



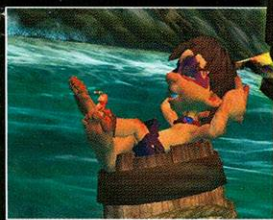
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

EXKLUSIV AUF DVD:

5 SPIELBARE
DEMOS



Splinter Cell: Chaos Theory



Tak 2: Der Stab der Träume

- Splinter Cell Chaos Theory
- Star Wars Republic Commando
- Constantine
- SNK vs Capcom: SVC Chaos
- Tak 2: Der Stab der Träume

8 VIDEOS



Rainbow Six: Lockdown

- Splinter Cell Chaos Theory
- Rainbow Six: Lockdown
- Midnight Club 3
- Pariah
- Pariah-Entwickler-Interview
- Constantine
- NBA Live 2005
- SNK vs Capcom: SVC Chaos

2 SPIELSTÄNDE

- Conflict: Vietnam
- DefJam Fight for New York



Brothers in Arms



Doom 3

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

TEST IM HEFT UND DEMO AUF DVD
Das schönste Versteckspiel aller Zeiten!

AUF DIESE TESTS HABEN SIE GEWARTET:
Doom 3, TimeSplitters Future Perfect, Brothers in Arms,
Star Wars Republic Commando ... und vieles mehr!

OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL

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



4 195938 307997

AUSGABE 31
05/2005

05

DEIN TEAM IST DIE WAFFE

In einer Galaxie voller Chaos führst Du ein Team aus Elitesoldaten mitten ins Feindesgebiet. Die Mission: Infiltrieren, sabotieren und die Feinde der Republik an empfindlichen Stellen treffen. Dein Team ist das einzige weit und breit. Fehler sind genau so undenkbar wie Nachschub. Dein wichtigster Trumpf ist das Team, das Dir bedingungslos in jeden Kampf folgt. Optimal aufeinander eingespielt reagieren Deine Elitekämpfer immer intelligent und instinktiv auf Gefahren aller Art, auch wenn Du selbst mal wieder zu beschäftigt mit Überleben bist, um Befehle zu erteilen. Verlass' Dich einfach auf Deine Kameraden – das Team ist die ultimative Waffe!

A dynamic action scene featuring four Republic Commandos in their iconic white and orange armor. They are in a dark, industrial environment, possibly a spaceship or a base. The Commandos are engaged in combat, with bright yellow and blue energy blasts (blaster fire) visible. One Commando in the foreground is firing a blaster, while others are positioned around him, some taking cover and others advancing. The background shows a complex structure with metallic surfaces and some glowing elements. The overall tone is intense and action-packed.

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



LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. *Star Wars Republic Commando* ist ein Warenzeichen der Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

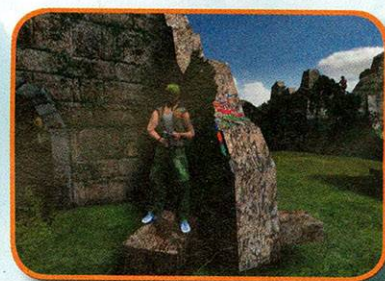


Bringt jetzt auch Farbe in deine Xbox™!

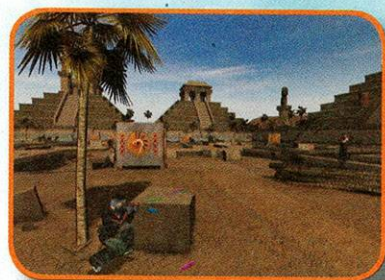


„Beeindruckende Optik“

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 Trinigy GmbH, Global Star Software und 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

36 SPLITTER CELL CHAOS THEORY



50 BROTHERS IN ARMS



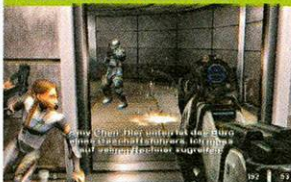
54 DOOM 3



58 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



62 TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



↑ DIE IM DUNKELN SIEHT MAN NICHT Besser versteckt als Sam Fisher (von links nach rechts): Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur), Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Manfred Reichl (Redakteur), Lars Kromat (Layout), Florian Hannich (Layout), Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter), Bernd Holtmann (Redakteur) und Wojtek Pruchnicki (Layout).

XBOX HÄLT LÄNGER, ALS MAN DENKT

Wenn man den derzeit kursierenden Gerüchten im Internet Glauben schenken darf, dann sind die Tage der jetzigen Konsolengeneration nicht nur gezählt, sondern die Totengräber haben bereits eine sechs Fuß tiefe Grube ausgehoben, in der jeden Moment ein Stapel Technoschrott endgelagert wird. Ist dem wirklich so? Man munkelt zwar, dass wir spätestens auf der Electronic Entertainment Expo (E3) im Mai mehr über Xbox 2 und Co. erfahren werden – aber die aktuelle Konsole jetzt schon abzuschreiben, wäre ein großer Fehler. Bereits in der letzten Ausgabe hat sich unser Kollege Bernd Holtmann in der News-Kolumne die Frage gestellt, wann er die Highlights des letzten Monats spielen soll. In dieser Ausgabe könnte man getrost die Fortsetzung schreiben und sich beklagen, wann man denn in drei Teufels Namen all diese Top-Hits, die jetzt rauskommen, spielen soll? Wenn Sie bisher schon Probleme hatten, *Star Wars KOTOR II: The Sith Lords*, *Mercenaries* oder *Cold Fear* in Ihrem Terminplan unterzubringen, dann wird es jetzt richtig eng. Mit *Splinter Cell Chaos Theory*, *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, *Doom 3* und *TimeSplitters Future Perfect* zeigt die Xbox, dass sie noch lange nicht am Ende ist. Ganz im Gegenteil, wenn man nichts auf Gerüchte gibt, ist ein Ende noch nicht einmal abzusehen.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Die Top-Themen

Splinter Cell Chaos Theory
Schleichspaß ab Seite 36

Brothers in Arms
Taktik-Referenz Seite 50

Doom 3
Heiß ersehnt ab Seite 54

Star Wars Republic Commando
Star Wars mal anders Seite 58

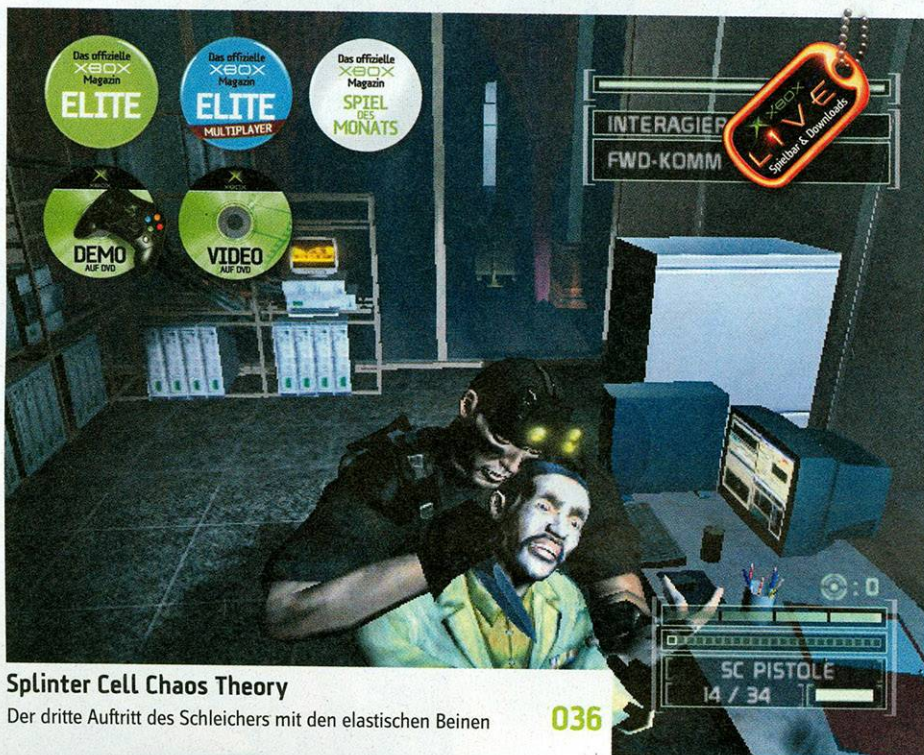
TimeSplitters Future Perfect
Riesen-Shooter-Spaß ab Seite 62

The Bard's Tale
Klischees ohne Ende ab Seite 70



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 05/2005



Splinter Cell Chaos Theory

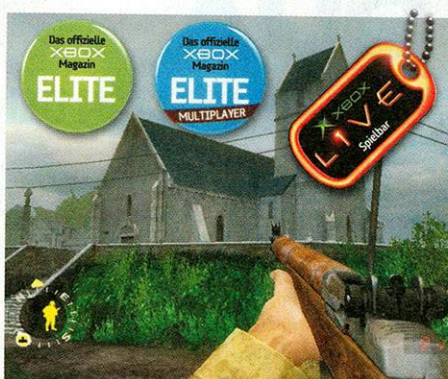
Der dritte Auftritt des Schleichers mit den elastischen Beinen

036



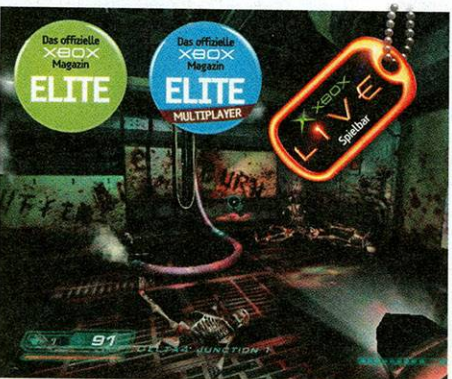
FIGHT NIGHT ROUND 2

042



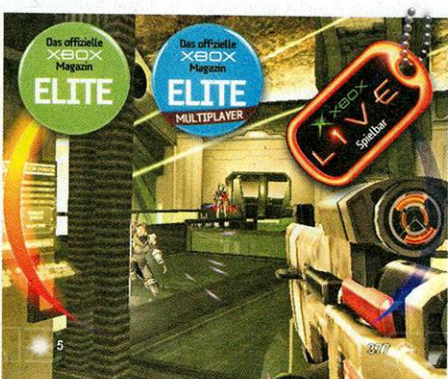
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

050



DOOM 3

054



TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

062

AKTUELL

Charts	012
News	008
Was kommt wann?	013
Xbox Live News	011

VORSCHAU

Destroy all Humans!	020
Dreamfall: The longest Journey	030
Hitman: Blood Money	016
Juiced	018
Midnight Club 3 DUB Edition	022
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	024
Unreal Championship 2	028

TEST

BlowOut	047
Brothers in Arms: Road to Hill 30	050
Doom 3	054
Fight Night Round 2	042
Forgotten Realms: Demon Stone	069
Guilty Gear X2 #Reload	046
Playboy: The Mansion	049
Pool: Sharks 2	047
Robots	068
SNK vs Capcom: SVC Chaos	044
Splinter Cell Chaos Theory	036
Star Wars Republic Commando	058
Tak 2: Der Stab der Träume	066
Teenage Mutant Ninja Turtles	048
The Bard's Tale	070
TimeSplitters Future Perfect	062

PLAY:MORE

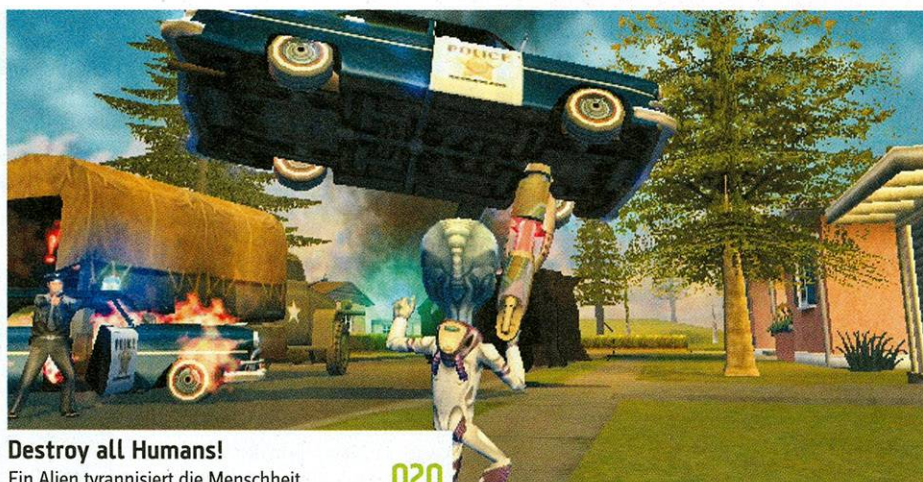
Demo-Anleitungen	080
DVD-Cover	086
Gewinnspiel	087
Cheats & Codes	094
Komplettlösung: Star Wars Knights of the Old Republic II - Teil 2 ..	088
Leser-Zeugnis	097
OXM-Online-Cup	096

RUBRIKEN

Editorial	005
Impressum	098
Inhaltsübersicht	006
Leserbriefe	032
Redaktionsvorstellung	034
Spiele-Index	007
Vorschau auf das nächste Heft	098

SPIELE-INDEX

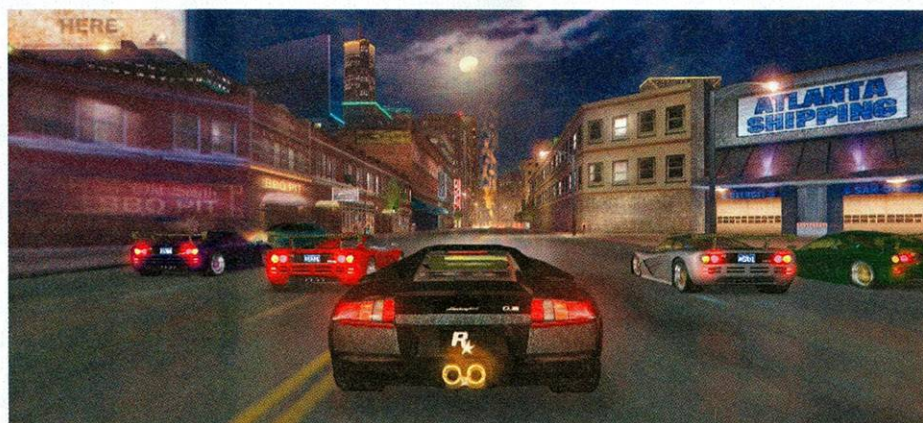
Alle im Heft enthaltenen Spiele auf einen Blick.	
BlowOut	047
Brothers in Arms: Road to Hill 30	050
Dead or Alive Ultimate	096
Destroy all Humans!	020
Doom 3	054
Dreamfall: The longest Journey	030
ESPN NFL 2K5	094
ESPN NHL 2K5	094
Fight Night Round 2	042
Forgotten Realms: Demon Stone	069
Guilty Gear X2 #Reloaded	046
Hitman: Blood Money	016
Juiced	018
Medal of Honor: European Assault	008
Mercenaries	095
Midnight Club 3 DUB Edition	022
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	024
Need for Speed Underground 2	096
Pariah	008
Playboy: The Mansion	049
Pool: Sharks 2	047
Robots	068
Scaler	094
SNK vs Capcom: SVC Chaos	044
Splinter Cell Chaos Theory	036
Star Wars Battlefront	011
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	088
Star Wars Republic Commando	058
Tak 2: Der Stab der Träume	066
Teenage Mutant Ninja Turtles	048
The Bard's Tale	070, 095
TimeSplitters Future Perfect	062
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	028



Destroy all Humans!

Ein Alien tyrannisiert die Menschheit

020



Midnight Club 3 DUB Edition

Neues aus dem Tuning-Lager

022

DVD-Inhalt

Mehr Infos ab Seite 80

Die Demos

- Constantine
- SNK vs Capcom: SVC Chaos
- Splinter Cell Chaos Theory
- Star Wars Republic Commando
- Tak 2: Der Stab der Träume

Die Videos

- Constantine
- Midnight Club 3: DUB Edition
- NBA Live 2005
- Pariah
- Pariah-Entwickler-Interview
- Rainbow Six: Lockdown
- SNK vs Capcom: SVC Chaos
- Splinter Cell Chaos Theory

Die Spielstände

- Conflict: Vietnam
- Defjam: Fight for New York

Exklusiv: Fünf spielbare Demos!



News



Gedankenspiel
VON BERND HOLTMANN

Kaufen Sie Special Editions?

Die Spiele-Entwickler orientieren sich mehr und mehr an Hollywood: Zwischensequenzen werden zunehmend leinwandreif, die Handlungen tiefergründiger und die deutschen Übersetzungen professioneller. Danke, Jungs! Aber nicht nur die guten Seiten schauen sich die Burschen von der Hollywood-Industrie ab. Der kommende Rollenspielkracher *Jade Empire* wird zum Beispiel in einer „Limited Edition“ angeboten: DVD-Käufer denken nun vielleicht an nettes Zusatzmaterial wie ein ausführliches Making-of-Video oder ein nettes T-Shirt zum Vorzeigen. BioWare wird in dieser Version aber einen zusätzlichen Charakter mit eigenem Kampfstil anbieten – und das säuert mich zutiefst an. Muss ich mir bei *KOTOR III* dann auch zwei Fassungen kaufen, um die böse und gute Seite spielen zu können? Tauchen die Flood nur noch in der Special Edition von *Halo 3* auf? Den zusätzlichen Profit gönne ich den Kollegen ja. Aber wer als Kunde schon 60 Euro investiert, der hat ein komplettes Spiel verdient – und eben keine eingeschränkte Fassung. Wie teuer die „Limited Edition“ sein wird, weiß übrigens noch niemand.

Medal of Honor European Assault

Wir haben schon jetzt den neuen Weltkriegs-Shooter beim Redaktionsbesuch angespielt!



Die erfolgreiche *Medal of Honor*-Serie feiert bald ihren sechsten Geburtstag – und will mit *European Assault* auch weiterhin wachsen. Statt wie in den vorherigen Titeln auf lineare Levels mit Schießbudencharakter zu setzen, bietet man dem Spieler in *European Assault* ein offenes Schlachtfeld an. Dort muss man sich entscheiden, an welchen Scharmützeln man tatsächlich teilnimmt und ob man die zahlreichen Zusatzmissionen erledigen möchte. Bei der Präsentation durften wir gegen Executive Producer Dan Winters im Splitscreen-Modus antreten – und punkteten auf Anhieb. *European Assault* führt Sie übrigens zu den weniger bekannten Schlachten des Zweiten Weltkriegs – zum Beispiel werden Sie nach St. Nazaire geschickt, um einen deutschen Hafenstützpunkt in die Luft zu sprengen. In Ausgabe 03/04 haben wir Ihnen dieses Spiel noch als *Medal of Honor: Dogs of War* vorgestellt. Kurz vor dem Besuch in unserer Redaktion wurde man sich bei Electronic Arts potenzieller Übersetzungsschwierigkeiten bewusst und hat den Anhang schließlich durch *European Assault* ersetzt. (bh)

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



↑ Die gezeigte Pre-Alpha-Fassung sah schon ganz passabel aus.



↑ Dan Winters von EA hat uns das Spiel in der Redaktion vorgeführt.

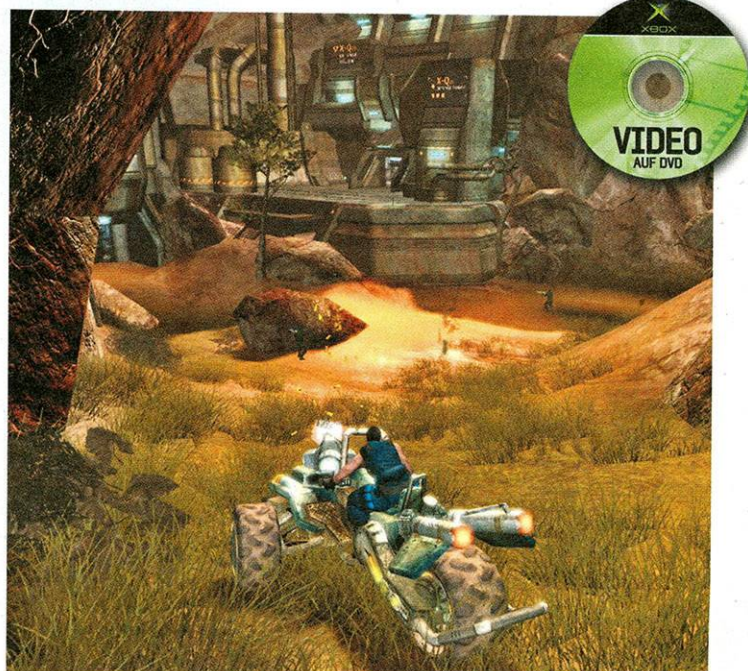
Pariah

Die Ego-Shooter-Spezialisten bei Digital Extremes zeigen ihren Meistershooter.



Der Firmenname Digital Extremes dürfte vor allem PC-Spielern ein Begriff sein, schließlich stellte die Firma vor langer Zeit mit *Unreal* (PC) die Ego-Shooter-Welt auf den Kopf. Zurzeit arbeiten die Kanadier fleißig an ihrem Xbox-Erstlingswerk *Pariah*. Bei einem Besuch in der Redaktion zeigten uns die Shooter-Spezialisten eine Vorabversion des Spiels – und den eingebauten Koop-Modus. *Pariah* spielt im Jahr 2520, in dem ein Virus zu einem weltweiten Massensterben führt. Ärzte suchen fieberhaft nach einem Gegenmittel. Eine 50-Megatonnen-Bombe soll schließlich alles Leben oberhalb der Wasseroberfläche auslöschen. Sie schlüpfen in die Haut von Dr. Jack Mason, der sich als Schiffsarzt um die Evakuierten kümmert. Bei einem Routineflug stürzt der Transporter ab – und dabei soll die Sprengladung bereits in 16 Stunden hochgehen! Mason und die hübsche Karina überleben die Notlandung und gehören nun zu den mutmaßlich Infizierten. Eine Rettung scheint dem Militär zu heikel – und so beginnt für die zwei ein Wettlauf gegen die Zeit. Im Koop-Modus spielte sich *Pariah* wie eine Mischung aus dem PC-Shooter *Far Cry* und dem Xbox-Hit *Halo 2*. Schon im Mai erscheint das Spiel auch hierzulande. (bh)

➔ Info: Digital Extremes, www.pariahgame.com



↑ Die Grafik von *Pariah* zeigt es klar: Digital Extremes macht keine halben Sachen.

Xbox 2 - erste Details

Infos über die nächste Xbox

Auf der Game Developers Conference in San Francisco verriet Microsoft erste Einzelheiten zu den Möglichkeiten der nächsten Spielekonsole. Microsofts Corporate Vice President J. Allard drückte sich in seiner Ansprache zunächst sehr vage aus, ließ aber eine Präsentation folgen, in der man zeigte, wie Xbox Live, eigene Soundtracks, eine standardisierte Freundesliste und noch mehr Informationen über Xbox-Live-Spieler in ein Spielmenü eingebaut werden können. Das neue Menü macht einen sehr aufgeräumten Eindruck - und ermöglicht es Spielern, mit einem Knopfdruck neue Maps, Ausrüstungen, Fahrzeuge und Skins sowie Erweiterungen aus der Community herunterzuladen. Wer sich einen genauen Eindruck davon machen möchte, kann sich die Präsentation von der amerikanischen Xbox-Website downloaden. Neue Informationen gibt es vermutlich zwischen dem 17. und 20. Mai auf der E3-Spielemesse in Los Angeles - und wir sind vor Ort. (bh)

➔ Info: Microsoft, www.xbox.com



↑ Die ersten Bildschirmfotos der Next-Generation-Xbox.

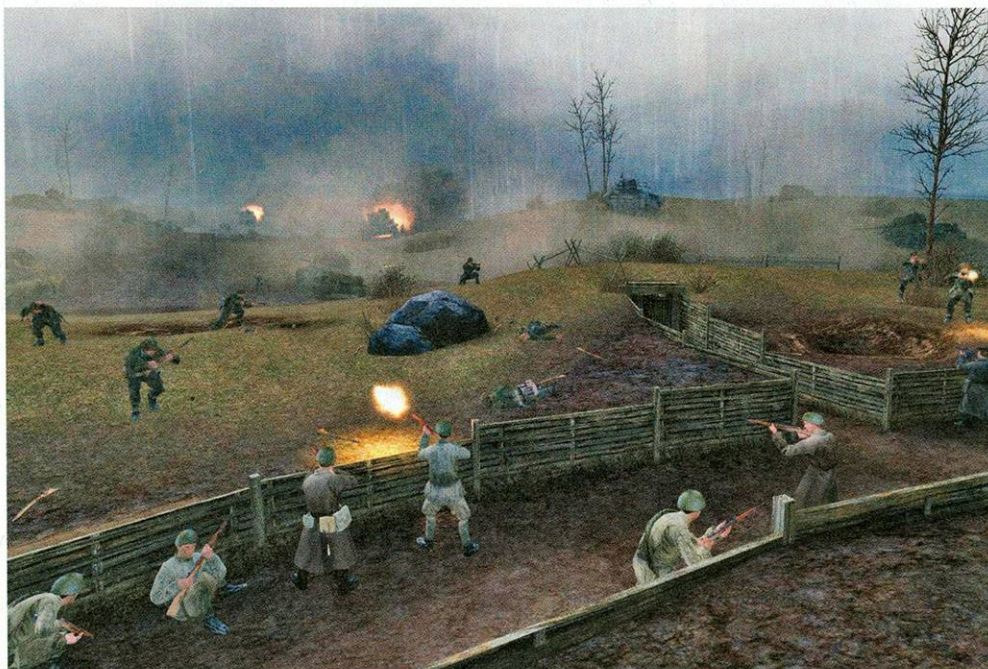
Call of Duty

Activision plant die Fortsetzung mit neuem Entwickler.

Nachdem der Weltkriegs-Shooter *Call of Duty: Finest Hour* gute Noten einfahren konnte, setzt Activision die Serie nun fort - allerdings ohne das Xbox-Entwicklungsteam Sparks Unlimited. Stattdessen übernimmt das Softwarestudio Gray Matter das Ruder. PC-Spieler kennen den Namen vielleicht: Das Team hat bereits das Add-on *Call of Duty: United*

Offensive für den PC programmiert. Offenbar liegt die Zukunft der Serie damit in guten Händen. Wie der nächste Xbox-Titel genau heißen wird - und ob es eine Umsetzung des PC-Add-ons wird, konnte man uns noch nicht verraten. (bh)

➔ Info: Gray Matter, www.gmistudios.com



↑ Hier sehen Sie einen Screenshot des aktuellen Call-of-Duty-Add-ons für den PC - kommt bald die Umsetzung?

Neusticker

Regisseur James Cameron plant Xbox-2-Spiel

Terminator-Regisseur James Cameron arbeitet aktuell an einem Spiel für die Xbox 2. Gerüchte zufolge soll dieses auf seinen aktuellen Filmprojekten basieren. Spiel und Film sollen sich dabei ergänzen. Einen konkreten Titel nannte Cameron bisher nicht, jedoch arbeitet er momentan an *Battle Angel*, einer actionreichen Filmumsetzung des berühmten Kampfsport-Mangas *Battle Angel Alita*. Aus diesem Grund gilt die Entwicklung eines Games zu *Battle Angel* als sehr wahrscheinlich. In Deutschland wird die Comicvorlage durch Carlsen Comics vertrieben. (sd)

➔ Info: www.carlsencomics.de

Halo-3-Entwicklungsteam verdoppelt

Microsoft wird laut Corporate Vice President J. Allard das Bungie-Entwicklungsteam für *Halo 3* vergrößern. *Halo 2* ist in einer Entwicklungszeit von zwei Jahren mit insgesamt 65 Mitarbeitern entstanden. Die Verdopplung des Teams auf 130 Mitarbeiter soll dem höheren Produktionsaufwand gerecht werden, den die Entwicklung des Nachfolgers zum besten Xbox-Shooter mit sich bringt. Allard vergleicht die Entwicklung aufwendiger Spiele mit der Produktion von Filmen. (sd)

➔ Info: www.bungie.net

Delta Force - Black Hawk Down mit 50 Spielern

Bisher lag der Standard für Online-Duelle bei mickrigen 16 Spielern - damit soll nun Schluss sein. Der Taktik-Shooter *Delta Force - Black Hawk Down* wird mit bis zu 50 Spielern gleichzeitig via Xbox Live spielbar sein, wie der Entwickler NovaLogic bekannt gibt. Per Xbox Live können Sie im Spiel wie gehabt auf Statistiken und Sprachübertragung zurückgreifen und auch Nachrichten verschicken. Davon abgesehen gibt es acht Multiplayer-Modi, verschiedene Szenarien und Co-Op-Einsätze per Splitscreen. (sd)

➔ Info: NovaLogic, www.novalogic.com

Crime Life: Gang Wars

Konami arbeitet derzeit an einem neuen Actionspiel, in dem Sie sich vom kleinen „Homie“ aus der Nachbarschaft zum Gangchef emporarbeiten müssen. Für das Spiel greift man offenbar auf viele Stereotypen aus US-Filmen zurück - als Grundlage orientiert man sich an den 90er-Jahre-Filmen *New Jack City*, *Boyz'n the Hood* und *Menace to Society*. *Crime Life: Gang Wars* soll noch dieses Jahr für Xbox erscheinen. (bh)

➔ Info: Konami, www.konami-crimelife.com

MANCHMAL KANNST DU DICH
NUR AUF EINEN VERLASSEN...



PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

XBOX
LIVE

FREE
RADICAL

timesplitters.eagames.de

© 2005 Free Radical Design Ltd. All rights reserved. "TimeSplitters", "TimeSplitters Future Perfect" and "Free Radical Design" and all associated logos are trademarks of Free Radical Design Ltd. EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES is an Electronic Arts brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. For availability of online service see www.eagames.com.

Unreal Engine 3 und Xbox 2

Während sich Microsoft mit Infos zurückhält, legt Epic Games so richtig los.



Auf der Game Developers Conference in San Francisco verriet Tim Sweeney von Epic Games ein paar Details zu den hauseigenen Next-Generation-Spielen. Diese bauen natürlich auf die besonders leistungsfähige (und hausintern programmierte) Unreal Engine 3. Man zeigte ein paar Demolevels, die vor allem die grandiosen neuen Licht-und-Schatten-Effekte und die deutlich gestiegene Polygonzahl sowie die Grafikeffekte mit dem Shader Model 3.0 in den Vordergrund stellten. Zurzeit hat Epic bereits zwei Titel mit der neuen Wunder-Engine in der Mache. An beiden sollen jeweils 30 Angestellte arbeiten. Zum Produktionsende rechnet man damit, die Teams auf jeweils 50 Leute vergrößert zu haben – eine Menge, die für aktuelle Spiele normal ist. Sweeney ging auch auf andere Spielehersteller ein, die mit der Unreal Engine 3.0 arbeiten werden – zum Beispiel BioWare (*KOTOR I, Jade Empire*) oder Midway (*Mortal Kombat: Deception, Psi-Ops*). Durch den Einsatz einer fertigen und leistungsstarken Engine können sich die Spielefirmen auf die Spielinhalte konzentrieren, statt sich zunächst um das technische Gerüst kümmern zu müssen. (bh)

➔ Info: Epic Games, www.unrealtechnology.com



↑ Solche Monster können von der nächsten Xbox ruckelfrei dargestellt werden.



↑ Mit der Unreal Engine 3 sind auch deutlich detailliertere Umgebungen möglich.

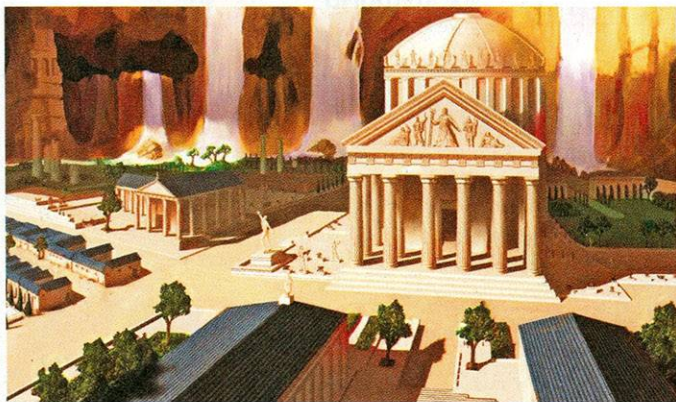
Xbox Live News

Champions of Atlantis

Neues Online-Rollenspiel aus Australien

Die Softwarefirma Epiphany Games hat einen Fragebogen zu Online-Rollenspielen veröffentlicht. Auf der Firmenwebseite können Sie angeben, was Sie an Online-Rollenspielen mögen und ob Sie dafür zusätzliches Geld ausgeben oder sich eine bessere Internetverbindung zulegen würden. Die Firma arbeitet bereits an einem MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game) namens *Champions of Atlantis*, von dem bisher nur Designbilder existieren. Etwas mehr konnten Fans bis Mitte des vergangenen Jahres vom Xbox-Online-Rollenspiel *True Fantasy Live* sehen. Das Spiel wurde von Microsoft finanziert und von der Softwareschmiede Level 5 entwickelt – aber im Juni 2004 schließlich eingestellt. Offenbar rechnete man nicht damit, dass das stark animeorientierte Spiel ein Kassenschlager werden könne. Welche Chancen *Champions of Atlantis* für die nächste Konsolengeneration eingerechnet werden, bleibt offen – der aktuelle Siegeszug des PC-Online-Rollenspiels *World of Warcraft* zeigt aber, dass das Interesse an dem relativ jungen Genre stetig wächst. (bh)

➔ Info: Epiphany Games, www.epiphanygames.com.au



⬆ Bislang gibt es von *Champions of Atlantis* nur hübsche Konzeptbilder.

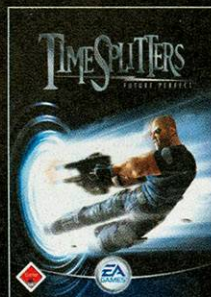
Star Wars Battlefront

Auto-Update und neue Levelkarte

Auch wenn die Spieleverpackung des Online-Shooters davon nichts verrät, lädt der beliebte *Star Wars*-Shooter seit Anfang März automatisch ein Update herunter, sobald Sie mit Xbox Live verbunden sind. Das Update fügt dem Spiel die Menüoption hinzu, über die Sie kostenlos die neue Levelkarte „Jabba“ herunterladen können. Die Karte ist sehr verwinkelt und deshalb besonders für Spieler mit gutem Orientierungssinn und etwas Erfahrung geeignet. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de

...AUF DICH SELBST.



DIESMAL IST DIE ZEIT AUF
DEINER SEITE.



Challenge Everything

Charts

Die Bestseller in den Läden!



1 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts

GENRE: Rennspiel

Tuning und kein Ende! EAs Raserhit tritt weiter aufs Gas und bleibt an der Spitze.



2 HALO 2

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Ego-Shooter

Zum dritten Mal hintereinander zieht der Master Chief den Kürzeren und begnügt sich mit Platz 2.



3 MEN OF VALOR

PUBLISHER: Vivendi Universal

GENRE: Ego-Shooter

Völlig überraschend mischte der Vietnam-Shooter diesmal weit vorne in den Charts mit.



4 STAR WARS KOTOR II

PUBLISHER: Activision

GENRE: Rollenspiel

Teil zwei ist zwar nicht mehr von BioWare, trotzdem sind die Fans extrem heiß darauf.



5 TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

PUBLISHER: Ubisoft

GENRE: Taktik-Shooter

Die taktischen Feuergefechte kommen immer noch gut an und verbessern sich um drei Plätze.



6 FABLE

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Action-Rollenspiel

Bereits zum fünften Mal steht das Machwerk von Peter Molyneux in den Verkaufcharts.



7 OUTLAW GOLF 2

PUBLISHER: Take 2

GENRE: Golf

Ein spaßiges Gameplay und ein attraktiver Budget-Preis hieften den Außenseiter in die Top 10.



8 MECHASSAULT 2: LONE WOLF

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Action

Auch auf dem achten Rang ist ein Chart-Neuling zu finden. Tendenz sogar stark steigend!



9 DEAD OR ALIVE ULTIMATE

PUBLISHER: Microsoft

GENRE: Beat 'em Up

Seit dem Beachvolleyball-Ausflug ist viel Zeit vergangen und die DoA-Mädels sind zurück.



10 MERCENARIES

PUBLISHER: Activision

GENRE: Action

Die actionreiche Verbrecherjagd steht hoch im Kurs und rutschte ebenfalls mit in die Top 10.

Leser-Charts

Es kommt Bewegung in die Hitlisten. Nicht nur in den Verkaufcharts, sondern auch in den Leser-Charts sind diesmal etliche Neu-linge vertreten. Ganz vorne liegt in der Gunst der Leser allerdings erneut Halo 2.



1 HALO 2

PUBLISHER: Microsoft | GENRE: Ego-Shooter

2 MECHASSAULT 2: LONE WOLF

PUBLISHER: Microsoft | GENRE: Action

3 GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK

PUBLISHER: Take 2 | GENRE: Action-Adventure

4 STAR WARS KOTOR II

PUBLISHER: Activision | GENRE: Rollenspiel

5 STAR WARS BATTLEFRONT

PUBLISHER: Activision | GENRE: Taktik-Shooter

6 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts | GENRE: Rennspiel

7 UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

PUBLISHER: Electronic Arts | GENRE: Fußball

8 DIE UNGLAUBLICHEN

PUBLISHER: THQ | GENRE: Action

9 COUNTER-STRIKE

PUBLISHER: Microsoft | GENRE: Ego-Shooter

10 NEED FOR SPEED UNDERGROUND

PUBLISHER: Electronic Arts | GENRE: Rennspiel



Most Wanted

Zum 26. Mal präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe die Most-Wanted-Charts und zum 26. Mal konnte sich Doom 3 für diese Top-10-Liste qualifizieren. Kein Wunder, der Release des Titels wurde oft verschoben.



1 HALO 3

PUBLISHER: Nicht bekannt | TERMIN: Nicht bekannt

2 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

PUBLISHER: Take 2 | TERMIN: 10. Juni

3 SPLINTER CELL CHAOS THEORY

PUBLISHER: Ubisoft | TERMIN: März

4 DOOM 3

PUBLISHER: Activision | TERMIN: 7. April

5 CONKER: LIVE & RELOADED

PUBLISHER: Microsoft | TERMIN: 2. Quartal

6 SID MEIER'S PIRATES!

PUBLISHER: Atari | TERMIN: 26. Mai

7 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

PUBLISHER: Activision | TERMIN: Erhältlich

8 JADE EMPIRE

PUBLISHER: Microsoft | TERMIN: 22. April

9 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

PUBLISHER: Ubisoft | TERMIN: Erhältlich

10 TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

PUBLISHER: Electronic Arts | TERMIN: 24. März



Was kommt wann?

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

DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN	DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN
im März	Bicycle Casino	Zoo Publishing	18. März		Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	3. Quartal
	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	17. März		Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	3. Quartal
	Dancing Stage Unleashed 2	Konami	März		Painkiller	Dreamcatcher	3. Quartal
	FIFA Street	Electronic Arts	10. März		Scarface	Vivendi Universal	3. Quartal
	Fight Night Round 2	Electronic Arts	17. März		The Incredible Hulk	Vivendi Universal	3. Quartal
	CT Special Forces: Fire for Effect	HIP Interactive	29. März		The Suffering: Ties that bind	Midway	3. Quartal
	Gotcha!	Take 2	11. März		Total Overdose	SCI	3. Quartal
	Iron Phoenix	Sega	25. März	im November	The Incredibles 2	THQ	November
	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	März	im Dezember	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch ...	Disney Interactive	Dezember
	MX vs. ATV Unleashed	THQ	25. März	außerdem	Conflict: Global Terror	SCI	4. Quartal
	Oddworld: Strangers Vergeltung	Electronic Arts	3. März	noch im	Der Pate	Electronic Arts	4. Quartal
	Playboy: The Mansion	Ubisoft	3. März	4. Quartal	Dreamfall: The longest Journey	Funcom	4. Quartal
	Project: Snowblind	Eidos	11. März		Fear & Respect	Midway	4. Quartal
	Schumacher Kart World Tour	Bigben	März		Midway Arcade Treasures 3	Midway	4. Quartal
	Scrapland	Koch Media	11. März		Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	4. Quartal
	SNK vs Capcom: SVC Chaos	SNK	14. März		The Matrix: Path of Neo	Atari	4. Quartal
	Star Wars Republic Commando	Activision	5. März		Without Warning	Capcom	4. Quartal
	Stolen	HIP Interactive	24. März	außerdem	Battlestations: Midway	SCI	2005
	Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	25. März	noch im	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	2005
	Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	Konami	März	Jahr 2005	Citizen Zero	Micro Forte	2005
	The Bard's Tale	Ubisoft	24. März		Close Combat: Red Phoenix	Take 2	2005
	TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	24. März		Crime Life: Gang Wars	Konami	2005
	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	24. März		Fantastic Four: The Movie	Activision	2005
	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	März		Far Cry Instincts	Ubisoft	2005
im April	Close Combat: First to Fight	Take 2	April		Madagascar	Activision	2005
	Doom 3	Activision	7. April		Notorious: Die to drive	Ubisoft	2005
	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	April		Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	2005
	Gun Griffon: Allied Strike	Microsoft	8. April		Red Ninja: End of Honor	Vivendi Universal	2005
	Jade Empire	Microsoft	22. April		Serious Sam 2	Take 2	2005
	LEGO Star Wars - Das Videospiel	Eidos	22. April		The Movies	Activision	2005
	Midnight Club 3 DUB Edition	Take 2	15. April		The Punisher	THQ	2005
	Spike Out: Battle Street	Sega	15. April		Torque - Hart am Limit	Koch Media	2005
	Still Life	MC2	18. April		World Racing 2	TDK	2005
	Street Racing Syndicate	Namco	April		Xyanide	Playlogic	2005
	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Midway	22. April	noch ohne	100 Bullets	nicht bekannt	nicht bekannt
	World Snooker Championship 2005	Sega	15. April	Termin	25 to Life	Eidos	nicht bekannt
	WWE WrestleMania 21	THQ	April		American Chopper	Zoo Publishing	nicht bekannt
im Mai	Alien Hominid	Zoo Publishing	27. Mai		ATV Quad Power Racing 3	nicht bekannt	nicht bekannt
	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	16. Mai		Big Mutha Truckers 2: Truck me harder!	Empire Interactive	nicht bekannt
	Area 51	Midway	19. Mai		Black	Electronic Arts	nicht bekannt
	Blood Rayne 2	Majesco	Mai		Combat Elite: WWII Paratroopers	nicht bekannt	nicht bekannt
	Forza Motorsport	Microsoft	Mai		Daemon Vector	nicht bekannt	nicht bekannt
	Juiced	THQ	13. Mai		Darkwatch	Sega	nicht bekannt
	King of Fighters 2000/2001 Doublepack	SNK	31. Mai		Dead to Rights II: Hell to pay	Namco	nicht bekannt
	NARC	Midway	13. Mai		Deadlands	nicht bekannt	nicht bekannt
	Pariah	HIP Interactive	6. Mai		Delta Force: Black Hawk Down	Nova Logic	nicht bekannt
	Rapala Pro Fishing	Zoo Publishing	13. Mai		Emergency Mayhem	nicht bekannt	nicht bekannt
	Sid Meier's Pirates!	Atari	26. Mai		Gene Troopers	TDK	nicht bekannt
	Star Wars Episode 3	Activision	Mai		Get on da Mic	Eidos	nicht bekannt
	Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Mai		Greg Hastings Tournament Paintball	Midway	nicht bekannt
	Worms 4: Mayhem	Codemasters	Mai		Half-Life 2	Vivendi Universal	nicht bekannt
im Juni	Brian Lara Cricket	Codemasters	Juni		Interview with a Made Man	nicht bekannt	nicht bekannt
	Destroy all Humans!	THQ	Juni		Kameo: Elements of Power	Microsoft	nicht bekannt
	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	10. Juni		King Kong	Ubisoft	nicht bekannt
	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	10. Juni		London Taxi	Data Design Interactive	nicht bekannt
	True Crime 2	Activision	Juni		NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	nicht bekannt
außerdem	Advent Rising	Majesco	2. Quartal		Outlaw Tennis	Take 2	nicht bekannt
noch im	Cold War	Dreamcatcher	2. Quartal		Plague of Darkness	Namco	nicht bekannt
2. Quartal	Commandos Strike Force	Eidos	2. Quartal		Starcraft: Ghost	Vivendi Universal	nicht bekannt
	Conker: Live & Reloaded	Microsoft	2. Quartal		Starship Troopers	Empire Interactive	nicht bekannt
	Hitman: Blood Money	Eidos	2. Quartal		Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	nicht bekannt
	King of Fighters Maximum Impact	SNK	2. Quartal		State of Emergency 2	Take 2	nicht bekannt
	Pool Paradise International & J. White World Tour	Ignition	2. Quartal		The Last Job	nicht bekannt	nicht bekannt
	Psychonauts	LucasArts	2. Quartal		The Red Star	nicht bekannt	nicht bekannt
im September	Spartan: Total Warrior	Sega	September		TimeShift	Atari	nicht bekannt
außerdem	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	3. Quartal		Trigger Man	Crave	nicht bekannt
noch im	Batman Begins	Electronic Arts	3. Quartal		X 2 - The Return	Egosoft	nicht bekannt
3. Quartal	Fahrenheit	Atari	3. Quartal		X-Men Legends 2	Activision	nicht bekannt
	L.A. Rush	Midway	3. Quartal		Yeti Sports Arctic Adventure	Koch Media	nicht bekannt

KEENE



PlayStation®2



© 2005 RED STORM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT, INC. IS A UBISOFT ENTERTAINMENT COMPANY. MICROSOFT, XBOX, THE XBOX LOGOS AND XBOX LIVE ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION.

GNADIE

KEINE VERHANDLUNGEN MIT TERRORISTEN

DU BIST EIN MITGLIED DER WELTWEIT BESTEN ANTI-TERROR-EINHEIT.
DU HAST DIE ENTSCLOSSENHEIT UND DIE TECHNOLOGIE, UM DEINE
MISSION ONLINE ODER OFFLINE ZU ERFÜLLEN.

DIE AKTUELLSTEN KOMMANDO-OPTIONEN, SPLIT-SCREEN-MODI,
DAS NEUESTE EQUIPMENT UND DIE NEUESTEN SPRENGSTOFFE STEHEN DIR
IN DER BIS HEUTE REALISTISCHSTEN KONFRONTATION ZUR VERFÜGUNG.

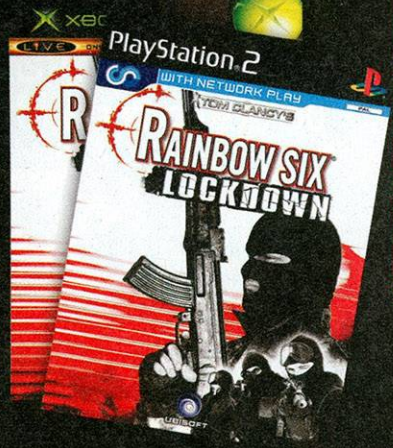
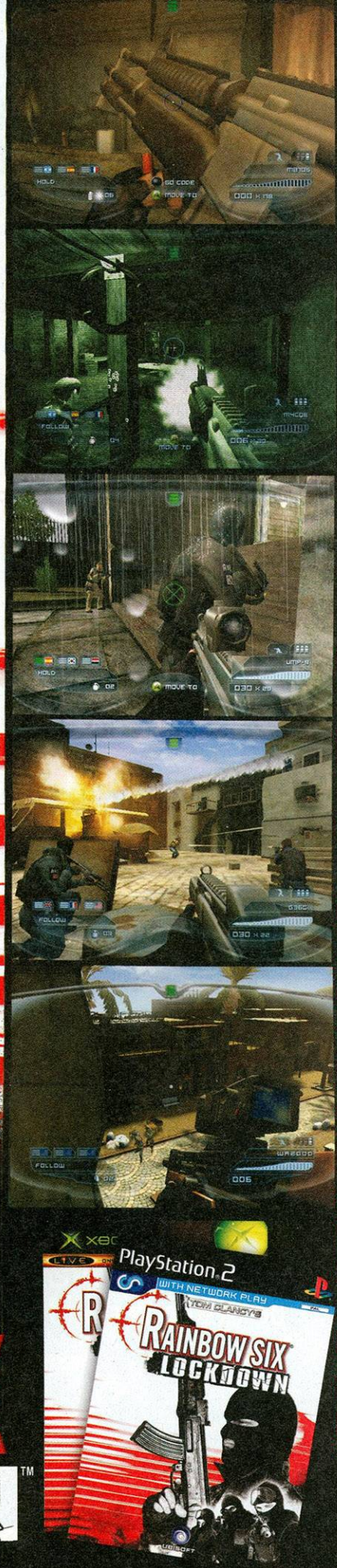
LOCKDOWN STARTET MÄRZ 2005.

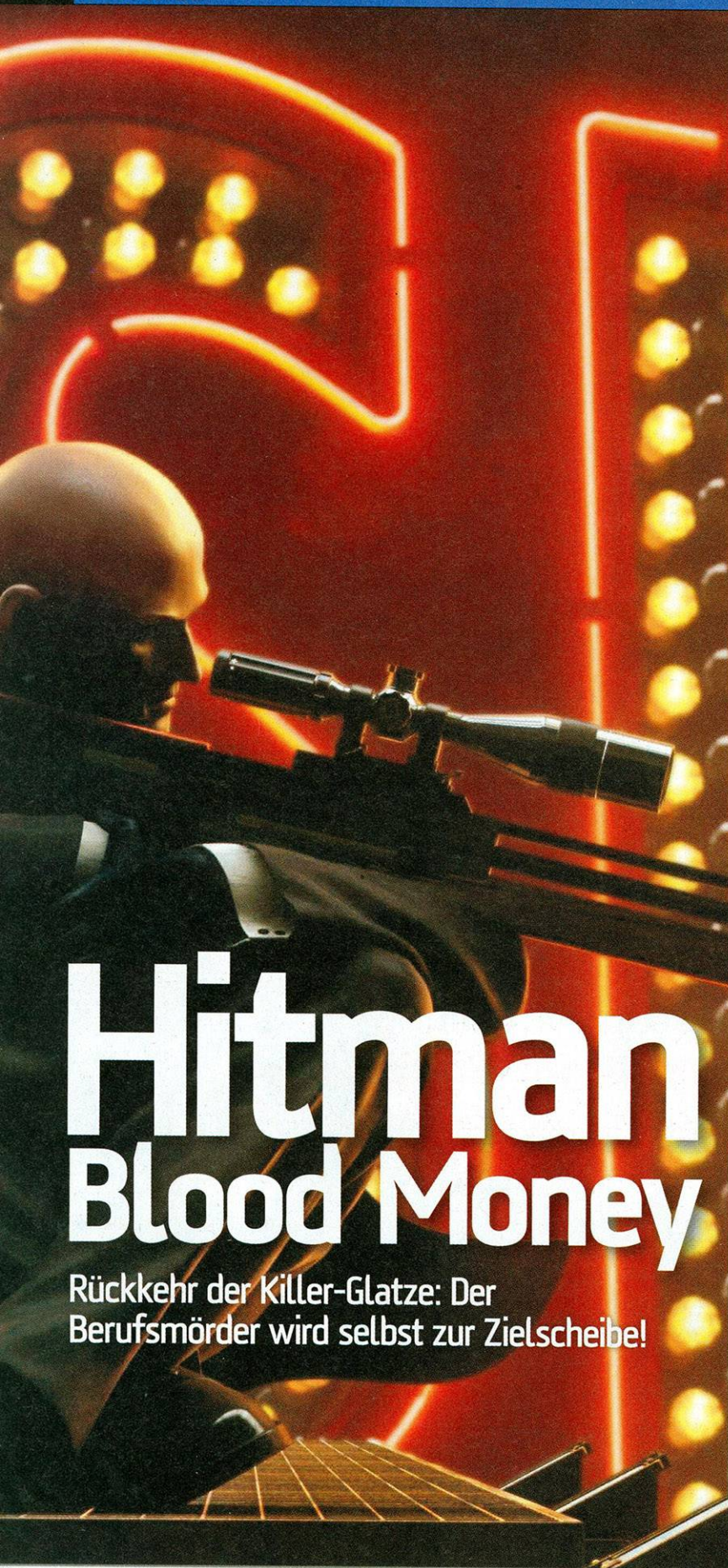
www.rainbowsixgame.com

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN™

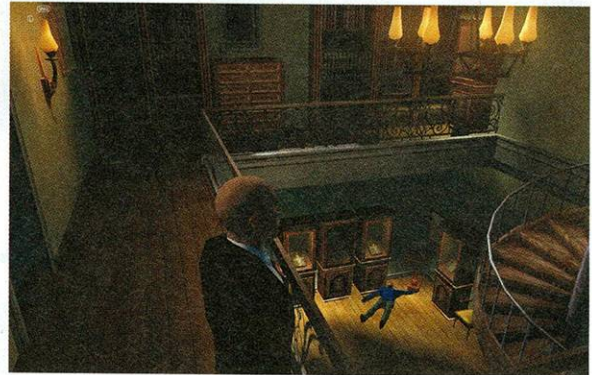
UBISOFT, THE SOLDIER ICON AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.
AND/OR IN OTHER COUNTRIES. "X" AND "PLAYSTATION 2" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



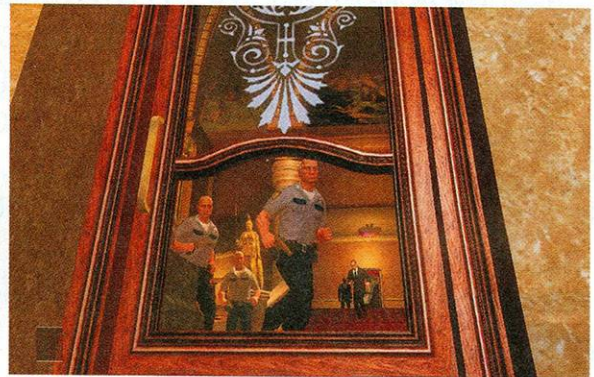


Hitman Blood Money

Rückkehr der Killer-Glatze: Der Berufsmörder wird selbst zur Zielscheibe!



↑ So offensichtlich sollten Sie Leichen nicht herumliegen lassen.



↑ Zu viel Peng-Peng ruft die Bullerei auf den Plan.

Von: Manfred Reichl

Entwickelt: IO Interactive	Genre: Action
Publisher: Eidos	
Spieler: 1	Termin: 2. Quartal
www.hitman.com	

Keine Titelfigur eines Xbox-Spieles ist härter als Agent 47, der Hauptdarsteller der *Hitman*-Reihe. Seine Missionen erfüllt der Auftragskiller mit solch unbarmherziger List und todbringender Präzision, dass selbst Vorzeigespione wie Sam Fisher dagegen wie Chorknaben aussehen. Schon im Frühjahr steht uns mit *Hitman: Blood Money* das nächste Abenteuer des Meuchlers mit der fleischfarbenen Badekappe ins Haus – und mittlerweile sind endlich auch Details zur Handlung des Spieles bekannt.

Der geklonte Profikiller – sein Schöpfer verabreichte ihm einen Gen-Cocktail und erschuf ihn aus dem Erbgut von nicht weniger als vier Schwerverbrechern – wird diesmal selbst zum Gejagten. Der Konkurrenzkampf im Profikiller-Business kennt nämlich nur eine einzige Regel: Der Stärkere überlebt! So versucht eine rivalisierende Killeragentur, den Auftraggeber des Hitman – die International Contract Agency – ein für alle Mal aus dem Geschäft zu drängen. Systematisch werden die ICA-Kollegen von Agent 47 einer nach dem anderen aus dem Verkehr gezogen. Trotzdem geht der Hauptdarsteller weiter akribisch seinem Job nach. Doch als schließlich auch er den Kontakt zu seinen Bossen verliert, weiß er genau, »

Bonus-Info

EIN WUNDER

Nicht nur die Gegner-KI lernt im neuen *Hitman*-Spiel dazu, auch die Titelfigur selbst. Denn – oh Wunder! – 47 kann in seinem neuesten Abenteuer klettern. Bisher hatte er das noch nicht drauf. In *Hitman: Blood Money* steigt er also erstmals Leitern hinauf, kraxelt an Rohren empor und dringt durch offene Fenster in Gebäude ein.

» dass er nun selbst an der Reihe ist ... Neben dieser vielversprechenden Story wird *Hitman: Blood Money* im Vergleich zu den beiden Vorgängern noch mehr Neues zu bieten haben. Die Entwickler von IO Interactive wollen unter anderem für mehr Abwechslung und Realismus sorgen als in den Vorgängern. Erstmals lässt sich das Blutgeld, das Sie nach erfolgreich erledigten Mordaufträgen einsacken, in neue Knarren und Waffen-Upgrades investieren. Es dürfte Sie nicht überraschen, dass ein Spiel, in dem der Hauptdarsteller seine Brötchen durch den geschickten Umgang mit Waffen verdient, auch jede Menge Ballermänner zu bieten haben wird: Über 30 Stück und über 50 verschiedene Modifikationen sollen es letztlich sein.

Beim Upgraden der Bleispender sollten Sie stets bedenken, dass Sie als Auftragskiller möglichst unentdeckt vorgehen müssen. Ein Schalldämpfer macht daher grundsätzlich Sinn. Ähnlich wie in *Splinter Cell* wird Sie nämlich erstmals in einem *Hitman*-Spiel auch eine Anzeige darüber informieren, wie unauffällig Sie bisher vorgegangen sind. Je mehr Aufmerksamkeit Sie erregen, desto vorsichtiger werden Ihre Gegner und desto eher schlagen diese Alarm. Zudem soll die Gründlichkeit, die Sie in Ihren Einsätzen an den Tag legen, auch Einfluss auf die nachfolgenden Missionen haben. Wenn Sie die Morde wie Unfälle aussehen lassen, wird man Ihnen nicht so schnell auf die Schliche kommen.

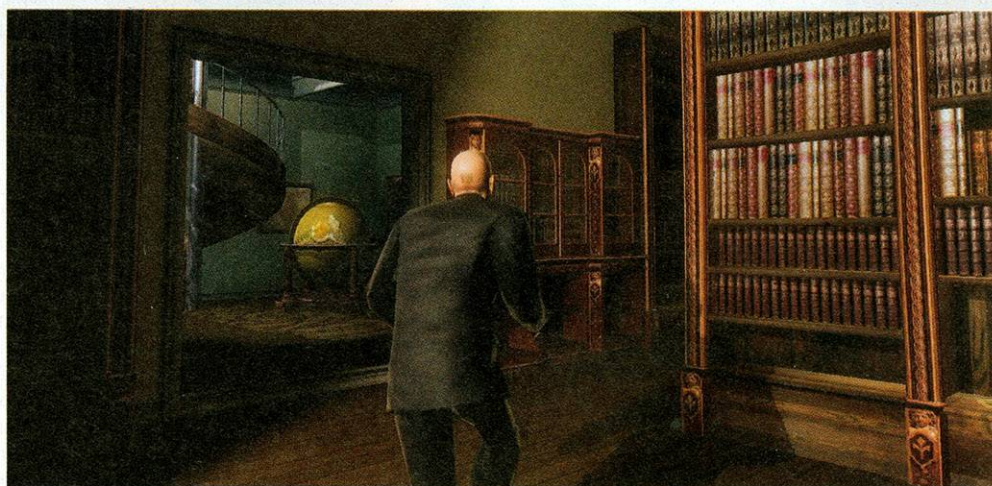
Als technisches Grundgerüst dient einmal mehr die Glacier-Engine, die auch schon in den beiden anderen *Hitman*-Titeln auf der Xbox zum Einsatz kam. Allerdings betonen die Entwickler, dass es sich um eine weiterentwickelte Version dieser Game-Engine handelt. In *Hitman: Blood Money* soll daher die Grafik besser aussehen als je zuvor. Außerdem verspricht man die schlauesten Gegner, die es je in einem *Hitman*-Spiel gab. So soll es nun nicht mehr ausreichen, wenn Sie Leichname einfach nur huckepack nehmen und in einer dunklen Nische verschwinden lassen. Diesmal muss der Hitman auch die Putzfrau mimen und nach erledigter Arbeit die Blutflecken beseitigen, sofern er nicht will, dass gewitzte Gegner die Spuren zu den sterblichen Überresten ihrer Kollegen zurückverfolgen können.

Zwölf Levels wird das Spiel insgesamt zu bieten haben, allesamt reale Schauplätze wie in den Vorgängern. Unter anderem muss Agent 47 diesmal auch im Zockerparadies Las Vegas die Drecksarbeit erledigen. Zehn bis zwölf Stunden Spielzeit peilen die Entwickler an.

LEISE, ABER RABIA! Die Engelmacher von Agent 47

 Schon zu Beginn des Spiels hat die Titelfigur höchst effektive Schusswaffen im Gepäck, die sich in vielerlei Hinsicht modifizieren lassen. Die Upgrades für die Waffen beziehen sich unter anderem auf die drei Bereiche Präzision, Durchschlagskraft und Munitionskapazität.

Spezielle Objektiv (z. B. für Nachtsicht) erleichtern das Zielen, Eingriffe am Abzug funktionieren gewöhnliche Pistolen in Schnellfeuerwaffen um. Über 50 Upgrade-Möglichkeiten sollen dem Spiel ein noch authentischeres Profikiller-Feeling verpassen als in den Vorgängern.



↑ Schleich-Passagen gibt es nach wie vor. Nur mit viel Vorsicht schaffen Sie es erfolgreich an den Gegnern vorbei.



↑ Grafisch soll die Glacier-Engine deutlich zulegen.



↑ Auch die Gegner des Hitman werden intelligenter.

Erster Eindruck

Hitman: Blood Money

Publisher Eidos und IO Interactive machen es richtig: Beide Parteien wollen uns mit *Blood Money* nicht einfach nur ein weiteres *Hitman*-Abenteuer liefern, sondern versuchen die Serie konsequent weiterzuentwickeln. Alleine die Tatsache, dass die Spielweise Einfluss auf spätere Missionen hat, verspricht einen Sprung nach vorne für die Spielereihe.





Juiced

Stellen Sie ein Racing-Team auf die Beine und holen Sie sich den Respekt der Bleifuß-Posse!

Von: Sascha Dowidat

Entwicklt.: Juice Games	Genre: Rennspiel
Publisher: THQ	Live: 2-6
Spieler: 1-2	Termin: Mai
www.thq.de	

Es geht um Geld, Ehre und um Respekt. Mein getunter Peugeot 206 GTI rast mit zwei Wagenlängen Abstand durch das Ziel, während im Hintergrund die Sonne am Horizont versinkt. Neben dem genialen Gefühl des Sieges gibt es einen fetten Batzen

Cash für mich und meine Crew – und vor allem jede Menge Anerkennung der hiesigen Street-Racer. Was klingt wie eine Szene aus *The Fast and the Furious* stammt direkt aus THQs neuestem Rennspektakel *Juiced*.

Sie sind schon mit einem Benzinkanister auf die Welt gekommen und Höchstgeschwindigkeit beginnt bei Ihnen jenseits der 300km/h? Dann sind Sie hier genau richtig. Als unbekannter Underdog ist es nämlich Ihre Aufgabe, den Mächtgern-Street-Racern in Angel City zu zeigen, wie man richtig mit dem Gaspedal umgeht. Sie sollen mit Ihrem eigenen Street-Racing-Team für Furore sorgen.

50 lizenzierte Originalfahrzeuge namhafter Hersteller, angefangen von VW, Mazda, Toyota über Ford bis hin zum Nobelhersteller Dodge, sind vertreten, die im Laufe des Spiels aber erst freigeschaltet werden müssen. Jedes Modell weist dabei eine etwas unterschiedliche Fahrphysik auf – ein kleiner Beetle ist zum Beispiel einfacher auf der Straße zu halten als eine PS-geladene Viper.

Um ein erfolgreiches Team zusammenzustellen, brauchen Sie natürlich jede Menge Startkapital. Also schauen Sie im Kalender nach, welche Rennveranstaltungen gerade anstehen. Meist bestreiten Sie Sprint- oder Rundkurs-Rennen oder müssen perfekte Pirouetten auf den Asphalt zaubern. Ihr Fahrverhalten auf der Strecke wirkt sich dabei auf Ihre Gegner aus. So können Sie Ihre Kontrahenten bedrängen und zu Fehlern zwingen. Wenn Sie diese allerdings anremple und deren Autos beschädigen, sinkt der Respekt Ihnen gegenüber ins Bodenlose. Insgesamt rasen Sie auf 99 verschiedenen Kursen um Geld oder auch mal um den Wagen Ihres Kontrahenten. Blindes Gasgeben führt dabei selten zum Erfolg. Meist ist perfektes Fahren der Ideallinie in Kombination mit geschicktem Herunterbremsen vor Biegungen das Mittel zum Erfolg. Wer anfängt zu sliden, fliegt meist schnell aus der Kurve. Haben Sie Wetten über Sieg und Niederlage mit anderen Fahrern abgeschlossen, werden deren Telefonnummern gleichzeitig in das Telefonbuch Ihres Handys gespeichert »

Bonus-Info

EIGENE RENNEN

Wer sich nicht mit den vorgegebenen Rennen anfreunden kann, hat in *Juiced* auch die Möglichkeit, seine eigenen Wettbewerbe auf die Beine zu stellen. Bestimmte Rennstrecken können Sie allerdings erst mieten, wenn Sie sich genügend Respekt in der Rennszene verdient haben.

» und Sie können später durchklingeln und ein spontanes Wettrennen vereinbaren.

Ein besonderes Feature von *Juiced* ist die Möglichkeit, sein eigenes Team zusammenzustellen. Sie rekrutieren aufstrebende Fahrer und junge Talente und treten gegen andere Teams an. Während der Rennen können Sie Ihren Kollegen sogar Anweisungen geben. Gehen Sie siegreich hervor, gibt es Kohle, um die Autos Ihres Teams gehörig zu aufzumotzen. Nicht nur Individualität ist für den wahren Street-Racer ein Muss, auch die Technik sollte stimmen. Da wird am Getriebe geschraubt, das Fahrwerk ausgetauscht, eine Nitroeinspritzung eingebaut, neue Felgen aufgezogen oder die Übersetzung geändert. Die Tuningmöglichkeiten sind fast unbegrenzt, stehen Ihnen doch mehr als 100 Originaltuningteile bekannter Hersteller zur Verfügung. Um die richtige Abstimmung zu finden, dürfen Sie Ihr getuntetes Baby in der Werkstatt testen oder auf einer Rennstrecke Probe fahren, damit es in den hitzigen Gefechten auf der Straße nicht versagt.

Damit die Rennen nicht langweilig werden, haben die Entwickler dem Rennspektakel zusätzlich einen Online- und System-Link-Modus spendiert. Bis zu sechs Spieler dürfen gleichzeitig um die Wette rasen, in Team-Rennen gegeneinander antreten oder im Showroom Ihre getunten Karren präsentieren. Optisch macht *Juiced* bisher einen guten Eindruck und die Landschaften fliegen flüssig an einem vorbei. Die tolle Sprachausgabe und der coole Soundtrack, angesiedelt zwischen Hip-Hop und Soul, machen Lust auf mehr.

Erster Eindruck

Juiced

Juiced macht richtig Laune. Das Aufmotzen der eigenen Boliden mit den vielen Originalteilen ist genial, die Fahrphysik gelungen und der Team-Modus verspricht eine Menge Abwechslung. Die Online-Anbindung sorgt zusätzlich für Motivation. Ein interessanter Racer, der für eine positive Überraschung sorgen könnte.

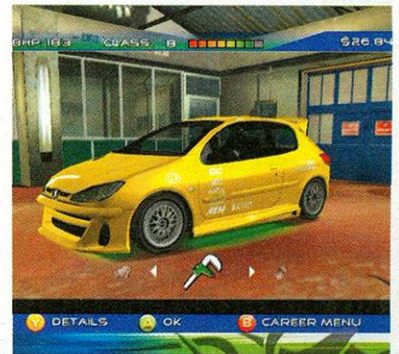


Aus Alt mach Neu Eine Preview nach dem Test?

Aufmerksame Leser werden festgestellt haben, dass es den Test zu *Juiced* schon in Ausgabe 10/04 gab und wir das Spiel mit guten 80 % bewerteten. Warum dann jetzt eine Vorschau? Grund hierfür ist keine Verschiebung des Raumzeitkontinuums, sondern vielmehr eine komplette Überarbeitung des Titels. Ursprünglich sollte Acclaim *Juiced* auf den Markt bringen, musste aber Insolvenz anmelden. THQ schnappte sich schließlich das vielversprechende Spiel, verschob den Release-Termin, unterzog den Titel einer Frischzellenkur und will den Street-Racer nun im Mai veröffentlichen. Im Unterschied zur letztjährigen Fassung gibt es eine intelligentere KI, verbesserte Grafikeffekte, neue Strecken, ein vorgerendertes Intro und zahlreiche neue Soundeffekte.



↑ Bei den Driftrennen kommt es auf perfektes Timing an, denn Sie müssen manuell schalten.



↑ Erstellen Sie Ihre ultimative Rennsammel.



↑ Der Gegner zündet den Nitroboost.



↑ Berührungen der Begrenzung sollten Sie vermeiden.



↑ Nach jedem Rennen erhalten Sie Respektpunkte.



↑ Faires Verhalten hat Vorrang bei Juiced.

Destroy all Humans!

Gefahr aus dem All: Ein kleines, grünes Männchen will den Menschen an den Kragen!

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: Pandemic	Genre: Action-Adventure
Publ.: THQ	
Spieler: 1	Termin: Juni 2005
www.destroyallhumansgame.com	

In unserer E3-Berichterstattung im letzten Jahr schaffte es mit *Destroy all Humans!* ein Spiel unter die Highlights der Show, mit dem vorher niemand gerechnet hatte. Seitdem ist fast ein Jahr vergangen und erst jetzt gibt es wieder Neues darüber zu berichten. THQ führte uns den Titel ausführlich vor und ließ uns sogar selbst Hand daran anlegen.

Und wir nehmen es gleich vorweg: Das Spiel gefällt uns immer noch hervorragend! Warum, ist schnell erklärt: *Destroy all Humans!* ist eine Spaßbombe im Stile von Tim Burtons Film *Mars attacks!*, ausgestattet mit jeder Menge schwarzem Humor, lustigen Gags und Anspielungen auf Filmklassiker,

die sich mit Außerirdischen beschäftigen. Selbst Vorzeige-Alien E.T. kriegt sein Fett ab und mit der Area 42 nimmt man auch die berühmt-berüchtigte Area 51 aufs Korn.

Außerdem muss man den Hauptdarsteller des Spiels einfach lieb haben. Cryptosprodium-137 (kurz Crypto-137) lautet sein Name und optisch erfüllt er fast alle Klischees, die es über kleine Aliens gibt. Aber nur fast, denn seine Haut ist grau, und daher mag er es auch überhaupt nicht, wenn man ihn als „kleines, grünes Männchen“ bezeichnet. Ansonsten pappt ein überdimensionaler Kopf mit großen Glupschaugen auf seinem Hals und aus seinem Mund blitzen rasiermesserscharfe Zähne. Seine kratzige Stimme lässt zudem jeden Kettenraucher wie einen Wiener Sängerknaben klingen.

Zwei Anlässe haben Crypto-137 auf die Erde verschlagen: Zum einen wollen seine Vorgesetzten, dass er eine DNA-Probe der eigenen Spezies ausfindig macht, zum anderen ist er auf der Suche nach seinem verschollenen

Klon-Bruder Crypto-136, der mit seinem UFO über der Erde abgeschossen wurde.

Im Laufe des Geschehens ist dann nicht nur der Name des Spiels (Zerstöre alle Menschen!) Programm. Crypto sieht zwar in allen Lebewesen eine tödliche Gefahr und packt meistens sofort eine seiner grotesken Waffen aus, seine Aktivitäten beschränken sich allerdings nicht einzig auf das Niedermetzeln von Erdlingen. Übernatürliche Fähigkeiten besitzt der kleine Kerl nämlich ebenfalls und so ist es für ihn ein Kinderspiel, per Telekinese Menschen, Kühe oder Autos wie von Geisterhand schweben zu lassen oder durch die Luft zu werfen. Darüber hinaus kann Crypto-137 auch die Gedanken der Erdenbürger lesen und beeinflussen (siehe Extrakasten).

Das Gameplay verspricht viel Abwechslung, denn in den 22 Missionen erkunden Sie mit Crypto zu Fuß oder mit dem Jetpack die sechs verschiedenen Areale, in anderen Herausforderungen sitzen Sie an Bord einer fliegenden Untertasse und radieren mit

Bonus-Info

DEMO-ALARM!!!

THQ verriet uns, dass exklusiv für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN eine Demo-Version zum Spiel im Anmarsch ist. Einen genauen Termin können wir Ihnen allerdings noch nicht nennen, hoffen aber für die Ausgabe 08/2005 darauf.

PIMP MY UFO

Die DNA-Proben, die Crypto-137 den extrahierten Gehirnen der Erdenbewohner entnimmt, dienen im Spiel auch als Währung. In einem Shop kann der Hauptdarsteller sich selbst, seine Waffen oder sein Raumschiff vielseitig upgraden.



Neuer Liebling der OXM-Redaktion: Cryptosprodium-137 lautet der klangvolle Name des Hauptdarstellers.



Flambierter Erdling à la Crypto-137.



Blondie hat mächtig Spaß beim Beamern.



Der Laser lässt die Menschen zappeln.



↑ Fliegende Kühe sind für Crypto-137 kein Problem. Per Telekinese wirbelt das Alien Lebewesen durch die Luft.



↑ Selbst Fahrzeuge schleudert Crypto in die Höhe.



↑ Häuser werden hingegen mit dem UFO geplättet.

Bonus-Info

TEIL ZWEI?

Auf die Frage, ob das Spiel irgendwelche Multiplayer-Modi unterstützen wird, erwiderte uns Derek Proud, Producer des australischen THQ-Studios, ein kurzes „Noch nicht!“, ehe er dann vorsichtig den Begriff „Sequel“ (Fortsetzung) in sein glatt rasiertes Kinn murmelte.

BONUS-SPASS

Neben den üblichen freischaltbaren Boni wie Interviews mit den Entwicklern oder Artworks lässt sich im Spiel auch ein kompletter Spielfilm freischalten. Freuen Sie sich auf 86 Minuten mit den Teenagers from Outer Space. Dazu neun Minuten aus Ed Woods Plan 9 from Outer Space.

„Mit viel schwarzem Humor schlägt der Titel in eine ähnliche Kerbe wie *Conker*.“

» durchschlagskräftigen Waffen Gebäude und Fahrzeuge auf dem Boden aus.

Obwohl das kleine Alien kein Erbarmen mit den Erdenbewohnern kennt und sie gnadenlos erschießt, verbrutelt oder ihre Köpfe zum Platzen bringt, weil es ja für eine DNA-Probe deren Gehirne extrahieren muss, ist der Grad der Gewaltdarstellung stets sehr putzig gehalten und keineswegs zu brutal dargestellt. Vielmehr schlägt der Titel sogar in die gleiche Kerbe wie *Conker: Live & Reloaded*, strotzt aber bei weitem nicht so sehr vor Gewalt.

In grafischer Hinsicht verspricht das Spiel mit seinem Look der amerikanischen 50er-Jahre einen unglaublichen Charme. Im Rahmen der Havok-Engine, die unter anderem dafür sorgt, dass sich Objekte physikalisch korrekt verhalten, kommt zudem die Ragdoll-Physik zum Einsatz. Diese ermöglicht es, dass

sich einzelne Körperteile der Charaktere fast realistisch verhalten. Vor allem wenn Crypto per Telekinese Kühe und Menschen durch die Luft wirbeln lässt, sehen deren zappelnde Gebeine höchst spaßig aus. Der Hauptdarsteller selbst wurde sehr detailliert umgesetzt; vor allem mit dem metallischen Funkeln seiner Augen hat er uns den Kopf verdreht.

Erster Eindruck

» Destroy all Humans!

Seit der letzten E3 warten wir auf dieses Spiel, im Juni soll es endlich so weit sein. Knapp 15 Stunden Spielzeit verspricht THQ damit. Uns steht zwar kein Grafik-Meilenstein bevor, dafür aber ein kolossaler Spaßfaktor. Hoffentlich wirken dann die deutschen Stimmen (das Spiel wird vollständig lokalisiert) genauso gut wie die Englischen.



HIRNGESPINST

Crypto lässt die Puppen tanzen!

Hauptdarsteller Crypto-137 ist ein Meister der Gedankenmanipulation. Er versteht es bestens, den Willen der Menschen zu beeinflussen.



↑ **TARNUNG:** Sofern Crypto von einer Person noch nicht entdeckt wurde, kann er deren Gestalt annehmen. Durch eine Illusion täuscht er anderen Menschen sein neues Aussehen vor.



↑ **HYPNOSE:** Die Erdenbewohner werden im Spiel sogar reihenweise von Alien Crypto hypnotisiert. In diesem Zustand lässt sie das gewitzte Kerlchen verschiedene Dinge für ihn erledigen.



↑ **PSYCHOKINESE:** Mit seiner Gedankenkraft hat der Hauptdarsteller auch die Möglichkeit, Objekte und Personen wie von Geisterhand durch die Luft zu bewegen.



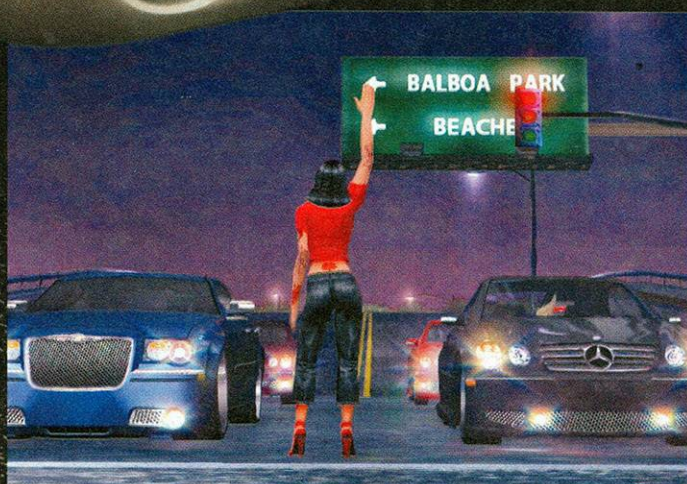
↑ **ABLENKUNG:** Crypto kann Menschen auch dazu bringen, dass diese ein Ablenkungsmanöver für ihn durchführen. Tanzende Erdlinge locken zum Beispiel andere Zuschauer an.

Midnight Club 3 DUB Edition

Noch mehr Tuning, noch mehr Style - Rockstar will den Genre-Thron!



⬆ Speed-Junkies aufgepasst! Dieses Spiel wird richtig, richtig schnell!



⬆ Heiße Kurven ohne Ende: Schicke Mädels dienen als schmückendes Beiwerk.

Bonus-Info

XBOX LIVE

Bis zu acht Spieler dürfen gleichzeitig online rasen. Neben allen Rennmodi aus dem Einzelspieler-Modus stehen Ihnen dabei auch Multiplayer-Modi wie Capture the Flag zur Verfügung. Eine technische Verbesserung soll zudem dafür sorgen, dass Rennen nicht mehr abgebrochen werden, wenn der Host das Match verlässt – dann wird automatisch der zweite Teilnehmer das Amt des Gastgebers übernehmen.

STRECKENDESIGNER

Mit einem Editor haben Sie die Möglichkeit, eigene Rennstrecken zu entwerfen. Jede Strecke wird beliebig oft modifizierbar sowie on- und offline befahrbar sein.

Von: Manfred Reichl

Entwickler: Rockstar	Genre: Rennspiel
Publisher: Take 2	Live: 2-8
Spieler: 1-2	Termin: 15. April
www.midnightclub3.de	

Seit Monaten dominiert EAs *Need for Speed Underground 2* die Verkaufscharts. Nicht mal *Halo 2* konnte dem Rennspiel dauerhaft den Spitzenplatz streitig machen. Dies überrascht keineswegs, denn schließlich ist spätestens seit dem Erfolg der MTV-Show *Pimp my Ride* auch hierzulande das „Pimpen“ (Aufmotzen) von Fahrzeugen in Rennspielen populärer denn je. Den Titel des Genre-Königs könnte das EA-Produkt allerdings nicht mehr lange innehaben, denn mit Rockstars *Midnight Club 3 DUB Edition* steht das nächste brandheiße Tuning-Spektakel bereits in den Startlöchern.

Ausgestattet mit der Lizenz des edlen, amerikanischen *DUB*-Magazins, in dem US-Promis regelmäßig ihre übertriebenen protzigen Schleudern zur Schau stellen, setzt der dritte Teil der *Midnight Club*-Reihe auf exquisite Edelkarossen, die Sie sehr umfangreich und stylisch aufmotzen dürfen, ehe Sie damit durch die virtuellen Abbilder der US-Metropolen Atlanta, Detroit und San Diego heizen. Lizenzen diverser Tuningteile-Hersteller machen es möglich. Bis ins Detail werden Sie an Optik und Leistung der Flitzer feilen dürfen. Selbst der Schaltknopf eines Wagens lässt sich bestimmen.

Im Gegensatz zu *NFSU 2* sitzen Sie bei *Midnight Club 3 DUB Edition* aber nicht ausschließlich am Lenkrad von vierradrigen fahrbaren Untersätzen. Wie im Vorgänger sind auch wieder Motorräder mit von der Partie, deren Steuerung verbessert wurde. Im zweiten Teil der Spielserie waren die Feuerstühle nur schwer unter Kontrolle zu bringen, während unserer ersten Probefahrt bei Publisher Take 2 bekamen wir die Raketen aber schon deutlich besser in den Griff. Sie erreichen allerdings noch immer atemberaubende Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse. Auch einige der Autos im Spiel gehen ab wie Schmidts Katze und Sie erwartet ein bahnbrechendes Geschwindigkeitsgefühl. Vor allem wenn Sie den Nitro-Boost eines Fahrzeugs zünden, werden Sie sich im engen Straßenverkehr häufig wünschen, dies besser doch nicht getan zu haben, so rasant geht es teilweise zur Sache. Stylistische Blur-Effekte untermalen den Geschwindigkeitsrausch optisch.

Des Weiteren sollen verschiedene Power-ups je Fahrzeugklasse für Action sorgen. Limousinen und SUVs (Sport Utility Vehicles) beherrschen beispielsweise das „Aggro“-Feature. Dieses kommt zum Einsatz, wenn Sie durch das Rammen anderer Fahrzeuge eine Anzeige aufladen. Ist diese komplett gefüllt, können Sie sich mit Ihrem eigenen Vehikel höchst aggressiv durch den Verkehr pflügen, ohne dass Sie zu stoppen sind. Ein weiteres Power-up ist die so genannte „Zone“. In diese gelangen Sie, wenn Sie Crashes vermeiden. Ist die „Zone“ einmal aktiviert, sehen Sie das

Geschehen in einer Bullet-Time-ähnlichen Zeitlupe und können so Ihr Fahrzeug weniger gefährdet durch den Verkehr lenken.

Bei den Spielmodi wird ein Karriere-Modus im Mittelpunkt stehen, der vor allem mit seinen sehr zahlreichen Rennarten gegenüber *NFSU 2* punkten soll. Sehr realistisch werden zum Beispiel die „Rush“-Rennen ausfallen. In diesen sind nur der Startpunkt und das Ziel des Rennens vorgegeben, nicht aber der Streckenverlauf. Wie Sie letztlich in den drei frei befahrbaren Stadtgebieten das Ziel erreichen, ist damit Ihren Ortskenntnissen und Ihrem fahrerischen Gespür überlassen, denn Sie dürfen selbst den richtigen Weg finden. Ein dynamischer Schwierigkeitsgrad, der sich den Fähigkeiten jedes Spielers anpasst, soll das Spiel zudem sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene interessant machen.

Grafisch überzeugte uns die sehr frühe Vorabversion bereits mit detaillierten Fahrzeugmodellen. In akustischer Hinsicht erwarten Sie ähnliche Stilrichtungen (Hip-Hop, Techno etc.) wie bei der EA-Konkurrenz.

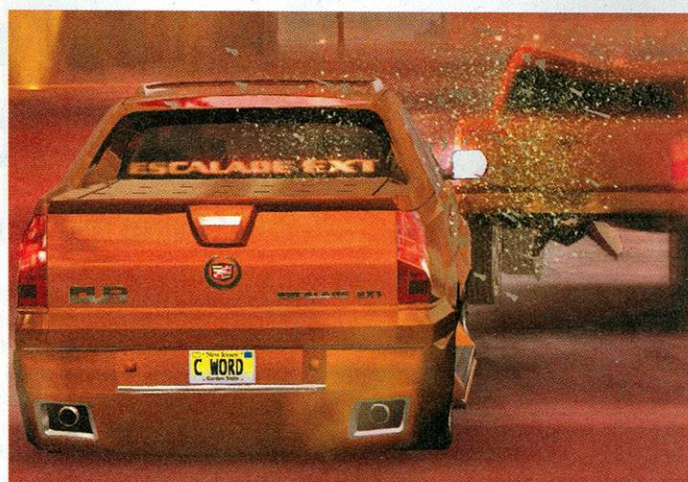
Erster Eindruck

Midnight Club 3 DUB Edition

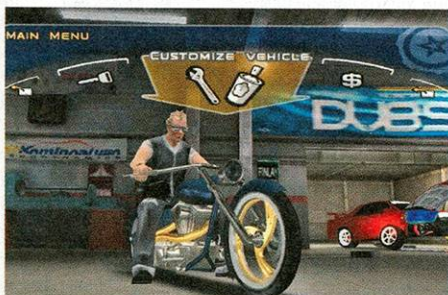
Nachdem wir zum ersten Mal Probe zocken durften, steht definitiv fest, dass sich *Midnight Club 3* nicht hinter dem großen *NFSU 2* verstecken müssen wird. Die zahlreichen Rennarten versprechen mehr Abwechslung und vor allem die drei frei befahrbaren Stadtgebiete laden zum Cruisen und Protzen mit dem eigenen Pimp-Mobil ein.



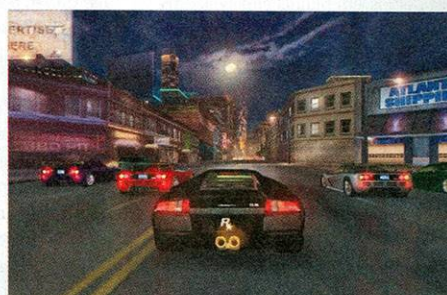
↑ Eine Karre ist cooler als die andere und lädt zum ausgiebigen Protzen ein.



↑ Mit dem „Aggro“-Power-up pflügen Sie sich Ihren Weg durch den Verkehr.



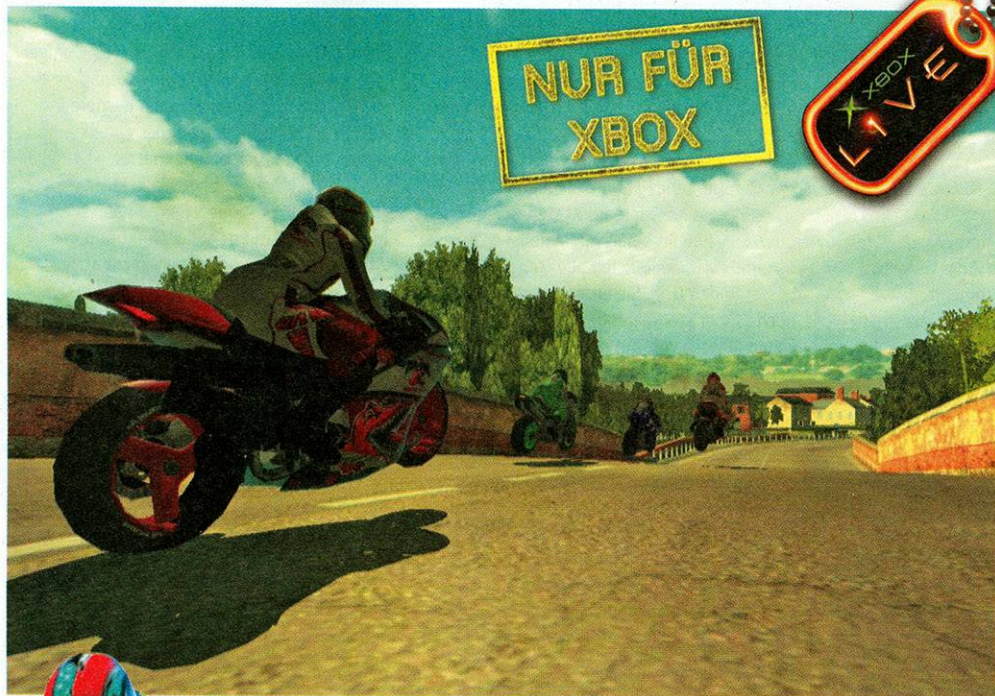
↑ In den Shops lassen sich alle Vehikel „pimpen“.



↑ Straßenrennen sind illegal – uns doch egal!



↑ Das Tempo der Motorräder macht uns Angst!



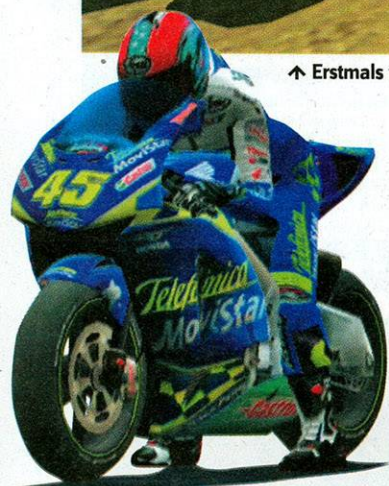
↑ Erstmals werden Rennen jetzt auch auf dem Land ausgetragen.



↑ Grafisch ist MotoGP 3 eine Augenweide.



↑ Wer schlecht fährt, macht einen Abflug.



MotoGP

Ultimate Racing Technology 3

Der König der Motorrad-Rennspiele auf der Xbox ist tot, es lebe der neue König?

Von: Sascha Dowidat

Entwickler: Climax	Genre: Rennspiel
Publisher: THQ	Live: 16
Spieler: 1-4	Termin: 10. Juni
www.climaxgroup.com	

Ein realistisches Fahrgefühl, ein genialer Online-Modus und ein knackiger Schwierigkeitsgrad – *MotoGP 2* ist auch nach zwei Jahren die ultimative Referenz der Motorrad-Simulationen. Doch nun schicken die britischen Entwickler von Climax mit dem dritten Teil des Franchise Konkurrenz aus dem eigenen Haus auf die Rennstrecke. Und das neue *MotoGP* könnte mit 300 km/h auf dem Hinterrad am Vorgänger vorbeiziehen. Denn dort, wo *MotoGP2* aufhört, fängt der neueste Teil erst an, Gas zu geben. *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* setzt auf das bewährte Spielprinzip, bietet aber noch mehr Simulation

als der Vorgänger und möchte trotzdem den Zugang für Einsteiger erleichtern und den Spieler schnell begeistern. So hat man zum Beispiel das Fahrverhalten bei hohen Geschwindigkeiten wesentlich entschärft.

Wie schon in den ersten beiden Teilen dürfen Sie die komplette MotoGP-Saison, diesmal aus dem Jahr 2004, bestreiten – Rennstrecken, Originalfahrer und Outfits natürlich inklusive. Dagegen ist der Extrem-Modus eine willkommene und interessante Neuerung. Wem die bisherigen Grand-Prix-Rennen zu langweilig waren, der ist hier richtig. Auf 16 City- und Vorstadt-Kursen dürfen sich Adrenalinjunkies so richtig austoben und auch abseits der vorgegebenen Strecken ordentlich Gas geben. Egal ob neonbeleuchtete Straßen in Japan oder Landstraßen im idyllischen England, Sie werden Ihre Lieblingsstrecke finden. Unsere amerikanischen Kollegen durften bereits einen ersten Blick auf den spielbaren Titel werfen und sind von der Optik begeistert. Die auf

Fahrer und Asphalt angewandte Mapping-Engine sorgt zusammen mit der nochmals verbesserten Kamera und den teilweise widrigen Wetterverhältnissen für Staunen.

Das Tunen von Fahrzeugen und Vehikeln gehört seit *Need for Speed Underground* zum guten Ton – *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* macht da keine Ausnahme. Im Extrem-Modus verdienen Sie richtig Kohle und dürfen diese zur Verschönerung Ihres Motorrads benutzen. Aber auch an der Technik lässt sich – nötiges Kleingeld vorausgesetzt – schrauben. Traktion, Stabilität, Bremsen und Gewichtsreduzierung verbessern das Handling, erhöhen die Leistung und machen Sie konkurrenzfähig. Oder Sie kaufen sich gleich einen neuen fahrbaren Untersatz. Düsen Sie anfangs noch mit 600ccm-Maschinen über die Strecke, wird mit steigendem Einkommen auch die 1.000ccm- oder 1.200ccm-Klasse erschwinglich. Während die kleineren Maschinen einfach zu steuern sind, erfordern die großen

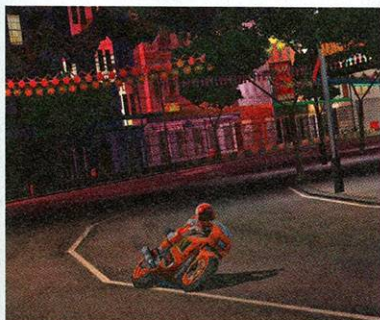
Bonus-Info

ERFAHRUNGSSYSTEM

Durch das Erfahrungssystem wird das Spiel den Fähigkeiten des Fahrers angepasst. Je erfolgreicher Sie sind, desto mehr gibt Ihr Fahrer Gas oder legt sich schärfer in die Kurven. Aber das Motorrad wird sich auch schwieriger steuern lassen. Im Online-Modus können Sie am Rang schnell erkennen, wie gut Ihre Gegner sind, und vermeiden so herbe Niederlagen.



↑ Fahren Sie eine komplette GP-Saison.



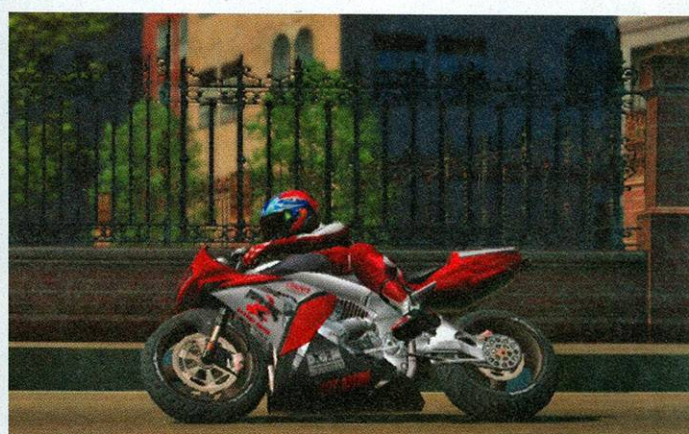
↑ Die Lackierung können Sie ändern.



↑ Im Extrem-Modus rasen Sie auch durch kleinere Städte und machen dabei mächtig Krach.



↑ 16 Spieler dürfen in *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* simultan antreten.



↑ Die Fahrzeuge und Detaildarstellungen der Motorräder sehen klasse aus.

» Zweiräder richtiges Können im Umgang mit der Steuerung. Auch der Sound der einzelnen Maschinen ist unterschiedlich. Dazu hat Climax die Originalgeräusche auf MotoGP-Rennstrecken eingefangen und ins Spiel integriert.

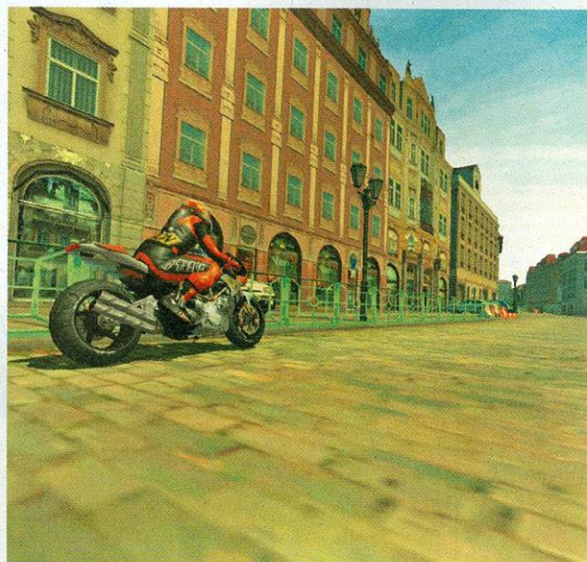
Der zweite Teil hat bereits mit tollem Xbox-Live-Modus überzeugt und war für viele Rennspielfans Grund genug, ein Xbox-Live-Abo abzuschließen. Dies könnte beim dritten Teil wieder der Fall sein, denn die angekündigten Online-Spielmodi wie Online-Gameplay, Zuschauer- und Kommentator-Modus klingen vielversprechend. Durch das integrierte Online-Gameplay ist es jederzeit möglich, aus dem Einzelspieler-Modus in den Online-Modus zu wechseln. So schaffen die Entwickler einen nahtlosen Übergang zwischen Online- und Offline-Gameplay. Mussten Sie früher noch in der Lobby darauf warten, bis ein Spiel beendet war, können Sie jetzt im Zuschauer-Modus das Rennen live verfolgen und das Fahr-Verhalten der Gegner studieren. Den krönenden

Abschluss bildet der Kommentator-Modus. Hier wird ein beliebiger Zuschauer bestimmt, der das nächste Rennen als Live-Moderator kommentieren darf. Eine tolle und vor allem neue und innovative Idee! *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* glänzt mit verbesserter Technik, einem umfangreichen Extrem-Modus und einzigartigen Online-Features. Wenn Climax nicht aufgrund überhöhter Geschwindigkeit aus der Kurve fliegt, erwartet uns hier im Sommer ein richtiger Knaller.

Erster Eindruck

► *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3*

Climax hat sich nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht, sondern den zweiten Teil konsequent weiterentwickelt. Grafisch kann *MotoGP3* schon jetzt begeistern, aber erst die Spielbarkeit des neuen Extrem-Modus und der innovativen Online-Features werden schließlich über Sieg oder Niederlage entscheiden.



↑ Die Schauplätze sind realen Orten nachempfunden.



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!

KAPERN

ABFACKELN

ZERSTÖREN

VERRATEN

VERHAFTEN



PlayStation 2





SCHÜTZENHILFE

BESTELLEN

EINÄSCHERN

BOMBARDIEREN

SABOTIEREN

SNIPERN

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™

JETZT IM HANDEL



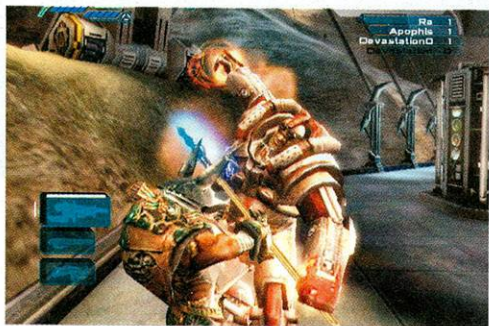
↑ Ohne Zweifel: Die Charaktermodelle im neuen Unreal Championship sehen ebenso hinreißend aus wie die detaillierten Levels.

Unreal Championship 2 The Liandri Conflict

Hier wird geprügelt und geschossen, was das Zeug hält!

Von: Bernd Holtmann

Entwickler: Epic Games	Genre: Ego-Shooter
Publisher: Midway	Live: 2-8
Spieler: 1-2	Termin: 22. April
www.liandriconflict.com	



↑ Einer von den beiden überlebt diesen Kampf nicht.



↑ Zweiter von Links: der Bonus-Charakter Raiden.

Das passiert nicht oft: Während unsere englischen OXM-Kollegen bereits eine Testversion von *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict* in den Händen halten, müssen wir uns wegen der späteren Deutschlandveröffentlichung noch mit einer deutschen Vorschaufassung zufrieden geben. Doch der anfängliche Ärger verflog schnell – um genauer zu sein: gleich nach der ersten Mehrspielerpartie. Schon im vergangenen Oktober hatten wir uns bei einer Präsentation in Spanien von der Qualität des Spiels überzeugen können. Damals durften wir gegen Epic-Boss Mike Capps antreten – und bekamen mangels Training natürlich gleich eins auf die Nase. In *Unreal Championship 2* ist diese Redewendung übrigens wörtlich zu nehmen, denn neben dem üblichen »

Entwickler im Interview

Mike Capps ist President von Epic Games und leitet dort das Entwicklungs- und Produktionsteam.



Bei einem Interview verriet uns der Firmenboss die wichtigsten Details zu seinem neuen Shooter-Spektakel.

OXM: Unreal Championship 2 erscheint ausschließlich für die Xbox - aber gibt es keine Elemente, die von der erfolgreichen PC-Serie Unreal Tournament übernommen wurden?

Capps: Nein, bei *Unreal Championship 2* ist echt alles neu! Na ja, wir haben uns vielleicht ein halbes Prozent von unseren alten Spielen geborgt, aber der Rest ist komplett neu. Viele Waffen haben sich verändert, wir haben sogar ein paar alte Lieblinge von 1997 aus der Schublade hervorgekramt und in überarbeiteter Form eingebaut. Natürlich gibt es viel mehr Waffen als im ersten Teil - aber der größte Unterschied sind wohl die unterschiedlichen Charaktere.

OXM: Inwiefern unterscheiden sich die Charaktere denn?

Capps: In *Unreal Tournament* auf dem PC spielen sich die Charaktere immer gleich. Da kann man lediglich das Aussehen verändern und das war's. In *Unreal Championship 2* spielen sich die Charaktere sehr unterschiedlich. Die untote Lauren zum Beispiel ist verdammt schnell unterwegs und besitzt Adrenalin-Combos, die einem die Lebensenergie rauben. Du kannst dir für ein Match aber auch den deutlich langsameren Skaarj aussuchen. Der ist zwar langsamer als Lauren, hat aber auch deutlich mehr Lebensenergie, ist stärker und immun gegen Gift. Die Wahl der Charaktere ist also schon fast eine strategische Entscheidung.



OXM: Macht die neue Verfolgersicht das Spiel nicht mehr zu einem Actionspiel als zu einem Shooter?

Capps: Der Wechsel zur Third-Person-Ansicht ist für die *Unreal*-Marke ein großes Ding. Zunächst war das nur eine irre Idee, aber es spielt sich dadurch tatsächlich besser. Man sieht deutlich mehr von der Spielumgebung und kann man sich wesentlich schneller durch die Levels bewegen. Aber da wäre auch noch der neue Nahkampf-Modus, denn wir bringen ja auch Stäbe, Schwerter, Klauen und Fäuste mit ins Spiel - und haben das, wie ich finde, sehr gut mit dem üblichen Fernkampf aus unseren bisherigen Titeln kombiniert. Ich glaube, man muss es wirklich gespielt haben. (grinst)

OXM: Mit einem Schwert hat man doch gegen einen Raketenwerfer keine Chance - wie gleicht man so etwas denn aus?

Capps: Um dieses Problems Herr zu werden, haben wir ein paar neue Bewegungsmöglichkeiten eingebaut, die den Nahkämpfer schnell zur Position des Gegners bringen. Abgesehen davon kann man die Schüsse auch mit einem Schild blocken oder einzelne Projektile ablenken. Das ist allerdings eine ganz schön riskante Möglichkeit, denn wenn Sie nur eine Rakete nicht rechtzeitig abwehren, kriegt Ihr Spielercharakter die volle Wucht des Schusses ab.



↑ Die Special-Effects von Unreal Championship 2 sind erste Sahne!



↑ Finishing-Moves wie diesen kennt man aus Prügelspielen.



↑ Adrenalin-Combos sind mächtige Helferlein im Kampf.

Bonus-Info

SPIEL MICH FREI

Wenn Sie den Einzelspieler-Modus abgeschlossen haben, schalten Sie damit automatisch eine alternative Version des Spielercharakters frei.

FRIER MICH EIN

Es ist schon sehr cool, wenn Sie Ihre Gegner mit der Nahkämpf-Pistole zeitweise einfrieren. Nicht so lustig ist es allerdings, wenn Sie selbst zum temporären Eiszapfen werden. Sie können den Abtauprozess etwas beschleunigen, indem Sie wie wild am linken Analogstick rütteln und dabei die A-Taste drücken. Viel Erfolg!

» Shooter-Arsenal hat Epic sein Meisterwerk noch mit einer weiteren Zutat gewürzt: Nahkampf! In *Unreal Championship 2* können sich die Kontrahenten nicht nur mit Raketenwerfern, Bio-Rifles, Ripjack, Stinger und Co. beharken, sondern auch mit Stäben, Schwertern, Klauen oder den bloßen Fäusten prügeln.

Dass das angestaubte *Unreal Championship* seine Qualitäten nur im Mehrspieler-Modus unter Beweis stellen konnte, ist kein Geheimnis. Damit den Nachfolger nicht das gleiche Schicksal ereilt, hat Epic einen kompletten Einzelspieler-Modus eingebaut und diesen mit Filmszenen abgerundet. In diesem Modus lernen Sie die einzelnen Charaktere kennen - und müssen sich ihnen auch in einem großen Turnier stellen. Der Shooter-Experte vermutet nun wahrscheinlich hinter dem riesigen Arsenal eine komplizierte Steuerung - falsch gedacht! Epic hat die Steuerung für Fern- und Nahkampf so raffiniert auf den Xbox-Controller gemaßt, dass Anfänger spätestens nach dem ausführlichen Tutorial die komplexe Steuerung beherrschen.

Die neue Verfolgerperspektive wird viele Ego-Shooter-Fans vielleicht abschrecken. Skepsis ist jedoch nicht angebracht: In einem kleinen Mehrspielermatch konnten wir zum Beispiel schon nach kurzer Zeit an Wänden abspringen, um feindlichem Feuer auszuweichen. Offensivspieler können die Ansicht aber auch auf die gewohnte Ego-Perspektive zurückschalten - zum Beispiel, um die immer schneller drehende Metallscheibe des Ripjack vor dem Abschied zu bestaunen. Wer mit der Steuerung noch nicht so firm ist, kann übrigens mit beiden Schultertasten einen Schild aufbauen oder mit der linken Schultertaste feindliche Projektile abwehren. Das ist allerdings nicht so leicht, wie es klingt, denn um eine ganze Salve an Raketen abzuwehren, brauchen Sie ein gutes Reaktionsvermögen - und Nerven wie Drahtseile.

Auch wenn sich die *Unreal*-Marke mit *Unreal Championship 2* weit von den PC-Wurzeln entfernt, so bleibt Epic doch den Grundsätzen seiner Spieleserie treu: erstklassige Grafik und grandioses Gameplay. Besonders viel Arbeit hat man darin investiert, Fern- und Nahkampfgriffe geschickt auszubalancieren.

Wer in der Hitze des Gefechts plötzlich in den Prügelradius eines Gegners landet, kann mit einem Tastendruck ganz schnell die Fäuste tanzen lassen. Um Ihnen verraten zu können, wie fesselnd Epics runderneuerter Shooter wirklich ist, haben wir in der Redaktion ein „kurzes Deathmatch unter Kollegen“ angesetzt. Dieses wurde schnell zu einer begeisterten Reise durch die vielen Spiel-Modi von *Unreal Championship 2* - und ließ nach rund einhalb Stunden zwei begeisterte Spielesüßter vor dem Fernseher zurück. Wie gut die fertige deutsche Fassung wirklich ist, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe.

Erster Eindruck

Unreal Championship 2

So viel steht jetzt schon fest: Dieses Spiel wird das nächste Mehrspieler-Highlight 2005. Eine Menge neuer Waffen, 14 Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten, der neue Nahkampf-Modus, neue Adrenalin-Combos, Finishing Moves wie in einem Beat 'em Up und ein Spitscreen-Modus - was für ein Brett!



Dreamfall

The longest Journey

Eine mystische Reise durch Raum und Zeit

Von: Sascha Dowidat

✗ Entwickler: Funcom	✗ Genre: Action-Adventure
✗ Publisher: Funcom	
✗ Spieler: 1	✗ Termin: Herbst
✗ www.funcom.com	

Epische Geschichten und schöne Action-Adventures sind in Zeiten von knallharten Ego-Shootern und hektischen Sport- und Rennspielen eher selten geworden. Die Fortsetzung zum PC-Erfolgsadventure *The longest Journey* aus dem Jahr 1999 schafft Abhilfe und entführt Sie in mystische Abenteuerwelten irgendwo zwischen hier und nirgendwo, zwischen Realität und Fiktion. Zöe Castillo, eine zwanzigjährige Studentin und Träumerin, wird in eine Verschwörung verwickelt, die schon bald weitere Charaktere in eine geheimnisvolle Geschichte hineinzieht. Der undurchsichtige Kämpfer und Apostel Kian und die aus dem ersten Adventure bekannte April Ryan spielen dabei eine wichtige Rolle. Jede der drei Spielfiguren hat ihren eigenen Handlungsstrang, aber nur wer geschickt zwischen den Charakteren wechselt, wird das Geheimnis um elektrostatische Störungen und geisterhafte Erscheinungen in der Welt von *The longest Journey* lösen können.

Fans werden jetzt ein reines Point&Click-Adventure im Stil des ersten Teils erwarten, aber weit gefehlt. Entwickler Funcom hat sich dazu entschlossen, das Konzept zugunsten eines Action-Adventures zu verlagern und die zahl-

reichen Puzzles etwas zu reduzieren, um ein breiteres Publikum anzusprechen. So steuern Sie die Charaktere jetzt direkt aus der Third-Person-Perspektive, untersuchen und benutzen verschiedene Gegenstände, lösen kleinere Rätsel und dürfen erstmals auch kämpfen. Ihr Verhalten bestimmt entscheidend den weiteren Spielverlauf. Sie können mit brachialer Gewalt vorgehen, mit kleinen Tricks arbeiten oder das Verhältnis zum Gesprächspartner in Dialogen beeinflussen. Es ist allein Ihre Entscheidung.

Die Atmosphäre von *Dreamfall* wirkt mystisch und geheimnisvoll. Dazu tragen die stimmungsvollen Schauplätze wie das futuristische Casablanca, die magische Metropole in Arcadia oder das frostige Reich des Winters maßgeblich bei. Optisch kann das Abenteuer schon jetzt voll überzeugen. Wunderschöne Licht- und Schatteneffekte, kleine Details wie herabfallende Schneeflocken und das herrliche Design der Schauplätze sehen klasse aus. Mit *Dreamfall: The longest Journey* erwartet uns ein wunderschönes Action-Adventure, das durchaus das Zeug zum Hit hat.

Erster Eindruck

► Dreamfall: The longest Journey

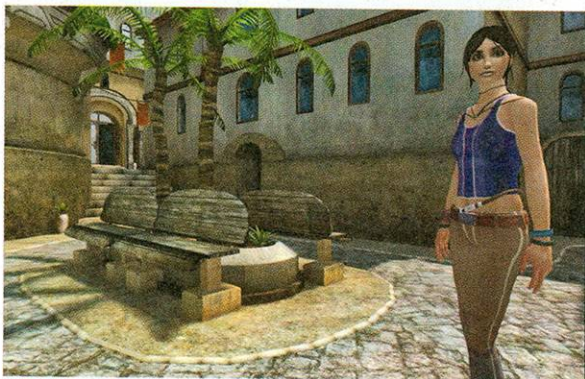
Dreamfall: The longest Journey verspricht eine wunderschöne Reise in eine ferne Welt. Stimmungsvolle Szenarien, eine fantastische Atmosphäre und die spannende Verschwörungsgeschichte mit den drei interessanten Charakteren lassen auf ein gelungenes und spannendes Action-Adventure hoffen.



↑ Das Design der Schauplätze ist hervorragend gelungen.



↑ Die Licht- und Schatteneffekte sehen schon sehr gut aus.

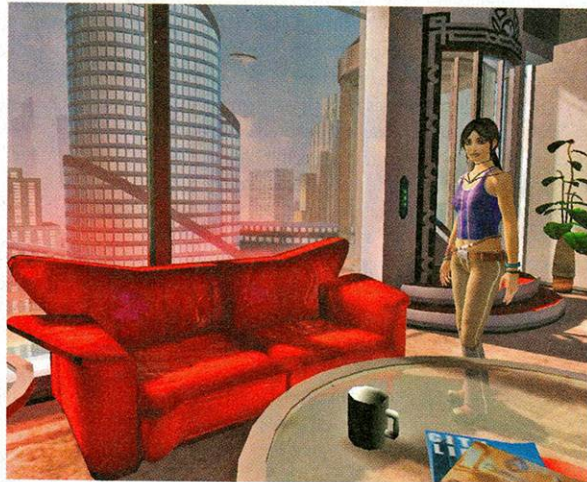


↑ Zöe Castillo spielt eine wichtige Rolle in der Geschichte.

Bonus-Info

SPRACHHAUSGABE

Wie schon im ersten Teil wird Musik und Sprache wieder eine große Rolle spielen. Deshalb werden alle Dialoge im Spiel durch eine komplette Sprachausgabe ergänzt, was die Atmosphäre zusätzlich unterstützt.



↑ Man beachte die kleinen Details auf dem Tisch.



↑ Wenn reden nicht hilft, dann wird geprügelt.

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: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. 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 zum Preis von nur € 90,00/12 Ausg. (= € 7,50/Ausg.); Ausland € 102,00/12 Ausg.; Österreich € 97,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Das Offizielle Xbox-Magazin mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

☐ Bequem per **Bankeinzug**

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

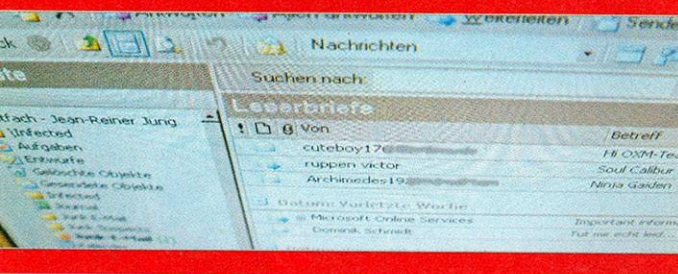
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung**

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten

PostEingang



DIE RIESEN-KOTOR-ENTTÄUSCHUNG

Hi OXM-Team,
zuallererst ein Lob für die gute Arbeit. Es ist immer wieder eine Freude, euer Magazin durchzublätern.
Jetzt aber zum eigentlichen Thema. Ich habe gerade *Star Wars: KOTOR II* erstanden, was ja nach dem genialen ersten Teil nicht weiter verwunderlich ist. Irgendwie muss ich aber sagen, dass ich diesen Schritt fast bereue, weil das Spiel doch aus ziemlich viel Licht und Schatten besteht. Zum einen ist da der Umfang von knapp 40 Stunden, was ja bei heutigen Spielen keine Selbstverständlichkeit ist. Die Verbesserungen im Kampfsystem sind auch nicht schlecht und waren so gesehen eine logische Konsequenz aus einigen Unwägbarkeiten des ersten Teils. Da hört es dann aber auch schon auf.
Was mich an *KOTOR II* wirklich stört, sind die Unmenge an Bugs, wie zum Beispiel Fehler in Ladebildschirmen, unerklärliche Abstürze im Spielbetrieb und so weiter. Alle aufzuzählen



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.



↑ Trotz kleinerer Bugs ist KOTOR II immer noch eines der besten Rollenspiele auf der Xbox.

würde diesen Rahmen sprengen. Mir kommt es so vor, als wäre Obsidian nicht fertig geworden. Die Story ist auch nicht wirklich das Gelbe vom Ei und die Grafik ist auch nicht so viel besser geworden. Letztendlich muss ich sagen, dass ich mir sehr viel mehr von dem Spiel versprochen habe und die Wertung noch um ein paar Prozentpunkte nach unten setzen

würde. Einen Kauf des möglichen dritten Teils werde ich mir dann auch reiflich überlegen.

Christoffer Krull (per E-Mail)

Hi Christoffer,
machst du *KOTOR II* da nicht schlechter, als es eigentlich ist? Zugegeben, die Story ist nicht mehr so bombastisch, wie man es vom

Ein Herz für Offline-Spieler - Teil 2

REAKTIONEN AUF DEN LESERBRIEF VON LARS ADRIAN IN DER LETZTEN AUSGABE



MEHR XBOX LIVE!

Moin OXM-Team,

ich kann nicht ganz nachvollziehen, worüber sich Lars Adrian im letzten Heft nun eigentlich aufregt. Er ist ja nicht gezwungen, online zu zocken, nur weil ihr die Games mit einer Multiplayer-Wertung verseht. Außerdem finde ich, dass die Onlinebewertungen ziemlich kurz sind und durchaus mehr Platz bekommen sollten. Xbox Live ist für mich bei manchen Games der ausschlaggebende Grund überhaupt, einen Kauf in Betracht zu ziehen. Wer noch nicht mit „wildfremden Leuten anonym über Headset“ gezockt und dabei Freunde gefunden hat, kann das wahrscheinlich nicht verstehen. Sicher macht es auch Spaß, mit Kumpels offline im Multi zu spielen, aber die Möglichkeit, Leute aus aller Welt zu treffen, ist doch gerade das Ding an der Xbox. Vielleicht könnt ihr ja eure Xbox-Live-News ausweiten und auch mal den einen oder anderen Clan vorstellen und über

mehr als neue Downloads oder Patches berichten. Als Offizielles Xbox-Mag hat man ja auch eine gewisse Verpflichtung (grins). Wie ihr schon richtig sagt, bei einem Heft von 100 Seiten kann man das den Online-Usern ruhig gönnen. Das Geheimnis einer guten Berichterstattung ist eben die Ausgewogenheit. In diesem Sinne, legt noch eine Schaufel drauf!!

Volker Gäßlich (per E-Mail)



WENIGER XBOX LIVE!

Liebes OXM,

na ja, ich hoffe, ihr lest meinen Brief durch. Ich bin erst ein Neuling und weiß auch nicht so recht, was hier so abgeht. Aber ich möchte einen Kommentar zu Lars Adrians Brief abgeben. Ich finde, er hat völlig Recht. Denn auch mir macht das Xbox Live keinen richtigen Spaß. Man würde mir jetzt wahrscheinlich sagen: Du bist neu hier, du kannst gar

nichts dazu sagen oder sonst etwas ... Ich bin genauso ein Offline-Zocker und spiele meistens nur mit meinem Bruder oder sonst jemandem. Aber ich denke mir, dass ich bei diesem Thema voll und ganz Lars Recht gebe.

Ich habe die Seiten in eurem Heft mal genauer angeschaut und bemerkt, dass hier nicht nur zwei Seiten über Xbox Live sind. Vielleicht täusche ich mich auch nur, aber ich wollte trotzdem ein Wörtchen loswerden. Ich finde eure Hefte trotzdem super und ich werde es mir auch weiterhin gern kaufen.

MfG MarkusR (per E-Mail)

Wir haben jetzt mal zwei Briefe stellvertretend für jede Fraktion hier abgedruckt. Da Xbox Live ein festes Feature unserer Lieblingskonsole ist, werden wir auch in Zukunft im angemessenen Umfang auf die Online-Funktion eingehen.

ersten Teil gewohnt war, aber letztendlich haben die vielen kleinen Neuerungen, die gute Synchro und das ausgefeilte *Star Wars-Flair* dafür gesorgt, dass der Titel immer noch die grandiose Wertung von 89 Prozent eingefahren hat. Bei unserer deutschen Testversion sind uns zwar auch einige Fehler aufgefallen, die aber eher klein waren. Von Komplettabstürzen blieben wir während des gesamten Testzeitraums verschont.

TSCHÜS XBOX!

Hallo OXM, vor drei Jahren habe ich mir eine Xbox gekauft, in dem Glauben, sie wäre endlich mal eine Konsole, mit der man auf PC-Niveau zocken kann. Jetzt habe ich sie bei Ebay reingesetzt. Meine Gründe, die gegen die Xbox sprechen, sind die folgenden:

1. Die Xbox hat massenweise Ego-Shooter, ohne jedoch eine Mausunterstützung zu haben. Wer einmal einen Ego-Shooter mit Maus gespielt hat, wird das nicht mehr missen wollen.
2. Die Xbox-Spiele sind unverschämte teuer. Im PC-Bereich werden die Kosten für ein Spiel regelmäßig reduziert. Spiele, die zwei Jahre alt sind, bekommt man schon für zehn Euro hinterhergeschmissen. Klar, wenn man einen PC hat, muss man regelmäßig in neue Hardware investieren, aber kostenmäßig bleibt man da im Endeffekt trotzdem noch unter der Xbox.
3. Die Grafikdarstellung der Xbox ist verwaschen, unscharf, einfach schlecht. Ein PC bietet gestochen scharfe Bilder.
4. Die Palette an Spielen ist beim PC enorm. Es gibt sowohl Action als auch anspruchsvolle Simulationen und Strategiespiele. Die Xbox

bietet größtenteils nur fade Action und Autorennen mit immer den gleichen Abläufen. 5. Topspiele. Kommen wir noch mal auf die Ego-Shooter zurück. *Halo 2* ist der Spitzentitel überhaupt!? Das ist wirklich traurig. Wer einmal *Doom 3*, *Half-Life 2* oder *Far Cry* am PC gesehen hat, hat für den Master Chief nur noch ein müdes Lächeln übrig.

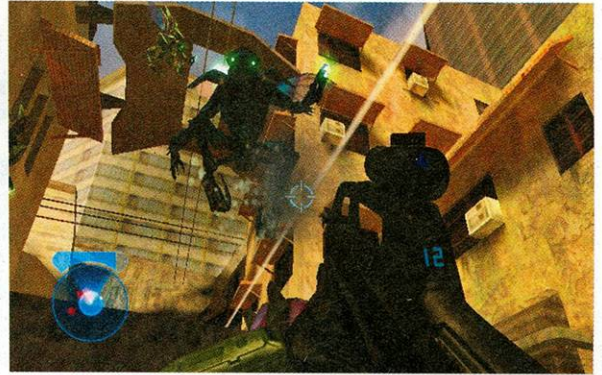
So! Das sind die Gründe, die mich persönlich dazu bewogen haben, in Zukunft nur noch PC-Spiele zu zocken. Der einzige Punkt, der für die Xbox spricht, ist die Unkompliziertheit: Spiel rein und los. Aber in Anbetracht der oben genannten Punkte ist das ein Umstand, der mir beim PC nicht wirklich fehlen wird. Ich wünsche euch alles Gute und hoffe, meine Kritik ist nicht zu heftig ausgefallen. Es ist ja auch nur meine persönliche Ansicht. Auf (leider ist es so) Nimmerwiedersehen, ich widme mich jetzt wieder meinen *Far Cry*-Augenweiden in 1.024x768 Bildpunkten.

Tyler Durden (per E-Mail)

Hallo Tyler, was ist besser? PC- oder Videospiele? Hier kann man eigentlich nur antworten, dass es Geschmackssache ist. Und daher lassen wir deine Ausführungen zum Vergleich zwischen PC und Xbox unkommentiert und wünschen dir viel Spaß an deinem PC-Monitor.

BATTLEFRONT-DEMO

Hi OXM, ihr seid superklasse – das wisst ihr aber schon. Ich habe nur eine Frage: Könnt ihr eine Demo von *Star Wars Battlefront* auf eure DVD packen? Denn für die PS2 gibt es eine Demo. Und stimmt es, wenn man in *Halo 2* das Spiel



↑ Haben Sie Feuer? Wieder kein Flammenwerfer für den Chief.



↑ Das neue Oddworld bietet gelungenes Gameplay für Offline-Fans.

auf „heldenhaft“ durchspielt, dass man dann im Multiplayer einen Flammenwerfer hat? Oder gibt es ihn wieder nicht. Das war's auch schon. Ich freu mich auf eure Antwort.

Spartannalbit (per E-Mail)

Hallo Spartannalbit, für Ausgabe 04/2005 war ursprünglich geplant, dass wir eine Demo zu *Star Wars Battlefront* mit auf die DVD packen. Leider bestand diese jedoch den Qualitätscheck bei Microsoft nicht.

Daher mussten wir sie wieder von der Disk runternehmen. Zudem wurden wir informiert, dass die besagte Demo nicht von den Entwicklern überarbeitet wird. Die Chancen für eine spätere *Star Wars Battlefront*-Demo stehen also recht schlecht. Wenn du jedoch auf actiongeladene Multiplayer-Schlachten über System Link oder Xbox Live stehst, dann kannst du, ohne zu zögern, einen Blindkauf wagen. Bist du jedoch ein passionierter Einzelspieler, so sei gewarnt: Alleine macht *Star Wars Battlefront* bei weitem nicht so viel Spaß. Und nun zur deiner zweiten Frage: Auch in *Halo 2* sucht man den Flammenwerfer vergeblich. Die einzige Möglichkeit, den Master Chief mit einem Aroma-Röster der Marke Flammendes Inferno auszustatten, ist auch weiterhin das Spielen der PC-Fassung des ersten Teils. Aber das ist für wahre Xbox-Fans doch keine wirkliche Alternative, oder?



↑ Riesenspaß für bis zu 32 Spieler. *Star Wars Battlefront* ist ein Eldorado für Multiplayer-Freunde.

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

Nach über zwei Jahren hat es endlich geklickt und Jean hat mit dem von ihm ehemals verhassten Sam Fisher Freundschaft geschlossen. Jetzt müssen natürlich alle Abenteurer sofort nachgeholt werden.

SPIELT DERZEIT:
Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Splinter Cell Chaos Theory und The Bard's Tale

HÖRT DERZEIT:
den Soundtrack zu Splinter Cell Chaos Theory von Amon Tobin



Wojtek Pruchnicki (23)
// LAYOUT

Hat keine Lust mehr auf Minusgrade und träumt schon von Biergärten, Hitzewelle, Sommerurlaub und braungebrannten Schönheiten im Stadtpark.

WARTET DERZEIT:
auf den Frühling
MACHT DERZEIT:
Urlaub



Sascha Dovidat (28)
// FREIER MITARBEITER

Braucht eigentlich kein TV-Programm mehr. In seinem Leben finden im Moment so viele kleine und große Katastrophen und Wendungen statt, dagegen ist eine Daily Soap harmlos :)

SPIELT DERZEIT:
Guilty Gear X2 #Reload
HÖRT DERZEIT:
Desire - Mixed by Klubbheads



Bernd Holtmann (26)
// REDAKTEUR

Weiß zu schätzen, dass viele Spieleperlen wie Star Wars KOTOR 2 im Winter erscheinen – und einen dadurch nötigen, auch die Freizeit in gut temperierter Umgebung zu verbringen.

SPIELT DERZEIT (AUS REINER SUCHT):
KOTOR 2, World of Warcraft (PC)
LEIST DERZEIT (AUF EMPFEHLUNG):
„Nackt“, von Dave Sedaris



Jana Mahnke (26)
// FREIE MITARBEITERIN

Pflastert ihre gesamte Fensterbank mit Frühlingblumen voll. Bei diesem Mistwetter bekommt ja ansonsten selbst das sonnigste Gemüt irgendwann Winterdepressionen.

SPIELT DERZEIT:
The Bard's Tale, Splinter Cell Chaos Theory (Koop-Modus) und Scaler
WÜNSCHT SICH DERZEIT:
Frühling (ganz viel - ganz doll)



Manfred Reichl (30)
// REDAKTEUR

Bekam von Publisher THQ nach der Destroy all Humans-Präsentation das geilste Spiele-Gimmick aller Zeiten geschenkt: Eine Alien-Pistole, die Rauchringel schießen kann. Ansonsten versucht er, sich mit billigen Fußball-Wetten bei Oddset das Lottospielen zu finanzieren. Klappt nur nicht immer. :)

SPIELT DERZEIT:
Oddset, Lotto, Splinter Cell Chaos Theory, Doom 3, Fight Night Round 2
HÖRT DERZEIT:
Kylie Minogue - Ultimate Kylie



Lars Kromat (31)
// LAYOUT

Findet, dass das englische Wort „Spring“ doch irgendwie viel sympathischer ist als das deutsche „Frühling“. Auch das Wort „Fall“ passt viel besser als das deutsche „Herbst“. Ist schon eine langweilige Sprache, dieses Deutsch.

FREUT SICH DERZEIT:
auf New York, New York.
LEIST DERZEIT:
Sofies Welt von Jostein Gaarder



Florian Hannich (20)
// LAYOUT

Hat seine Gelbe-Säcke-Ration aufgebraucht, einen 5. Dread bekommen irgendwie die Warmwasser-Leitung seiner Dusche zerstört und fast seine Küche abgeackelt.

Jap, das Leben ist eben kein Streichelzoo.
SPIELT DERZEIT:
NBA Street V3
LERNT DERZEIT:
die ersten Worte der Gebärdensprache

Die Tests

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



Neue Referenzen

Die Testübersicht auf den Seiten 74 bis 78 wurde in dieser Ausgabe gehörig umgekrempelt. Ganze vier neue Referenzen haben sich in die Genre-Elite-Listen eingeschlichen. So viele Spiele im obersten Ranking hatten wir seit Ausgabe 11/2003 nicht mehr. Aber auch im Budget-Bereich kam die eine oder andere Überraschung ins Haus. Bestes Beispiel: *Guilty Gear X2*.

Die Wertung

90% - 100%

DIE ABSOLUTE ELITE - DAS BESTE VOM BESTEN

85% - 89%

ELITE - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

80% - 84%

SEHR GUT - IST SEIN GELD WIRKLICH WERT

70% - 79%

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

50% - 69%

OKAY - FÜR FANS INTERESSANT

25% - 49%

SCHLECHT - MIT GROBEN MÄNGELN BEHAFTET

0% - 24%

MIES - KAUFBARE PROGRAMMIERFEHLER

So testen wir

Microsoft hat weder Zugriff noch Einfluss auf die Inhalte des Offiziellen Xbox-Magazins. Es gibt keine Absprachen mit den Spiele-Herstellern. Allerdings bekommen wir viele Informationen, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Einzig und allein europäische Verkaufsversionen und keine Importe aus USA oder Japan werden von uns getestet - genau die Produkte, für die Sie ihr Geld ausgeben.

Die Wertungssterne

★★★★★
ELITE

★★★★
GUT

★★★
OKAY

★★
NA JA

★
SCHLECHT



040 SPLINTER CELL CHAOS THEORY

047 BlowOut

Ein kleines, aber feines Ballerspiel für wenig Geld

050 Brothers in Arms Road to Hill 30

Wir nennen es „Band of Brothers in Arms“.

054 Doom 3

Endlich meldet sich die Höllenballerei zum Test.

042 Fight Night Round 2

Hier kommt unsere neue Prügel-Referenz.

069 Forgotten Realms Demon Stone

Ein weiteres Metzel-Spiel von den *Die zwei Türme*-Machern.

046 Guilty Gear X2 #Reload

Vergessen Sie die *Street Fighter*-Gang!

049 Playboy: The Mansion

Nein, Schatz, lass die Hose ruhig an. Ich finde es toll so.

047 Pool: Sharks 2

Action, Sex und Gewalt ... gibt es bei diesem Spiel nicht.

068 Robots

Im Gegensatz zu *Scrapland* hat *Robots* eine Filmlizenz

044 SNK vs Capcom SVC Chaos

Ein gutes 2D-Beat 'em Up mit großem Staraufgebot

058 Star Wars Republic Commando

So finster kann es im *Star Wars*-Universum zugehen.

066 Tak 2 Der Stab der Träume

Endlich mal wieder ein anständiges Jump & Run

048 Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

Der Vorgänger hat sich anscheinend sehr gut verkauft.

070 The Bard's Tale

Mit gezücktem Schwert und flotten Sprüchen

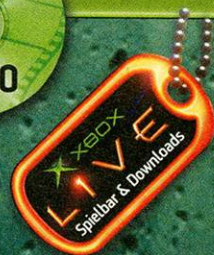
062 TimeSplitters Future Perfect

Endlich erfahren wir die Hintergrundgeschichte der Serie.

073 Hardware

Das neueste Zubehör im Test

Test



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Er kommt aus der Dunkelheit, hat jetzt ein fieses Messer und ist in bestechender Form. Sam Fisher ist zurück und steht seiner größten Herausforderung gegenüber!



↑ Feinde von unten über Geländer zu reißen, ist eine der neuen Attacken von Sam Fisher.



↑ Bei Verhören herrscht blankes Entsetzen bei den Gegnern. Kein Wunder, bei diesem Messer!

Von: Manfred Reichl

Publisher: Ubisoft	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1-2	Termin: März
Live: 2-4	System Link: 2-4
www.splintercell.com	

Komplett neu erfunden hat Ubisofts *Splinter Cell*-Reihe das Schleich-Action-Genre zwar nicht, dafür allerdings ohne Zweifel perfektioniert. Noch nie zuvor musste man in einem Videospiel so vorsichtig zu Werke gehen, um stets unentdeckt zu bleiben, wie in den beiden ersten Teilen der Reihe. Viele Zocker liebten diese Herausforderung. Ungeduldige Spieler hingegen konnten sich damit überhaupt nicht anfreunden, denn sie erwartete ein knallharter Schwierigkeitsgrad, der ihnen viele Frustrationen bescherte. Anderen Gamern war aufgrund der stetigen Schleicheien wiederum der Action-Anteil zu niedrig. *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory*, der dritte Auftritt von Hauptdarsteller Sam Fisher, hat nun allerdings auch für all jene Spieler etwas zu bieten, denen die Vorgänger zu schwer oder eben nicht actionreich genug waren.

Trial-&-Error-Gameplay in Reinkultur war bisher angesagt. Häufig mussten in unzähligen Versuchen weite Wege zurückgelegt und viele Gefahren umgangen werden, ehe der nächste Speicherpunkt erreicht war. Nur ein klitzekleiner Fehler erzwang meist einen langwierigen Neuversuch. Doch damit ist jetzt Schluss! Ein neues Speichersystem hat dieses von vielen Spielern als Manko eingestufte Feature in *Splinter Cell Chaos Theory* endgültig beseitigt. Sie dürfen jetzt nämlich jederzeit das Spiel pausieren und selbst abspeichern.

Darüber hinaus geht es jetzt auch actionreicher zur Sache als noch in den beiden Vorgängern. Möglich machen dies vor allem heftigere Nahkampfatacken, die Sam Fisher nun auf Lager hat. Mit der linken Schultertaste führt er knallharte Knock-out-Angriffe aus. Noch heftiger wird es, wenn Sie die rechte Schultertaste betätigen. Denn dann zückt der Protagonist ein Messer und bläst damit seinen Gegnern endgültig das Licht aus. Außerdem erwarten Sie im dritten *Splinter Cell* an einigen Stellen heftige Schusswechsel.

Liebhaber der ersten beiden Abenteuer müssen jedoch keine Angst haben, dass sie nun ein völlig anderes Gameplay erwartet. All das, was Sie an den Vorgängern geliebt haben, steht Ihnen nämlich auch im

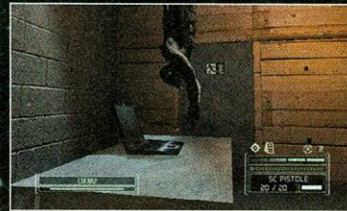
DER KOOP-MODUS Schleichen im Duett!

Im Multiplayer-Bereich erregt diesmal ein Kooperativ-Modus am meisten Aufsehen. Gemeinsam mit einem Mitspieler schlüpfen Sie in die Rolle zweier Spione, die gemeinsam eine Mission lösen. Teamwork ist dabei angesagt und diverse Manöver gilt es, gemeinsam auszuführen. Dies läuft vorwiegend so ab, dass einer der beiden Spione mit der schwarzen Taste eine Doppelaktion einleitet und der andere diese dann mit der schwarzen Taste bestätigt und durchführt. Die Steuerung ist dabei stets simpel gehalten, dennoch ist eine Vielzahl an Aktionen möglich (siehe Bilder). Den Koop-Modus können Sie via Splitscreen, per System-Link oder online über Xbox Live spielen. Insgesamt hat der Koop-Modus vier verschiedene Maps zu bieten, die sogar mit einer Rahmenhandlung versehen wurden.



LEITER:

Höher gelegene Areale erklimmen die Spione problemlos, indem sie sich gegenseitig als Leiter benutzen und aneinander hochklettern.



ÜBERHÄNGEN:

Einer der Spione kam den anderen kopfüber in einen Raum voller Laserfallen abseilen, ohne dass ein gefährlicher Alarm ausgelöst wird.



RETINA-SCANNER:

Manche Türen werden von zwei Netzhaut-Scannern auf einmal verschlossen. Um weiter zu kommen, müssen diese gleichzeitig deaktiviert werden.



STÖRENDER:

Während einer der Spione mit diesem neuen Hilfsmittel eine Kamera irritiert, kann der andere ungesehen daran vorbeischieben.



ABSEILEN:

Tiefe Abgründe erreichen Sie mit einem Seil. Der abgeseilte Spion beeinflusst dabei die Höhe, der andere die Seitwärtsbewegungen.



SPLITSCREEN:

Im Splitscreen-Modus schrumpft zwar der Bildausschnitt, dennoch macht der Koop-Modus auch dann noch jede Menge Spaß.



↑ Elektro-Schocker + Wasserpfütze = Stromschlag!



↑ Mission: Impossible lässt in dieser Szene grüßen.



↑ Gas aus der Haftkamera legt Gegner schlafen.

UPGRADE Sam Fishers bislang harmlose SC-Pistole gewinnt an Bedeutung!

Neben seinem SC-20K-Multifunktionsgewehr, das über einige spektakuläre Sekundärwaffen verfügt, hat Sam Fisher auch wieder seine eher unscheinbare SC-Pistole inklusive Schalldämpfer im Gepäck. Damit dürfen Sie in *Chaos Theory* jetzt

allerdings nicht nur Gegner und Lichtquellen kaputt schießen. Die Waffe wurde vielmehr mit einem effektiven Störsender um eine sinnvolle Zweitfunktion erweitert, die sich jederzeit mit der linken Schultertaste auslösen lässt.



↑ Halten Sie die Taste gedrückt, können Sie mit der neuen Fähigkeit neugierige Überwachungskameras und Gefahr bringende Lichtquellen lahm legen.



↑ Ein grünes Lämpchen an Ihrer Waffe zeigt Ihnen dabei an, ob Sie das zu störende Objekt auch genau im Visier haben.

„Die KI sämtlicher Gegner agiert abermals äußerst gerissen.“

» neuesten Sprössling bevor. Um möglichst unentdeckt vorzugehen, müssen Sie Lichtquellen nach wie vor vermeiden und von einer dunklen Ecke in die nächste huschen. Machen Sie außerdem zu viel Lärm, werden die Feinde hellhörig und untersuchen die Ursache des Geräusches. Die künstliche Intelligenz sämtlicher Gegner agiert dabei abermals äußerst gerissen. Diesmal gehen Fishers Widersacher Geräuschen sogar unter Zuhilfenahme von Leuchtfackeln auf den Grund.

Seien Sie daher stets auf der Hut und sehen Sie sich in Arealen, die Sie zum ersten Mal betreten, immer sorgfältig um. Dafür dürfen Sie auch wieder diverse visuelle Hilfsmittel verwenden. Ein Nachtsichtgerät und eine Wärmebild-Kamera bringen Licht ins Dunkel, brandneu ist mit dem EMF ein

Sichtmodus, der alle elektrischen Geräte in einem Raum anzeigt. Dies ist zum Beispiel dann nützlich, wenn Sie in einer Mission in den Wänden versteckte Wanzen anzapfen müssen.

Außerdem stehen Ihnen nun vor dem Öffnen einer Tür mehr Möglichkeiten zur Auswahl als noch in den Vorgängern. Sie können die Pforten ganz normal oder leise öffnen oder gleich mit dem optischen Kabel zuerst in den dahinter liegenden Raum blicken. Bisher mussten Sie dieses Hilfsmittel erst über das Schnellinventar auswählen. Noch besser: Türen lassen sich nun sogar eintreten. Besonders wirkungsvoll ist diese Vorgehensweise, wenn hinter der Tür ein Gegner steht, denn dieser wird von der Wucht knallhart ausgeknockt. Aber Vorsicht, auch dem Protagonisten Sam Fisher blüht dieses

Schicksal, wenn er sich vor einer Tür aufhält, die ein umsichtiger Gegner aufbrechen will.

Weiterhin hat der Hauptdarsteller in seinem dritten Abenteuer auch wieder extrem akrobatische Bewegungen auf Lager. Sein Markenzeichen, der Split-Jump, bei dem er in einiger Höhe einen Spagat zwischen zwei Mauern macht, um Schurken zu überraschen, die unter ihm vorbeilaufen, darf da natürlich nicht fehlen. Eine ganz neue Aktion führt er aus, wenn er sich an Rohren entlanghangelt und sich ein Gegner unter ihm befindet. Diesen kann er nun nämlich - kopfüber nach unten hängend - am Genick packen und eliminieren. Obendrein reißt er jetzt erstmals auch ahnungslose Feinde über Geländer und Brüstungen, wenn er selbst an diesen emporklettern.

Bonus-Info

AUFMERKSAMKEIT

Zwei Anzeigen in der rechten unteren Bildecke geben Ihnen jederzeit an, wie gut der Hauptdarsteller im Moment für seine Gegner zu sehen und wie laut der von ihm verursachte Geräuschpegel ist.

TRUPPEN

Der Versus-Modus unterstützt nun über Xbox Live auch die beliebte Clan-Funktion. Gemeinsam mit anderen *Splinter Cell*-Fans dürfen Sie sich jetzt zu Spionage-Einheiten zusammenschließen.

» Des Weiteren sorgen neue Gameplay-Ideen in *Splinter Cell Chaos Theory* für mehr Abwechslung. Einige Lasernetze kann Sam Fisher beispielsweise nicht ohne fremde Hilfe ausschalten. Will er dennoch keinen Alarm auslösen, muss er sich einen Gegner schnappen, in dessen Uniform ein Sensor eingearbeitet ist, der den Laser deaktiviert. Nimmt Sam diesen Kontrahenten in den Schwitzkasten oder lädt er ihn auf die Schultern, kann auch er selbst unerkannt durch das Laserfeld schreiten. Außerdem müssen Sie diesmal selbst mitdenken, wenn Sie sich in Sicherheitssysteme einhacken. Sie sehen jetzt nämlich eine Auswahl an IP-Adressen und müssen die richtige finden.

Begleitet wird das verbesserte Gameplay von der packendsten Story, die ein *Splinter Cell*-Titel jemals zu bieten hatte. Es dreht sich alles um einen Informationskrieg, in dem Bösewichte versuchen, einige Nationen gegeneinander aufzuhetzen, um einen Krieg anzuzetteln. Sam Fisher ist natürlich derjenige, dessen Aufgabe es ist, einen Ausweg aus diesem Dilemma zu finden. In jeder der elf Missionen erwartet ihn dabei ein anderes Szenario. Los geht es in der Nähe eines Leuchtturms, im Laufe des Spiels infiltrieren Sie dann aber auch noch eine Bank, ein Penthouse in New York und ein japanisches Badehaus.

Vor jedem Level darf sich Fisher erstmalig seine Ausrüstung zusammenstellen. Schleich-Fanatiker packen wahrscheinlich Gegenstände ein, die wenig Lärm verursachen, Action-Liebhaber hingegen ein schweres Geschütz. Noch dazu gibt es nun in jeder Mission verschiedene Primär- und Sekundärziele sowie zusätzliche Herausforderungen zu bewältigen. Je mehr Aufträge Sie davon erfüllen, desto besser wird Ihre abschließende Bewertung jeder Mission. Auch dieses Feature ist neu, und nur wenn Sie sich nicht durch die Levels bewegen wie der berühmte Elefant im Porzellanladen, werden Sie eine gute Note erhalten.

Ebenfalls stark verbessert zeigt sich das Spiel in grafischer Hinsicht – und das, obwohl schon die Vorgänger brillant aussahen. Die Texturen sind jetzt noch detaillierter und die erstklassigen Licht- und Schatteneffekte werden Sie regelmäßig zum Staunen bringen. Gelegentliche leichte Ruckler verkommen dabei zur Nebensächlichkeit. Grundlegend überarbeitet wurde ebenso die Physik-Engine der Körper aller Spielfiguren. Sie passen sich nun bei Stürzen der Umgebung in den Arealen an, sogar wenn Sie Gegner „aufräumen“ und ablegen, um Ihre eigenen Spuren zu verwischen. Einige wenige Male kam es während unseres Test jedoch vor, dass die abgelegten Personen sehr seltsam mit dem Kopf voraus in der Wand stecken blieben. Dies sah zwar lächerlich aus, tat dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Ganz vorzüglich sind die Animationen im Spiel. Vor allem, wenn Sie über die Sekundärfunktion Ihrer Standardwaffe mit einem Ringflächengeschoss einem Gegner einen Knock-out verpassen, sinkt dieser phäno-

SPIONE GEGEN SÖLDNER Der Versus-Modus sorgt erneut für Multiplayer-Action!

Schon im Vorgänger *Pandora Tomorrow* begeisterte ein Mehrspieler-Modus die Spieler. Dieser ist auch jetzt wieder mit von der Partie. Dabei schleichen ein bis zwei Spione in der Third-Person-Ansicht und müssen diverse Aufgaben erfüllen, die von ein bis zwei Söldnern in der Ego-Ansicht verhindert werden müssen. Beiden Gruppierungen stehen dabei verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung, die ihnen gewisse Vorteile bringen.

DIE FAKTEN:

■ Levelkarten:

Sechs Maps sind in *Chaos Theory* brandneu (siehe Bilder), bei den fünf anderen handelt es sich um überarbeitete Maps aus dem Vorgänger. Vier weitere Maps sollen in Kürze als Download via Xbox Live zur Verfügung stehen, außerdem sind noch zwei kostenpflichtige Premium-Downloads angekündigt.

■ Spielmodi:

Geschichte: Die Spione müssen in diesem Modus drei verschiedene Einsatzziele erfüllen.

Disk-Jagd: In dieser Spielvariante lautet die Aufgabe, herumliegende Datenträger einzusammeln.

Deathmatch: Ein Team muss das andere ausradieren, um in diesem Modus siegreich zu sein.



↑ **AQUARIUS:** In diesem Meeresforschungszentrum in Frankreich schleichen Sie an zahlreichen Aquarien mit bunten, kleinen und großen Fischen vorbei.



↑ **FACTORY:** Ein verlassenes Fabrikgebäude aus dem 19. Jahrhundert ist ein weiterer Multiplayer-Schauplatz. Standort ist die deutsche Stadt Mannheim.



↑ **CLUB HOUSE:** Im japanischen Hokkaido ist ein äußerst nobler Treffpunkt der politischen und wirtschaftlichen Elite Ort des Geschehens.



↑ **ORPHANAGE:** Auch ein verlassenes Waisenhaus in der Nähe der schottischen Stadt Glasgow darf von Ihnen unsicher gemacht werden.



↑ **MISSILE STRIKE:** Trotz einem Raketenstilo ist dieser verlassene Bunker die unspektakulärste und übersichtlichste aller neuen Levelkarten.



↑ **STATION:** In Hoboken im US-Bundesstaat New Jersey dient ein Eisenbahndepot als Arena für knallharte Mehrspieler-Duelle.

Bonus-Info

LAUTLOS

Damit Sie die Feinde nicht hören, sollten Sie immer darauf achten, auf welchem Untergrund Sam Fisher gerade läuft. Auf hartem Boden verursacht er lautere Geräusche mit seinen Schuhen als auf weichen Teppichen.

SPIELZEIT

Beim ersten Durchspielen erwarten Sie knapp 15 Stunden Spielzeit. Diese Zahl variiert jedoch, je nachdem, wie viele Primär-, Sekundär- und zusätzliche Ziele Sie erfüllen und wie vorsichtig Sie dabei zu Werke gehen.

PERSPEKTIVWECHSEL

Im Einzelspieler-Modus wird Fisher von seinem Boss Lambert per Funk gebeten, für zwei andere Spione eine Person zu verhören. Im Koop-Modus dürfen Sie in einer Story-Mission die Kontrolle über genau diese beiden Agenten übernehmen und bekommen das erwähnte Verhör nochmals aus einer anderen Perspektive zu hören.



↑ Die Schattenwürfe sind vorzüglich.



↑ Sam attackiert jetzt auch von oben.



↑ Achtung vor feindlichen Drohnen!



↑ Ahnungslose Gegner von hinten zu überraschen und in den Schwitzkasten zu nehmen ist auch im dritten Splinter Cell eines der Highlights.

» menal realistisch zu Boden und fällt physikalisch korrekt sogar genau in die Richtung um, in die der Schuss ging. Auch beim Einsatz von Gasgranaten oder Elektroschockern fallen die Gegner sehr wirklichkeitsnah auf die Nase.

Selbst in akustischer Hinsicht kann der dritte Teil der Reihe mehr begeistern als seine beiden Wegbereiter. Möglich machen dies die Tracks von Amon Tobin, eine Größe in der Elektro-Sound-Szene. Zusätzlich hat der dritte Auftritt von Sam Fisher wieder eine ganz vorzügliche deutsche Synchronisation zu bieten. Martin Kessler, die deutsche Synchronstimme von US-Schauspieler Nicolas Cage, leiht dabei einmal mehr Sam Fisher sehr gekonnt das Sprachorgan. Der Sound harmoniert zudem wieder perfekt mit dem Gameplay. Werden Ihre Gegner auf Sie aufmerksam oder entdecken sie Sie gar, wird die Musik schlagartig hektischer und lauter. Hat der Gegner hingegen keine Ahnung, dass Sie sich in der Nähe befinden, erwarten Sie bedächtige Klänge. Dazu gibt es exzellente Soundeffekte zu hören. Selbst die Lüfter von herumstehenden Rechnern sind wahrnehmbar. Garniert wird die musikalische Untermauerung von zahlreichen süffisant-witzigen Gesprächen, die der Schleich-Experte Fisher mit Kollegen und Feinden führt.



↑ Augenschmaus: Licht und Schatten harmonieren erstklassig.



↑ Soldat beim Strullen von Klo-Tür erschlagen!

Meine Meinung

» Manfred Reichl

Wahnsinn! Nach *Pandora Tomorrow* hätte ich nicht gedacht, dass es noch besser geht. Aber auf Ubisoft ist eben Verlass. *Chaos Theory* begeistert auf der ganzen Linie. Der Einzelspieler-Modus überzeugt mit innovativen Gameplay-Features, einer actionlastigen Ausrichtung, einem neuen Speichersystem und einer nochmals aufgemotzten Hammergrafik. Auch die Multiplayer-Modi (siehe Extrakästen) sind einfach göttlich. Vor allem der Koop-Modus liefert den Mehrspieler-Fans – selbst im Splitscreen, wenn das Bild schrumpft – ein brillantes Spielvergnügen.

Die Wertung

» Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

- 🟢 Actionreichere Ausrichtung als die Vorgänger
- 🟢 Überragende audiovisuelle Präsentation
- 🟢 Neue Gameplay-Features und Moves
- 🟢 Überarbeitetes Speichersystem
- 🟢 Packende, kinoreife Handlung

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
93%	90%	94%	93%

Das Fazit

Super Schleich-Spektakel mit neuen Gameplay-Elementen, Hammergrafik und phänomenalen Multiplayer-Modi.



fifastreet.com

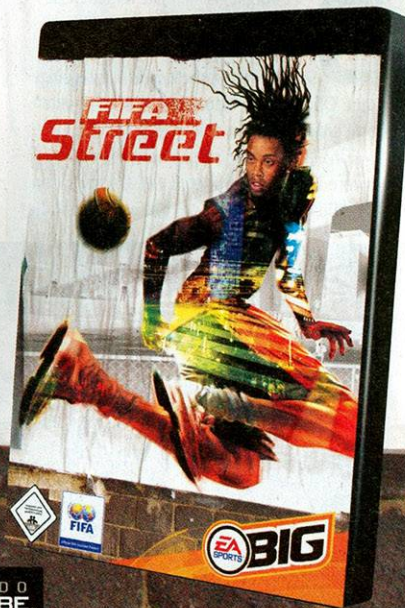
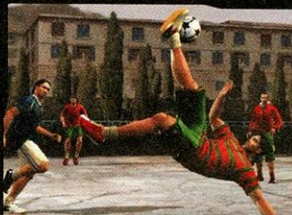
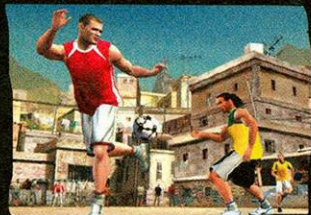
FIFA Street

"IT'S ALL ABOUT STYLE"



New York, London, Berlin: 4 gegen 4.

Spiel mit der Bande, nutze deine Specialmoves und gewinne mit STYLE!



PlayStation®2



© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers (FIFPro), national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.



Fight Night Round 2

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE
MULTIPLAYER

Ring frei zur zweiten Runde: EAs Boxer haben nun noch mehr Bums in den Fäusten!

Von: Manfred Reichl

- ☒ Publ.: Electronic Arts
- ☒ Genre: Boxen
- ☒ Sprache: Engl., dt. Texte
- ☒ USK: Ab 6 Jahren
- ☒ Spieler: 1-2
- ☒ Termin: Erhältlich
- ☒ www.electronicarts.de

Der Vorgänger heimste reihenweise Auszeichnungen ein, mit *Fight Night Round 2* wird für die Box-Referenz von EA nun die zweite Runde eingeläutet. Ob auch die Neuauflage fleißig punkten kann, erfahren Sie in diesem Testbericht.

Für Einzelspieler steht abermals ein Karriere-Modus im Mittelpunkt. Darin dürfen Sie zu Beginn entscheiden, ob Sie in die Rolle

einer bekannten Box-Größe schlüpfen oder einen selbst erstellten Boxer zum Champion machen wollen. Bei letzterer Variante wurde die Zahl der Möglichkeiten des Editors im Vergleich zum Vorgängerspiel aufgeböhrt und dessen Handhabung vereinfacht. Beim Ablauf der Karriere haben die Entwickler obendrein für mehr Abwechslung gesorgt. Diesmal starten Sie nämlich unter anderem als Amateur – und nicht gleich als Profi. Ist der Wechsel ins Profilager schließlich vollzogen, müssen jetzt vor den Kämpfen wichtige Entscheidungen getroffen werden (siehe Extrakasten).

Außerdem stehen vor den Fights wieder Trainingseinheiten an. Dabei haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Übungen, die sich unterschiedlich auf die Fähigkeiten Ihres Boxers auswirken. Sogar optisch spiegelt

sich Ihr Fleiß wider: Je mehr Sie trainieren, desto mehr Muckis bekommt Ihr Mann. Außerdem altern die Protagonisten, bekommen graue Haare und ihre Muskulatur sieht mit fortschreitender Karrieredauer weniger durchtrainiert aus als während ihrer Sturm-und-Drang-Zeit.

Am nennenswertesten sind jedoch die Änderungen, die am Ablauf der Boxkämpfe vorgenommen wurden. Für ein spaßiges Ich-hau-dir-auf-die-Fresse-Vergnügen sorgt noch immer die Total Punch Control, bei der Sie mittels des rechten Ministicks auf Ihre Gegner eindreschen dürfen. Diese Steuerung wurde nun jedoch um die brachialen Haymaker erweitert. Um diese besonders harten Schläge auszuführen, müssen Sie beim Ausholen den Arm noch ein Stück weiter nach hinten bewegen, ehe Sie zuschlagen. Außerdem ➤

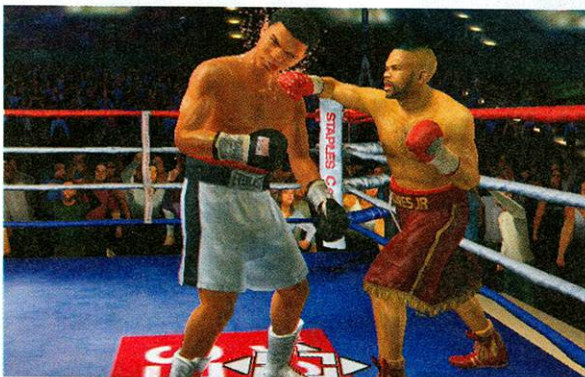
Bonus-Info

AUSRÜSTUNG

Die Kohle, die Sie in der Karriere verdienen, dürfen Sie wieder in die Ausrüstung Ihres Sportlers investieren. Diese dient diesmal nicht nur als optisches Schmankerl. Luxusriese Schuhe verbessern zum Beispiel die Gewandtheit Ihres Boxers und ein teurer Mundschutz dessen Nehmerqualitäten bei Treffern an den Kopf.

XBOX LIVE

War ja klar: Die US-Version des Spieles kommt mit einer Online-Anbindung daher, die PAL-Fassung leider nicht.



↑ Nur in *Fight Night Round 2*: Roy Jones jr. gegen Muhammad Ali.



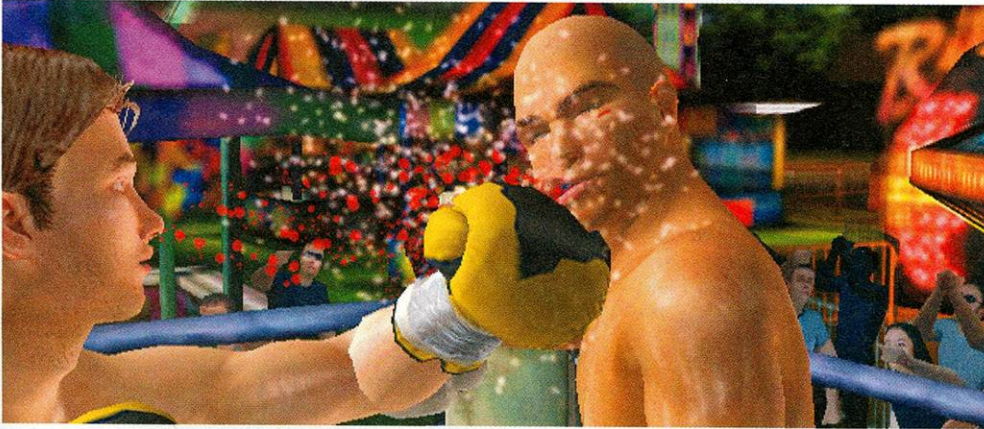
↑ Wo James „Lights out“ Toney hinschlägt, wächst kein Gras mehr.



↑ Das Schadensmodell der Gesichter überzeugt total.



↑ Oberste Priorität: Nie die Deckung vernachlässigen!



↑ Heftige Treffer wie die neuen Haymaker-Schläge werden nun deutlich spektakulärer in Szene gesetzt.

Bonus-Info

MILCH(SCHNITTEN)BUBIS

36 Boxer stehen Ihnen in sechs verschiedenen Gewichtsklassen zur Auswahl. Dazu gehören etliche Legenden wie Muhammad Ali oder Jake Lamotta und aktuelle Top-Stars wie James Toney oder Roy Jones jr. Deutsche Box-Fans vermissen die beiden Klitschko-Brüder Vitali und Wladimir aber noch immer. Der Erstgenannte ist immerhin aktueller Schwergewichts-Champ des WBC (World Boxing Council).

DRECKSACK

Mit schmutzigen Taktiken wie Tiefschlägen, Kopfstoßen oder Schlägen mit dem Handrücken dürfen Sie sich noch immer unfair einen Vorteil verschaffen. Aber übertreiben Sie es nicht, denn begehen Sie zu viele Regelverstöße, wird Sie der Ringrichter gnadenlos disqualifizieren.

» neu: Konnten Sie sich beim Vorgänger während des Blockens nicht fortbewegen, ist dieses Manko nun behoben und Ihr Fighter ist auch dann noch in der Lage, im Ring umherzulaufen. Ferner scheint EA sich unsere Kritik an *Fight Night 2004* zu Herzen genommen zu haben, denn in *Fight Night Round 2* können Sie mit Ihrem Kämpfer nun auch wie in realen Boxkämpfen klammern. Diese Taktik ist sehr wirkungsvoll, um die Schlagbemühungen des Gegners kurzzeitig zu unterbinden. Manchmal ist Letzteres bei einem drohenden Knockout auch bitter nötig, denn die KI der CPU-Boxer passt sich wiederum sehr schlaue Ihrem Kampfstil an und teilt selbst hervorragend aus.

Was die Grafik anbelangt, sah schon der Vorgänger vorzüglich aus, der Nachfolger kann dieses Ergebnis aber nochmals toppen. Sämtliche Animationen sind erneut vom Feinsten, vor allem bei schweren Treffern sehen die Bewegungen der taumelnden Boxer nun aber noch authentischer aus. Bei Niederschlägen zucken die Körper der Getroffenen außerdem nicht mehr so albern herum. Deutlich besser sehen jetzt auch die Texturen der Körper aus.

Die Präsentation des Titels ist ebenfalls spektakulärer ausgefallen. Treffer nach einem Haymaker oder harte Niederschläge werden mit aufsehenerregenden Kameraperspektiven und martialischen Geräuschen viel atemberaubender dargestellt. Sehr zu begrüßen sind auch die coolen Effekte bei den Einmärschen in den Ring. Auf alberne Tauben wurde diesmal Gott sei Dank verzichtet – und nun setzen extravagante Laser-Blitze und lautstarke Feuerwerke die Boxer in Szene.

Musikalisch wird das Geschehen in

den Menüs von Hip-Hop-Klängen begleitet und während der Kämpfe führt kein brabbelnder DJ mehr durch das Geschehen, sondern ein professioneller Boxkommentator. Leider wurde entgegen der ersten Ankündigung von EA kein deutscher Sprecher für das Spiel verpflichtet.

Meine Meinung

Manfred Reichl

Böse Spötter behaupten hin und wieder, dass EA oftmals einfach nur unwesentlich verbesserte Nachfolger zu seinen Spielen veröffentlichte. *Fight Night Round 2* ist ein Paradebeispiel dafür, dass diese These Quatsch mit Soße ist. Schon der Vorgänger war erstklassig und dennoch hat man sich nicht auf den eigenen Lorbeeren ausgeruht. Vielmehr sorgten die Entwickler bei EA Chicago mit exzellenten Verbesserungen und Ergänzungen dafür, dass die Neuauflage den Titel als unangefochtener Box-Champ ganz souverän verteidigt. Besser geht's kaum!

Die Wertung

Fight Night Round 2

- Noch authentischere Umsetzung der Sportart
- Stark aufgebohrter Karriere-Modus
- Brachiale Haymaker-Schläge
- Exzellente Animationen und Präsentation
- Weitere gelungene Gameplay-Ergänzungen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
90%	87%	90%	90%

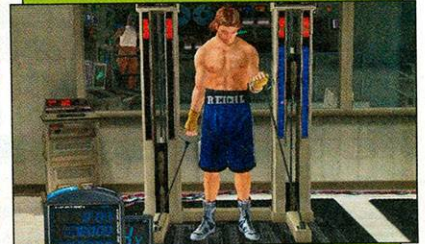
Das Fazit

Exzellent aufgemotzte und überaus realistische Box-Simulation, die kaum noch Wünsche offen lässt.

EINE FRAGE DES GELDES

Investitionen, die sich lohnen.

Im Karriere-Modus müssen Sie nun vor jedem Kampf Entscheidungen treffen, die von Ihrem Budget abhängig sind. Dabei gilt: je teurer, desto hilfreicher die Geldanlage.



↑ TRAINER

Vor jedem Kampf können Sie einen Coach verpflichten. Je mehr dieser kostet, desto mehr verbessern sich Ihre Werte nach einer Trainingseinheit.



↑ CUTMAN

Dieser Mann behandelt in den Rundenpausen die Schwellungen und Platzwunden Ihres Boxers. Ein teurer Cutman arbeitet schneller und effektiver.



↑ EINMARSCH

Spektakuläre Pyro-Effekte sind gut für die Psyche und vermeiden K.o.-Niederlagen nach einem Niederschlag. Eine gute Songauswahl stärkt das Kämpferherz.



↑ GEFOLGE:

Selbst die jungen Damen, die einen Boxer zum Ring begleiten, haben einen praktischen Nutzen: Sie erhöhen die Kondition des Athleten ein wenig.

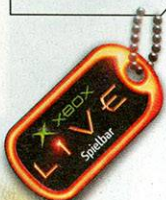
SNK vs Capcom: SVC Chaos

Die 2D-Prügelknaben schlagen jetzt auch online kräftig zu.

Bonus-Info

BONUSCHARAKTERE

Neben den 24 Standardcharakteren warten im Arcade-Modus noch ein paar ganz fiese Gegner auf Sie - Violent Ken, Goenitz, Demitri und Dan geben sich dort die Ehre. Zusätzlich können Sie die Charaktere Red Arremer und Athena freischalten.



Von: Sascha Dowidat

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

Heute kann wahrscheinlich niemand mehr genau sagen, wer denn nun eigentlich mit der VS-Serie angefangen hat, fest steht aber, dass fast die gesamte Prügelgemeinde schon gegeneinander angetreten ist. Auf der Xbox heißt es jetzt SNK vs. Capcom: SVC Chaos. Die zwölf bekanntesten Recken des SNK-Universums messen sich mit den Kriegen des Capcom-Clans. Die „King of Fighters“ und „Fatal Fury“-Fanboys greifen natürlich zu den berühmten Recken Iori Yagami, Terry Bogard, Mai Shiranui oder dem Fettsack Earthquake – um nur einige zu nennen –, während Street Fighter-Veteranen den Urgesteinen der Fighting-Szene wie Ryu, Ken, Guile, Dhalsim, Vega oder dem fieseren M. Bison die Treue halten. Egal wie die Entscheidung ausfällt, Beat-'em-Up-Freunde werden sich sofort heimisch fühlen, denn die Moves der einzelnen Recken wurden zum größten Teil beibehalten. So gelingt Dhalsims Yoga Fire genauso schnell wie Ryus Hadoken. Wie immer geben Sie Ihrem Kontrahenten

mit niedrigen und hohen Schlägen und Tritten Saures und laden durch geschickte Kombinationen und Special Moves Ihre Energieleiste am unteren Bildschirmrand in drei verschiedenen Stufen auf. Dadurch erzeugen Sie Super Special Moves, mit denen Sie Ihren Gegner noch schneller in den Staub schicken.

SVC Chaos bietet eine Fülle von einstellbaren Kampfoptionen, aber auch kleine Extras sind vorhanden. Im Laufe der Kämpfe schalten Sie in der Galerie kleine Artworks frei. Ein besonderes Augenmerk liegt jedoch auf dem Live-Mode, denn nichts macht mehr Spaß als ein virtuelles Kräftemessen mit menschlichen Gegnern. Dabei entscheiden Sie sich für ein Quick Match, suchen bestimmte Matchformen oder erstellen selbst einen Kampf. Das alles klappt reibungslos und ist eine willkommene Abwechslung, wenn Sie gerade mal alleine zu Hause sitzen. Optisch und technisch ist und bleibt das Spiel ein 2D-Beat-'em-Up, das sich nicht mit den Referenztiteln DOA 3 oder Soul Calibur II messen kann. Die Szenarien sind schön gezeichnet und durchaus abwechslungsreich, der Sound dröhnt in gelungener 16-Bit-Style aus den Boxen und das Kampfgeschehen kommt gut rüber. SVC Chaos ist ein guter Prügel, der zwar nicht die spielerische Tiefe der Konkurrenz erreicht und etwas mehr Spiel-Modi bieten könnte, aber trotzdem dank Online-Modus für eine gelungene Prügelorgie gut ist.

Meine Meinung

Sascha Dowidat



Hey, was soll denn das? Wo ist das zottelige Urvieh Blanka geblieben, das mit Stromstößen um sich wirft? Davon mal abgesehen sind alle Kämpfer vertreten, die Rang und Namen haben. Das klassische Oldschool-Gameplay ist gut gelungen und Beat-'em-Up-Fans, die schon 1992 prügelten, finden sich schnell zurecht. Trotzdem vermisse ich etwas mehr Spieltiefe und Abwechslung. So bleibt Retro-Spielern die Entscheidung zwischen King of Fighters und SVC Chaos. Wer Spieltiefe will, greift zu Ersterem, Onlinespieler bevorzugen das Chaos.

Die Wertung

SNK vs. Capcom: SVC Chaos

- ✓ Gelungenes Kämpfer-Line-up
- ✓ Online-Modus
- ✗ Im Vergleich zur Konkurrenz wenig Spieltiefe
- ✗ Technisch antiquiert
- ✗ Wenig Spiel-Modi

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
46%	56%	70%	65%

Das Fazit

Klassisches Beat-'em-Up mit tollem Kämpfer-Line-up und Xbox-Live-Unterstützung, aber wenig Spiel-Modi.



↑ Durch Yoga-Power können Sie mit dem Inder Dhalsim sogar riesige Flammen spucken.



↑ Angriffe werden schön in Szene gesetzt.



↑ Unten die Leiste für Super Special Moves.



↑ Einige Angriffe sind ziemlich abgefahren.

"Endlich: Ein Action-Rollenspiel mit humorvollen Dialogen. Die Beschwörungskünste des Barden bringen frischen Wind ins Genre. – SEHR GUT" – Gamepro 03/05

The BARD'S TALE™

**AB MÄRZ
IM HANDEL!**

www.thebardstale.com



PlayStation 2



INXILE™
entertainment



UBISOFT™

© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries; and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

Guilty Gear X2 #Reload

Der neue König der 2D-Prügelspiele - sogar mit Live-Modus.

Bonus-Info

SCHNELLER TOD

Wenn Sie alle vier Schlagtasten gleichzeitig drücken, verwandelt sich die Spannungsanzeige in eine Attack-Leiste und mit einer speziellen Tastenkombination können Sie Ihren Gegner mit einem einzigen Schlag ausradieren. Für die Ausführung brauchen Sie allerdings viel Übung.

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE
MULTIPLAYER

Das offizielle
XBOX
Magazin
BUDGET

Von: Sascha Dowidat

X PubL: Midway	X Genre: Beat 'em Up
X Sprache: Englisch	X USK: Ab 12 Jahren
X Spieler: 1-2	X Termin: Erhältlich
X Live: 2	
X www.guiltygearx2reload.com	

Da ist es wieder! Eines dieser kleinen Spiele, die niemand auf der Rechnung hat und die trotzdem zum Überraschungshit avancieren. *Guilty Gear X2 #Reload* ist zwar kein komplett neues Spiel, sondern eine überarbeitete Neuauflage des PS2-Prüglers, aber darin haben die *Guilty*-Recken ihren ersten Auftritt auf der Xbox. Über 20 Kämpfer treten zum Duell an und entfachen ein optisches und spielerisches Feuerwerk. Dabei protzt die Neuauflage schon im Menübildschirm mit einer gigantischen Anzahl an Spielmöglichkeiten. Arcade-, Zweispieler-, Medaillen-, Trainings-, Ausdauer-, Missions-, Story- und sogar ein Live-Modus lassen Prügelspielfans das Wasser im Mund zusammenlaufen. Besonders interessant sind der Missions-Modus, in dem Sie Ihre Gegner unter bestimmten Vorgaben erledigen müssen, und der Live-Modus, in dem Sie online gegen andere menschliche Spieler antreten. Sie wählen sich einen liebevoll gezeichneten Prügelknaben

oder -mädels aus und schon kann's losgehen. Was sich dann auf dem Bildschirm abspielt, verspricht einem fast die Sprache. Selten sah ein 2D-Beat-'em-Up so fantastisch aus. Schöne, detaillierte und animierte Hintergründe, fantastische Effekte und eine tolle Inszenierung der Special Moves erfreuen den Spieler, während aus den Boxen knackige Rockmusik dröhnt.

Aber Grafik und Sound sind nicht alles. Erfreulicherweise verblüfft *Guilty Gear X2 #Reload* auch mit einer durchdachten Spielmechanik. Anfängern gelingen durch wildes Drücken der Tasten auch Glückstreffer, aber erst wer sich richtig in das Gameplay einarbeitet, erkennt die ungeheure Spieltiefe. Neben einfachen Schlägen und Tritten kann jeder Kämpfer zahlreiche Spezialangriffe ausführen. Zusätzlich müssen Sie vier Leisten im Auge behalten: die Lebensenergie, die Wut, die Blockstärke und die Anspannungsanzeige. Wenn Sie geschickt blocken, steigt zum Beispiel Ihre Blockanzeige, bis Sie sogar die gefährlichsten Attacken Ihres Gegners abwehren können. Die Anspannungsanzeige steigt, wenn Sie sprinten oder Sprünge durchführen, und wird für durchschlagende Overdrive-Angriffe benutzt, während Sie mit einer vollen Wutanzeige für kurze Zeit unsiegbar werden. Das Zusammenspiel dieser Komponenten macht *Guilty Gear X2 #Reload* einzigartig auf der Xbox und zur absoluten Prügelspielreferenz im 2D-Sektor.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Unglaublich! Ich bin begeistert und gefesselt zugleich. *Guilty Gear X2 #Reload* bietet zwar eine Fülle von Spiel-Elementen, belohnt den Spieler aber nach der Einarbeitung auch mit dem grandiosen Gefühl, das Spiel wirklich zu beherrschen. Besonders einfach ist es, wenn man sich langsam in einen Charakter einarbeitet und dessen Vorzüge gezielt kennen lernt. Die vielen Spielmodi, die schöne Optik und die gute Live-Anbindung setzen dem positiven Gesamteindruck die Krone auf. Absoluter Geheimtipp zum Schnäppchenpreis von unter 30 Euro!

Die Wertung

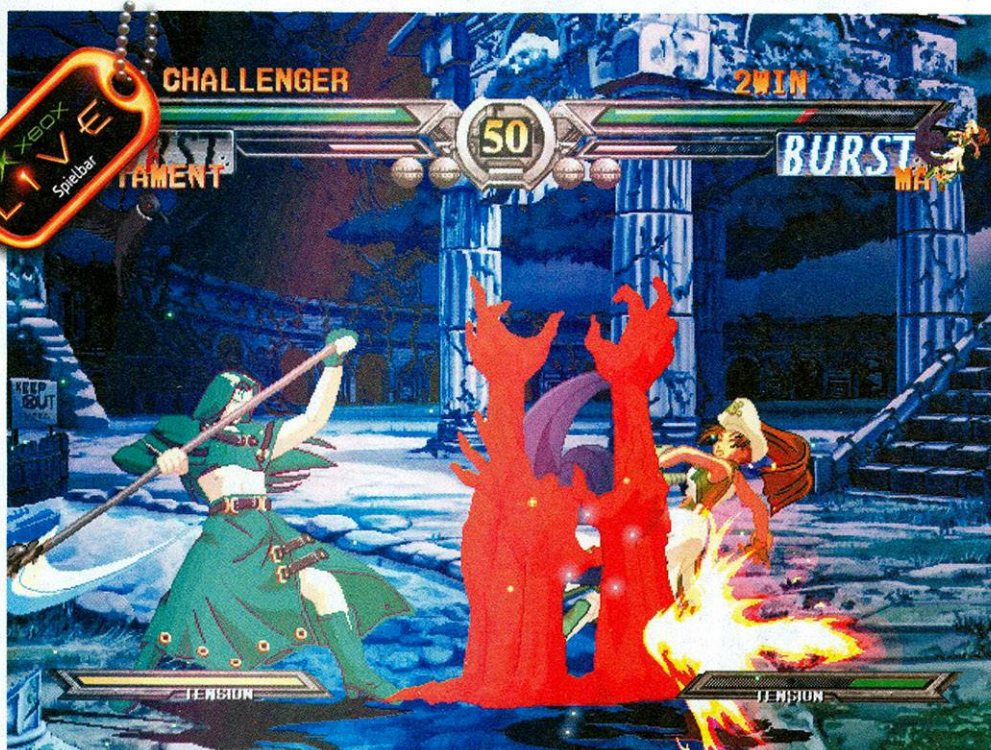
Guilty Gear X2 #Reload

- + Genialer Rock-Soundtrack
- + Viele Spielmodi
- + Unglaubliche Spieltiefe
- + Tolle Animationen und Effekte
- Leider nur 2D-Grafik

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
78%	83%	88%	86%

Das Fazit

Liebevoll animiertes 2D-Beat-'em-Up, das mit vielen Spielmodi, Xbox Live und tollem Gameplay überzeugt.



Der fiese Testament greift mit seiner spektakulären Bluthand nach der Lebensenergie des Gegners.



Die Hintergründe sind sehr fantasievoll.



Angriffe füllen die Spannungsanzeige.



Das ist eine ganz normale Kampfszene.

BlowOut

Von: Sascha Dowidat

X Publisher: Midway	X Genre: Action
X Sprache: Englisch	X USK: Ab 12 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: Erhältlich
X www.blowoutgame.com	

Als eiskalter Marshall John Cane werden Sie zur Raumstation Honour Guard geschickt, um einen Klon-Aufstand niederzuschlagen. Allerdings wusste wohl keiner Ihrer Auftraggeber, dass sich die Klone in widerwärtige Aliens verwandeln



↑ Generatoren sollten Sie zerstören.

Eine Station voller aggressiver Aliens und Sie sitzen mittendrin.

und Ihnen an die Wäsche wollen. Aus einer seitlichen 2D-Perspektive, die zeitweise an *Contra* erinnert, schießen Sie alles kaputt, was sich Ihnen in den Weg stellt. Sicherlich nicht das innovativste Spielkonzept, aber dennoch spaßig. Die Station entpuppt sich dabei als verwinkeltes Labyrinth voller Türen, Schalter und Fahrstühle. So wollen nicht nur Aliens von Ihnen ins spielerische Nirwana gepusht werden, auch kleinere Rätsel wie das Finden von Sicherheitskarten zum Öffnen von Schleusen müssen gelöst werden.

An manchen Stellen zerbröseln Sie sogar gleich ganze Wände mit Ihrer Wumme. Im Laufe des Spiels finden Sie schlagkräftigere Waffen wie Granatwerfer, Kettensägen oder sogar Miniguns. Diese sind besonders im Kampf mit den fiesen Endgegnern bitter nötig. Grafisch hält sich *BlowOut* eher düster und schlicht, während der Sound mit netter Sprachausgabe durchaus gefallen kann. Nach einiger Zeit wird das leicht zugängliche Action-Spielprinzip leider etwas eintönig. Ein Zweispieler-Modus hätte dem Spiel sicher gut gestanden. Fans, die alle anderen Xbox-Actiontitel schon gespielt haben, sollten reinschauen.

Das offizielle Xbox Magazin
BUDGET



↑ In den dunklen Gängen sind die Aliens schwer zu erkennen.

Bonus-Info

ENTWICKLER
Das noch recht junge Entwicklerteam KaosKontrol ist bisher kaum in Erscheinung getreten und liefert mit dem vorliegenden *BlowOut* nach dem PC-Spiel *Genocide* seinen ersten Multiplattform-Titel ab.

Die Wertung

BlowOut

- Ein einfaches und leichtes Spielprinzip
- Guter Sound und Sprachausgabe
- Kein Zweispieler-Modus
- Auf Dauer sehr eintönig
- Technisch eher schwach

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
61%	70%	~%	61%

Das Fazit

Einfaches Action-Spielchen im Stil der *Contra*-Reihe, das langfristig leider nicht fesseln kann

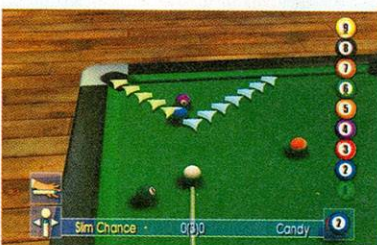
Pool: Shark 2

Kneipensport für Sesselpupser

Von: Sascha Dowidat

X Publisher: Midway	X Genre: Billard
X Sprache: Deutsch	X USK: Ohne Beschr.
X Spieler: 1-2	X Termin: Erhältlich
X Live: 2	
X www.zoodigitalpublishing.com	

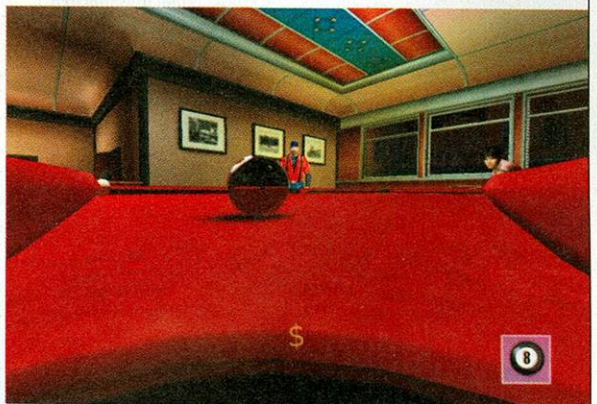
Wow! Eine Pool-Billard-Simulation - genau die Art von Spiel, bei der die meisten Videospielredakteure in euphorisches Gejubilium ausbrechen, denn Billard an einem Fernseher zu spielen ist für viele Zocker ungefähr so sinnvoll wie eine



↑ Pfeile - Zielhilfe für Einsteiger.

Koch-Simulation. *Pool: Shark 2* besticht vor allem durch einen gelungenen Zocker-Modus und eine riesige Optionsvielfalt. Nachdem Sie sich Ihren Lieblingsspieler ausgewählt haben, treten Sie an zehn verschiedenen Orten gegen 20 verschiedene Gegner auf dem Weg zu Ruhm und Ehre an. Alle gängigen Spielvariationen wie 3-, 6-, 8-, 9- und 10-Ball, Straight-, Bank- oder Rotation-Pool und ein Show-Modus lassen keine Wünsche offen.

Am Billardtisch sorgen verschiedene Störmöglichkeiten und interessante Kameraeinstellungen für Freude. Lediglich die Steuerung reagiert manchmal einen Tick zu sensibel. Die Ballphysik ist jedoch über alle Zweifel erhaben und wurde prima umgesetzt. Der Clou: Wer so gut ist, dass er im Spiel nur noch auf potenzielle Opfer anstelle von Gegnern trifft, darf sich der weltweiten Konkurrenz von Xbox Live stellen. Hier findet jeder Queue-Spezialist einen würdigen Konkurrenten. Grafik und Sound können das hohe Niveau des Gameplays zwar nicht halten, spielen aber bei diesem Genre eher eine untergeordnete Rolle. Eine gelungene Billardsimulation, die für Profis und Einsteiger gleichermaßen geeignet ist.



↑ Gelungene und stimmungsvolle Kameraeinstellung.

Bonus-Info

REGELN
Das klassische 9-Ball-Pool-Billard wird mit einer weißen Kugel und neun nummerierten Kugeln zwischen mit den Ziffern 1 bis 9 gespielt. Es muss jeweils die Kugel mit der niedrigsten Zahl auf dem Tisch eingelocht werden. Verschießt ein Spieler oder trifft er eine falsche Kugel, ist der Gegner an der Reihe. Wer die neunte Kugel einlocht, gewinnt das Spiel.

Die Wertung

Pool: Shark 2

- Viele Spieloptionen
- Guter Karriere-Modus
- Gelungene Kameraperspektiven
- Technisch nicht berauschend
- Sensible Steuerung sorgt für Frust

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
68%	54%	75%	77%

Das Fazit

Umfangreiche Billard-Simulation mit Xbox-Live-Anbindung, aber schwacher Technik und zu sensibler Steuerung

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

Pizza fressen und Shredder verprügeln steht auf dem Plan.

Bonus-Info

FERNSEH-SERIE

Die Zeichentrickserie *Teenage Mutant Ninja Turtles* wurde im Jahr 2003 in den USA ausgestrahlt. Zu Beginn gab es nur 26 Folgen, weil man sich nicht sicher war, ob sich eine Fortsetzung lohnen würde. Doch die Turtles wurden schnell sehr populär und deshalb existieren insgesamt drei Staffeln und 78 Folgen dieser Serie. Einen deutschen Sendetermin gibt es bis jetzt leider nicht.

Von: Sascha Dowidat

X Publisher: Konami	X Genre: Action
X Sprache: Engl., dt. Text	X USK: Ab 12 Jahren
X Spieler: 1-4	X Termin: Erhältlich
X www.konami-europe.com	

Sie halten Donatello, Leonardo, Michelangelo und Raphael für große Maler ihrer Zeit? Stimmt, aber auch die vier berühmtesten Schildkröten der Welt, besser bekannt als *Teenage Mutant Ninja Turtles*, heißen so – und die haben mit Farbklecken absolut nichts am Hut. Knapp ein Jahr nach *Teenage Mutant Ninja Turtles* kehren die kampfgeilen Schildkröten mit der Fortsetzung *Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus* auf die Xbox zurück. Die Story lehnt sich dabei eng an die zweite Staffel der erfolgreichen Comic-Serie an. Die Turtles befreien New York, jagen Shredder und seinen Handlanger Baxter Stockman zum Teufel und machen nebenbei einen kleinen Ausflug ins Weltall. Wie schon im ersten Teil prügeln Sie sich mit den Turtles durch die stylischen Cel-Shading-Levels, *Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus* birgt aber durchaus auch einige neue

Ideen: Sie müssen nun auch kleine Rätsel lösen, Sprungpassagen heil überstehen oder auf einem Düsenjet durch frostige Eislandschaften sausen. Außerdem dürfen Sie neuerdings jederzeit im Spiel zwischen den einzelnen Turtles-Figuren wechseln. Das ist durchaus sinnvoll, denn während Donatello zum Beispiel Computer-Terminals hacken kann, schiebt Raphael lieber schwere Kisten aus dem Weg.

Erstmals dürfen auch vier menschliche Spieler gleichzeitig antreten. Dann macht die Prügelei sogar richtig Laune. Im Einzelspieler-Modus zerrn die nervige Kameraperspektive und die im Vergleich zum Vorgänger schlechtere Steuerung an den Nerven. Neuerungen wie die Rennpassagen sind zwar eine gute Idee, aber leider schlecht umgesetzt, denn man hat ständig das Gefühl, auf dem Heck der verschiedenen Gefährte prange ein 30-km/h-Aufkleber. Akustisch werden Sie mit dem Soundtrack der Serie plus einer gelungenen Sprachausgabe verwöhnt. Auf optischer Seite wird zwar ein interessanter Grafikstil geboten, der aber insgesamt eher enttäuscht: Texturen und Szenarien wirken karg und steril und schaffen leider wenig Atmosphäre. Für Retrofans gibt es einen ganz besonderen Leckerbissen: Als Bonus können Sie das Original-Turtles-Arcade-Spiel von 1989 freischalten.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Ich liebe die Turtles, auch wenn ich keine Pizza mag. Ich war allerdings schon vom ersten Xbox-Spiel der vier Schildkröten etwas enttäuscht und der zweite Teil kann mich leider auch nicht vollends begeistern. Der Vierspieler-Modus ist zwar gut gelungen und macht kurzfristig Freude, aber auf lange Sicht stören die hakelige Steuerung, die dümmliche KI und eine teilweise schlechte Kameraperspektive. Trotzdem ein kurzweiliges Lizenz-Spielchen, an dem Turtles-Fans dennoch ihre Freude haben werden. Man hätte aber mehr daraus machen können – schade!

Die Wertung

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

- + Tolle Zwischensequenzen aus der Serie
- + Erstmals Vierspieler-Koop-Modus
- Schlechte Kameraführung
- Mängel in der Steuerung
- Teilweise dämliche Gegner

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
69%	73%	69%	65%

Das Fazit

Nettes Lizenz-Spielchen mit guten Ideen, aber störender Steuerung und nerviger Kameraperspektive



↑ Endlich gibt es auch einen Vierspieler-Koop-Modus, der sogar Laune macht.



↑ Häufig bewegen sich die Plattformen.



↑ Die Gleitersequenzen sind etwas lahm.



↑ Auch Splinter spielt wieder eine Rolle.



↑ Ja Baby, hör nicht auf und stör dich vor allem nicht an den vielen Leuten im Nebenraum.

Playboy - The Mansion

Nackte Tatsachen, geile Bunnys und wilde Partys.

Bonus-Info

MAGAZIN

Die erste Ausgabe des amerikanischen Playboy erschien 1953 mit einer Druckauflage von 70.000, von denen Hugh Hefner 54.175 Exemplare zu je 0,50 Cent absetzen konnte. Auf der Erstausgabe stand übrigens kein Datum, weil er sich nicht sicher war, ob es jemals eine zweite Ausgabe geben würde.

Von: Sascha Dowidat

X Publisher: Ubisoft	X Genre: Simulation
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 16 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: Erhältlich
X www.ubisoft.de	

Sie wollten schon immer mal den geistigen Job der Welt haben? Nein, nicht als Gigolo, sondern als Lenker des Playboy-Imperiums? *Playboy - The Mansion* macht's möglich. In der Rolle von Hugh Hefner leben Sie den wahr gewordenen Traum eines echten Playboys. Sie beginnen Ihre schlüpfrige Karriere in einem kleinen Haus, das bald zum Sündenpfuhl für Promis, Models und Bunnys wird. Aber bis dahin ist es ein weiter Weg, denn zu Anfang sind Sie ein Niemand. Damit sich das schnell ändert, bringen Sie zügig die erste Ausgabe des bekannten Männermagazins auf den Markt. Dazu stellen Sie zuerst Journalisten ein und beauftragen diese mit der Anfertigung von Artikeln und Bildberichten. Playmates, Bunnys und Fotografen gehören natürlich auch zum *Playboy*, allerdings dürfen Sie beim Photoshooting selbst Hand anlegen und mit dem Objektiv die Damen ins Visier nehmen. Um die Ausgabe perfekt zu machen, braucht es noch

ein interessantes Interview und ein gelungenes Covergirl und die Männerwelt ist beeindruckt. Mit jeder weiteren Ausgabe sollte auch die Qualität des Heftes steigen. Dazu veranstalten Sie am besten eine zünftige Party und knüpfen Kontakte zu Prominenten, die Ihnen Material für Ihr Heft liefern, oder bezirzen berühmte Tennisspielerinnen so lange, bis sie sich zu einem Cover-Shooting überreden lassen, denn nackte Prominenz steigert die Auflage.

Im Stil von *Die Sims* kümmern Sie sich um private Freundschaften, lukrative Geschäftsbeziehungen und halten sich auch gerne mal zwei Freundinnen gleichzeitig. Wer dabei geschickt flirtet, kann die hübschen Playmates gleich auf der Party zur rhythmischen Sofagymnastik überreden. Je schneller Ihr Imperium wächst, desto berühmter und angesehener werden Sie. Um dem Bild des Playboys gerecht zu werden, verschönern Sie Ihre leider nicht ausbaufähige Villa mit stilvollen Gemälden und richten gemütliche Fotoshooting-Locations ein, damit sich Ihre Häschen auch wohl fühlen. Mit jeder Ausgabe steigt Ihr Budget, es gibt noch mehr Partys, noch mehr Frauen - aber leider nicht zwangsläufig mehr Spielspaß. Das Spielprinzip beschränkt sich auf das Führen von Gesprächen, das Einrichten der Villa und die Produktion des nächsten Heftes. Auf Dauer etwas monotoner, aber dennoch unterhaltender und schlüpfriger Simulationsspaß.



↑ Playmates dürfen Sie auch umkleiden.



↑ Symbole zeigen die Laune Ihrer Gäste.



↑ Behalten Sie das nächste Cover im Auge.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Endlose Gespräche führen, das Heft fertig stellen - mir kommen diese Elemente irgendwie bekannt vor. Hey, das ist genau wie hier in der Redaktion, aber warum bitte gibt es bei uns keine Playmates? Leider wird es vermutlich nie so weit kommen, daher vertreibe ich mir mit diesem Titel die Zeit. Ich fand das Spielprinzip der *Sims* immer zu komplex und war von der leichten Zugänglichkeit des Spieles angetan. Auf Dauer mag es etwas monoton sein, aber für einen kurzweiligen Quickie, auch mehrmals die Woche, ist *Playboy - The Mansion* bestens geeignet.

Die Wertung

Playboy - The Mansion

- + Gameplay mit schlüpfrigen Details
- + Sie erstellen Ihren eigenen Playboy
- + Leicht zugängliches Spielprinzip
- Teilweise etwas zu einfach
- Auf Dauer monotones Gameplay

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

Das Fazit

Simuliertes Playboy-Imperium im Stil der Sims, das auf Dauer etwas am einfachen Gameplay krankt.

Brothers in Arms Road to Hill 30

Ubisoft verpackt den Zweiten Weltkrieg
in ein spielerisches Meisterwerk mit
einem Schuss Taktik!

Das offizielle
XBOX
Magazin

ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin

ELITE

MULTIPLAYER





↑ Dieser Sherman-Panzer gibt Deckung und auf Wunsch auch Sperrfeuer.



↑ Die Grafik-Engine hinter Brothers in Arms lässt nur selten ihre Muskeln spielen.

Von: Bernd Holtmann

X Publisher: Ubisoft	X Genre: Taktik-Shooter
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 18 Jahre
X Spieler: 1-2	X Termin: Erhältlich
X Live: 2	X System Link: 2
X www.brothersinarmsgame.com	

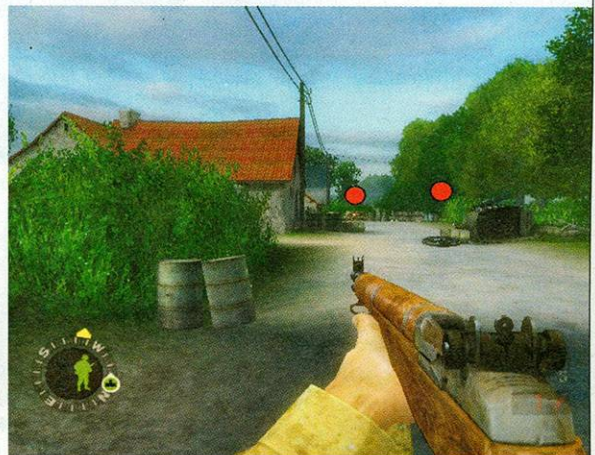
Keine Epoche der Weltgeschichte ist für Spieler so interessant wie der Zweite Weltkrieg – das zeigen auch die Xbox-Verkaufscharts. Der letzte Kassenschlager aus dem Bereich war Activisions Ego-Shooter *Call of Duty: Finest Hour*, der sich immer noch tapfer in den Top 10 hält. Doch jetzt bekommt er harte Konkurrenz, denn mit *Brothers in Arms* erscheint der aufwendigste Weltkriegs-Shooter, den wir je gesehen haben.

Das Spiel beginnt am so genannten D-Day, an dem die alliierten Truppen in das von Deutschen besetzte Frankreich einmarschierten. An diesem 6. Juni 1944 sollten die amerikanischen Fallschirmjäger der 101. Luftlandedivision zuerst ins Landesinnere gebracht werden – und das sechs Stunden vor der Landung an der Küste. Da die deutsche Luftverteidigung zu dem Zeitpunkt noch intakt war, gerieten die Transportflugzeuge unter scharfes Flak-Feuer und wurden teilweise noch vor dem Zielgebiet abgeschossen. Genau diese Szene erleben Sie in *Brothers in Arms* hautnah mit – und zwar aus den Augen von Sergeant Matt Baker. Kurz vor der Explosion des Flugzeugs kann er sich und einen Großteil seiner Fox Company durch einen Notsprung retten – in einer perfekt inszenierten und interaktiven Zwischensequenz. Die Fox Company landet stark verstreut in der Normandie und so müssen Sie sich zunächst auf den Weg machen, um die Kompanie-Kollegen im französischen Hinterland zu finden und die Landung der Alliierten zu unterstützen.

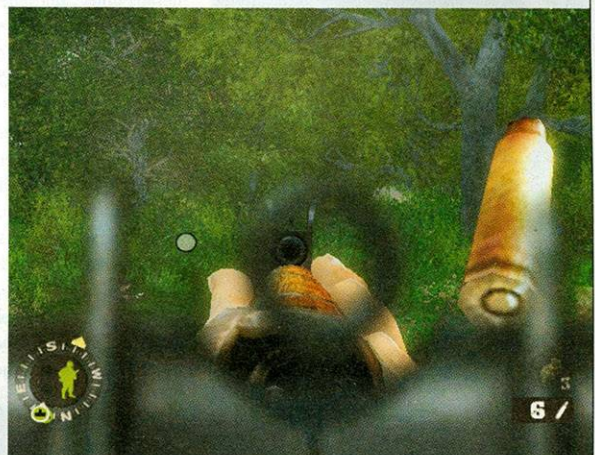
Nach und nach treffen Sie die Mitglieder der Truppe wieder und übernehmen einfache Missionen, um sich mit der Teamsteuerung vertraut zu machen. Hier schalten Sie ein paar

Flak-Geschütze aus, dort sichern Sie ein Landhaus vor den deutschen Truppen. Dabei sind die Soldaten der Fox Company zunächst noch ziemlich feucht hinter den Ohren und machen sich nach einem heißen Feuergefecht sogar Gedanken darüber, wer wohl für ein von ihnen zerstörtes Gartengitter aufkommen muss. Im Laufe des Spiels lernen Sie die Burschen durch interaktive Zwischensequenzen etwas besser kennen, zum Beispiel den raubeinigen Platoon-Sergeant „Mac“ Hassay oder den vorlauten Private Allen. In diesen Szenen können Sie oft lediglich den Kopf bewegen und zum Beispiel zuschauen, wie Mac im Befehlstone eine peinliche Streiterei über Superman beendet. Solche Szenen erzeugen Stimmung und Sympathie für die Charaktere – deutlich mehr, als es die häufig wechselnden Spielercharaktere in *Call of Duty: Finest Hour* konnten. Die Spielumgebung ist aber nicht so abwechslungsreich, auch wenn sie besonders detailliert ist. Die Missionen führen Sie unter anderem nach Foucarville, Hiesville, Saint-Côme-Du-Mont oder Carentan – und sind mit rekonstruierten Bauernhöfen, Kirchen und Industriegebäuden gespickt. Die machen zwar optisch nicht viel her, wirken aber gerade deshalb recht realistisch.

Viel Zeit zum Umschauen bleibt Ihnen allerdings sowieso nicht, denn sobald deutsche Truppen ins Bild kommen, kommt der taktische Aspekt ins Spiel. Zu jeder Zeit können Sie das Spiel pausieren und den so genannten Situational-Awareness-View einschalten. In diesem Taktik-Modus schwebt die Kamera über dem Geschehen und verschafft Ihnen einen Überblick über die aktuelle Kampfsituation und die Position der Gegner. Da Sie die meiste Zeit mit zwei Infanterie-Teams (und hier und da sogar mit einem Sherman-Panzer) kämpfen, können Sie sich nun eine Taktik zurechtlegen und den Plan dann in die Tat umsetzen. Wenn Sie das Spiel fortsetzen, können Sie die Infanterieteam sehr einfach mit der linken Schultertaste durch die Gegend scheuchen, den Befehl zum Sperrfeuer geben oder eine feindliche Position stürmen las-



↑ Zwei Feinde voraus – jetzt aber schnell hinter die Deckung da vorn.



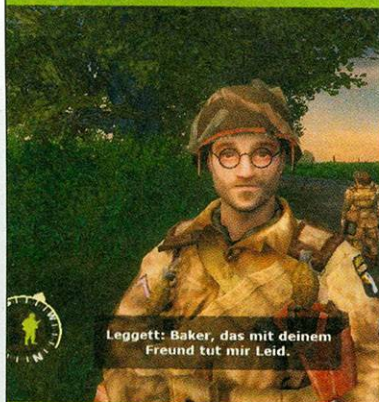
↑ Hand und Patrone sind keine 2D-Tapeten, sondern 3D-Objekte.

„Sie können das Spiel jederzeit pausieren, in den Taktik-Modus umschalten und sich dort einen Plan zurechtlegen.“

TRUPPE MIT PERSÖNLICHKEIT

Die Soldaten der Fox Company halten zusammen.

Gerade eben hat die Fox Company nicht nur den wichtigen Sherman-Panzer, sondern auch dessen Fahrer Sergeant Risner verloren – und so wird die Truppe damit fertig.



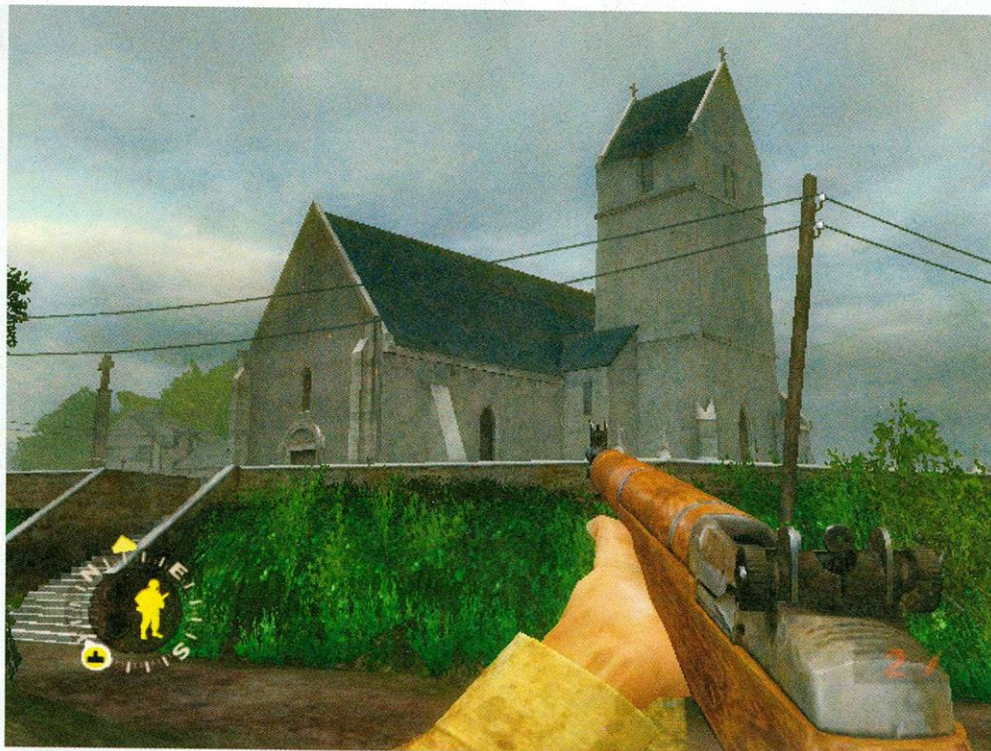
↑ Private Leggett ist der Funker der Fox Company und eigentlich ein recht einfühlsames Kerlchen – das zeigt der ruhige Kerl aber weder gern noch oft.



↑ Private Desola steht mit einer kleinen Gruppe am rauchenden Panzer und weiß, dass er weiterkämpfen muss, wenn er das hier überleben will.



↑ „Mac“ ist ein Raubein und geht deshalb nicht weiter auf Risners Tod ein – ihn kümmert nur, dass es keine weiteren Verluste in seiner Einheit gibt.



↑ Ein gefährlicher Auftrag: Rücken Sie vor, um diese kleine Dorfkirche und den Friedhof dahinter einzunehmen.

„Wer Brothers in Arms für einen reinen Ego-Shooter hält, ist auf dem Holzweg.“

» sen. Ein roter Punkt über einer feindlichen Stellung zeigt an, dass die Feinde in diesem Moment schussbereit sind – es wäre also keine gute Idee, sich jetzt zu nähern. Stattdessen setzen Sie die Deutschen aus der Deckung heraus unter Sperrfeuer – und schleichen sich mit dem Angriffsteam seitwärts heran, um die Kerle zu flankieren. Fans von Taktikspielen erinnern das vermutlich an THQs Referenztitel *Full Spectrum Warrior* – und damit liegen sie gar nicht so falsch. Allerdings ist *Brothers in Arms* nicht so konsequent in der Durchführung und deshalb leichter zu spielen. Wenn zum Beispiel ein Team-Mitglied während eines Angriffes stirbt, ist es in der nächsten Mission trotzdem wieder dabei – ein kleiner Makel an einem sonst grandiosen Spiel.

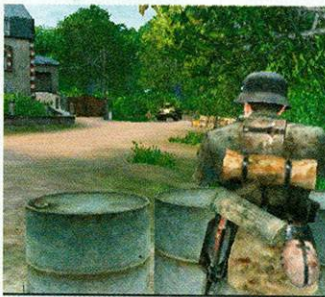
Es gibt jedoch einen weiteren wichtigen Unterschied zu *Full Spectrum Warrior*: In *Brothers in Arms* können Sie nicht nur Ihre

Einheiten kommandieren, sondern selbst die Flinte in die Hand nehmen. Um die KI-Kollegen müssen Sie sich keine Sorgen machen, schließlich gehen die Kollegen der Fox Company automatisch in Deckung und erwidern bei Feindkontakt sogar das Feuer. Das ist sehr wichtig, denn die Gegner rücken selbstständig vor, wenn Sie Ihnen nicht rechtzeitig durch Sperrfeuer Einhalt gebieten.

Wer *Brothers in Arms* für einen reinen Ego-Shooter hält, ist eindeutig auf dem Holzweg. Gearbox lotst Sie zwar auch durch festgelegte Spielumgebungen, lässt Ihnen dabei aber viel Spielraum für eigene Taktiken. Oft sind die Möglichkeiten, die Gegner zu flankieren, sehr offensichtlich, während Sie an anderer Stelle vom Kugelhagel der Deutschen durchsiebt werden, bevor Sie wissen, was überhaupt los ist. Eins können wir Ihnen jedenfalls garantieren: Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad wird »

Bonus-Info

DER MILITÄRBERATER
John F. Antal führte bis 1993 eine Truppe von 165.000 Soldaten im texanischen Fort Hood an. Für *Brothers in Arms* stand er dem Team von Gearbox mit seinem Wissen über Waffen und vor allem über Kampfaktiken zu Verfügung. Der pensionierte Colonel hat übrigens auch einige Bücher über Infanterie- und Panzergefechte geschrieben, die wie ein militärisches Rollenspiel aufgebaut sind.



↑ Der Wehrmachtssoldat (links) legt mit dem Raketenwerfer an, schießt (Mitte) und trifft Risners Panzer (rechts).

FLANKIEREN - SO GEHT'S! Wir zeigen Ihnen die grundlegende Kampftaktik im Zweiten Weltkrieg.

Bei einem Redaktionsbesuch erklärte uns der Militärberater von Gearbox die grundlegende Kampftaktik anhand einer echten Spielsituation.



↑ **SCHRITT 1:** Sie haben einen Gegner am nördlichen Ende des Feldes entdeckt. Der rote Kreis zeigt an, dass der Kerl feuerbereit ist - und das ist keine gute Sache ...



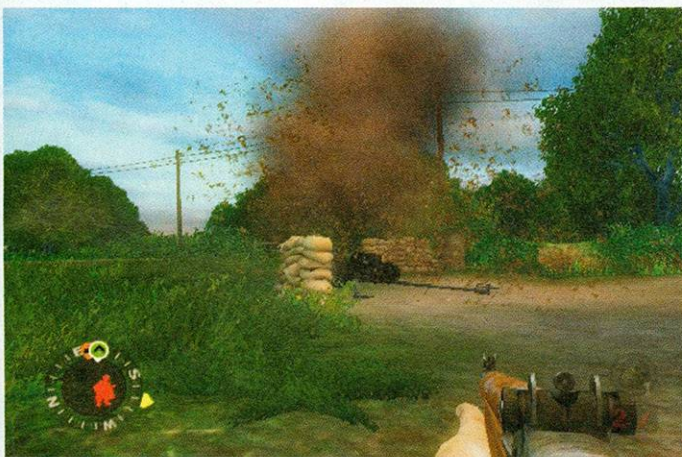
↑ **SCHRITT 2:** Bevor die Wehrmachts-Soldaten angreifen können, schicken Sie das Feuerteam zum südlichen Ende hinter die Deckung und geben den Befehl zum Sperrfeuer. Feuer frei!



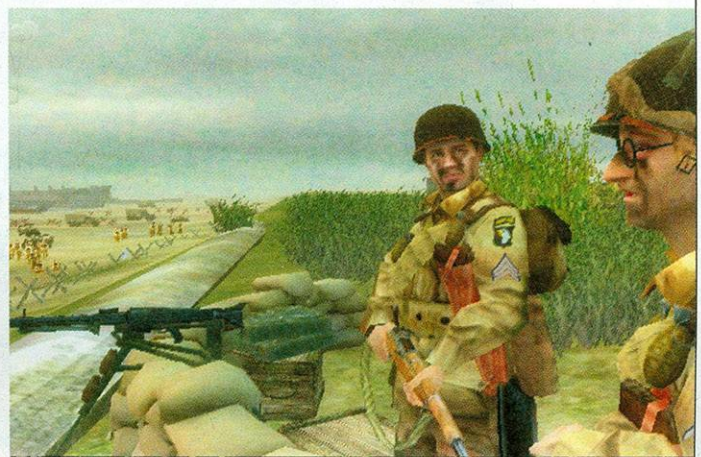
↑ **SCHRITT 3:** Im Norden stecken die Feinde fest, während wir unser Angriffsteam zum südwestlichen Rand des Feldes lotsen. Der nächste Schritt ist entscheidend.



↑ **SCHRITT 4:** Hier sehen Sie das Feuerteam am nordwestlichen Rand des Feldes - es schaut in Richtung Osten und hat die Deutschen erfolgreich flankiert.



↑ Deutsche Anti-Panzerstellungen können Sie räumen und danach sprengen.



↑ Ein kleiner Abstecher führt Sie an die Landungszone Utah-Beach.

Bonus-Info

DIE HABEN HALO GEMACHT!

Die Firma Gearbox war für die PC-Umsetzung von Bungies Xbox-Hit *Halo* verantwortlich - aber dabei blieb es nicht. Für die PlayStation 2 hat man unter anderem den erfolgreichen PC-Shooter *Half-Life* (dt.) konvertiert.

REALISMUS GEHT VOR

Um den Normandie-Einsatz so real wie möglich nachzustellen, hat Gearbox enormen Recherche-Aufwand betrieben. Das Team flog zum Beispiel zweimal in die Normandie, sprach mit Überlebenden, schaute sich Luftaufklärungs-fotos an, besuchte Schlachtfelder und fotografierte Gebäude. Der enorme Aufwand spiegelt sich in den unglaublich detaillierten Levels wider.

» Ihr Team mehr als einmal den Bildschirm-tod sterben. Doch das Spiel erkennt schnell, ob Sie Herr der Situation sind - und schickt Ihre Leute auf Wunsch sogar komplett geheilt wieder in das zunächst verlorene Gefecht. Sollte das nicht reichen, können Sie den Schwierigkeitsgrad jederzeit im Hauptmenü ändern.

Beim Design der Waffen hat man sich ebenfalls genau an der Realität orientiert - und so zielen Sie im eindrucksvollen Sekundärfeuer-Modus direkt über Kimm- und Korn und lassen die Gegner erschreckend realistisch von der Bildfläche verschwinden. In der Regel unterstützen Sie aber Ihre Teams, versuchen feindliche Schützen auszuschalten oder koordinieren Ihr Ensemble aus Einheiten. Im späteren Verlauf werden die Missionen immer schwerer, sodass Sie auf jeden Fall selbst zur Waffe greifen müssen - zum Beispiel, wenn Ihnen auf einem engen Bauernhof ein deutscher Panzer gegenübersteht. Die rettende Panzerfaust befindet sich am anderen Ende des Hofes und deshalb müssen Ihre Teams Ihnen Feuerschutz geben, bevor Sie das Metallmonster in die Luft jagen können. Sollte Ihnen vorher die Munition ausgehen, können Sie sich die Waffe eines Deutschen schnappen - und damit weiterschließen.

Die Grafik von *Brothers in Arms* ist eine perfekte Mischung aus abwechslungsreichen, detaillierten Texturen und (dank langer Recherche) stimmiger Architektur. Landstraßen, Zäune, zerbrockelte Mauern, Erdhügel, Flak-Geschütze, Büsche und auch die Charakter-Modelle sehen überraschend echt aus. Protzige Bump-Maps wären eher fehl am Platz, deshalb hat man die 3D-Power der Xbox für die hohe Sichtweite und optischen Feinschliff wie Flak-Feuer im Hintergrund oder vorbeisauende Flugzeuge verwendet. Entsprechend authentisch kommt auch der Sound rüber: Vogelgezwitscher und sanftes Bachgeplätscher bilden einen krassen Kontrast zum dumpfen Knall der weit entfernten Artillerie oder den schreienden Soldaten. Für die deutsche Synchronisation verdient Ubisoft übrigens ein großes Lob, denn die Stimmen hätte man nicht besser wählen können. Von gleicher Güte ist auch der exzellente Soundtrack, der vom Prager Philharmonie-Orchester eingespielt wurde. Schon die erste Töne des Titelmusik wecken Erinnerungen an die sehr heldenhaft inszenierten Filmvorbilder wie *Der Soldat James Ryan* - oder eben *Band of Brothers*. Mit *Brothers in Arms* erwartet Sie eine sehr stimmige Mischung aus Taktik-Shooter und Ego-Shooter - ein echtes Erlebnis.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann

Ubisoft hat mit *Brothers in Arms* ein stimmungsvolles Meisterwerk abgeliefert, das ganz nach meinem Geschmack ist. Hier stolpere ich nicht von einem pompösen Filmset in das nächste, sondern habe das Gefühl, dabei zu sein. Die einsamen Landstraßen, Erntefelder oder Dörfer sind detailgetreu nachgebildet, machen aber wie in der Realität nicht viel her. Mit Effekthascherei hält man sich also zurück - und das gefällt mir. Gameplay-Kompromisse wie die Tatsache, dass gestorbene Team-Mitglieder wieder auferstehen, müssen wohl sein - sei's drum.

Die Wertung

» *Brothers in Arms: Road to Hill 30*

- Erstklassige Grafik und Aufmachung
- Leicht zugängliche Spieltaktiken
- Benutzerfreundliche Speichermöglichkeit
- Stimmige Soundumgebung und guter Soundtrack
- Neuartiger, teambasierender Mehrspieler-Modus

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
91%	93%	87%	90%

Das Fazit

Teambasierender Weltkriegs-Shooter mit Taktikeinfluss, exzellentem Sound und real wirkender Grafik.



Activision steckt Sie
in die Adrenalin-
Achterbahn - und
holt Ihnen die Hölle
ins Wohnzimmer!

DOOM 3



↑ Der Hellknight ist einer der tauffsten Gegner, riesengroß und mit einer Taschenlampe definitiv nicht zu besiegen. Viel Erfolg ...

Von: Bernd Holtmann

Publisher: Activision	Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch	USK: Ab 18 Jahren
Spieler: 1	Termin: 7. April
Live: 2-4	System Link: 2-4
www.doom3.com	

Das Nackenhaar meldet sich zur Standing-Ovation, Adrenalin rauscht durch die Adern – und die Hände sitzen wie ein Schraubstock am Xbox-Controller: *Doom 3* ist da – und wir sind hin und weg! Am 7. April erscheint die Xbox-Fassung auch in Deutsch-

land und wird Sie das Fürchten lehren! Für die Umsetzung des erfolgreichen PC-Shooters hat sich id Software mit der Firma Vicarious Visions (den Machern von *X-Men Legends*) zusammengetan. Dabei hat man sich streng an die PC-Version gehalten und bedient sich entsprechend konsequent auch bei deren Handlung: Im Jahr 2145 befindet sich eine militärische Forschungsstation auf dem Mars.

Hinter den wissenschaftlichen Forschungen auf der Station steht die riesige Firma Union Aerospace Corporation (UAC), die im Auftrag des Militärs arbeitet. Sie übernehmen die Rolle eines Marines, der das Wachpersonal ebendieser Station verstärken soll. Zu Beginn des Spiels melden Sie sich also bei

Ihrem neuen Chef und steuern in gewohnter Ego-Shooter-Manier durch die ansehnliche Hightech-Station. Dabei erhalten Sie nicht nur einen ersten Eindruck von der unglaublich hübschen Grafik des Spiels, sondern erfahren auch etwas über die mysteriösen Vorfälle der vergangenen Wochen. Ist das etwa der Grund, warum man Sie hierher geschickt hat? Viel Zeit zum Grübeln bleibt Ihnen jedoch nicht, denn Ihr Vorgesetzter drückt Ihnen prompt einen PDA in die Hand und schickt Sie an die Arbeit.

Doch schon während Ihres ersten Auftrags passiert etwas Schreckliches: Gerade als Sie in einem Kontrollraum einen Wissenschaftler ansprechen, bricht über die Mars-Station die sprichwörtliche Hölle herein. »

Bonus-Info

DIE BFG 9000



Diese Waffe ist ein echter Klassiker und kam in allen vorherigen Spielen der Serie vor. Die Abkürzung steht für „big f***ing gun“, was man mit „verdammt riesige Wumme“ übersetzen könnte. Das Gerät konnte in den vergangenen Spielen ganze Gegnerhorden auf einen Schlag auslöschen – und hat in *Doom 3* kaum etwas von seiner Wirksamkeit eingebüßt. Mehr Infos zu dem Thema finden Sie auf der Webseite www.gamers.org/docs/FAQ/bfgfaq.

DOWNLOADS?

Zum Redaktionsschluss konnte uns Activision noch nicht mitteilen, ob es nach dem Release von *Doom 3* auch downloadbare Inhalte wie neue Mehrspielerkarten geben wird. Da das Add-on zur PC-Version zeitgleich mit der Xbox-Fassung erscheint, halten wir es für möglich, dass Activision das Zusatzpaket auch für die Xbox umsetzt.

KNOW YOUR ENEMY Der Koop-Modus unter der Lupe

Wie sollte es anders sein: Auch der extra für die Xbox-Fassung eingebaute Kooperativ-Modus von *Doom 3* lässt sich ausschließlich über Xbox Live und System Link spielen. Aber glauben Sie nur nicht, dass das Spiel mit etwas menschlicher Unterstützung leichter wird, denn die 20 ausgewählten Koop-Levels wurden im Vergleich zur Einzelspielerkampagne mit neuen Gegnern und Extras gespickt. Die Gruselatmosphäre bleibt dabei trotzdem erhalten – aber im Koop-Modus erschrecken Sie nicht allein!



↑ Die Koop-Levels sind mit mehr Gegnern gespickt als die des Einzelspieler-Modus.



↑ Kettensäge + Schrotflinte = Massaker



↑ Koop: Blutiger Spaß zu zweit.

KILLING ME SOFTLY Der Deathmatch-Modus

Wussten Sie eigentlich, dass die Bezeichnung „Deathmatch“ überhaupt erst von id Software geprägt wurde? Mit entsprechend hohen Erwartungen gingen wir natürlich an den Mehrspieler-Modus des Nachfolgers heran – und wurden nicht enttäuscht. Zwar kann man lediglich via Xbox Live und System Link gegeneinander antreten und die Anzahl der verfügbaren Levelkarten ist auf fünf beschränkt, dafür sind die Levelkarten von vorne bis hinten auf Vierspieler-Action ausgelegt, sehen erstklassig aus und spielen sich hervorragend. Ob Sie Ihre Kontrahenten mit der Kettensäge in Einzelteile schnitzeln oder sie nach dem Berserker-Upgrade mit ein paar Faustschlägen ins Jenseits schicken, ist schon fast egal – schon nach wenigen Minuten hat uns das einfache Spielprinzip gepackt.



↑ Die Anarchie der Projektile: Im Deathmatch-Modus kämpft jeder gegen jeden. Der Spieler mit den meisten Kills hat gewonnen.



↑ Diesem Kerl können Sie durch einen Faustschlag die Waffe mopsen und ihn damit später eigenhändig erledigen.



↑ Der hier hat seine Kettensäge schon fallen gelassen – und löst sich in der nächsten Sekunde in nichts auf – aua!



↑ In einigen Szenen wird der subtil aufgebaute Horror durch handfeste Ekelszenen ersetzt.



↑ Dieser Commando prügelt Sie gleich mit einem fiesem Tentakel, also drücken Sie schon ab!

» Erst im Verlauf des Spiels erfahren Sie, dass auf der Station ein Tor in die Unterwelt geöffnet wurde. Und Sie sind natürlich der einzige Mensch, der die Menschheit vor den Dämonen der Finsternis schützen kann!

Ego-Shooter-Fans werden ihre Freude an diesem brachialen Ballerfest haben. *Doom 3* ist ein stimmungstechnisches Meisterwerk und lebt vor allem von der subtil aufgebauten Spannung. Und die wird durch raffinierte Lichteffekte, Funken sprühende Stromleitungen und viele Schockeffekte erzeugt.

Außerdem trägt die Sounduntermalung zur beklemmenden und düsteren Atmosphäre bei – und macht aus dem eigentlich sehr innovationslosen Oldschool-Shooter ein atmosphärisches Kunstwerk. Nach den ersten 30 Minuten auf der Marsbasis erinnerte uns die Spielumgebung leicht an den zweiten Teil der *Alien*-Filmreihe – allerdings stehen Sie in *Doom 3* an vorderster Front. Mit einer Taschenlampe und einem stetig wachsenden Arsenal der üblichen Ego-Shooter-Waffen müs-

sen Sie sich fiesen Dämonen und einer Menge Zombies entgegenstellen, um das Höllentor so schnell wie möglich wieder zu schließen.

Das ist aber leichter gesagt als getan, denn auf dem Weg stellen sich Ihnen mehr Monster entgegen, als Ihnen lieb ist. Wenn Ihnen ein gelenkiger Imp vor die Taschenlampe springt und Sie mit seinen Feuerbällen zu rösten versucht, dann steigt der Adrenalinspiegel schnell über den Normalwert. Viel Zeit zum Nachdenken bleibt da nicht – und so wechseln Sie schnell zu irgendeiner Waffe und pumpen so viel Blei in das Biest, dass es bald in einem hübschen 3D-Effekt verschwindet. Und wenn Sie sich von dieser Szene erholt haben, wissen Sie: *Doom 3* ist nichts für Weicheier!

Neben der Schrotflinte erhalten Sie im Laufe des Spiels das übliche Shooter-Arsenal, aber auch die Plasma-Kanone, die berühmte Kettensäge und die Superwaffe BFG 9000. Damit schicken Sie die Höllebrut schnell dahin zurück, wo sie hergekommen ist. Optisch erwartet Sie ein Feuerwerk der Spezialeffekte: »



↑ Kiefer-OP ohne Krankenversicherung? Dieser Herr erzählt es sicher nicht weiter.



↑ Wenn Ihr Kollege auch keine Munition mehr hat, sieht es schlecht für Sie aus.

Bonus-Info

SCHLAG MICH!

Wenn Sie einen Gegenspieler im Mehrspieler-Modus schlagen, klauen Sie ihm damit seine Waffe. Wenn Sie dabei noch unsichtbar sind, können Sie dem armen Kerl seinen Raketenwerfer wegnehmen und ihn damit in die Luft jagen, ohne dass er weiß, was mit ihm geschieht! Wie gemein!

» Hier sehen Sie keine Wand und kein Monster, das nicht mit Bump-Maps veredelt wurde. Im Vergleich zur PC-Fassung musste man zwar Abstriche bei der Texturgröße eingehen, das Ergebnis kann sich aber trotzdem sehen lassen. Die Edeloop von *Doom 3* wurde schließlich auf die Xbox maßgeschneidert und läuft immerhin mit durchschnittlich 20 bis 30 Bildern über den Bildschirm.

Die 40 Levels sind natürlich stark geskriptet und vollkommen linear und wurden im Vergleich zur PC-Fassung sogar minimal verändert, um dem begrenzten Speicher der Xbox gerecht zu werden. Da Sie in der Regel nur durch (sehr hübsch gestaltete) Gänge und Räume laufen, fallen diese kleinen Änderungen

kaum auf – und deshalb nicht ins Gewicht. Wesentlich auffälliger ist die eingangs erwähnte Klanguntermalung, die während Ihres Marsaufenthaltes eingespielt wird. Musikalisch hält man sich sehr zurück und bietet stattdessen eine Soundkulisse, die direkt aus der Hölle zu kommen scheint. Hier hören Sie zum Beispiel nervenzeretzendes Babygeschrei, dort röchelnde Zombies, die sich irgendwo in der Nähe verstecken und im nächsten Moment drehen Sie sich nach Fußschritten um, die direkt hinter Ihnen zu sein scheinen – wo natürlich niemand steht. Die daraus entstehende Atmosphäre ist so verstörend, dass sie sich selbst über das Spiel hinaus noch in den Alltag zieht.

Dass sich das Ganze auf einer Dolby-Digital-Anlage besser anhört als über die schönsten Stereo-Lautsprecher der meisten Fernseher, ist sicher keine Überraschung für Sie.

Schlussendlich ist *Doom 3* genau das, was wir erwartet haben: ein reinrassiger Ego-Shooter mit so vielen Schreckszenen, dass Activision eigentlich eine Packung Baldrian dazulegen sollte. Wer nicht mit einem starken Nervengewand gesegnet ist, wird sich irgendwann bei voller Wohnzimmerbeleuchtung und mit durchgeschwitzten Klamotten vor der Xbox wiederfinden. Und das Gute daran? Über Xbox Live und System Link können Sie diesen feinen Horror-Spaß auch zu zweit genießen!



↑ Dieses Monster nennt sich Cacodemon, ist riesengroß und lässt sich mit jeder Waffe hervorragend treffen.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann

Was für ein Psychotrip! Die erste Stunde habe ich bei schwacher Bürobeleuchtung durchgestanden, danach musste ich eine Pause machen. Der Einzelspieler-Modus hat mich dermaßen von den Füßen gehauen, dass ich immer noch Feuer und Flamme bin. Erst nach zwei, drei Stunden wird das Ganze etwas eintönig – und der spaßige „Erschrick dich zu Tode“-Faktor sinkt auch deutlich. Dafür gibt's einen sehr geilen Koop-Modus mit extra umarrangierten Levels und mehr Gegnern – nur leider ohne Splitscreen-Möglichkeit. Schade ...

Die Wertung

» *Doom 3*

- Sehr gruselige Atmosphäre
- Grafik vom Allerfeinsten
- Koop-Modus mit 20 angepassten Levels
- Hervorragende Soundkulisse
- Koop-Modus nicht im Splitscreen spielbar

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
88%	91%	90%	89%

Das Fazit

Ein schnörkelloser Ego-Shooter mit sehr beeindruckender Grafik, hervorragenden Soundeffekten und Koop-Modus

Star Wars Republic Commando



Noch vor dem Kinostart von Episode III katapultiert Sie LucasArts an die Front der Klon-Kriege - als geklonter Elite-Soldat!

Von: Bernd Holtmann

X Publisher: Activision	X Genre: Ego-Shooter
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 16 Jahren
X Spieler: 1-4	X Termin: 3. März
X Live: 2-16	X System Link: 2-16
X www.swcommando.de	

Am 16. Mai ist es so weit: In Deutschland startet der letzte *Star Wars*-Film in den Kinos und vervollständigt eine Saga, die vor 28 Jahren ihren Anfang nahm. Doch Schluss ist mit dem Sternen-Epos noch lange nicht, denn die Softwareschmiede von George Lucas arbeitet fleißig an neuen Spielen, um die Fans zu unterhalten. Sie wollten immer mehr über die riesige Armee der anonymen Kriegsmaschinerie wissen, die in *Episode III* auf Sie wartet? Jetzt haben Sie die Chance, denn in LucasArts'

neuem Ego-Shooter *Republic Commando* schlüpfen Sie in die Rolle eines Klon-Kriegers, der mit seiner Spezialeinheit geheime Aufträge hinter feindlichen Linien ausführt - ein echter Leckerbissen für jeden *Star Wars*- und Ego-Shooter-Fan.

Die eingangs erwähnte Spezialgruppe heißt Delta-Team und besteht aus vier Klon-Kriegern: Der Spieler steuert den Anführer und befehligt die drei Soldaten Fixxer, Scorch und Sieben. Fans sind vielleicht überrascht wegen der verschiedenen Namen, denn eigentlich gleichen sich alle Klonkrieger bis aufs Haar. Allerdings haben sie während ihrer Team-Ausbildung eigene (Waffen-)Vorlieben entwickelt. Scorch hantiert zum Beispiel gerne mit dem Granatwerfer, Sieben ist der Scharfschütze der Truppe und Fixxer hackt gerne Türen und Computersysteme. Als Team-Leader haben Sie stets das Sagen und befehlen das zerstörerische Triumvirat auf zweierlei Arten. Einen Groß- ➤



⬆ Insekten-Plage auf Geonosis? Diese lästigen Biester wollen Ihnen permanent an die Pelle.



↑ Geht es Ihnen gut? Dieses Zeichen ist gleichermaßen Frage und Antwort.



↑ Superkampfdroiden sind nur mit vielen Schüssen zu erledigen.



↑ Fire in the hole: Wenn Sie Granaten schmeißen, sollten Sie sichergehen, dass Ihre Jungs nicht in der Nähe sind.

Bonus-Info

ETWAS FÜR DIE FANS

Den seltenen, aber witzigen Kommentaren des Delta-Teams nach zu urteilen, könnte man die Weißhelme genauso gut in Clown-Krieger umbenennen. Hier ein Beispieldialog: „Finden Sie die Geschütze und initialisieren Sie die Deaktivierung.“ – „Die Deaktivierung initialisieren?“ – „Ja, Mann, wir sollen es hochjagen ...“ – „War mir klar!“

„Solange Sie sich und Ihr Team an Bacta-Spendern heilen, kann nicht viel passieren.“

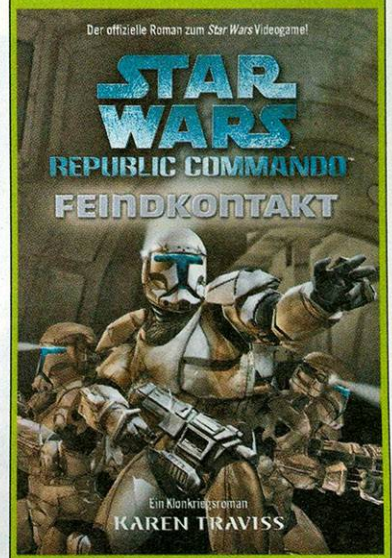
» teil der taktischen Arbeit führen Sie (wie in *Rainbow Six 3*) mit dem Fadenkreuz aus. So können Sie Ihr Team zum Beispiel anweisen, eine bestimmte Schussposition einzunehmen, ein Geschütz zu besetzen oder Türen zu öffnen. Ob Sie eine Tür von Fixxer hacken oder von Scorch in die Luft jagen lassen, ist eigentlich egal, letztendlich zählt nur das Ergebnis. Die zweite Steuerungsmöglichkeit erinnert noch stärker an den beliebten Taktik-Shooter von Ubisoft: Sobald Sie in *Republic Commando* die A-Taste für ein paar Sekunden drücken, erscheint ein zusätzliches Menü, über das Sie dem Team befehlen können, sich neu zu formieren, Gegner eigenständig aufzuspüren, einen Bereich zu sichern oder das aktuelle

Manöver abbrechen. Überraschenderweise geht die Steuerung in der Praxis wesentlich einfacher von der Hand, als man zunächst annimmt. Kein Wunder, schließlich sind alle Orte, die Sie oder Ihr Team taktisch ausnutzen können, klar auf dem Bildschirm gekennzeichnet – und Sie müssen nur kurz die Feuertaste aktivieren und die Commandos erledigen den Rest. Die taktische Tiefe eines *Full Spectrum Warrior* oder *Rainbow Six 3* erreicht *Republic Commando* dennoch nicht. Tatsächlich halten sich die Anleihen beim Taktik-Genre so stark in Grenzen, dass sich selbst gestandene Shooter-Spezialisten damit anfreunden können.

Solange Sie sich und Ihr Team stets rechtzeitig an einem der zahlreichen Bacta-Spender

ROMANREIF Das Buch zum Spiel

Seit Ende Februar gibt es den offiziellen Roman zum Spiel auch in der deutschen Übersetzung. In *Feindkontakt* erzählt Autorin Karen Traviss auf 320 Seiten die Geschichte von Klon-Commando Darman (RC-1136), der während eines Gefechts von seiner Schwadron getrennt wird. Sein Ziel: mit einem neuen Team einen gefährlichen Nano-Virus der Separatisten-Truppe aufhalten. Dabei stößt er nicht nur auf viel Ärger (und eine Truppe mandalorianische Söldner), sondern auch auf einen sehr schlecht ausgebildeten Padawan, der ihm zu helfen versucht. Na, ob das gut geht?



heilen, kann Ihnen nicht viel passieren. Manchmal haben Sie aber keine Gelegenheit dazu – zum Beispiel wenn Ihnen eine Heerschar Superkampfdroiden entgegenwackelt. In solchen Momenten liegen Sie ohne etwas Taktik schneller auf dem Boden, als Sie „Hyperraumsprung“ sagen können. Sie müssen also gezielt vorgehen, statt mit

STAR WARS: RESURRECTION Leben und Sterben auf dem Schlachtfeld



↑ Obwohl er nur noch einen Arm hat, macht uns dieser Superkampfdroid zu schaffen. Noch geht es allen Team-Mitgliedern gut. Doch schon bald ...



↑ ... sind Sie k. o. und Scorch kommentiert die Situation: „Können Sie nicht später sterben, Sir? Das ist jetzt wirklich ungünstig.“ Recht hat er.



↑ Nur vage erkennen Sie, wie jemand vor Ihnen ein Medi-Kit auspackt – schon in wenigen Sekunden sind Sie wieder einsatzbereit.



↑ „Sagt mir einfach, wo die Feinde sind – und geht mir aus dem Weg!“, meint Scorch, nachdem statt Ihnen nun der Droide am Boden liegt.

„Sehr praktisch: Den Helmrand können Sie im Spiel jederzeit abschalten.“

» Dauerfeuer in die Blechlawine zu rennen. Positionieren Sie Ihr Team hinter ein paar Kisten, besorgen Sie sich die Granatwerfermunition abseits der Brücke und schalten Sie zunächst das riesige Droidengeschütz aus, bevor Sie sich um die restlichen Droiden kümmern. Gehen Sie im Eifer des Gefechts dennoch k. o., ist das kein Beinbruch – schließlich kann Sie jeder Commando wiederbeleben. Vor dem virtuellen Ableben dürfen Sie dem Team übrigens noch mitteilen, ob es sich erst um die verbleibenden Gegner oder sofort um Ihre Verarz tung kümmern soll. Die Chance auf eine erfolgreiche Wiederbelebung

steigt übrigens, wenn der letzte Überlebende des Delta-Trupps beim Rettungsversuch nicht von einer Gegnerhorde überrannt wird – aber das versteht sich von selbst.

Um im Kampf gegen rollende Droidikas, transdoshanische Sklavenhändler und die Leibgarde von *Episode III*-Bösewicht zu bestehen, braucht das Delta-Team natürlich eine Menge Feuerkraft. Commandos besitzen deshalb eine robuste Rüstung, einen Energieschild und eine raffinierte Allzweckwaffe mit drei Waffenfähigkeiten. Die DC-17M ist ein Maschinengewehr, das der geschulte Krieger-Klon in Sekundenschnelle

zum Scharfschützengewehr oder Granatwerfer umbaut. Für den Spieler ist die Steuerung der Waffen sehr einfach, denn auf eine trickreiche Doppelbelegung wie in *Halo 2* hat man verzichtet. Stattdessen wählt man die Waffen mit dem digitalen Steuerkreuz – das geht selbst im heißesten Gefecht recht flott.

Einer der augenscheinlichsten Unterschiede zu anderen Xbox-Shootern ist das Sichtfeld, denn in *Republic Commando* verfolgen Sie das Geschehen aus der Sicht des Klon-Commanders. Sie sehen also die Ränder Ihres Helmes, die eingearbeiteten Status- und Ortsanzeigen der Team-Kollegen sowie kurze Informationen zum aktuellen Missionsziel. Doch das ist noch nicht genug, denn wie Sam Fisher oder die Helden vom Rainbow-Team können auch die Delta-Commandos den Sichtmodus wechseln. Neben der normalen Ansicht mit den

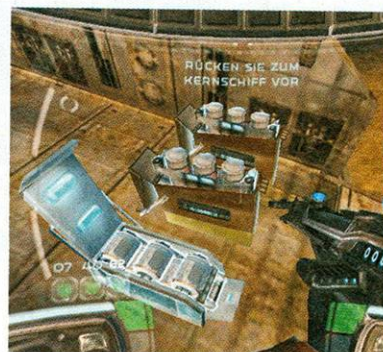
Bonus-Info

OHNE HELM GEHT'S AUCH

Sollte Ihnen durch die ungewöhnliche Helmperspektive mulmig werden, können Sie den Helm im Spielmenü jederzeit ausschalten – und *Republic Commando* ohne Sichtbegrenzung spielen.



↑ Die Einsatzbesprechungen sind hübsch in Szene gesetzt. In solchen Momenten können Sie den Kopf bewegen.



↑ Kriegswichtig: Nachschub an der Front.



↑ Die Teambefehle im Überblick.



↑ Die Charaktermodelle und der Echtzeitschatten sehen grandios aus.



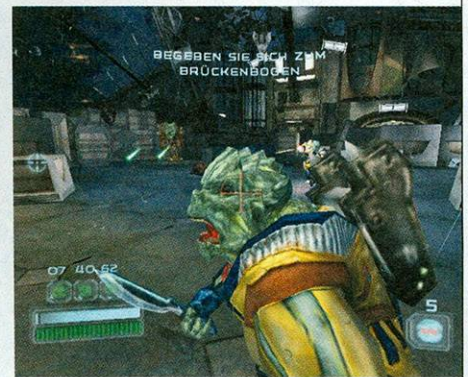
↑ In diesem Hangar jagen wir gleich noch mehr in die Luft!



↑ Hier arbeitet der Helm-Scheibenwischer gerade.



↑ Sehr eindrucksvoll: der Restlichtverstärker.



↑ Das Messer in der Hand, das Fadenkreuz am Kopf.

Bonus-Info

MULTIPLAYER-GRAFIK

Im Splitscreen-Modus mit bis zu vier Spielern (kein Koop-Modus) schraubt *Republic Commando* den Detailgrad der Grafik sehr stark herunter, um das Spiel flüssig darzustellen. Erwarten Sie also kein optisches Feuerwerk, wenn Sie Ihre Freunde zu einem kleinen Mehrspieler-Match einladen.

SPEICHERPUNKTE

Den aktuellen Spielstand sichert das Spiel automatisch, Sie müssen nur dann manuell speichern, wenn Sie an einer bestimmten Stelle wieder einsteigen wollen. Ein Menü, über das man die Levels im Nachhinein einzeln anwählen kann, gibt es in *Republic Commando* nicht.

» nötigen Informationen gibt es noch einen taktischen Modus, der die Namen und Umrissse der Deltas einblendet, und einen Restlichtverstärker, der Ihnen in dunklen Gängen einen Vorteil verschafft. Wirklich oft brauchen Sie diese Modi allerdings nicht, denn die 14 führen Sie häufig durch gut beleuchtetes Gebiet.

Das Spiel ist in drei Kapitel unterteilt und versetzt Sie zunächst auf den heiß umkämpften Planeten Geonosis. Dort machen Sie eine Roboterfabrik ausfindig, zerstören sie und eliminieren schließlich einen Geonosianer-Boss. Später dringen Sie in ein altes Kriegsschiff ein, das sich trandorianische Sklavenhändler unter den Nagel gerissen haben. Das letzte Kapitel streift die Handlung von *Episode III*, weshalb wir darüber besser den Mantel des Schweigens ausbreiten. Aufgrund der verschiedenen Schauplätze sind die Levels sehr abwechslungsreich, kranken aber an zwei Tatsachen: Zum einen ist die kleine Vibroklinge der Commandos zu effektiv. Im Mehrspieler-Modus erinnerte Sie uns sogar an den mächtigen Lichtsäbel aus *Halo 2*. Im Einzelspieler-Modus können Sie mit dem Ding Droiden und Sklavenhändler mit nur einem Treffer umlegen, was den ohnehin schon geringen Taktik-Ansatz weiter aushebelt – schade. Zum anderen sind die Levels nicht sehr

groß und man kann sich nicht über Levelgrenzen hinaus bewegen. Das ist besonders ärgerlich, wenn Sie an einer Stelle des Spiels einen Bacta-Spender übersehen und mit einem angeschlagenen Team plötzlich im neuen Level stehen.

Klangtechnisch wirft LucasArts alles in die Waagschale, was das Akustik-Arsenal der *Star Wars*-Universums zu bieten hat: orchestrale Hintergrundmusik vom Feinsten, aus den Filmen bekannte Soundeffekte und eine deutsche Synchronisation der Extraklasse. Diesen Sprechern kauft man die Performance als geklonter Elite-Soldat gleich ab. Allerdings stellten wir uns die Frage: Wenn alle Soldaten dieser Armee geklonte Wesen sind, wieso haben sie dann verschiedene Stimmen?

Für Shooter-Fans ist die Antwort sicherlich egal, schließlich zählt der Gesamteindruck – und der ist bei *Republic Commando* durchaus gut. *Republic Commando* ist ein sehr stimmiger und abwechslungsreicher Shooter, der erfolgreich die Brücke zwischen *Episode II* und *III* schlägt. Leider vermisst man einen Koop-Modus ebenso schmerzhaft wie einen ausgeglichenen Mehrspieler-Modus. Wer also besonders viel Wert auf fetzige Fernsehduelle legt, sollte sich besser *Star Wars Battlefront* zulegen.

Meine Meinung

• Bernd Holtmann



Kleine Macken hin oder her – für Spiele wie dieses schlage ich mir gern die Nacht um die Ohren. Warum? Weil die Präsentation passt, ich den düsteren (und ganz und gar nicht märchenhaften) Stil des Spiels und die sarkastischen Töne der Klon-Krieger liebe. Wenn LucasArts einen zweiten Teil plant, sollte man ihn aber mit etwas mehr Taktik, größeren Levels und einem ausgeglichenen Mehrspieler-Modus würzen. Wer weiß, vielleicht wird aus *Republic Commando* dann sogar eine weitere großartige Spieleserie?

Die Wertung

• *Star Wars Republic Commando*

- ✓ Gute Präsentation mit einigen Filmbezügen
- ✓ Sehr detaillierte Texturen und Grafikeffekte
- ✓ *Star Wars*-Soundtrack und gute Synchro
- ✓ Drei gut ausgeglichene Schwierigkeitsgrade
- ✗ Sehr viele Scripts/niedriger Wiederspielwert

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
84%	85%	78%	85%

Das Fazit

Optisch ansprechender Shooter mit geringem Taktikanteil, abwechslungsreichen Levels und exzellentem Sound.

TimeSplitters

Shooter-Fans aufgepasst: Hinter diesem Slapstick-Shooter verbirgt sich mehr, als Sie vielleicht vermuten. Sogar viel mehr!



Future Perfect

Von: Bernd Holtmann

Publ: Electronic Arts	Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch	USK: Ab 18 Jahren
Spieler: 1-4	Termin: 24. März
Live: 2-16	System Link: 2-16
www.frd.co.uk	

Eine komische Szene: Da hängt der Hauptdarsteller des Spiels kopfüber aus dem Raumschiff, in dem er gerade abgestürzt ist. Im Canyon, in dem er gelandet ist, peitscht der Sandsturm an zwei uniformierten Kerlen vorbei, die sich über den Helden Cortez prätig amüsieren. Einer kramt schließlich sein Messer hervor und schneidet den Gurt durch. Erwartungsgemäß fällt der Held natürlich wie ein nasser Sack auf

den Boden - und zwar mit dem Kopf zuerst. Autsch, das tut weh!

Für Ego-Shooter-Fans ist der Einstieg von *TimeSplitters Future Perfect* etwas gewöhnungsbedürftig, denn diese Szene erlebt der Spieler über die gesamte Länge aus der Ich-Perspektive. Hartgesottene *Halo 2*-Fans stimmt sie darauf ein, dass es in diesem Shooter nicht bierernst abläuft - im Gegenteil. Da mag der eine oder andere vielleicht die Nase rümpfen und hinter den Gags nur ein unterdurchschnittliches Spiel vermuten. Aber weit gefehlt, denn *TimeSplitters Future Perfect* ist vor allem ein raffinierter Mehrspieler-Shooter, der deutlich mehr auf dem Kasten hat als die meisten Konkurrenz-Spiele - zum Beispiel einen eigenen Karten-Editor mit Online-Tauschfunktion und die witzigsten Mehrspieler-Modi, die es bisher auf der Xbox gab.

Inhaltlich dreht sich in der *TimeSplitters*-Serie alles um eine Rasse zeitreisender Monster, deren Ursprung allerdings unbekannt ist. Statt friedlicher Geschichtsforschung nachzugehen, verändern die Viecher den natürlichen Lauf der Dinge und versuchen damit die Menschheit zu zerstören. In *TimeSplitters 2* (dem ersten Xbox-Spiel der Serie, derzeit für 30 Euro im Handel) benutzen die Space-Marines Cortez und Corporal Hart eine Zeitmaschine der Splitters, um die verdrehte Zeitlinie wieder zurechtzubiegen. Kurz vor dem Ende stirbt Hart und so muss Cortez allein zur Erde zurück. Wie bereits eingangs erwähnt, verläuft seine Landung nicht gerade sanft - und das, obwohl Cortez wichtige Fracht an Bord hat. Mit den in Teil 2 gesammelten Zeitkristallen begibt sich der trottelige Macho-Marine gleich nach seiner Ankunft

Bonus-Info

GIB DEN AFFEN ...
... Strom! In einer der coolen Herausforderungen müssen Sie elektrische Affen mit einem Elektrotol auf-laden, damit sie tanzen. Leider kommen immer mehr Party-Primates auf die Tanzfläche und halten Sie ganz schön in Atem.

BEZÜGE
Einige Levels sind klare Anspielungen auf Spiele wie die *Medal of Honor*-Serie und *Resident Evil* oder an Spielfilme wie *Terminator 3*.



Amy Chen: Hier unten ist das Büro eines Geschäftsführers. Ich muss auf seinen Rechner zugreifen.

↑ Cortez kämpft nicht allein - hier ist er mit der Diebin Amy Chen den Splitters auf der Spur.



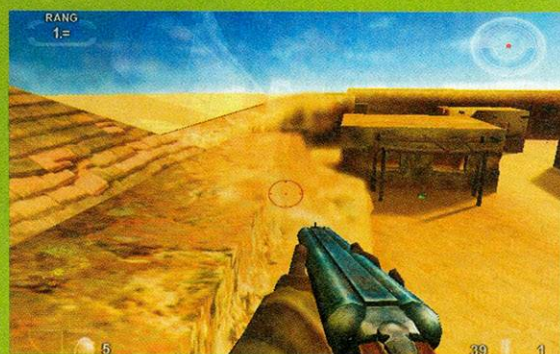
↑ In der Zukunft haben die Gegner Schilde.



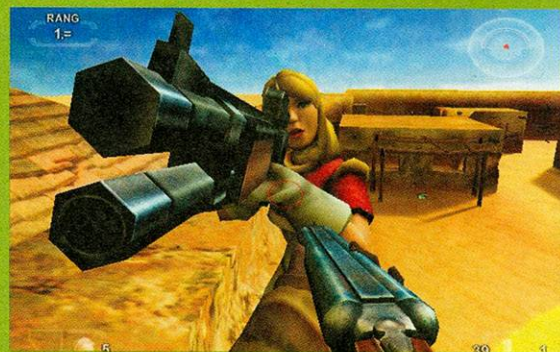
↑ Das Motto von Cortez: Hilf dir selbst.

MEHRSPIELERSPASS

Darum sollten Sie beim Spiel gegen Kumpels aufpassen ...



↑ Die Mehrspielerduelle finden nicht nur auf witzig gestalteten Maps statt, sondern besitzen auch ihre ganz eigenen Überraschungen - wie einen gut versteckten Unsichtbarkeitstrank.



↑ Mithilfe der in einigen Levels versteckten, trinkbaren Tarnkappe können sich Spieler bis auf wenige (Zenti-)Meter an Sie heranpirschen - und das kann (offensichtlich) ins Auge gehen.

» auf die nächste Zeitreise - und dieses Mal wird er das Geheimnis um die geheimnisvollen TimeSplitters endgültig lösen.

Die 13 Levels des Einzelspieler-Modus führen Sie durch verschiedene Epochen, wodurch es den Spieldesignern ermöglicht wurde, viele unterschiedliche Levelideen und Waffen einzubringen, ohne sich große Gedanken über Logikfehler machen zu müssen. In einer Mission retten Sie zum Beispiel mit einem Scharfschützengewehr einen englischen Geheimagenten das Leben, später eskortieren Sie Cortez' Doppelgänger aus der Zukunft mit einer Geisterwaffe, um ihn vor übersinnlichen Attacken zu bewahren. Zur Kommunikation mit dem Space-Marine-Hauptquartier verwendet Cortez den so genannten Uplink, der auch die Levelkarte darstellen und als Gravitationsstuhl eingesetzt werden kann. Mit dem Gerät kann er Kisten anheben, diese auf Gegner werfen oder verborgene Erste-Hilfe-Pakete zu sich heranziehen - sehr praktisch.

Die Missionen führen Sie zum Beispiel auf eine englische Insel, in einen rasenden Zug, eine (zunächst) sterile Forschungsstation, ein verlassenes Geisterhaus - und dem Titel entsprechend auch in die ferne Zukunft. Langweilig wird *Future Perfect* zu keiner Sekunde, denn die Missionen werden durch kleine Minispiele gewürzt, in denen Sie zum Beispiel einen riesigen Panzer fahren, eine Begleiterin vor Zombies retten - oder Teile eines Levels mit dem Cortez aus der Zukunft bestreiten.

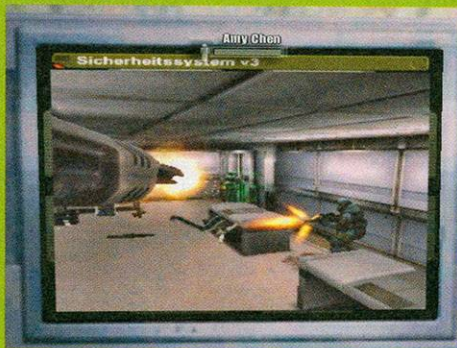
Aus dem Zeitreise-Szenario hat man tatsächlich eine Menge herausgeholt. In einer Mission reist Cortez zum Beispiel in das Jahr 1994, wo er in ein abgelegenes Geisterhaus eindringen muss. Die dort herumerschleichenden Untoten lassen sich schnell durch gezielte Kopfschüsse außer Gefecht setzen - oder durch gezielt auf den Kopf geworfene Holzkisten. Dabei fließt natürlich besonders viel Pixelblut - und das ist auch der Grund, warum das Spiel (im Gegensatz zum Vorgänger) keine Jugendfreigabe erhalten hat. Aber der

MINI-SPIELE Die witzigsten Spiele aus dem Story-Modus und den Herausforderungen

IM STORY-MODUS ...



... müssen Sie unter Zeitdruck den Kabelsalat in einem Hauptcomputer sortieren, indem Sie bis zu drei farbige Drähte miteinander verbinden.



... kommen Sie einer Einbrecherin zu Hilfe. Später kommen Sie zu zweit dem Geheimnis der TimeSplitters etwas näher.

DIE HERAUSFORDERUNGEN ...



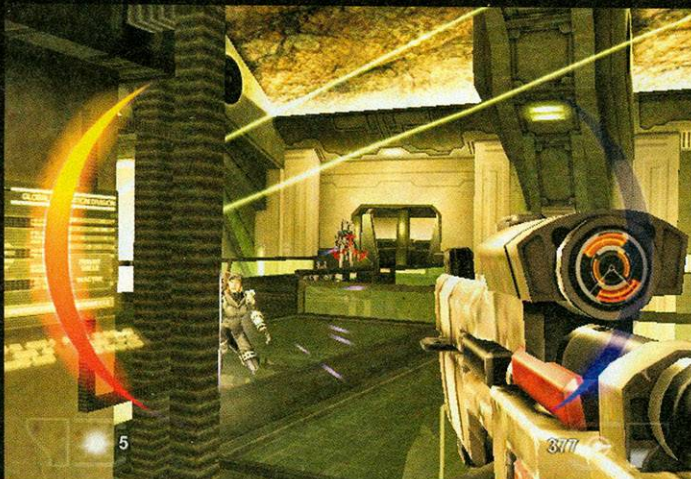
... sind teilweise so abwegig, dass man wie bei diesem Katzenrennen (mit echter Fahrphysik!) nur noch vor Lachen auf dem Boden liegt.



... sind unabhängige Mini-Spiele, in denen Sie wie hier mehrere Wellen von Zombies mit dem Uplink umnieten müssen - das macht Laune!

durchweg comicartige Grafikstil und die eingebauten Slapstick-Einlagen übermitteln stets eine Botschaft: Das hier ist alles nur Spaß. Besonders witzig sind vor allem die Dialoge, die Cortez mit seinen Begleitern führt, denn wie erwähnt spielen Sie nicht immer allein. Oft steht Ihnen ein virtueller Mitspieler zur Seite, der Ihnen mal etwas deutlicher und mal etwas dezenter vorgibt,

was als Nächstes zu tun ist. Im zweiten Level hilft Cortez zum Beispiel einem alten Engländer dabei, seine „Assistentin“ zu retten. Später stellt sich heraus, dass es sich dabei um die Amazone aus Teil 2 handelt - ein witziger Gastauftritt. An anderer Stelle müssen Sie gemeinsam mit dem Geheimagenten Harry Tipper in eine Basis gelangen. Dieser quetscht sich zur »



↑ In der Ultratet-Basis treten Sie gegen Menschen und Maschinen an.



↑ Zurück in die Zukunft? Jacob Crow besucht sein jüngeres Ich.



↑ Pack die Schrotflinte aus: Heute Abend gibt es Wild!



↑ In einer anderen Zeitschleife lebt diese Wache übrigens noch ...



↑ Der Koop-Modus ist zwar nicht so fordernd wie der „Legendär“-Modus von Halo 2 – aber macht jede Menge Spaß.

„Der dritte Serien-Teil ist ein abgerundetes Komplettpaket für jeden Shooter-Fan.“

» Tarnung schließlich in die Uniform einer weiblichen Wache – und wird prompt von einer anderen Wache angemacht. Von solchen Gags lebt *TimeSplitters Future Perfect*.

Abseits vom linearen Einzelspieler-Modus gibt es noch 21 Minispiele, die in sieben Kategorien unterteilt sind. Diese Herausforderungen sind teilweise so witzig, dass heftige Lachattacken keine Seltenheit sind – zum Beispiel, wenn Sie einen ausgestopften Kater (übrigens das Lieblingstier des Oberschurken Khallos) wie ein Rennauto über einen Parcours sausen lassen, Affenzombies mit einer Schrotflinte erledigen oder während einer Gondelfahrt Schießbudenfiguren umnieten müssen.

Mindestens ebenso witzig und sehr umfangreich sind die Mehrspieler-Möglichkeiten. Im Splitscreen-Modus können Sie zum Beispiel den Story-Modus mit Ihren Freunden vor einer Xbox spielen oder ein Mehrspieler-Duell zu viert starten. Via Xbox Live können sogar 16 Spieler gegeneinander antreten und mit dem Level-Editor selbst erstellte Levels tauschen. Sie merken also: Die Leute von Free Radical ruhen sich nicht auf den verdienten Lorbeeren aus, sondern wollten im dritten Teil der Serie noch einen draufsetzen. Und das ist ihnen gelungen, denn sowohl die Mehrspieler-Levelkarten selbst als auch die coolen Spiel-Modi sind erstklassig geworden. Auch grafisch hat sich seit *TimeSplitters 2* eine Menge getan:

Der Comicstil hat sich zwar nicht geändert, dafür sind die Texturen wesentlich detaillierter und hier und da setzt man sogar auf Bewegungsunschärfe. Die Soundeffekte sind okay, allerdings klingt die (wirklich abwechslungsreiche) Hintergrundmusik etwas zu oft nach einer reinen Studio-Produktion – der Einsatz eines Orchesters hätte sich hier vielleicht gelohnt.

Stattdessen hat man mehr Wert auf die Synchronstimmen und die Übersetzung gelegt, sodass der englische Humor auch in der Lokalisation zündet. Das liegt vor allem an den Synchronsprechern, denn die sind keine Unbekannten: Für *Future Perfect* wurden die deutschen Stimmen der US-Schauspieler Wesley Snipes und Leah Remini (Carrie Heffernan aus *King of Queens*) eingespannt – eine exzellente Wahl.

Mit dem dritten Teil der Serie liefert Free Radical ein gut abgerundetes Komplettpaket für Shooter-Fans ab. Wem die Handlung von *Halo* zu komplex ist und wer sich für die obskure Fantasiewelt von *Oddworld: Strangers Vergeltung* nicht erwärmen kann, fühlt sich vermutlich in der Gegenwart von Cortez wohl. Und wenn Ihnen der Einzelspieler-Modus keinen Spaß macht, laden Sie einfach ein paar Freunde ein und genießen den Koop-Modus oder geben Sie sich in einem der witzigen Mehrspielermodi gegenseitig eins auf die Mütze.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann



Selbst wenn Sie noch nie von den *TimeSplitters*-Spielen gehört haben, sollten Sie sich dieses Spiel anschauen. Koop-Modus, Level-Editor mit Online-Tauschmöglichkeit, Splitscreen-Multiplayer-Modus und ein um die acht Stunden lang fesselnder, echt witziger Einzelspieler-Modus. Zugegeben: Ich bin viel zu faul, um mir eigene Maps zu basteln, allerdings ist das Wissen um die Möglichkeit irgendwie beruhigend. Sollten Sie die Nase von bierernsten Science-Fiction-Shootern voll haben, geben Sie *Future Perfect* eine Chance – es lohnt sich.

Die Wertung

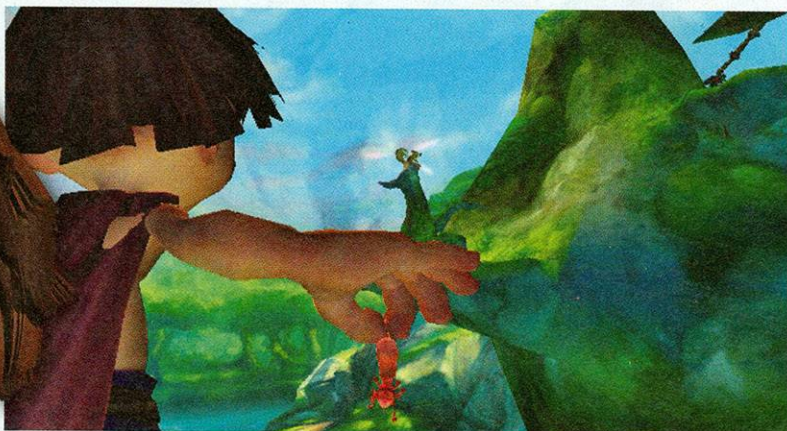
» *TimeSplitters Future Perfect*

- » Riesiger Spielumfang samt Koop-Modus
- » Witziger Einzelspielermodus
- » Sehr gute Synchronisation
- » Fast ruckelfreier Spielablauf
- » Gewöhnungsbedürftiger Comic-Stil

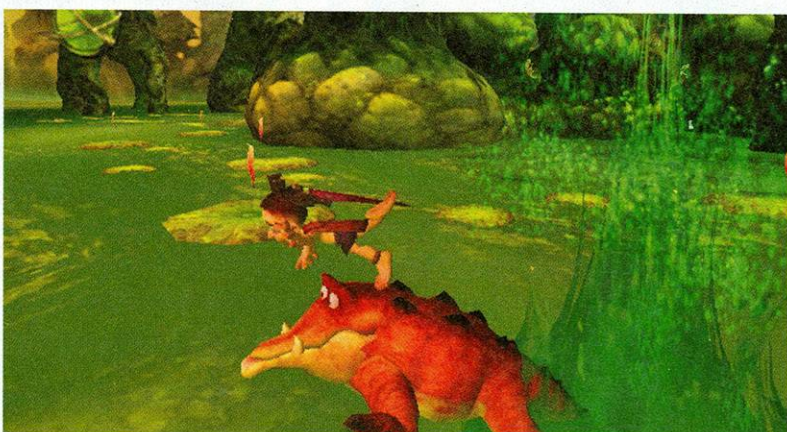
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
77%	85%	90%	85%

Das Fazit

Ein ruckelfreier Shooter mit Spaßgarantie, sehr ausgefeiltem Mehrspieler- und Koop-Modus sowie Karteneditor!



↑ Hier bedarf es List und Tücke und eines kleinen Flohs mit großer Wirkung.



↑ Schni Schna Schnappi - Sie stehen auf der Speisekarte des Alligators.

Von: Sascha Dowidat

X Publisher: THQ	X Genre: Jump & Run
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 6 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: 25. März
X www.thq.de	

Juju-Power, wilde Schamanen und dümmliche Krieger, die in Schafe verwandelt werden, sagen Ihnen nichts? Okay, nicht weiter schlimm, der erste Teil des spaßigen Jump & Runs ging an unserer geliebten Konsole ja leider vorbei. Eigentlich schade, sorgte doch *Tak und die Macht des Juju* auf anderen Plattformen für viele Lacher. Nun ist der kleine, tapfere Krieger vom Stamm der Pupunu zurück und macht auch auf der Xbox jede Menge Spaß. Nachdem Tak seinen Stamm gerettet hat, fällt er in einen tiefen Schlaf, sodass sich Schamane Jibolba und Dumpfbacke Lok schon langsam Sorgen machen. 16 Tage am Stück schlafen ist auch für erschöpfte, kleine Krieger nicht gut – aber Tak schläft den Schlaf der Gerechten und träumt wirres Zeug. Immer wieder erscheint ihm ein grelles Licht, das ihn auffordert, eine Prinzessin zu retten und den Stab der Träume zu finden. Obwohl das für ihn ein alter Hut ist, macht sich Tak, nachdem Lok ihn mit Rietsalz in die Realität zurück-

holt, also auf in sein neuestes Abenteuer.

Sie durchqueren mit dem kleinen Kerl neun äußerst abwechslungsreiche und stimmungsvolle Locations. Angefangen von psychedelisch angehauchten Traumlandschaften über von wilden Bienenstämmen bevölkerte Wälder bis hin zu gefährlichen Sümpfen voller Krokodile erstrecken sich die einzelnen Szenarien. „Klein, aber oho“ lautet dabei Taks Motto, denn der Kleine hüpf und springt nicht nur wie ein großer Krieger, sondern zeigt sich auch im Kampf furchtlos und flexibel. Um sich gegen die unzähligen Kobolde, Alligatoren, Traumgeister oder kleinen Hölzli-Krieger zu wehren, schlägt er wild um sich. Anfangs nur mit einem Twark, einer Art Holzschwert, ausgestattet, erlernt er später zahlreiche Kombo-Moves und findet neue Waffen wie die Bolas, drei Steinkugeln, die ihm ein göttlicher Juju überlassen hat und die seinen Angriff verstärken. Besonders für kleinere Rätsel sind diese von großem Nutzen.

Neben Köpfchen und roher Gewalt fließt auch etwas Mystik in das Gameplay ein. Tak verfügt über Juju-Magie, mit der er zum einen seine Angriffe kurzzeitig verstärken kann und sich zum anderen in vier verschiedene Tiere verwandelt. Nur als Frosch, Wildschein, Bär und Eichhörnchen lassen sich bestimmte Aufgaben lösen. Kommen Sie nicht weiter, kann Ihnen vielleicht der mächtige Schamane Jibolba helfen. Dieser verwandelt

Tak 2

Der Stab der Träume

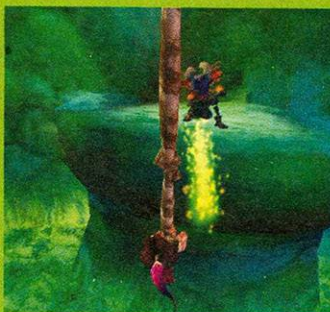
Ein kleiner Krieger sorgt für frischen Wind im Genre und startet einen Angriff auf die Lachmuskeln.

MULTITALENT Kleiner Mann ganz groß

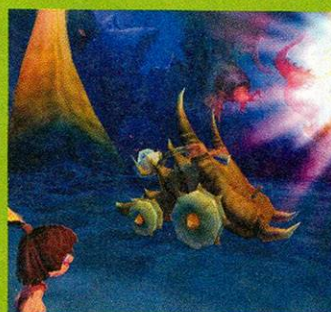
Um den Stab der Träume zu finden, muss sich Tak eine Menge einfallen lassen. Dabei überrascht er in seinem neuesten Abenteuer als absolutes Wunderkind. Wir zeigen Ihnen, was der kleine tapfere Krieger vom Stamm der Pupununu alles kann, und stellen Ihnen einige seiner artistischen Fähigkeiten kurz vor.



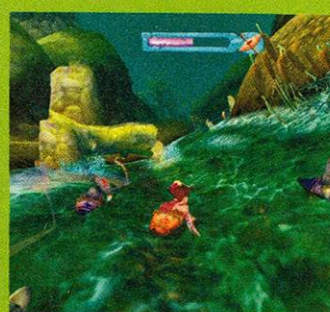
Da werden die Hände des kleinen Kriegers ganz schön heiß, denn solche Rutschpartien an rauen Seilen lässt Tak öfters über sich ergehen.



Tak schnappt sich auch gerne mal eine Liane und schwingt an ihr hin und her, um entfernte Gegner und Vorsprünge zu erreichen. Tarzan lässt grüßen.



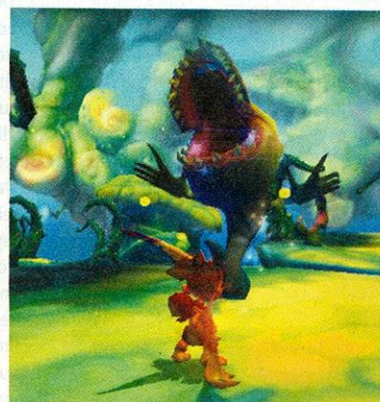
In der Traumwelt steigen Sie sogar in ein Katapult und lassen es damit ordentlich krachen. Äußerst praktisch für sehr weit entfernte Gegner.



Auf einem wilden Fluss beweist Tak, dass er auch die Eskimo-Rolle perfekt beherrscht, und kämpft gleichzeitig gegen die Hölzli in ihren Kanus.



↑ Setzen Sie möglichst oft Juju-Mächte ein, um der putzigen Gegner Herr zu werden.



↑ Jeder Gegner hat eigene Angriffstaktiken.

Meine Meinung

↳ Sascha Dowidat



Tak 2 entführt Sie in eine zauberhafte Welt voller skurriler Gegner, witziger Ideen und vor allem genialen Humors. Selten habe ich während eines Spiels so viel gelacht. Die Geschichte strotzt nur so vor lustigen Zwischensequenzen und merkwürdigen Situationen. Aber auch die spielerische Substanz kann überzeugen. Abwechslungsreiche Levels und frischer Wind im Gameplay machen Tak zu einem Freudenfest. Die vielen frustrierenden Stellen, die besonders jüngere Spieler stören dürften, kosten dem sonst genialen Spiel leider den Hit-Stern.

Bonus-Info

ENTWICKLER

Avalanche Software entwickelt seit 1995 Spiele für stationäre Konsolenplattformen. Über die Jahre ist das Unternehmen permanent gewachsen und beschäftigt aktuell über 60 Mitarbeiter. Während Avalanche anfangs nur Umsetzungen vornahm, konzentriert man sich in den letzten Jahren mehr und mehr auf Eigenentwicklungen, von denen der kleine Tak sicher die bekannteste ist.

» sich nämlich an einigen Stellen in einen Floh, den Sie auf Schafe werfen können, die wie vom wilden Affen gebissen loslaufen und so Plattformen oder Aufzüge bewegen. Abgedrehte Ideen sind demzufolge an der Tagesordnung und auch der Humor kommt nicht zu kurz. Alle paar Minuten wird das Spiel durch kleine Sequenzen unterbrochen, die Ihre Lachmuskeln merklich strapazieren. Was da an schrägen Charakteren und witzigen Dialogen mit toller deutscher Sprachausgabe über den Schirm flimmert, geht auf keine Kuhhaut. Durch das Aufsammeln von verschiedenen Steinen schalten Sie Minispiele frei und können zu zweit im Multiplayer-Modus antreten. Leider ist aber nicht alles Gold, was glänzt. So auch hier. Die Technik kann überzeugen und besticht mit schönen Landschaften und vielen

kleinen Details, während ein stimmungsvoller Soundtrack zwischen autogenem Training mit Panflötenmusik und rhythmischen Dschungelstücken das Ohr des Spielers verwöhnt. Leider offenbaren sich bei längerem Spielen kleine Fehler. Häufig können Sie an Vorsprüngen nicht emporklettern, obwohl es möglich sein müsste, oder Sie spielen manche Stellen zwanzigmal, bis Sie zum Beispiel endlich eine Kanufahrt heil überstanden haben. Der Grund des Versagens liegt in der Regel nicht beim Spieler, der das Spiel nicht beherrscht, sondern an den frustrierend schweren Stellen. Hätte man hier noch etwas mehr gefeilt, wäre Tak ein echter Hit geworden. Unter dem Strich bleibt ein tolles Jump & Run mit viel Witz und liebevollen Charakteren, dem es aber leider am letzten Feinschliff mangelt.

Die Wertung

↳ Tak 2: Der Stab der Träume

- ★ Sehr humorvoll und witzige Charaktere
- ★ Stimmungsvolle Zwischensequenzen
- ★ Schöne Gameplay-Ideen
- ❌ Unglaublich frustrierende Stellen
- ❌ Leichte Kameraprobleme

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
80%	83%	73%	81%

Das Fazit

Abwechslungsreiches und witziges Jump&Run-Abenteuer mit toller Sprachausgabe, aber frustrierenden Momenten.

Robots

Hier ist im wahrsten Sinne des Wortes so manche Schraube locker.

Bonus-Info

SYNCHRONISATION

„From Zero to Hero“ lautet der Titelsong des Films und wird von Sarah Connor gesungen. Aber damit nicht genug. In der deutschen Synchronisation verleiht die hübsche Sängerin der liebenswürdigen Cappy ihre bezaubernde Stimme und liefert damit ihr Kinodebüt ab.

Von: Sascha Dowidat

X Publ.: Vivendi Universal	X Genre: Jump&Run
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 6 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: Erhältlich
X www.vivendi-universal.com	

Roboter als Protagonisten in einem Videospiel? Ja, gibt es, denn pünktlich zum Start des witzigen Animationsfilms *Robots* liefert Vivendi uns die Xbox-Versoftung. Der ehrgeizige junge Maschinenmensch Rodney Copperbottom, seines Zeichens Erfinder und Tüftler, macht sich auf nach Robot City, um dort sein Idol Bigweld zu treffen. Kaum angekommen, muss er jedoch feststellen, dass es in der Stadt nicht mit rechten Dingen zugeht und der fiese Roboter Ratchet die Macht an sich gerissen hat. Zusammen mit seinen Freunden, den Rostis, versucht Rodney, die Verschwörung aufzuklären. Aber bis dahin ist es ein weiter Weg. Die Reise des jungen Roboters beginnt in Nietenstadt, wo er erste Gehversuche unternimmt und die Einzelteile für seinen späteren Weggefährten, den Wunderbot, sammelt – ein kleiner, fliegender Roboter, der bald noch sehr nützlich sein wird. Rodney läuft und

springt durch die futuristischen Kulissen und erweist sich als richtiges Multitalent. Er segelt an Seilen über die Köpfe seiner Artgenossen hinweg, hangelt sich an Vorsprüngen empor oder rutscht geschickt unter Türen hindurch. Ziel ist es dabei in den einzelnen Abschnitten, Teile für den Wunderbot, die Fernbedienung oder neuartige Erfindungen zu sammeln.

Endlich in Robot City angelangt, trifft Rodney auf viele Einwohner, die ihm schnell an seine heiligen Schrauben wollen. Doch mit Schraubenschlüssel und Schrottworfer bewaffnet, gehört auch der größte Roboter bald nur noch zum alten Eisen. Kleine Rätsel wie das Aktivieren von Plattformen oder kleine Rennszenen lockern das Spielprinzip gelungen auf, während die schönen Zwischensequenzen die Geschichte vorantreiben. Die futuristische Atmosphäre kommt in *Robots* prima rüber. Raumschiffe fliegen durch die Stadt, Roboter laufen umher und der schön komponierte Soundtrack zusammen mit der bunten grafischen Präsentation kann gefallen. Trotz der vielen netten Einfälle ist *Robots* eher ein Spiel für das jüngere Publikum, da sich zahlreiche Ideen im weiteren Spielverlauf wiederholen und der Schwierigkeitsgrad niedrig angesetzt ist. Zusätzlich sorgt die ungenaue Kameraperspektive für Frust. Eine gelungene Filmversoftung für Kinofans.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Ich hatte mit *Robots* viel Freude. Das gelungene Jump&Run-Prinzip mit den vielfältigen Fähigkeiten von Rodney begeistern besonders am Anfang. Dazu gesellen sich das schöne futuristische Flair von Robot City und viele bekannte Charaktere aus dem Kinofilm. Mit der schönen Sprachausgabe und Rodney's witzigen Sprüchen sammelt *Robots* weitere Pluspunkte. Auf Dauer mangelt es aber an Abwechslung, um langfristig fesseln zu können. Vor allem jüngere Kinofans sollten sich den Titel einmal ansehen, sie werden sicher nicht enttäuscht.

Die Wertung

Robots

- Wunderbot zum Aufmotzen
- Schöne Zwischensequenzen
- Gute Sprachausgabe
- Langfristig etwas eintönig
- Schlechte Kameraperspektive

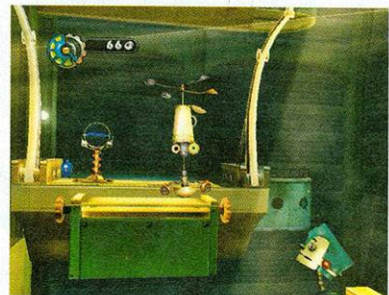
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
73%	71%	- %	70%

Das Fazit

Witzige Filmversoftung mit sympathischen Charakteren, netter Optik, aber ungenauer Kameraführung.



↑ Rodney Copperbottom springt und gleitet kreuz und quer durch das futuristische Robot City.



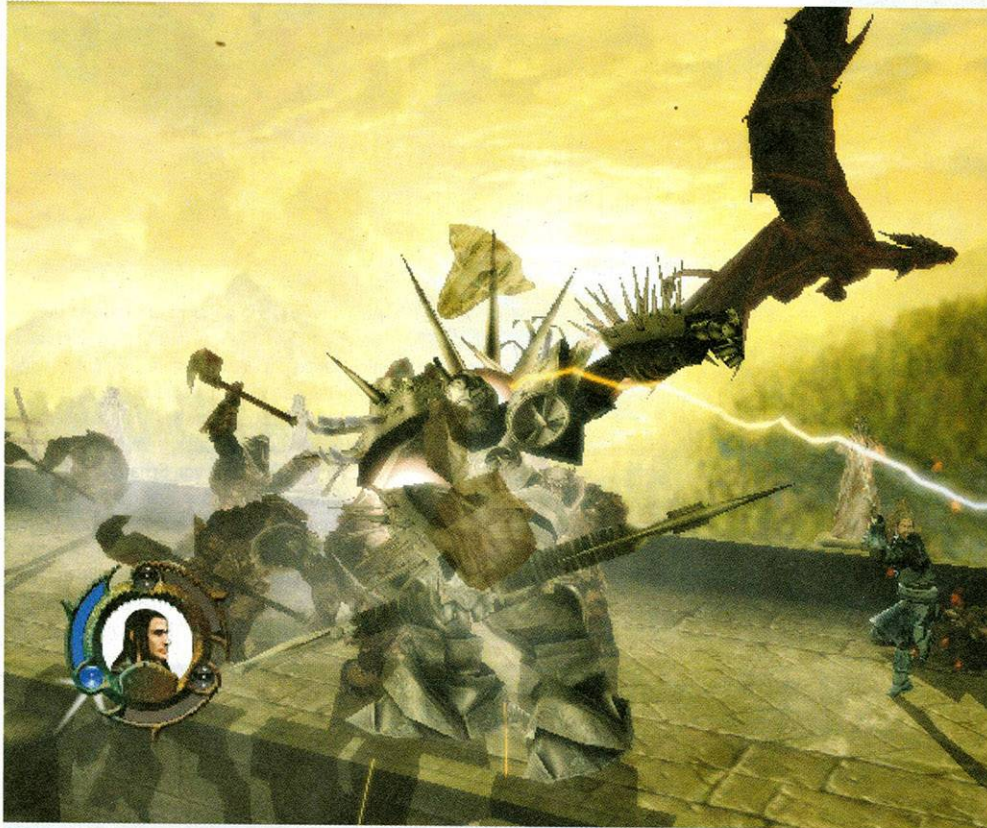
↑ So sieht der Wunderbot aus.



↑ Schalter umlegen und auf Luft schweben.



↑ Als Transportmittel gibt es Kapseln.



↑ Unsere drei Helden erhalten unerwartete Hilfe, allerdings kann nur Illius dieses Ungetüm kontrollieren.

Forgotten Realms: Demon Stone

Atari lässt erneut die Dungeons&Dragons-Lizenz spielen.

Bonus-Info

R. A. SALVATORE

Atari hat mal wieder ganz tief in die Lizenzkiste gegriffen - mit *Dungeons & Dragons* und *Wizards of the Coast* (Magic the Gathering) stehen zwei große Namen des Fantasy-Business hinter *Demon Stone*. Die Story wurde zudem von einem der wichtigsten Autoren der *Forgotten Realms*-Romanreihe, R. A. Salvatore, verfasst.

Von: Jana Mahnke

- Publ.: Atari
- Genre: Action-Rollenspiel
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 6 Jahren
- Spieler: 1
- Termin: Erhältlich
- www.atari.de

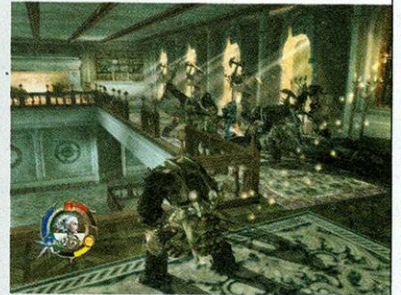
Lange Jahre verbreiteten die beiden mächtigen Anführer Ygorl und Cireka im Kampf um die Herrschaft der Vergessenen Reiche Angst und Schrecken, bis es einem Magier endlich gelang, beide zusammen in einen Kristall zu sperren. Jetzt jedoch ist der erbitterte Streit erneut entflammt! Rannek, Illius und Zhai - drei Helden, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten - fanden diesen Stein und befreiten aus Versehen die beiden Bösewichter. Es ist nun an Ihnen, die Vergessenen Reiche vor der Zerstörung zu bewahren und Ygorl und Cireka wieder zu bannen. In zehn relativ kurzen Levels können Sie dabei jederzeit zwischen den drei Mitgliedern der Heldentruppe hin und her wechseln. Sind Sie mehr der klassische Nahkämpfer, liegt Ihnen Ranneks Kampftechnik mit Schwert und kräftigen Faustschlägen sicherlich am

meisten. Zhai ist eher etwas für Liebhaber von Schleichangriffen, da sie sich an vielen Stellen im Schatten verstecken kann, um dann unsichtbar ihren Gegnern von hinten auf den Rücken zu springen und sie zu erdolchen. Als Hexenmeister Illius agieren Sie indessen meist aus sicherer Entfernung, indem Sie mit seinem Zauberstab magische Geschosse abfeuern. Neben den zum Teil recht heftigen Hack&Slay-Passagen erfordert das Spiel auch ein Gespür für Taktik. Insbesondere die Zwischengegner können einem ohne die richtige Strategie das Leben zur Hölle machen.

Nach jedem Level haben Sie die Möglichkeit, mit Ihren Erfahrungspunkten neue Fähigkeiten zu erlernen und mit dem erbeuteten Gold neue Ausrüstungsgegenstände zu erwerben. Trotz seiner tollen Stimmung und dem dynamischen Gameplay weist *Demon Stone* speziell in den späteren Levels einige kleine Schönheitsfehler auf. Am meisten ärgert den eifrigen Zocker sicherlich die kurze Spielzeit, die ohne die unverhältnismäßig langen Bossgegnersequenzen noch geringer ausfallen würde. Hinzu kommt eine langweilige deutsche Sprachausgabe, welche dem Spieler die an sich spannende Geschichte ein wenig verleiern kann.



↑ Die Spinnen sind ganz schön biestig!



↑ Das schöne Mobiliar der Bibliothek!



↑ Einer der zahlreichen Zwischengegner.

Meine Meinung

Jana Mahnke

Obwohl ich beim Testen von *Forgotten Realms: Demon Stone* eine Menge Spaß hatte, gab es ehrlich gesagt bei einigen Zwischengegnern doch ein paar Szenen, in denen ich am liebsten den Controller in die Ecke gepfeffert hätte! Die Abwechslung bei den Charakteren, die packende Hintergrundgeschichte und die tolle Stimmung des Spiels lassen einen diese Frustrationen jedoch schnell wieder vergessen. Mit mehr Levels und mehr Dynamik - insbesondere in den Bosskämpfen - hätten die Entwickler auch noch eine höhere Wertung absahnen können.

Die Wertung

Forgotten Realms: Demon Stone

- Actionreiches Gameplay
- Drei Spielcharaktere sorgen für Abwechslung
- Nicht nur prügeln, sondern auch taktieren
- Sehr kurze Spieldauer
- Langatmige Endgegner

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
77%	72%	- %	79%

Das Fazit

Mitreißendes Action-Rollenspiel, das bei der Spieldauer und der deutschen Synchronisation Schwächen zeigt



The Bard's Tale

Gezücktes Schwert und flotte Sprüche - The Bard's Tale ist wieder da.

Von: Jean-Reiner Jung

✗ Publisher: Ubisoft	✗ Genre: Action-Rollenspiel
✗ Sprache: Deutsch	✗ USK: Ab 12 Jahren
✗ Spieler: 1	✗ Termin: 24. März
✗ www.ubisoft.de	

Damit hätte der zynische Barde niemals gerechnet. Gerade er soll „Der Erwählte“ sein. Derjenige, dessen ruhmreiche Aufgabe es ist, die ebenso schöne wie reiche Prinzessin Caleigh aus den Fängen eines bösen Magiers zu befreien.

Das ist schon fast so, als würde ein Märchen wahr werden. Doch gleich zu Beginn seines Abenteuers merkt unser Barde, dass an der Geschichte irgendetwas faul ist. So dauert es nicht lange, bis er auf weitere „Erwählte“ stößt, die bei der ersten Schwierigkeit den Löffel abgaben oder wegen groben Unfugs (wie beispielsweise dem Belästigen von Orks oder dem unerlaubten Plündern von Schatzkisten) vom Stadtbütel in den Kerker geworfen wurden. Also entweder verarscht hier jemand sämtliche Möchtegern-Helden der Welt oder man wollte, was die Rettung der Prinzessin betrifft, auf Nummer sicher gehen und hat gleich eine ganze Armee „Erwählter“ losgeschickt ... ➤



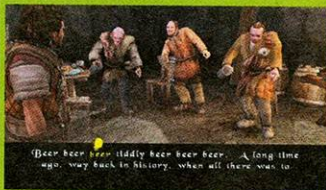
↑ 80 Prozent aller Schätze sind in hohlen Baumstämpfen versteckt.



↑ Die Gefährten durchsuchen einen Friedhof und die angeschlossene verfluchte Krypta.

OHRWÜRMER UND BALLADEN The Bard's Tale lädt zum bierseligen Mitgrölen ein.

Die Bard's Tale trainiert nicht nur den Umgang mit dem Xbox-Controller. Wenn Sie es am wenigsten erwarten, gönnt Ihnen das Spiel eine Verschnaufpause von der Action und schwenkt in eine Art Karaoke-Musical-Modus um. Dank springendem Rhythmus-Punkt dürfen Sie Ihre Stimme trainieren und live vor dem Fernseher mitsingen.



↑ Bereits im Nürnberger Irish Pub praxiserprobt. Der Beer-Beer-Beer-Song regt auch außerhalb des Videospiele zum Mitsingen an.



↑ Kaum haben Sie einen weiteren mausestoten Erwählten entdeckt, springen drei Kobolde aus dem Gebüsch und singen ein Requiem.



↑ Gerade noch tyrannisierte ein riesiges Ungetüm die Landschaft, schon hat die örtliche Folkband einen Song darüber geschrieben.



↑ Einige Barden geben sich lieber mit einfachen Texten ab. Hier sehen Sie die Gebrüder Bohg mit ihrem All-Time-Classic „La-La-La“.

Bonus-Info

WIEDERSPIELWERT

Bei jeder Konversation haben Sie entweder die Möglichkeit, nett mit Ihrem Gegenüber umzugehen oder den Zyniker heraushängen zu lassen. Ganz egal, wie Sie sich entscheiden, die Story nimmt jedes Mal einen etwas anderen Verlauf und auch so mancher Endgegner meidet nach angemessener Drohgebärde lieber einen Kampf.

„Alle Fantasy-Rollenspiel-Vertreter bekommen ihr Fett weg!“

» Sie merken es sicher schon: *The Bard's Tale* nimmt sich selbst kein bisschen ernst und auch alle anderen Fantasy-Rollenspiel-Vertreter bekommen ihr Fett weg. Vom bösen Magier, der seine Geisel in einem Turm einsperrt, über die Bande untoter Wikinger bis hin zur geheimen Bruderschaft, welche die Weltherrschaft erringen will – dieses Spiel lässt kein Fantasy-Klischee aus, nur um es sofort durch den Kakao zu ziehen. Humoristischer Höhepunkt sind dabei immer wieder die zynischen Kommentare des Hauptdarstellers. Da ein Barde schon aus beruflichen Gründen jede Geschichte ken-

nen muss, kommentiert er die Irrungen und Wirrungen mit manch bissiger Randbemerkung. Da die Geschichte des Bardens jedoch live von einem Geschichtenerzähler vorgelesen wird, darf man sich auf so manches Wortgefecht zwischen den beiden einstellen.

Stellen Sie sich also auf jede Menge Lacher ein, die auch in der deutschen Synchro sehr gut klappen. In gewohnt zynischer Mattscheiben-Manier übernimmt nämlich Oliver Kalkofe die Stimme des Bardens. Wer es lieber „Fantasy-voller“ mag, kann die Xbox auch im Dashboard auf Englisch schalten

– dann übernimmt Cary Elwes (*Die Braut des Prinzen*, *Robin Hood: Helden in Strumpfhosen*) mit schottischem Akzent die Hauptrolle.

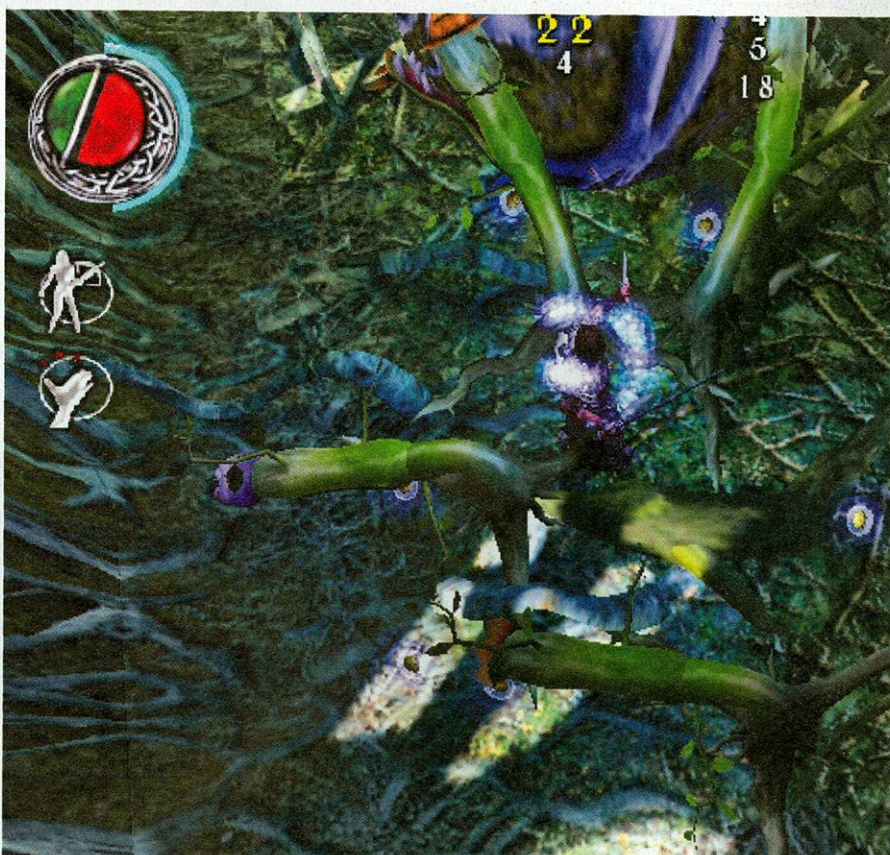
Sollten Sie zu den Veteranen zählen, die noch die ersten drei Teile von *The Bard's Tale* für Heimcomputer aus den Jahren 1986/1987 kennen, dann machen Sie sich darauf gefasst, dass diese Episode gar nichts mehr mit den Rollenspielen von damals zu tun hat. Wie bei *Baldur's Gate: Dark Alliance I & II* oder *Dungeons & Dragons Heroes* ist hier nämlich größtenteils Monster-Moschen und Feinde-Schnetzeln angesagt. Und wo die »



↑ Ein einfacher Barde in einer kitschigen Geschichte.



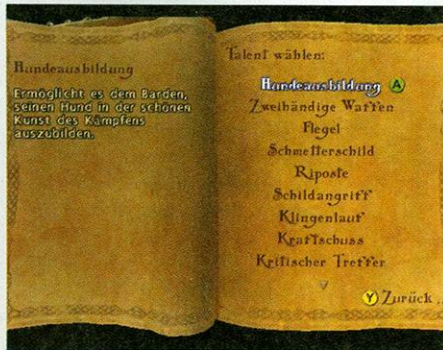
↑ Reich und schön: die entführte Prinzessin Caleigh.



↑ Nach grobem Unfug mit Dünger-Stäbchen: Unkraut jäten im Gärtner-Dungeon ist lebensgefährlich.



↑ Oh, lecker! Für mich einen Witwen-Wein, bitte.



↑ Ab und zu darf man neue Talente lernen.



↑ Und da hat es schon wieder einen Erwählten erwischt. Wir wünschen frohes Plündern!

Bonus-Info

ROLLENSPIEL-PIONIER
1986/1987 haben die drei *The Bard's Tale*-Teile das Computer-Rollenspiel salonfähig gemacht.

» eben erwähnten Spiele noch komplexere Punktevergaben auf der Basis des *Dungeons & Dragons*-Regelwerkes haben, darf man hier stark vereinfacht pro Levelaufstieg zwei Erfahrungspunkte auf acht Fertigkeiten verteilen und alle Jubeljahre mal ein neues Talent kaufen. Seine magischen Fähigkeiten spielt

der Barde mithilfe seiner Laute aus. Wie ein wahrer Bannsänger kann er nämlich Kreaturen beschwören, die ihm im Kampf zur Seite stehen. Vom Ritter über die Heilerin bis hin zum Feuerelementar kann er sich somit eine kompetente Rollenspiel-Party herbeisingen. Erwarten Sie also bloß kein komplexes

Rollenspiel! Trotz des traditionsreichen Namens will *The Bard's Tale* dies auch gar nicht sein. Wenn Sie jedoch ein Fantasy-Fan sind, nichts gegen eine ordentliche Monsterkeilerei haben und mal wieder so richtig lauthals lachen wollen, dann geben Sie *The Bard's Tale* eine Chance.



↑ Immer wieder schön anzusehen: der aus *Baldur's Gate* bekannte Wassereffekt der Snowblind-Engine.

Meine Meinung

» Jean-Reiner Jung

Viele Spiele haben schon versucht, lustig zu sein. *The Bard's Tale* ist seit *The Secret of Monkey Island* (PC) für mich seit laaaanger Zeit endlich mal wieder ein Titel, der es geschafft hat, dass ich vor Lachen auf dem Boden liege. Deshalb mag ich die Geschichte des Bardens lieber als die bierernsten Genre-Vertreter wie *Baldur's Gate*. Trotzdem: Sollte Ubisoft jemals eine neu synchronisierte Fassung dieses Spiels herausbringen, muss Oliver Kalkofe in seiner berühmten Rolle als Onkel Hotte den Erzähler übernehmen. Hier hat man eine Chance vertan.

Die Wertung

» *The Bard's Tale*

- ✓ Gute deutsche Synchronisation
- ✓ Genialer Humor
- ✓ Englische Sprachfassung im Dashboard wählbar
- ✗ Lange Ladezeiten
- ✗ Nicht sehr abwechslungsreiches Spielprinzip

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
74%	82%	- %	82%

Das Fazit

Feinde verprügeln, Waffen kaufen und auf dem Boden liegen vor Lachen – selten so ein albernes Spiel gesehen.

MicroLink dLAN Ethernet

Mit diesen Adaptern vernetzen Sie Ihre Wohnung im Handumdrehen!

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Von: Bernd Holtmann

- Hersteller: Devolo
- Preis: Ca. € 130,-
- Webseite: www.devolo.de
- Hersteller-Telefon: 0241-1827979

Wie verbindet man die Xbox am besten mit einer anderen Xbox - oder sogar mit dem DSL-Router, ohne Löcher in die Hauswände zu bohren und meterlange Netzkabel zu verlegen? Es gibt mehrere Möglichkeiten, darunter zum Beispiel das kabellose Funknetzwerk, auch WLAN genannt. Daneben gibt es aber noch eine andere Alternative, nämlich Stromnetzwerkadapter: so genannte HomePlug-Geräte. Diese Adapter verteilen die Netzwerkdaten direkt über das 220-Volt-Netz in Ihrem ganzen Haus - und nur dort. Wir haben uns das dLAN-Starterpaket von Devolo genauer angeschaut und auf seine Praxistauglichkeit überprüft. Das Paket besteht aus zwei Stromnetzwerkadaptern, einer ausführlichen, mehrsprachigen Anleitung und einer Software-CD. Sicherheitsfanatiker halten das Prinzip des Stromnetzwerkes vielleicht für fragwürdig, da in Mietshäusern die Nachbarn den Datenstrom abhören könnten. In den meisten Gebäuden besteht aber kein Grund zu dieser Sorge, denn die Daten werden nur hinter der Sicherung, also in Ihrer Wohnung, verteilt. Der Stromzähler ist demzufolge eine natürliche Datenbar-

riere. Zusätzlich arbeiten die Geräte mit einer eingebauten Hardwareverschlüsselung (56 Bit DES), die man nur mit hohem Aufwand knacken kann. Für den Heimgebrauch und vor allem für Online-Spiele ist ein Stromnetzwerk daher eine nützliche Anschaffung. Im Praxistest haben wir die Xbox direkt mit dem ersten Adapter samt beigelegtem Netzkabel verbunden und den Adapter dann in die Steckdose gestöpselt. Ein Stockwerk höher haben wir dann das zweite Gerät mit einem DSL-Modem (ein Router wäre auch möglich) verbunden - und das Ergebnis war überzeugend. Ohne etwas am DSL-Modem oder den Adaptern eingestellt zu haben, wurden die Netzwerkdaten problemlos übertragen. Die Datengeschwindigkeit mit einem regulären DSL-Anschluss (1 MBit Downstream, Flatrate, www.qsc.de) reichte für Halo 2, Need

for Speed Underground 2 und Call of Duty: Finest Hour vollkommen aus. Im zweistündigen Test gab es keine Verbindungsabbrüche. Die Datenübertragung lief vollkommen stabil. Fazit: Die zwei Adapter, die zusammen rund 130 Euro kosten, sind eine gute Alternative für alle handwerklich unbegabten Xbox-Spieler, die ihre Xbox vernetzen wollen. (bh)

Die Wertung

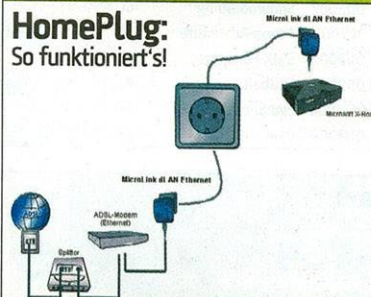
MicroLink LAN Starter Kit

- Zuverlässig und sicher
- Bis zu 200 Meter Reichweite
- Ausführliche mehrsprachige Anleitung
- Sehr leichte Installation



STROMNETZWERKE

HomePlug: So funktioniert's!



Stromnetzwerkadapter werden oft auch HomePlug-Adapter genannt. Sie übertragen reguläre Netzwerkdaten über das bestehende 220-V-Stromnetz im Hausbereich. Dabei wird die vorhandene Stromleitung zum internen Netzwerk, mit dem Sie im Internet surfen, online spielen oder Daten mit bis zu 14 MBit/s austauschen können. Der physikalische Umkreis ist - je nach den baulichen Gegebenheiten - auf rund 200 Meter beschränkt. Der Stromzähler dient dabei als Datengrenze und verhindert, dass die Informationen den Stromkreis Ihrer Wohnung verlassen.



Die Testübersicht

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

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

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Aggressive Inline	11/2002	Trendsport	77		
Alias	05/2004	Action-Adventure	80		
Aliens vs. Predator Extinction	09/2003	Strategie	64		
All-Star Baseball 2003	01/2002	Baseball	70		
Alter Echo	10/2003	Action-Adventure	73		
Antz Extreme Racing	11/2002	Funracer	24		
Amped: Freestyle Snowboarding	01/2002	Snowboarding	87		
Arctic Thunder	01/2002	Rennspiel	24		
Armed & Dangerous	03/2004	Action	85		
Army Men: Sarge's War	09/2004	Action	43	*	
Arx Fatalis	11/2003	Rollenspiel	77		
Atari Anthology	02/2005	Spielesammlung		67	66
ATV: Quad Power Racing 2	03/2003	Rennspiel	79	****	
Azurik: Rise of Perathia	01/2002	Action-Adventure	38		
Backyard Wrestling	12/2003	Wrestling	61	**	
Backyard Wrestling 2	01/2005	Wrestling		68	65
Bad Boys II	05/2004	Action	70		
Baldur's Gate: Dark Alliance	11/2002	Action-Rollenspiel	85		
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	01/2004	Action-Rollenspiel	85	****	
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	12/2003	Adventure	86		
Barbarian	11/2002	Action	74		
Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde	01/2004	Kinderspiel	34	*	
Batman: Dark Tomorrow	04/2003	Action-Adventure	49		
Batman: Rise of Sin Tzu	01/2004	Beat 'em Up	57	***	
Batman: Vengeance	01/2002	Action-Adventure	45		
Battle Engine Aquila	01/2003	Action	84		
Battlestar Galactica	01/2004	Action	76		
BDFL Manager 2003	01/2003	Fußball-Strategie	81		
BDFL Manager 2004	04/2004	Fußball-Strategie	82	**	
BDFL Manager 2005	01/2005	Fußball-Strategie		55	83
Beyond Good & Evil	04/2004	Action-Adventure	90		
Big Mutha Truckers	01/2003	Rennspiel	82		
Black Stone: Magic and Steel	04/2003	Action-Rollenspiel	41	*	
Blade II	12/2002	Action	52		
Blinx: The Time Sweeper	11/2002	Jump & Run	88		
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		
Böse Nachbarn	04/2005	Geschicklichkeit			73
Breakdown	06/2004	Action-Adventure	81		
Brute Force	07/2003	Action	84	****	

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Buffy the Vampire-Slayer	11/2002	Action	83		
Buffy the Vampire-Slayer: Chaos bleeds	11/2003	Action	78	***	
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
Cold Fear	04/2005	Action-Adventure			86
Colin McRae Rally 04	09/2003	Rennspiel	88	****	
Colin McRae Rally 3	12/2002	Rennspiel	87		
Colin McRae Rally 2005	10/2004	Rennspiel		81	86
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
Constantine	04/2005	Action-Adventure			77
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	***	
Dead or Alive 3	01/2002	Beat 'em Up	86		



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: - %



ELITE



ELITE



ELITE



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: - %



DOOM 3
Getestet in Ausgabe: 05/2005

Einzelspieler-Wertung: 89 %
Multiplayer-Wertung: 90 %



ELITE



ELITE



ELITE

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Dead or Alive Ultimate	04/2005	Beat 'em Up		90	85
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		
FI 2002	01/2002	Rennspiel	71		
FI Career Challenge	06/2003	Rennspiel	63	**	
Fallout: Brotherhood of Steel	02/2004	Action-Rollenspiel	83	****	
FIFA Football 2003	12/2002	Fußball	83		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
FIFA Football 2004	11/2003	Fußball	86	****	
FIFA Football 2005	10/2004	Fußball		86	86
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	01/2002	Fußball	79		
FIFA Street	04/2005	Fußball		68	69
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	***	
Freedom Fighters	09/2003	Taktik-Shooter		80	85
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		
Headhunter Redemption	10/2004	Action			59
Hitman 2: Silent Assassin	11/2002	Action-Adventure	83		

Taktik-Shooter

**BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30**
 Getestet in Ausgabe: 05/2005
 Einzelspieler-Wertung: 90 %
 Multiplayer-Wertung: 87 %

RAINBOW SIX: 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 %

Beat 'em Up

FIGHT NIGHT ROUND 2
 Getestet in Ausgabe: 05/2005
 Einzelspieler-Wertung: 90 %
 Multiplayer-Wertung: 90 %

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 %

Testübersicht

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/2005	Action-Adventure			70
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		
Men of Valor: The Vietnam War	10/2004	Ego-Shooter		80	81
Mercenaries: Playground of Destruction	04/2005	Action			88
Metal Arms: Glitch in the System	11/2003	Action	78	****	

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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	****	
NBA Street V3	04/2005	Basketball		88	87
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		
NHL 2004	10/2003	Eishockey	85	****	
NHL 2005	10/2004	Eishockey		87	85
NHL 2k3	03/2003	Eishockey	84	****	

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 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		
Oddworld: Strangers Vergeltung	04/2005	Action-Adventure			87
Otogi: Myth of Demons	09/2003	Action	81		
Otogi 2: Immortal Warriors	04/2005	Action			83
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: Snowblind	04/2005	Ego-Shooter		87	86
Project Zero	06/2003	Action-Adventure	80		
Project Zero II: Crimson Butterfly	04/2005	Action-Adventure			85
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		
Robotech: Battlecry	01/2003	Action	55		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Robotech Invasion	04/2005	Action		70	79
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
Seablade	07/2003	Action	48	**	
Second Sight	10/2004	Action-Adventure			85
Secret Weapons over Normandy	12/2003	Action	82	**	
Sega GT 2002	12/2002	Rennspiel	85		
Sega GT Online	12/2003	Rennspiel	85	****	
Sega Soccer Slam	12/2002	Fußball	76		
Serious Sam	01/2003	Ego-Shooter	65		
Shadow Ops: Red Mercury	07/2004	Ego-Shooter	85	****	
Shenmue II	03/2003	Action-Adventure	81		
Showdown - Legends of Wrestling III	08/2004	Wrestling	62	**	
Shrek	01/2002	Jump & Run	50		
Shrek 2	08/2004	Jump & Run	78	****	
Shrek Super Party	04/2003	Partyspiel	64	****	
Silent Hill 2: Inner Fears	11/2002	Action-Adventure	84		
Silent Hill 4: The Room	10/2004	Action-Adventure			79
Simpsons Hit & Run	11/2003	Action-Adventure	80		
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	***	
Sonic Mega Collection Plus	04/2005	Spielesammlung		62	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		
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	04/2004	Action-Adventure		92	91
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		

Trendsport

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 %

American Sports

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 Jedi Knight: Jedi Academy	12/2003	Action	77	****	
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	01/2003	Ego-Shooter	65		
Star Wars Battlefront	10/2004	Action		90	83
Star Wars Jedi Starfighter	01/2002	Action	74		
Star Wars Knights of the Old Republic II	04/2005	Rollenspiel			89
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	****	
UEFA Champions League 2004-2005	04/2005	Fußball		85	84
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		
XIII	11/2003	Ego-Shooter		83	88
Zapper	04/2003	Jump & Run	60	*	

Action-Adventure

GTA DOPPELPACK
 Getestet in Ausgabe: 02/2004

Einzelspieler-Wertung: 94 %
 Multiplayer-Wertung: - %

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
 Getestet in Ausgabe: 05/2004

Einzelspieler-Wertung: 89 %
 Multiplayer-Wertung: 90 %

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN
 Getestet in Ausgabe: 02/2005

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

Rollenspiel

FABLE
 Getestet in Ausgabe: 10/2004

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

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 1
 Getestet in Ausgabe: 09/2003

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

DER HERR DER RINGE DAS DRITTE ZEITALTER
 Getestet in Ausgabe: 11/2004

Einzelspieler-Wertung: 87 %
 Multiplayer-Wertung: 80 %

78 DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

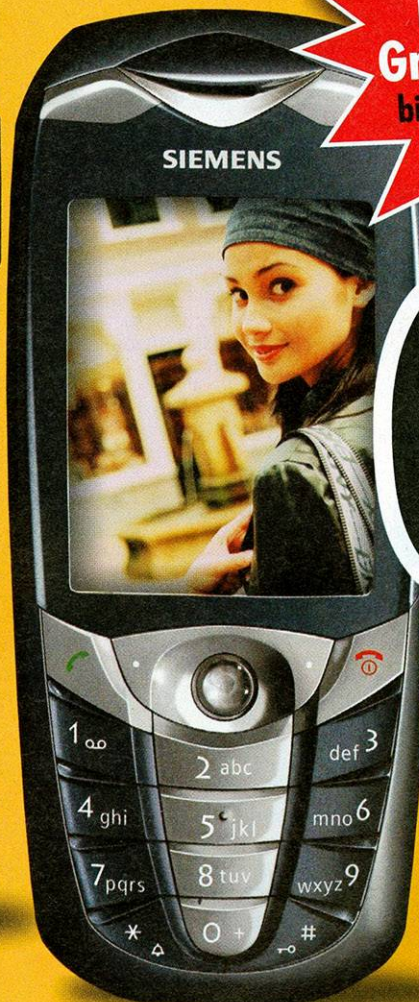
Für Rekord-Sparer

0,7€*

Nokia 6230

- Integrierte VGA-Digitalkamera
- Farbdisplay mit 65.000 Farben
- Video- und MP3-Player
- Stereo-Radio
- 32 MB Speicherkarte
- Bluetooth, GPRS
- Bis 300 Std. Standby

connect
EMPFEHLUNG
Heft 2/2005



**Keine
Grundgebühr
bis Jahresende**

0,7€*

Siemens CX70

- Integrierte VGA-Digitalkamera
- Digitalzoom
- Videofunktion und Foto-Editor
- E-Mail-Client, MMS
- Bis 300 Std. Standby

T-Mobile



e-plus+

Top-Handys zum 4-fach Sparen:

Siemens CX70 oder Nokia 6230	bis zu 349,00 €
Bis Jahresende keine Grundgebühr	bis zu 79,50 €
360 Frei-SMS ¹	68,40 €
MultiMedia-Paket ² (5 Downloads für 1,-€ mtl.)	bis zu 274,80 €

Ihre Gesamt-Ersparnis bis zu **771,70 €**

Jetzt zugreifen:

Tel: 01802-20 51 01
(nur 6 Cent/Anruf)

Stichwort: „Special“

oder unter
www.tiefpreishandys.de/special

50 Gratis-SMS zusätzlich
absahnen bei Online-Bestellung
mit Rabattcode-Eingabe.

Ihr persönlicher Code: **2042**

*Dieses Angebot gilt solange der Vorrat reicht, nur bei gleichzeitigem Abschluß eines Talkline Mobilfunkvertrages im Tarif Talkline Easy. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Einmalige Anschlußgebühr 25,99 €, monatl. Grundgebühr (nach Grundgebührenbefreiung bis Jahresende 2005) beträgt 7,95 €, Minutenpreise für Verbindungen ins dt. Festnetz zwischen 0,09 € und 0,49 € mtl. Mindestumsatz 5 € (wird angerechnet auf Inlandsgespräche ins dt. Festnetz, alle deutschen Mobilfunknetze und Abfrage der eigenen Mailbox im Inland, ausgenommen Sonderrufnummern).
Gratis-SMS (ergeben sich aus 15 SMS pro Monat über die 24 monatige Vertragslaufzeit) gelten für innerdeutsche Kurzmitteilungen, die über die Talkline Kurzmitteilungszentrale versandt werden, ausgenommen SMS-Sonderdienste. Zur Aktivierung der Gratis-SMS mit dem Handy unser Service-Telefon unter 01805-42 45 anrufen (0,75 €/Min). Mtl. Gratis-SMS, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonat übernommen oder gutgeschrieben werden.
Das MultiMedia-Paket für mtl. 1 € (24-monatige Mindestvertragslaufzeit) wird bei Vertragsabschluß aktiviert; beinhaltet mtl. 5 Downloads aus dem Talkline Funportal z.B. Klingelöne, Logos (außer Java-Spiele). Zzgl. WAP-/GPRS-Verbindungspreise gemäß aktueller Talkline Preisliste. Monatl. Downloads, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonat gutgeschrieben oder übernommen werden.
Stand 02/2005. Irrtümer, Druckfehler und Änderungen vorbehalten.

Play:More



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

TIPPS & TRICKS: Darüber hinaus stehen wir Ihnen mit allem zur Seite, 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, den Ihr Lieblingsspiel zu bieten hat.

Inhalt



DEMO: SPLINTER CELL CHAOS THEORY



DEMO: STAR WARS REP. COMMANDO



DEMO: CONSTANTINE

Spielbare Demos	081
Spielstände	081
Videos	082
Leser-Videos	083
DVD-Cover	086
Gewinnspiel	087
Komplettl.: Star Wars KOTOR II	088
Cheats & Codes	094
OXM Online Cup	096
Zeugnis	097

UMTAUSCHCOUPON

Name _____ Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

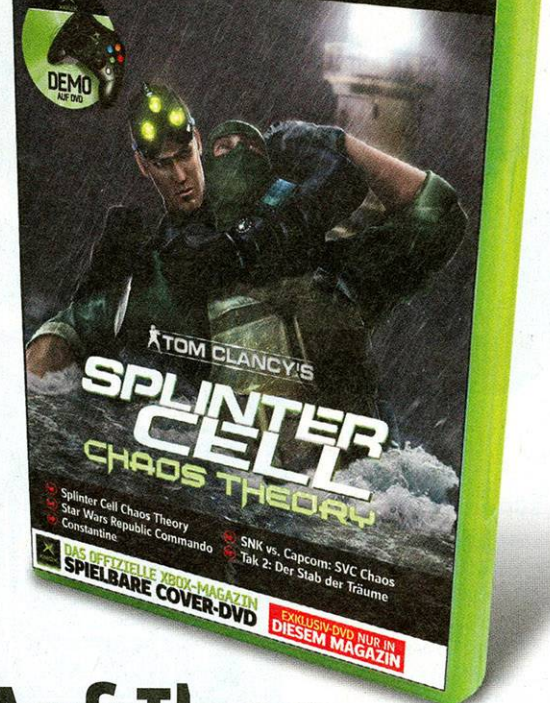
Fehlerbeschreibung _____

Nr. der Ausgabe 05
OXM-DVD 2005

■ Bitte tragen Sie oben die Ausgaben-Nummer ein.
■ Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Defekte DVDs können gegen Einsendung dieses Coupons umgetauscht werden:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

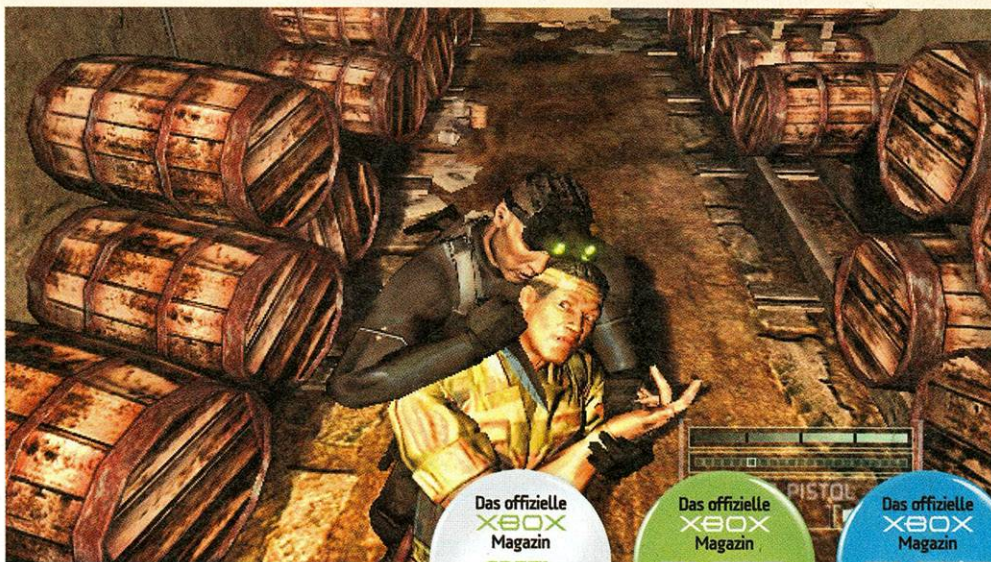
Exklusiv: **Fünf** spielbare Demos!



Auf Ihrer DVD

Hallo, liebe Leser!
Der Schleicher mit den elastischen Beinen ist zurück. Die Rede ist natürlich von Sam Fisher, dem Hauptdarsteller der *Splinter Cell*-Spiele. Rechtzeitig zur Veröffentlichung des dritten Teiles der Stealth-Serie präsentieren wir Ihnen mit stolzeschwellter Brust eine Demo-Version zu *Splinter Cell Chaos Theory*. Exklusiv bei uns können Sie die erste Mission des Mega-Hits anspielen. Außerdem dürfen Sie sich in *Constantine* als John Constantine (im Film gespielt von Keanu Reeves) jeder Menge untoten Gesindel stellen. Mit der Demo-Fassung zu *Star Wars Republic Commando* erwartet Sie auf dieser Disk außerdem ein actionreicher Ego-Shooter. Beat-'em-Up-Fans kommen mit *SNK vs. Capcom: SVC Chaos* auf ihre Kosten. Stehen Sie eher auf juxige Jump & Runs? Dann werfen Sie doch mal einen Blick auf *Tak 2: Der Stab der Träume*!
Neben den Demos haben wir außerdem auch wieder coole Spielstände und Videos für Sie im Angebot. Viel Spaß mit der DVD wünscht Ihnen

Ihre OXM-Redaktion



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Test: Seite 36
Wertung: 93%
Spieler: 1
Genre: Action-Adventure

Zu Beginn der Demo wird Titelheld Sam Fisher in Peru in der Nähe eines Leuchtturmes abgesetzt und muss für seinen Arbeitgeber Third Echelon einige wertvolle Informationen beschaffen. Darüber hinaus halten Terroristen dort mit dem US-Ingenieur Bruce Morgenholt eine Geisel gefangen, die es zu befreien gilt.

Am Startpunkt finden Sie nahe der Straßenlampe einen Spalt in der Klippe. Klettern Sie dort hinauf. Nun gelangen Sie zu einer Hängebrücke. Diese führt Sie in das feindliche Lager. Alternativ können Sie aber auch die Felsen unter der Brücke hinabsteigen und durch eine Höhle in das Territorium der Gegner eindringen. Dort angelangt, sollten Sie unbemerkt vorgehen. Agieren Sie aus der

Dunkelheit heraus und schalten Sie Lichtquellen regelmäßig aus. Dies schaffen Sie, indem Sie Lampen beispielsweise kaputt schießen oder ein Loch in Stromgeneratoren stechen, woraufhin die Batterieflüssigkeit ausläuft.

Sobald Sie tiefer in das feindliche Lager eingedrungen sind und die Schreie der Geisel hören, ist noch mehr Vorsicht geboten, denn einige der Bewacher des Gepeinigten verfügen wie Sam Fisher über eine hochmoderne Ausrüstung und können mit einem Nachtsichtgerät auch in der Dunkelheit bestens sehen.

Lässt sich ein Kampf mit dem Feind dennoch nicht vermeiden, dann gehen Sie mit aller Härte vor, um nicht selbst den Löffel abzugeben. Die Demo-Fassung verfügt nämlich über keine Speicherfunktion, sodass nach jedem Ableben ein kompletter Neustart notwendig ist.



SPIELSTÄNDE

Nachdem unsere überaus beliebten Spielstände in der letzten Ausgabe eine kleine Pause eingelegt haben, sind sie diesmal wieder mit von der Partie. Stolz 16 Stück sind es insgesamt, 14 davon zum hervorragenden Taktik-Shooter *Conflict: Vietnam*. Jeder dieser Spielstände versetzt Sie an den Anfang der 14 actionreichen Levels des Spieles. Außerdem erleichtern Ihnen zwei Spielstände zum exzellenten Prügelhit *Def Jam: Fight for New York* das Durchspielen dieses Titels.

Um sämtliche Spielstände benutzen zu können, brauchen Sie diese lediglich auf die Festplatte Ihrer Xbox zu kopieren, indem Sie einfach jeden Spielstand einmal mit der A-Taste anklicken. Der Kopiervorgang wird von Ihrer Xbox dann automatisch vorgenommen. Um auch wirklich von den Spielständen profitieren zu können, benötigen Sie allerdings die Vollversionen der Games. Diese müssen Sie einfach nur einlegen, die neuen Spieldaten werden dann automatisch geladen. Eventuell müssen Sie diesen Ladevorgang jedoch auch erst manuell ausführen.

CONFLICT: VIETNAM



Unsere 14 Spielstände erleichtern Ihnen ab sofort das Durchspielen. Springen Sie damit jeweils an den Anfang aller 14 Levels.

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK



Wer trotz zahlreicher unerbittlicher und knallharter Klopereien noch nicht alle Extras entdeckt hat, erhält dank der beiden Save Games etwas Unterstützung.

VIDEOS



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



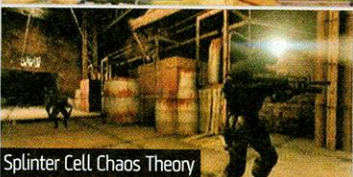
Pariah-Interview



Pariah



Rainbow Six: Lockdown



Splinter Cell Chaos Theory



Midnight Club 3 DUB Edition



Constantine



NBA Live 2005



SNK vs Capcom: SVC Chaos

Star Wars Republic Commando

Test: Seite 58

Wertung: 85%

Spieler: 1

Genre: Ego-Shooter

In diesem im *Star Wars*-Universum angesiedelten Ego-Shooter geht es sehr actionreich zur Sache. In der Demo müssen Sie sich zunächst alleine durchschlagen, treffen mit zunehmender Spieldauer dann aber auf immer mehr Kameraden, die Ihnen in den Kämpfen hilfreich zur Seite stehen.

Gleich zu Beginn fahren Sie mit einem Aufzug nach oben und sobald Sie das Ziel erreicht haben, stürmen die ersten Gegner an Ihnen vorbei. Diese schwächlichen Jungs sind jedoch kein Problem für Ihr durchschlagskräftiges MG. Für robustere Gegner sollten Sie hingegen explosive Granaten verwenden. Diese werfen Sie – wie in *Halo 2* – mit der linken Schultertaste.

Zusätzliche Waffen können Sie in den Arealen aufsammeln, an Health-Stations lässt sich zudem die Gesundheit wieder aufladen. Sobald Ihnen einige Begleiter folgen, sollten Sie diese so häufig wie möglich um Unterstützung bitten. Wenn Sie z. B. an einem Geschützstand den A-Knopf etwas länger gedrückt halten,

können Sie einem Ihrer Gehilfen den Befehl erteilen, Ihnen Feuerschutz zu geben. Vor einer verschlossenen Tür haben Sie zudem die Möglichkeit, Ihre Untergebenen anzuweisen, den Durchgang für Sie aufzubrechen.

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE



- BEWEGEN
- UMSCHAUEN
- NICHT BELEGT
- BENUTZEN
- NAHKAMPF
- NACHLADEN
- SPRINGEN
- GRANATE WERFEN
- SCHIESSEN
- SICHT VERÄNDERN
- GRANATE WECHSELN

Constantine

Test: Ausgabe 04/05

Wertung: 77%

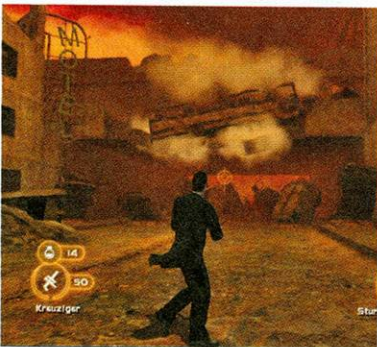
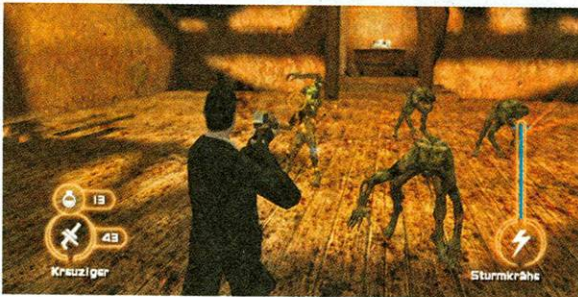
Spieler: 1

Genre: Action-Adventure

Sie schlüpfen in die Rolle des Hauptdarstellers John Constantine und verfügen über über-sinnliche Fähigkeiten. Zu Beginn verlangt Ihr Kollege Beeman von Ihnen, dass Sie sich „ins Wasser stellen“. Damit ist eine kleine Pfütze gleich in der Nähe Ihres Startpunktes gemeint. Wenn Sie darin stehen, müssen Sie mit der Y-Taste einen Zauberspruch vortragen. Dazu müssen Sie lediglich die danach angezeigten Tasten in der korrekten Reihenfolge drücken.

Doch Vorsicht, gleich im Anschluss gelangen Sie direkt in die Hölle! Dort fliegen nicht nur wie von Geisterhand bewegt schwere Fahrzeuge durch die Luft und explodieren beim Aufprall lautstark, sondern es greifen Sie auch sofort jede Menge Dämonen an. Sie verfügen jedoch über eine durchschlagskräftige Waffe und können die Untoten damit locker in Schach halten.

Bahnen Sie sich einfach Ihren Weg durch die Gebäude und Sie werden auch andere Primärwaffen wie z. B. den Kreuziger entdecken. Sogar Weihwasser-Bomben werden Sie später finden, die Sie mit der linken Schultertaste auf



- BEWEGEN/
180°-DREHUNG
- KAMERA/
ZOOM
- ZOOM/
ABLEGEN/
ZAUBER
- NAHKAMPF/
AUSFÜHREN
- FLASCHE
- WAHRHEITS-
BLICK
- ZAUBER
BEGINNEN
- ZWEITWAFE
ABFEuern
- PRIMÄRWAFE
ABFEuern
- ZWEITWAFE
WÄHLEN
- PRIMÄRWAFE
WÄHLEN

Ihre Gegner schleudern können. Wenn Sie von hinten angegriffen werden, sollten Sie auf den linken Ministick klicken. Damit macht John Constantine eine stylische 180-Grad-Drehung und nimmt so Feinde hinter sich ins Visier.

SNK vs Capcom: SVC Chaos

Test: Seite 44 Wertung: 70%
Spieler: 1-2 Genre: Beat 'em Up

2D-Prügelspiele erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit und in *SNK vs Capcom: SVC Chaos* kehren die beliebten Charaktere von Capcoms *Street Fighter*-Serie und SNKs *King of Fighters*-Reihe abermals zurück.

In unserer Demo dürfen Sie in die Rolle von jeweils zwei Charakteren der beiden Fraktionen schlüpfen. Bei den *King of Fighters*-Athleten sind die adrette Mai und der sportliche Terry mit von der Partie. Nicht minder berühmt sind die beiden spielbaren Protagonisten aus der *Street Fighter*-Reihe: Neben der pfeilschnellen Chun-Li gibt sich mit Ryu nämlich auch der populärste aller *Street Fighter* die Ehre.

Ganz gleich, für welche der vier Spielfiguren Sie sich entscheiden, dürfen Sie danach jeweils zwei Kämpfe mit ihr absolvieren. Dabei treffen Sie auch auf andere Bekannte wie z. B. den Boxer Balrog, den Torero Vega oder den akrobatischen Dhalsim mit den elastischen Armen und Beinen.

Jeder Charakter hat neben den normalen Schlägen selbstverständlich auch ganz besondere Special-Moves im Repertoire. Diese können Sie über die Skill-Liste ansehen, wenn Sie das Spiel vorher pausieren. Einige der Moves sind in der Ausführung zwar etwas komplex, mit ein wenig Übung werden Sie aber schnell zu einem wahren 2D-Kampfsportexperten.

Das offizielle
XBOX
Magazin

BUDGET



- BEWEGEN
- NICHT BELEGT
- BEWEGEN
- LEICHTER TRITT
- STARKER TRITT
- LEICHTER SCHLAG
- STARKER SCHLAG
- VERHÖHNEN
- BLOCKEN/ABBRECHEN
- WURFTECHNIK VORWÄRTS
- WURFTECHNIK RÜCKWÄRTS

LESER-VIDEOS

Auch auf der aktuellen DVD haben wir wieder einige Videos für Sie im Angebot, die von Lesern der englischen OXM-Ausgabe eingeschickt wurden. Diesmal trieben diese Leser größtenteils in *Halo 2* ihr Unwesen. Falls Sie ebenfalls einen kurzen Film zu unserer DVD beisteuern möchten, schließen Sie Ihre Xbox einfach an einen ganz normalen Videorekorder an und nehmen Sie die entsprechenden Spielsequenzen auf ein altemodisches VHS-Band auf. Dieses Video darf allerdings nicht länger als zehn Minuten dauern und eigene Soundtracks dürfen darin nicht zu hören sein. Nun schicken Sie uns das Band nur noch zu. Die Redaktionsanschrift finden Sie im Impressum auf Seite 98. Aus Zeit- und Kostengründen erfolgt allerdings keine Rücksendung der Kassette. Bitte fügen Sie Ihrem Video außerdem eine kurze Beschreibung bei.



RAUS!!!

Die aktuelle DVD hat es besonders hart getroffen. An drei Demos zu absoluten Hammertiteln hatten die Prüfer der USK etwas auszusetzen und verweigerten ihnen die Freigabe ab 16 Jahren. Damit waren wir leider gezwungen, diese drei Trial-Versionen von unserer Disk zu entfernen. Bei den drei betroffenen Demos handelte es sich um:

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT



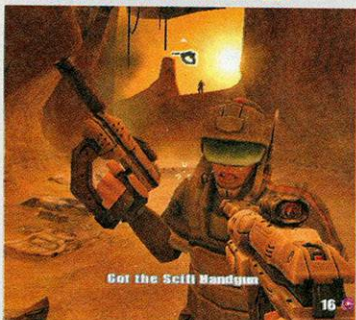
Die knallharten Wettkämpfe waren den Prüfern der USK leider deutlich zu hart.

AREA 51



Auch die unheimlichen Vorgänge in der sagenumwobenen geheimen Militärbasis waren der Behörde zu heftig.

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



Selbst der überzeichnete Grafik-Look konnte die Demo nicht auf die DVD retten.



Tak 2: Der Stab der Träume

X Test: Seite 68

X Wertung: 81%

X Spieler: 1

X Genre: Jump & Run

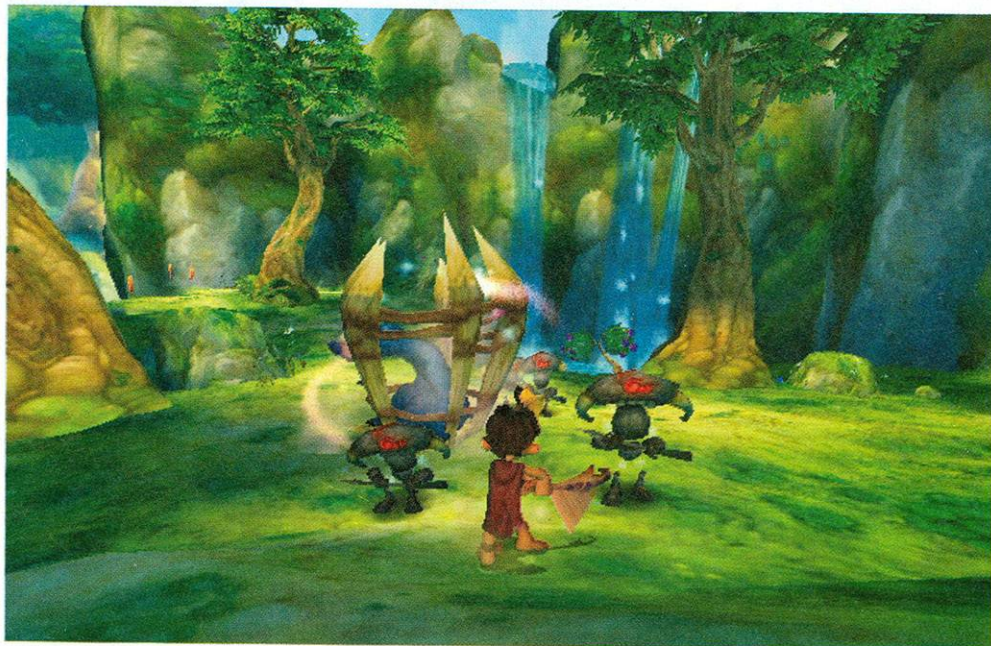
Zauberlehrling Tak ist nun auch auf der Xbox angekommen und hat ein weiteres ulkiges Abenteuer zu bestehen. In dieser Demo muss er einen Gegenstand (Tiki) finden, durch den er dann im Juju-Schrein mehr Zauberkräfte erlangt. Springen Sie dazu einfach von Plattform zu Plattform und durchqueren Sie die Areale.

Feinde wie die Woodies bekämpft Tak, indem er ihnen mit seinem Stock ordentlich eins vor den Latz haut. Etwas nerviger sind da schon die Eichhörchen, die den Helden von einem Baum aus mit Eicheln bewerfen. Doch auch hier hat der gewitzte Tak eine Lösung parat: Er kann seinen Floh-Kumpel Jibolba auf die Widersacher schießen. Dazu brauchen Sie

nur die weiße Taste zu drücken und das Spiel wechselt in die Floh-Perspektive. Mit der A-Taste lösen Sie den Wurf aus und Jibolba fliegt auf den Gegner zu. Während des Fluges können Sie den kleinen Freund außerdem noch lenken. Hat er sich dann einmal im Fell des Gegners festgesetzt, dürfen Sie entscheiden, ob Sie diesen beißen oder einschlafen lassen wollen. An einer Stelle der Demo müssen Sie sogar zwei Eichhörchen beißen, um damit eine Brücke zur nächsten Plattform zu bauen.

Am Ende der Demo ist es Taks Aufgabe, ein Stinktier zu treten, damit ihn dieses voll pupst. In diesem stinkenden Zustand vertreibt Tak dann einen zuvor aus einem Käfig befreiten Bären, der sich kurz darauf unter einen Bienenstock in der Nähe legt, um Honig daraus zu naschen. Seinen prallen Wanst kann die Titelfigur dann als Trampolin missbrauchen.

	BEWEGEN
	KAMERA
	BEWEGEN
	SPRINGEN
	BENUTZEN
	SCHLAGEN
	WERFEN
	JUJU BENUTZEN
	NICHT BELEGT
	JIBOLBA WERFEN
	NICHT BELEGT



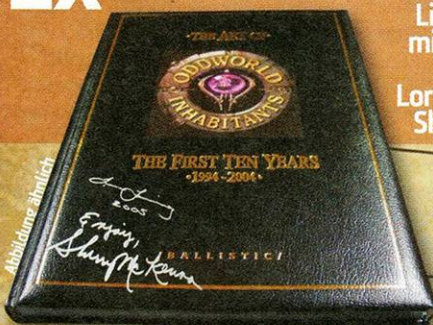
Oddworld

Strangers Vergeltung

Gewinnen Sie eines von acht exklusiven Artwork-Büchern zum aktuellen Erfolgs-Shooter!

1x The Art of Oddworld Inhabitants

Limitiertes Artbook mit Unterschrift der Firmengründer Lorne Lanning und Sherry McKenna



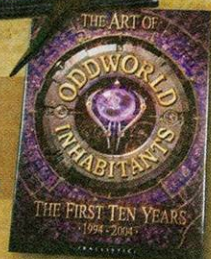
2x The Art of Oddworld Inhabitants

Limitiertes Buch, weltweit nur 1.000 Stück



5x The Art of Oddworld Inhabitants

Das Artbook als Standardauflage



5x

Republic Commando: Feindkontakt

Gewinnen Sie den Roman zum brandneuen Xbox-Shooter!



Teilnahmeschluss ist der 20.04.2005. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Electronic Arts und dem Panini-Verlag 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 geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Schreiben Sie einfach eine Postkarte an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion OXM •
Kennwort: Ganz schön odd! • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Komplettlösung



Teil 2

Knights of the Old Republic II

The Sith Lords

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, wie das Abenteuer des Verbannten weitergeht.

Dantooine

Khoonda-Ebene

Bei der Landezone erwidern Sie die Begrüßung der Frau mit der untersten Gesprächsoption. Wenn Sie einige zusätzliche Missionen annehmen wollen, nehmen Sie T3 in die Gruppe auf und legen alle Lichtschwerter aus der Hand. Auf diesem Planeten sind Jedi nicht willkommen. Unterhalten Sie sich mit dem alten Mann und erkundigen Sie sich über diesen Ort. Erforschen Sie die Gegend bei dem großen Gebäude und reden Sie mit dem Händler. Dillan hat an der Eingangstür weitere Informationen für Sie. Erforschen Sie das große Gebäude und halten Sie Ausschau nach Suulru, der eine Aufgabe für Sie hat. Zherron hat ein Problem, das Sie lösen sollen. In der Mitte des Abschnitts liegt der Raum von Terena Adare. Fragen Sie die Frau über die Jedi aus. Terena gibt Ihnen die Erlaubnis, die Jedi-Enklave zu betreten, und erzählt Ihnen vom Jedi-Meister Vrook. Lassen Sie die Khoonda hinter sich und erforschen Sie den östlichen Abschnitt der Khoonda-Ebene. Im südlichen Bereich steht Saedhe. Er hat seine Atmosphärensensoren verloren und bittet Sie, ein Auge danach offen zu halten. Im Südosten entdecken Sie die Kristalhöhle. Biegen Sie bei der ersten Abzweigung nach rechts ab und entscheiden Sie sich anschließend für den linken Gang. Am nördlichen Ende dieses Abschnitts finden Sie eine Kammer voller nützlicher Lichtschwertkristalle. Zherrons Nebenmission schließen Sie ab, indem Sie die Kinrath in der Kristallkammer ausschalten. Machen Sie sich nun auf den Weg zu Ihrem Schiff. Wenn Sie die Höhle ein zweites Mal betreten, entdecken Sie im Eingangsbereich die gesuchten Sensoren. Vergessen Sie nicht, einen höheren Preis für die Sensoren

auszuhandeln, wenn Sie sich Ihre Belohnung abholen. Auf der Ebon Hawk rüsten Sie Ihre Lichtschwerter auf. Weiter geht's zum Hof der Enklave. Benutzen Sie den Durchgang im Westen.

Jedi-Enklave

Unterhalten Sie sich mit Daraala. Wenn Sie sie über die Schrottsammler und die Enklave ausfragen, erhalten Sie einen Auftrag. Zudem verkauft Daraala viele nützliche Lichtschwertbauteile und Kristalle. Betreten Sie die Enklave durch den Eingang im Norden. Von der flüchtenden Gruppe erhalten Sie einige Informationen. In den Katakomben der Enklave erforschen Sie den Gang östlich des Brunnens. Nachdem Sie die Räume geplündert haben, betreten Sie den Korridor im Norden. Jorran versteckt sich im ersten Zimmer auf der linken Seite. Schaffen Sie alle Gegner aus dem Weg, bevor Sie ihn aus dem Raum holen. Nachdem er die Tür geöffnet hat,

wählen Sie die Gesprächsoptionen 2, 2, 1. Sie haben dadurch die Möglichkeit, drei seltene Lichtschwertbauteile zu kaufen. Weiter geht's zum Korridor, der von Westen nach Osten verläuft. Im zweiten Raum auf der rechten Seite liegt der erste tote Schrottsammler. In der Droidenbucht plündern Sie alle Schränke und Schrotthaufen. Sie erhalten Erfahrungspunkte für jeden Roboter, den Sie reaktivieren und in den „Grüßmodus“ versetzen. Ignorieren Sie den Raum im Osten und eilen Sie zum Lagerraum im Süden. Lesen Sie das Datapad und untersuchen Sie das Computer-Kontrollfeld. Überladen Sie das Terminal und bringen Sie sich in Sicherheit. Die Explosion zerstört die Tür und Sie können die zahlreichen Behälter ausräumen. Der zweite Leichnam liegt bei den Sitzgelegenheiten im südlichen Korridor. Zum Schluss erforschen Sie den großen Raum im Osten. Nachdem Sie den Jünger ausgefragt haben,

durchsuchen Sie die Söldner bei der Statue. Anschließend begeben Sie sich zum Ausgang und plündern Sie das Quartier im Südwesten. Beim Brunnen werden Sie von einigen Gaunern aufgehalten, die Sie nicht kampflös ziehen lassen.

Söldnerangriff

Beim Lager der Schrottsammler überreden Sie Jorran, Ihnen Suulrus Modulator zu überlassen. Nachdem Sie den Gegenstand bei Suulru abgeliefert haben, reisen Sie zur Kristalhöhle. Halten Sie sich links, bis Sie eine Kammer erreichen. Dort befreien Sie den Jedi-Meister. Nach dem Gespräch speichern Sie ab und verlassen die Höhle. Sie treffen auf Azkul, den Söldnerführer. Verweigern Sie ihm Ihre Hilfe und schalten Sie die Gegner mit dem Machtsturm aus. In der Khoonda reden Sie mit der Administratorin und treffen Vorbereitungen für den



↑ In den Kristallformationen sind seltene Bauteile für Ihre Lichtschwerter versteckt.

anstehenden Angriff der Söldner. Sie haben die folgenden Möglichkeiten, um die Verteidigung zu stärken: Reparieren Sie die Geschütztürme, behandeln Sie die verwundeten Soldaten, reparieren Sie den Medibot, sichern Sie die Tür im Nordwesten von außen und setzen Sie die Verteidigungsdroiden in Gang. Erstellen Sie Zherron Bericht und rekrutieren Sie die folgenden Siedler: Suulru (in der Khoonda), Dillan (vor der Khoonda), Jorran (beim Schrottsammler camp) und Akkere (vor der Khoonda). Verstärken Sie die beiden Minenfelder und reden Sie erneut mit Zherron. Besiegen Sie den Söldneranführer und kehren Sie zum Raumschiff zurück. Fliegen Sie nach Nar Shaddaa und suchen Sie Geeda im Nordosten des Flüchtlingslandeplatzes auf. Setzen Sie ihn davon in Kenntnis, dass Dantooine sicher ist. Der Händler hat nun einen silbernen Farbkristall in seinem Sortiment. Danach setzen Sie Kurs auf Korriban.

Korriban

Sith-Akademie

Laufen Sie Richtung Süden zur alten Sith-Akademie. Ignorieren Sie zunächst die Höhle und betreten Sie die verlassenen Ruinen. Bei der großen Kreuzung laufen Sie nach Westen weiter. Im Korridor biegen Sie nach links ab und betreten den ersten Seitengang zu Ihrer Linken. Mit einem Computerexperten untersuchen Sie das Computer-Kontrollfeld. Erstellen Sie eine neue ID und versuchen Sie, Zugriff auf

das Lernmaterial zu erhalten. Danach kehren Sie zu der großen Kreuzung zurück und betreten den Raum im Nordwesten. Beim Terminal erhalten Sie allerlei nützliche Informationen. Im Spind liegt eine Ladung Sprengstoff. Rennen Sie zum Terminal zurück und starten Sie den ersten Test. Die richtigen Antworten auf die Fragen lauten: Freedom Nadd, Zwanzig, Gizka, Ich lüge immer, Leidenschaft - Stärke - Macht - Sieg. Wählen Sie danach „Zugriff auf Trainingsraum“. Von der Kreuzung aus geht's nach Westen weiter. Am Ende des langen Gangs biegen Sie nach Süden ab und starten das Trainingsprogramm. Nach dem Kampf benutzen Sie erneut das Terminal und betreten den gegenüberliegenden Raum. Hier finden Sie den hiesigen Jedi-Meister. Durchsuchen Sie seine Überreste. Danach bedienen Sie das Computer-Kontrollfeld, geben „Lonna Vash“ ein und öffnen die Vordertür. Verlassen Sie den Komplex und flüchten Sie vor Sion, sobald sich Kreia einmischt. Bevor Sie dem Planeten endgültig den Rücken zukehren, erforschen Sie die Shyrackhöhle.

Das geheime Grab

Erledigen Sie die Gegner und plündern Sie die Gefäße. Ihr Ziel ist das lilafarbene Energiefeld im Osten. Auf der kleinen Brücke warten einige Sith-Killer im Hinterhalt. Sobald Sie die Falle überwunden haben, geht's nach Norden weiter, wo Sie das geheime Grab betreten. Je nachdem, welche Antworten

Sie geben, ändert sich Ihre Gesinnung. Beim folgenden Kampf benutzen Sie zuerst den Machtsturm, um Malaks Helfer auszuschalten. Wenn Sie das Gefecht gewinnen, erhalten Sie keine Punkte der dunklen Seite. Durchsuchen Sie die Nebenräume und arbeiten Sie sich weiter voran. Durchqueren Sie den Brutraum und eilen Sie nach Osten weiter. Bei der zweiten Prüfung zerstören Sie die Minen alleine, durchsuchen die Nebenkammern und laufen danach in Richtung Osten weiter. Bei der T-Kreuzung entscheiden Sie sich zunächst für den Raum im Süden. Sammeln Sie die Items bei dem leblosen Körper ein und marschieren Sie in nördliche Richtung weiter. Bei der nächsten Vision werfen Sie Kreia vor, dass sie Sie von Anfang an nur manipuliert hat. Wenn

sie das Thema Reue anspricht, wählen Sie die oberste Antwort. Danach müssen Sie nur noch Revan ausschalten. Plündern Sie die Grabkammer und verlassen Sie den Ort. Kehren Sie zum Schiff zurück und fliegen Sie anschließend nach Onderon.

Dxun

Landezone

Flüchten Sie vor den Angreifern und landen Sie auf dem Mond. Durchsuchen Sie von nun an alle bezwungenen Feinde gründlich, da Sie bei deren Überresten wichtige Missionsgegenstände finden. Im südöstlichen Bereich der Landzone erkunden Sie das Wrack und untersuchen den verrosteten Computeranschluss. Reparieren Sie das



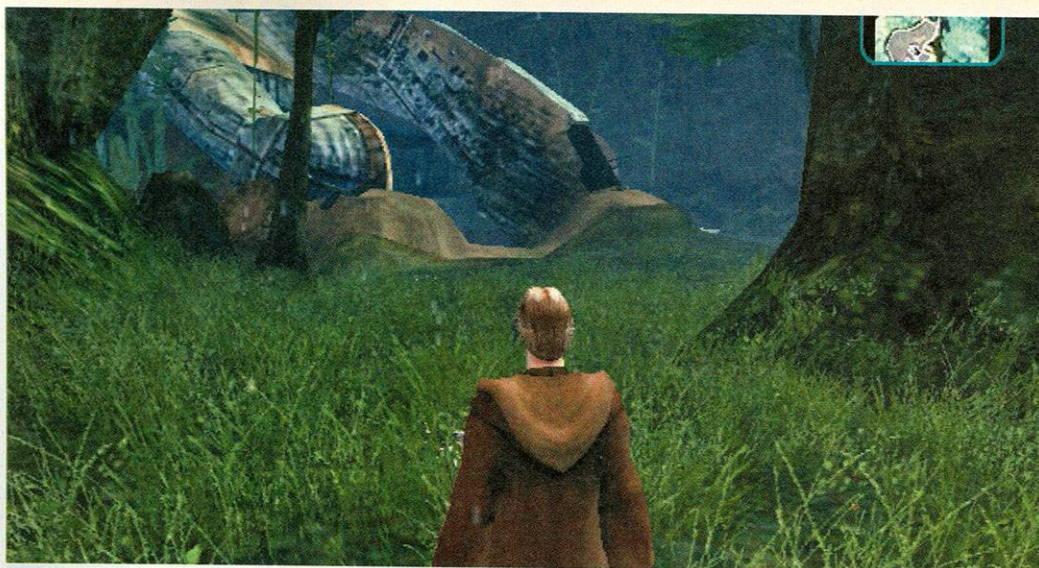
↑ Arbeiten Sie sich Stück für Stück in die Brutkammer vor.



↑ Den Kampf gegen Sion können Sie nicht gewinnen.



↑ Der Kampf gegen Darth Revan beendet die Prüfung in der Höhle.



↑ Unter dem riesigen Wrack ist ein altes Terminal versteckt, bei dem Sie zusätzliche Erfahrungspunkte abstauben können.



↑ Erledigen Sie alle Spähtrupps im Dschungel, damit Kelborn Ihre Herausforderung annimmt.

Gerät und greifen Sie auf die Systembefehle zu. Erneuern Sie den Kern und wechseln Sie anschließend in das Droiden-Steuermenü. Überladen Sie die drei Roboter, damit Sie noch mehr Erfahrungspunkte erhalten. Ihre Reise setzen Sie nach Norden fort. Unterwegs können Sie die Droiden reaktivieren und deren Systeme verbessern. Erledigen Sie die drei Kopfgeldjäger und betreten Sie den nächsten Kartenabschnitt. Falls Sie die speziellen Sprengladungen noch nicht in Korriban verwendet haben, biegen Sie nach rechts ab und demolieren das Tor des Lagerraums. Marschieren Sie nach Norden und

verhalten Sie sich den Mandalorianern gegenüber friedlich.

Dschungel

Fragen Sie den Anführer, wie Sie nach Iziz kommen. Xarga, Zuka und der Captain der Wache haben einen Auftrag für Sie. Reparieren Sie die kaputten Kabel und verlassen Sie das Lager durch den Ausgang im Süden. Erforschen Sie diesen Abschnitt sorgfältig und lassen Sie keinen Connak entkommen. Im Nordosten treffen Sie auf den Boma, von dem Sie eine neue Machtfähigkeit erlernen. Der gefährliche Zakkeg treibt am südöstlichen Kartenrand sein

Unwesen. Nehmen Sie eines seiner Ohren mit, um Ihren Sieg beweisen zu können. Kumus steckt nordöstlich des Stützpunkts in Schwierigkeiten. Erledigen Sie alle Bumas, die sich in dem Kartenabschnitt aufhalten, bevor Sie ihm aus der Patsche helfen. Eines der erwähnten Lager liegt im Nordwesten. Dort lösen Sie die Sprengsätze aus und wehren den Angriff der Bestien ab. Danach betreten Sie das Lager und wechseln in den Solo-Modus. Entschärfen Sie die Minen und untersuchen Sie die Roboter. Wenn Sie Erfahrungspunkte kassieren wollen, wählen Sie die Angriffsoption. Mit dem

Machtsturm gewinnen Sie diesen Kampf mühelos. Anschließend plündern Sie alle Metallkisten. Einige Container müssen Sie mit einer Mine öffnen. Erforschen Sie das südwestliche Viertel und sprechen Sie mit Kelborn. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an und durchkämmen Sie den Gang im Westen. Sobald Sie die beiden Spähtrupps ausgeschaltet haben, berichten Sie Kelborn von Ihren Kämpfen. Wenn Sie alle drei Bauteile für Zuka gefunden haben, holen Sie Kumus ab und betreten das Lager.

Stützpunkt

Schließen Sie die Missionen ab und betreten Sie den kleinen Raum im nördlichen Teil des Lagers. Programmieren Sie den Telemetrie-Computer um. Zudem haben Sie die Möglichkeit, bei dem Wettstreit der Mandalorianer teilzunehmen. Halten Sie sich an die Regeln und stärken Sie sich vor den Duellen mit Machtzaubern. Reden Sie mit dem Sergeant und beenden Sie diese Bonusmission, indem Sie alle Mandalorianer besiegen. Gegen den Champion dürfen Sie sogar ohne Einschränkung antreten. Sobald Sie alle Missionen abgeschlossen haben, sprechen Sie mit Mandalore. Wehren Sie den Angriff ab und schlagen Sie sich zur Sicherheitstür durch.

Onderon

Iziz

Auf diesem Planet steht der Konflikt zwischen der Königin und Vaklu im Vordergrund. Als guter Jedi unterstützen Sie die Herrscherin Talia. Nachdem Sie Mandalore aufgelevelt und ausgerüstet haben, rennen Sie zum großen Platz. Nach der kurzen Unterhaltung stellen Sie dem Bestienmeister im Süden einige Fragen. Sobald Sie die Bestie ruhig gestellt haben, betreten Sie das Händlerviertel. Wenn Sie dem Journalisten aus der Patsche helfen, verbessert sich Ihre Gesinnung. Rennen Sie nach Norden zu der großen Menschenmenge und bringen Sie Ponlar von seinem Vorhaben ab, indem Sie ihn nach den Bemühungen der Republik fragen. Wenn Sie den Schauplatz das nächste Mal betreten, versucht Ponlar erneut, die Leute aufzustacheln. Schlagen Sie den Aufstand nieder, um die Königin zu schützen. Im Westen finden Sie zwei weitere Streithähne. An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit, in diesem Konflikt Farbe zu bekennen. Halten Sie sich von Anda fern, wenn Sie

gegen Vaklu sind. Betreten Sie anschließend den nächsten Abschnitt.

Westplatz

Sie werden von einigen Gaunern attackiert. Schauen Sie sich in der Praxis um. Vor dem Gebäude erhalten Sie einige Informationen über Ihre Kontaktperson. Eilen Sie zu Captain Riiken und stellen Sie ihm Fragen über die Mordmotive. Auf dem Weg dorthin werden Sie ein weiteres Mal überfallen. Durchsuchen Sie die Überreste der besiegten Gegner und sacken Sie das Raumhafenvisum ein. Kiph in der Cantina hackt das Visum für 500 Credits. Die nächsten Hinweise bekommen Sie von ihm und Nikko. Suchen Sie den Ort des Verbrechens auf und durchsuchen Sie den Müllhaufen. Nach einem Blick auf den zerstörten Droiden kehren Sie in die Cantina zurück und konfrontieren Panar mit den gesammelten Informationen. Er schickt Sie zu dem Händlerroboter 1B-8D südlich der Cantina. Fragen Sie nach Bahimas Kellnerdroiden und kaufen Sie ihm die Teile ab. Schließen Sie den Fall ab, indem Sie zuerst mit Kiph und anschließend mit Nikko sprechen. Nach den Gesprächen fragen Sie Dhagon aus und begeben sich in die Cantina. Erteilen Sie Bakkel eine Lektion und nehmen Sie ihre Habseligkeiten an sich. Neben den Holodiscs erhalten Sie ein offenes Raumhafenvisum. Die größte Belohnung für eines der Raumhafenvisa erhalten Sie von Sakarie in der Cantina. Da die Frau Schmuggel betreibt, verschlechtert sich Ihre Gesinnung, wenn Sie mit der Frau handeln. Allerdings erhalten Sie von ihr einen seltenen Lichtschwertkristall. Wenn Sie alle Missionen abgeschlossen haben, suchen Sie den Doktor auf und kontaktieren den Jedi-Meister. Ganz egal, für welche Seite Sie sich entscheiden, nach dem Vorfall in der Cantina kämpfen Sie sich den Weg zum Shuttle frei. Auf Dxun eilen Sie in Mandalores Raum und plündern die Kisten in der Kammer. Betreten Sie die Ebon Hawk und kehren Sie zu Kelborn zurück.

Schlacht um Onderon

Freedon Nadd's Grab

Die erste Gruppe sollte aus starken Kämpfern bestehen, da die Sith über erfahrene Soldaten verfügen. Nehmen Sie Bao-Dur als Techniker mit. Wechseln Sie in den Solo-Modus und rennen Sie mit einem Charakter zu den Sensoren.

Setzen Sie die Codes ein, um das Gerät auszuschalten. Schlagen Sie sich nach Norden durch und bedienen Sie das Sicherheitsterminal. Starten Sie das Defensivszenario und stürmen Sie zum Eingang der Grabstätte. In den Katakomben erkunden Sie zuerst den Ostteil des Abschnitts. Im kleinen runden Raum rennen Sie nach links und speichern ab, bevor Sie auf das Energiefeld steigen. Wenn Sie es schaffen, sich der dunklen Seite zu entziehen, bekommen Sie einen Punkt für die gute Seite der Macht.

Untersuchen Sie das Terminal und starten Sie den Reparaturvorgang. Die Lösung für dieses mathematische Rätsel lautet: $(6 * 2) - 8 + 9 * 1 = 13$. Danach plündern Sie die Schatzkiste und reparieren den Droiden. Weiter geht's zum Raum im Westen. Beim Terminal wählen Sie Antwort C. Setzen Sie Ihre Erkundungstour Richtung Norden fort. Bei der großen Kreuzung biegen Sie nach rechts in den Korridor ab. Am Ende des Weges untersuchen Sie das uralte Terminal und legen den unteren Hebel um. Kehren Sie zur Kreuzung

zurück und rennen Sie nach unten durch das Tor. Beim Endkampf konzentrieren Sie die Angriffe Ihrer Gruppe immer auf einen Sith-Meister. Sobald Sie die Bedrohung abgewendet haben, öffnen Sie den Sarg und schnappen sich die Waffen und Gegenstände. Zum Abschluss sprechen Sie mit Xarga.

Onderon Palast

Wählen Sie Ihre Begleiter aus und landen Sie in Iziz. Kämpfen Sie sich zum Palast vor. Nach der Zwischensequenz



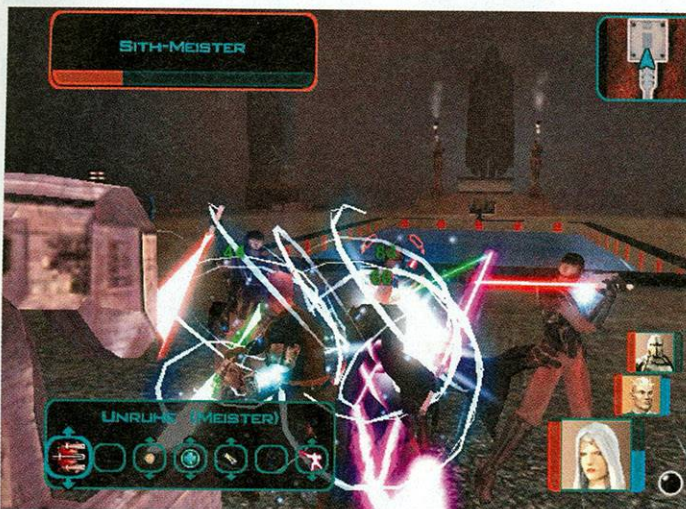
↑ Diese Bande von Kopfgeldjägern hat ein wertvolles Raumhafenvisum bei sich.



↑ Bevor Sie den Jedi-Meister im Palast kontaktieren, besorgen Sie die Holodiscs aus der Cantina.



↑ Nachdem Sie die Rätselräume geplündert haben, stürmen Sie den Hauptraum der Grabstätte.



↑ Stellen Sie eine Figur zum Heilen ab, damit Sie die Sith-Meister besiegen.



↑ Im Thronsaal des Palastes entscheiden Sie über die Zukunft von Onderon.

zu Geeda, der nun neue Kristalle verkauft. Ihr nächstes Ziel ist die Jedi-Enklave auf Dantooine. Benutzen Sie den Südeingang der Enklave. Nach der langen Unterhaltung sprinten Sie zum Ebon Haw und fliegen nach Telos. Erledigen Sie Atris mit einer Meister-Unruhe und setzen Sie die Gespräche fort. Sobald der Schauplatz wechselt, wehren Sie den Angriff der Sith ab. Schlagen Sie sich zum Unterhaltungsmodul durch. Mit dem Shuttle im Südwesten gelangen Sie auf das Raumschiff der Sith.

Ravager

Nach dem Kampf entscheiden Sie sich für den Gang, der nach Westen führt. Am südlichen Ende des Gangs betreten Sie die kleine Kammer und legen dort die erste Sprengladung. Weiter geht's nach Osten. Im großen Raum, in dem sieben Feinde erledigt werden müssen, biegen Sie nach Osten ab. Erforschen Sie die lange Halle und laufen Sie in den ersten Gang auf der rechten Seite. Am Ende dieser Sackgasse legen Sie die zweite Bombe. In der Halle rennen Sie weiterhin nach Osten. Durchqueren Sie den Raum am südöstlichen Ende der Halle und betreten Sie den nächsten Korridor. Biegen Sie rechts ab und platzieren Sie Sprengladung Nummer 3. Folgen Sie weiterhin dem Verlauf des Korridors und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Geben Sie Visas einen Moment Zeit, um sich in ihrer alten Zelle umzusehen. Rennen Sie den Korridor entlang und biegen Sie nach rechts ab, um zur Brücke zu gelangen.

Darth Nihilus

Arbeiten Sie sich bis zum letzten Raum vor und fordern Sie den Sith-Lord zum Kampf auf. Sagen Sie Visas, sie müsse die Verbindung unterbrechen. Danach geben Sie Darth Nihilus den Gnadenstoß. Nach den Zwischensequenzen kehren Sie zum Hauptdeck zurück. Im nordöstlichen Bereich suchen Sie nach Tobin, den Sie dazu überreden können, sich Ihrer Sache anzuschließen. Betreten Sie den Wartungsbereich und untersuchen Sie den Raketen-schacht. Anschließend begeben Sie sich zur Steuerkonsole im gleichen Raum und aktivieren die Startsequenz. Überbrücken Sie danach die Notfallsequenz. Nehmen Sie den Schacht erneut unter die Lupe und schnappen Sie sich den Protonenkern. Diese Bombe legen Sie im

an der Rampe halten Sie sich links und betreten das Gebäude. Räumen Sie die Schränke aus und benutzen Sie die Werkbank, um Ihre Ausrüstung zu verbessern. Anschließend begeben Sie sich zum Kontrollpunkt im Nordosten. Deaktivieren Sie die Kraftfelder mit dem Lichtschwert und rücken Sie weiter zum Königspalast vor. Nachdem die Tür geschlossen wurde, erforschen Sie den Gang, der nach Süden führt. Betreten Sie den Raum am Ende des Korridors und machen Sie den Weg zur Gefängniszelle frei. Verschonen Sie Kiph und benutzen Sie das Terminal. Schalten Sie die Energiebarriere ab und öffnen Sie alle Sicherheitstüren. Reden Sie mit dem Captain und loggen Sie sich erneut in das System ein, um sich den Code zu holen. Kehren Sie zum Korridor zurück und laufen Sie zum nördlichen Rand des Kartenabschnitts. Machen Sie unterwegs Halt und erforschen Sie die Nebenzimmer. Plündern Sie das Museum und rennen Sie weiter den Gang entlang, um den Jedi-Meister zu treffen. Eilen Sie zum hintersten Raum und reparieren Sie die Öffnungssequenz mit den Zahlen 66, 45 und 39. Danach unterhalten Sie sich in einem der Nebenzimmer mit Captain Kadron. Sobald die Unterhaltung vorbei ist, verhindern Sie den Tod der Königin. Setzen Sie die Kampfmeditation ein und stürmen Sie den Thronsaal. Nach der Zwischensequenz schaffen Sie Vaklu aus dem Weg und reden mit Meister Kavar.

Showdown

Jedi-Enklave

Da die Situation auf Onderon nun geklärt ist, reisen Sie nach Nar Shaddaa

nordöstlichsten Raum dieses Abschnitts. Sobald die Arbeit erledigt ist, flüchten Sie zum Shuttle.

Malachor V

Halten Sie sich von den grünen Feldern fern, damit Sie nicht vergiftet werden. Hier gibt es nichts weiter zu tun, allerdings ist es wichtig, dass Sie alle Feinde erledigen, bevor Sie den nächsten Abschnitt betreten. Auch hier gilt es, die Gegend zu sichern. Die große Sturmbestie halten Sie sich mit dem Bestientrick vom Leib. Dadurch gewinnen Sie wertvolle Zeit, die Sie am besten nutzen, um sich zu heilen. Wenn Sie kampfbereit sind, schlagen Sie mit Ihrem mächtigsten Angriff zu und lähmen das Vieh erneut. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie den Kampfplatz als Sieger verlassen. Betreten Sie nun die Akademie im Norden. Mit Mira müssen Sie jetzt den Wookiee besiegen. Legen Sie Minen ab und rennen Sie davon. Da Hanharr lediglich über Nahkampfwaffen verfügt, machen Sie ihn mit dieser Taktik schnell kampfunfähig. Mit Remote klappern Sie die einzelnen Schiffe ab und bedienen die alten Konsolen. Auf der Übersichtskarte sind alle Raumschiffwracks eingezeichnet.

Akademie

Sie müssen jede Menge Standardgegner aus dem Weg räumen. Im Osten liegt das Versuchsgelände. Betreten Sie diesen Bereich und schlagen Sie sich zum nördlichen Ausgang durch. Im Hauptabschnitt geht's nach Norden zum Trayuskern weiter. Sion besiegen Sie mit den herkömmlichen Taktiken. Schutzzauber erleichtern Ihnen die Aufgabe. Danach beginnt der letzte Kampf gegen Kreia.

Der letzte Endgegner

Die erste Runde überstehen Sie auf dieselbe Weise wie gegen Sion. Die Lichtschwerter müssen Sie in die Irre führen. Rennen Sie den Gang entlang, damit die schwebenden Schwerter hängen bleiben. Auf diese Weise können Sie sich die Gegner einzeln vorknöpfen. Alternativ locken Sie die Schwerter zu der kleinen Höhle am Ende der Brücke. Mit der Meister-Geschwindigkeit rennen Sie zu Kreia zurück und geben ihr den Rest. Setzen Sie bei dieser Begegnung nur die stärksten Attacken ein. Sobald Sie die Jedi-Meisterin erledigt haben, ist das Spielziel erreicht.



↑ Diesen mächtigen Gegner besiegen Sie durch häufigen Einsatz des Bestientricks.



↑ Nachdem Sie die Lichtschwerter auf die andere Seite der Brücke gelockt haben, geben Sie Kreia den Rest.

Cheats & Codes

So räumen Sie in Segas Vorzeige-Sportspielen auch diese Saison richtig ab!

Scaler

Pausieren Sie das laufende Spiel und gehen Sie im Pausenmenü auf den Menüpunkt „Audio“. Geben Sie dort die folgenden Codes ein:

200.000 Klockies: L-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, R-Schalter, Y, X, Y

Volle Gesundheit: R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, Y, Y, X, X, R-Schalter, X
Unendlich Elektrobomben: R-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, L-Schalter, Y, Y, X



↑ Willkommen in der wunderschönen, bunten Welt der Echse Scaler!



↑ Mithilfe der Cheats verdienen Sie sich schnell 200.000 Klockies dazu.



↑ An dem Gestrüpp und den Riesenpilzen hätte jeder Botaniker seine Freude.

ESPN NFL 2K5

Ausgabe: 03/05

Ändern Sie Ihren VIP-Namen, um die folgenden Effekte zu aktivieren. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung.

1 Millionen Crib-Punkte: PhatBank

PhatBank: CribMax

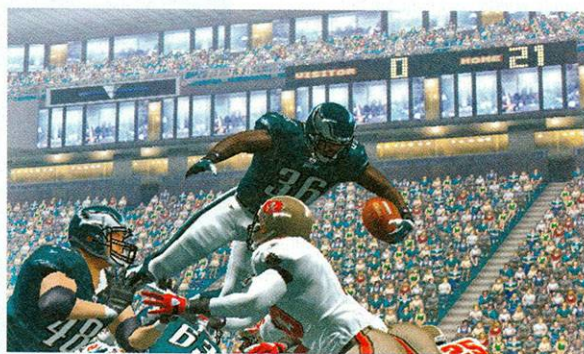
Air-Hockey-Tisch: WhooshTop

Alle Bonus-Stadien: CelebToy

Alternative Playbooks: NewCover

Alle Milestones erledigt: MadSkilz

Schnellere Spieler: NOSShoes



↑ Kann er den Verteidigern noch mal entweichen?



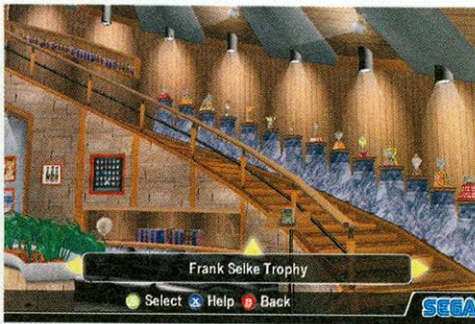
↑ Auf dem Rasen geht der Punk ab!



↑ Streitereien neben dem Feld



↑ Wer wird bei so einer Sammlung nicht ein wenig neidisch?!



↑ Ergötzen Sie sich an Ihrer Pokalsammlung oder ...

ESPN NHL 2K5

Ausgabe: 03/05

Wer kennt das nicht: Auf dem Weg zur ultimativen Trophäensammlung fehlt einem noch ein einziger Pokal, den man einfach nicht ergattern kann. Mit diesem Cheat können Sie sich nun die gesamte Sammlung ansehen. Legen Sie hierzu ein neues Profil unter dem Namen LuvLeafs an. Beachten Sie dabei unbedingt die Groß- und Kleinschreibung. Sie können nun in der Skybox alle Pokale, T-Shirts sowie sämtliche anderen Trophäen bewundern.



↑ ... spielen Sie eine schnelle Runde Air-Hockey.

erZeugnis

___ Jahre

ware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
SP)	☐	☐	☐
)	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐

um Internet? ☐ Ja ☐ Nein

DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

DVD-Filme

erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
r, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Humans	☐	☐	☐	☐
s Theory	☐	☐	☐	☐
ure Perfect	☐	☐	☐	☐
er Träume	☐	☐	☐	☐
ars KOTOR II	☐	☐	☐	☐

erhält die DVD?

ten treffen auf **DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN** zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐

ende Schulnoten:

Titelseite _____ Gesamtnote _____

interessieren mich:

schau ☐ Tests
dware ☐ Xbox Live

Sie bestimmen, wie das Magaz und deshalb geben wir Ihnen dieser Stelle die Möglichkeit, auszustellen!

Und unter allen Einsendern v brandaktuelle Xbox-Spiele!

10. Seit welcher Ausgabe lesen Si (Aktuelle Ausgabe: 05/05)

Ausgabe: ____/____

11. Kaufen Sie das nächste OFFIZ

☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

12. Ich kaufe **DAS OFFIZIELLE XBI**

13. Folgende Fachmagazine lese

14. Was hat Ihnen allgemein am

15. Was hat Ihnen am **OXM** wenig

16. Lesercharts: Welche drei Xbo am besten? Sie sollten sie bereit

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei no Xbox-Spiele, die sich noch in de sich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder e

Computec Media

Kennwort: OXM-Z

Dr.-Mack-Straße

Angaben und Adresse werden gemäß

The Bard's Tale

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

Schaden mal 100: Oben, unten, oben,

unten, links, rechts, links, rechts

Feinde schlagen durch den Barden

hindurch: Links, rechts, links, rechts, oben, unten, oben, unten

Volle Gesundheit und volle Zauberkraft:

Links, links, rechts, rechts, oben,

unten, oben, unten

Gott-Modus: Rechts, links, rechts,

links, oben, unten, oben, unten

Silbermünzen und Nattersteine:

Oben, oben, unten, unten, links, rechts,

links, rechts

Alle Level-Eingänge: Rechts, rechts, links,

links, oben, unten, oben, unten



↑ Der Barde mit seinen Gefährten auf Monsterjagd im dichten Grün.



↑ Auf diesem Bild zeigt sich der Barde mal von seiner Schokoladenseite.



↑ So ein bisschen Schnee hält doch einen echten Helden nicht von der Arbeit ab.

OXM On the Disc & Codes

Das waghalsige Aschermittwoch-Rennen
Wenn zwei Fußgänger v

Eigentlich konnte nichts schief gehen. Um die Saison des OXM-Teams beim letzten Online-Cup, der am 9. Februar 2005 auf der feinen Rundkursstrecke Need for Speed Underground 2 ausgetragen wurde, verdoppeln, schickten wir gleich zwei Mitarbeiter zum Rennen. Aber vielleicht hätten wir doch nicht gegen den Aschermittwoch als Austragungstermin wählen sollen: Jean und Sascha waren von ihren Anti-Karnevals-Protest-Kleberaufklebern noch so ausgelaugt.

ESPN NFL 2K5

Ausgabe: 03/05

Ändern Sie Ihren VIP-Namen, um die folgenden Effekte zu aktivieren. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung.

1 Millionen Crib-Punkte: PhatBank

PhatBank: CribMax

Air-Hockey-Tisch: WhooshTop

Alle Bonus-Stadien: CelebToy

Alternative Playbooks: NewCover

Alle Milestones erledigt: MadSkilz

Schnellere Spieler: NOSShoes



↑ Kann er den Verteidigern noch mal entweichen?



↑ Auf dem Rasen geht der Punk ab!



↑ Streitereien neben dem Feld



↑ Wer wird bei so einer Sammlung nicht ein wenig neidisch?!

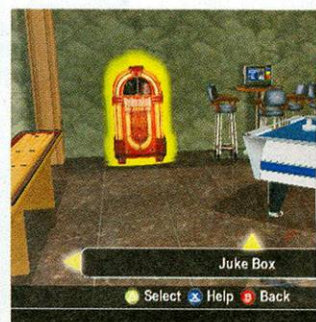
ESPN NHL 2K5

Ausgabe: 03/05

Wer kennt das nicht: Auf dem ultimativen Trophäensammler noch ein einziger Pokal, den man ergattern kann. Mit diesem Trophäe sich nun die gesamte Sammlung. Legen Sie hierzu ein neues Team. Nennen Sie es LuvLeafs an. Beachten Sie unbedingt die Groß- und Kleinschreibung. Mit der Anmeldung können nun in der Skybox sowie sämtliche anderen Trophäen



↑ Ergötzen Sie sich an Ihrer Pokalsammlung oder ...



↑ ... spielen Sie eine schnelle Runde

Online Cup XI

amate

wertung unzufrieden? Ist das fair? Der Reichtum hat Abreibung verdient? Ja? Ist Ihre Chance! Die Anmeldung zur großen Mail-Adresse

uns bitte geben mit:

rkennung

esse
utz gemäß

ne Bestätigungsmail, ne zugelassen werden. 8. April 2005, der 15. April 2005. Die Ausgabe 07/2005



Wettbewerb
kompletten OXM-Team
Mitarbeiter der
Teilnahme
es gibt es eigentlich nur
wir lieb sind, vielleicht
ung. Mit der Anmeldung
im Falle einer Teil-
verständnis zur Veröffent-
Ihrer Xbox-Live-Spieler-

Das offizielle
XBOX
Magazin

ONLINE
CUP

NEED FOR

VORRUNDE GRUPPE 1:

POSITION	SPIELER	GAMERTAG
1.	Alexander Born	TheBornHunter
2.	Lars Schulze	the bimon
2.	Tobias Eis	SurvivalTobi
3.	Alexander Widder	Yetimaster
4.	Sascha Dowidat	OXMsilvergun
5.	Jean-Reiner Jung	Dexter Raven

VORRUNDE GRUPPE 2:

POSITION	SPIELER	GAMERTAG
1.	Mike-Bernd Hesse	Extrem Eminem
2.	Tristan Rahn	towelie attack
3.	Christopher Ehler	Turbokexs
4.	Sascha Dowidat	OXMsilvergun
5.	Jean-Reiner Jung	Dexter Raven
6.	-	-

VORRUNDE GRUPPE 3:

POSITION	SPIELER	GAMERTAG
1.	Adrian Gebauer	LeViTas
2.	Robert Berg	kuhbesamer
3.	Silvio Foth	Game fan90
4.	Sascha Dowidat	OXMsilvergun
5.	Hermann Sitner	SonicHS
6.	Jean-Reiner Jung	Dexter Raven



LeserZeugnis

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
PlayStation Portable (PSP)	☐	☐	☐
GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
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: Destroy all Humans	___	☐	☐	☐
Test: Splinter Cell Chaos Theory	___	☐	☐	☐
Test: Brothers in Arms	___	☐	☐	☐
Test: TimeSplitters Future Perfect	___	☐	☐	☐
Test: Tak 2: Der Stab der Träume	___	☐	☐	☐
Test: Doom 3	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Star Wars KOTOR II	___	☐	☐	☐
Hints & Cheats	___	☐	☐	☐

6. Welche Schulnote erhält die DVD?

Demos: ____

Videos: ____

Gesamt: ____

7. Welche Eigenschaften treffen auf DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

8. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ play:more ☐ Hardware ☐ Xbox Live

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 OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?
(Aktuelle Ausgabe: 05/05)

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 05/05,

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.



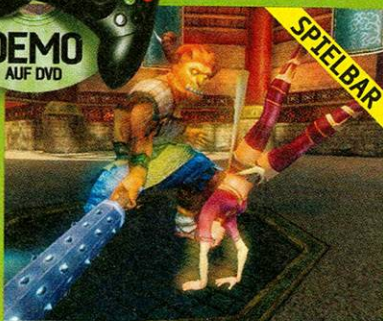
NÄCHSTEN MONAT

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Ab dem 20. April
im Handel!

Highlights auf der DVD!

DEMO
AUF DVD



JADE EMPIRE

BioWare ist wieder da! Kommt nach *Star Wars KOTOR* der nächste Super-Hit?



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Dringen Sie in feindliches Territorium ein. Doch Vorsicht! Gefahr lauert überall!



TRON 2.0: KILLER APP

Hallo, Programme! Sind die Licht-Räder schon auf Vordermann gebracht?



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Die maskierten Schildkröten sind zurück!

Highlights im Magazin!



JADE EMPIRE

IM TEST: BioWare schlägt es nach Fernost. Wir werden sowohl die normale als auch die Special Edition unter die Lupe nehmen.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2

IM TEST: Es darf wieder heimmungslos geballert werden. Unsere Shooter-Experten wärmen jetzt schon mal die Riesenwummen an.

JUICED

IM TEST: Zum zweiten Mal fährt das Raser- und Tuning-Spiel in unser Test-Center ein. Wir sind gespannt, inwieweit *Juiced* gepimpt wurde.

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

VORSCHAU: Der Kult-Agent der 60er ist zurück! Sean Connery ist James Bond 007 - und er tritt gegen bitterböse Sowjets an.

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

VORSCHAU: Nach *Full Spectrum Warrior* und *Brothers in Arms: Road to Hill 30* steht bereits der dritte Taktik-Shooter in den Startlöchern.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:
FXM International,
30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

IMPRESSUM

SO ERREICHEN SIE DIE REDAKTION:

Redaktion OXM,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
E-Mail: oxm-leserbriefe@computec.de

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitender Redakteur: Jean-Reiner Jung (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Manfred Patrick Reichl, Bernd Holtmann,
Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Sascha Dowidat
(freier Mitarbeiter)
Layout: Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek
Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch-Weiß
(Textchefin), Claudia Brose (stellv. Textchefin), Birgit
Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner

ERSCHEINUNGSWEISE:

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN erscheint monatlich
(12 Ausgaben pro Jahr).

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder
Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den
von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht
übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen
schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ABONNEMENTBESTELLUNG:

OXM Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: +49 - 451/49 06-700
Fax: +49 - 451/49 06-770
E-Mail: abo.computec@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: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
€ 97,20

ANZEIGENKONTAKT:

CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENLEITER:

Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)

ANZEIGENBERATUNG:

Sven Blaukat
Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142

E-Mail: susanne.szameitat@computec.de

Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig
Telefon: +49-30-859 54 641
E-Mail: sven.wedig@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION:

Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

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@imaginemediamedia.com
International Brand Manager:
Emma Parkinson (+44 (0) 7766 508897)
emma.parkinson@fxm.com
Circulation Sales Manager: Ron Kelly

ABOUT OFFICIAL XBOX MAGAZINE:

Official Xbox Magazine is published by Future plc, under licence
from Future's US subsidiary. Official Xbox Magazines are currently
published by or under licence from Future US in the US, UK,
France, Germany, Italy, Australia, Taiwan, Spain and Portugal. In
the US Future has a licence to publish the Official Xbox Magazine
in all territories, excluding Japan. If you're interested in becoming
a licensee, please contact Simon Wear, International Licensing
Director on +44 (0) 1225 442244 or simon.wear@futurenet.co.uk

ABOUT FUTURE:

Future plc was founded in the UK in 1985. Today, it publishes over
100 special-interest consumer magazines worldwide with strong
portfolios in the computing, games, music, sports, motoring, crafts
and leisure sectors. It is the fifth largest magazine publisher in the
UK and last year was reported as being the fastest growing US
magazine publisher at newsstand. Future employs 1,200 people in
offices in the UK, US, Italy and France. Over 100 international
editions of Future's magazines are also published under licence in
30 other countries across the world. The company is listed on the
London Stock Exchange (symbol FUTR).

Managing Director Robert Price
Non-executive Chairman Roger Parry
Chief Executive Greg Ingham
Group Finance Director John Bowman
Tel: +44 (0) 1225 442244
www.futureplc.com

Xbox and the Xbox logo are either trademarks or registered
trademarks of Microsoft Corporation in the United States
and/or other countries. The Official Xbox Magazine is published
under licence from Microsoft. The Official Xbox Magazine is an
independent publication not affiliated with Microsoft Corporation.



DEAD OR A



ULTIMATE™



Kampf 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.

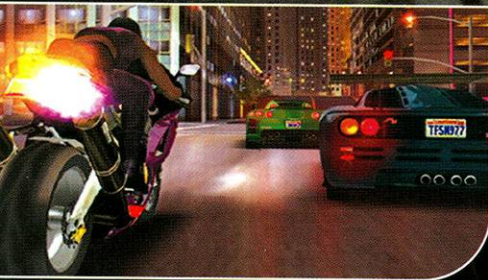
湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™

DUB® edition



AB 15. APRIL FÜR PLAYSTATION®2 UND XBOX®
DEMNÄCHST ERHÄLTICH FÜR PSP™

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



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



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



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



PlayStation 2

PSP



XBOX
LIVE
ONLINE ENABLED



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. DUB® and the Dub Edition™ logos are trademarks of Dub Publishing, Inc. "PlayStation", "PSP" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All automobile, motorcycle, customization and other parts manufacturers, and other names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.