



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

WELTPREMIERE!
FORZA
MOTORSPORT
schon getestet

OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL



Grand Theft Auto San Andreas

EXKLUSIV IM OXM: DIE XBOX-FASSUNG!
So spielt sich die Umsetzung des Jahres wirklich.

**UNREAL CHAMPIONSHIP 2
THE LIANDRI CONFLICT**

Die geniale Shooter-
Innovation im Test

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



AUSGABE 32
06/2005



EXKLUSIV AUF DVD:



**6 SPIELBARE
DEMOS**



Jade Empire

- Jade Empire
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Tron 2.0: Killer App
- Ford Racing 3
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus
- Greg Hastings' Tournament Paintball

8 VIDEOS



Brothers in Arms

- Brothers in Arms: Road to Hill 30
- FIFA Street
- Splinter Cell: Chaos Theory - Musikvideo
- Stolen
- ESPN NHL 2K5
- ESPN NFL 2K5
- ESPN NBA 2K5
- Rugby 2005

5 SPIELSTÄNDE

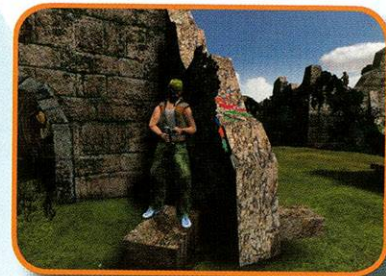
- Kingdom under Fire: The Crusaders
- Crash Twinsanity
- Spyro: A Hero's Tail
- Große Haie - Kleine Fische
- Ford Racing 3



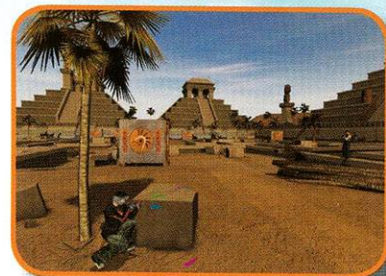
Bringt jetzt auch Farbe in deine Xbox™!



„Beeindruckende Optik“
4Players



Besiege deine Gegner mit
High-Tech-Farbmarkierern!



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



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



www.gotcha-the-game.de

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



OFFIZIELL
ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL
NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ **WANN KOMMT DER RICHTIGE BUS?** Von links nach rechts: Wojtek Pruchnicki (Layout), Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur), Lars Kromat (Layout), Manfred Reichl (Redakteur), Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter), Bernd Holtmann (Redakteur), Florian Hannich (Layout) und unsere vier neuen Lightgun-Tester vom Süd-Bleckeder Autoclub.

DIE WILDEN 90ER!

Was ist denn seit einigen Monaten mit dem Offiziellen Xbox-Magazin los? In fast jeder Ausgabe werfen die Redakteure nur so mit hohen Wertungen um sich. Sei es nun im letzten Monat für *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Doom 3*, *Brothers in Arms: Road to Hill 30* und *Fight Night Round 2* oder in den Heften davor, wo *Dead or Alive Ultimate* und *Prince of Persia: Warrior Within* in die heiß begehrten 90-Prozent-Regionen aufgestiegen sind. Was ist denn hier los? Lassen sich die Redakteure inzwischen so leicht begeistern, dass sie die Neun schneller zücken, als ein Publisher „kostenlose T-Shirts“ sagen kann? Ganz ehrlich: Nein! Obwohl es gerade in dieser Ausgabe wieder so richtig rundgeht: *Jade Empire* heimst den Referenzstatus im Bereich der Rollenspiele ein. *Midnight Club 3: DUB Edition* schubst *Need for Speed Underground 2* vom Tuning-Thron. *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict* taucht plötzlich aus dem Nichts auf und mogelt sich unter die drei besten Ego-Shooter für die Xbox. Glauben Sie uns: Wir können nichts dafür. Sämtliche Publisher übertreffen sich in den letzten Monaten mit Spielspaß-Granaten, sodass sich die Referenzlisten in jeder Ausgabe ändern. Genießen Sie einfach diese Zeit des multiplen Spielspaßes mit den „Wilden 90ern“. Bei diesen qualitativ hochwertigen Neuerscheinungen kommt jetzt im Frühling wirklich jeder auf seine Kosten. Da ist es fast schade um das schöne Wetter draußen.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Die Top-Themen

Grand Theft Auto: San Andreas
Die Xbox-Version ab **Seite 12**

Half-Life 2
Lang erwartet ab **Seite 26**

Jade Empire
Rollenspiel-Referenz ab **Seite 44**

Unreal Championship 2
Toller Ego-Shooter ab **Seite 52**

Midnight Club 3: DUB Edition
Spaßiger Arcade-Raser ab **Seite 58**

Forza Motorsport
Schon im Test ab **Seite 62**





DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 06/2005



Grand Theft Auto: San Andreas

Exklusiv bei uns sehen Sie die ersten Bilder der Xbox-Fassung!

012

AKTUELL

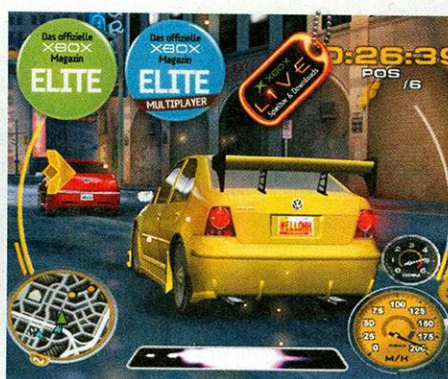
Charts	010
News	006
Was kommt wann?	011
Xbox Live News	006

VORSCHAU

007: Liebesgrüße aus Moskau	018
Area-51	036
Battlefield 2: Modern Combat	032
Delta Force: Black Hawk Down	029
Far Cry Instincts	022
Grand Theft Auto: San Andreas	012
Half-Life 2	026



↑ UNREAL CHAMPIONSHIP 2: LIANDRI CONFLICT 052



↑ MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

058

TEST

Hardware	071
Dancing Stage Unleashed 2	070
Fire for Effect	051
Forza Motorsport	062
Greg Hastings' Tournament Paintball	056
GunGriffon: Allied Strike	050
Jade Empire	044
Midnight Club 3: DUB Edition	058
MX vs. ATV Unleashed	067
Red Ninja: End of Honor	051
Spy vs. Spy	057
Stolen	069
Unreal Championship 2	052
World Snooker Championship 2005	068



↑ 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

018



↑ HALF-LIFE 2

026

PLAY:MORE

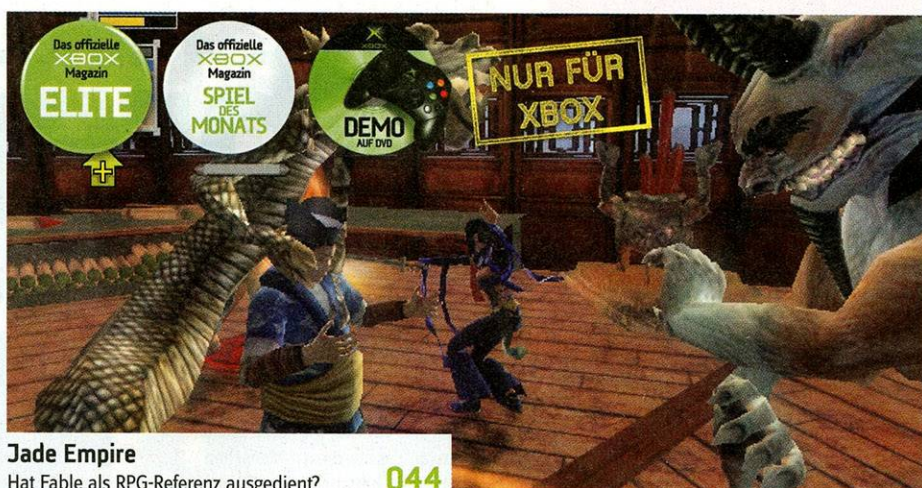
Demo-Anleitungen	078
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Cheats & Codes	094
Komplettlösung: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	086
Leser-Zeugnis	097
OXM-Online-Cup	096

RUBRIKEN

Editorial	003
Impressum	098
Inhaltsübersicht	004
Leserbriefe	040
Redaktionsvorstellung	042
Spiele-Index	005
Testübersicht	072
Vorschau	098

SPIELE-INDEX

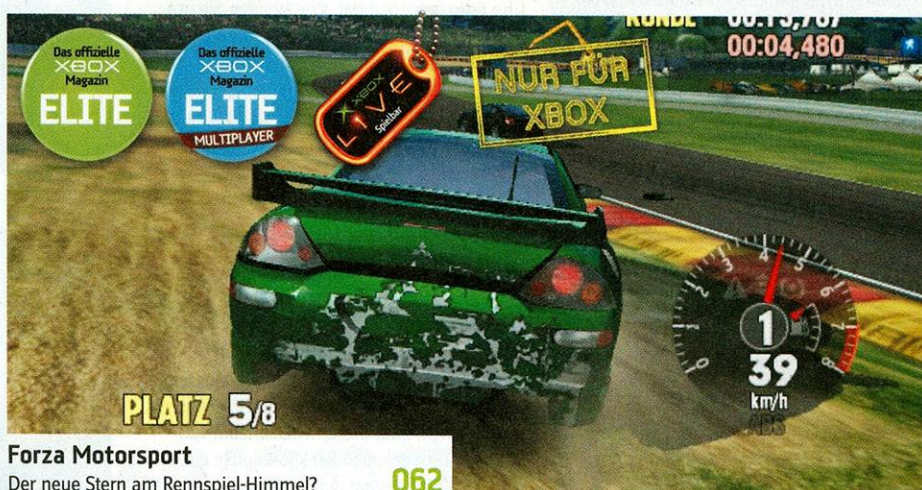
Alle im Heft enthaltenen Spiele auf einen Blick.	
187 Ride or die	007
Aeon Flux	008
Area-51	036
Batman Begins	006
Battlefield 2: Modern Combat	032
Burnout Revenge	007
Dancing Stage Unleashed 2	070
Delta Force: Black Hawk Down	029
DTM Race Driver 3	008
Fahrenheit	006
Far Cry Instincts	022
Fire for Effect	051
Forza Motorsport	062
Grand Theft Auto: San Andreas	012
Greg Hastings' Tournament Paintball	056
GunGriffon: Allied Strike	050
Half-Life 2	026
Halo 2	009
Jade Empire	044
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	018
King of Fighters: Maximum Impact	007
Midnight Club 3: DUB Edition	058
MX vs. ATV Unleashed	067
Red Ninja: End of Honor	051
Spy vs. Spy	057
Star Wars Battlefront 2	007
Star Wars Episode III	008
Star Wars Republic Commando	009
Still Life	008
Stolen	069
Tom Clancy's Ghost Recon 2	009
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	086
Tomb Raider: Legend	007
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	052
World Snooker Championship 2005	068



Jade Empire

Hat Fable als RPG-Referenz ausgedient?

044



Forza Motorsport

Der neue Stern am Rennspiel-Himmel?

062

DVD-Inhalt

Mehr Infos ab Seite 78

Die Demos

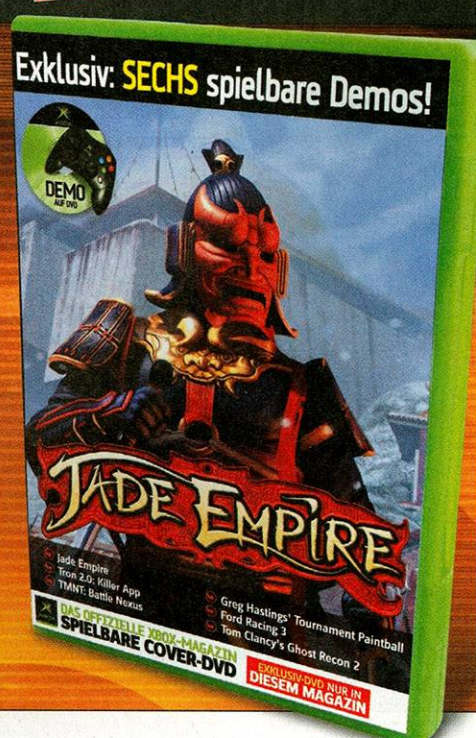
- Ford Racing 3
- G. Hastings' Tournament Paintball
- Jade Empire
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Tron 2.0: Killer App

Die Spielstände

- Crash Twinsanity
- Ford Racing 3
- Große Haie - Kleine Fische
- Kingdom under Fire
- Need for Speed Underground 2
- Spyro: A Hero's Tail

Die Videos

- Splinter Cell: Chaos Theory
- ... und sieben weitere!



News



Gedankenspiel VON BERND HOLTMANN

Frühlingsgefühle

Hey! Warum sitzen Sie eigentlich gerade so faul in Ihrer Bude herum? Draußen scheint tagsüber wieder die Sonne – also gehen Sie raus! Es lohnt sich, das hat man mir auf jeden Fall gesagt. Ich kann leider nicht mitkommen, denn ich habe mich unlängst in die hübsche Wu aus *Jade Empire* verknallt. Die nächsten Wochen werde ich also mit meiner neuen Liebe verbringen. Alles ist rosa und vergessen sind die schönen Tage mit *Dead or Alive Ultimate* und die heißen Prügeleien mit Selket aus *Unreal Championship 2*. Selbst die Erinnerungen an meine ersten Ausflüge mit Lara Croft verblassen dagegen. Was soll ich auch draußen? Eine Nase Pollenflug nehmen oder für den Sommer vorbräunen? Seien wir mal ehrlich: Mit den Rollerblades am See entlangingeln, das kann doch jeder. Aber mit der hübschen Wu einen bösen Imperator stürzen – das kann nur ich! Und dazu braucht man weder Schienbeinschoner noch Armpolster oder einen Helm, sondern nur einen treuen Kumpel, den Controller-S. Ich wünsche Ihnen auf jeden Fall einen schönen Frühling. Eines noch: Lassen Sie ja die Finger von der *Jade Empire*-Demo auf unserer DVD! Die Lotusblüte gehört zu mir!

Fahrenheit

Hier spielen Sie die Hauptrollen in einem interaktiven Thriller!

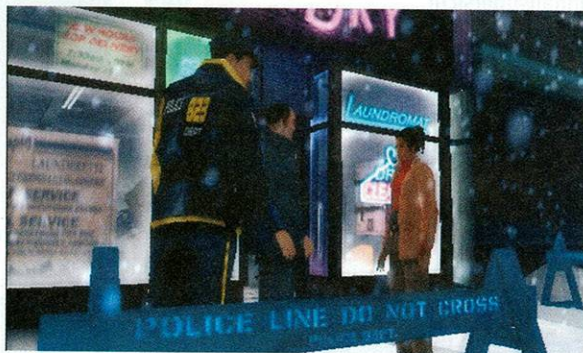


Wir schreiben das Jahr 2009. Lucas Kane steht benommen und blutbeschmiert im Waschraum eines Restaurants in Brooklyn – und vor ihm liegt eine Leiche. Er weiß zwar, dass er diesen Menschen umgebracht hat, hat aber keine Ahnung, was ihn dazu getrieben hat. Was würden Sie in dieser Situation tun? Vielleicht fluchtartig das Restaurant verlassen und dabei vielleicht den Polizisten an der Theke alarmieren – oder den Tatort erst reinigen, um keine Spuren zu hinterlassen? Bei einer Vorabpräsentation in Berlin konnten wir einen ersten Blick auf das inhaltsstarke Adventure *Fahrenheit* werfen. Die Handlung passt sich dabei übrigens den Entscheidungen des Spielers an – und der Spieler wird neben Lucas Kane auch in die Rolle der im Mord ermittelnden Polizistin und ihres Partners schlüpfen, um dem Täter auf die Spur zu kommen. Um dem übrigens ausschließlich auf Erwachsene abzielenden Titel etwas mehr Konsolenflair zu verleihen, baut das Entwicklerteam von Quantic Dream kleine Reaktionsspiele ein, die ebenfalls Einfluss auf die Handlung haben. Mit *Fahrenheit* hat Atari offenbar einen echten Geheimtipp in der Mache. (bh)

➔ Info: Atari, www.fahrenheitgame.com



⬆ Sie spielen abwechselnd drei Charaktere – hier einen Cop.



⬆ Die Polizistin vor dem Fenster ist dem Mörder auf der Spur.

Batman Begins

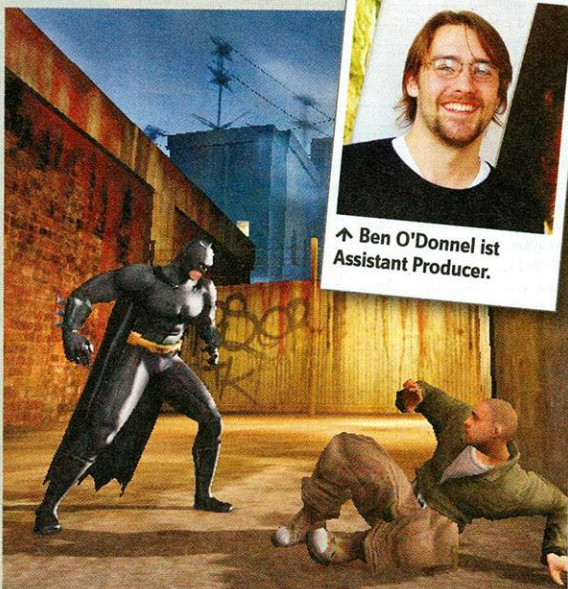
Bei einem Redaktionsbesuch hat uns EA das Action-Spiel in der aktuellen Version gezeigt!



Electronic Arts hat uns mit der aktuellen Fassung von *Batman Begins* einen Besuch in der Redaktion abgestattet. Der Assistant Producer Ben O'Donnell zeigte uns, wie der Fledermausheld wie Sam Fisher durch die Gänge eines Lagerhauses schleicht, geschickt über hohe Stahlträger läuft und mit seinem Baterang lose Brüstungen in gefährliche Fallen verwandelt. Auch im Nahkampf hat der Flattermann einiges auf dem Kasten: Er kann die Schergen des Filmbösewichts mit einigen gut animierten Nahkampfkicks ins Land der Träume schicken. Besonders witzig: Wenn Sie unentdeckt bleiben und

einige Gegenstände umstoßen, bekommen Ihre Gegner langsam Angst – und rätseln, wer sich hinter dem geheimnisvollen Batman verbirgt. Spielerisch wird sich *Batman Begins* sicherlich nicht auf dem hohen Niveau eines *Splinter Cell: Chaos Theory* befinden, dafür dürfen Fans mit einer erstklassigen Vertonung rechnen, schließlich konnte Electronic Arts die gleichen Synchronsprecher unter Vertrag nehmen, die auch für den gleichnamigen Kinofilm engagiert wurden. Spiel und Film erscheinen übrigens Mitte Juni. (bh)

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



⬆ Ben O'Donnell ist Assistant Producer.

⬆ Die Anfänge: Der arme Kerl denkt noch, Batman sei ein Dämon.

Tomb Raider: Legend

Kein Kistenrätsel mehr: Laras Abenteuer kommt für die Xbox!



Verlässliche Quellen haben es bestätigt:

Der siebte Teil der Action-Adventure-Serie erscheint auch für die Xbox. Nachdem der vergangene *Tomb Raider*-Titel *Angel of Darkness* von vielen Spielern als Tiefpunkt der Serie angesehen wurde, musste sich Eidos etwas einfallen lassen, um der sportlichen Abenteuerin wieder auf die Beine zu helfen. Ein guter Schritt war sicherlich die Entscheidung, das Schicksal von *Tomb Raider: Legend* in die fähigen Hände von Crystal Dynamics (*Project: Snowblind*) zu legen. Um die neue Richtung von Legend festzulegen, geht das Team stark auf die Kritik der Spieler ein und hat sogar einen der Entwickler des ersten *Tomb Raider* mit ins Boot geholt: Toby Gard. Auf einer Präsentation in England wollte sich Eidos zwar noch nicht zu Details der Handlung oder den grundlegenden Unterschieden zu *Angel of Darkness* äußern, allerdings konnten wir ein paar Screenshots und ein Bild des neuen, sportlicheren Lara-Modells auftreiben. Sieht gut aus, finden wir!

➔ Info: Eidos, www.tombraider.com



➔ Die neue Lara wirkt sportlicher und weniger drall als je zuvor.



➔ Ein Headset gehört in Tomb Raider: Legend zur Ausrüstung.

Burnout Revenge

Criterion bastelt am vierten Teil der Arcade-Rennspielserie.



Im Test hat *Burnout 3: Takedown* seinerzeit (OXM 10/2004) eine Traumwertung von 91 Prozent eingefahren – und an diesen Erfolg möchten die Entwickler von Criterion Games mit dem vierten Teil anknüpfen. Der ist laut Electronic Arts bereits in der Mache und soll schon im September erscheinen. Wir haben vorab einige Infos zu dem Hammer-Rennspiel für Sie, die Sie umhauen werden. Optisch möchte man sich nämlich vom sehr poppigen Arcade-Stil entfernen und durch andere Beleuchtungstechniken und neue Texturen deutlich realistischere Unfälle inszenieren. Auch die Strecken sollen an Authentizität gewinnen – und zwar durch kleine Inspirationen aus dem

Straßenverkehr in Rom, Detroit, Hongkong und Tokio. Andererseits sollen die Strecken aber viel abgefahren werden. Criterion möchte zum Beispiel mehr Unfälle durch Straßenlaternen, Schilder und schmalere Straßen hervorheben und den Strecken mehr Rampen und Abkürzungen spendieren. Auch an der Unfallphysik soll gefeilt werden, denn die neuen Wagen werden über mehr Deformationspunkte und abfallende Teile verfügen als noch in *Burnout 3: Takedown*. Ein paar heiße Screenshots und noch mehr Infos zu *Burnout Revenge* gibt's natürlich im nächsten OXM.

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



➔ Die ersten Screenshots sehen verdammt gut aus.



➔ Schräg: Burnout Revenge soll realistischer aussehen.

Neusticker

187 Ride or Die

Ubisoft hat ein neues Rennspiel in der Mache, das es als „urbanes Combat-Racing-Spiel“ bezeichnet. Was Sie davon zu erwarten haben? In *Ride or Die* geht es um einen Gangster, der im sonnigen Los Angeles in einen Gang-Krieg verwickelt wird. Drive-by-Shooting, Hip-Hop-Musik und getunte Wagen stehen dabei übrigens im Vordergrund.

➔ Info: Ubisoft, www.ubisoft.de



Star Wars Battlefront 2

Die Fortsetzung des Multiplayer-Spektakels *Battlefront* ist schon eine ganze Weile in der Mache. Das OXM hat erfahren, dass auch Jedi und Sith spielbar sein werden. Außerdem sollen sämtliche Schlachten aus *Episode III* ebenso eingebaut werden wie pompöse Raumschlachten. Ja, Sie haben richtig gelesen: In *Battlefront 2* können Sie an riesigen Weltraumkämpfen teilnehmen, sich hinter das Bordgeschütz eines Kampfschiffes klemmen oder selbst einen Raumjäger steuern – und damit Angriffe auf Sternenerstörer fliegen und diese sogar mit einem Landungstrupp stürmen, um dem Imperium die TIE-Fighter zu stehlen.

➔ Info: Activision, www.activision.de

King of Fighters: Maximum Impact

Das SNK-Prügelspiel *King of Fighters: Maximum Impact* erscheint bald auch für die Xbox. Wer nun eine schöne 1:1-Umsetzung der PS2-Fassung erwartet, hat sich geschnitten, denn neben Mehrspielerduellen über Xbox Live kommt auch die Xbox-Festplatte zum Einsatz. Darauf können Spieler selbst erstellte Screenshots und Spiele-Videos speichern und später zur eigenen Kampfanalyse im Spielmenü anschauen. *Maximum Impact* erscheint gleichzeitig mit der Vorgänger-Version *King of Fighters 2002* (Budget) im Juni. Anfang September erscheint schließlich *King of Fighters 2003* – ebenfalls als Budget-Titel.

➔ Info: Flashpoint, www.flashpoint.de

Neusticker

Star Wars Episode III

Schon am fünften Mai – und parallel zum gleichnamigen Kinofilm – erscheint hierzulande das Actionspiel. Das Actionspiel wird sich stark auf den Wookiee-Planeten Kashyyyk konzentrieren, aber auch auf dem Stadt-Planeten Coruscant sowie zwei weiteren, noch unbekannten Planeten spielen. Einen Test des Spiels erwarten wir übrigens bereits für die nächste Ausgabe – bis dahin möge die Macht mit Ihnen sein. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de

Aeon Flux:

Bald als Film und Spiel

Majesco hat sich die Rechte an der Spielumsetzung der alten Trickfilmserie gesichert. Gleichzeitig mit dem Spiel soll auch die Realverfilmung mit der hübschen Charlize Theron in den Kinos starten – einen offiziellen Starttermin gibt es allerdings noch nicht. Jüngere Spieler kennen die abgefahrene MTV-Trickfilmserie vermutlich nicht mehr, schließlich wurde sie von 1992 bis 1997 ausgestrahlt. Das Spiel wird sich inhaltlich eher an der Cartoon-Serie orientieren. (bh)

➔ Info: Majesco, www.majesco.com

Gameplan 1.5

Autor Winnie Forster führt Sie auf 224 Seiten durch die wilde Welt der Spielekonsolen. Die Neuauflage (passenderweise mit dem Versionskürzel „1.5“ versehen) ist ein umfangreiches Nachschlagewerk mit Informationen über 400 Konsolen und Handhelds in Wort und Bild – darunter auch neue Geräte wie Nokias N-Gage, Nintendos DS oder Sonys PSP. Darüber hinaus gibt es ausführliche Beschreibungen aller Nachfolger und Varianten alter Geräte sowie einen Anhang mit Infos zu technischen Daten, Herstellern, Erscheinungsjahr und dem Gebrauchtwert der Geräte. Das Buch ist komplett in Farbe, kostet 25 Euro und kann über die ISBN-Nummer 3-00-015290-3 im Buchhandel bestellt werden. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de

DTM Race Driver 3

Am dritten Teil des Rennspiel-Spektakels wird auf Hochtouren gearbeitet. Eine bessere Grafik-Engine, mehr Rennserien, ein erweitertes Schadensmodell und ein höherer Simulationsanteil sollen die Motorsport-Serie in eine erfolgreiche dritte Saison führen. Für den deutschen Markt werden die Strecken, Regeln und Fahrzeuge der im Mai beginnenden Saison integriert. (bh)

➔ Info: Codemaster, www.codemasters.de

Still Life

Aus Frankreich kommt ein neues Xbox-Adventure.



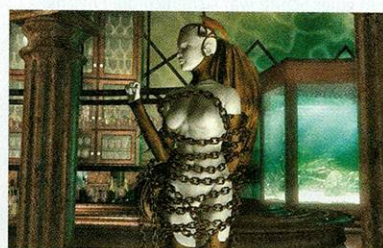
Obwohl Victoria McPherson die mittlerweile fünfte Leiche innerhalb weniger Tage begutachtet, kann sie sich nicht an den Anblick gewöhnen: Verzerrte Gesichter mit weit aufgerissenen, angst- und schmerz erfüllten Augen zeugen von grausamen Morden. Noch fehlt der frisch gebackenen FBI-Absolventin jeder Hinweis auf den Täter, auch wenn sich das Beweismaterial bereits stapelt. Aber was war das Motiv? Von ihrer Arbeit geschafft, gönnt sie sich ein ruhiges Wochenende

im Haus ihres Vaters – bis sie in den Kriminalarchiven des Großvaters ein übereinstimmendes Täterprofil findet. Das sehr storylastige 3D-Adventure stammt von der französischen Softwareschmiede Microids, die sich vor allem durch den Survival-Horror-Hit *Obscure* einen Namen gemacht hat. Das Spiel ist bereits erhältlich – einen Test finden Sie in der nächsten OXM-Ausgabe. (bh)

➔ Info: Flashpoint, www.stilllife-game.com



➔ Zu Weihnachten wird aufgetischt – aber so dachten wir uns das nicht.



➔ Kunst oder Symbol? Eine Frau in Ketten.



➔ Nicht nur die Hausfassade ist detailreich.

Fable für die Xbox 2?

Hat sich der Boss der Microsoft Game Studios verplappert?



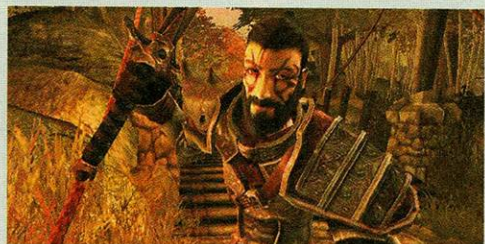
In einem Interview mit den Kollegen von der Xbox-Webseite hat sich der Chef der Microsoft Game Studios über mögliche Spiele für die nächste Xbox-Konsole geäußert: „Wir haben ja bisher viele großartige Marken wie *Halo*, *Project Gotham Racing* und *Fable* [...] etabliert. Unsere Kunden lieben diese Spiele und freuen sich darauf, sie auch auf den nächsten Xbox-Generationen spielen zu können“, verrät er den Online-Kollegen. Kurze Zeit später grassierten bereits die wildesten Gerüchte über einen Nachfolger des Rollenspiel-Meisterwerkes *Fable* – allerdings

offenbar unbegründet. Wir wollten es genau wissen und haben bei Lionhead nachgehakt: „Das ist alles etwas aus dem Ruder gelaufen“, verrät man uns am Telefon. Als auf weitere Fragen die Worte „Kein Kommentar“ folgen, werden wir hellhörig. Ist neben der gerade in Arbeit befindliche PC-Fassung vielleicht ein weiteres fabulöses Spiel in der Mache? Auf der E3-Messe im Mai werden wir – und Sie – hoffentlich etwas mehr erfahren. (bh)

➔ Info: Microsoft, www.xbox.com



➔ Shane Kim hat einen zweiten Teil nicht bestätigt.



➔ Zu Fable 2 gibt es von Lionhead keinen Kommentar.

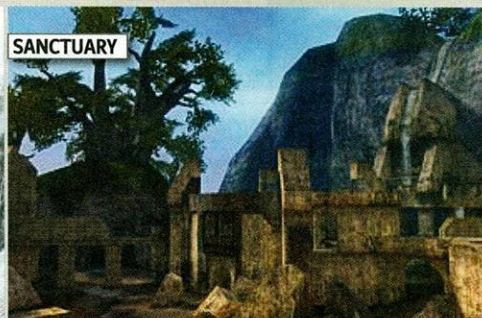
Xbox Live News

Halo 2 Multiplayer Map Pack

Im Juni gibt es mehr Spiel für wenig Geld

➔ Darauf haben wir alle gewartet: Die erste Mehrspieler-Erweiterung für unseren Lieblings-Shooter ist fertig und wird am 28. Juni in den Läden stehen. Im Gegensatz zu den in der Regel kostenlosen Level-Downloads anderer Spiele dürfen Sie sich hier über neun zusätzliche Levelkarten, zwei neue Videos, eine animierte Nebenstory in New Mombasa und eine Mini-Dokumentation mit einigen Interviews freuen. Dazu gibt es Kampfstrategien von den Entwicklern selbst - und eine kleine Tour durch die neuen Levelkarten. Offline-Spieler können sich das Map Pack ebenfalls beruhigt zulegen, schließlich können sie die neuen Levels auch via Splitscreen oder System Link spielen. Ob das Zusatzmaterial und die neuen Levels die 30 Euro Anschaffungskosten wert sind, erfahren Sie natürlich bei uns. (bh)

➔ Info: Microsoft, www.xbox.com



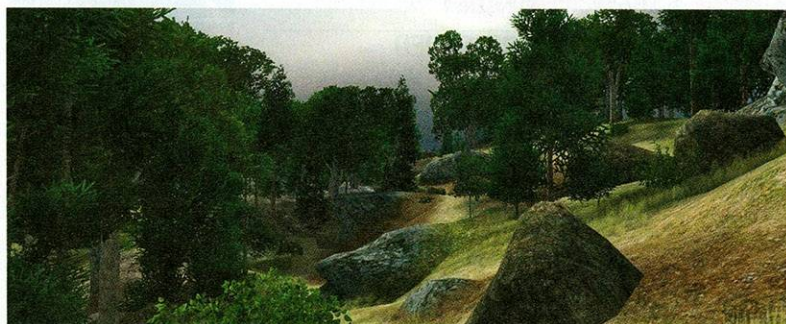
Ghost Recon 2

Alles neu: Karten, Spielmodi, Skins und Waffen

➔ Xbox-Live-Spieler kommen seit kurzem an einem neuen Update für Ubisofts Taktik-Shooter *Ghost Recon 2* nicht vorbei. Der kleine Download bessert einige Macken der Benutzeroberfläche aus und fügt neue Infoelemente hinzu, die Ihnen zum Beispiel im Mehrspieler-Modus verraten, wer die Lobby gerade betreten oder verlassen hat. Außerdem wurde der Netzwerk-Code auf mehr Stabilität getrimmt sowie ein Übersetzungsfehler und ei-

nige Probleme mit Sound- und Spracheffekten behoben. Neben dem Pflicht-Update steht jetzt auch das zweite Taktik-Pack zum kostenlosen Download zur Verfügung. Der Download wiegt zwar 5.000 Blöcke und dauert fast eine halbe Ewigkeit, lohnt sich aber, denn es gibt viele neue Spielmodi, Levelkarten, zusätzliche Skins und neue Ausrüstungsbeschränkungen. (bh)

➔ Info: Ubisoft, www.ubisoft.de



⬆ Nein, das hier ist kein Urlaubsfoto aus Irland, sondern eine der neuen Levelkarten.

Republic Commando

Eine Gratis-Levelkarte für den frischen Star-Wars-Shooter

➔ Kaum ist der Test zum Klonkrieger-Shooter geschrieben (siehe OXM 05/2004, S. 58), schon erwartet Xbox-Live-Abonnenten eine neue Levelkarte für den Mehrspieler-Modus. Die Karte „Hangar“ ist kostenlos, nur acht Blöcke groß und basiert auf einem Level aus der Solo-Kampagne. Wer die Einzelspieler-Kampagne also schon durchgespielt hat, wird sich zwischen den vielen herumliegenden Trümmern und den AT-TA-Walkern schnell zurechtfinden. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de



⬆ Die neue Map ist ein abgewandelter Level aus dem Spiel.

Charts

Die Bestseller in den Läden!



FIFA STREET

PUBLISHER: Electronic Arts

PLATZIERUNGEN: 1

Sensationell qualifizierten sich EAs Straßenkicker zum ersten Mal für unsere Charts. Und dann auch gleich auf Platz 1!



ODDWORLD: STRANGERS VERG.

PUBLISHER: Electronic Arts

PLATZIERUNGEN: 2

Auch den zweiten Platz krallte sich ein EA-Titel, der zum ersten Mal in unseren Charts auftaucht.



STAR WARS KOTOR II

PUBLISHER: Activision

PLATZIERUNGEN: 3

Episode III kommt Mitte Mai in die Kinos, auf der Xbox sorgt das zweite RPG für Begeisterung.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts

PLATZIERUNGEN: 4

Bereits zum fünften Mal in Serie ist der Tuning-Racer in den Top 10, Platz 1 ist jedoch futsch.



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

PUBLISHER: Activision

PLATZIERUNGEN: 5

Krieg der Sterne und kein Ende. Auch der Ego-Shooter geht weg wie warme Semmeln.



MERCENARIES

PUBLISHER: Activision

PLATZIERUNGEN: 6

Der actionreiche Überraschungshit sorgt weiterhin für jede Menge Gaudi unter den Zockern.



COLD FEAR

PUBLISHER: Ubisoft

PLATZIERUNGEN: 7

Auch das Horror-Spektakel verkaufte sich seit unserer letzten Ausgabe wie geschnittenes Brot.



BROTHERS IN ARMS

PUBLISHER: Ubisoft

PLATZIERUNGEN: 8

Nie zuvor war ein Zweiter-Weltkriegs-Shooter so furchterregend realistisch und packend.



HALO 2

PUBLISHER: Microsoft

PLATZIERUNGEN: 9

Scheinbar hat noch immer nicht jeder Xbox-Besitzer ein Exemplar des besten Xbox-Spiels.



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

PUBLISHER: Microsoft

PLATZIERUNGEN: 10

Kasumi, Hitomi und Co. schlagen weiterhin fest zu und bleiben den Charts erhalten.

Leser Charts

Bereits zum fünften Mal thronen der Master Chief und Halo 2 unangefochten auf Platz 1 in der Lesergunst. Doch selbst der Vorgänger steht weiter hoch im Kurs. Schon zum 26. Mal ist Halo in den Leser-Charts vertreten.



1 HALO 2

PUBLISHER: Microsoft | **PLATZIERUNGEN:** 5

2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts | **PLATZIERUNGEN:** 3

3 HALO

PUBLISHER: Microsoft | **PLATZIERUNGEN:** 26

4 BURNOUT 3: TAKEDOWN

PUBLISHER: Electronic Arts | **PLATZIERUNGEN:** 3

5 NINJA GAIDEN

PUBLISHER: Microsoft | **PLATZIERUNGEN:** 5

6 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PUBLISHER: Ubisoft | **PLATZIERUNGEN:** 1

7 GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK

PUBLISHER: Take 2 | **PLATZIERUNGEN:** 11

8 DRIV3R

PUBLISHER: Atari | **PLATZIERUNGEN:** 3

9 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

PUBLISHER: Activision | **PLATZIERUNGEN:** 1

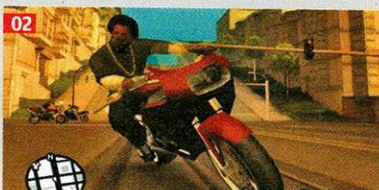
10 COUNTER-STRIKE

PUBLISHER: Microsoft | **PLATZIERUNGEN:** 7



Most Wanted

Seit unserer letzten Ausgabe gierten unsere Leser unter anderem nach Doom 3 und Splinter Cell: Chaos Theory. Beide Spiele sind mittlerweile jedoch erhältlich und somit zum letzten Mal in dieser Hitliste dabei.



1 HALO 3

TERMIN: nicht angekündigt | **PLATZIERUNGEN:** 4

2 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

TERMIN: 10. Juni | **PLATZIERUNGEN:** 7

3 JADE EMPIRE

TERMIN: 22. April | **PLATZIERUNGEN:** 12

4 DOOM 3

TERMIN: 7. April | **PLATZIERUNGEN:** 27

5 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

TERMIN: 31. März | **PLATZIERUNGEN:** 7

6 CONKER: LIVE & RELOADED

TERMIN: 24. Juni | **PLATZIERUNGEN:** 5

7 HALF-LIFE 2

TERMIN: 2005 | **PLATZIERUNGEN:** 18

8 THE MOVIES

TERMIN: 2005 | **PLATZIERUNGEN:** 2

9 WWE WRESTLEMANIA 21

TERMIN: Juni | **PLATZIERUNGEN:** 1

10 HITMAN: BLOOD MONEY

TERMIN: 2. Quartal | **PLATZIERUNGEN:** 1



Was kommt wann?

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

DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN	DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN			
im April	CT Special Forces: Fire for Effect	HIP Interactive	4. April	im 4. Quartal	Worms 4: Mayhem	Codemasters	3. Quartal			
	Dancing Stage Unleashed 2	Konami	April		Yetisports Arctic Adventure	JoWoD	3. Quartal			
	Delta Force: Black Hawk Down	Nova Logic	28. April		Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	4. Quartal			
	Doom 3	Activision	7. April		BDFL Manager 2006	Codemasters	Oktober			
	GunGriffon: Allied Strike	Microsoft	8. April		Conflict: Global Terror	SCI	4. Quartal			
	Jade Empire	Microsoft	22. April		Der Pate	Electronic Arts	4. Quartal			
	LEGO Star Wars - Das Videospiel	Eidos	22. April		Dreamfall: The longest Journey	Funcom	4. Quartal			
	Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	15. April		Fear & Respect	Midway	4. Quartal			
	MX vs. ATV Unleashed	THQ	April		Gauntlet - Seven Sorrows	Midway	4. Quartal			
	Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	15. April		Incredibles 2	THQ	November			
	Red Ninja: End of Honor	Vivendi Universal	1. April		Midway Arcade Treasures 3	Midway	4. Quartal			
	RPM Tuning	MC2	18. April		Stargate SG-1: The Alliance	JoWoD	4. Quartal			
	SNK vs. Capcom: SVC Chaos	SNK	25. April		The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch ...	Disney Interactive	Dezember			
	Spike Out: Battle Street	Sega	15. April		The Matrix: Path of Neo	Atari	4. Quartal			
	Still Life	MC2	18. April		Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	4. Quartal			
	Stolen	HIP Interactive	4. April		Without Warning	Capcom	4. Quartal			
	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Midway	22. April		America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	2005			
	World Snooker Championship 2005	Sega	15. April		Battlestations: Midway	SCI	2005			
	im Mai	Alien Hominid	Zoo Publishing		27. Mai	außerdem noch 2005	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	2005	
Animaniacs: The Great Edgar Hunt		Ignition	16. Mai	Citizen Zero	Micro Forte		2005			
Area-51		Midway	19. Mai	Close Combat: Red Phoenix	Take 2		2005			
Bloodrayne 2		Vivendi Universal	27. Mai	Crime Life: Gang Wars	Konami		2005			
Darkwatch		Sega	Mai	Half-Life 2	Vivendi Universal		2005			
Forza Motorsport		Microsoft	13. Mai	Serious Sam 2	Take 2		2005			
Juiced		THQ	Mai	The Movies	Activision		2005			
NARC		Midway	13. Mai	The Punisher	THQ		2005			
Pariah		HIP Interactive	9. Mai	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft		2005			
Rapala Pro Fishing		Zoo Publishing	13. Mai	Torque - Hart am Limit	Koch Media		2005			
Sid Meier's Pirates!		Atari	26. Mai	True Crime 2	Activision		2005			
Sniper Elite		MC2	30. Mai	World Racing 2	TDK		2005			
Star Wars Episode III		Activision	5. Mai	Xyanide	Playlogic		2005			
Street Racing Syndicate		Namco	6. Mai	2006	50 Cent: Bulletproof		Vivendi Universal	1. Quartal		
Super Monkey Ball Deluxe		Sega	Mai	DTM Race Driver 3	Codemasters		1. Quartal			
im Juni		Cold War	Dreamcatcher	20. Juni	ohne Termin		Panzer Elite Action	JoWoD	1. Quartal	
		Conker: Live & Reloaded	Microsoft	24. Juni			100 Bullets	nicht bekannt	nicht bekannt	
		Destroy all Humans!	THQ	Juni			25 to Life	Eidos	nicht bekannt	
		Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	10. Juni			American Chopper	Zoo Publishing	nicht bekannt	
	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Juni	ATV Quad Power Racing 3			nicht bekannt	nicht bekannt		
	Painkiller	Dreamcatcher	6. Juni	Big Mutha Truckers 2: Truck me harder!			Empire Interactive	nicht bekannt		
	Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean	Juni	Black			Electronic Arts	nicht bekannt		
	WWE WrestleMania 21	THQ	Juni	Call of Duty			Activision	nicht bekannt		
	außerdem noch im 2. Quartal	Advent Rising	Majesco	2. Quartal			Close Combat: First to Fight	Take 2	nicht bekannt	
		Commandos Strike Force	Eidos	2. Quartal			Combat Elite: WWII Paratroopers	nicht bekannt	nicht bekannt	
		Hitman: Blood Money	Eidos	2. Quartal			Daemon Vector	nicht bekannt	nicht bekannt	
		Psychonauts	LucasArts	2. Quartal			Dead to Rights II: Hell to pay	Namco	nicht bekannt	
		Tom Clancy's Ghost Recon 2 Mission Pack	Ubisoft	2. Quartal			Deadlands	nicht bekannt	nicht bekannt	
		World War II Squadron	Ubisoft	2. Quartal			Emergency Mayhem	nicht bekannt	nicht bekannt	
		im August	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ			Gene Troopers	TDK	nicht bekannt	
		im September	Burnout Revenge	Electronic Arts			September	Get on da Mic	Eidos	nicht bekannt
			Fahrenheit	Atari			8. September	Interview with a Made Man	nicht bekannt	nicht bekannt
			Far Cry Instincts	Ubisoft			September	Iron Phoenix	Sega	nicht bekannt
			Spartan: Total Warrior	Sega			September	Kameo: Elements of Power	Microsoft	nicht bekannt
außerdem noch im 3. Quartal			187 Ride or die	Ubisoft			3. Quartal	King of Fighters 2000/2001 Doublepack	SNK	nicht bekannt
			AndI	Ubisoft			3. Quartal	King of Fighters Maximum Impact	SNK	nicht bekannt
			Batman Begins	Electronic Arts			3. Quartal	London Taxi	Data Design Interactive	nicht bekannt
			Brian Lara Cricket	Codemasters			3. Quartal	Outlaw Tennis	Take 2	nicht bekannt
			Fantastic Four: The Movie	Activision			3. Quartal	Plague of Darkness	Namco	nicht bekannt
			L.A. Rush	Midway			3. Quartal	Pool Paradise International & J. White World Tour	Ignition	nicht bekannt
			Madagascar	Activision			3. Quartal	Starcraft: Ghost	Vivendi Universal	nicht bekannt
			Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway			3. Quartal	Starship Troopers	Empire Interactive	nicht bekannt
	Operation Flashpoint: Cold War Crisis		Codemasters	3. Quartal			Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	nicht bekannt	
	Peter Jackson's King Kong		Ubisoft	3. Quartal			State of Emergency 2	Take 2	nicht bekannt	
	Prince of Persia 3		Ubisoft	3. Quartal			The Last Job	nicht bekannt	nicht bekannt	
	Scarface		Vivendi Universal	3. Quartal			The Red Star	nicht bekannt	nicht bekannt	
	The Incredible Hulk		Vivendi Universal	3. Quartal			TimeShift	Atari	nicht bekannt	
	The Suffering - Ties that bind		Midway	3. Quartal			Trigger Man	Crave	nicht bekannt	
	Tom Clancy's Ghost Recon 3		Ubisoft	3. Quartal			X 2 - The Return	Egosoft	nicht bekannt	
	Total Overdose	SCI	3. Quartal	X-Men Legends 2		Activision	nicht bekannt			

Grand Theft Auto:



San Andreas

Unser exklusiver Blick auf die Xbox-Fassung sorgt für Klarheit: Rockstars Gangster-Epos sieht auf der schwarz-grünen Microsoft-Konsole besser aus als je zuvor!

Von: Manfred Reichl

Entw.: Rockstar North	Genre: Action
Publisher: Take 2	
Spieler: 1-2	Termin: 10. Juni
www.sanandreas.de	

Wenn es ein Spiel gibt, dessen Veröffentlichung Xbox-Besitzer mindestens genauso enthusiastisch herbeisehnen wie einst den Release von *Halo 2*, dann ist es definitiv Rockstars *Grand Theft Auto: San Andreas*. Nicht umsonst heimste die im letzten Oktober veröffentlichte PS2-Version reihenweise die Auszeichnung „Spiel des Jahres 2004“ ein. Am 10. Juni ist es endlich

so weit: Auch die Eigentümer einer Xbox kommen in den Genuss des Megahits.

Seit *GTA III* ist die Marke *Grand Theft Auto* ein Synonym für nahezu grenzenlosen Spielspaß. Mit temporeichen Fahrsequenzen am Steuer unzähliger Vehikel, wüsten Ballereien gegen fiese Gangster und riesigen, frei erkundbaren Stadtgebieten, in denen jede Menge Leben herrscht, bietet bereits das *GTA Doppelpack* den Zockern jede Menge spielerische Freiheiten und Abwechslung. In *GTA: San Andreas* wird dies kein bisschen anders sein. Der neueste Teil ist aber nicht einfach nur größer als seine Vorgänger. Zahlreiche Neuerungen multiplizieren den Spielspaßfaktor ebenfalls.

Die Handlung spielt diesmal in den 90er-Jahren. Sie schlüpfen in die Rolle von Carl

„C.J.“ Johnson, einem jungen Mann aus dem Getto von Los Santos. Der Tod seiner Mutter führt ihn aus Liberty City – dem Schauplatz von *GTA III* – in die Heimat zurück, wo er sein altes Viertel in Trümmern vorfindet. Viele seiner einstigen Homies (Kumpels) der Grove Street Family sind mittlerweile drogensüchtig und die Kriminalitätsrate ist drastisch angestiegen. Daher macht es sich C.J. in San Andreas zur Aufgabe, wieder für Ordnung in seiner Nachbarschaft zu sorgen und die feindlichen Gangs auszuschalten. In der Wahl ihrer Mittel sind C.J. und seine Jungs dabei nicht gerade zimperlich und es stehen wieder jede Menge heftige Schießereien und ulkige Missionen auf dem Programm. Um Informationen aus einem Feind herauszupressen, »

Bonus-Info

PIMP MY RIDE

Premiere feiert auch eine Tuning-Funktion. In drei verschiedenen Werkstätten dürfen Sie Ihre Fahrzeuge aufmotzen und selbst einen Turbo können Sie in die Fahrzeuge einbauen lassen.

SPORT IST MORD

In zwei Nebenmissionen können Sie an einem Triathlon teilnehmen! Schwimmen, Radeln und Laufen ist angesagt und am Ende winkt Kohle!



↑ Der höhere Detailgrad der Texturen und die höhere Anzahl an Polygonen beweist schon auf den ersten Xbox-Screenshots: Noch nie sah San Andreas besser aus!

SPECKBACKEN ... haben's nicht leicht im Leben.

Hauptdarsteller C.J. kann im Spiel Energie auffrischen, indem er Herz-Symbole einsammelt oder etwas futtert geht. Aber Achtung, ehe Sie sich's versehen, verändert sich das Aussehen Ihrer Spielfigur, wenn sie zu viele Hamburger mampft, und die anderen Charaktere reagieren darauf nicht gerade zimperlich.



↑ In diversen Fast-Food-Restaurants wie „Cluckin' Bells“ (eine Anspielung auf KFC) stehen diverse kalorienreiche Speisen zur Auswahl. Wenn Sie zu häufig das Maxi-Menü wählen, ...



↑ ... wachsen dem armen C.J. schon bald zwei Möpfe und ein Bierbauch. Seine Mitmenschen haben dafür natürlich nur Hohn und Spott übrig und respektieren ihn nicht.



↑ Erst wenn Carl Johnson wieder fleißig abgespeckt hat und coole Klamotten trägt, wird das weibliche Geschlecht wieder beginnen, sich für ihn zu interessieren.



↑ Vorher müssen Sie allerdings erst unzählige Kilometer auf dem Laufband oder dem Heimtrainer zurücklegen. Zudem sollten Sie auch fleißig Gewichte stemmen.

» bindet C.J. diesen beispielsweise auf die Motorhaube seines Wagens, um daraufhin mit einem Affenzahn durch die Gegend zu rasen. Das Resultat: Der Eingeschüchterte hat danach sprichwörtlich die Hose voll und gibt seine Informationen preis.

Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt sich das Geschehen in *Grand Theft Auto: San Andreas* nun nicht mehr nur in einer einzigen Stadt ab, sondern gleich in dreien. Los Santos, San Fierro und Las Venturas sind den drei Weltstädten Los Angeles, San Francisco und Las Vegas nachempfunden und liegen im Spiel allesamt im fiktiven US-Bundesstaat San Andreas. Doch auch damit noch nicht genug: Um die Städte herum befinden sich auch noch etliche kleine Dörfer, Einöden, Wüsten

und Gebirge. Falls Sie im Spiel versuchen, die riesigen Distanzen zwischen den Citys mit einem Pkw zurückzulegen, sollten Sie mit bis zu einem Viertelstündchen Fahrzeit rechnen, selbst mit einem schnellen Gefährt.

Wo wir gerade bei den Fahrzeugen sind: Über 100 Autos dürfen Sie sich im Spiel unter den Nagel reißen, indem Sie – wie in den Vorgängern – vorbeifahrende Vehikel stoppen und den überraschten Fahrzeughalter gewaltsam herauszerren. Aber wundern Sie sich nicht, wenn sich dieser zur Wehr setzt! Von langweiligen Familienkutschen über windschnittige Sportwagen bis hin zu landwirtschaftlichen Gefährten wie Mähdreschern werden sämtliche Fuhrwerke auch wieder eine individuelle Fahrphysik zu bieten haben. Neben den Autos

dürfen Sie auch erneut auf zahlreichen motorisierten Zweirädern (Mofa, Roller, Motorräder) Platz nehmen. Erstmals mit von der Partie sind diesmal sogar Fahrräder. Doch nicht nur fleißig geradelt wird in *San Andreas*, auch zu Wasser und zu Luft bewegen Sie sich in dem gewaltigen Spielareal fort. Mit einem Privatjet lassen sich weite Distanzen von einer zur anderen Stadt gleich viel schneller zurücklegen.

Jede Menge Action erwartet Sie auch wieder in den Feuergefechten. Über 30 Schießweisen stehen Ihrem Hauptdarsteller im Spiel zur Verfügung. Diese sind erneut in verschiedene Kategorien wie Handfeuerwaffen, Schrotflinten oder Sturmgewehre unterteilt. Je Kategorie können Sie aber wie schon in *GTA: Vice City (dt.)* immer nur eine Waffe bei sich tragen. »

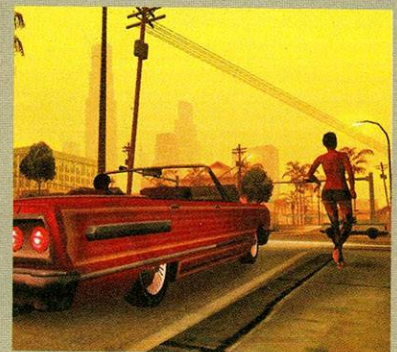
Bonus-Info

REPLAYS

Schon die PC-Fassung des *GTA Doppelpacks* hatte eine Replay-Funktion zu bieten, in der Sie witzige Gameplay-Filmchen aufzeichnen konnten. In der Xbox-Version mussten Sie darauf noch verzichten. *GTA: San Andreas* wird dieses Feature allerdings ebenfalls unterstützen.



↑ Cruisen Sie mit Ihren Jungs durch feindliches Territorium, dann ist Ärger meistens vorprogrammiert.



↑ Leichte Mädchen frischen Energie auf.



↑ C.J. und sein Freund, der Baseballschläger.



↑ In der bunten Welt von Las Venturas treffen Sie auf jede Menge skurrile Gestalten, wie diesen Elvis-Imitator.



↑ Wenn Sie alleine unterwegs sind, können Sie anhalten und bis zu drei Gang-Mitglieder einsteigen lassen.

» Brandneu ist diesmal allerdings, dass sich Ihre Fähigkeiten im Umgang mit den Waffen trainieren lassen. Dies ist z. B. auf den Schießständen der AmmuNation-Waffenläden möglich. Doch auch in den Schießereien selbst verbessern sich C.J.'s Begabungen. Je häufiger er nämlich eine bestimmte Waffe abfeuert, desto höher steigt seine Erfahrung mit ebenjenem Schießweisen an. Insgesamt umfassen diese Fähigkeiten drei Stufen. Sie fangen bei „schlecht“ an und erreichen als Nächstes den Level „Gangster“. Beherrschen Sie eine Waffe

perfekt, so gelten Sie letztendlich als „Hitman“. Mit einigen Waffen können Sie sogar den Doppel-Hitman-Level erreichen und ab diesem Zeitpunkt dürfen Sie die dazugehörige Waffe im Doppelpack (in jeder Hand eine) benutzen. Dies funktioniert natürlich nicht bei Wummen, die Ihr Protagonist ohnehin nur mit zwei Händen halten kann, wie beispielsweise Schrotflinten oder einem Raketenwerfer.

Doch nicht nur im Umgang mit den Knarren können Sie in *Grand Theft Auto: San Andreas* erstmals die Fähigkeiten des

Hauptdarstellers hochleveln. Auch zahlreiche andere Attribute gilt es diesmal zu beachten. So hat Ihre Spielweise diesmal auch Einfluss auf das Äußere und den Sex-Appeal der Titelfigur. Neigt sich die Energie im Spiel nämlich einmal dem Ende entgegen, können Sie in etlichen Fast-Food-Ketten Nahrung aufnehmen. Pfeifen Sie sich allerdings zu viele Cheeseburger rein, beginnt C.J.'s Plauze bedrohlich zu wachsen. Und weil Dicksein ja bekanntlich nicht schick ist, verliert er durch sein Übergewicht an Sex-Appeal und Res-

RESPEKT UND SEX-APPEAL Aussehen ist alles!



Nicht nur auf sein Gewicht muss der Hauptdarsteller achten, sondern auch auf sein Outfit. Nur wenn C.J. hippe Markenklamotten und eine stylische Frisur trägt, fahren die Schönheiten in den Städten und auf dem Land auf ihn ab. Sexy Tätowierungen erhöhen den Sex-Appeal-Wert ebenfalls.



↑ In jeder Stadt gibt es einen Tattoo-Shop. Dort können Sie sich verschiedene Motive für verschiedene Körperbereiche aussuchen. Je teurer das Motiv ist, desto besser steigen die Werte an.



↑ Sein Outfit kann C.J. in Klamottenläden verändern. Es gibt sechs Mode-Labels, von billig bis teuer. Zudem muss C.J. auf die Farbwahl achten. Grün ist die Farbe seiner Jungs der „Grove Street Family“.



↑ Auch mehrere Friseursalons sind in den drei Cities zu finden. Auch hier gilt: Je teurer der Haarschnitt, desto mehr Sex-Appeal hat der Titelheld und umso mehr Respekt wird ihm entgegengebracht.

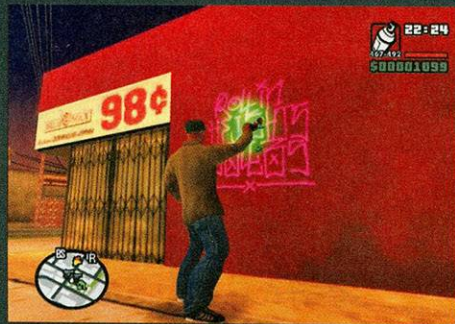
Bonus-Info

KAMERA

Zum ersten Mal spendieren die Entwickler der GTA-Reihe eine frei bewegliche Kamera. Mit dem rechten Ministick des Controllers können Sie jederzeit die Kamera um Ihren Charakter oder Ihr Fahrzeug herum bewegen.

ZEITVERTREIB Auch in San Andreas gibt es jede Menge Abwechslung.

Wie die beiden Spiele des *GTA Doppelpacks* wird auch *Grand Theft Auto: San Andreas* jede Menge Missionen zu bieten haben, die Sie unabhängig von der Haupthandlung spielen können. Wollen Sie das Spiel allerdings zu 100 Prozent knacken, dann sollten Sie auch diese Aufgaben nicht vergessen.



↑ **GRAFFITI:** In den Straßen von Los Santos sind 100 Gang-Graffiti angebracht. Wenn Sie alle mit dem Logo Ihrer Gang übersprühen, erhalten Sie dafür eine durchaus gelungene Belohnung.



↑ **KASINO** Ihr Budget können Sie in den Kasinos von Las Venturas aufbessern. Neben den einarmigen Banditen dürfen Sie auch Blackjack, Roulette, Glückrad und weitere Spiele zocken.



↑ **MULTIPLAYER:** In den Zweispieler-Missionen haben Sie die Möglichkeit, sich gemeinsam mit einem Mitspieler auszutoben. Einer darf z. B. das Motorrad lenken, der andere schießen.

Bonus-Info

SOUNDTRACK

Schon das *GTA Doppelpack* unterstützte das Custom-Soundtrack-Feature der Xbox: Eigene, auf der Festplatte abgespeicherte Tracklisten durften im Spiel angehört werden. Diesmal wollen die Macher aber sogar noch einen Schritt weiter gehen: Es soll Ihnen möglich sein, aus Ihren Songs und den lustigen Radio-werbungen im Spiel einen eigenen Radiosender zu basteln. Zwischen Ihre Lieder werden dann diverse Reklamebotschaften in schöner Regelmäßigkeit eingestreut.

» pekt. Ganz zu schweigen von dem Spott, den ihm Passanten auf der Straße zukommen lassen, sobald diese ihn erblicken. Zudem ist der Titelheld in aufgedunsenem Zustand alles andere als topfit und ihm geht sehr schnell die Puste aus, wenn er einmal zu Fuß stufen gehen muss. Nehmen Sie hingegen häufig nur einen knackigen Salat zu sich und verausgaben Sie sich regelmäßig in schweißtreibenden Workouts im Fitnessstudio, dann klappt es auch tatsächlich mit dem Waschbrettbauch.

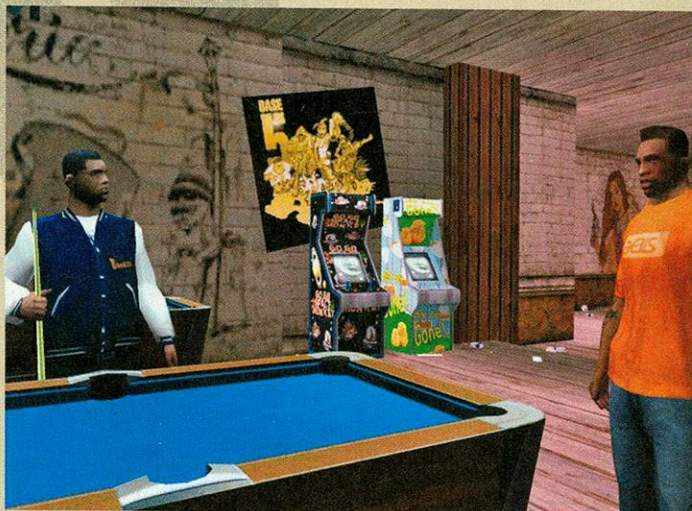
Ihnen ist egal, wie Ihre Spielfigur aussieht, und Sie scheren sich nicht um die Attribute Sex-Appeal und Respekt? Sollten Sie aber! Je mehr Sex-Appeal Sie nämlich besitzen, desto mehr stehen die Mädels in San Andreas auf Ihren Charakter und wollen mit ihm ausgehen. Sechs verschiedene Damen kann C.J. im Spiel als Freundin gewinnen. Selbst der Polygamie sind dabei Tür und Tor geöffnet. Sobald der Titelheld aber einmal mit einem Weiblein geht, hat er auch gleich die Probleme am Hals, die bei Männern in der Realität ebenfalls alltäglich für Schweißausbrüche sorgen. Die

Holde will nämlich ständig ausgeführt werden. Hat sie Hunger, sollten Sie mit ihr essen gehen. Will sie Spaß, dann ab in die Disco. Doch wehe, Sie versagen auf der Tanzfläche und drücken die Tasten nicht im richtigen Takt! Nur wenn Sie Ihr Liebchen stetig glücklich machen, klappt es also letztlich mit dem Beischlaf.

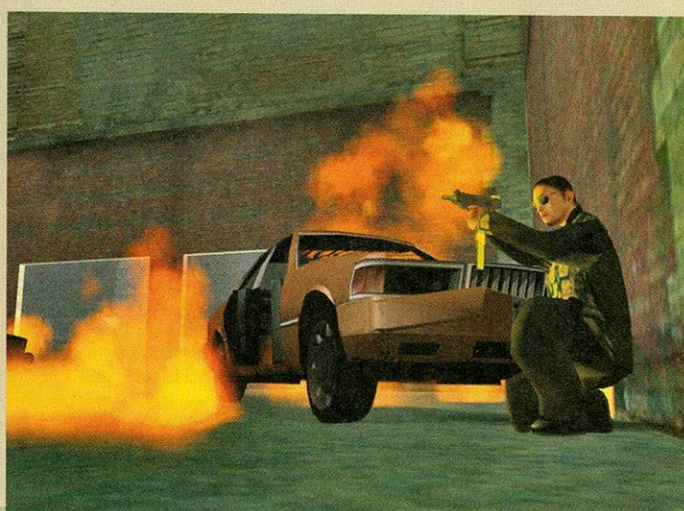
Das wichtigste aller Attribute, die Sie im Spiel upgraden müssen, ist jedoch der Respekt, der Ihnen von anderen Spielfiguren – insbesondere Ihrer Gang – zuteil wird. Je mehr Missionen Sie im Laufe des Spieles erfüllen, desto mehr Anerkennung erhalten Sie automatisch. Genauso hat aber, wie bereits erwähnt, auch Ihr Äußeres Einfluss darauf. Nur wenn Sie sich coole Klamotten kaufen, eine stylische Frisur tragen, große Muckis haben und einen schicken Wagen fahren, steigt die Respekt-Anzeige. Dafür erhalten Sie auch einen ganz speziellen Lohn. Je mehr C.J. nämlich respektiert wird, desto mehr Gang-Mitglieder kann er um sich scharen. Unter anderem wird es im Spiel später sogar Ihre Aufgabe sein, feindliche Viertel einzunehmen. Dafür

müssen Sie mit ein paar Ihrer Jungs einfach in das Territorium der Rivalen marschieren, einige Gegner über den Haufen ballern und schon haben Sie einen Bandenkrieg angezettelt. Im Laufe dieser Auseinandersetzung versuchen die Feinde dann mit viel Feuerkraft, Sie und Ihre Mannen wieder zu vertreiben. Überleben Sie alle drei Angriffswellen der Gegner, gehört das Viertel Ihnen.

In puncto Abwechslung wird *San Andreas* alle bisherigen *GTA*-Teile ebenfalls vollkommen in den Schatten stellen. Satte 107 Hauptmissionen hat die Handlung zu bieten, daneben gibt es auch wieder zahlreiche Nebenmissionen, die aber nicht unbedingt gemeistert werden müssen, um das Spiel zu 100 Prozent durchzuspielen. Wenn Sie sich lediglich auf die Story des Spieles konzentrieren, dürfen Sie aber dennoch mit ungefähr 40 bis 50 Stunden Spielzeit beim ersten Durchspielen rechnen. Wollen Sie jedoch die vollen 100 Prozent knacken, dann versprechen wir Ihnen jetzt schon jede Menge Unterhaltung für viele Wochen, wenn nicht sogar Monate. Weit »



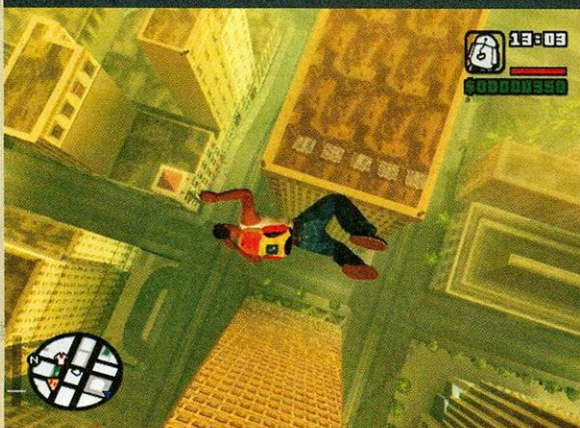
↑ Als Zeitvertreib dürfen Sie auch Billard spielen und an Automaten zocken.



↑ Neben den Fahrzeug-Missionen stehen auch wieder wüste Feuergefechte an.

FREIER FALL Für den Adrenalin-Kick zwischendurch!

Besteigt C.J. ein Flugzeug, erhält er automatisch einen Fallschirm. Damit kann er z. B. aus einem Flugzeug aussteigen, wenn dieses von hartnäckigen Verfolgern zu sehr beschädigt wurde und zu explodieren droht. Allerdings lässt sich mit einem Fallschirm auch jede Menge Schabernack auf hohen Gebäuden treiben.



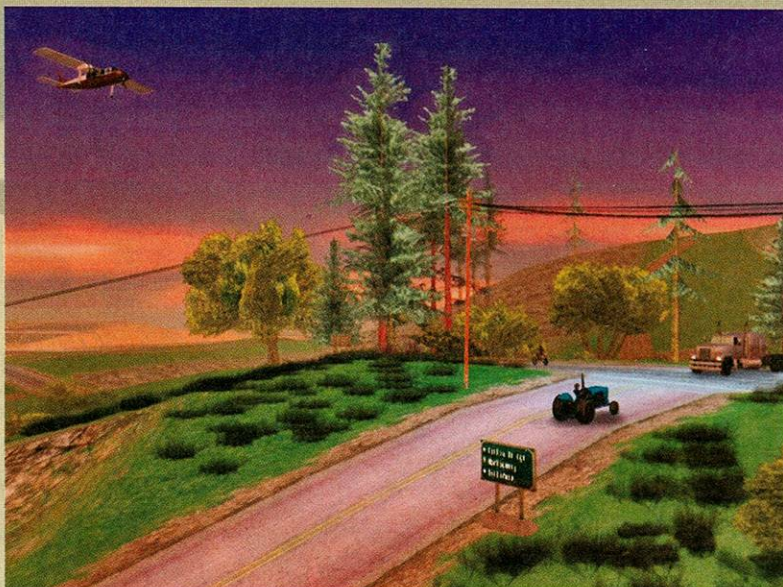
Im Spiel können Sie sich waghalsig aus Flugzeugen oder von Gebäuden stürzen. Mit hoher Geschwindigkeit rast Ihr Charakter dann erst mal auf den immer näher kommenden Erdboden zu.



Mit einem Druck auf die richtige Taste öffnet sich darauf Ihr Fallschirm. Sie haben dann aber immer noch die Möglichkeit, die Richtung und die Geschwindigkeit Ihrer Landung zu beeinflussen.



Immobilien können Sie erwerben und darin jederzeit speichern.



Zwischen den Städten tobt das Landleben. Selbst Mähdrescher dürfen Sie „ausleihen“.



Erstmals dürfen Sie Flugzeuge steuern. Vor allem die Landungen wollen jedoch geübt sein.

» über 100 Stunden werden Sie investieren müssen, wenn Sie jede Aufgabe im Spiel erfüllen wollen. In den Nebenmissionen dürfen Sie z. B. in den Fahrschulen Ihre Fähigkeiten im Umgang mit Autos, Motorrädern, Booten oder Flugzeugen verbessern. In den Sportstadien finden hingegen diverse Destruction-Derby- und Motocross-Events statt. Zudem können Sie auch selbst wieder Taxifahrer, Sanitäter oder Polizist spielen, indem Sie die Taxi-, Krankenhaus- und Bürgerwehr-Missionen erfüllen. Außerdem wird es zum ersten Mal auch einige Zweispieler-Missionen geben.

Hinsichtlich der Technik erwartet Sie zwar „nur“ eine Umsetzung des „Gerüstes“ der PS2-Version, dennoch präsentiert sich *GTA: San Andreas* besser und schöner als je zuvor. Wie bei der Xbox-Version des *GTA Doppelpacks* war der Detailgrad der Texturen in der uns gezeigten Vorabversion deutlich höher, zudem

wurde auch die Anzahl der Polygone im Vergleich zur Konkurrenzfassung merklich vergrößert. Hörte man beim Zocken der PS2-Version die Sony-Hardware zudem ob der riesigen Datenmengen häufig kräftig ächzen, meistert die Xbox diese Hürden wesentlich leichter. Die Bildrate wird deutlich konstanter laufen, Pop-ups werden weniger heftig ins Auge fallen und die Ladezeiten weitaus kürzer sein.

Erster Eindruck**» Grand Theft Auto: San Andreas**

Wer dieses Spiel erstmals in seine Xbox einlegt, wird richtiggehend Angst bekommen, denn der Umfang wird einfach nur FETT! Drei riesige Städte, dazwischen große Landschaften, knapp 150 Vehikel, die Sie fahren und fliegen dürfen, harte Ballereien, cooler Gangster-Humor ... verflücht, wir müssen vor dem Test unsere Prozent-Skala vergrößern!



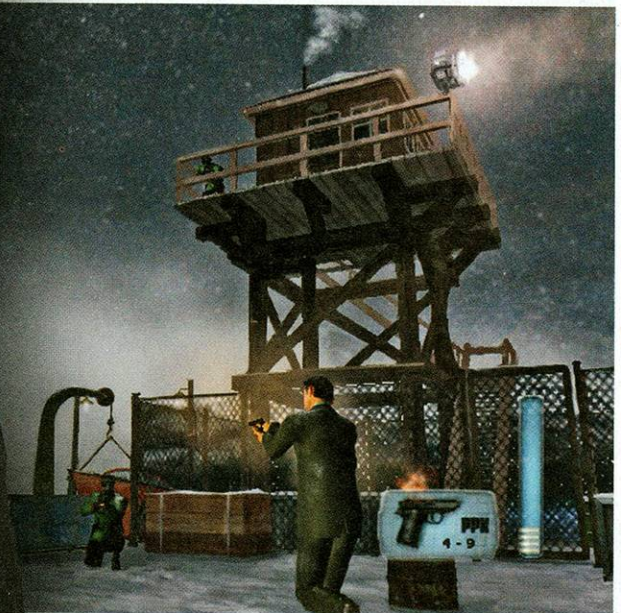
James Bond 007

Liebesgrüße aus Moskau

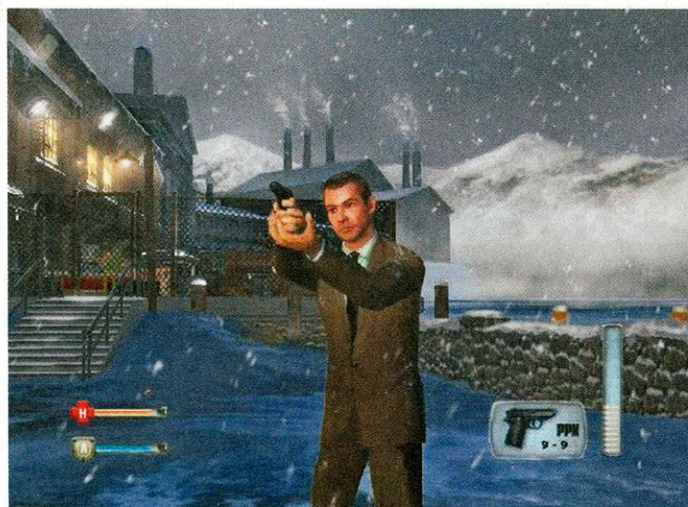
Electronic Arts ist auf dem Retro-Trip und schickt Sean Connery in seiner Paraderolle als James Bond in den Kampf gegen böse Sowjetagenten.



↑ Im Eisenverhüttungswerk wird scharf geschossen.



↑ Wachtürme, Suchscheinwerfer und maskierte Wachen.



↑ Wie der junge Bond wohl mit der Stimme des alten Sean Connery klingt?



↑ Eine höchst spannende Situation im Leben des Geheimagenten.

Von: Jean-Reiner Jung

Entw.: Electronic Arts	Genre: Action
Publ.: Electronic Arts	
Spieler: nicht bekannt	Termin: November
http://007.ea.com	

Man sollte wirklich niemals nie sagen. Besonders wenn man Sean Connery heißt und es um die Rolle des James Bond geht. Es geschah bereits im Jahre 1967 nach den Dreharbeiten zu *Man lebt nur zweimal*,

als Connery zum ersten Mal sagte, dass er den Part niemals wieder spielen werde. Doch schon 1971 stand er abermals vor der Kamera und kassierte für *Diamantenfieber* eine nicht zu verachtende Gage. Und hinterher sagte er erneut, dass er niemals wieder diese Rolle, mit der er berühmt wurde, darzustellen gedenke, um schließlich zwölf Jahre später in dem inoffiziellen Bond-Film mit dem mehr als bezeichnenden Titel *Sag niemals nie* den Doppelnull-Agenten nochmals zu mimen. Fast könnte man meinen, Sean Connery und die Rolle des James Bond wären auf alle Zeit

schicksalsträchtig miteinander vereint. Denn auch jetzt – zwölf Jahre nach *Sag niemals nie* – ist es wieder so weit. Erneut betritt der inzwischen geadelte und zum Sir aufgestiegene schottische Darsteller ein Studio und wird seine bekannteste Hauptrolle zum Besten geben.

Diesmal muss er allerdings nicht sein immer noch würdiges Antlitz in die Kamera halten, sondern wird dem Superagenten lediglich seine Stimme leihen. Alles Übrige generieren die Computerkünstler von Electronic Arts aus altem Filmmaterial und neuen Rendersequenzen. Im November steht nämlich >>

Bonus-Info

CONNERY NICHT DER ERSTE!

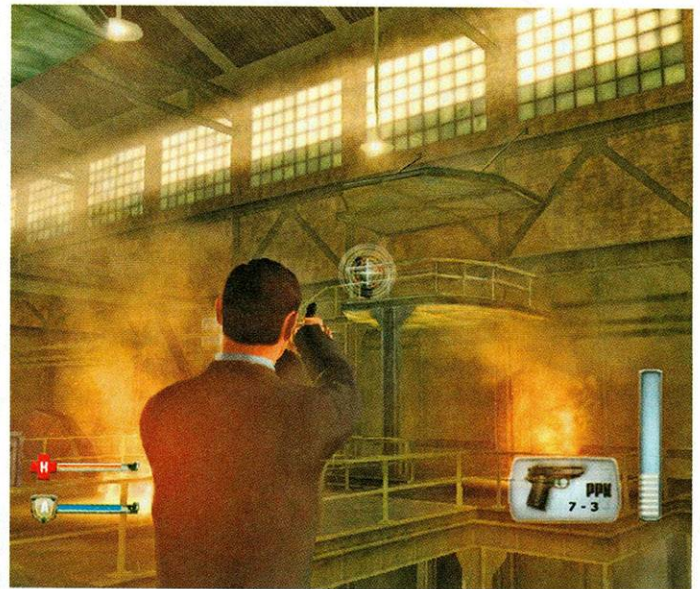
Im Gegensatz zur landläufigen Meinung war Sean Connery nicht der erste Bond-Darsteller. Im Jahre 1954 mimte der Amerikaner Barry Nelson in der Fernsehserie *Casino Royale* den Geheimagenten.



↑ Bond dreht eine Ehrenrunde durch die Abteilung Q. Im Hintergrund erkennt man übrigens so manches Vehikel, das auch die CIA gerne nutzt.



↑ In gewohnter Pose schleicht James Bond durch das Lager der Bösewichter.



↑ Die Schusswechsel finden wie im Bond-Spiel Alles oder nichts statt.

„Bond erledigt mit einem Martini in der Hand, einem heißen Girl im Arm und einem verwegenen Zwinkern im Auge die Bösewichter.“

» nach *Agent im Kreuzfeuer*, *NightFire*, *Alles oder nichts* und dem Offspin *GoldenEye: Rogue Agent* das nächste James-Bond-Video-Spiel an. Diesmal hat man jedoch nicht wie zuvor eine völlig neue Story erfunden, sondern präsentiert eine Filmumsetzung zu einem etwas älteren Teil der offiziellen Spielfilmserie.

Mag man als Fan bei einer solchen Ankündigung an brachiale Connery-007-Aktion mit typischem Bond-Flair wie *Goldfinger*, *Feuerball* oder *Man lebt nur zweimal* denken, so überrascht Electronic Arts bereits bei der Filmwahl: Ausgerechnet *Liebesgrüße aus Moskau* hat man auserkoren. Auf den ersten Blick ist dies eine sehr ungewöhnliche Entscheidung. Dieser Streifen ist wohl der realistischste in der gesamten Serie. Vor dem Hintergrund

des Kalten Krieges erlebt man einen Bond, der seinen Job macht und sich noch nicht auf Hightech-Kinkerlitzchen aus der Abteilung Q verlassen kann. Die einzigen Wunderwaffen, mit denen der Doppellnull-Agent in dem Film umgeht, sind ein präparierter Koffer mit eingebautem Geheimpfand und einem kleinen eingebautes Tonbandgerät. Niedlich. Lediglich mit seinem scharfen Verstand ausgestattet, geht er seinen Weg durch den Spionageplatz Istanbul und kämpft gegen „kalte“ Krieger der Sowjetunion. Im Hintergrund agiert eine Bande von Schurken, die die beiden Supermächte gegeneinander ausspielen. Eigentlich ein denkbar ungünstiges Setting für den Spion, der nach vier Jahrzehnten Dauerpräsenz in Kino

und Fernsehen zum Synonym für Hightech-Aktionkost mit einem Hauch Erotik steht. Aber dennoch gibt es Gründe, wieso Electronic Arts gerade diesen Film zur Versöftung ausgewählt hat. Pate für diese Wahl stand sicherlich ein anderer Spion, der gerade die PlayStation-2-Charts stürmt und sich in den 60er-Jahren mit dem KGB anlegt: *Naked Snake* in Konamis *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (*Metal Gear Solid 2: Substance* ist für die Xbox erschienen; eine Umsetzung des dritten Teils ist zurzeit nicht geplant, gilt aber als wahrscheinlich). Eine gute Möglichkeit mit einer bereits etablierten Marke auf den Spionagezug aufzuspringen. Was erwartet uns also im Retro-Streich von EA? Nun – viel dringt hinter den Kulissen der Programmiererstudios nicht nach außen »

Bonus-Info

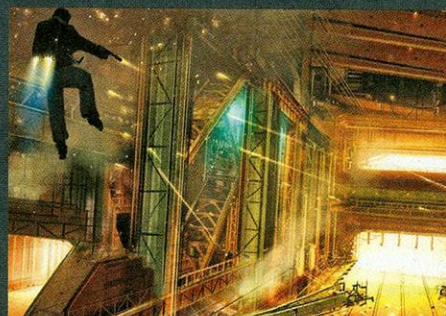
BOND NUMMER 21
Als nächsten Bond-Film wird man zum dritten Mal *Casino Royale* verfilmen. Dieser allererste James-Bond-Roman, den Ian Fleming im Jahre 1952 schrieb, wurde bereits 1954 für das amerikanische Fernsehen aufgezichnet und im Jahre 1967 mit David Niven in der Hauptrolle ins Kino gebracht. Fans hoffen endlich auf eine anständige Umsetzung des ernsthaften Romanstoffs. Geplanter Kinostart ist der 17. November 2006. Regie soll Martin Campbell (*GoldenEye*) führen.

Neue Locations Was der Film verschwiegen hat

Die Schauplätze des Films *Liebesgrüße aus Moskau* waren sehr übersichtlich: Von London nach Istanbul, im Orientexpress durch Jugoslawien bis nach Venedig führte James Bond die Jagd nach der sowjetischen Dechiffrierungsmaschine. Im Spiel werden Sie jedoch noch weitere Stationen erleben.



↑ Ein verschneites Fabrikgelände in der Nähe von Belgrad. Hier bietet sich genug Gelegenheit für Bösewichter von SPECTRE und dem KGB, James Bond in eine Falle zu locken.



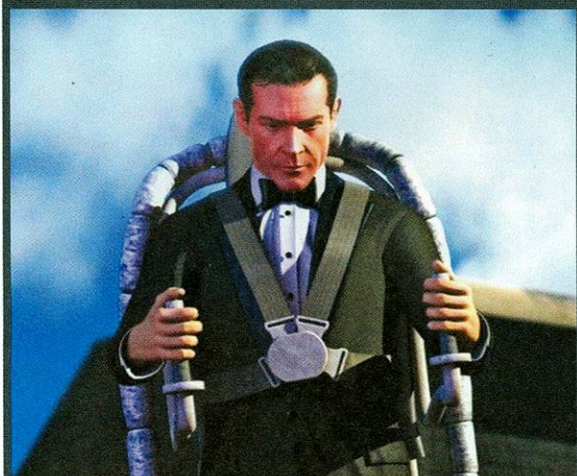
↑ Diese riesige Lagerhalle ist in Zürich gelegen. Neben einem guten Dutzend Zeppeline kann man hier sicherlich auch den einen oder anderen Atomsprengkopf verstecken.



↑ Londons Regierungsviertel wurde im Film nur kurz gezeigt. Es sieht danach aus, dass Bond im Spiel Big Ben und dem Houses of Parliament einen Besuch abstatten darf.

Was dieser Spion nicht alles kann Ist Ihr Agent richtig gesteigert?

Im Gegensatz zu den bisherigen Bond-Abenteuern auf der Xbox besteht bei *Liebesgrüße aus Moskau* die Möglichkeit, den Geheimagenten in typischer Rollenspiel-Tradition zu steigern. Ähnlich wie bei *Forgotten Realms: Demon Stone* können Sie den Spion durch das Steigern einzelner Fähigkeiten oder das Ausrüsten mit neuen Extrawaffen gefährlicher machen.



Wohl dem, der beim Steigern in den Pilotenschein investiert hat.

» an Presse und Öffentlichkeit. Aber ein Blick des Bond-Kenners auf die durchgesickerten Screenshots und die spärlich gestreuten Pressemeldungen reicht aus, um festzustellen, dass man die Handlung des Films *Liebesgrüße aus Moskau* zwar grob übernommen hat, allerdings die Ausrüstung unseres Lieblingsagenten aus späteren Filmen eingeflossen ist.

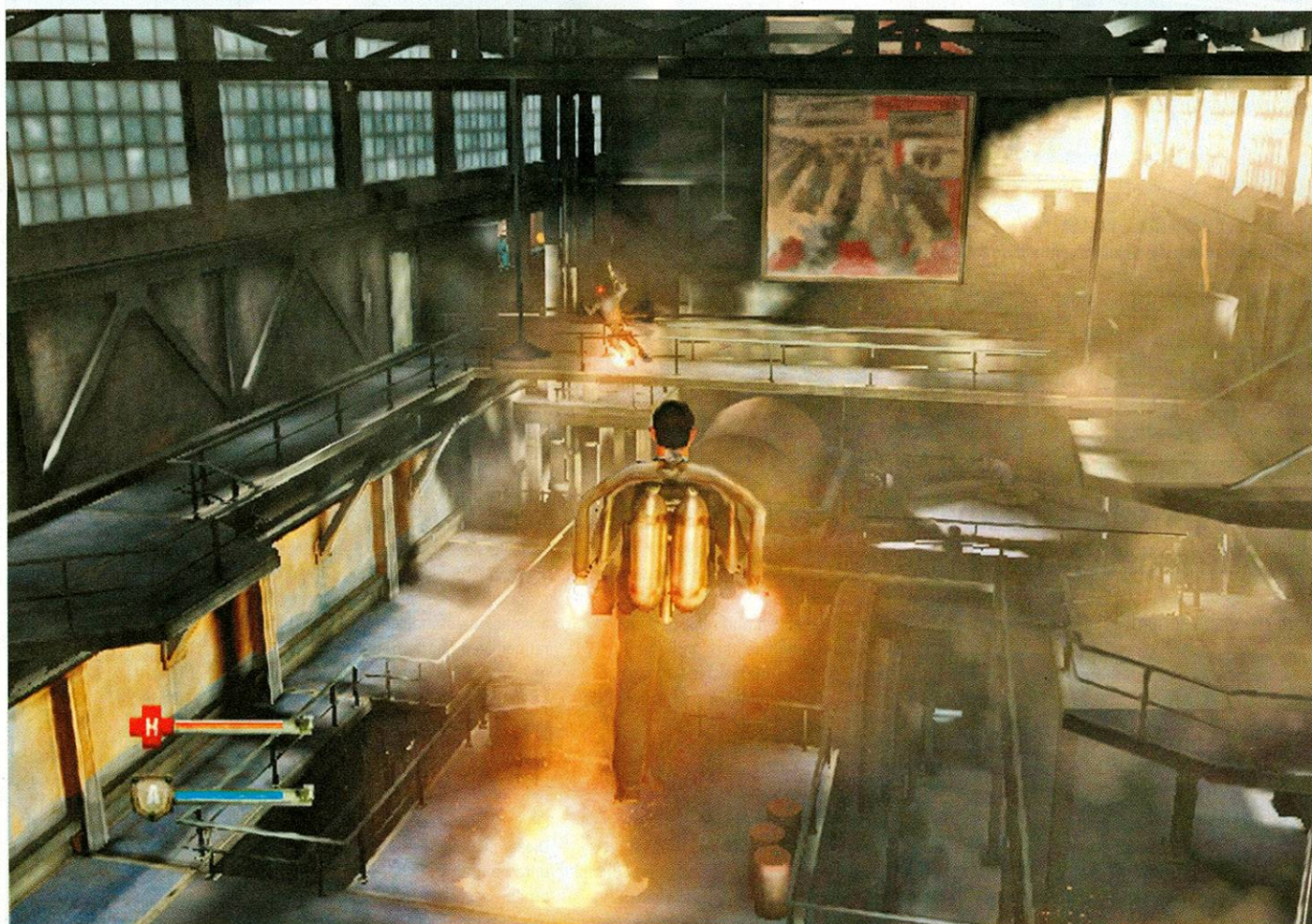
Während der originale James Bond aus dem Jahr 1963 den „Luxus“ eines Autotelefons in seinem Bentley-Oldtimer genießt, hat der von Sir Sean Connery synchronisierte Retro-Bond des 2005er-Videospiels bereits den bekannten und beliebten Aston Martin zur Verfügung, der ein reichhaltiges Extrawaffenangebot von den Maschinengewehren hinter der Stoßstange bis hin zum Schleudersitz parat hat. Auch der Raketenrucksack aus der Introsequenz von *Feuerball* darf vom Spieler ausgiebig genutzt werden. Und wenn wir schon dabei sind: So wundert man sich auch nicht über den Minihubschrauber Little Nelly, der seinen Erstauftritt 1967 in *Man lebt nur zweimal* hatte. Des Weiteren wurde uns bestätigt, dass die Laserarmbanduhr aus *GoldenEye* (1995) einen Zeitsprung in die 60er erleben darf. Erwarten Sie also nicht eine 1:1-Umsetzung von *Liebesgrüße aus Moskau* für Ihre Xbox. Vielmehr hat man das trendige Setting dieses

klassischen Bond-Films genutzt, um das beliebte Extrawaffen-007-Flair aus den bekannteren Filmen zu erschaffen, welches die Bond-Lizenz auch vor Rivalen wie *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid* konkurrenzfähig hält. Doch als Bond-Fans wissen wir: James Bond 007 ist kein Sam Fisher oder Solid (bzw. Naked) Snake. 007 gibt einem nicht das Gefühl, dass man in dieser Welt nicht mehr sicher ist, weil an jeder Ecke das Böse lauert. Nein, Bond geht raus und erledigt mit einem Martini in der Hand, einem heißen Girl in seinem Arm und einem verwegenen Zwinkern im Auge die Superschurken. Dies ist das Geheimnis der Filme und spätestens seit dem Spiel *James Bond 007: Alles oder nichts* wissen wir, dass die Bond-Lizenz in guten Händen ist, da uns die Jungs von EA genau das bieten.

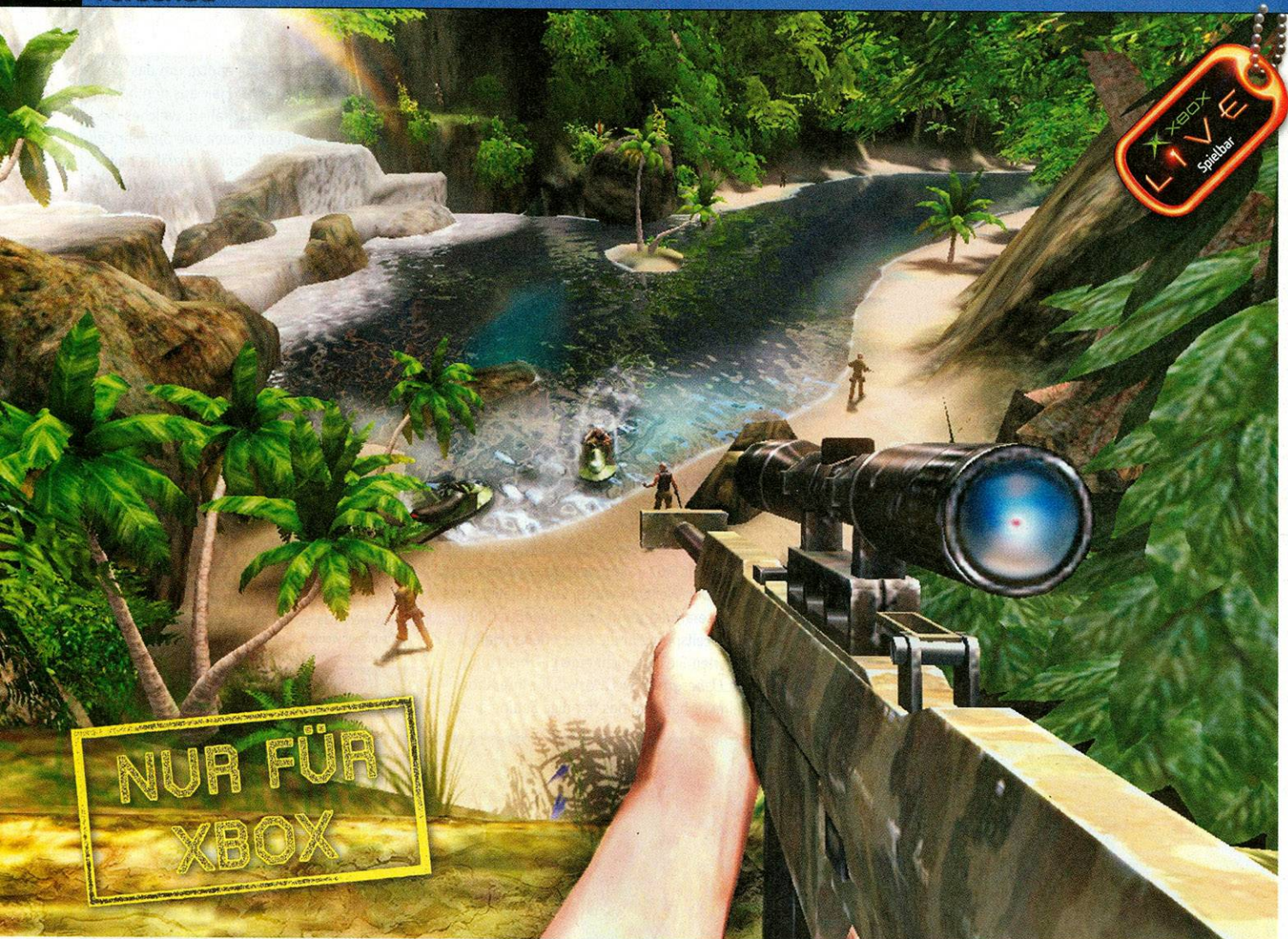
Erster Eindruck

James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau

Man darf gespannt sein: Die zusammengestellte Spielermischung, die Electronic Arts hier vorbereitet, könnte nicht nur Bond-Fans schmecken, sondern auch für Sam-Fisher- oder *Metal Gear Solid*-Freunde ein richtig cooles Spionage-Abenteuer werden, das sich erfrischend von den bisherigen Hightech-Abenteuern abhebt.



Ein Werksbesuch mit Folgen für die Planwirtschaft? Bonds Rundflug durch diese osteuropäische Industrieanlage senkte bestimmt das Plansoll des Jahres 1963.



↑ Hier bietet sich dem Helden eine feine Mitfahrgelegenheit: Zuerst die Wächter ausknipsen und dann auf dem Jetski entschwenden.

Far Cry: Instincts

Ein trügerisches Inselparadies dient als vielseitige Spielwiese, die alle möglichen Action-Instinkte weckt.

Von: Heinrich Lenhardt

Entwickl.: Ubisoft	Genre: Action-Shooter
Publ.: Ubisoft	Live: 2-16
Spieler: 1-4 (Splitscreen)	Termin: 3. Quartal 2005
www.farcry-instincts.com	

Als Ubisoft sich vor über einem Jahr mit einer Xbox-Version des gerade auf dem PC veröffentlichten *Far Cry (dt.)* beschäftigte, glaubte man noch an eine relativ flotte Umsetzung. Doch die anspruchsvolle Technik des Edel-Shooters mit seinen riesigen Levels,

vielseitigen Fahrzeugen und realistischen Physik-Effekten verlangte nach größeren Anstrengungen. Ein rund 80-köpfiges Xbox-Entwicklungsteam ist gerade in Montreal mit *Far Cry: Instincts* beschäftigt. Dabei springen sogar einige handfeste Verbesserungen gegenüber der PC-Vorlage heraus. So erlangt unser Held übermenschliche Sonderfähigkeiten, steuert neue Vehikel und erlebt eine interessantere Story. Der erweiterte Multiplayer-Bereich inklusive des leicht bedienbaren Karten-Editors verspricht zudem langfristige Live-Freuden.

Die zwölf Schauplätze umfassende Handlung fängt ganz harmlos an: Die

adrette Fotojournalistin Val Cortez bittet den raubeinigen Charterboot-Kapitän Jack Carver um einen scheinbar harmlosen Trip zu einer tropischen Insel. Doch nach der Ankunft hat die Postkartenidylle ein jähes Ende, die Dame verschwindet und Jacks Boot wird von schwer bewaffneten Söldnern zerstört. Mit letzter Kraft schwimmt er an Land, wo die Privatarmee eines gewissen Dr. Krieger Jagd auf ihn macht. Dieser öffentlichkeits scheue Wissenschaftler unternimmt einige höchst fragwürdige Experimente an Menschen – und Val Cortez hatte hier in Wirklichkeit ganz andere Dinge vor, als nur ein paar Urlaubsbilder zu knipsen. Mit »

Bonus-Info

ANSICHTSSACHE

Held Jack Carver bekommt man nie zu Gesicht. Von Anfang bis zum Ende erleben Sie *Far Cry: Instincts* aus der Ego-Perspektive. Das gilt sogar für Story-Sequenzen: Auch bei Handlungsereignissen wird man nicht aus der üblichen Spielperspektive herausgerissen. Ein dramaturgischer Trick, den man sich offensichtlich bei *Half-Life* abgeguckt hat.

FAHRBARE UNTERSÄTZE Geben Sie Gas – zu Wasser, zu Lande und in der Luft

➡ Zu den besonderen *Far Cry*-Freuden gehört es, sich Vehikel der Söldner zu „borgen“. Außenansicht ist nicht; auch beim Herumtuckern erblickt man das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Die Direktsteuerung mit dem linken Stick ist einfach: rauf zum Beschleunigen, runter zum Bremsen, links/rechts zum Lenken. Unabhängig von der Fahrtrichtung können Sie dabei zielen und ballern.

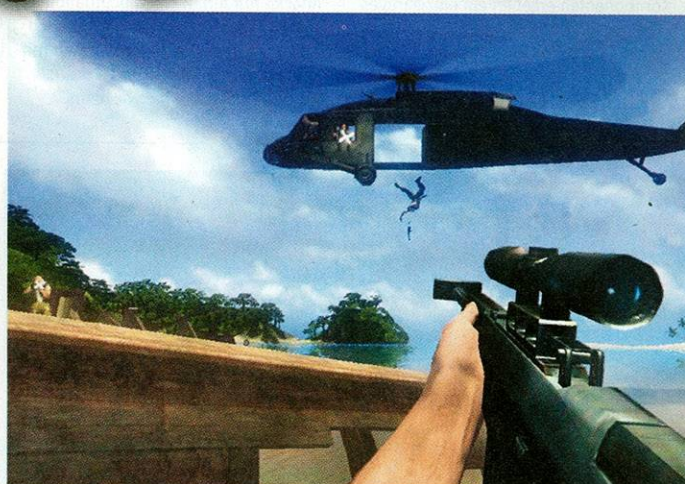
VIER RÄDER
Der gepanzerte Hummer hält so manche Kollision aus und verfügt über ein durchschlagkräftiges Bord-MG. Wer es dagegen schnell und wuselig mag, setzt sich lieber ans Steuer eines Gelände-Buggys.

HOHE SEE
Motorboote bieten einen guten Schutz und einen schnelleren Transport übers Wasser als Jacks Freischwimmerbemühungen. Am flottesten zischen Sie auf dem Sitz eines Jetskis übers Wasser.

HOCH HINAUS
Luftverkehr spielt eine untergeordnete Rolle, die Hubschrauberkontrolle bleibt dem Gegner vorbehalten. Aber an mancher Hanglage entdeckt man einen Paraglider-Schirm, der beschauliche Segelflugmanöver erlaubt.



➡ Per Scharfschützengewehr nimmt man einzelne Heli-Passagiere ins Visier.



➡ Ein gekonnter Ragdoll-Absturz beendet diese hoffnungsvolle Söldnerkarriere.

» List, Tücke und reichlich Waffen nimmt Jack Carver es mit der Übermacht auf.

„Was wir unbedingt von der PC-Version übernehmen wollten, waren die offenen Spielumgebungen und die unberechenbare künstliche Intelligenz“, meint der leitende Spieldesigner Jean-François Dugas. „Wir kreieren Situationen, die nicht immer gleich ablaufen; beim nächsten Versuch könnten sich die Gegner völlig anders verhalten. Vehikel und Waffen dienen dabei als Werkzeuge des Spielers.“ Statt eines linearen Ballerlebnisses soll *Far Cry: Instincts* eher eine flexible Action-Spielweise bieten, die taktische

Angriffsplanung belohnt. Verdrücken Sie sich querfeldein ins hohe Gras, um unbemerkt an einen Außenposten heranzuschleichen? Oder versuchen Sie die Annäherung von einer anderen Seite, wo vielleicht ein parkendes Fahrzeug das Vorhaben enorm erleichtert? Denn in so ziemlich alles, was in der Spielwelt fährt, fliegt oder schwimmt, können Sie selber einsteigen – sei es, dass Sie am Paraglider-Schirm davonsegeln, mit einem gepanzerten Geländewagen unvorsichtige Fußgänger auf den Kühler nehmen oder vom Jetski aus gleichzeitig lenken und ballern.

Der weitgehend dem Spieler überlasse-

ne Wechsel zwischen Fahren, Ballern und Schleichern soll *Far Cry: Instincts* aus der reichhaltigen Xbox-Action-Szene hervorheben. Dabei wird der Stealth-Aspekt gegenüber der PC-Vorlage aufgewertet. Eine neue Anzeige verrät Ihnen genau, wie gut getarnt Ihr Held derzeit ist. Bäuchlings durch die Farne zu robben ist nun mal minimal unauffälliger, als frontal mit zwei knatternden MPs anzugreifen. Pirscht man sich unbemerkt an, lässt sich der verdutzte Feind durch eine Stealth-Attacke lautlos ausschalten. Sie können auch Fallen stellen und einzelne Wachen durch verdächtige Geräusche in selbige hineintappen lassen. »

Bonus-Info

FARBE BEKENNEN

Ein Radarschirm informiert Sie darüber, wo sich in der Nähe Gegner aufhalten. Die Farbe ihrer Symbole gibt Aufschluss über den Alarmierungsgrad in vier Stufen: grün (beruhigt), gelb (untersuchend), orange (sich bedroht fühlend) und rot (Spieler wurde gesichtet, Angriffs-Modus).

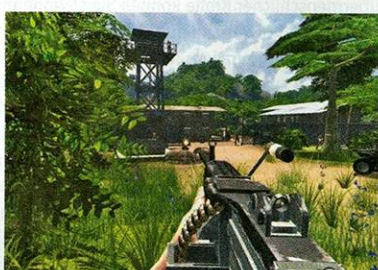
Versuchen Sie, möglichst viele Söldner unbemerkt auszuschalten, bevor sich das gesammelte Restpersonal eines Stützpunktes auf Sie stürzt.



➡ Unbemerkt im hohen Gras liegend den Angriff auf diesen Söldner-Fuhrpark planen.



➡ Spätestens wenn die ersten Raketen anrauschen, sollten Sie in Deckung gehen.



➡ Nur große Optimisten greifen eine solche gegnerische Übermacht frontal an.

Entwickler im Interview

Die einzigen Palmen in der Nähe von Ubisofts Montreal-Studio stecken in Blumentöpfen. Aber dafür arbeitet hier Jean-François Dugas, der uns die Feinheiten des Tropeninsel-Thrillers *Far Cry: Instincts* erklärt.

OXM: Was hebt *Far Cry: Instincts* von anderen Xbox-Shootern ab?

Dugas: Ich würde es als „offenes Sandkasten-Spiel“ bezeichnen. Es gibt eine Fülle von Hilfsmitteln wie Waffen, Vehikeln oder Fallen, mit denen man experimentieren kann, um seine Feinde zu ärgern. Im Laufe der Zeit erlangt man außerdem neue Fähigkeiten, die ein völlig neues Spielerlebnis bieten, man fühlt sich mehr im Einklang mit der Natur. All diese verschiedenen Gameplay-Komponenten ergeben ein einzigartiges Erlebnis. Und obendrauf satteln wir ein tolles Multiplayer-Spiel mit fünf Varianten, bei denen man auch die Fahrzeuge einsetzen kann. Mit dem

Karten-Editor bastelt man sich neue Levels, um sie über Xbox Live oder per Splitscreen zu spielen. Ich glaube, dass wir dadurch ein ziemlich gutes Paket beisammen haben, das sowohl Solo-Spielern als auch Multiplayer-Fans etwas bietet.

OXM: Wird mein Held mit den animalischen Sonderkräften nicht übermächtig stark?

Dugas: Es gibt die „wilde Attacke“, die es dem Spieler erlaubt, Gegner mit bloßen Händen auszuschalten. Das hat aber auch seine Nachteile. Der Einsatz dieses Nahkampfangriffs macht dich kurzzeitig benommen. Du musst also eher wie ein Raubtier vorgehen, das seiner Beute auflauert. Ich setze diese Attacke nur ein, wenn die Situation sicher genug ist, denn danach bin ich kurzzeitig geschwächt. Zusammen mit den anderen animalischen Sonderfähigkeiten, die wir beim

Leveldesign alle berücksichtigen, ergibt sich ein wichtiger, ganz spezieller Bestandteil des Xbox-Spielerlebnisses.

OXM: Wie umfangreich ist die Einzelspieler-Story?

Dugas: Wir haben zwölf Schauplätze und wenn man zum ersten Mal spielt, braucht man jeweils etwa eine Stunde dafür, bei einigen auch etwas mehr. Das dürfte insgesamt zwischen 12 und 15 Stunden Gameplay ergeben.

OXM: Welcher Aspekt der PC-Vorlage hat euch am meisten Kopfzerbrechen bereitet?

Dugas: Den größten Kompromiss erforderten die enormen Sichtweiten. Bei der PC-Version gibt es diese Szenen, bei denen du ewig weit bis zum Horizont blicken kannst. Wir wollen dieses Gefühl auch mit relativ kleineren Gebieten einfangen und vor allem das Konzept beibehalten, dass es für den

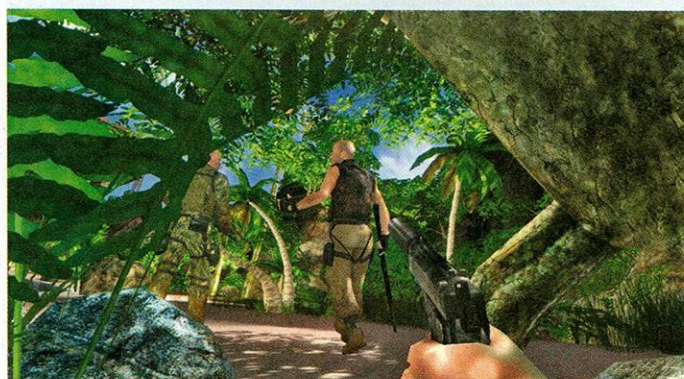


Jean-François Dugas,
Lead Game Designer

Spieler mehrere Wege gibt, um weiterzukommen. Auch auf der Xbox gibt es wunderschöne Aussichten, aber solche Szenen sind nicht ganz so polygonintensiv – schließlich wollen wir konstant eine gute Framerate halten.



↑ Mit einer Hand am Abzug meistern wir die stressigen Verkehrssituationen.



↑ Bei dieser üppig wuchernden Vegetation schlägt man sich gerne in die Büsche.

Bonus-Info

FEINDBILDER

Dr. Krieger mag der wissenschaftliche Strippenzieher im Hintergrund sein, aber er ist kein eindeutiger Bösewicht nach üblichem Schwarz-Weiß-Strickmuster. Ihr hassenswertester Lieblingsfeind ist dagegen Colonel Richard Crowe: Der Anführer der Söldner hat Jack Carver persönlich auf dem Kieker.

» Es ist schon sehr befriedigend, wenn man einen Stapel Baumstämme hangabwärts kullern lässt, um damit eine Söldnergruppe ganz ohne Schusswechsel auszuschalten.

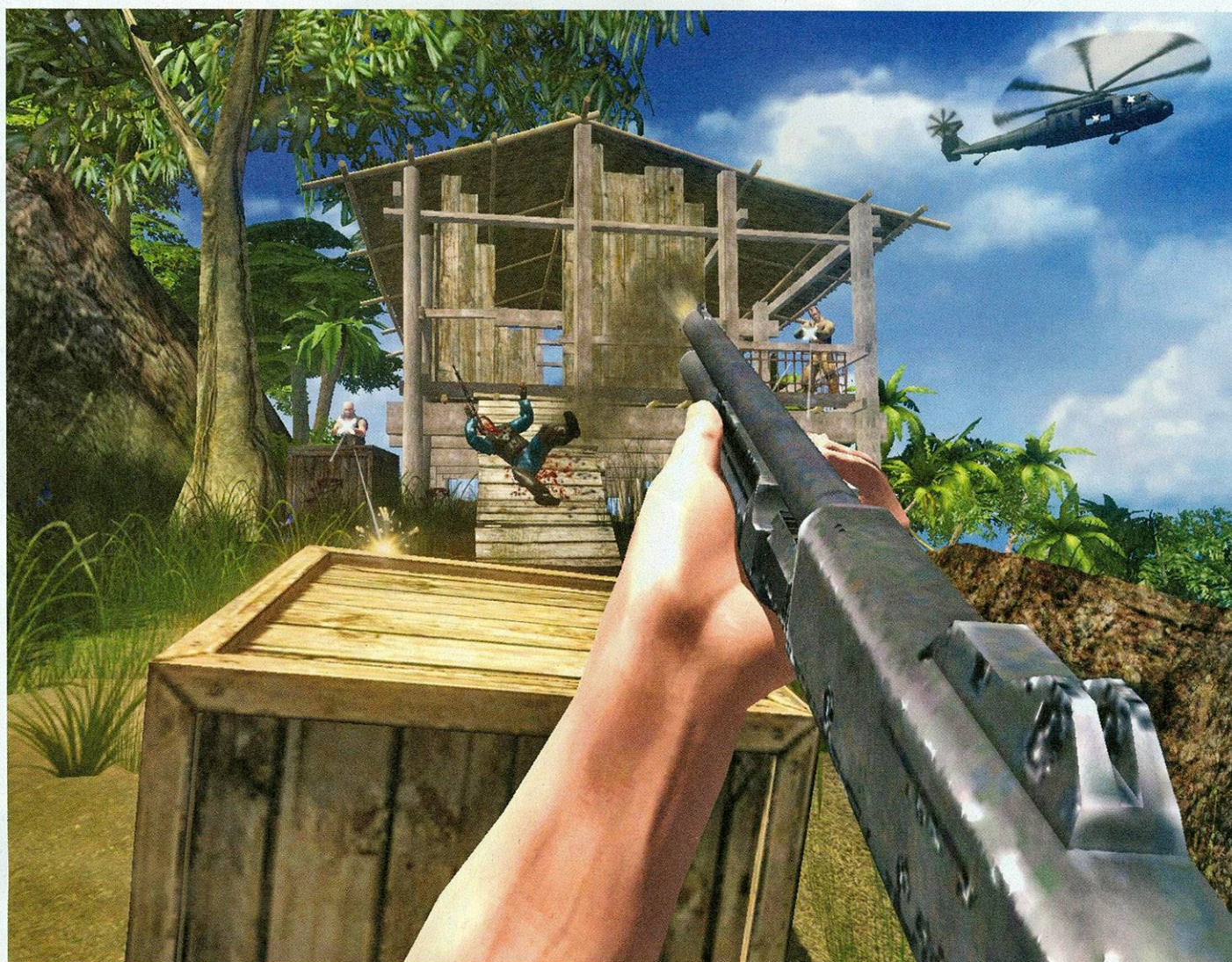
Im Laufe der Handlung gerät Jack Carver vorübergehend in die Gewalt von Dr. Kriegers Schergen. Dabei wird ihm ein Implantat injiziert, das interessante Risiken und Nebenwirkungen hat. „Du beginnst das Spiel als Gejagter und wirst zum Jäger“, beschreibt Story-Designer Patrick Redding den Zuwachs an animalischen Sonderfähigkeiten. Dank übermenschlicher Kräfte können Sie stationäre Geschützen kurzerhand ausrufen und als XL-Waffen herumtragen, Teile der Spielwelt zerstören, Gegner im Dunkeln besser sehen oder anhand von Geruchsspuren verfolgen, schneller rennen und weiter springen. Solche Aktionen verbrauchen Adrenalin, das sich langsam automatisch regeneriert beziehungsweise durch das Töten eines Feindes mit bloßen Händen schlagartig wächst. Die Ubisoft-Designer deuteten wiederholt an, dass es Konsequenzen haben wird, wenn man sich oft solcher Verwilderungsfähigkei-

ten bedient. Auf unsere Fragen nach einer konkreten Beeinflussung des Storyverlaufs wurde aber nur geheimnisvoll geantwortet.

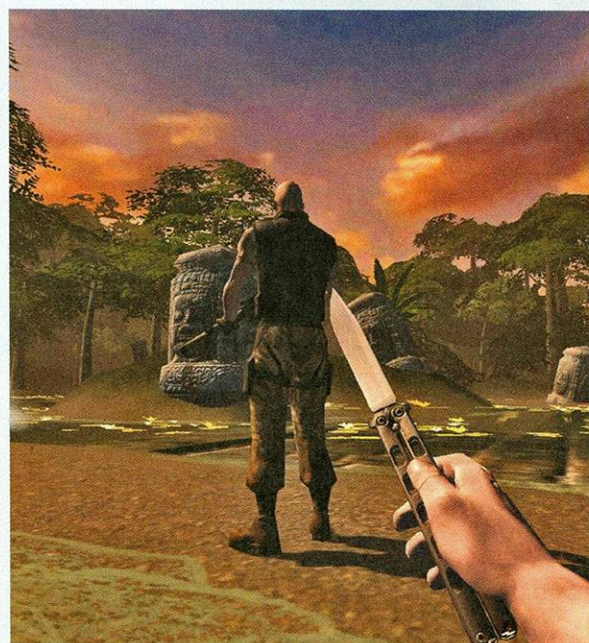
Art Director Christian Bédard führte uns vor, wie eindrucksvoll die Grafik bereits ist. Klar ist noch einiges zu tun und optimieren – das Endprodukt soll konstant mit 30 Frames pro Sekunde laufen. Aber der Eindruck des Strand-Anfangslevels ist schon so einnehmend, dass man am liebsten zu Piz Buin und Kaltgetränk greifen möchte. „Alles wirkt etwas überbelichtet, damit man rein vom Hinsehen den Eindruck hast, dass es hier sehr heiß ist“, meint Christian. Das dynamische Licht lässt überall Schatten entstehen, was angesichts der Vegetationsdichte beachtlich ist. „Die Schauplätze sind riesig, aber keinesfalls leer“, betont er die reichhaltige Bepflanzung. Dieser Auftaktlevel bietet grelle Mittagshelligkeit, bei der als Nächstes gezeigten Landschaft ist es dagegen später Nachmittag mit dezenteren Lichtverhältnissen. Hier beeindruckt uns vor allem die Reflexionen auf dem Fluss und der Unterwassereffekt beim Tauchen, eine realistische Mischung aus Verschwommen- und Trübheit.

Die ausladenden Außenlevels sind eine Spezialität von *Far Cry: Instincts*, aber deshalb wird die Grafik bei Innenschauplätzen nicht vernachlässigt. Flackerndes Kunstlicht und lange Schatten sorgen für eine unheimliche Atmosphäre. Specular Mapping verleiht den Texturen in Gebäuden einen gekonnten Schmutzlook. Bei einem anderen Missions-Beispiel treibt sich Jack Carver in einer dunklen Mine herum, die nur von den Taschenlampen-Lichtkegeln der wandernden Wachposten sporadisch erleuchtet wird. Hier ist die animalische Sicht-Sonderfähigkeit hilfreich. Nach deren Aktivierung erscheint der Schauplatz in helleren Graustufen, von dem sich die rot angelaufenen Söldner deutlich abheben.

Ganz nebenbei wird dem Mehrspielerbereich bei *Far Cry: Instincts* mehr Aufmerksamkeit gewidmet als einst bei der PC-Version. Bis zu vier Spieler per Splitscreen oder maximal 16 Leute gleichzeitig per Xbox Live treten in fünf Spielmodi an. Neben Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag erwarten Sie die Varianten Assault (zwei Teams kontrollieren bestimmte Positionen auf



↑ Fans von Grand Theft Auto: San Andreas wissen es schon lange: Eine geladene Schrotflinte macht den Hausfriedensbruch erst so richtig schön.



↑ Mit gezücktem Taschenmesser schleicht es sich besser.

» der Karte, um Punkte zu sammeln) und Predator (Jagd im Söldnerrudel auf einen Spieler mit animalischen Sonderfähigkeiten). Auch bei Mehrspieler-Partien können Fallen gestellt und Fahrzeuge benutzt werden. Letzteres macht am meisten Spaß, wenn sich mehrere Spieler zusammentun (bewährtes Fahrgemeinschaftsprinzip „Der eine lenkt, der andere besetzt den Geschützturm“). Je nach Vehikeltyp passen bis zu fünf Leute an Bord.

Für den entscheidenden Online-Kick soll der serienmäßige Karten-Editor sorgen, mit dem sich ebenso flott wie komfortabel neue Maps basteln lassen. Während der Vorführung stampfte Multiplayer-Designer Alex Mandryka eben mal schnell einen neuen Level aus dem Boden. Mit einem Riesenpinsel malt man zunächst die Landfläche, beult dann die Szenerie beliebig mit Hügeln und Tälern aus und platziert schließlich Objekte; verschiedene Grüneuggruppen erlauben eine schnelle Bepflanzung. Tageszeit-Lichtverhältnisse, Spielregeln, Waffen- und Vehikelzulassungen lassen sich ebenfalls festlegen. Sehr praktisch: Sie können jederzeit vom Editor in den entstehen-

den Level wechseln, um Änderungen in der Praxis auszuprobieren. Eine Hilfsanzeige lässt Sie wissen, sobald das Werk abgeschlossen werden kann. Wenn Sie dann mit einer Eigenbaukarte eine Spielsession starten, wird diese neue Map bei automatisch auf die Xbox-Festplatte der dazustößenden Teilnehmer heruntergeladen. Dieser Datenaustausch soll nicht länger als zehn Sekunden dauern. Ubisoft plant außerdem spezielle Download-Server, auf denen man sich die populärsten User-Karten kostenlos ziehen kann. Ein ehrgeiziges Konzept das *Far Cry: Instincts* eine lange Popularitäts-Lebensdauer bescheren soll.

Erster Eindruck

•FarCry Instincts

Action für Planer: Faszinierend, auf wie viele Weisen man die Kämpfe bestreiten kann. Offenes Gelände, schlaue Gegner und reichlich Waffen, Vehikel, Stealth-Manöver laden zum Experimentieren ein. Editor und kostenloser Kartennachschub sind vielleicht genau die richtigen Mittel, um Live-Actionspieler von *HALO 2* wegzulocken.



Half-Life 2

Da bleibt nicht nur uns der Atem weg:
Bei uns sehen Sie die ersten Screenshots der Xbox-Version!

Von: Bernd Holtmann

☒ Entwickler: Valve	☒ Genre: Ego-Shooter
☒ Publisher: Vivendi	
☒ Spieler: 1	☒ Termin: Noch unbekannt
☒ www.valve.com	

 Ungläubige! Ketzer! Schwarzseher! Selbst in der OXM-Redaktion gab es einige Kollegen, die bis vor kurzem der Meinung waren, dass der bombastische PC-Shooter *Half-Life 2* niemals für die Xbox umgesetzt werden könnte. Alles Humbug! Bei einem Vor-Ort-Besuch bei Valve wurden unsere englischen Kollegen nicht nur eines Besseren belehrt, sondern haben uns auch die ersten Eindrücke der bereits spielbaren Xbox-Fas-

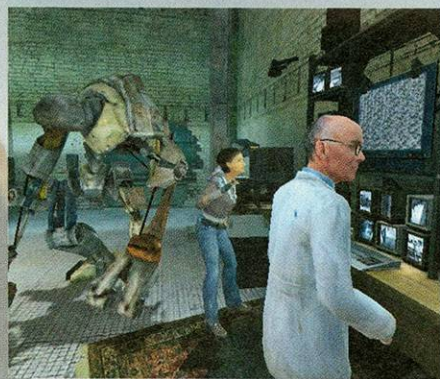
sung und einen Haufen Bildschirmfotos als Beweis mitgebracht: Der beste PC-Shooter der letzten Jahre kommt endlich auch für die Xbox – und die Redaktion ist hin und weg.

Wie schon im ersten Teil spielen Sie die Rolle von Gordon Freeman, einem Wissenschaftler, der (im ersten *Half-Life*) für die Black-Mesa-Forschungseinrichtung arbeitete – bis bei einem geheimen Experiment ein Tor in eine andere Dimension geöffnet wurde. Auf dem Weg hinaus wurde Freeman mit immer gefährlicheren Aliens und später sogar mit einem Säuberungsteam konfrontiert, das dafür sorgen sollte, dass niemals jemand von diesem Debakel erzählen kann. Glücklicherweise überlebte Freeman und spielt auch in *Half-Life 2* wieder die Hauptrolle. Der Story-Writer Marc Laidlaw erklärt es mit einfachen Worten: „Die Handlung von *Half-Life 2* baut

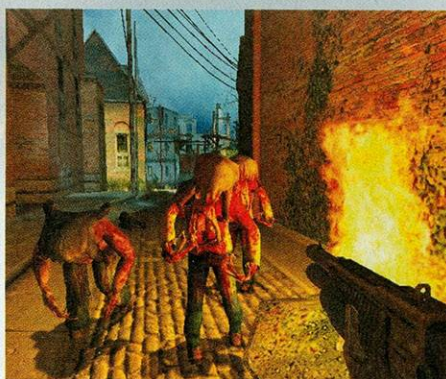
auf den Geschehnissen des ersten Teils auf, es ist aber keine wirkliche Fortsetzung.“ In den zehn Jahren seit Gordons erstem Abenteuer hat sich die Welt stark verändert: Bei Ihrer Ankunft am Bahnhof in der großen Stadt City 17 erleben Sie die ersten ungunstigen Gefühle, denn niemand erklärt Ihnen, wo diese Stadt genau liegt oder warum die Bürger wie in George Orwells Roman *1984* unterdrückt werden. Am Bahnhof fotografieren herumfliegende Wachdroiden jeden neuen Besucher und blenden Sie kurz, als Sie sich die riesigen Fernseher an den Wänden anschauen, auf denen ein alter Herr namens Breen zu sehen ist – offenbar der Anführer der Stadt. Am Ausgang wartet bereits ein Haufen stark bewaffneter Soldaten – die Combine. Da Sie wie im Vorgänger aber zunächst ohne Rüstung und Waffe auskommen müssen, wehren Sie sich nicht, »



↑ Mit dem Sägeblatt und der Gravity-Gun müssen Sie sich gegen eine Horde von menschlichen Alien-Wirten wehren – am besten zielen Sie wie hier auf die Mitte!



↑ Das Metallbiest links ist Alyx' Schoßhund ...



↑ Achten Sie mal auf die Licht- und Schattenspiele.



↑ Glauben Sie nicht, dass die Ihnen die Türe öffnen.

Bonus-Info

HALF-LIFE (DT)

Den stimmungsvollen ersten Teil gibt es übrigens für sieben Euro bei www.amazon.de. Er läuft auch auf sehr alten PCs, ist die Basis für das bekannte Add-on *Counter-Strike* und ein Stück Spielgeschichte.



» sondern nehmen die Beine in die Hand. Nach einer heißen Hetzjagd entkommen Sie den Combine schließlich und treffen auf eine Widerstandsgruppe: Menschen und Aliens, die sich gegen das herrschende Regime auflehnen. Sie kennen diese Leute zwar noch nicht, aber mit ihrer Hilfe machen Sie sich für den Kampf gegen Breen und die Combine bereit.

Im Gegensatz zur sich langsam entwickelnden Handlung fällt die hervorragende Optik der Xbox-Fassung gleich ins Auge. Es ist schon unglaublich, dass dieses Spiel vor einem halben Jahr noch als Krone der PC-Grafiktechnologie galt – und nun von der Xbox mit Leichtigkeit auf den Bildschirm gebracht wird. Lediglich die 64 MByte Hauptspeicher unserer Lieblingskonsole setzen der Grafikqualität eine Grenze, denn dort haben die hoch aufgelösten

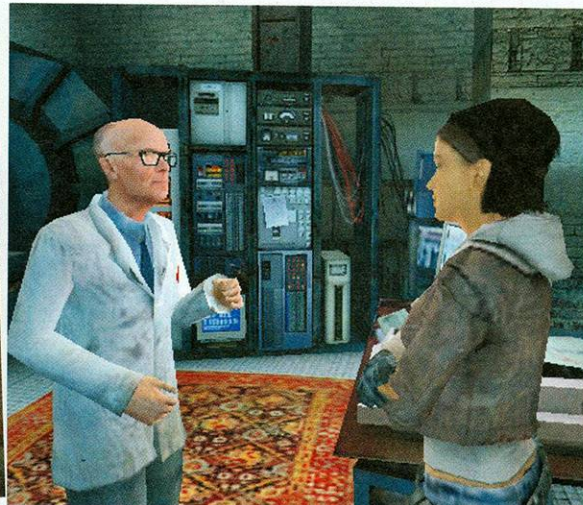
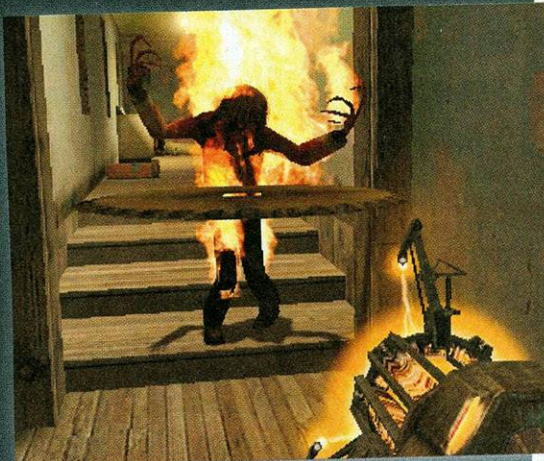
Texturen der PC-Vorlage nicht genug Platz. „Die Hardware-Voraussetzungen für den PC liegen eben bei 512 MByte Hauptspeicher“, erklärt der Projektleiter Jay Stelly dem OXM – und beschreibt das Problem sehr konkret. „Eigentlich bräuhete man fünf oder sechs [Xbox-Konsolen], um alle Levels, die Geometriedaten und die Grafikdaten zu erfassen – und die Physikberechnungen zu erledigen – und wir müssen das alles in eine Xbox packen. Und wir haben es geschafft! Das sieht man daran, dass das Spiel tatsächlich läuft.“ Trotz zahlreicher Anpassungen sieht die Xbox-Umsetzung erstklassig aus – und besitzt viele Details der Welt, die ursprünglich für den PC erschaffen wurde. „Die ganzen vier Gigabyte der PC-Fassung sind auch in der Xbox-Fassung“, verrät Stelly später noch, weist aber

auch darauf hin, dass *Half-Life 2* für die Xbox keine Mehrspieler-Funktionen besitzen wird.

Im Gespräch mit den Kollegen verriet Gabe Newell, dass die Xbox-Fassung schon am Anfang der PC-Entwicklung geplant wurde. 2001 hatte Valve zunächst überprüft, ob eine Umsetzung technisch überhaupt möglich sein würde – und sich dann für eine Xbox-Fassung entschieden. Auf die Arbeit seines Teams ist Jay Stelly besonders stolz: „Bei der Xbox haben wir außerdem eine etwas bessere Kontrolle über den Grafikchip – und konnten die Beleuchtung im Vergleich zum PC etwas verbessern. Das macht das ganze Spiel realistischer.“ Um die vielen Spieldaten zum richtigen Zeitpunkt in den Hauptspeicher der Xbox zu laden, entwickelte das Team ein geschicktes Streaming-System, »

GRAVITATION Die beste Waffe in Half-Life 2

 Sie werden gerade von einem Haufen Combine-Soldaten unter Beschuss genommen? Kein Problem! Packen Sie sich mit der Gravitationskanone einfach den auf dem Boden liegenden Heizkörper und benutzen Sie das Ding als Schild. Aber die Hightech-Waffe taugt auch für fiese Angriffe - zum Beispiel verwandelt das Gerät ein herumliegendes Sägeblatt problemlos in eine todbringende Rotationswaffe. Für uns steht schon jetzt fest: Dieses Ding ist die coolste Waffe im ganzen Spiel!



↑ Der Professor und die hübsche Alyx Vance sind Ihre Verbündeten.



↑ In der Nähe des Bahnhofs haben die Combine eine Straßensperre aufgebaut. Sie kommen leicht daran vorbei, indem Sie unentdeckt über die Dächer klettern.

» das einige Daten auf der Xbox-Festplatte auslagert. Auf diese Weise kann man gleichzeitig die großen Levels und Ladepunkte der PC-Version beibehalten - und möglichst viele Texturen in den Speicher packen.

Besonders viel Arbeit fließt außerdem in die Steuerung, denn Ego-Shooter lassen sich mit einem Controller nicht so genau steuern wie mit Maus und Tastatur. Die bei Valve gezeigte Version ließ sich dank eines automatischen Zielsystems bereits sehr gut steuern. Etwas problematischer verhält es sich mit den Fahrzeugen, die Sie in *Half-Life 2* fahren können. Mit dem Analogstick kann man einen Buggy zwar schon sehr gut steuern - sobald man aber auch noch das fest montierte Maschinengewehr bedienen soll, wird es kompliziert. Dies ist aber nur eines

der Probleme, mit denen sich Jay Stelly und sein Team beschäftigen werden. Wie schnell diese Stolpersteine aus dem Weg geräumt werden können und wann die heiß erwartete Xbox-Version schließlich in den Handel kommt, konnte man noch nicht verraten.

Erster Eindruck

Half-Life 2

Darauf haben wir gewartet: Eine hundertprozentige Umsetzung des PC-Spiels. Alle Levels, Fahrzeuge, Monster, Waffen, die raffinierte Gegner-KI, die geniale Physik-Engine und auch die grandiosen Gesichtsanimationen sind in der spielbaren Xbox-Version bereits enthalten. Auf den Mehrspieler-Modus verzichtet man, aber vielleicht wird der ja wie in der PC-Fassung nachgeliefert?



↑ Die KI dieser Combine-Soldaten ist verdammt gut!

Delta Force Black Hawk Down



Einsatz in Somalia: Hier kämpfen Sie zu Land, zu Wasser und aus der Luft!

Von: Bernd Holtmann

Entwickl.: Climax	Genre: Ego-Shooter
Publ.: Electronic Arts	Live: 2-32
Spieler: 1-4	Termin: Mai 2005
www.novalogic.com	

Ende 1992 starteten die USA mit den Vereinten Nationen eine riesige humanitäre Aktion, um mehr als zwei Millionen Menschen in Somalia mit Lebensmitteln zu versorgen. Einige der dort vorherrschenden Clans begrüßten den Einsatz, andere sahen ihre Macht dadurch bedroht, da man ihnen ein wichtiges Druckmittel nahm: das eigene Volk hungern zu lassen. Unter amerikanischer Führung stellten 28.000 UN-Soldaten die Nahrungsversorgung sicher, bis sich die Situation 1993 verschärfte: 24 pakistanische UN-Soldaten wurden von Rebellen des Klanführers Aidid getötet - und seine Leute griffen immer wieder an ...

In dieser kochenden Bürgerkriegsumgebung ist der Ego-Shooter *Delta Force: Black*

Hawk Down angesiedelt. Wie im gleichnamigen PC-Spiel von 2003 müssen Sie auch in der Xbox-Umsetzung für Recht und Ordnung auf somalischem Terrain sorgen: Ihr erster Einsatz besteht zum Beispiel darin, einen UN-Konvoi zu eskortieren. Hinter einem MG-Geschütz fahren Sie den Wagen für rund zwei Minuten hinterher, bis Aidids Schergen von allen Seiten angreifen: Raketen zischen durch die Luft, Lastwagen mit bewaffneten Soldaten rasen an Ihnen vorbei, heftige Explosionen lassen den Boden erzittern und Gewehrsalven verfehlen Sie um Haaresbreite. Ihre Kommandanten erkennen die Aussichtslosigkeit der Lage und fordern Luftunterstützung an. Eine Minute später ist ein MH-60-Kampfhubschrauber (Black Hawk) schon auf dem Weg - allerdings ohne Bordschütze. Sie müssen jetzt die Beine in die Hand nehmen, um den Heli am Rendezvouspunkt zu treffen und die Minigun im Black Hawk zu besetzen. Sobald Sie die Griffe der Kanone in der Hand halten, kann der Kanonenhagel aus der Luft beginnen ...

Die Vorschauversion von *Black Hawk Down* macht schon einen sehr guten Ein-

druck, auch wenn die Optik keinen neuen Meilenstein darstellt. Die Texturen sehen etwas matschig aus, die Charaktermodelle wenig detailliert - aber das verzeiht man schnell, sobald man den Mehrspieler-Modus entdeckt hat: Deathmatch, Team-Deathmatch, King of the Hill, Sudden Death, Capture the Flag - und jeder Spielmodus kommt mit wenigstens 16 Levelkarten daher. Statt der angekündigten 50 Mitspieler pro Karte lässt die Vorabversion nur 32 Spieler pro Match zu. Dass sich das zur Testversion noch ändert, ist allerdings unwahrscheinlich, schließlich soll das Spiel schon im nächsten Monat erscheinen.

Erster Eindruck

Delta Force: Black Hawk Down

Black Hawk Down ist Ballerspaß pur. Richtig mitgerissen hat uns der Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler. Ein Koop-Match in der Redaktion lockte sogar unsere Layouter vor die Röhre. Ob der Online-Modus der Testversion tatsächlich mit bis zu 50 Spielern funktioniert, wissen wir erst im Mai - dann soll das Spiel auf den Markt kommen.



Bonus-Info

SCHUSS UND TREFFER

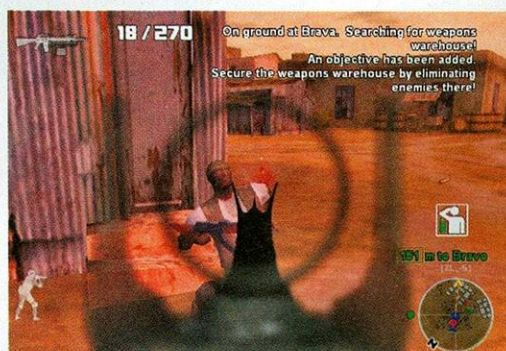
„Black Hawk“ ist der Name für eine Serie von militärisch eingesetzten Hubschraubern. Der Ausdruck „Black Hawk Down“ beschreibt einen abgeschossenen Heli.

PC-ADDON

Für die PC-Vorlage gibt es bereits ein Add-on namens *Team Sabre*, das den Spieler zum Fronteinsatz in den Iran und nach Kolumbien schickt.



Im Splitscreen-Spiel treten Sie nicht nur gegeneinander an: hier ein Bild von unserem Koop-Match.



Mieser Schulterschuss: Die Waffe ist in der rechten Hand.



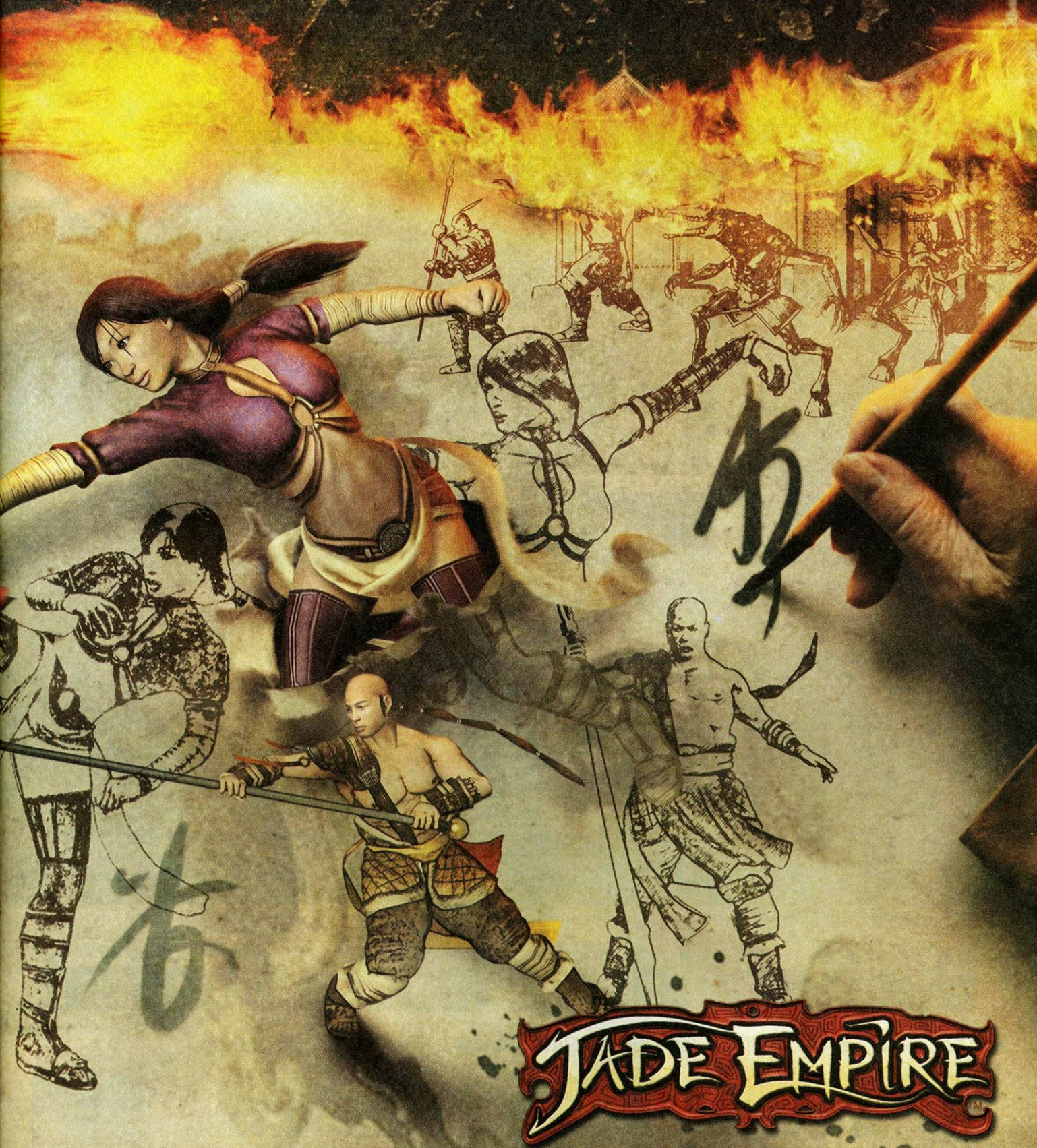
Der hier wollte mal hoch hinaus - das kann er haben!

Jade Empire Engine © & © 2002-2005 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten: BioWare Corp., das BioWare Logo, Jade Empire und das Jade Empire Logo sind entweder registrierte Markenzeichen oder registrierte Markenzeichen der BioWare Corp. in den USA und/oder anderen Ländern. Portions © 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, Xbox und die Xbox Logos sind entweder registrierte Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



Nur wer im Kampf verdient

Perfektioniere deine Fähigkeiten in über 20 Kampfstilen. Übernatürlichkeit durchbrochen wurden. Das Schicksal ruhen. Erweist du dich als würdiger Krieger, erwartest



JADE EMPIRE

sein Können beweist,
sich die Unsterblichkeit.

und kämpfe dich durch eine mystische Welt, in der die Grenzen zur
des Jadereiches kann nur in den Händen eines wahren Meisters
dich die Unsterblichkeit.

jadeempire.xbox.com

Microsoft
game studios

BiOWARE™



it's good to play together



↑ Wichtig, groß - und gefährlich: In diesem Helikopter können Sie einen zweiten Spieler mitnehmen und damit eine gegnerische Basis stürmen.

Battlefield 2: Modern Combat

Der fette Taktik-Shooter für den PC gibt seinen Einstand auf der Xbox!

Von: Bernd Holtmann

✕ Entwickler: Dice/EA UK	✕ Genre: Taktik-Shooter
✕ Publ.: Electronic Arts	✕ Live: 2-24
✕ Spieler: 1	✕ Termin: Herbst 2005
✕ global.dice.se	

Im Herbst bläst Electronic Arts zum Großangriff, denn dann erscheint mit *Battlefield 2: Modern Combat* die erste Konsolenumsetzung der erfolgreichen Battlefield-Spiele auch für die Xbox. Durch viele Add-ons wurde aus dem PC-Spiel *Battlefield 1942* schnell eine Serie, aus der schließlich

eine sehr lebendige Online-Community erwuchs, in der sich Clans auf dem virtuellen Schlachtfeld in taktischer Kriegsführung messen. Das Gleiche wünscht sich das schwedische Entwicklungsteam Digital Illusions (abgekürzt „Dice“) auch für die Umsetzung auf die Konsole - aber ob das so leicht ist?

Um ihr Ziel zu erreichen, legen sich die Schweden derzeit mächtig ins Zeug, allerdings bekommen sie dabei Schützenhilfe von einem anderen Entwicklungsstudio: den englischen Kollegen von Electronic Arts. Aber wieso eigentlich? In der Regel entstehen Spiele doch nur bei einer Softwarefirma, oder? Das stimmt zwar, allerdings hatte Dice bei der Spielum-

setzung für die Xbox eine wichtige Tatsache vergessen: Die PC-Vorlagen sind zwar für ihren ausgeglichenen und reizvollen Multiplayer-Modus berühmt, um daraus aber ein cooles Konsolenspiel zu machen, braucht es auch eine deftige Einzelspieler-Kampagne. An dieser Stelle sprang schließlich Publisher Electronic Arts in die Bresche und sandte das hauseigene Entwicklungsstudio aus England zu Hilfe. Als ob es der Zufall gewollt hätte, arbeitete man dort bereits an einem eigenen Ego-Shooter ohne Mehrspieler-Modus - beide Teile sollten fortan unter einem Namen zusammengelegt werden. Dan Blackstone, dem Senior Producer des EA-Teams, gefiel diese Idee offenbar ➤

Bonus-Info

PUNKTE ZÄHLEN

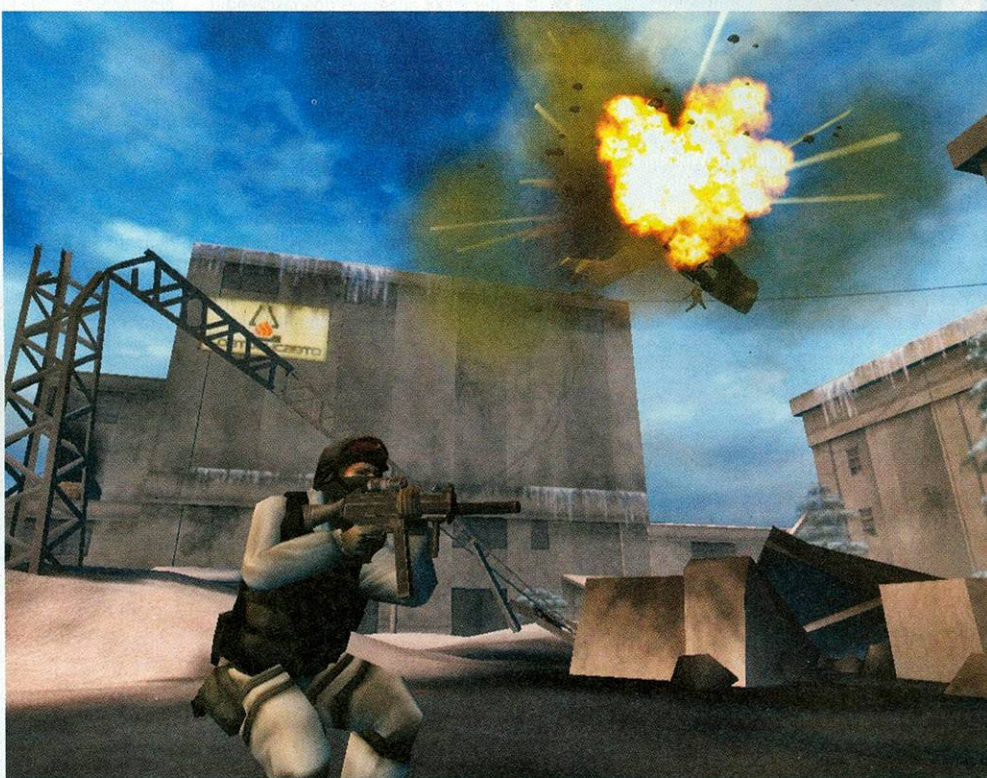
In *Modern Combat* soll man sich durch Battlefield-Punkte zum Beispiel Waffen aufrüsten, stärkere Minen, schnellere Panzer oder eine Rangbeförderung erhalten.

» sehr, denn in einem Interview erklärte er uns die Hintergründe der Zusammenlegung: „Wir haben uns Folgendes gedacht: Wenn die Kollegen von Dice das beste Multiplayer-Spiel haben, dann können wir doch unsere Single-Player-Technologie einbringen und die beiden zu einem Spiel verbinden. [...] Für die Kampagne hatten wir eine Idee, die sich nun wie ein roter Faden durch das Spiel zieht. Propaganda spielt dabei eine große Rolle, denn wir werden beide Seiten eines Krieges zwischen der NATO und China beleuchten.“ Durch diese Entscheidung möchte man sich etwas vom relativ anonymen Mehrspieler-Modus abheben, denn dort kämpft schließlich immer nur ein rotes gegen ein blaues Team. In solchen Kämpfen ist es relativ irrelevant, ob man als chinesischer Spieler oder als NATO-Soldat auf dem Schlachtfeld steht. „Deshalb nehmen wir den Kern des Mehrspieler-Modus und verpassen ihm eine mitreißende Handlung, die in Kasachstan spielt – dem Ort, von dem manche sagen, dass dort der Dritte Weltkrieg anfangen könnte“, geht Blackstone weiter ins Detail. Aber wie groß ist denn der Einfluss, den das EA-Team auf den Mehrspieler-Modus hatte? Marcus Nilsson, der ausführende Produzent bei Dice, meint dazu: „Der Einfluss von EA ist nicht sehr groß, das steht fest. Zurzeit sind wir in einer Situation, die in der Spielebranche sehr selten vorkommt: Wir hatten nämlich viel Zeit, an einem Spiel zu arbeiten, bis es fast fertig war. Dann wurde die bereits erwähnte Entscheidung getroffen – dafür gab es natürlich einen triftigen Grund. Jetzt verbringen wir die gewonnene Zeit damit, das Spiel zu optimieren, es optisch aufzupolieren, den Sound zu verbessern und mehr darüber zu lernen, wie das Spiel auf den Konsolen läuft.“ Nilsson und sein Team sind also stark mit dem Feintuning beschäftigt, einer Arbeit, die sie hoffentlich mit einer noch größeren Fangemeinde belohnt.

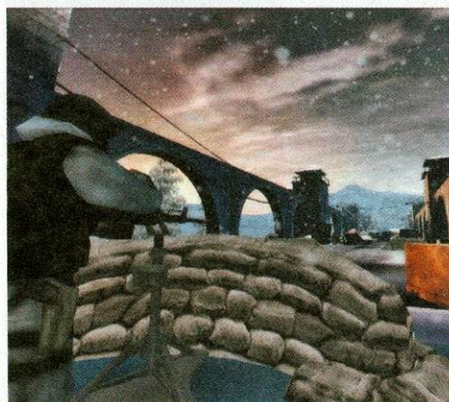
Im Mehrspieler-Modus sind bisher zwei Spielmodi geplant: der Shooter-Klassiker „Kampf um die Flagge“ und „Conquest“. Der Fokus liegt eindeutig auf „Conquest“, das viele Spieler bereits aus *Star Wars: Battlefront* kennen. Dort kommt der gleiche Spielmodus zum Einsatz und man hantiert mit einem ähnlich umfangreichen Arsenal aus Waffen und Fahrzeugen. Das klingt vielleicht kompliziert, »

WAS FÜR EIN SCHLACHTFELD! Die Geschichte hinter den Battlefield-Spielen

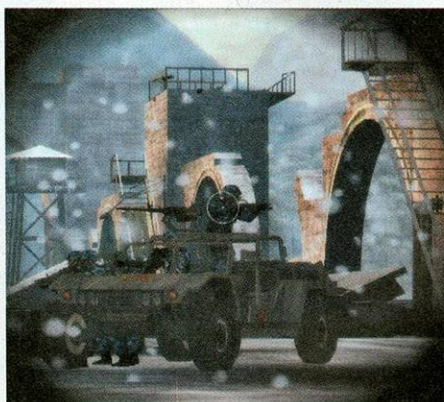
Auf dem PC gibt es die Spieleserie bereits seit 2002, als das Spiel *Battlefield 1942* zum gefeierten Mehrspieler-Hit wurde. Mittlerweile sind für das Spiel nicht nur mehrere Add-ons sowie Modifikationen der treuen Online-Community erschienen. Im vergangenen Jahr wurde auch der in den Dschungel von Vietnam verlegte Nachfolger *Battlefield: Vietnam* veröffentlicht. *Battlefield 2* für den PC wird übrigens noch in diesem Herbst gleichzeitig mit der Xbox-Version *Battlefield 2: Modern Combat* erscheinen.



↑ Sie müssen schon sehr konzentriert spielen, um sich von solchen Explosionen nicht ablenken zu lassen.



↑ Geschütze sind wichtige Verteidigungspunkte.



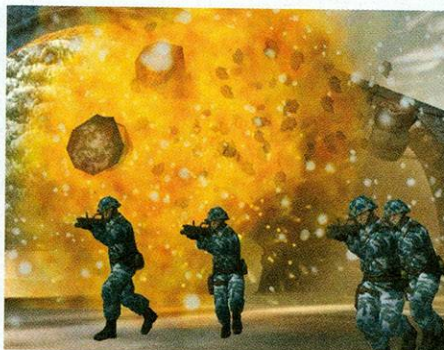
↑ Scharfschützen arbeiten wie hier nur auf Distanz.



↑ Sichtweite und Grafikqualität sind mehr als gut.



↑ Auf diesen HMMWV hat auch ein Schütze Platz.



↑ In der Kampagne spielen Sie in einem Team.



↑ Hubschrauber lassen sich sehr leicht steuern.

SPIEL ALLEIN!

Der Einzelspieler-Modus von Battlefield 2: Modern Combat

 Kasachstan ist der Schauplatz der Einzelspieler-Kampagne. In mehreren Missionen kämpfen die NATO und China um die Vorherrschaft in der Region – und bekriegen sich dabei nicht nur mit Worten, sondern auch mit Waffen und Fahrzeugen jeder Gattung. Die Kampagne war übrigens zunächst als separates Spiel angedacht und entsteht im Gegensatz zum Mehrspieler-Teil nicht bei Digital Illusions, sondern in einem englischen EA-Entwicklungsstudio.



„Dieses Spiel wird kein sinnloses Schießbuden-Training, sondern eine taktische Team-Herausforderung.“

» ist in der Praxis allerdings überraschend einfach und besitzt trotzdem viel strategisches Potenzial: Wie bereits erwähnt, treten zwei Teams in einem großen, abgeschlossenen Level gegeneinander an, um mit Flaggen markierte Kontrollpunkte einzunehmen und zu verteidigen. Bevor man allerdings auf das Schlachtfeld gelassen wird, darf man sich für eine der Charakterklassen entscheiden: Frontsoldat, Scharfschütze, Spec-Ops, Ingenieur oder Sanitäter starten zunächst am Hauptquartier am Rand der Karte und machen sich auf den Weg, um weitere Kontrollpunkte

einzunehmen. Jede Klasse besitzt ihre eigenen Waffen sowie individuelle Vor- und Nachteile, die durch geschickten Einsatz und raffiniertes Taktieren zum Sieg führen.

Sobald Sie sich einer dieser Flaggen nähern, zählt ein Countdown die Zeit herunter, bis diese Flagge als erobert gilt. Ist der Punkt einmal eingenommen, steht Ihrem Team dieser Ort als weiterer Startpunkt zur Verfügung, von dem aus Sie und Ihre Kollegen nach einem virtuellen Tod wieder ins Spiel einsteigen können. Einige solche Kontrollpunkte sind von besonderer strategischer Bedeutung, zum Beispiel »

Bonus-Info

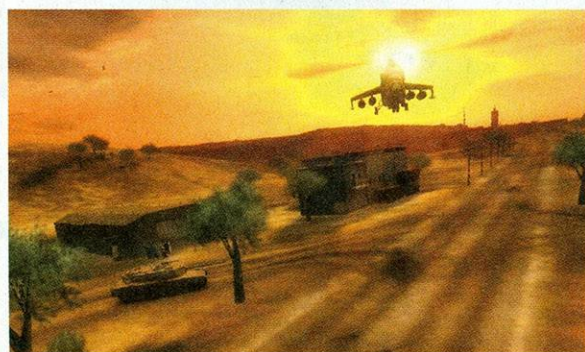
DICE?
DIE KENNT MAN DOCH
Die schwedischen Entwickler haben bereits an einigen bekannten Spielen gewerkelt, zu denen zum Beispiel die Rallysport Challenge-Serie gehört.



↑ Luftunterstützung spielt in Battlefield 2: Modern Combat eine große Rolle. Dieser Pilot sollte übrigens besser aussteigen – das Heck raucht schon verdächtig.



Ein Ausschnitt der Karte „A bridge too far“, die bereits spielbar ist.



Lassen Sie sich von der Grafik nicht blenden – hier zählt Taktik.

» Werkstätten oder Flugfelder, an denen immer neue Fahr- oder Flugzeuge zur Verstärkung auftauchen. Solche Orte sind in der Regel gut durch Geschütze gesichert, lassen sich aber mit etwas Teamwork einnehmen. Dazu brauchen Sie lediglich ein Xbox-Live-Headset, ein paar Mitspieler, viel Teamgeist – und etwas strategisches Verständnis der Levelkarte. Wer häufig mit den gleichen Leuten spielt, kann sich schon früh feste Taktiken überlegen und diese dann mit Codewörtern abkürzen. So verhindern Sie einen Gegenangriff, denn selbst wenn ein Gegner in der Nähe Ihre Sprachbotschaften hört, kann er damit nicht viel anfangen.

In *Battlefield 2: Modern Combat* haben Sie die Wahl aus über 50 Waffen und 30 motorisierten Untersätzen, die das Schlachtfeld auf dem Boden noch um See- und Luftkämpfe erweitern. PC-Spieler erinnern sich vielleicht an die kompliziert zu steuernden Helikopter aus *Battlefield: Vietnam*. In *Modern Combat* gibt es ebenfalls verschiedene Hubschrauber, allerdings lassen diese sich bereits in der spielbaren Vorab-Fassung deutlich einfacher mit den Analogsticks des Xbox-Controllers steuern als die PC-Hubschrauber.

Neben der Steuerung gibt es noch mehr Unterschiede zu den PC-Brüdern. Das Spiel wird zum Beispiel mehr Online-Features wie

Ranglisten und die Verwaltung von Clans bieten und sogar ein Rangsystem besitzen, das neuen Spielern eine Chance gegen geübte Spieler geben soll. Sie kennen vielleicht das frustrierende Erlebnis, wenn Sie ein neues Spiel via Xbox Live ausprobieren möchten – und dann von einem zehnjährigen, vorlauten Ami gehörig auf die Nase kriegen. Durch das neue System soll dieser Frustrationsfaktor der Vergangenheit angehören. Man arbeitet derzeit noch an den technischen Details, aber wenn das System jedem Online-Spieler wirklich nur ähnlich starke Gegner zuweist, dann könnte es den Frustrationsfaktor für viele Xbox-Live-Einsteiger stark reduzieren.

Erster Eindruck

Battlefield 2: Modern Combat

Dieses Spiel hat das Zeug zum echten Knüller, denn es ruht sich nicht auf den Vorschusslorbeeren der PC-Vorgänger aus – und geht sogar drei Schritte weiter als *Star Wars: Battlefront*. *Modern Combat* setzt sich durch frische Ideen und einen Einzelspieler-Modus mit cooler Handlung von anderen Multiplayer-Spielen ab.



Interview

Dan Blackstone, Senior Producer bei EA und Marcus Nilsson, Executive Producer bei Dice

In einem Gespräch haben uns die beiden Verantwortlichen für *Battlefield 2: Modern Combat* eine Menge über die unabhängige Spielerkampagne und die Unterschiede zum Mehrspieler-Modus verraten.

OXM: Im Einzelspieler-Modus agiert man als Teil einer Gruppe – kann man den Kollegen denn auch Anweisungen geben?

Blackstone: Nicht direkt. Es geht immer um die Leistung des Spielers. Wir belohnen den Spieler für seine Taten, aber er sollte keine Belohnung dafür bekommen, dass er andere Leute auf ein Ziel feuern lässt. Die computergesteuerten Soldaten gehen selbstständig in Deckung, benennen erkannte Bedrohungen und Ziele und entscheiden, welche Waffe sie einsetzen sollten. Wenn der Spieler passiv bleibt, greifen die Kerle irgendwann selbstständig einen Gegner an. Die Kollegen übernehmen also eher eine unterstützende Rolle, indem sie dem Spieler Hinweise geben.

OXM: Andere Spiele arbeiten mit Team-Befehlen – hattet ihr so etwas für *Modern Combat* auch geplant?

Blackstone: Darum geht es bei *Battlefield* eigentlich nicht. *Battlefield 2* für den PC hat zwar etwas Ähnliches, aber das beschränkt sich eher darauf, die Taste F3 zu drücken, um zu melden: „Ich habe einen Panzer gesichtet!“ – und nicht etwa: „Hey Marcus, komm rüber und schieß das Ding hier über den Haufen!“

Nilsson: Die Ideen mit dem Gruppensystem haben wir in der PC-Fassung ausgebaut, das ist wirklich eine gut durchdachte Sache. Allerdings sind die *Battlefield*-Versionen für PC und Xbox unterschiedlich. Beide tragen zwar den *Battlefield*-Namen und stecken voller guter Ideen, wie zum Beispiel das moderne Setting. Aber das Konsolenspiel ist eben für Konsolenspieler gemacht und das PC-Spiel für PC-Spieler.

Blackstone: Ein Beispiel: Wenn ich *Rainbow Six* spiele, bin ich erfolgreicher, wenn mein computergesteuertes Team alles erledigt. Die Jungs stürmen einen Raum viel besser, als ich das kann, und das halte ich für falsch. Es sollte um den Spieler gehen ...

OXM: Was könnt ihr uns denn über den Einzelspieler-Modus noch erzählen – was den Inhalt betrifft, habt ihr euch ja etwas bedeckt gehalten.

Blackstone: Die Idee dahinter ist einfach: Der Einzelspieler-Modus besteht aus einer Serie von Zonen, deren Anzahl noch nicht feststeht. Jede dieser Zonen ist so groß wie eine Multiplayer-Karte. Innerhalb einer Zone hat man eine Reihe von Aufgaben, die man erfüllen muss, wobei die Reihenfolge dem Spieler überlassen ist. Zusätzlich zu diesen entscheidenden Aufgaben gibt es aber auch eine Menge weiterer Ereignisse, bei denen der Spieler mitmischen soll. Es gibt Feuergefechte, große Schlachten zwischen den beiden Armeen, aufbrechende Patrouillen – es geht uns darum, die Kriegs Atmosphäre einzufangen. Genau wie im Multiplayer-Modus: Man kann sich einsetzen und einem Spiel zuschauen und es laufen 24 Leute herum, Hubschrauber fliegen vorbei, Panzer und Jeeps fahren – das ist das Gefühl, das wir im Einzelspieler-Modus erreichen wollen.

OXM: Habt ihr seit dem Zusammenschluss der Spiele etwas am Multiplayer-Modus geändert?

Blackstone: Wir haben, was den Einzelspieler-Modus angeht, das Glück, auf einen Kerl namens Campbell Askew zurückgreifen zu können. Er war der Supervising Sound Editor bei der TV-Serie *Band of*

Brothers und hat unsere Möglichkeiten im Soundbereich wirklich stark erweitert. Und jetzt arbeiten wir mit Dice zusammen, um dieses Erlebnis auch im Mehrspieler-Modus zu bieten. Beide Teams lernen voneinander, es sind also nicht zwei verschiedene Spiele, die hier entstehen. Der Multiplayer-Modus hat sich also nicht sehr verändert, allerdings wurden Monate darauf verwendet, ihn zu perfektionieren.

OXM: In *Battlefield 2* für den PC gibt es auch Düsenflugzeuge, wird es die auch in den Konsolenfassungen geben?

Nilsson: Nein, leider nicht – und diese Entscheidung ist gut. Wenn man ein Spiel für die Xbox und die PS2 entwickelt, ist die Größe der Spielwelt nun mal beschränkt. Ihr müsst bedenken, dass wir das Ganze als Multiplayer-Spiel angefangen haben, was es schwierig, wenn nicht sogar unmöglich gemacht hat, noch größere Umgebungen zu streamen. Bei der Größe der Karte in der Konsolenfassung macht es einfach keinen Spaß, mit Düsenjägern herumzufliegen. Wir probieren eigentlich alles erst aus und schauen dann, ob es Spaß macht. Was die Jets betrifft, so fanden wir, dass sie nicht spaßig waren, und haben sie rausgenommen.

Blackstone: Na ja, da gibt es trotzdem noch eine Menge anderer Fahrzeuge: Hubschrauber, Boote, Amphibienfahrzeuge – und sogar einige zivile Fahrzeuge. Außerdem hat jedes Fahrzeug mindestens zwei Positionen, auf denen man Platz nehmen kann. Es gibt also immer mindestens Platz für einen Fahrer und einen Schützen. Das gilt übrigens alles auch für den Einzelspieler-Modus.





↑ Rücken Mutanten zu nahe, erweist sich der Gewehrkolben als Freund.

Und es gibt sie doch, die geheime
Militärbasis der Amerikaner!
Dort ist allerdings der Teufel los!

Area-51



Von: Manfred Reichl

✕ Entwickler: Midway	✕ Genre: Ego-Shooter
✕ Publisher: Midway	✕ Live: 2-16
✕ Spieler: 1-4	✕ Termin: 19. Mai
✕ www.area51-game.com	

Das mit kleinen, grünen Männchen nicht zu spaßen ist, haben Sie bereits in unserer letzten Ausgabe aus der Vorschau zu *Destroy all Humans!* erfahren. Wenn Sie jedoch schon der niedliche Hauptdarsteller dieses Spiels verängstigt hat, dann machen Sie besser einen weiten Bogen um Midways *Area-51*. Denn dieses knallharte Alien-Spektakel wird Ihnen das Blut in den Adern gefrieren lassen, so schaurig geht es zur Sache. Sollten Sie allerdings tatsächlich davor kneifen, verpassen Sie womöglich einen der actionreichsten Shooter, den die Xbox je gesehen hat.

Wie der Name des Titels schon verrät, spielt sich das Geschehen in der sagenumwobenen Area 51 ab, einer angeblichen Militärbasis der Amerikaner, um deren Existenz sich die wildesten Gerüchte ranken. Zu Beginn

der Handlung empfängt die US-Armee ein Alarmsignal von dieser Basis. Eines der dort durchgeführten, schrecklichen Experimente ging nämlich mächtig in die Hose und nach einem Unfall tritt ein bössartiges Virus aus. Das Sicherheitssystem wird daraufhin aktiv, legt die ganze Anlage lahm und riegelt diese komplett ab. Sämtliche Wissenschaftler und Soldaten werden darin eingeschlossen. Eine Spezialeinheit der HAZMAT-Abteilung soll nun der Ursache auf den Grund gehen und die Eingeschlossenen befreien. Gemeinsam mit Ihren Jungs erkunden Sie als Anführer Ethan Cole das riesige Militärgelände. Schon nach wenigen Minuten wird Ihnen jedoch das schreckliche Ausmaß des Unglücks bewusst: Das Virus hat die Insassen der Basis in eklige Mutanten verwandelt, die Ihnen und Ihrem Team an die Gurgel wollen. Doch dies ist nicht das einzige Problem, auf das Cole und seine Männer stoßen. Eine Außerirdischen-Kolonie, die unter der Area-51 liegt, bereitet zusätzlich Schwierigkeiten.

Um Herr der Lage zu werden, stehen Ihnen im Spiel zahlreiche durchschlagskräftige Waffen zur Verfügung. Selbst an die Schießprügel der Aliens dürfen Sie Hand anlegen. Ordentlich

Feuerkraft ist auch bitter nötig, denn Cole und sein Team erwartet die Hölle auf Erden. Die mutierten Soldaten und Wissenschaftler sind nicht nur bis auf die Zähne bewaffnet, sondern einige von ihnen wurden nach der Mutation mit Superkräften ausgestattet. Die Feinde attackieren Sie mit atemberaubender Geschwindigkeit und schlagen mit unbarmherziger Kraft zu. Einige Gegner können sich im Laufe des Spiels sogar unsichtbar machen.

Gemeinsam mit Ihren Jungs ballern Sie sich als Cole durch die Areale. In äußerst hektischen Feuergefechten müssen Sie sich die Monster vom Leib halten, Ihre Männer geben Ihnen dabei tatkräftig Feuerschutz. Dabei erwarten Sie auch zahlreiche geskriptete Ereignisse wie heftige Explosionen oder das Auftauchen insektenähnlicher Gegner, die den kleinen Flood-Monstern aus den *Halo*-Spielen ähneln. Fünf packende und riesige Levels wird *Area-51* zu bieten haben, wobei der Gameplay-Schwerpunkt nicht nur auf wüster Ballerei liegt. Ihnen stehen auch diverse Adventure-Elemente bevor, wenn es zum Beispiel gilt, den richtigen Schalter zu finden, mit dem sich die nächste Pforte öffnen lässt. Zudem ➤

Bonus-Info

ZWEI DEMOS

Der Großteil der Bilder ist aus den beiden Demoversionen entnommen, die wir Ihnen ursprünglich auf unserer DVD anbieten wollten, von der USK jedoch erhielten wir keine Jugendfreigabe. Beide Demos stammen von unterschiedlichen Zeitpunkten während der Entwicklung des Spiels, wie man an den verschiedenen Bildschirmanzeigen erkennen kann.

MUTANTENSTADL Ein böses Virus verwandelt alle Infizierten!



Sie treffen in Area-51 nicht nur auf eine einzige Art von Mutanten. Insgesamt ist der Mutationsprozess der Befallenen nämlich in fünf verschiedene Stufen unterteilt. Achtung: Je mehr ein Gegner bereits mutiert ist, desto gefährlicher ist er.



STUFE 1: Noch trägt das Opfer Teile seiner Rüstung und erinnert an einen Menschen. Es verfügt jedoch schon über immense Kräfte.



STUFE 2: Der Rumpf beginnt zu wachsen und sprengt die Überreste der Rüstung. Zudem sprießt ein zweites Paar Arme hervor.



STUFE 3: Der Mutant wächst immer weiter und entwickelt sich zu einem schnellen Vierbeiner, den Sie auf Distanz halten sollten.



STUFE 4: Immer mehr verfärbt sich dann auch die Haut des Viehs und dessen Widerstandsfähigkeit nimmt deutlich zu.



STUFE 5: Schlussendlich stehen Sie diesem freundlichen Zeitgenossen gegenüber. Ein Raketenwerfer wäre jetzt von Vorteil!

» soll es in der geheimen Anlage auch stets jede Menge zu erkunden geben. Obendrein werden Seitenhiebe auf berühmt-berüchtigte Verschwörungstheorien der Zeitgeschichte ausgeteilt. So vertritt Area-51 seine ganz eigenen Interpretationen zum vermuteten Ufo-Absturz im Juli 1947 in der Nähe der Kleinstadt Roswell im US-Bundesstaat New Mexico oder zur amerikanischen Mondlandung (siehe Extrakasten auf Seite 40) im Juli 1969.

Trotz dieser durchaus humoristischen Abstecker geht es im Rest des Spiels knallhart zur Sache. Die heftigen Auseinandersetzungen mit den mutierten Fratzen enden häufig in einem Blutbad und bei Treffern wirbeln die Körper der Getroffenen reihenweise martialisch durch die Luft. In einigen Passagen erwarten Sie dabei extrem hektische Scharmützel und die Gegner greifen Sie von allen Seiten an. Vor allem die gruselige

Atmosphäre gefiel uns dabei schon sehr gut. Die Ereignisse haben Spuren der Verwüstung in den düsteren Arealen hinterlassen und häufig lauert die Gefahr in der Dunkelheit.

Mit zunehmender Spieldauer wird Ethan Coles Unterstützung immer mehr dezimiert, denn nach und nach werden seine Untergebenen von den schrecklichen Mutanten dahingerafft. Alles kommt letztlich sogar noch viel schlimmer: Cole wird selbst infiziert »

Bonus-Info

MULTIPLAYER

Ein bis vier Spieler können sich in Area-51 in einigen Splitscreen-Modi miteinander austoben. Über Xbox Live werden bis zu 16 Spieler gemeinsam kräftig ballern dürfen.

AKTE X

In der US-Version wird der Hauptcharakter Ethan Cole von David Duchovny gesprochen. Fans der Serie Akte X dürfte dieser als Schauspieler der Titelfigur Fox Mulder bekannt sein. Bereits 2003 hauchte Duchovny einem Spielcharakter mit seiner Stimme Leben ein; in der englischen XIII-Fassung sprach er die Hauptperson.



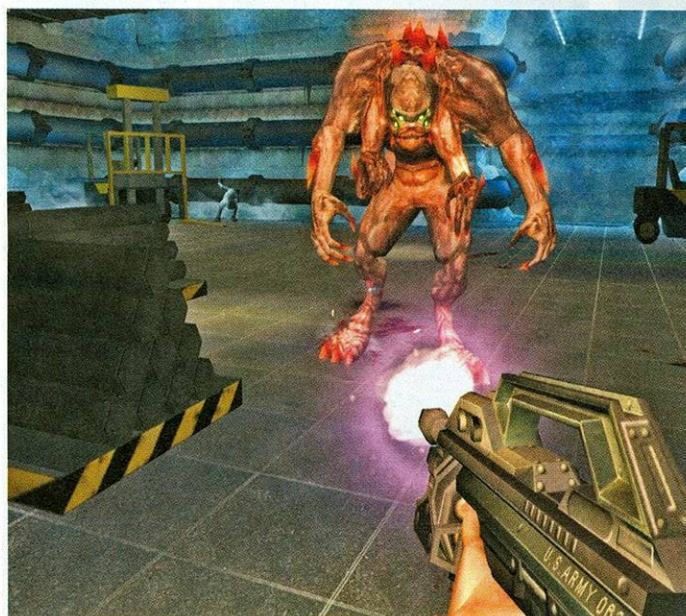
↑ Ihre Teamkollegen ballern fleißig mit.



↑ Als Mutant erkennen Sie Unsichtbare.



↑ Grausige Experimente finden statt.



↑ Sobald dieser nette Kollege auf Sie zustapft, heißt es ballern oder abhauen!



↑ In den Feuergefechten geht es nicht gerade zimperlich zur Sache.

EIN KLEINER SCHRITT

für einen Mann und nur ein großer Witz für die Menschheit?



In einem Level betreten Sie einen Raum, in dem die legendären TV-Szenen der Mondlandung des US-Astronauten Neil Armstrong im Jahre 1969 als Filmkulisse nachgebaut sind. Davor sind ein Regiestuhl sowie eine Filmkamera zu sehen.



Auf den ersten Blick scheint tatsächlich ein Treffen mit Herrn Armstrong auf dem Programm zu stehen.



Zur Begrüßung klappt dieser jedoch in sich zusammen. War die Mondlandung der Amis tatsächlich nur Show?



↑ Die meisten Waffen verfügen über eine Zoomfunktion.

Bonus-Info

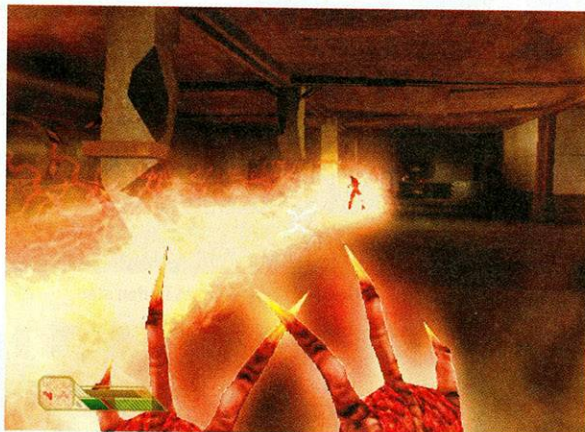
FRATZEN

Das Design der Kreaturen wurde von den Stan Winston Studios übernommen. Unter anderem zeichnen Firmenchef Stan Winston und seine Angestellten für die Gestalten und Effekte in berühmten Filmen wie *Terminator*, *Aliens*, *Predator*, *Jurassic Park* und *Interview mit einem Vampir* verantwortlich.

» und muss sich auf die Suche nach einem Gegenmittel machen. Das Besondere dabei: Sie dürfen Cole wahlweise als Mensch oder Mutant steuern. Letzteres funktioniert allerdings nur für eine gewisse Zeit. Der Bildschirm färbt sich dabei rötlich und Ihre Spielfigur kann sich wesentlich schneller auf die Gegner stürzen. Die Hände des Protagonisten mutieren zu fürchterlichen Pranken und mit nur wenigen Hieben schaltet er die Gegner aus.

Hat er seine Mutanten-Energie aufgebracht, nimmt er wieder menschliche Gestalt an.

In puncto Action wird *Area-51* das Duell mit den Genre-Rivalen nicht zu scheuen brauchen. Lediglich in grafischer Hinsicht wird das Spiel nicht mit optischen Perlen wie *Halo 2* oder *Chronicles of Riddick* mithalten können. Damit beziehen wir uns aber lediglich auf die In-Game-Grafik; die Zwischensequenzen sehen hochprofessionell aus.



↑ In mutiertem Zustand dürfen Sie sogar Feuerbälle verschießen.

Erster Eindruck



Area-51

Ego-Shooter-Fans sollten definitiv einen Blick auf *Area-51* werfen. Der Midway-Titel verspricht jede Menge spannende, gleichzeitig aber auch sehr brutale Unterhaltung. Was die Grafik anbelangt, wird die Hardware der Xbox allerdings nicht in die Knie gezwungen. Besonders gespannt sind wir auf die Online-Modi, die das Spiel zu bieten hat.



↑ In einigen Abschnitten bricht auch unter Ihren Männern Panik aus.



↑ Die atmosphärischen Zwischensequenzen sehen hochprofessionell aus.



↑ Mit einem Laser lassen sich Feinde besonders effektiv lahm legen.

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 (0)89 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.:

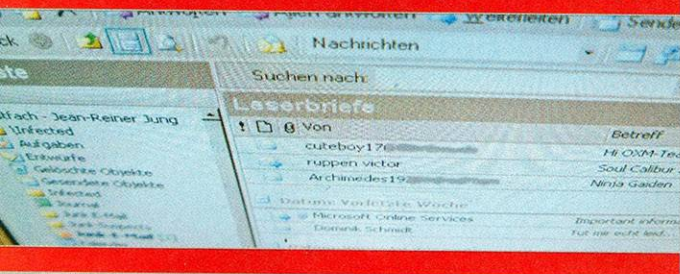
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ **Gegen Rechnung**

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten

PostEingang



DAS ONLINE-CUP-FINALE AUF DER DISK?

Hi OXM-Team!

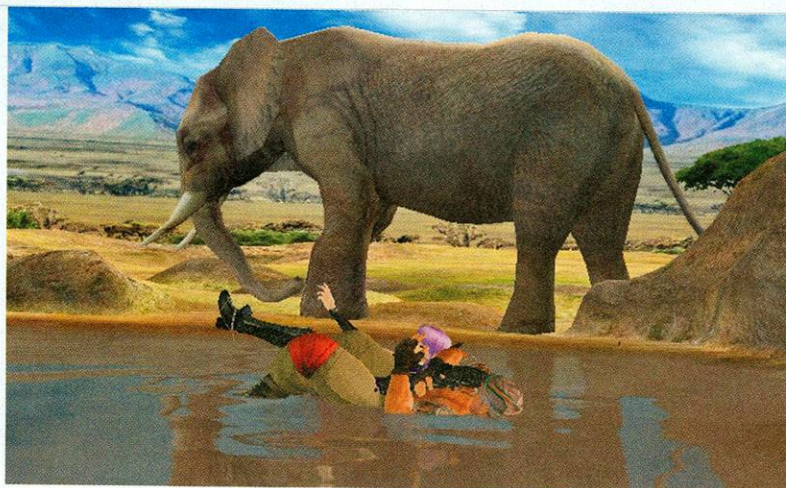
Ich habe eine Frage: Ich habe kein Xbox Live und kann somit nicht am Cup teilnehmen. Könntet ihr das Finale des Cups auf die Disk pressen? Ich würde gern mal sehen, wie gut die anderen Leute bei *Pro Evolution Soccer* sind. Danke

Tim Burmeister (per E-Mail)



Schreiben Sie uns: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder per E-Mail an: oxm-leserbriefe@compu-tec.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.



↑ *Dead or Alive Ultimate* ist wunderbar für Videoberichterstattungen geeignet.

Hallo Tim,
das ist eine vorzügliche Idee. Mal sehen - wenn in Zukunft etwas Platz auf der DVD übrig ist, dann könnte man ja eigentlich mal so ein Finale aufzeichnen und als Video auch der restlichen Leserschaft zugänglich machen. Wir werden uns mal überlegen, ob das technisch machbar ist und welcher Redakteur den besten Kommentar abgibt. Bevorzugt würden dann natürlich Spiele behandelt, die wie *Dead or Alive Ultimate* einen Spectator-Modus haben. Der einzige Nachteil daran ist jedoch, dass wir bei der DVD-Produktion eine ziemlich lange Vorlaufzeit haben. Das bedeutet, wenn wir so schnell wie möglich ein Video des aktuellen Online-Cups beim Presswerk einreichen, könnte man es erst in der Ausgabe 09/2005 bestaunen. Darum jetzt mal die Frage an den Rest der Leserschaft: Besteht Interesse daran?

TSCHÜS, XBOX! - TEIL 2

Hi und hallo!
Ich habe eine komplett andere Meinung als jene, die Tyler Durden in seinem Leserbrief „Tschüs Xbox“ vertritt. Ich weiß, ihr habt geschrieben, ihr lasst das unkommentiert. Aber ich denke, eine andere Meinung kann nicht schaden. Ich habe Konsolen besessen, seit ich in die erste Klasse gehe. Als Erstes hatte ich ein Atari VCS 2600 und dann wirklich querbeet alles von Sega - natürlich auch einen Game Boy. Dann bekam ich irgendwann meinen ersten PC und war total begeistert. Ich

hatte gedacht, die Spiele sähen dort besser aus als auf den Konsolen, seien billiger zu bekommen usw. Doch die erste Ernüchterung stellte sich schon ein, als ich *Turok* mit der Tastatur spielen musste. Was war das denn? Natürlich kann man mit der Maus etwas besser zielen, da gebe ich Tyler schon Recht. Irgendwie muss man mit den Pfeiltasten laufen und andere Befehle, die auf Space, Enter und Alt liegen, sind ganz weit weg und auf die Schnelle oft nicht zu erreichen. Und meistens hockt man total steif vor dem Bildschirm. Nix mehr mit Füße hoch und bequem gammeln beim Zocken. Also hab ich mir ein Joypad gekauft, aber bis da ein Spiel einigermaßen vernünftig auf dem Pad liegt, vergehen ein bis zwei Tage. Das nervt. Was ich eigentlich sagen wollte: Ich denke, es ist einfach nur eine Sache der Gewöhnung, ob man mit Pad oder Maus spielt. Manche Games sind hingegen beispielsweise mit der Tastatur unspielbar. *Need for Speed* mit den Pfeiltasten? Prost, Mahlzeit! Wer ein gutes Fingerspitzengefühl hat, kommt mit dem Pad prima klar. Und wenn nicht, dann wird das Spiel etwas anspruchsvoller und man hat länger was davon ;-)

Zurück zum PC: Die zweite Ernüchterung folgte auch bald. Bald waren die 400 MHz nicht mehr ausreichend. Ein neuer PC musste her (1.000 Euro!!!) und dann noch 'ne gescheite Grafikkarte. Wie viele Xboxen ich dafür bekomme, will ich gar nicht ausrechnen. Inzwischen hab ich meinen dritten PC und muss immer noch bei einigen Spielen eeeeeewig rumstellen, bis die ruckelfrei laufen. Manches kann man am Ende dann doch nur mit einer Auflösung von 800x600 Pixeln spielen - wenn man es denn überhaupt zum



Kurz & knapp



PRÜGEL

Habt ihr schon etwas von *Kung Fu Chaos 2* gehört?

Tim Burmeister (per E-Mail)

Hallo Tim,
Als vor zwei Jahren die Klamauk-Prügelei *Kung Fu Chaos* erschien, hat sie sich eigentlich sehr gut verkauft und auch einige Redakteure prügeln sich auch heute gerne noch mal durch die grelle 70er-Jahre-Filmwelt.



↑ Bisher ist keine Fortsetzung für die alberne Kloperei geplant.

Damals vermuteten wir, dass es nur eine Frage der Zeit sein würde, bis ein Nachfolger erscheint. Da sich bis jetzt jedoch noch nichts auf den Release-Listen von Microsoft getan hat, gehen wir leider inzwischen davon aus, dass für die aktuelle Konsolengeneration kein Nachfolger mehr erscheint.



WER ENTSCHEIDET DAS?

Wer entscheidet denn, welches Spiel „Spiel des Monats“ wird? Nur

der testende Redakteur selbst oder das ganze Team? Denn in der Ausgabe 05/05 waren ja gleich mehrere Anwärter dabei!

Sebastian Sever (per E-Mail)

Hallo Sebastian,
die Entscheidung, welcher Titel Spiel des Monats wird, trifft das gesamte Team kurz vor Redaktionsschluss. Dass es dabei teilweise noch lauter zugeht als bei unseren täglichen Wertungskonferenzen, kann man sich denken, schließlich möchte jeder Redakteur, dass sein persönlicher Liebling die höchste Auszeichnung der Ausgabe bekommt. Tja, und jetzt kannst du dir sicherlich denken, wie es einmal im Jahr zugeht, wenn es darum geht, das Spiel des Jahres zu küren ...

durchgelesen und fand die Bewertung korrekt, was auch durch die Demo-Version der letzten Ausgabe bestätigt wurde. Dann habe ich in eurem Register hinten nachgesehen und hab einige Unstimmigkeiten gefunden. Im Test hat *Chaos Theory* im Einzelspieler-Modus 93 Prozent und im Multiplayer-Modus 94 Prozent bekommen. Hinten im Register steht aber: Einzelspieler-Modus 89 Prozent und Multiplayer-Modus 90 Prozent. Damit wäre es schlechter als *Pandora Tomorrow* - und das ist ja nicht mal unter den Top 3 der Action-Adventures. Sagt mir bitte, ob das ein Druckfehler ist, oder erklärt mir, warum der Titel auf einmal so schlecht sein soll. Danke!!!

Ralf Wondratschek (per E-Mail)



FEHLER IN DER TESTÜBERSICHT

Hallo OXM,
erst einmal ein Lob an euer Heft, ich find es echt klasse. Die Texte stimmen und die Bewertungen sind fast immer richtig. Wie gesagt, fast. Ich habe mir den Test von *Splinter Cell: Chaos Theory*

Hallo Ralf!
Gut aufgepasst! Da wurde natürlich bei der Aktualisierung der Testübersicht ein wenig geschludert und bei *Splinter Cell: Chaos Theory* stehen tatsächlich die falschen Wertungen drin. In dieser Ausgabe haben wir den Fehler aber natürlich berichtigt.

Laufen bekommt. Vor einiger Zeit habe ich mir *Turok: Evolution* gekauft - mit dem Ergebnis, dass nach dem Logo nix mehr kam ... ich bekam das nicht zum Laufen, wie ab und an so manch anderes Game. (...)

Das Ergebnis des Ganzen war, dass mein Spieltrieb ziemlich zurückging. Dann habe ich mir neulich einfach spontan eine Xbox gekauft. Seither bin ich wieder in jeder freien Minute am Zocken. Ich weiß ja nicht, wie Mr. Durden seine Xbox angeschlossen hat, aber sowohl am normalen TV als auch an meinem Plasma ist das Bild gestochen scharf. Und am PC über TV-Karte und DScaler, der die Auflösung zusätzlich hochrechnet, ebenfalls. Und wer eine Ami-Xbox hat, wird den 720p-HDTV-Modus bei entsprechendem Equipment ebenfalls seeeeeehr zu schätzen wissen (womit wir dann bei den 1.024x768 wären :-)) Und teure Spiele? Wer sie neu kauft und dazu noch z. B. in Großmärkten, der muss sich nicht wundern, wenn er bald pleite ist. Mein Händler hat massig gebrauchte Games da, meist schon nach ein paar Wochen auch aktuelle Titel (wie beispielsweise gerade eben *Cold Fear* und *Project: Snowblind*) für gut die Hälfte des Neupreises. Außerdem kann ich meine fertigen Games dort verkaufen und bekomme die Spiele somit eigentlich recht billig. Und sooooo übermäßig finde ich die PC-Palette gar nicht. Irgendwie gibt es da beinahe nur Ego-Shooter und Strategiespiele. Letzteres

Genre werde ich sicher nie vermissen - aber das ist Geschmacksache.
(...)

Fenja Paul (per E-Mail)

PS: *Fight Club* ist einer meiner absoluten Lieblingsfilme, deswegen kann ich auch Mr. Durden nicht wirklich böse sein! *g*

Hallo Fenja!

Auch diesen Leserbrief zum Unterschied zwischen PC- und Xbox-Spielen lassen wir in gewohnter Tradition einfach mal unkommentiert.



EIN HERZ FÜR ONLINE-SPIELER

Hi OXM-Team,
ich habe das Bedürfnis, auch noch einen Kommentar zu „Ein Herz für Offline-Spieler, Teil 2“ abzugeben. Ich bin derselben Meinung wie Volker Gäßlich. Ich spiele zwar erst seit knapp zwei Jahren online und habe davor öfter mit meinen Bruder an einer Konsole gespielt, aber wenn man wirklich mal online mit gleichsprachigen Mitspielern gespielt und nebenbei ein nettes Gespräch geführt hat, will man gar nicht mehr offline spielen. Meine Freunde hatten schon länger online gespielt (PC) und ich hatte ihnen nie geglaubt, dass online um Längen besser ist als offline, bis ich selber Xbox Live bekommen habe. Ich will jetzt Offline-Spiele nicht schlecht machen, aber auf

längere Zeit sind Online-Spiele motivierender und machen länger Spaß.

Ich fände es super, wenn ihr eure Live-News ausweiten könntet. Ich würde es auch gut finden, wenn ihr mal ein paar Xbox-Live-Clans vorstellen würdet, es gibt schon einige Clans, die schon über zwei Jahre bestehen und sehr aktiv in Xbox Live sind. Ich würde es auch gut finden, wenn ihr mal ein Clanturnier veranstalten würdet.
MfG

Fabian Schmidt (per E-Mail)

Hallo Fabian,

Wir kennen dich ja schon als Stammgast in unserem OXM-Online-Cup und sind daher nicht allzu verwundert, dass du dich für eine Erweiterung des Xbox-Live-Anteils im OXM einsetzt. Aber wir sehen es so, dass das Angebot von der Nachfrage reguliert wird. Sollte die Mehrheit unserer Leser sich dafür aussprechen, dass die Live-Sektion im Heft vergrößert wird, so werden wir keine Mittel und Wege scheuen, dies in die Tat umzusetzen. Wenn wir jedoch merken, dass der Großteil der Leser mit dem jetzigen Stand der Dinge zufrieden ist, dann behalten wir den jetzigen Umfang bei. Also, liebe Leser: Schreiben Sie uns! Mehr Xbox Live oder weniger? Wir sind zu jeder Schandtat bereit.

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

Nachdem ihn *Jade Empire* vollkommen aus den Latschen gehauen hat, ist Jean jetzt vollkommen auf dem Fernost-Trip. Das Essen mit Stäbchen funktioniert jedenfalls schon ganz gut.

SPIELT DERZEIT:
Jade Empire, Genma Onimusha, Shenmue II, Dynasty Warriors 4, Samurai Warriors und Barbie Pferdeabenteuer (um wieder runterzukommen)

SCHAUT DERZEIT:
Tiger & Dragon, Hero, House of Flying Daggers und Prinzessin Mononoke



Manfred Reichl (30)
// REDAKTEUR

Hat sich Ende März Kylie Minogue live in der Münchner Olympiahalle angesehen und beglückt seine Kollegen seitdem täglich mit seiner eigenen Interpretation von „Your disco needs you“.

SPIELT DERZEIT:
Midnight Club 3, Jade Empire
TANZT DERZEIT:
fleißig auf seiner Tanzmatte zu den Liedern in *Dancing Stage Unleashed 2*.



Bernd Holtmann (26)
// REDAKTEUR

Muss den fiesen Ohrwurm von Manfred loswerden – hat sich aber noch nicht entschieden, ob das Problem mit Gewalt oder einer Konzertkarte der Fantastischen Vier gelöst wird.

SPIELT DERZEIT:
Unreal Championship 2, WoW (PC)
LIEST DERZEIT (IMMER NOCH):
David Sedaris – *Nackt* (einfach grandios!)



Sascha Dowidat (28)
// FREIER MITARBEITER

Fragt sich nach *Forza Motorsport*, wie er einen Golf mit 550 PS erstens finanziert und diesen dann zweitens durch den TÜV bekommt? Vielleicht Lotto spielen und dann eine gezielte Bestechung der Prüfer?

SPIELT DERZEIT:
Forza Motorsport
HÖRT DERZEIT:
Desire Hardd 5 - Mixed by Klubbheads



Jana Mahnke (26)
// FREIE MITARBEITERIN

Hat dank des Testens der Mehrspieler-Modi mit Manfred endlich den Reiz von Spielen wie *Splinter Cell: Chaos Theory* und *Midnight Club 3* für sich entdeckt. Und das, wo doch jetzt gerade die Sommersaison anfängt „seufz“.

SPIELT DERZEIT:
Midnight Club 3: DUB Edition, Splinter Cell: Chaos Theory und Mortal Kombat: Deception
GENIESST DERZEIT:
die ersten Sonnentage inklusive der neuesten Eiskreationen.



Lars Kromat (31)
// LAYOUT

Will zurück nach New York, in die Stadt der freundlichen Menschen, des funktionierenden Nahverkehrs, des schlechten Wetters, des Fast-Food-Mekkas, des günstigen Shoppens ...

LIEST DERZEIT:
Ein Buch
SPIELT DERZEIT:
Brothers in Arms



Florian Hannich (21)
// LAYOUT

Hat angefangen, seinen Keller zu entrümpeln um die 3,5 Tonnen Vasen, Biergläser und aus diversen Hotels geliehene Handtücher und Shampoos auf dem Flohmarkt zu verknappen.

SPIELT DERZEIT:
Brothers in Arms: Road to Hill 30
LIEST DERZEIT:
Shakespeares „Ein Sommernachtstraum“



Wojtek Pruchnicki (24)
// LAYOUT

Musste für diese Ausgabe seine Altersangabe ändern. „Arrgh“. Ist wohl der einzige Kerl, der mit seinem Alter lügt und sich jünger macht, und dem dennoch nicht geglaubt wird.

WARTET DERZEIT:
Auf Episode III.
SPIELT DERZEIT:
TimeSplitters 3, das Halo 2 im Single-Player mühelos übertrifft.

Die Tests

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



Ist jetzt bald mal gut?

Liebe Publisher, wer soll das eigentlich noch alles

spielen können. Da habe ich gerade eben erst *Splinter Cell: Chaos Theory* für mich entdeckt, und jetzt bringt ihr schon wieder so viele Toptitel raus. Ich möchte gar nicht wissen, wie es im Herbst aussehen wird, wenn die nächste Spieleflut über die Xbox hereinbricht. So, jetzt muss ich aber weg! *Jade Empire* ruft!

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



044 JADE EMPIRE

070 Dancing Stage Unleashed 2

Endlich gibt es Nachschub für die Zappelkasper!

051 Fire For Effect

Ein absoluter Geheimtipp für Action-Fans

056 Greg Hastings' Tournament Paintball

Keine Bange, das ist kein Blut. Das ist nur rote Farbe.

050 GunGriffon: Allied Strike

Tecmo kann nicht nur Ninja-Spiele machen.

067 MX vs. ATV Unleashed

Zwei oder vier Räder? Egal! Ab in den Matsch!

051 Red Ninja: End of Honor

Hey, man kann den Tanga der Hauptdarstellerin sehen.

057 Spy vs. Spy

Die albernen Spione aus dem MAD-Magazin legen los.

069 Stolen

Ein netter *Splinter Cell*-Klon

052 Unreal Championship 2

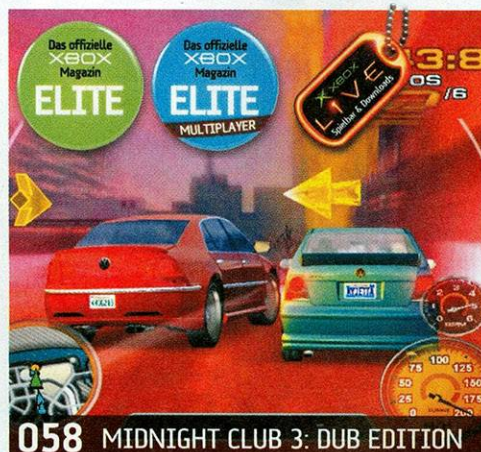
Mit dem Buttermesser gegen hochgerüstete Scharfschützen

062 World Championship Snooker 2005

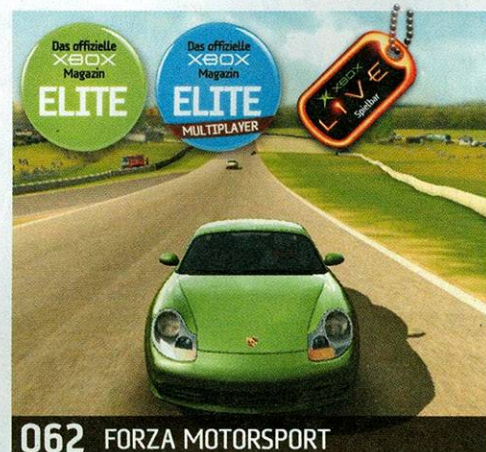
Da hat sich Sega aber eine heiße Lizenz geangelt.

071 Hardware

Das neueste Zubehör im Test



058 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION



062 FORZA MOTORSPORT



NUR FÜR
XBOX

JADE EMPIRE™

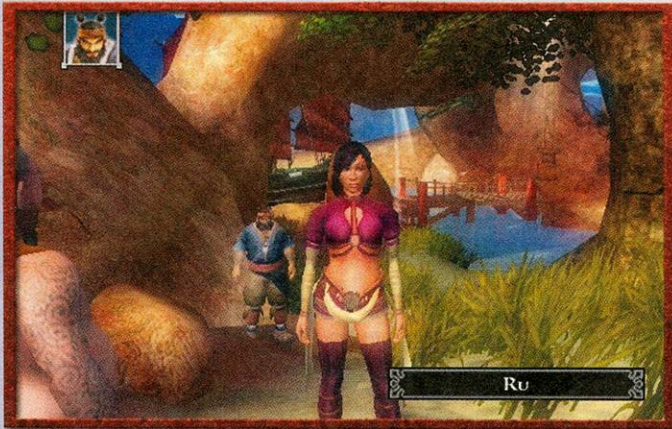
Schluss mit Star Wars! Jetzt schlägt das Jade-Imperium zurück!

Von: Jean-Reiner Jung

☒ Publisher: Microsoft	☒ Genre: Action-Rollenspiel
☒ Sprache: Deutsch	☒ USK: Ab 16 Jahren
☒ Spieler: 1	☒ Termin: 22. April
☒ www.jade.bioware.com	

Es gibt nur wenige Softwarefirmen, deren Namen man sich als Spielefan andächtig auf der Zunge zergehen lässt. Neben Rare, Bungie und den Lionhead Studios von Peter Molyneux hat es auch BioWare geschafft, sich im Olymp der Spiele-Industrie einen Platz zu sichern. Obwohl die Wurzeln dieser Firma im PC-Sektor liegen,

wo sie mit Spielen wie *Baldur's Gate* und *Neverwinter Nights* besonders bei *Dungeons & Dragons*-Fans hoch im Kurs stehen, kam der große Durchbruch mit der Xbox-Umsetzung von *Star Wars Knights of the Old Republic*. Dieser Titel räumte weltweit eine Auszeichnung nach der anderen ab und man kann mit Fug und Recht behaupten, dass die Jungs und »



↑ In dieser lauschigen Bucht wimmelt es von blutrünstigen Piraten.



↑ Die Kämpfe sind alles andere als wildes Knöpfchendrücken.

» Mädels aus dem kanadischen Edmonton es geschafft haben, nicht nur das beste Spiel zum *Star Wars*-Franchise abgeliefert zu haben, sondern auch ganz nebenbei durch ein cooles Kampfsystem und frische Ideen das Rollenspiel-Genre revolutioniert zu haben. Nach gut zwei Jahren Wartezeit – dementsprechend groß sind natürlich auch die Erwartungen – liegt uns mit *Jade Empire* das neue Werk von BioWare vor. Bei *Jade Empire* müssen wir vollständig ohne das bekannte Science-Fiction-Setting um Jedi-Ritter, Sith-Lords und lichtschnelle Raumschiffe auskommen – und dringen dafür in ein Szenario ein, das dem westlichen Gemüt wesentlich

fremder ist als ein Alien mit zwei Köpfen neben der Jedi-Universität auf Dantooine: die Welt der chinesischen Mythen und Geisterwesen. Wie der Name des Spiels schon andeutet, spielt *Jade Empire* in einem Fantasy-Reich namens Jade-Imperium. Es ist ein riesiges Land voller großer urwüchsiger Bambuswälder und wilder Flüsse mit wackeligen Dschunken. Auf jedem zweiten Berggipfel findet man einen alten Mann, der grübelnd nach dem Sinn des Lebens sucht. Bevölkert wird dieses Reich aber nicht nur von Menschen: Hier ist es auch nichts Ungewöhnliches, wenn einem beim Nachmittagsspaziergang plötzlich die örtliche Fuchsgöttin über den Weg läuft oder

kleine Naturgeister zwischen den Gräsern im Morgentau spielen. Neben diesen freundlichen Wald-und-Wiesen-Gottheiten gibt es aber auch Tierdämonen und Erscheinungen aus der Geisterwelt, die den Bewohnern des Jade-Imperiums nicht allzu freundlich gesinnt sind – wie gesagt, eine bezaubernde und zugleich extrem fremde Spielwelt. Bevor Sie jedoch in diese etwas andere Rollenspielwelt eintreten können, erwartet Sie natürlich erst einmal die Charaktergenerierung. Dies ist bei *Jade Empire* einfacher gelöst als bei *Star Wars KOTOR*. Sie entscheiden sich zu Beginn für einen von sechs Charakteren (in der Limited Edition ist es mit dem Mönch

Bonus-Info

Freie Attacke

In den Kämpfen können Sie mit den Schultertasten zwischen den einzelnen Gegnern durchschalten, um sich ein Ziel zu wählen. Wenn Sie jedoch beide Tasten gleichzeitig drücken, verschwindet der Anwahlkreis und Sie kämpfen einfach drauflos. Eine gute Taktik, wenn man mal von einer riesigen Gegnerhorde umzingelt ist.



↑ Wilde Special-Effects begleiten die Echtzeit-Kampfsequenzen. Besonders wird dies deutlich, wenn Sie Magie ins Spiel bringen.

LEVEL UP! Spürst du die Mächte in dir?

Im Gegensatz zu den beiden *Star Wars KOTOR*-Teilen läuft ein Levelaufstieg bei *Jade Empire* sehr einfach ab. Sie verteilen lediglich eine Hand voll Punkte auf drei Grundwerte, dann wird die Beherrschung der Kampfstile verbessert.



↑ Die Grundwerte: Hier dürfen Sie die Basiswerte von Körper, Geist und Seele um einige Punkte steigern.



↑ Die Unterkategorien Gesundheit, Chi und Fokus sind direkt mit den drei Grundwerten verbunden.



↑ Die Erfahrungspunkte können auf alle erlernten Kampffähigkeiten verteilt werden.



↑ Pro Kampfstil gibt es wiederum drei verschiedene Kategorien, die man steigern kann.



↑ Hier stept wirklich der Bär: Wilde Kreaturen stürzen sich in den Kampf.



↑ Die Kämpfe werden von wilden Kameranews begleitet. Auch gerne im Weitwinkel.

» Zeng einer mehr). Neben den Äußerlichkeiten unterscheiden diese sich nur durch die anfänglich vorgegebenen Kampfstile und in den Grundwerten. Bei Letzteren kann man jedoch manuell eingreifen und die Punkte der Fähigkeiten nach eigenem Gusto umverteilen. Anders als bei *KOTOR* wird man hier jedoch nicht von den Zahlenkolonnen des W20-Systems erschlagen. Es gibt nämlich gerade mal drei Grundwerte für Körper, Geist und Seele, aus deren Kombination sich sämtliche Fertigkeiten automatisch errechnen. Die Kampfschutzpunkte ergeben sich beispielsweise ausschließlich aus dem Körperwert, während die Charisma-Punkte aus den Werten für Geist und Seele kombiniert werden. Wenn Sie mit eigenen Werten hantieren möchten, empfiehlt es sich, ein gut ausgewogenes Werteverhältnis mit leichter Betonung auf den Körper zu finden. So ist gewährleistet, dass man in den recht häufigen Kämpfen gut mithalten kann. Übrigens: Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe kann so gut wie jederzeit im Optionsmenü verändert werden. Freunde rundenbasierter Kampfsequenzen werden sich nach *Jade Empire* wohl damit abfinden müssen, dass dieses Feature vom Aussterben bedroht ist. Wie schon in *Fable* und *Sudeki* sind auch hier Echtzeitkämpfe angesagt. Ist erst mal ein Feind mit den Schultertasten anvisiert, kann er mit dem A-Knopf in normaler Stärke angegriffen werden. Sollte der Schuft es wagen, zu blocken, kann diese Deckung mit dem Spezialangriff auf der X-Taste durchbrochen werden. Aber Vorsicht: Dieser Schlag dauert etwas länger und so manche fiese Kreatur nutzt diese Zeit für einen kurzen, aber knackigen Gegenschlag. Sollten Sie merken, dass der Kampf ein wenig kniffliger wird, so gibt es mehrere Möglichkeiten. Am einfachsten ist natürlich das Blocken und Ausweichen, welches mit der B-Taste ausgelöst wird. Will der Feind danach immer noch nicht den Löffel abgeben, so empfiehlt sich eine Focus- oder Chi-Angriffe. Erstere wird mit der Y-Taste ausgelöst und sorgt dafür, dass sich Ihr Charakter voll auf den Kampf konzentriert. Das Ergebnis ist, dass in *Matrix*-Manier durch eine Art

Bonus-Info

Dämonische Gegner

Wenn Sie einen Gegner dämonischen Ursprungs besiegt haben, so erhalten Sie nach dem Kampf dessen Fähigkeiten. In der Praxis bedeutet dies, dass sich Ihr Charakter in diesen Dämon verwandelt. Haben Sie doch mal die Feinde als Frosch- oder Pferdemon zu Klump!

Spieldauer

Wenn man alle Nebenquests und Minispiele links liegen lässt, ergibt sich immer noch eine Spieldauer von etwa 30 Stunden. Wenn Sie alles erforschen wollen und auch gerne mal ein längeres Gespräch mit den Dorfbewohnern führen, sind Sie mit mindestens 60 Stunden dabei.

Autosave

Wie bei *Star Wars KOTOR* speichert *Jade Empire* automatisch an festen Punkten. Im Gegensatz zur Sternensaga, die nur einen Autosave aufbewahrt, behält das Spiel die letzten fünf Speicherpunkte auf der Festplatte.

Kleine Ballerrunde

Die 2D-Shoot-'em-Up-Sequenzen mit dem Libellenflieger lassen sich im Hauptmenü des Spiels einzeln anwählen.

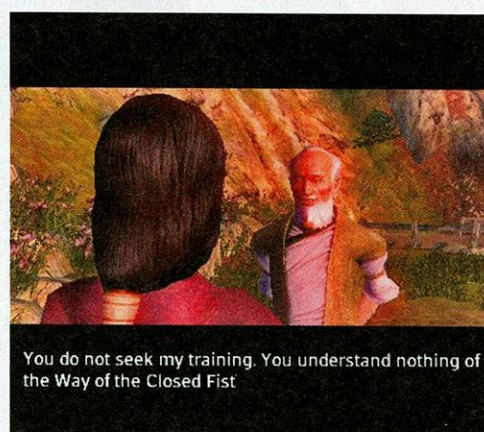


OFFENE HAND ODER GESCHLOSSENE FAUST? Welchen Weg geht Ihr Krieger?

Bei *Star Wars Knights of the Old Republic* waren die beiden Gesinnungen noch sehr leicht auseinander zu halten. Da gab es die dunkle Seite der Macht, die für das abgrundtief Böse stand, und die helle Seite der Macht, die das Gute versinnbildlichte. Bei *Jade Empire* gibt es zwar auch zwei gegensätzliche Gesinnungen, diese stehen jedoch nicht für Gut und Böse. Der Weg der offenen Hand wird von den Kriegen gegangen, die sich der Barmherzigkeit verschrieben haben. Wer diesem Pfad folgt, wird jedoch häufig ausgenutzt und findet sich in der Rolle des billigen Problemlösers wieder. Diejenigen, die den Weg der geschlossenen Faust gehen, glauben an das Recht des Stärkeren. Nur wer sich selbst zu helfen weiß, hat auch das Recht, als gleichwertige Person angesehen zu werden – Nietzsche lässt grüßen!



↑ Nein, Wu, die Lotusblüte ist nicht wirklich böse.



↑ Die Lehre bei diesem Meister können wir vergessen.

» Bullet-Time die Zeit langsamer abläuft und es Ihnen dadurch leichter fällt, Treffer jenseits der Deckung des Gegners zu landen. Der Chi-Angriff wiederum leitet geistige Energie in Ihre Waffe und gibt den Schlägen einen zusätzlichen Wumms, was bei widerspenstigen Gegnern durchaus von Vorteil ist. Wenn das jedoch alles nichts hilft, dann haben Sie für die angreifende Art von Feinden wahrscheinlich den falschen Kampfstil gewählt. So sind gewisse Dämonen immun gegen Schwerer oder Beeinflussungszauber, während sie auf blanke Fäuste mit Kung-Fu-Attacken besonders allergisch reagieren. Sollten Sie also den Stil wechseln wollen, dann drücken Sie einfach das Steuerkreuz, wo sich vier Kampfvariationen als Shortcut anwählen lassen. Am sichersten funktioniert dieser Stilwechsel

übrigens, wenn man kurz vorher mit der Back-Taste die Pausenfunktion ausgelöst hat. Die Kämpfe muss Ihr Charakter – genauso wie das gesamte Abenteuer – übrigens nicht alleine bestehen. Bis zu zwölf Mitstreiter schließen sich Ihrem Team an, wovon jedoch immer nur einer in Ihrer Begleitung durch das Jade-Imperium reist. Anders als bei *KOTOR* können Sie dem Party-Mitglied jedoch keine exakten Befehle geben. Sie bestimmen lediglich im Untermenü, ob sich der Sidekick im Kampf eher aggressiv geben soll oder ob er sich in Zurückhaltung übt und nur unterstützend den einen oder anderen Heilzauber in Ihre Richtung wirft. Es empfiehlt sich übrigens, die begleitenden Charaktere häufiger mal zu wechseln. Nicht nur, dass sich die Kämpfe dann abwechslungsreicher gestalten, weil jeder Mitstreiter

seinen eigenen, sehenswerten Kampfstil hat, sondern auch, weil sich die Story durch kleine Konversationen zwischen dem Hauptdarsteller und seiner Begleitung weiterentwickelt, was zu so mancher Nebenquest führen kann. Rollenspieltypisch nehmen die Gespräche auch bei *Jade Empire* einen großen Teil des Spielgeschehens ein. Meistens können Sie aus mehreren vorgegebenen Antworten auswählen und Entscheidungen treffen. Sie sollten jedoch aufpassen, wie Sie sich Ihrem Gesprächspartner gegenüber verhalten. Wie in *Star Wars KOTOR* gibt es hier nämlich wieder eine Messlatte, die Ihr Benehmen bewertet. Diesmal geht es jedoch nicht um die Wahl zwischen Gut und Böse, sondern um zwei Philosophien: den Weg der offenen Hand und den Weg der geschlossenen Faust (siehe »)

Bonus-Info

Demo inklusive
Wie bei fast allen Microsoft-Titeln kann man im Hauptmenü Demos anwählen. Bei der normalen Edition haben Sie Zugriff auf die Demo-Version von *Conker: Live & Reloaded*. Für OXM-Leser sicherlich ein alter Hut, da wir die gleiche Demo bereits in Ausgabe 03/2005 auf der Heft-DVD hatten.



↑ Die Fokus-Angriffe werden von einem sehr ansehnlichen Grafikeffekt begleitet.



↑ In diesem Wald treiben sich nicht nur Gespenster, sondern auch eine Fuchsgöttin herum. Was soll's, wir gehen trotzdem rein.

AUFGEPASST! Fiese Fallen an Schatzkisten

Manche Schatzkisten sind mit Fallen gespickt. Sobald Sie eine präparierte Truhe öffnen, zeigt sich, wie gut der Focus-Wert Ihres Charakters ist. Ist dieser nämlich hoch genug, springt das Spiel automatisch in den Zeitlupen-Modus und Sie können in einer imposanten Animation das Ausweichen Ihres Charakters erleben. Ist der Wert zu niedrig – bumm!



↑ In dieser Schatzkiste lauerte eine Sprengfalle. Wenn Ihr Charakter rechtzeitig reagiert, vollführt er einen tollkühnen Sprung.



↑ Ballerspaß in den Bonusrunden.

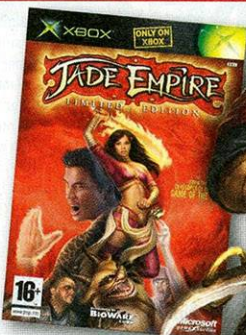


↑ Oh nein, der fiese Geist blockt einfach.

» Extrakasten auf Seite 47). Je nachdem, in welche Richtung der Balken ausschlägt, werden die Charakterentwicklung und die Handlung beeinflusst. So kann es beispielsweise passieren, dass ein Lehrmeister sich weigert, Ihnen eine neue Technik beizubringen, da er nur Schüler annimmt, die dem vom ihm favorisierten Weg der geschlossenen Faust folgen. Rollenspielveteranen werden anfänglich bestimmt die Shops vermissen, in denen man Waffen und Rüstungen kaufen kann. Dieses klassische RPG-Element gibt es bei *Jade Empire* nicht mehr. Das angesammelte Geld wird vielmehr bei Lehrmeistern ausgegeben, um sich neue Techniken anzueignen, die einzelne Fähigkeiten steigern. Eine weitere Möglichkeit, den Charakter hochzurüsten, sind magische Kristalle, die man in ein Amulett einlegt, welches Sie im ersten Kapitel des Spiels finden. Diese Kristalle verändern die Grundwerte Ihrer Spielfigur. Leider sind diese wertvollen Klunker nicht überall zu bekommen. Bei den gewöhnlichen Händlern stehen die Chancen meistens eher schlecht. Ein guter Ort zum Suchen ist jedoch die freie Wildbahn: In herrenlos umherstehenden Schatzkisten, Vasen oder »

SIEBEN SAMURAI Die Limited-Edition

Zeitgleich mit der hier getesteten normalen Version von *Jade Empire* kommt am 22. April auch eine Limited Edition auf den Markt. Diese wird neben einem ganzen Batzen Bonusmaterial auch einen siebten Hauptcharakter und einen weiteren Kampfstil bieten, welche in der normalen Version nicht zu finden sind. Leider erreichte uns bis zum Redaktionsschluss keine testbare Version dieser erweiterten Fassung, weshalb wir einen Test in der nächsten Ausgabe nachreichen.



↑ Die Limited Edition ist an der roten Verpackungsfarbe zu erkennen.

↑ Der Mönch Zeng wird nur in der Limited Edition spielbar sein.

» Fässern findet sich neben Silbermünzen und Schriftrollen so mancher Klunker. Seit der *Final Fantasy*-Serie ist es eigentlich nichts Ungewöhnliches mehr, dass in Rollenspielen Luftschiffe und Flugzeuge auftauchen. Auch bei *Jade Empire* kann man weite Strecken über den Luftweg abkürzen. Wenn Sie zum ersten Mal in den Flieger einsteigen, werden Sie mit einem feinen 2D-Ballerspiel im Stile von *Xevious*, *Aleste* oder *Ikaruga* überrascht. Rollenspielpuristen können die Teilnahme natürlich auch verweigern, aber dann entgeht ihnen ein toller Retrospaß. Dies liegt besonders daran, dass die Feindformationen der Ballerlevels gut durchdacht sind und auch die Extrawaffen Laune machen. Auf den ersten Blick mag *Jade Empire*

aussehen, als sei es nur für Feng-Shui-Anhänger, Sushi-Liebhaber oder Bonsai-Züchter geeignet. Lassen Sie sich aber nicht täuschen. *Jade Empire* ist die konsequente Weiterentwicklung von *Star Wars Knights of the Old Republic*. Ohne unnützen Regelballast, dafür aber mit einer packenden Story und einem actionreichen Kampfsystem hat BioWare das bewährte Spielprinzip erneut auf eine höhere Ebene getrieben. Bleibt nur zu hoffen, dass die deutsche Fassung mit der von uns getesteten englischen mithalten kann und uns ein Debakel wie damals beim ersten *KOTOR* erspart bleibt. Der Nachtest der deutsch synchronisierten Fassung sowie der Limited Edition folgt in der nächsten Ausgabe.



↑ Der Spezial-Angriff wird von einem blauen Leuchten begleitet.



↑ Mit diesem Amulett verändern Sie die Fähigkeiten des Helden.



↑ Wenn Sie von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen werden, lohnt sich ein Special-Angriff.

Meine Meinung

» Jean-Reiner Jung

Ich fühle mich, als wäre ich im Land des Lächelns. *Jade Empire* zu spielen, kann ich am besten mit dem Gefühl beschreiben, das ich empfand, als ich das erste Mal *Tiger & Dragon* sah: Verzauberung. Von Anfang an wird man in eine fremde Welt entführt, die nur so vor liebevollen Details strotzt. *Jade Empire* ist ein Kunstwerk, eine Hommage an die fernöstliche Philosophie, gemixt mit Popkultur und dem *KOTOR*-Spielprinzip. Es ist klasse, mit welcher Souveränität BioWare allen anderen RPG-Machern zeigt, wie man dem Genre zu neuen Höhenflügen verhilft.

Die Wertung

» Jade Empire

- + Fantastische Atmosphäre
- + Leicht zugängliches Rollenspielsystem
- + Imposante Grafikumgebung
- + Actionhaltiges Kampfsystem mit Tiefgang
- Sehr lange Ladezeiten

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	82%	- %	92%

Das Fazit

Kunterbunt, atmosphärisch und einfach traumhaft gestaltet: Die nächste Steigerung im Rollenspiel-Genre.

GunGriffon: Allied Strike

Nicht schön, aber selten - so könnte das Motto lauten.

Bonus-Info

ENTWICKLER

Während die Originalfassung des Saturn-Spiels von Game Arts entwickelt wurde, zeichnen jetzt erstmals die Entwickler von Tecmo für das Mech-Spektakel verantwortlich, die schon mit Perlen wie *Dead or Alive 3* oder *Ninja Gaiden* für Furore sorgten.

Von: Sascha Dowidat

- | | |
|--|--|
| ☒ Publisher: Microsoft | ☒ Genre: Action |
| ☒ Sprache: Englisch | ☒ USK: Ab 12 Jahren |
| ☒ Spieler: 1 | ☒ Termin: Erhältlich |
| ☒ Live: 2-8 | ☒ System Link: 2 |
| ☒ www.tecmogames.com | |

Mit *GunGriffon: Allied Strike* erscheint eine weitere Mech-Simulation für die Xbox. Nach dem fantastischen *Mech Assault: Lone Wolf* von Day 1 Studios liegt die Messlatte zwar entsprechend hoch, dafür blickt *GunGriffon* aber auf eine lange Tradition zurück: Vor gut elf Jahren erschien das erste Spiel der Serie - damals auf dem Sega Saturn - und heimste bei der Fachpresse hohe Wertungen ein. Mit dem „Schlag der Alliierten“ erscheint der aktuelle Teil nun für die Xbox. Nach dem Anwählen der Einzelspieler-Kampagne werden Sie verduzt auf Ihre Konsole schauen und sich fragen, ob es sich auch wirklich um die Xbox-Fassung handelt, denn so ein pixeliges Intro bekommt man hier selten zu Gesicht. Aber es ist ja nur ein Intro, also auf zum Spiel! Sie starten irgendwo in der Nähe von Burma und Laos und müssen als Erstes Ihren eigenen Mech ausstatten. Anfangs stehen Ihnen nur drei verschiedene Roboter zur

Verfügung, im Laufe der Kampagne vergrößert sich aber Ihr Park an Kampfrobotern, die sich in Schnelligkeit, Panzerung, Reichweite und Flugzeit unterscheiden. Je nach Mission sollten Sie Ihren Mech gezielt auswählen, denn eine bessere Panzerung ist beispielsweise bei unwegsamem Gelände von größerem Vorteil als eine hohe Geschwindigkeit. Manche Mech-Roboter haben sogar eine Turbo-Funktion und sind damit extrem wendig. Dazu packen Sie verschiedene Waffen und Raketen, wählen einen Mech an Ihrer Seite aus, der per Link-Funktion wahlweise auch von einem menschlichen Mitspieler übernommen werden kann, und ziehen in den Kampf. Leider ist die optische Präsentation nur geringfügig besser als beim Intro.

Die Umgebungen sehen trist aus, der Sound dudelt lieblos aus den Boxen und die Farbgebung mit ihren Braun-Grau-Grün-Tönen entspricht höchstens dem Geschmack einer ökobewussten Studenten-WG. Und doch macht das Mech-Geballer kurzfristig Laune. Sie brauchen schon ein paar Versuche, um den strategisch besten Weg durch die Levels zu finden, und laden regelmäßig neue Waffen nach, die per Helikopter geliefert werden. Wer möchte, kann auch online spielen. Im Vergleich zu *Mech Assault: Lone Wolf* sicher kein Meilenstein, aber als Mech-Spektakel für Fans bringt es kurzfristige Freude.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Mech-Shooter sind sicher nicht Spiele für jeden Geschmack, aber besonders mit genialem Controller wie bei *Steel Battalion* durchaus Spaßig. Aber ohne Riesen-Controller und dazu mit schwacher Grafik macht es eben nur halb so viel Spaß. Sieht man über die schludrige Präsentation von *GunGriffon* hinweg, bei der man zeitweise nicht weiß, ob man nicht doch die Originalfassung aus Saturn-Zeiten spielt, kann das Gameplay durchaus überzeugen. Besonders die vielen verschiedenen Mechs und die gute Steuerung haben es mir angetan.

Die Wertung

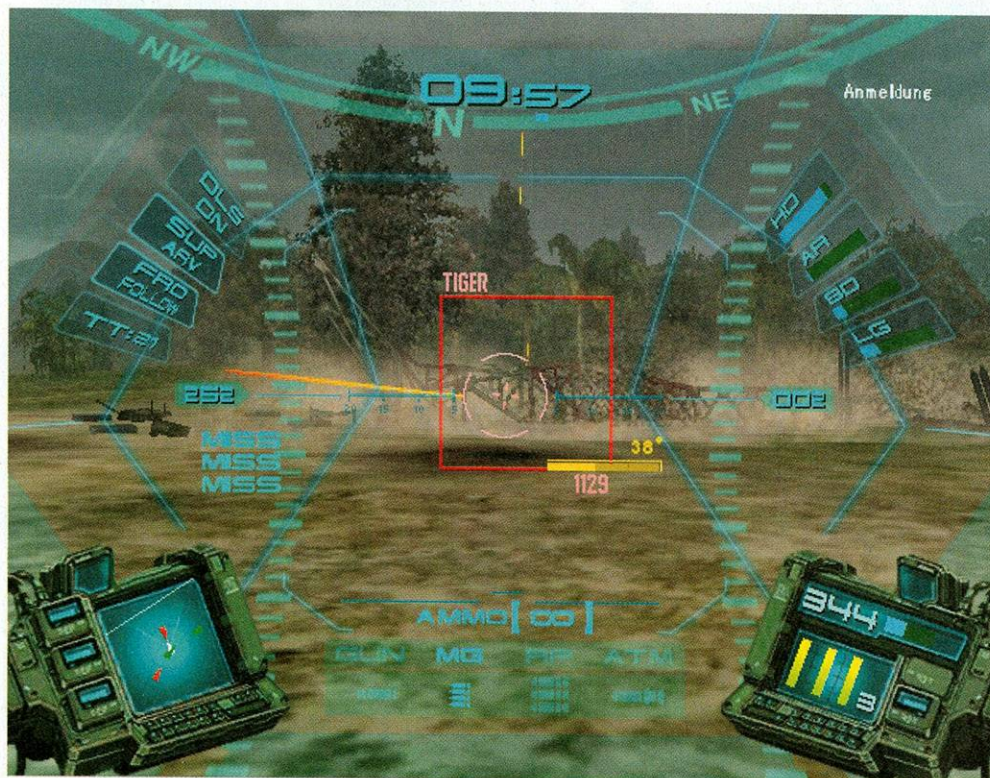
GunGriffon: Allied Strike

- ☒ Viele verschiedene Mechs
- ☒ Einfache Steuerung
- ☒ Unterdurchschnittliche Präsentation
- ☒ Technisch etwas schwach
- ☒ Nur 13 Missionen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
48%	61%	65%	61%

Das Fazit

Tristes Action-Spektakel mit gewöhnungsbedürftiger Präsentation, aber einfacher Steuerung und vielen Mechs.



↑ Mit etwas Geschick werden die Gegner unter umstürzenden Masten begraben.



↑ Vor dem Einsatz wählen Sie einen Mech.



↑ Ihr Teamkamerad feuert meist kräftig mit.



↑ Die Landschaften sehen trist aus.

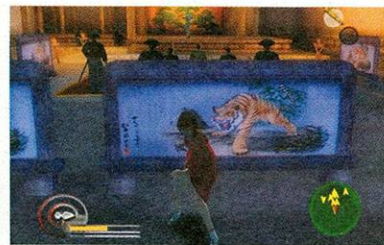
Red Ninja: End of Honor

Sexy Ninja-Dame rächt den Tod ihres Vaters.

Von: Sascha Dowidat

Publ.: Vivendi Universal	Genre: Action
Sprache: Englisch	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
www.redninja.com	

Red Ninja: End of Honor müsste tref- fender als „End of Spielspaß“ betitelt werden und gehört in die Kategorie „Spiele, die die Welt nicht braucht“. Kurenai, ein kleines japanisches Mädchen, muss mit ansehen, wie ihr Vater auf bestialische Art niedergemetzelt wird, bevor dessen Mörder



↑ Hier wird es knifflig und frustig.

sie selbst an einem Drahtseil aufhängen. Aber sie überlebt. Später erlernt sie die Künste der Ninja und das Drahtseil, Tetsugen genannt, soll fortan zu ihrer wertvollsten Waffe werden. Klingt so weit super, doch schon in der Tutorial-Mission wird die Geduld des Spielers auf eine harte Probe gestellt. Zum Beispiel wenn er eine Wand (à la Prince of Persia) entlanglaufen soll, die schwammige Steuerung dies aber verhindert. Nachdem Sie das Tutorial beendet haben, macht sich Kurenai auf den Weg, die Mitglieder des Black Lizard Clans zu finden und zu vernichten. Dabei schleicht sie durch karg texturierte Umgebungen, während der Spieler mit der schlechten Kameraführung kämpft. Sie schwimmt durch Seen mit minimalsten Wassereffekten und metzelt mit dem Drahtseil angreifende Feinde nieder. Kleine Details wie durch die Gegend flatternde Schmetterlinge oder umherfliegendes Laub sind nett und tragen zum Flair des Spieles bei, während die frustrierenden Stellen mit einem dämlichen Try- und Error-Prinzip am Spielspaß nagen. Wer auf Action-Adventures und Ninja-Action steht, zusätzlich Ninja Gaiden oder Prince of Persia schon durchhat, sollte Probe spielen.

Das offizielle Magazin
BUDGET



↑ Mit dem Tetsugen-Drahtseil können Sie aus der Distanz angreifen.

Bonus-Info

NINJUTSU

Als Ninjutsu bezeichnet man die Künste der Ninja-Krieger. Dazu gehören neben den Kampf- und Selbstverteidigungstechniken auch verschiedene Sprung- und Fallarten. Die Ninjakünste umschließen sogar das Gebiet der Spionage, Tarnung, Täuschung, Meditation und altertümliche Heilmethoden.

Die Wertung

Red Ninja: End of Honor

- Man kann den Tanga sehen :-)
- Schönes Cover-Artwork
- Frustrierendes Gameplay
- Schwammige Steuerung
- Miserable Kameraführung

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
59%	64%	-%	49%

Das Fazit

Frustrierendes Action-Adventure mit miserabler Kamera und schlechter Steuerung, aber einer sexy Protagonistin.

Fire for Effect

Wild in der Gegend rumballern und Fallschirmspringen einfach nur so zum Spaß?

Von: Sascha Dowidat

Publisher: Flashpoint	Genre: Action
Sprache: Deutsch	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
www.fireforeffect.de	

Keineswegs! Auch wenn der Titel anfangs die Vermutung nahe legt, hier würde für reine Effekthascherei in der Gegend herumgeballert, gibt es doch einen sehr ernstesten Hintergrund. Sie gehören zur Counter Terrorist



↑ Sie können auch aus der Ego-Sicht feuern.

Special Forces, kurz CTSF, einer Spezialeinheit, die Terroristen weltweit den Hintern versohlen soll. Eine ganz spezielle Tracht verdient Anton Call, ehemals selbst Mitglied der CTSF, der noch eine besondere Rechnung mit der Organisation offen hat. Ihre Aufgabe besteht darin, dem Verrückten das Handwerk zu legen und die Bedrohung abzuwenden. In der Rolle von Owl und Raptor, beide mit speziellen Fähigkeiten ausgestattet, machen Sie sich auf den Weg. Fire for Effect ist ein gelungener Third-Person-Shooter, der überraschend viel Spaß macht. Sie stürmen Tanker und Züge oder springen auch schon mal aus einem Flugzeug. Langweile kommt fast nie auf. Die beiden Spezialisten beherrschen perfekt den Umgang mit allerlei Waffen, Fahrzeugen und den üblichen Gadgets. Egal ob Hovercrafts, Jeeps oder Snowspeeder, einfaches Gewehr oder durchschlagende Panzerfaust, kleine Granaten oder Nachtsichtgerät, der Einsatz klappt reibungslos. Optisch hätte man sicherlich mehr aus dem Titel machen können, aber dafür entschädigen die netten Ideen und abwechslungsreichen Missionen. Ein kleiner Geheimtip!



↑ Abgefahren - Jetzt greifen feindliche Fallschirmspringer an.

Bonus-Info

OWL UND RAPTOR

Owl ist Experte für die Infiltration des Feindes, Präzisionseinsätze und Meister im Fallschirmspringen. Raptor bevorzugt lieber die rabiate Tour: Nahkampf und der Umgang mit Massenvernichtungswaffen sind sein Spezialgebiet. Die Missionen werden je nach Art des Auftrages von Owl oder Raptor durchgeführt.

Die Wertung

Fire for Effect

- Abwechslungsreiche Missionen
- Zahlreiche Fahrzeuge
- Leicht zugängliches Gameplay
- Kein Mehrspieler-Modus
- Teilweise grafische Schwächen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
78%	74%	-%	83%

Das Fazit

Gelungener Shooter mit abwechslungsreichen Szenarien und netten Ideen, aber fehlendem Mehrspieler-Modus.

Unreal Championship 2

Für dieses Meisterwerk brauchen Sie Reflexe wie ein Tiger und Nerven aus Stahl!

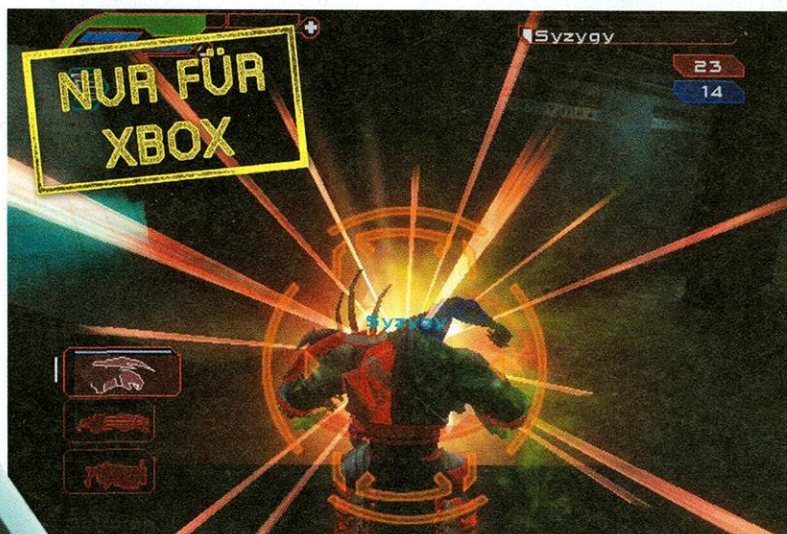
Von: Bernd Holtmann

X Publisher: Midway	X Genre: Action/Shooter
X Sprache: Deutsch	X USK: ab 18 Jahren
X Spieler: 1-2	X Termin: Erhältlich
X Live: 2-8	X System Link: 2-8
X www.liandriconflict.com	

Auf dem PC gehören die *Unreal Tournament*-Spiele schon seit langem zum Besten, was das Ego-Shooter-Genre zu bieten hat. Der zweite Ableger dieser Serie erscheint jetzt für die Xbox und weckt hohe Erwartungen. *Unreal Championship 2* wird alteingesessene Shooter-Fans durch viele kleine und ein paar sehr große Änderungen sicher positiv überraschen. Denn während der Vorgänger laut Epic-Präsident Mike Capps nur „mit heißer Nadel gestrickt war“, erwartet Sie bei Teil 2 eine für die Xbox maßgeschneiderte Mischung aus Ego-Shooter und Prügelspiel. Auf gut Deutsch: In diesem Spiel schickt man Sie mit einem Messer zu einer Schießerei!

Der Einzelspieler-Modus besteht aus einzelnen Arena-Kämpfen, die geschickt mit einer Handlung und sehr hübschen Zwischensequenzen verbunden wurden. Dabei dreht sich alles um den jungen Kämpfer Anubis. Der macht sich gemeinsam mit seinem Freund Sobek auf den Weg, die Kaiserkrone der Nakhti in den so genannten Thronbesteigungsriten zu erkämpfen. Dieses Turnier wird von der riesigen und mächtigen Firma Liandri gesponsort – und krönt den Sieger schließlich zum Kaiser über die Nakhti. Dass sich nicht nur Anubis für diesen Titel interessiert, dürfte klar sein – und schon bald erkennt man, dass einige seiner Kontrahenten noch eine Rechnung mit Anubis offen haben ...

Ein Teil des Story-Modus wird für das umfangreiche Tutorial verwendet, in dem Sie lernen, wie Sie zwischen der Ego-Perspektive und der neuen Third-Person-Ansicht umschalten, die neu gewonnene Weitsicht für akrobatische Wandsprünge einsetzen (*Prince of Persia* lässt grüßen) sowie den Umgang mit Schuss- und den neuen Nahkampfwaffen. Außerdem macht man Sie mit den Spezialfähigkeiten ➤



↑ Schicke Lichteffekte, knackig-scharfe Texturen: Die Grafik ist der Hammer!

The Liandri Conflict

» von *Unreal Championship 2* vertraut: Diese Adrenalin-Combos kosten Adrenalin-Punkte, die Sie erst in Form von herumliegenden Pick-ups einsammeln oder sich durch coole Nahkampf-Attacken oder getötete Gegner verdienen müssen. Mit genügend Adrenalin im Blut kann Anubis kurzzeitig Geschosse abwehren, sich während eines Matches selbst heilen, Gegner mit einem Energiestoß verletzen, seine Laufgeschwindigkeit erhöhen oder durch den Kriegergeist seiner Vorahren zur Kampfmaschine werden. Jeder Arena-Kämpfer besitzt sechs dieser Spezialfähigkeiten, die Sie vor allem in Teamspielen hervorragend zum Taktieren verwenden können. Es gibt nichts Schöneres, als dem Gegner durch Dreifachsprünge und erhöhte Renngeschwindigkeit zu entkommen oder ihn zu lähmen und mit einem raffinierten Finishing Move zu erledigen.

Diese abschließenden Angriffe sind übrigens den *Mortal Kombat*-Spielen entlehnt und werden durch eine zu drückende Tastencombo angekündigt, sofern der Gegner kurzzeitig betäubt oder eingefroren wurde. Bei Erfolg wird der Spieler mit einer cool in Szene gesetzten Angriffsanimation belohnt, die sich natürlich bei allen Charakteren unterscheidet.

Der Story-Modus besteht aus 13 Arena-Kämpfen, die sich aus den sechs Spieltypen

(Todesmatch, Team-Todesmatch, Erobere die Flagge, Nali-Ab-schlachten, Überdosis und Überleben), 30 Spielregeln (Mutatoren) und 40 Levelkarten ergeben.

In einem Instagib-Match ist zum Beispiel jeder Treffer tödlich, in einem Kampf um die Flagge müssen Sie die gegnerische Flagge in die eigene Basis bringen und im neuen Überdosis-Match spielen Sie Fangen mit einem radioaktiven Ball. Nur einmal im Story-Modus versetzt man Sie in einen linear verlaufenden Level, in dem Sie sich durch mehrere Räume kämpfen müssen, um rechtzeitig in die Kampfarena zu gelangen.

Diese Mission bringt etwas Abwechslung in die Turnier-Alltag, kommt aber leider nur einmal im Spiel vor. Schade, wie wir finden. Damit nach den Story-Modus-Kämpfen (die übrigens nur rund fünf Prozent des Spiels ausmachen) keine Langeweile aufkommt, haben die Programmierer auch einen Turnier-Modus für jeden anderen spielbaren Charakter eingebaut und mit kurzen (und oft recht witzigen) Turnierbeschreibungen inhaltlich verbunden. Abgesehen davon gibt es auch einen Einzelspieler-Modus, in dem Sie diverse »



↑ Der Instagib-Mutator verwandelt jeden Treffer in einen Kill - und damit einen Punkt.

KRAFTPAKET ODER KAMPFTECHNIKER! Die Charaktere

1 ANUBIS

Er ist der Held der Haupthandlung und gehört wie sein Mentor Sobek und die hübsche Selket der Rasse der Nakhti an, die Energiewaffen und Skorpion-Pistolen bevorzugt. Alle drei haben die Adrenalin-Fähigkeit, Projektile abzuwehren, ihre Kampfgeschwindigkeit zu erhöhen und sich zu heilen.

2 SELKET

Selket ist eine entfernte Cousine von Anubis und Prinzessin der Jehfar-Familie. Feinde sollten mit dem Blick aber nicht allzu lang auf ihrem Dekolleté verweilen, denn mit ihrem Adrenalin-Kugelblitz kann sie Gegner während des Kampfes für einige Sekunden blenden.

3 SAPHIRE

Sapphire ist eine Außenseiterin im großen Turnier – aber das schnellste Mitglied im Team „Die Schnäppchenjäger“. Das klingt vielleicht etwas weibisch, allerdings kann die Gute ordentlich zuschlagen. Ihre beste Adrenalin-Fähigkeit: ein Eisschild, der Gegner kurz einfriert.

4 MALCOLM

Für Unreal-Fans ist Malcolm ein alter Bekannter: Zusammen mit einem Liandri-Roboter modifiziert er die Zwischensequenzen des Turniers und ist darin auch zu sehen. Um ihn für Mehrspieler-matches freizuschalten, müssen Sie in jedem Spieltyp gegen einen Menschen gewinnen.

5 SOBEK

Sobek ist ein alter Hase in der Arena und hilft Anubis nach langer Abwesenheit dabei, sich wieder an das harte Leben in der Arena zu gewöhnen – er führt Sie Schritt für Schritt durch das Tutorial des Story-Modus und steht Ihnen später als Teampartner zur Seite.

6 DEVASTATION

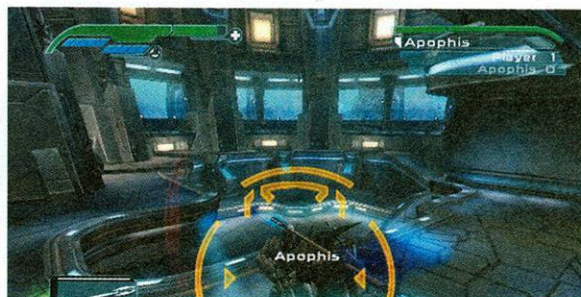
Diese Wachdroidin der Liandri-Corporation ist ganz schön taff. Ihre Adrenalin-Fähigkeiten können aus ihrem Kopf eine automatisch funktionierende Waffe machen und Teile ihres Metallkörpers in Munition verwandeln. Sehr raffiniert: ihre Nietenwaffe, die Gegner an die Wand heftet.

7 LAUREN

Eine ehemalige Turniersiegerin, die nach ihrem Selbstmord in einem schrecklichen Prozess wiederbelebt wurde. Sie hat ein paar coole Adrenalin-Tricks auf Lager, die sie zum Beispiel fast unsichtbar machen oder die dafür sorgen, dass Gegner nur ihr leicht versetztes Spiegelbild sehen.

8 SZALOR

Szalor hat die größte Erniedrigung erfahren, die ein Skaarj erleben kann: Er wurde von seinen Todfeinden versklavt und nun statt ihrer ins Turnier geschickt. Nur durch einen Sieg kann Szalor seine Freiheit zurückerlangen. Sehr effektiv ist seine Nahkampf-Waffe, die Skaarj-Klinge.



↑ Die Level sind groß, aber übersichtlich – und wunderschön.



↑ Devastation wird gerade von zwei Schwebedroiden repariert.

» Herausforderungen bestehen müssen. In dieser Spielvariante versetzt man Sie beispielsweise in ein laufendes Match, in dem Sie weit zurückliegen, lässt Sie ein CTF-Spiel gegen die drei flinken Damen Selket, Sapphire und Lauren oder ein Todesmatch gegen den Champion Malcolm und den Donnergott Raiden bestreiten. Wenn Sie die 17 höllisch schweren Herausforderungen gemeistert haben, dürfen Sie sogar Raiden als Spielcharakter freischalten.

Die Waffen in *Unreal Championship 2* unterteilen sich in die zwei Kategorien Energie und Sprengstoff. Ganz gleich ob Raketenwerfer, Snipergewehr, Flak-Kanone, Schockgewehr, Granatwerfer, Biogewehr, Ripjack oder Stinger – jede dieser Waffen besitzt einen Sekundär-Modus, den Sie über die linke Schultertaste abfeuern können. Mit dem Raketenwerfer schießen Sie dann zum Beispiel eine ganze Salve, mit dem Snipergewehr zoomen Sie und die Flak-Kanone verschießt als Zweitfunktion gefährliche Splittergranaten. Neben diesen wählbaren Kampfhilfen steigt jeder Spieler mit einer Nahkampf-Waffe und einer Pistole in die Arena. Anubis kämpft etwa mit einer lähmenden Skorpion-Pistole und einem Nakhti-Energieschwert, während der grüne Hüne Torg mit seinem Skaarj-Laser giftige Geschosse abfeuert oder im Handgemenge seine Wolverine-artigen Faustklingen einsetzt.

Um die Waffen, Adrenalin-Combos und Kunstsprünge der insgesamt 15 Charaktere in den Griff zu kriegen, brauchen Sie eine Menge Übung. Glücklicherweise steigt die Lernkurve schon während Ihres ersten Turniers steil an und man weiß die neue Third-Person-Ansicht bereits nach kurzer Spielzeit zu schätzen. Selbst genretreue Ego-Shooter-Fans werden Gefallen an den mächtigen Nahkampf-Attacken und den besonders coolen Annäherungssprüngen finden, denn diese »

Bonus-Info

RAIDEN AN BORD

Der göttliche Prügelknabe aus den *Mortal Combat*-Spielen hat einen Gastaufritt in *Unreal Championship 2*. Wenn Sie alle Levels im Spielmodus Herausforderungen geschafft haben, dürfen Sie die Gegner auch mit Raidens Kampfstab beharken.

ABGEWANDERT

Unreal Championship war nicht der erste Konsolenauftritt der bekannten Shooter-Marke: Schon 2001 erschien eine Umsetzung des PC-Shooters *Unreal Tournament* für Segas Dreamcast.

FROSTIGE STIMMUNG

Mit den Nakhti-Waffen können Sie Ihre Gegner für kurze Zeit betäuben – aber das funktioniert auch andersherum. Das Ganze macht natürlich weniger Laune, wenn Sie sich selbst nicht mehr bewegen können, dann können Sie den Betäubungseffekt verkürzen, indem Sie sehr schnell die linke Schultertaste und die Taste B drücken.

DIE ABGEFAHRENSTEN SPIELMODI Das müssen Sie spielen!

ÜBERDOSIS

In diesem Spielmodus bekommt vermutlich nicht nur Ihr Spielcharakter einen Adrenalinschock! Sie müssen nämlich einen uranhaltigen Ball in ein Tor bringen und kassieren dafür Punkte. Das klingt zwar einfach, wird aber richtig stressig, wenn Sie dabei von mindestens drei Gegnern beschossen werden und der Ball nach einem Tor an immer anderen Plätzen auftaucht. Besonders interessant: Sobald der Spieler eine Strahlungsüberdosis hat, wird er zu einer wahren Tötungsmaschine!

NALI-ABSCHLACHTEN

Laut eigener Aussage der Skaarj sind die friedliebenden Nali „nicht mehr als Schafe, deren Tod nur dazu reicht, den eigenen Blutdurst notdürftig zu löschen.“ In diesem Spielmodus kämpft der Spieler nicht gegen einen Gegner, sondern um den höchsten Punktestand – und damit um die meisten getöteten Nali. Ein Trick: Wenn Ihnen der Gegner trotzdem über den Weg läuft, sollten Sie ihn möglichst schnell ins Jenseits befördern, denn bis zur Wiederbelebung verliert er ein paar Sekunden, die Ihnen den Sieg bringen können.

DIE HERAUSFORDERUNGEN

Die so genannten Herausforderungen sind Teil des Story-Modus und versetzen Sie mitten in ein Match, in denen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen müssen. Ein Beispiel gefällt? In einem Match müssen Sie allein gegen drei Elite-Scharfschützen bestehen, in einem anderen ein Flaggenmatch gegen drei Computergegner gewinnen oder ohne Adrenalin-Combos gegen Arena-Veteran Malcolm und den Gott Raiden antreten. Diese Spiele sind wirklich knallhart – und haben ihren Namen wirklich verdient!



↑ Die Stinger hat einen fetten Zweitmodus.



↑ Vor den Luftsprüngen schweben Sie kurz.



↑ Das Adrenalin-Menü ist übersichtlich.

» sind teilweise so effektiv, dass Gegner mit einer Schusswaffe kaum eine Chance haben.

Vor dem Online-Wettkampf sollten Sie sich übrigens nicht nur mit der Steuerung, sondern auch mit den vielen Levelkarten intensiv vertraut machen. Sie sind so raffiniert gebaut, dass erfahrene Spieler deutlich im Vorteil sind – wenn sie zum Beispiel durch einen regelmäßigen Kaminsprung an der Decke die halbe Levelkarte ohne Feindkontakt überwinden. Wie sich die deutschen Spieler

online schlagen und ob das eingebaute Fairness-Rangsystem dafür sorgt, dass selbst UC2-Einsteiger ihren Spaß an Online-Matches haben, das erfahren Sie übrigens im Online-Zusatztest in der nächsten Ausgabe.

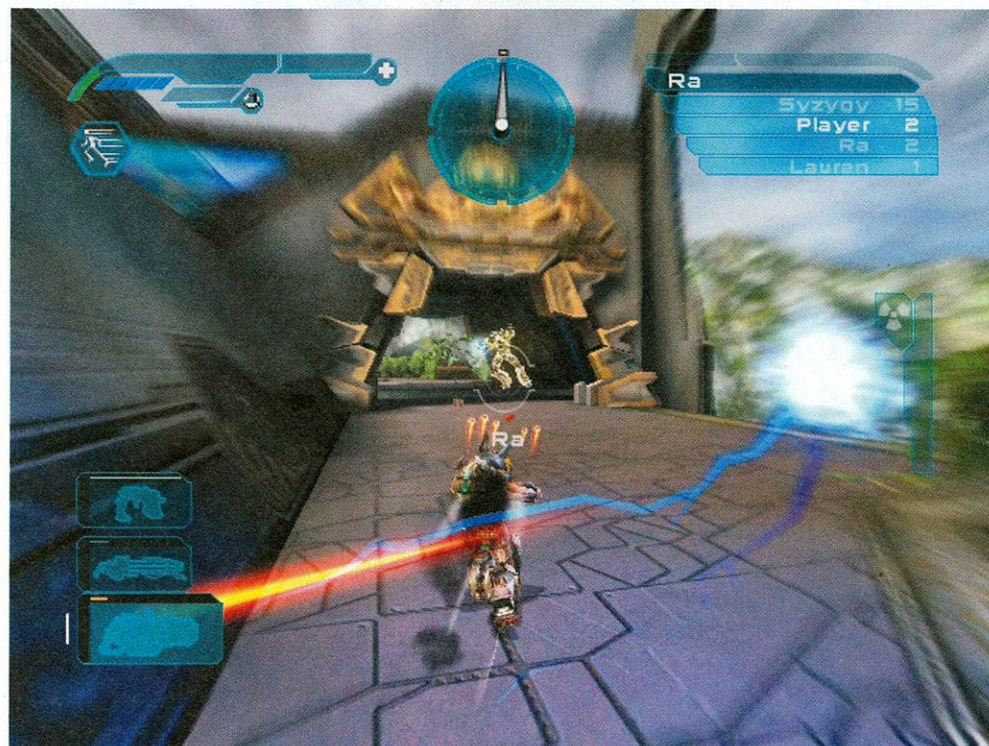
Bereits jetzt steht aber fest, dass sich hinter *Unreal Championship 2* nicht nur eine Spielspaß-Granate verbirgt. Epic hat es geschafft, sehr detaillierte Texturen auf unglaublich abwechslungsreichen Levelkarten unterzubringen. Besonders die Adrenalin-Effekte,

die flüssigen Charakteranimationen und die kurzzeitige Bildschirmschärfe bei knackigen Nahkampfattacken ziehen den Spieler förmlich in den Fernseher. Die 3D-Performance bleibt dabei im akzeptablen Mittelbereich. Störende Ruckler treten nicht auf, dafür läuft das Spiel auch nicht so schnell, wie man es sich von einem Ego-Shooter wünscht. Unser Fazit: Wer nach *Halo 2* die nächste spielerische Herausforderung sucht, sollte *Unreal Championship 2* zocken!

Bonus-Info

DIE UNREAL-ENGINE

Das Grafikgerüst hinter *Unreal Championship 2* ist ein beliebtes Basiswerk für andere Spielehersteller. Die Technik kommt zum Beispiel in den *Splinter Cell*-Spielen und *Deus Ex: Invisible War* zum Einsatz und ermöglicht es den Herstellern, sich mehr auf die Inhalte als die Softwarebasis zu kümmern. Die nächste Version der *Unreal-Engine* wird vollkommen auf die nächste Konsolengeneration angepasst sein – mehr Infos gibt's auf www.unrealtechnology.com.



↑ Ballträger voraus! Im Spielmodus Überdosis müssen Sie einen Ball in ein Tor bringen, ohne zu sterben.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann



Dieser Kasten ist viel zu klein für eine angemessene Lobpreisung, die Epic für diese Genre-Hochzeit gebührt – so lange hat mich selbst der Mehrspieler-Modus von *Halo 2* nicht vor die Xbox gefesselt. Das ist vor allem der Menge an Levelkarten, Mutatoren, Turnieren und Charakteren zu verdanken. Und angesichts der neuen Sprungtechniken fühle ich mich manchmal schon fast etwas an Ubisofts *Prince of Persia* erinnert – allerdings nur, bis ich den nächsten Skaarj vor mir habe und den Raketenwerfer wieder auspacke! Danke, Epic!

Die Wertung

» *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict*

- Erstklassige Grafik bei guter Performance
- Hervorragender Prügel- und Shooter-Mix
- Überdurchschnittlich gute Bot-KI
- Hohe Langzeitmotivation durch zahlreiche Levels
- Der Shooter-Anteil gerät in den Hintergrund.

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
87%	94%	92%	90%

Das Fazit

Ein echtes Meisterwerk mit riesigem Umfang, guter Präsentation, freischaltbaren Extras und Story-Modus.

Greg Hastings' Tournament Paintball

Ego-Shooter mit Spielzeugpistolen und bunter Munition



Bonus-Info

DEMO AUF DVD

Sie fragen sich, wie sich Greg Hastings' Tournament Paintball wohl spielt? Kein Problem, da können wir helfen. Schnappen Sie sich doch einfach unsere DVD und überzeugen Sie sich selbst von der Spielbarkeit dieses Ego-Shooters.

Von: Sascha Dowidat

Publisher: Activision	Genre: Ego-Shooter
Sprache: Englisch	USK: Ab 12 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
Live: 2-14	System Link: 2-14
www.activision.de	

Greg Hastings' Tournament Paintball ist ein Ego-Shooter der besonderen Art: Während es bei den Genre-Kollegen meist um die Vernichtung von Aliens oder den Kampf gegen ein diktatorisches Regime geht, handelt es sich hierbei um die Simulation eines Nischensports. Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Paintball-Kriegers, bestimmen seine individuellen Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Präzision, Markiertalent und Nachladen, die im Laufe des Spiels weiter ausgebaut werden, und kämpfen in kleinen Teams zu je drei Personen. Gegner „eliminieren“ Sie durch den Beschuss mit Farbkugeln aus Ihren Spielzeugpistolen. Wer einen Treffer kassiert, scheidet aus, bis nur noch ein Team übrig ist. Im Unterschied zu anderen Ego-Shootern ist bei Paintball das Spielfeld begrenzt. Sie kämpfen sich mit Ihren Teamkameraden, denen Sie leider keine Befehle geben können, langsam vorwärts und

versuchen, Ihre Gegner auszuschalten. Dabei sollten Sie taktisch vorgehen und möglichst oft in Deckung gehen. Wie es sich für ein richtiges Paintball-Spiel gehört, dürfen Sie auch über den Boden kriechen, in geduckter Stellung dem Gegner auflauern oder sich verschanzen, um dann für einen kurzen Moment um die Ecke zu gucken und gezielt zu feuern. Sie fliegen in Greg Hastings' Tournament Paintball quer über den Erdball und nehmen an unterschiedlichen Turnieren teil, leveln Ihren Charakter auf und kaufen sich von den hart verdienten Credits neue Ausrüstungsgegenstände wie bessere Pistolen, Brillen oder Kleidung. Von Zeit zu Zeit stehen Ihnen auch neue und vor allem bessere Charaktere zur Verfügung, die Ihr Team unterstützen. „Klotzen, nicht kleckern“, lautete offensichtlich die Devise der Entwickler, denn es gibt insgesamt 19 Turniere, 20 Austragungsorte und 145 lizenzierte Ausrüstungsgegenstände. Wer nicht alleine spielen möchte, kann per Link-Modus oder Xbox-Live-Anbindung mit bis zu 14 Spielern gleichzeitig um die Wette ballern. Optisch sieht der Titel gut aus und die teils rockigen, teils housigen Musikstücke passen gut zum Geschehen. Auf Dauer fehlt es sicherlich etwas an Abwechslung, aber wer vom Action-Ego-Shooter-Einheitsbrei die Nase voll hat, ist hier gut aufgehoben.

Meine Meinung

Sascha Dowidat



Bei diesem Titel handelt es sich um die Umsetzung einer Sportart, die eigentlich nur bei aktiver Ausübung richtig viel Spaß macht – das kam mir zunächst sehr seltsam vor. Aber meine Skepsis war ungerechtfertigt. Nach wenigen Minuten haben Sie die Steuerung verinnerlicht und schleichen wie ein Profi durch die Areale. Das Paintball-Spielprinzip macht richtig Laune. Warum man seinen Teamkollegen allerdings keine Anweisungen geben darf, wodurch mehr Taktik ins Spiel käme, ist mir ein Rätsel. Trotzdem ein gelungener Shooter-Spaß!

Die Wertung

Greg Hastings' Tournament Paintball

- Viele lizenzierte Ausrüstungsgegenstände
- Gelungene Simulation eines Nischensports
- Über 10 Paintball-Profis zur Unterstützung
- Keine Kommunikation mit Teamkameraden
- Auf Dauer etwas eintönig

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
76%	78%	74%	73%

Das Fazit

Bunter Ego-Shooter mit guter Spielidee und pompöser Ausstattung, auf Dauer aber etwas wenig Abwechslung.



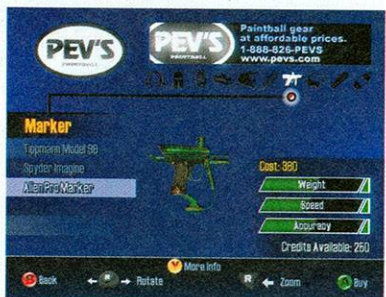
↑ Wenn Sie angeschossen werden, können Sie die Farbe durch geschicktes Stoppen des weißen Balkens abwischen.



↑ Das gegnerische Team hat geschlafen.



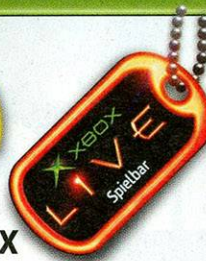
↑ Häufig verschanzen sich die Gegner.



↑ Über 140 Artikel sind lizenziert.

Spy vs. Spy

Der berühmte MAD-Comic jetzt auch auf der Xbox



Bonus-Info

ERSTER AUFTRITT

Die beiden Spione haben eine lange Tradition und sind seit mehr als 40 Jahren aus MAD-Heften nicht mehr wegzudenken. Der erste Spy vs. Spy-Comic wurde in der MAD-Ausgabe Nr. 60 im Januar 1961 veröffentlicht.

Von: Sascha Dowidat

- Publisher: Take 2
- Genre: Action-Adventure
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 6 Jahren
- Spieler: 1-4
- Termin: Erhältlich
- Live: 2-4
- System Link: 2-4
- www.viciouscycleinc.com

Die beiden Spione mit den markanten, langen Nasen und den fantastisch unauffälligen Anzügen in Schwarz und Weiß sind den Lesern des Magazins MAD schon lange ein Begriff. Seit über 40 Jahren treiben die beiden Schnüffler dort ihr Unwesen und legen sich gegenseitig mit teils plumpen, teils raffinierten Fallen herein, um sich anschließend über die Dummheit des anderen Spions kräftig zu amüsieren. Wer den Humor der MAD-Comics schätzt, darf jetzt auch auf der Xbox dem feindlichen Spion mit Maschinengewehren, Schleudern, Boxhandschuhen oder Eimerfallen zu Leibe rücken. Im Story-Modus wählen Sie zwischen schwarzem und weißem Spion und verschanzen sich zuerst in Ihrem kleinen Versteck. Dort tanken Sie Kraft und kaufen oder verkaufen zahlreiche Fallen und Waffen. Gut ausgerüstet machen Sie sich dann auf den Weg, um die zahlreichen

Aufträge Ihres Hauptquartiers zu erfüllen. Dazu gehören das Anbringen von Fallen an Tresoren, das Beschaffen von wichtigen Materialien und natürlich das Ausschalten des feindlichen Spions. Schon der erste Anblick Ihres Spions wird Sie heftig schmunzeln lassen: Die Figuren fangen das Flair der Comics perfekt ein. Etwas unbeholfen und vor allem natürlich absolut unverdächtig (von wegen!) schleichen Sie durch feudale Herrenhäuser oder auch mal einen verlassenen Freizeitpark. Sie springen über Laserbarrieren, untersuchen Tresore, lenken sprengstoffbeladene Aufziehmäuse und wehren sich gegen wild gewordene Affen in Auto-Scootern. Zusätzlich gibt es einen modernen und einen klassischen Einzelspieler-Modus sowie fünf unterschiedliche Multiplayer-Modi, die sogar online und per Linkfunktion gespielt werden dürfen. Der abgedrehte Humor kommt gut rüber, allerdings scheinen sich eine tolle Grafik und ein abwechslungsreiches Gameplay vor Spionen und Spielern versteckt zu halten, denn auf Dauer wirkt das geradlinige Abenteuer trotz einiger netter Ideen etwas altbacken. Freunde kurzweiliger Action-Adventures und MAD-Fans dürfen sich den Titel näher anschauen und werden vielleicht länger als eine Stunde gut unterhalten, alle anderen werden wenig Spaß mit den Spionen haben.

Meine Meinung

Sascha Dowidat



Großartig: Da hat man eine coole Lizenz, die jeden Spion von hier bis Timbuktu vor Neid erblassen ließe, und was macht man daraus? Fast gar nichts. Ein belangloses Action-Adventure, das allerhöchstens hartgesottene MAD-Fans hinter dem Ofen hervorlockt. Einige nette Ideen sind zwar durchaus positiv und das Flair der MAD-Comics wird durch die kleinen Zwischensequenzen gelungen rübergebracht, aber die schwache Technik und das durchwachsene Gameplay können nur bedingt überzeugen. Hier hätte man sich mehr Mühe geben müssen.

Die Wertung

Spy vs. Spy

- Coole Lizenz von MAD
- Witzige Ideen und Fallen
- Auf Dauer zu leicht
- Wenig Abwechslung im Spielverlauf
- Technisch schwacher Auftritt

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
66%	67%	58%	56%

Das Fazit

Lustiges, aber technisch und spielerisch schwaches Spionage-Abenteuer mit den bekannten MAD-Charakteren.



↑ Tresore wollen ausgeräumt werden.



↑ Nur genaues Zielen bringt Sie weiter.



↑ Explosive Aufziehmäuse sind nützlich.



↑ Man beachte die durchaus fortschrittlichen Hightech-Waffen der beiden langnasigen Spione.

Midnight Club 3 DUB Edition



Glänzendes Chrom, stylisches „Pimpen“, atemberaubende High-Speed-Action, mehr Freiheit: Edlentwickler Rockstar beschert uns die neue Tuning-Referenz!



Von: Manfred Reichl

- Publisher: Take 2
- Genre: Rennspiel
- Sprache: dt. Texte
- USK: ab 6 Jahren
- Spieler: 1-2
- Termin: Erhältlich
- Live: 2-8
- System Link: 2-8
- www.midnightclub3.de

Rennspielfans mit Hang zum Tuning und „Pimpen“ durften bei uns ein ums andere Mal lesen, dass Rockstars *Midnight Club 3: DUB Edition* das Zeug dazu haben könnte, das große *Need for Speed Underground 2* vom Thron der Tuning-Rennspiele zu stoßen. Mittlerweile steht das Ergebnis des Kräftemessens fest und mit einer Motorhaubenlänge Vorsprung schoss der Rockstar-Titel im Hochgeschwindigkeitsduell mit der EA-Konkurrenz durch das Ziel und hat sich die Poleposition unter den Tuning-Rennspielen gekrallt!

Auf den ersten Blick sehen die Spielprinzipien beider Titel fast identisch aus, handelt es sich doch bei beiden um Arcade-Racer mit ausgeprägtem „Pimp“-Faktor. Der genauere Blick offenbart jedoch die feinen Unterschiede. Am auffälligsten ist dabei die große spielerische Freiheit, die *Midnight Club 3* zu bieten hat. Sie erwarten rasante Rennen in drei großen Stadtgebieten, die vollkommen frei befahrbar sind. *NFSU 2* kann zwar ebenfalls mit einer riesigen City dienen, in der Sie sich zwischen den Rennen frei bewegen können, in den Wettbewerben ist jedoch ein Abweichen von der Fahrbahn aufgrund von Barrieren nicht möglich. Nicht so bei *Midnight Club 3*! Selbst während der Rennen ist jede der drei Städte San Diego, Atlanta und Detroit vollkommen frei befahrbar. Dies bedeutet, dass Sie sich – wie schon im Vorgänger – selbst den schnellsten Weg zum Ziel oder nächsten Checkpunkt suchen müssen. Deswegen laufen die Rennen auch abwechslungsreicher ab als in *Need* ➤

DAS DUELL Beide Tuning-Kontrahenten im Vergleich

Wir sehen Rockstars Tuning-Machwerk *Midnight Club 3: DUB Edition* mit einem einzigen Prozentpunkt in der Einzelspieler-Wertung vor dem Konkurrententitel *Need for Speed Underground 2* von Electronic Arts. Warum, verdeutlichen wir Ihnen in dieser Gegenüberstellung der interessantesten Gameplay-Elemente.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION		VS.		NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	
Drei frei befahrbare Stadtgebiete und ein zu jeder Zeit offenes Streckendesign bieten permanent jede Menge Freiheiten. PUNKT FÜR MC 3		GAMEDESIGN		Eine frei befahrbare Stadt macht Laune, während der Rennen können die Strecken jedoch nicht verlassen werden.	
		1:0			
Von Beginn an atemberaubend schnell, vor allem die Motorräder gehen mächtig ab. PUNKT FÜR MC 3		GESCHWINDIGKEIT		Anfangs sind die Autos langsam, werden dann schneller, holen den Rivalen aber nicht ein.	
		2:0			
Umfangreiche technische und optische Einstellungsmöglichkeiten. Style-Tuning ist nicht notwendig und wird auch nicht bewertet.		TUNING-FAKTOR		Ebenfalls umfangreiche technische und optische Einstellungsmöglichkeiten. Style-Tuning wird jedoch auf einer Skala bewertet. PUNKT FÜR NFSU 2	
		2:1			
Rampen für Sprünge und sehr belebte Straßen sorgen für noch mehr Adrenalinschübe. PUNKT FÜR MC 3		ACTION-FAKTOR		Sehr gelungen, allerdings ist bei Weitem nicht so viel Betrieb auf den Straßen.	
		3:1			
Über 60 edle, sportliche und klassische Karossen, darunter auch etliche Motorräder. PUNKT FÜR MC 3		FAHRZEUGE		Nur ungefähr 30 coole Flitzer, zudem leider auch überhaupt keine Motorräder.	
		4:1			
Checkpoint-Rennen, Runden-Rennen, Turniere, keine Drag- und Drift-Rennen.		RENNARTEN IM KARRIERE-MODUS		Checkpoint-Rennen, Runden-Rennen, Turniere, Drag- und Drift-Rennen. PUNKT FÜR NFSU 2	
		4:2			



⬆ Die übercoolen Muscle Cars lassen sich besonders stylisch aufmotzen.



⬆ Auf große Spoiler darf beim „Pimpen“ natürlich nicht verzichtet werden.

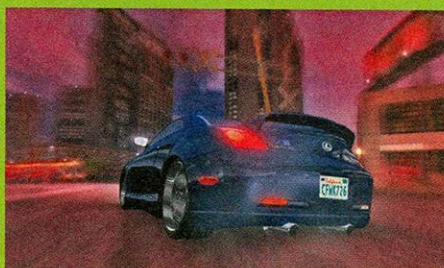
POWER-UPS Spezialfähigkeiten erleichtern das Rase.

Im Karriere-Modus können Sie drei verschiedene Special-Features freischalten, die den unterschiedlichen Fahrzeugklassen verschiedene Fähigkeiten verleihen. Mit diesen wirklichen Extras verschaffen Sie sich in den Rennen gegenüber Ihren Konkurrenten klare Vorteile. Sie müssen dazu jeweils eine Anzeige am linken Bildschirmrand aufladen, indem Sie verschiedene Aufgaben erfüllen. Ist diese voll, lösen Sie das Feature mit einem Klick auf den linken Ministick aus.



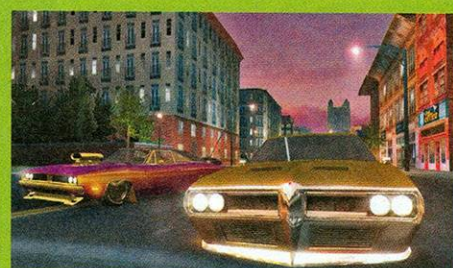
↑ AGRO

Nur Luxuslimousinen, Trucks und SUVs (Sport Utility Vehicles) beherrschen diese Fähigkeit. Sie füllen die dazugehörige Anzeige auf, indem Sie Objekte und andere Fahrzeuge rammen. Bei der Aktivierung dieses Features gewinnt Ihr Auto an Masse und rammt Hindernisse spielend aus dem Weg.



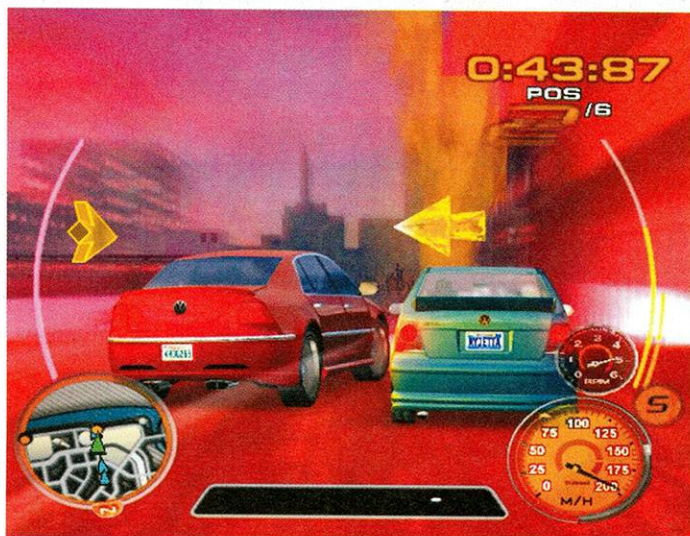
↑ FOKUS

Dieses Feature können Sie für Tuner-Fahrzeuge, Sport-Bikes und Exoten nutzen. Nur wenn Sie sauber fahren und Kollisionen vermeiden, füllt sich die Anzeige. Setzen Sie die Fähigkeit ein, wird ein Adrenalinstoß simuliert und das Geschehen verlangsamt sich. So haben Sie mehr Reaktionszeit.

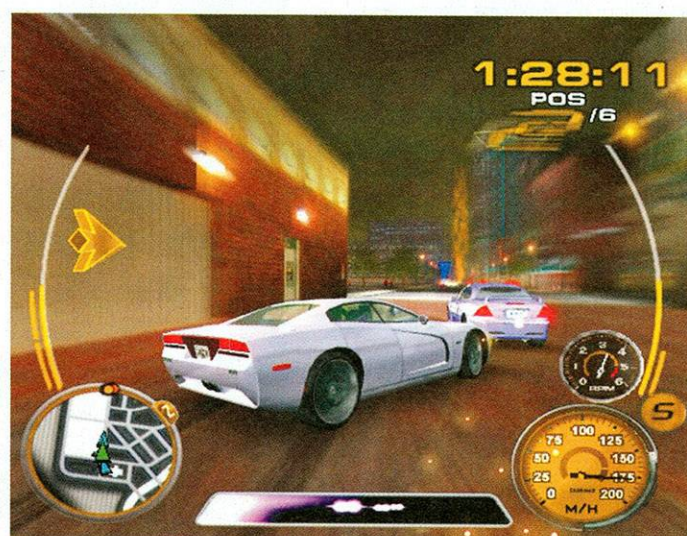


↑ ROAR

Muscle Cars und Chopper haben mit diesem Power-up die Möglichkeit, sich freie Bahn zu verschaffen. Sie füllen die Roar-Anzeige auf, indem Sie erfolgreich driften. Lösen Sie das Feature aus, dann heult der Motor Ihres Fahrzeugs so laut auf, dass die Rivalen Ihrem Vehikel erschrocken Platz machen.



↑ In den Rennen geht es häufig sehr eng zu, der Spielfluss passt aber optimal.



↑ Das Driften macht tierisch Laune und funktioniert tadellos.

» for Speed. Andererseits brauchen Sie aber keine Angst zu haben, dass Sie ständig nur der Konkurrenz hinterherfahren, falls Sie eine Strecke noch nicht kennen. Die dynamische KI passt sich Ihren eigenen Fahrkünsten an und das so genannte Gummibandprinzip sorgt dafür, dass sich die Gegner in den Rennen nie zu weit von Ihnen entfernen und Sie trotzdem noch eine Chance auf einen der vorderen Plätze haben, wenn Sie sich mal verfahren haben.

Wer sich alleine an *Midnight Club 3* versucht, darf sich auf einen Karriere-Modus wie bei der EA-Konkurrenz freuen. Zu Beginn können Sie sich mit Ihrem kleinen Budget jedoch nur einen Flitzer der Klasse D leisten und erst nach und nach schalten Sie dann die teuren A-Klasse-Boliden frei. Nach dem Fahrzeugkauf werden Sie dann auch schon auf San Diego losgelassen. Selbst das gemütliche „Cruisen“ durch die Stadt macht jede Menge Spaß, daneben dürfen Sie auch an Stadtrennen

teilnehmen und mit guten Platzierungen Kohle verdienen. Ferner halten sich in den Citys auch andere Fahrer auf, die Sie herausfordern können. Indem Sie diese in einigen Rennen schlagen, verdienen Sie sich Respekt, der Ihnen wiederum Zutritt zu diversen Fahrzeug-Clubs gewährt. Dort gibt es etliche weitere Wettbewerbe, an denen Sie teilnehmen dürfen. Selbst Turniere, die aus mehreren Rennen bestehen, stehen auf dem Programm. Je erfolgreicher Sie in den PS-Duellen abschneiden, desto mehr Fahrzeuge und Tuning-Teile schalten Sie frei.

Wenn man die Anzahl der verschiedenen Rennarten im Karriere-Modus miteinander vergleicht, hat *Midnight Club 3* im Vergleich zu *NFSU 2* allerdings ein wenig das Nachsehen. Bei *MC 3* erwarten Sie hauptsächlich zwei verschiedene Renntypen. Größtenteils sind dies Checkpoint-Rennen und Wettbewerbe, in denen nur der Ort des Ziels angegeben ist. Drag-Rennen, in denen Sie auf kurzen

Strecken selbst beschleunigen und die Kupplung betätigen müssen, um Ihre Gegner zu besiegen, gibt es leider genauso wenig wie die spaßigen Drift-Rennen in *NFSU 2*.

Apropos Driften: Das funktioniert in *MC 3* ganz hervorragend und trägt maßgeblich zum Spielvergnügen bei. Es macht einen Heidenspaß, in den Kurven die Handbremse zu ziehen und um die Ecken zu sliden. Trotz des arcadeartigen Gameplays ist das dabei vermittelte Fahrgefühl durchaus als authentisch zu bezeichnen. Sportcoupés sind flink und wendig, Luxuslimousinen walzen sich bei Top-Speed robust den Weg durch die Straßen und Muscle Cars brechen leicht aus.

Der allergrößte Pluspunkt, den *Midnight Club 3: DUB Edition* im Vergleich zu *NFSU 2* hat, ist jedoch das bessere Geschwindigkeitsgefühl. Der EA-Titel spielt sich zwar auch sehr rasant, dem Vergleich mit *MC 3* hält er allerdings bei weitem nicht stand. Von

Bonus-Info

NUR ONLINE

Für noch mehr Abwechslung sorgen neue Fahrzeuge, Strecken und Songs, die Sie kostenlos über Xbox Live herunterladen können. Online unterstützt das Spiel auch die Clan-Funktion. Der Gründung Ihrer persönlichen Raser-Gang steht also nichts im Wege.

RENN-EDITOR

Sie dürfen auch selbst Rennen entwerfen. Dazu müssen Sie im Editor die Checkpunkte setzen. Das Rennen können Sie dann abspeichern, online zur Verfügung stellen und gegeneinander zocken.

„Hin und wieder erinnert die schwungvolle Action sogar ein wenig an Burnout 3.“

» Beginn an erreichen die Fahrzeuge im Rockstar-Machwerk nämlich viel temperamtvollere Geschwindigkeiten. Vor allem die Motorräder gehen ab wie Raketen. Diese sind nun auch besser unter Kontrolle zu halten als noch im Vorgänger, denn bei Crashes haut es die Fahrer nicht mehr so leicht aus dem Sattel.

Auch sonst geht während der Rennen weit mehr die Post ab als in *NFSU 2*. Hin und wieder erinnert die schwungvolle Action sogar ein wenig an *Burnout 3: Takedown*. Durch das häufige Driften sind auf den belebten Straßen (Gegenverkehr, Fußgänger) nämlich leichte Karambolagen mit anderen Vehikeln und Fahrbahnbegrenzungen an der Tagesordnung. Ständig knicken Sie Straßenlaternen um, streifen andere Verkehrsteilnehmer, bringen Glasscheiben zum Zerbersten und lassen die Funken sprühen. Die leichten Kollisionen hemmen den Spielfluss aber keineswegs, denn die Game-Engine verzeiht diese großzügig.

Was den Tuning-Part angeht, hat *Midnight Club 3* eine beeindruckende Auswahl an Teilen von diversen lizenzierten Herstellern zu bieten. Dies gilt sowohl für das Leistungs- als auch für das Style-Tuning. Bedauerlicherweise erhalten Sie für das optische Tuning jedoch keinerlei Anerkennung, wie dies z. B. in *Need for Speed Underground 2* der Fall ist. Dort informiert Sie ein Style-Barometer darüber, wie viel Aufsehen Ihr Fahrzeug gerade erregt. Außerdem werden Sie bei der Konkurrenz nur zu diversen Foto-Shootings mit Ihrem Boliden zugelassen, wenn Sie Ihr Auto entsprechend aufgemotzt haben. Diese beiden Features gibt es in *Midnight Club 3* nicht.

Dafür schenken sich beide Spiele in puncto Präsentation kaum etwas. Beide Kontrahenten warten mit einer supercoolen Inszenierung auf. Dank der Lizenz von DUB (ein US-Magazin, in dem Promis mit ihren Schleudern protzen) und der dadurch für das Spiel gewonnenen

Partnerschaften wirkt der Rockstar-Titel im Vergleich zur Konkurrenz aber ein klein wenig wie der große und ein bisschen coolere Bruder.

Auch grafisch macht *Midnight Club 3* einen gelungenen Eindruck. Der Lack und das Chrom der Fahrzeuge funkeln, glänzen und reflektieren elegant, zudem sind die grafischen Details in den großen, offenen Arealen ebenfalls respektabel. Ganz so detailliert wie in *Project Gotham Racing 2* geht es zwar nicht zur Sache, in Anbetracht der großen und sehr belebten Stadtgebiete kann man über die verwaschenen Texturen von Straßenbahnen oder anderen Objekten jedoch großzügig hinwegsehen. Dafür läuft das Geschehen größtenteils sehr flüssig ab, gelegentliche Ruckler fallen kaum ins Gewicht. Flüssiger als *Need for Speed* läuft *Midnight Club 3* aber allemal.

In musikalischer Hinsicht gibt es Songs aus den Stilrichtungen Hip-Hop, Rock, Techno, Drum 'n' Bass und Dance Hall zu hören und die Auswahl gefällt uns einen Tick besser als bei *NFSU 2*. Die Soundeffekte der Motoren und quietschenden Reifen sind ebenfalls gelungen, lediglich bei Unfällen rumst es beim EA-Spiel ein wenig imposanter.

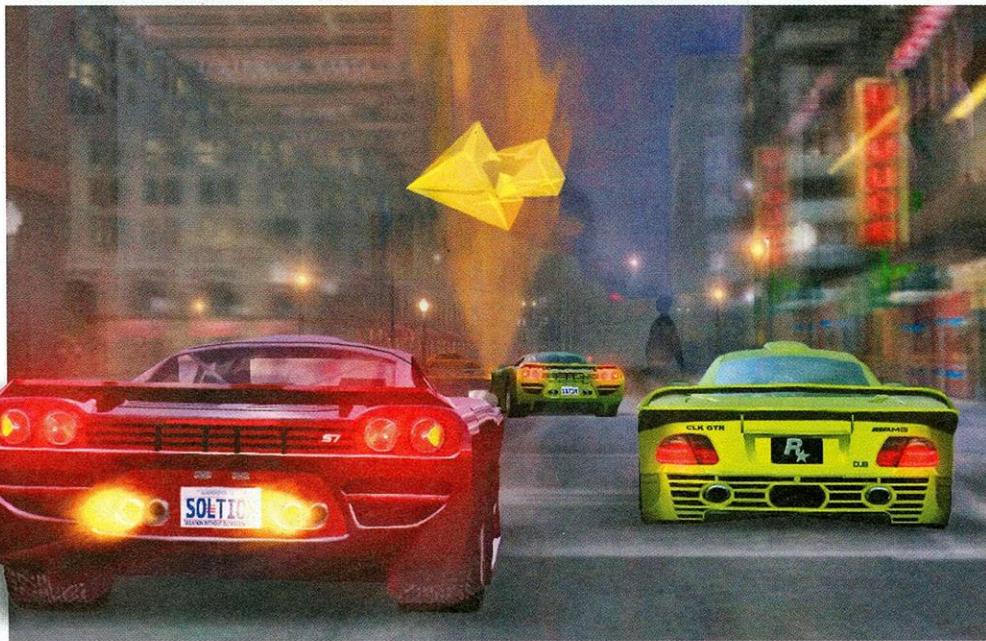
Bonus-Info

MULTIPLAYER

Zwei bis acht Spieler dürfen sich wie beim Vorgänger per System Link und über Xbox Live miteinander amüsieren. Unter anderem ist auch wieder der Capture-the-Flag-Modus mit von der Partie. Dieser funktioniert wie ein CTF-Match in einem Ego-Shooter, nur eben mit Autos.

ARCADE-MODUS

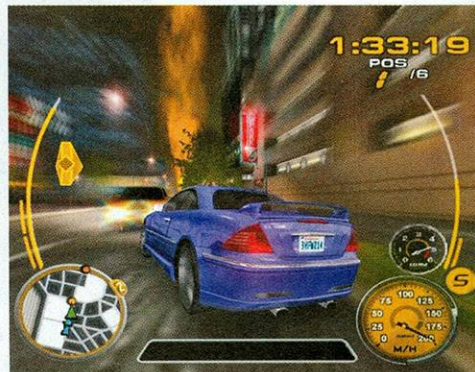
Im Arcade-Modus stehen fünf zusätzliche Rennarten zur Auswahl, die im Karriere-Modus nicht enthalten sind. Darin sorgen zudem diverse Power-ups für Unterhaltung. So dürfen Sie Gegner z. B. in Eisblöcke verwandeln oder die Steuerung der Gegner manipulieren.



↑ Edle Flitzer dieser Art erreichen wahnwitzige Geschwindigkeiten, wenn Sie den Windschatten-Turbo zünden.



↑ Auf zwei Rädern weichen Sie gekonnt Gefahren aus.



↑ Kollisionen lassen sich aber nicht immer vermeiden.



↑ In der Garage darf „gepimpt“ werden.

Meine Meinung

» Manfred Reichl

Dass *Midnight Club 3: DUB Edition* saustark werden würde, war mir von Anfang an klar, ehrlich gesagt hatte ich aber nicht damit gerechnet, dass es *Need for Speed Underground 2* tatsächlich vom Genre-Thron schubsen würde. Aufgrund des deutlich höheren Geschwindigkeitsgefühls, der frei befahrbaren und sehr lebhaften Stadtgebiete und der etwas cooleren DUB-Style-Präsentation sehe ich den Rockstar-Titel im Einzelspieler-Duell allerdings letzten Endes ganz knapp vorne. Lediglich im Multiplayer-Bereich stuft ich beide Rivalen gleich stark ein.

Die Wertung

» *Midnight Club 3: DUB Edition*

- + Atemberaubendes Geschwindigkeitsgefühl
- + Sehr actionreiche Rennverläufe
- + Drei große, sehr belebte und frei befahrbare Städte
- + Gelungene Special-Features pro Fahrzeug
- + Sehr stylische Präsentation

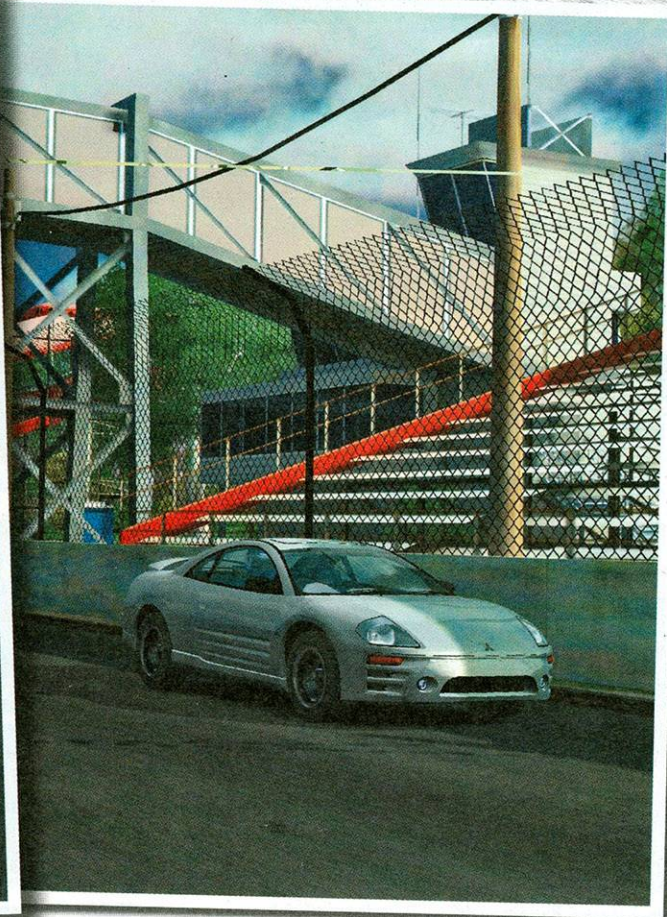
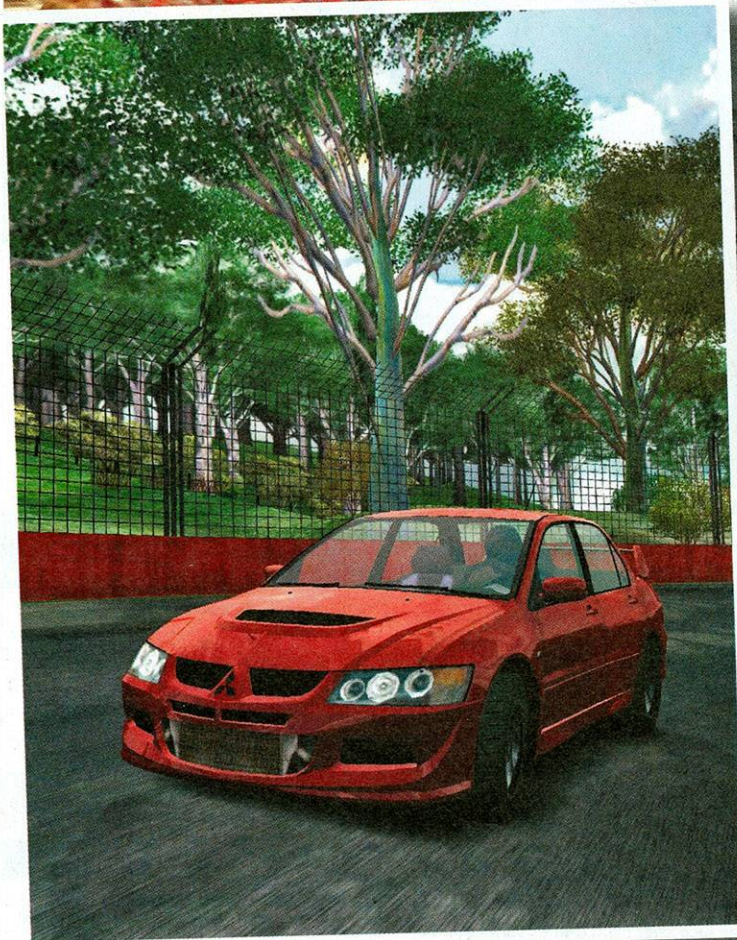
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	89%	92%	91%

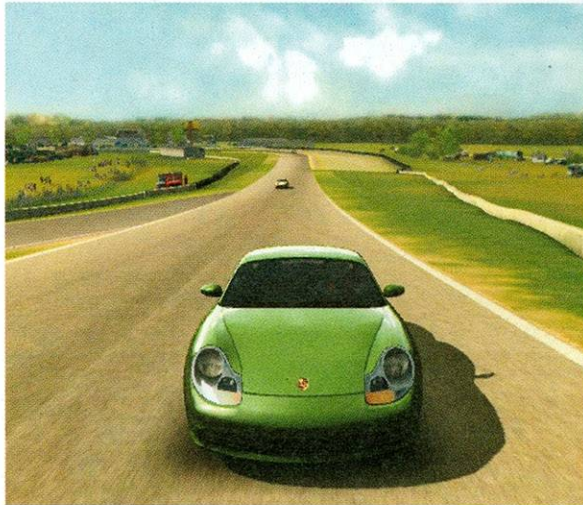
Das Fazit

Cooler Rennspektakel mit vielen Freiheiten, das die Konkurrenz in puncto Geschwindigkeit eindeutig abhängt.

Forza Motorsport

Viel Motorenlärm um nichts oder Vorzeigerenner mit Substanz?
Wir haben die Antwort!





⬆ Die Weitsicht wirkt sehr realistisch.

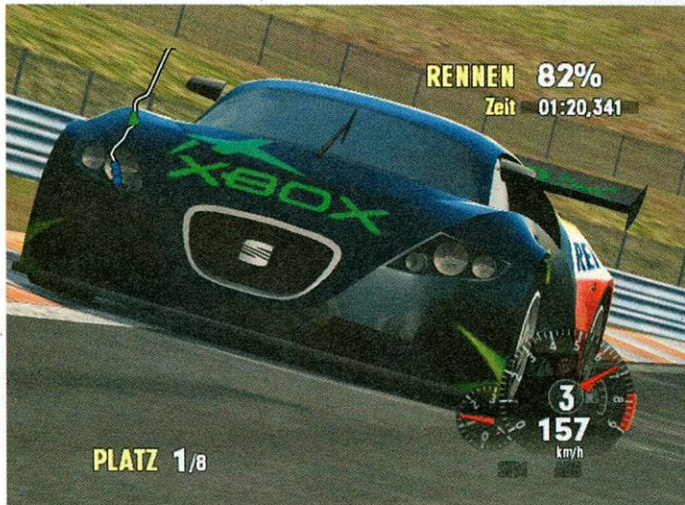
REALISMUS PUR Offizielles Forza-Motorsport-Lenkrad

Pünktlich zum Start von *Forza Motorsport* bringt der Zubehör-Hersteller Fanatec das passende Lenkrad in den Handel. Mit drei Force-Feedback-Motoren werden Sie jede Bodenwelle spüren, was das realistische Fahrgefühl von *Forza* auf die Spitze treibt.

Unsere Lieblingseinstellung für Forza

Motorsport:
Sensitivity: 0
Dead Zone: 0
Spring: 3
Force Feedback: 1
Vibration: 3
Filter: 2

Diese Einstellungen können selbstverständlich gespeichert werden und das Lenkrad bietet zusätzliche Slots für Xbox-Live-Headset und Memory Card. Analog-Pedale sind im Lieferumfang für 129 Euro schon enthalten. Im limitierten Bundle mit dem Spiel ist das Lenkrad für 149 Euro zu haben.



⬆ Wer sagt's denn? Endlich gescheite Werbung auf einem Rennwagen.



⬆ In solchen Situationen hilft nur noch eines: bremsen!

Von: Sascha Dowidat

Publisher: Microsoft	Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch	USK: Ohne Beschr.
Spieler: 2	Termin: 13. Mai
Live: 2-8	System Link: 2-8
www.xbox.com	

Endlich hat das Warten ein Ende! *Forza Motorsport* rast mit Höchstgeschwindigkeit auf die Xbox zu. Freunde arcade-artiger Rennspiele konnten in den letzten Monaten mit *Need for Speed: Underground 2*, *Burnout 3: Takedown* oder *FlatOut* auf jede Menge Hochkaräter zurückgreifen. Wer aber eher auf Simulationen abfährt, guckte leider lange Zeit in die Röhre. Kaum ein Titel wurde in den vergangenen Monaten kontroverser diskutiert. Jetzt kommen Fakten auf den Bildschirm und als erstes Magazin präsentieren wir Ihnen den lang erwarteten Test zu Microsofts Simulationsknaller *Forza Motorsport*.

Aber was bedeutet Simulation eigentlich? Laut *Forza Motorsport* handelt es sich dabei um die „mathematische Reproduktion der

realen Welt zu Testzwecken, Analyse und Training“ – dieser Satz erscheint nämlich vor Beginn des Spiels auf dem Bildschirm und darf gleichermaßen als Anspruch und als Warnung an alle Arcade-Fans verstanden werden. Die Entwickler haben alles dafür getan, um diesem Anspruch gerecht zu werden. Bevor Sie sich hinter das Steuer klemmen, müssen Sie erst einmal entscheiden, auf welchem Kontinent Sie Ihre Karriere beginnen. Diese Wahl beeinflusst entscheidend, wie oft bestimmte Boliden verfügbar sind. So ist ein Nissan Skyline GT auf Japans Straßen recht häufig, in Europa und Nordamerika aber selten und damit auch teuer. Jetzt wählen Sie noch einen fahrbaren Untersatz und schon geht es auf die Piste.

Das Herzstück von *Forza Motorsport* ist natürlich der Karriere-Modus. Mit einer völlig untermotorisierten Kiste gehen Sie an den Start und müssen sich bessere Wagen hart verdienen. Schon in der ersten Kurve lösen die Entwickler das Versprechen, das sie im Vorspann gegeben haben, ein und alle Blei-Fuß-Fahrer landen spätestens in der zweiten Kurve im Kiesbett. *Forza Motorsport* ist eine reine Rennsport-Simulation, die es in sich

hat. Jeder der insgesamt über 300 Wagen hat sein eigenes Fahrverhalten. Angefangen von VW, BMW, Audi, Porsche, Ferrari und Lancia über Chevrolet, Dodge und Ford bis hin zu den asiatischen Automobilherstellern Toyota, Mazda und Subaru sind alle bekannten Fabrikate vertreten und Sie werden sich an das individuelle Fahrverhalten jedes Fahrzeugs gewöhnen müssen. Aber gerade dies macht den besonderen Reiz von *Forza* aus und hebt es gekonnt von seinen Konkurrenten ab. Ein allradbetriebener Lancia Delta Integrale steuert sich eben auch in der Realität ganz anders als ein untermotorisierter Renault Clio oder ein fetter Rennwagen. Und genau diesen Unterschied simuliert *Forza Motorsport*.

Und was macht die Konkurrenz auf der Strecke? Gas geben! Und das nicht zu knapp. Die KI wartet dabei nicht wie in anderen Rennspielen, sondern fährt Ihnen gnadenlos davon. Zusätzlich kreuzen die Fahrer in den späteren Rennen gerne Ihre Ideallinie oder drängen Sie von der Strecke. Damit Ihnen das nicht passiert, müssen Sie die besten Anbremspunkte und geeignete Überholmöglichkeiten herausfinden, damit die Konkurrenz Ihre ➤

Bonus-Info

DJ JUNKIE XL
Der gebürtige Holländer veröffentlichte 1997 sein Debüt-Album *Saturday Teenage Kick*. In der Technoszene ist er vor allem durch seine interessanten Sets bekannt, die Technomusik mit Rockstücken verbinden. Diese coole, wenn auch etwas eigenartige Mischung klingt auch in *Forza Motorsport* durch.



↑ Über 300 PS in einem 880 Kilo schweren Auto - ob das gut geht?

» Auspuffgase schluckt. Berührungen oder Unfälle gilt es dabei strikt zu vermeiden, verfügen die Fahrzeuge doch über ein detailliertes Schadensmodell. Wer dem Gegner mit 180 km/h ins Heck rauscht, kann anschließend nicht nur sehr schön sichtbare Schäden an der Karosserie bewundern, sondern auch eine Veränderung des Fahrverhaltens feststellen: Das Auto zieht kräftig nach links oder rechts, bis es letztlich nicht mehr kontrollierbar ist.

Wer das Rennen trotz aller Hürden als Erster beendet, punktet dann. Hierzu wurde in

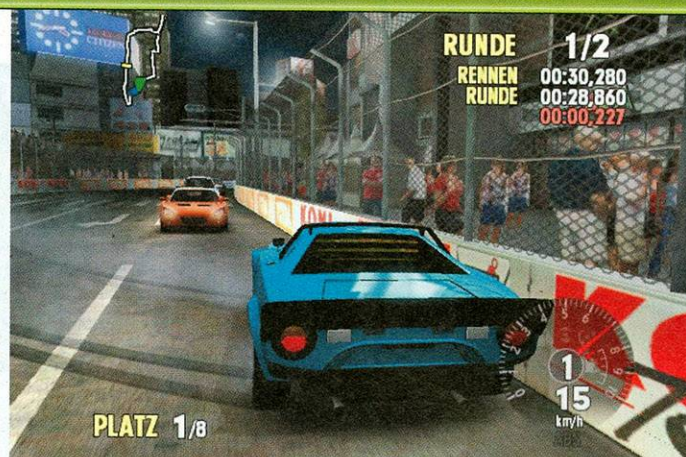
Forza Motorsport ein Credit-System eingeführt. Wie in einem Rollenspiel erhalten Sie Punkte und steigen beim Erreichen bestimmter Punktzahlen in den nächsten Level auf. Dies führt nicht nur dazu, dass Ihnen neue Rennklassen zur Verfügung stehen, Sie verbessern dadurch auch die Kontakte zu den Zubehörherstellern wie Koni, Billstein oder NOS, die Ihnen auf ausgewählte Produkte gerne Rabatt geben. In der Werkstatt werden die mühsam erkämpften Credits direkt in neue Tuningteile investiert, denn an den Fahrzeugen gibt es nichts, was

man nicht verändern könnte, was stets einen direkten Einfluss auf das Fahrverhalten hat. Tuningmöglichkeiten wie Motortuning, Turbolader und Auspuffanlagen sind ja in dieser Hinsicht keine Neuigkeit, allerdings dürfen Sie erstmals auf der Xbox zusätzlich Radsturz- und Spur, Reifendruck, Stabilisatoren, Federn und Dämpfer einstellen. Was für den Simulationsfan das Paradies auf Erden darstellt, ist für den Einsteiger anfänglich nicht leicht. Doch keine Angst, selbst mit den Standardeinstellungen werden Sie Siege einfahren. Der Experi- »

Bonus-Info

ALTE KARREN

Fans älterer Autos werden sich freuen, denn zu den Fahrzeugen von Mercedes gehört unter anderem auch das Mercedes 300 SL Gullwing Coupé - ein schnittiger Flitzer, der eher durch seine brillante Optik denn durch hohe Geschwindigkeit besticht.



↑ Natürlich nicht! In Tokio dreht sich der Lancia schon nach wenigen Kurven.

DRIVATAR Einfach mal einen fahren lassen

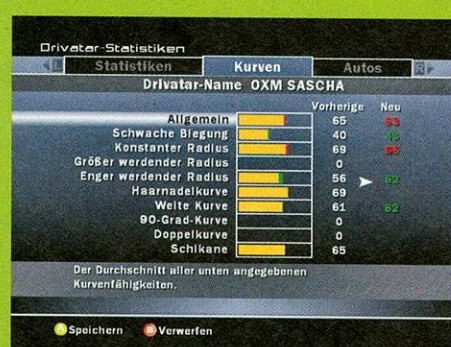
Wer keine Lust hat, sich selbst hinter das Steuer zu setzen, kann in *Forza Motorsport* auch den Drivatar dafür verpflichten. Dahinter verbirgt sich ein Fahrer, der dank künstlicher Intelligenz Ihren eigenen Fahrstil simuliert - Unfälle und unsichere Fahrweise inklusive. Das hat es so in einem Rennspiel noch nicht gegeben und ist einzigartig. Wir veraten Ihnen in unserem Extrakasten, wie Sie den Fahrer trainieren müssen und wie Sie ihn für einen Einsatz verpflichten.



↑ Sie erstellen einen Drivatar und müssen als Basistraining fünf verschiedene Kurse befahren.



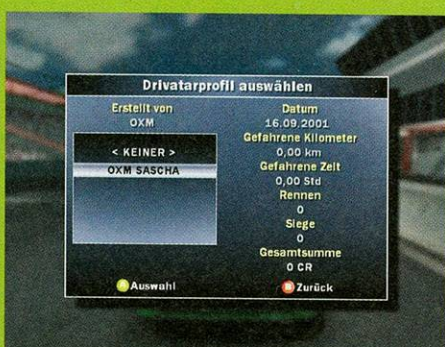
↑ Im Profil wird gespeichert, wie gut Sie die unterschiedlichen Kurventypen fahren.



↑ Daraus ergeben sich nach und nach immer konkretere Werte, die am Ende angezeigt werden.



↑ In der Startaufstellung können Sie jetzt die Einstellung „Drivatar laden“ anwählen.



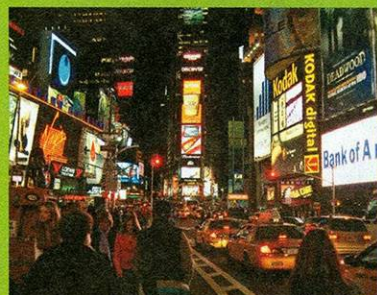
↑ Nun wählen Sie das Profil Ihres Drivatar aus und starten anschließend das Spiel.



↑ Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Show. Nachteil: Der Typ kostet pro Rennen bare Credits.

STRECKENVERGLEICH Wir waren für Sie am Times Square

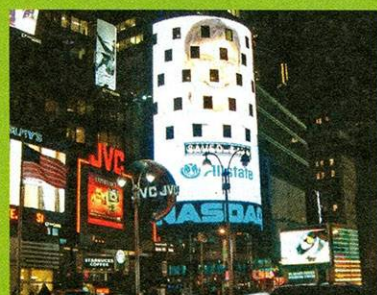
Alle Strecken in *Forza Motorsport* sind authentisch. Das kann jedoch jeder behaupten, deshalb haben wir keine Kosten und Mühen gescheut und sind für Sie extra nach New York geflogen, um das zu überprüfen. Hier zeigen wir Ihnen, wie der Times Square im Spiel und wie der Times Square in echt aussieht.



↑ Der Times Square ist das Zentrum der Touristenunterhaltung in New York und meist mit Menschenmassen gefüllt.



↑ Im Spiel fehlen natürlich die Menschen, dafür sind selbst die Geschäfte originalgetreu übernommen.



↑ Eine der größten Werbesäulen am gesamten Times Square, die sogar um ein komplettes Haus herumgebaut wurde.



↑ Die riesige Reklametafel ist auch im Spiel zu finden. Selbst die kleinen Fenster der Büros sind deutlich zu erkennen.

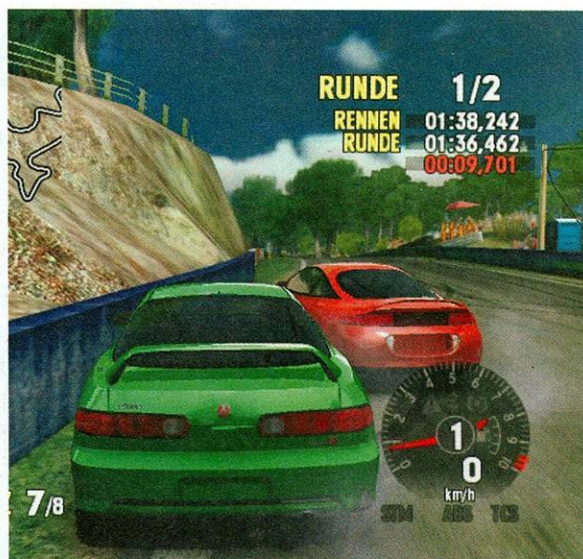
„Forza Motorsport sichert sich die Krone der Rennspiel-Simulationen auf der Xbox.“

» mentierfreudigkeit von Profis sind jedoch keinerlei Grenzen gesetzt. Aber Vorsicht: Wer zu viel an seinem Wagen herumbastelt, bringt ihn damit schnell in eine andere Wagenklasse, was zum Ausschluss von einzelnen Rennen führen kann, denn die Bestimmungen sind hart. Häufig sind nur bestimmte Rennklassen, die Autos bestimmter Hersteller oder allradgetriebene Wagen zugelassen.

Von diesen Rennen gibt es eine ganze Menge, denn der Umfang von *Forza Motorsport* ist fantastisch. Im Karriere-Modus müssen Sie sich in fünf Klassen beweisen, die monatlangen Spielspaß garantieren. In den einfachen Abschnittsrennen dösen Sie über bestimmte Streckenabschnitte, während in der Amateur-, Profi-, Meisterschafts- und Endurance-Klasse Rundkurse auf Sie warten, die in insgesamt 65 Grand Prix zusammengefasst sind. Jeder Grand Prix beinhaltet je nach Klasse drei bis acht Rennen. Je höher die Klasse, in der Sie fahren, desto länger werden die insgesamt über 400 verschiedenen Rennen (dann natürlich mit Boxenstops), desto komplizierter gestalten sich die Strecken und desto umfangreicher

sind die Grand Prix, für die nach erfolgreichem Bestehen neue Autos winken, mit denen Sie durch über 15 verschiedene Szenarien dösen. Angefangen von reinen Rennstrecken in Atlanta, Silverstone oder dem Hockenheimring, die in unterschiedlichen Ausbaustufen vorhanden sind, über die Bergstrecken Fujiimi Kaido oder Blue Mountains bis hin zum Stadtkurs in New York oder dem sonnigen Rio de Janeiro wird eine Menge geboten, obwohl eine größere Streckenanzahl dem Spiel sicher gut zu Gesicht gestanden hätte.

Online gibt *Forza* dafür richtig Gas. Neben den obligatorischen Rennen mit bis zu acht Spielern dürfen Sie in *Forza Motorsport* erstmals Ihre gesamte Karriere auch online spielen. Aber die Entwickler gehen noch einen Schritt weiter. Sie können sich auch als Autohändler betätigen und Ihre getunten und fein abgestimmten Wagen online veräußern. Klasse, denn einige Wagen werden erst spät im Spiel freigeschaltet und können nicht einfach gekauft werden. Was diese Karren auf dem freien Markt wohl wert sind? Zusätzlich dürfen Sie einen Auto-Club gründen und mit Ihren »



↑ Solche Kollisionen sollten Sie möglichst vermeiden.



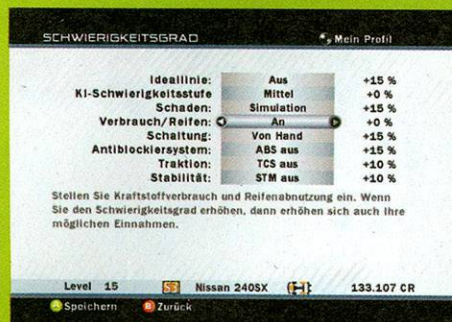
↑ Online-Duell – Das Rennen mit der PR-Agentur war sehr knapp.



↑ Das Schadensmodell der Fahrzeuge ist einfach fantastisch.

CREDIT-SYSTEM Je schwieriger, desto mehr Kohle

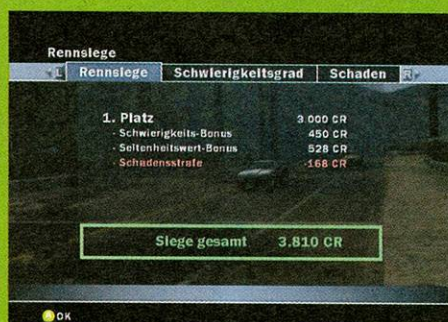
Einsteiger werden es natürlich begrüßen, wenn die Traktionskontrolle und die Einblendung der Ideallinie beim Siegen helfen, allerdings müssen Sie sich nicht wundern, wenn dann nicht so viele Credits winken. Die wahren Profis schalten natürlich gleichzeitig auch noch das Antiblockiersystem und die Stabilitätskontrolle aus. Wem das nicht reicht, der schaltet die KI der Gegner einfach auf „schwer“. Spätestens dann wird *Forza Motorsport* zur wahren Herausforderung.



↑ In diesem Menü können Sie den individuellen Schwierigkeitsgrad für sich festlegen.



↑ In diesem Fall ist die Ideallinie eingeblendet und hilft Einsteigern, nicht sofort ins Kiesbett zu fahren.



↑ Sie bekommen je nach eingestellten Optionen zusätzliche Punkte für den Schwierigkeitsgrad.

Bonus-Info

FREAKS

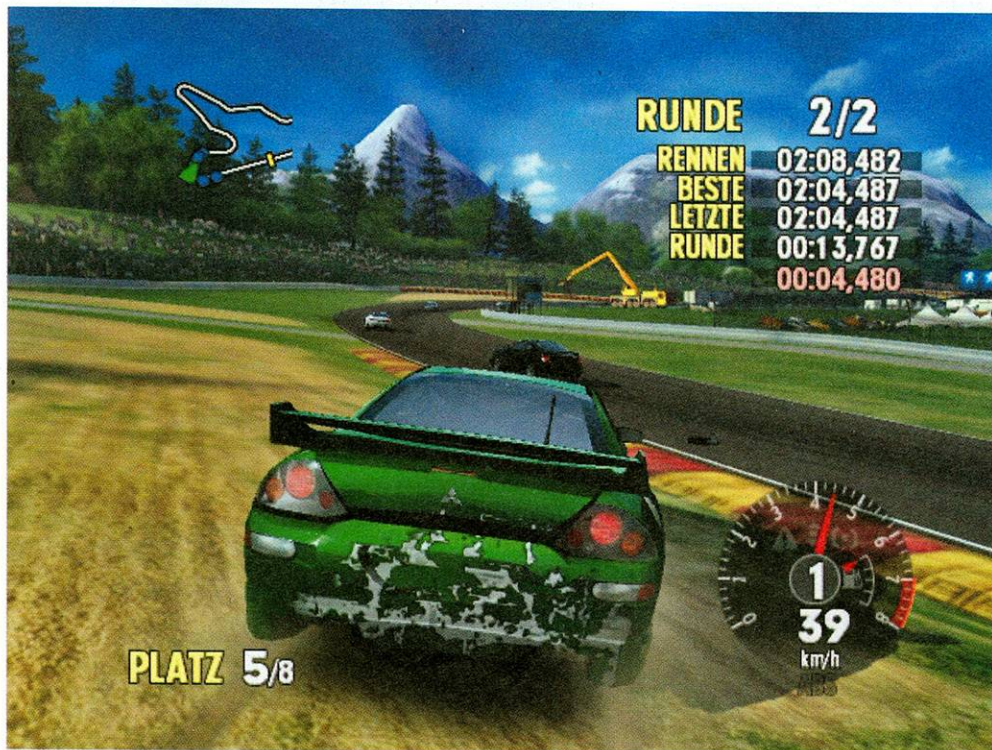
Die Entwickler von *Forza Motorsport* sind wahre Rennfanatiker. Sie haben für das Spiel nicht nur mit den Leuten des Ferrari-Formel-1-Teams und des Reifenherstellers Toyo zusammengearbeitet, sondern auch eigene Erfahrungen in Amateur-Rennklassen gesammelt.

» Freunden gegen andere Automobil-Clubs um die besten Rundenzeiten antreten. Wer an Online-Modi und der eigenen Karriere keine Freude mehr hat, darf natürlich auch einfach Zeitrennen fahren oder sich im umfangreichen Arcade-Modus austoben, der nochmals Hunderte von Rennen und somit Möglichkeiten bietet, neue Fahrzeuge freizuschalten.

Passend zum rasanten Renngeschehen verbindet DJ Junkie XL die Remixe bekannter Rockstücke von ZZ Top oder Black Sabbath zu einem adrenalinreibenden Soundtrack. Aber auch die Soundeffekte sind überwältigend. Fast jeder Motor klingt anders und Sie hören sogar die Turbolader sirren, während die Strecken flüssig an Ihnen vorbeiraus-

schen. Obwohl *Forza Motorsport* lediglich mit 30 Frames pro Sekunde läuft, kommt das Geschwindigkeitsgefühl prima rüber. Die Strecken glänzen sicherlich nicht mit einem derartigen Detailreichtum, wie man ihn aus Konkurrenz-Rennern kennt, aber besonders die Strecken in New York oder das stimmungsvolle Maple Valley sehen nett aus. Lediglich kleine Pop-ups trüben das Gesamtbild. Dafür entschädigt das Echtzeit-Environment-Mapping, das richtig toll aussieht – kleine Ruckler seien da mal verziehen. Der Tiefenunschärfe-Effekt im Replay- und Drivatar-Modus (siehe Extrakasten) sieht hervorragend und sehr dezent aus. Krasse Fokuswechsel wie in *Project Gotham Racing 2*

brauchen Sie also nicht zu erwarten – hier wirkt alles etwas realer. Insgesamt bewegt sich die Grafik zwischen trist und detailarm auf der einen Seite und schönen Lichteffekten und Spiegelungen auf der anderen Seite, während die Fahrzeugmodelle, besonders nach einem Unfall, klasse aussehen. Optisch lässt *Forza* sicherlich etwas Gummi auf der Strecke, jedoch können die Spieliefe und Komplexität voll überzeugen. Das Schadensmodell, die gelungene Fahrphysik, der gute Online-Modus, die Drivatar-Funktion, die unzähligen Einstellungsmöglichkeiten, der riesige Umfang und die lizenzierten Fahrzeuge machen *Forza Motorsport* zur absoluten Referenz der Rennspiel-Simulationen.



↑ Vorsicht! Sobald Sie mit dem Fahrzeug von der Strecke abkommen, verlieren Sie fast völlig die Kontrolle.

Meine Meinung

» Sascha Dowidat

Teilweise karge Strecken und nur 30 Frames sind nicht gerade das, was ein aktuelles Xbox-Spiel auszeichnet. Je länger man sich aber mit *Forza* beschäftigt, desto besser erkennt man den Fokus, den die Entwickler gesetzt haben: Es geht nicht um eine Eyecatcher-Gratik, sondern um puren Realismus und das unterschiedliche Fahrverhalten der Wagen. *Forza Motorsport* begeistert durch einen Umfang, der monatelangen Spielspaß garantiert, einen riesigen Onlinepark sowie fast unzählige Rennen, den tollen Online-Modus und geniale Ideen wie den Drivatar.

Die Wertung

» *Forza Motorsport*

- Sehr gutes Schadensmodell
- Authentische Fahrphysik
- Unglaublich viele Rennen und Klassen
- Über 300 lizenzierte Fahrzeuge
- Technische Schwächen und wenige Strecken

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
83%	85%	90%	89%

Das Fazit

Vorzeigesimulation mit realistischem Fahrverhalten und tollem Umfang, aber kleinen technischen Schwächen.



Die schönen Lichteffekte am Horizont sollten Sie nicht von der Strecke ablenken.

MX vs. ATV Unleashed

Motorrad trifft Quad für das ultimative Offroad-Rennspiel-Spektakel.

Bonus-Info

ENTWICKLER

Die Rainbow Studios sind bekannt für gute Rennspiele, hat man doch in der Vergangenheit schon reichlich Erfahrung im Genre gesammelt. Neben dem Jetski-Renner *Splashdown* und der BMX-Simulation *Matt Hoffman's Pro BMX 2* zeichnen die Entwickler natürlich auch für die *ATV-* und *MX-Serien* verantwortlich.

Von: Sascha Dowidat

X Publisher: THQ	X Genre: Rennspiel
X Sprache: Englisch	X USK: Ohne Beschr.
X Spieler: 1-2	X Termin: 30. April
X Live: 2-8	
X www.thq.de	

Nicht genug, dass die Spiel-versus-Spiel-Paarungen im Beat-'em-Up-Genre kein Ende nehmen, jetzt trifft es auch die Rennspiele auf der Xbox. *MX vs. ATV Unleashed* ist eine gelungene Mischung aus dem Motorrad-Renner *MX Unleashed* und der Quad-Raserei *ATV Quad Power Racing 2*. Wer schon immer gerne durchs Unterholz gebrettert ist und auch vor Stunts mit vierrädrigen Fahrzeugen nicht zurückschreckt, für den ist THQs neues Rennspektakel eine wahre Freude.

Neben dem Mehrspieler-Modus und verschiedenen Möglichkeiten, sein Können als Einzelfahrer in den Bereichen Racing, Freestyle, Freeride und Challenges unter Beweis zu stellen, ist der Championship-Modus das Herzstück. Entweder widmen Sie sich dabei den nationalen Meisterschaften oder THQs SX-Meisterschaft. Wahlweise brettern Sie mit dem Quad oder per Motorrad über die Strecken. Stehen anfangs noch einfache Wüsten- und Waldkurse auf dem Programm,

fangen Sie auf den späteren schneebedeckten Kursen richtig an zu schlittern. Wie schon in den Spielen *MX Unleashed* und *ATV Quad Power Racing 2* sind Steuerung und Fahrphysik sehr überzeugend. Anfänger konzentrieren sich darauf, erste Siege einzufahren, während Profis an ausgefeilten Kurventechnik arbeiten. Auf die Tricks, die Sie mit Motorrad und Quad vollführen, sollten Sie ein besonderes Augenmerk legen, erhalten Sie doch am Ende dafür wertvolle Punkte, die im Shop gegen fetzige Kleidung für die Fahrer, neue Strecken oder neue Fahrzeuge eingetauscht werden dürfen. Dann können Sie neben Buggys und Golfkarts zum Beispiel auch kleine Doppeldecker ins Rennen schicken.

Wer einen menschlichen Mitspieler zur Hand hat, darf im Splitscreen-Modus zum direkten Duell antreten. Bis zu acht Spieler können gar per Xbox Live durch den Schmodder düsen. Optisch macht die wilde Raserei eine sehr gute Figur. Schöne Landschaften, tolle Lichteffekte und Schatten auf der Rennstrecke überzeugen und der rockige Soundtrack geht wunderbar ins Ohr. Wenn die nervigen Rücksetzpunkte beim Verlassen der Strecken nicht wären, die dafür sorgen, dass Sie plötzlich der Letzte im Fahrerfeld sind, wäre der Rennspaß perfekt. Ein gelungenes Offroad-Vergnügen, das durch die tolle Fahrphysik und das gelungene Tricksystem überzeugen kann.



Stunts bringen wertvolle Bonuspunkte.



Wer Zweiräder nicht mag, greift zu Quads.



Hier schalten Sie neue Fahrzeuge frei.

Meine Meinung

Sascha Dowidat

Prima, *MX vs. ATV Unleashed* bietet die komplette Offroad-Palette. Angefangen von Motorrädern, über Quads bis hin zu Geländefahrzeugen. Abwechslung ist also vorprogrammiert, denn jedes Fahrzeug verlangt eine andere Umgangsweise mit der Steuerung. Besonders die Fahrphysik kann dabei überzeugen und ist durchaus realistisch. Kleines Ärgernis sind die Rücksetzpunkte, denn wer die Strecke verlässt, wird meistens ans Ende des Feldes gesetzt, auch wenn er sofort auf die Strecke zurückgekehrt ist – das ist frustrierend und nervig.

Die Wertung

MX vs. ATV Unleashed

- + Ansprechende und abwechslungsreiche Kurse
- + Tolle Fahrphysik
- + Ausgefeiltes Trick-System
- + Viele freischaltbare Extras
- Dämliche Rücksetzpunkte

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
79%	80%	84%	83%

Das Fazit

Gutes Offroad-Spektakel, das mit vielen Extras, schönen Strecken und toller Fahrphysik daherkommt.

World Snooker Championship 2005



Werden Sie Snooker-Meister und spielen Sie auch online.

Bonus-Info

POOL EXTRA

Wer sich nach den endlosen Snooker-Partien mal etwas Abwechslung gönnen möchte, bekommt in *World Snooker Championship 2005* schnell die Gelegenheit dazu, denn die Entwickler haben als Bonus auch die Pool-Billard-Varianten 8-Ball und 9-Ball mit auf die DVD gepackt.

Von: Sascha Dowidat

☒ Publisher: Sega	☒ Genre: Billard
☒ Sprache: Englisch	☒ USK: Ohne Beschr.
☒ Spieler: 1-2	☒ Termin: Erhältlich
☒ Live: 2	
☒ www.sega-europe.com	

Fans ballorientierter Kneipsportarten jubeln, denn mit *World Snooker Championship 2005* erscheint nach der Pool-Billard-Simulation *Pool: Shark 2* nun auch eine entsprechende Snooker-Variante. „Worin besteht der Unterschied? Ich kenne nur Billard“, werden viele von Ihnen jetzt denken. Während bei Pool-Billard die acht bzw. neun Kugeln der Reihenfolge nach eingelocht werden müssen, gibt es bei Snooker insgesamt 21 Kugeln auf dem Tisch: 15 rote und sechs andersfarbige. Abwechselnd werden nun rote und andersfarbige Kugeln versenkt, für die der Spieler je nach Farbe der Kugel Punkte erhält. Wenn die letzte Kugel versenkt ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Ganz einfach? Na, dann man los. Sie beginnen als Nobody und erstellen sich zuerst einen Charakter, mit dem Sie in der Snooker-Tour antreten, um den Profis zu zeigen, wie man die Kugeln richtig über den Tisch spielt. Schon

die Erstellung des Spielers zeigt den riesigen Umfang von *World Snooker Championship 2005*, denn Sie können neben dem Äußeren Ihres virtuellen Ego auch seine individuellen Fähigkeiten bestimmen. Dank offizieller Lizenz dürfen Sie gegen insgesamt 100 professionelle Spieler antreten und auch an authentischen Schauplätzen der letztjährigen Snooker-Saison 2004/2005 wie der Preston Guild Halle in Wembley oder dem Crucible Theater spielen. Am Tisch selbst erwartet Sie gehobene Billardkost. Optisch sieht der Titel nett aus, während die Kommentatoren, die Sie glücklicherweise abschalten können, auf Dauer ziemlich nerven. Aber die Technik spielt beim Billard nur eine untergeordnete Rolle. Viel wichtiger ist die Ballphysik, die hier sehr gut gelungen ist. Die Kugeln reagieren physikalisch korrekt und auch Anfängern gelingen dank Zielhilfe schnell kleinere Erfolgserlebnisse. Haben Sie einmal die Meisterschaft gewonnen, dürfen Sie Ihr Können gegen alle Weltmeister seit 1927 unter Beweis stellen. Wenn Sie dann keine Gegner mehr haben, dürfen Sie online gehen und via Xbox Live gegen die besten Spieler der Welt antreten. *World Snooker Championship 2005* ist eine erstklassige Billard-Simulation, die dank Lizenz und riesiger Gegenauswahl monatelang unterhält und auch Einsteigern eine Chance lässt.

Meine Meinung

Sascha Dowidat



So langsam werde ich zum Billardexperten. Erst musste ich Pool lernen, nun ist Snooker an der Reihe. Das auf den ersten Blick verwirrende Spielprinzip haben Sie schnell verinnerlicht und WSC 2005 zückt mit den umfangreichen Spielmodi seine Trümpfe, um Sie zu überzeugen. Besonders der Karriere-Modus kann dank Gegneranzahl und unterschiedlicher Szenarien voll überzeugen. Die Steuerung reagiert – ähnlich wie bei der Konkurrenz – einen Tick zu sensibel. Insgesamt aber ein wahres Freudenfest für alle Fans des Kneipsports.

Die Wertung

World Snooker Championship 2005

- Über 100 verschiedene Gegner
- Umfangreiche Spielmodi
- Auch für Einsteiger zu empfehlen
- Technisch unspektakulär
- Teilweise sensible Steuerung

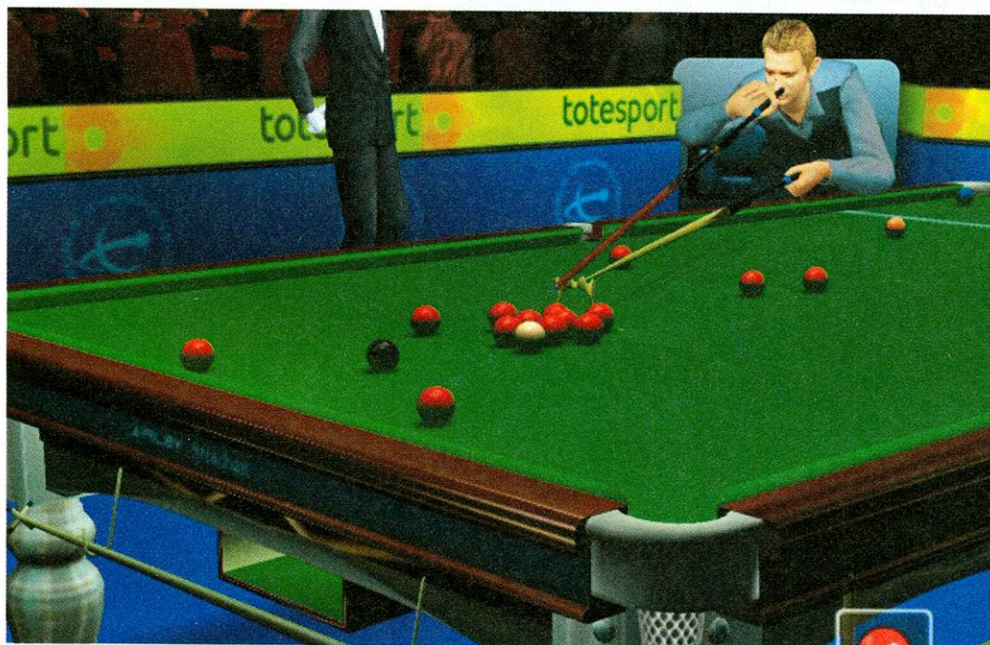
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
73%	46%	76%	78%

Das Fazit

Umfangreiche Snooker-Simulation mit schönem Tour-Modus und gelungener Xbox-Live-Unterstützung.



Der Stoß muss jetzt gelingen.



In schwierigen Situationen müssen auch mal Hilfsmittel genutzt werden, um ordentlich zum Stoß zu kommen.



Ihren Charakter gestalten Sie individuell.



Der Schwierigkeitsgrad zieht später an.



↑ Um das Schloss zu knacken, müssen Sie die passenden Gegenstände einrasten lassen.

Stolen

Wer schleicht so spät durch Nacht und Museen?



Bonus-Info

TERMINALS HACKEN

Die Minispiele erinnern an alte Klassiker wie das Telespiel *Senso*. Wenn Sie ein Computer-Terminal hacken wollen, wird eine Folge von Sensoren aktiviert. Diese müssen Sie sich merken und anschließend korrekt wiedergeben, um Zugriff zu bekommen.

Von: Sascha Dowidat

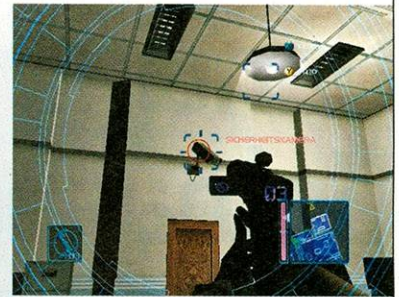
X Publisher: Flashpoint	X Genre: Action-Adventure
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 12 Jahren
X Spieler: 1	X Termin: Erhältlich
X www.stolen-game.com	

Frauen in den Hauptrollen von Videospielen? Nach Lara Croft ist es etwas ruhig geworden um das weibliche Geschlecht, aber Anya Romanov soll das nun ändern. Ein Unbekannter beauftragt die hübsche Protagonistin, zusammen mit ihrem Partner Louie Palmer ein kostbares Juwel aus einem Museum zu entwenden. Was anfänglich wie ein Routineeinsatz für das gewitzte Gaunerduo klingt, entpuppt sich schnell als Intrige. Sie schlüpfen in die Rolle der jungen Dame und erledigen die Dickschädelarbeit, während Louie in der Zentrale in Sicherheit sitzt. Im Stil von *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid* schleicht Anya durch das Museum – mit dem entscheidenden Unterschied, dass Wachen nur betäubt, nicht aber für immer aus dem Verkehr gezogen werden können.

Leider führt dies zu unzähligen frustigen Momenten, da das virtuelle Wachpersonal schon nach 20 Sekunden wieder fit ist.

Eile ist also angesagt! Was ihre Fähigkeiten betrifft, steht Anya ihren männlichen Kollegen allerdings in nichts nach. Sie klettert oder hangelt an Vorsprüngen entlang, springt über Abgründe und schleicht an den Wachen vorbei. Eine kleine Anzeige verrät Ihnen dabei, ob Sie für die Gegner sichtbar sind oder ob Sie sich sorgenfrei bewegen können. Natürlich stehen Ihnen auch nützliche Gadgets wie Nachtsichtgeräte, Sonarvisier, Schallstrahler und Neutralisatoren zur Verfügung, mit denen Sie Wachposten markieren, um deren Blickwinkel einzuschätzen oder störende Kameras ausschalten zu können. Louie gibt Ihnen stets von der Zentrale aus nützliche Tipps und informiert Sie über die weitere Vorgehensweise.

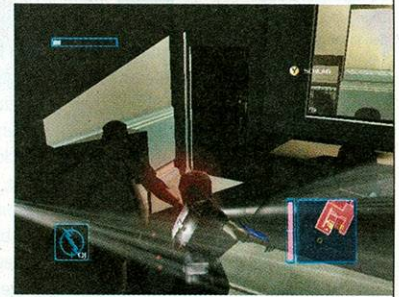
Von Zeit zu Zeit knacken Sie in kleinen Minispielen Computer-Terminals oder öffnen mit dem Dietrich verschlossene Türen. Optisch schaffen die schönen Licht- und Schatten-Effekte eine stimmungsvolle Atmosphäre, manche Szenarien sehen jedoch trist und texturarm aus. Auch die Animationen der sexy Lady schwanken zwischen geschmeidig und hölzern. Der Soundtrack ist dagegen gut gelungen. Richtig ärgerlich ist aber die viel zu kurze Spieldauer. Nach nur vier Missionen und knappen acht Stunden Spielzeit ist vorbei. Ein nettes Stealth-Abenteuer, das mit den Genregrößen leider nicht mithalten kann.



↑ Kameras lösen sehr schnell Alarm aus.



↑ Wachen können markiert werden.



↑ Handgreiflichkeiten sollten Sie vermeiden.

Meine Meinung

• Sascha Dowidat

Wer steht nicht auf sexy Ladies, denen ein etwas zweifelhafter Ruf anhaftet? Man kann sich dieser gewissen Faszination eben nicht entziehen. So auch bei Anya. Das gesamte Spiel ist leider nur solider Durchschnitt. Die Lichteffekte sind klasse auch mit den Gadgets werden Sie Freude haben, doch dann nerven die frustigen Momente. Kurze Zeit später ist das Abenteuer auch schon wieder vorbei ist. *Stolen* macht kurzfristig Spaß, erreicht aber zu keiner Zeit die spielerische oder technische Brillanz eines *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid*.

Die Wertung

• Stolen

- ✓ Schöne Lichteffekte
- ✓ Sexy Protagonistin
- ✗ Grafisch streckenweise schwach
- ✗ Teilweise hölzerne Animationen
- ✗ Insgesamt viel zu kurz

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelplayer
69%	79%	- %	70%

Das Fazit

Kurzweiliges Stealth-Abenteuer mit cooler Heldin, das am geringen Umfang und der durchwachsenen Technik krankt.

Dancing Stage Unleashed 2



Mit Dance-Tracks und irren Verrenkungen zur Bikini-Figur?

Bonus-Info

BEMANI-SERIE

Konamis Musikspiel-Serien sind in Japan unter dem Namen Bemani bekannt. Neben *Dancing Stage Unleashed*, welches dort *Dance Dance Revolution* heißt, gibt es noch Trommelsimulationen wie *Taiko No Tatsujin*, das Gitarrenspiel *GuitarFreaks* oder die Schlagzeugsimulation *DrumMania*, die sich in den japanischen Spielhallen riesiger Beliebtheit erfreuen.

Von: Sascha Dowidat

X Publisher: Konami	X Genre: Tanzspiel
X Sprache: Deutsch	X USK: Ohne Beschr.
X Spieler: 1-4	X Termin: Ende April
X Live: 2-16	
X www.konami-europe.de	

Es gibt Menschen, die verbringen mehrere Stunden in der Woche in Fitness-Bunkern, um in endlosen Trainingsstunden die überflüssigen Pfunde loszuwerden. Xbox-Besitzer gehen schon seit dem letzten Jahr den wesentlich cooleren Weg und zeigen auf Tanzmatten im heimischen Wohnzimmer, wie man sich richtig fit hält. Nach dem Erfolg von *Dancing Stage Unleashed* schickt Konami jetzt den Nachfolger ins Rennen. Neue Spielmodi, neue Songs und das altbekannte Spielprinzip sollen junge und alte Tänzer begeistern. Insgesamt verwöhnen über 60 neue Tracks das Ohr des Spielers, angefangen von Rockstücken wie „Alright“ von Supergras über „Wonderful Night“ von Fatboy Slim bis hin zu japanischen Klängen wie „Love Shine“ von Kosaka Riyu. Leider sind nicht alle Stücke lizenziert, was dem Spielspaß aber kaum schadet, denn die Musikauswahl ist insgesamt prima gelungen.

Das Spielprinzip ist gleich geblieben. Auf dem Bildschirm sausen unterschiedliche Richtungspfeile vorbei, die am oberen Bildschirmrand durch das Drücken des entsprechenden Pfeils auf der Tanzmatte aktiviert werden müssen. Klingt kompliziert, ist aber leicht zu verstehen – wenn da für manche Zocker nicht das Problem der Koordination ihrer Gliedmaßen wäre. Menschen ohne Rhythmus- oder Taktgefühl und Bewegungsmuffel seien also gewarnt, denn *Dancing Stage Unleashed 2* erfordert hohe Konzentration und eine längere Einarbeitungsphase.

Zahlreiche Spieloptionen sorgen dafür, dass Ihnen nicht langweilig wird. Im Party-Modus können Sie alleine vier Tanzmatten gleichzeitig bedienen oder Sie spielen mit bis zu drei Freunden im Syncro-Modus um die am besten abgestimmte Performance. Besonders Xbox-Live-Nutzer dürfen sich freuen. In einem Turnier treten bis zu 16 Tänzer um den Titel als bester Tänzer auf der Xbox an. Im Laufe der Zeit wird es auch neue Songpakete zum Download geben, die allerdings kostenpflichtig sind. *Dancing Stage Unleashed 2* ist eine konsequente Fortsetzung des ersten Teils und kann durch viele Musiktitel und neue Spielmodi überzeugen. Tanzfans und Zocker, die zum Sommer hin mal etwas für ihre Figur tun möchten, sollten unbedingt zugreifen.

Meine Meinung

Sascha Dowidat



Alle Menschen mit einem Bandscheibenvorfall oder Grobmotoriker sollten um das Tanzspektakel einen großen Bogen machen, denn das Spiel hat es in sich. Wer die ersten Berührungängste überwindet, wird mit einem gelungenen Bemani-Game belohnt. Die neuen Spielmodi und die über 60 neuen Musikstücke dürften auch Xbox-Tänzer der ersten Stunde begeistern. Im Multiplayer-Modus, besonders auf Partys, ist die *Dancing Stage Unleashed*-Reihe nach wie vor ungeschlagen. Also, ein paar Leute zusammentrommeln und eine Runde abtanzen!

Die Wertung

Dancing Stage Unleashed 2

- Viele neue Spielmodi
- Über 60 neue Musikstücke
- Geniale Mehrspieler-Modi
- Nicht alle Tracks lizenziert
- Für Einsteiger sehr schwer

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
70%	85%	82%	81%

Das Fazit

Geniales Tanzspiel mit zahlreichen neuen Musikstücken und tollen neuen Spielmodi – für Einsteiger recht schwer.



↑ Zwei Tanzmatten zu bedienen ist schwer.



↑ Wie viele Kalorien verbrauchen Sie?



↑ Hier erstellen Sie eigene Choreographien.



↑ Perfekte Kombinationen erhöhen das Punktekonto und beeinflussen das Ranking.

I-Trigue 5600

Raum ohne Klang? Creative's
Einsteiger-Boxensystem im Test

Von: Bernd Holtmann

-  Hersteller: Creative
-  Preis: Ca. € 170,-
-  Webseite: www.europe.creative.com
-  Hersteller-Telefon: 0035-14380000

Das neue 5.1-Boxenset von Creative wirkt wie aus dem Ei gepellt: Die Satelliten bestehen aus jeweils drei kleinen Lautsprechern, die übereinander angeordnet sind. Im Klangtest mit einem angeschlossenen Dolby-Digital-Dekoder übermittelten sie hohe und tiefe Töne nicht so deutlich wie die mittleren Frequenzen. Für fette Bässe und riesige Wohnzimmer ist das I-Trigue nicht geeignet, dafür beschallt es kleine Räume zuverlässig. Fazit: Wer einen Dolby-Digital-Dekoder mit Einsteigerboxen besitzt, kann mit diesem Set sein Heimkino nur bedingt aufbessern. Erwarten Sie also keine großen Sprünge, denn das 75 Watt starke I-Trigue 5600 ist nicht nur leistungstechnisch schwach auf der Brust. (bh)



Die Wertung

• I-Trigue 5600

-  Platzsparende Satelliten
-  Cooles, futuristisches Design
-  Kein eingebauter 5.1-Dekoder
-  Defizit im hohen und niedrigen Klangbereich



Brooklyn Air-F Pad

Ein Preisknaller: Dieser Funk-Controller kostet 35 Euro!

Von: Bernd Holtmann

-  Hersteller: Vidis
-  Preis: Ca. € 35,-
-  Webseite: www.vidis.de
-  Hersteller-Telefon: 040-51484048

Für 35 Euro wandert der neue Xbox-Controller der Marke Brooklyn über die Ladentheke. Der Preis an sich überrascht kaum, schließlich legt man für Microsofts Controller S den gleichen Betrag auf den Tisch. Doch das Air-F Pad wird nicht über ein Kabel mit der Xbox verbunden, sondern überträgt sämtliche Controller-Informationen über Funk. Sie müssen lediglich die Empfangseinheit in den Controllerport der Xbox stecken, den Controller mit drei (nicht mitgelieferten) AAA-Batterien füttern und schon können Sie loslegen. Wirklich gut schneidet der Air-F Pad im Praxistest nicht ab. Wo die Schultertasten von Microsofts Controller S den ganzen Bewegungsspielraum ausnutzen, um die Steuerung zu dosieren, reagiert das Brooklyn-Pad nur sehr träge. Die analogen Feuertasten arbeiten hingegen sehr zuverlässig, die ana-

logen Steuerkreuze ebenfalls. An der Vorderseite befindet sich ein praktischer Schalter, mit dem Sie das Gerät ein- und ausschalten können. Wenn der Controller einige Minuten nicht verwendet wird, schaltet er automatisch in den Stromspar-Modus. Auf diese Weise können Sie sich die Anschaffung neuer Batterien sparen, wenn Sie den Controller versehentlich nicht ausgeschaltet haben. Fazit: Durch die samtige Oberfläche und die seitliche Gummierung liegt das Air-F Pad sehr gut in der Hand. Mit der Qualität des verkabelten Controller S kann es allerdings nicht mithalten, dafür gibt der Hersteller Vidis immerhin drei Jahre Garantie.

Die Wertung

• Brooklyn Air-F Pad

-  Kabelloser Spielspaß
-  Drei Jahre Garantie
-  Reichweite über 5 Meter
-  Keine Batterien im Lieferumfang



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	***	
BlowOut	05/2005	Action	-	-	61
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		
Dead or Alive Ultimate	04/2005	Beat 'em Up		90	85

Action

YAGER
Getestet in Ausgabe: 03/2003

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

NINJA GAIDEN
Getestet in Ausgabe: 06/2004

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

**MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE**
Getestet in Ausgabe: 01/2004

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

Ego-Shooter

HALO 2
Getestet in Ausgabe: 01/2005

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

UNREAL CHAMPIONSHIP 2
Getestet in Ausgabe: 06/2005

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

CHRONICLES OF RIDDICK
Getestet in Ausgabe: 09/2004

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

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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: Das dritte Zeitalter	11/2004	Rollenspiel		80	87
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	***	
Doom 3	05/2005	Ego-Shooter		90	89
Dr. Muto	04/2003	Jump & Run	75		
Dragon's Lair 3D	05/2004	Action-Adventure	58		
Driv3r	08/2004	Action-Rennspiel	70		
DTM Race Driver 2	05/2004	Rennspiel	89	****	
DTM Race Driver Director's Cut	04/2003	Rennspiel	87	***	
DTM Race Driver Director's Cut Live	11/2003	Rennspiel	88	****	
Dukes of Hazzard: Return of the General Lee	01/2005	Rennspiel		65	68
Dungeons & Dragons Heroes	11/2003	Action-Rollenspiel	85	*****	
Dynasty Warriors 3	01/2003	Action	70		
Dynasty Warriors 4	01/2004	Action	74	****	
Eggo Mania	11/2002	Puzzle-Spiel	65		
Ein Kater macht Theater	05/2004	Jump & Run	64		
Enclave	11/2002	Action	58		
Enter the Matrix	06/2003	Action-Adventure	73		
ESPN International Winter Sports	01/2002	Sport	32		
ESPN NBA Basketball	12/2003	Basketball	86	*****	
ESPN NBA 2K5	03/2005	Basketball		86	86
ESPN NFL 2K5	03/2005	American Football		89	92
ESPN NHL 2K5	03/2005	Eishockey		87	88
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	01/2002	Snowboarding	70		
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	07/2003	Action	62		
F1 2002	01/2002	Rennspiel	71		
F1 Career Challenge	06/2003	Rennspiel	63	**	
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
Forgotten Realms: Demon Stone	05/2005	Action-Rollenspiel			79
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	***	
Guilty Gear X2 #Reload	05/2005	Beat 'em Up		88	86
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

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 %



Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Hitman 2: Silent Assassin	11/2002	Action-Adventure	83		
Hitman: Contracts	06/2004	Action	85		
Hunter: The Reckoning - Redeemer	12/2003	Action	70	***	
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	03/2003	Action	81		
Indycar Series	07/2003	Rennspiel	75	***	
Indycar Series 2005	08/2004	Rennspiel	75	***	
International Superstar Soccer 2	01/2002	Fußball	51		
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	01/2002	Action	72		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/2004	Action	83	***	
James Bond 007: NightFire	01/2003	Ego-Shooter	84		
James Cameron's Dark Angel	04/2003	Action-Adventure	52		
Jet Set Radio Future	01/2002	Trendsport	89		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	11/2003	Ego-Shooter	69	***	
Jurassic Park: Operation Genesis	04/2003	Aufbau-Simulation	72		
Kao the Kangaroo - Round 2	11/2004	Jump & Run			70
Kelly Slater's Pro Surfer	11/2002	Surfing	84		
King Arthur	02/2005	Action		77	75
King of Fighters 2000/2001	03/2005	Beat 'em Up		82	75
Kingdom under Fire: The Crusaders	11/2004	Strategie		89	85
Knights of the Temple	04/2004	Action	85		
Knockout Kings 2002	01/2002	Boxen	63		
Kung Fu Chaos	04/2003	Beat 'em Up	78	****	
Legacy of Kain: Blood Omen 2	01/2002	Action-Adventure	63		
Legacy of Kain: Defiance	03/2004	Action-Adventure	87		
Legends of Wrestling	01/2002	Wrestling	60		
Legends of Wrestling II	03/2003	Wrestling	73	***	
Lego Bionicle: The Game	11/2003	Action-Adventure	57		
Leisure Suit Larry: Magna cum laude	01/2005	Action-Adventure			67
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 Underground 2	11/2004	Rennspiel		92	90
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 %



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Getestet in Ausgabe: 06/2005

Einzelspieler-Wertung: 91 %
Multiplayer-Wertung: 92 %



PROJECT GOTHAM RACING 2
Getestet in Ausgabe: 12/2003

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





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		
Playboy - The Mansion	05/2005	Strategie			72
Pool: Shark 2	05/2005	Billard		75	77
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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Robotech: Battlecry	01/2003	Action	55		
Robotech Invasion	04/2005	Action		70	79
Robots	05/2005	Jump & Run			70
Rocky	12/2002	Boxen	87		
Rocky Legends	10/2004	Boxen		85	87
Rogue Ops	03/2004	Action	80		
Rollercoaster Tycoon	03/2003	Aufbau-Strategie	60		
Rolling	11/2003	Trendsport	70	***	
Samurai Warriors	10/2004	Action		67	74
Scaler	02/2005	Jump & Run			77
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/2004	Action-Adventure	69		
Scrapland	03/2005	Action-Adventure		75	80
Seabla	07/2003	Action	48	**	
Second Sight	10/2004	Action-Adventure			85
Secret Weapons over Normandy	12/2003	Action	82	**	
Sega GT 2002	12/2002	Rennspiel	85		
Sega GT Online	12/2003	Rennspiel	85	****	
Sega Soccer Slam	12/2002	Fußball	76		
Serious Sam	01/2003	Ego-Shooter	65		
Shadow Ops: Red Mercury	07/2004	Ego-Shooter	85	****	
Shenmue II	03/2003	Action-Adventure	81		
Showdown - Legends of Wrestling III	08/2004	Wrestling	62	**	
Shrek	01/2002	Jump & Run	50		
Shrek 2	08/2004	Jump & Run	78	****	
Shrek Super Party	04/2003	Partyspiel	64	****	
Silent Hill 2: Inner Fears	11/2002	Action-Adventure	84		
Silent Hill 4: The Room	10/2004	Action-Adventure			79
Simpsons Hit & Run	11/2003	Action-Adventure	80		
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	02/2005	Sport		74	79
Slam Tennis	11/2002	Tennis	72		
SNK vs Capcom: SVC Chaos	05/2005	Beat 'em Up		70	65
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		

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
Stake: Fortune Fighters	08/2003	Beat 'em Up	24	*	
Star Trek: Shattered Universe	05/2004	Action	39		
Star Wars Battlefront	10/2004	Action		90	83
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	12/2003	Action	77	****	
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	01/2003	Ego-Shooter	65		
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 Republic Commando	05/2005	Ego-Shooter		78	85
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		
Tak 2: Der Stab der Träume	05/2005	Jump & Run		73	81
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	***	
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	05/2005	Action		69	65
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 Bard's Tale	05/2005	Action-Rollenspiel			82
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		
TimeSplitters: Future Perfect	05/2005	Ego-Shooter		90	85

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
ToeJam & Earl III: Mission to Earth	03/2003	Jump & Run	71	***	
Tony Hawk's Pro Skater 3	01/2002	Skateboarding	88		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/2003	Skateboarding	89		
Tony Hawk's Underground	12/2003	Skateboarding		85	89
Total Immersion Racing	02/2003	Rennspiel	55		
Tour de France	11/2002	Sport	46		
Toxic Grind	01/2003	Trendsport	64		
Transworld Snowboarding	12/2002	Snowboarding	73		
Transworld Surf	01/2002	Surfing	61		
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	*	

GTA DOPPELPACK
Getestet in Ausgabe: 02/2004

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

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Getestet in Ausgabe: 05/2004

Einzelspieler-Wertung: 93 %
Multiplayer-Wertung: 94 %

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

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

JADE EMPIRE
Getestet in Ausgabe: 06/2005

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

FABLE
Getestet in Ausgabe: 10/2004

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

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

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

DEAD OR ALIVE



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.

Play:More



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

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



DEMO: TOM CLANCY'S GHOST RECON 2



DEMO: JADE EMPIRE

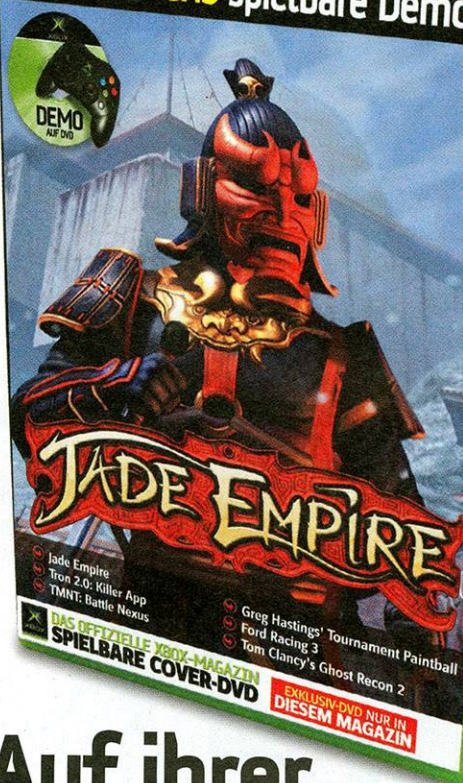


DEMO: FORD RACING 3

Inhalt

Spielbare Demos	079
Spielstände	079
Videos	080
Leser-Videos	081
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Komplettlös.: Splinter Cell 3	086
Cheats & Codes	094
OXM Online Cup X	096
Zeugnis	097

Exklusiv: **SECHS** spielbare Demos!



Auf ihrer DVD

Hallo, liebe Leser!

Ganze sechs brandneue Demos feiern auf der aktuellen DVD Premiere. Zum ersten Mal und exklusiv nur bei uns dürfen Sie selbst BioWares neuestes Rollenspiel *Jade Empire* antesten. Neben diesem imposanten Fernost-Spektakel stehen Ihnen auf unserem Datenträger allerdings auch knallharte taktische Feuergefechte bevor. In *Tom Clancy's Ghost Recon 2* müssen Sie eine Spezialeinheit durch feindliches Terrain manövrieren. Jeder einzelne Schritt will dabei gut überlegt sein. Kräftig geballert, allerdings nur mit Farbpatronen, wird auch in *Greg Hastings' Tournament Paintball*. In dieser Paintball-Simulation dürfen Sie mit Ihrem Team in einem Capture-the-Flag-Turnier mitmischen. Auch in *Tron 2.0: Killer App* geht es in der Ego-Perspektive zur Sache – und das im Inneren eines Computers. Rennspielfans sollten *Ford Racing 3* antesten und ganze vier Spieler auf einmal können sich in *Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus* austoben.

Viel Spaß mit der DVD wünscht Ihnen

Ihre OXM-Redaktion

DVD-UMTAUSCHCOUPON

Name _____ Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Fehlerbeschreibung _____

OXM 06/05

„Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.“

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

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



Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
**SPIEL
DES
MONATS**

**NUR FÜR
XBOX**

Jade Empire

Test: Seite 44

Wertung: 92%

Spieler: 1

Genre: Action-Rollenspiel

Mit drei verschiedenen Charakteren können Sie sich an dieser Demo versuchen. In der Vollversion werden Sie sogar auf sechs Figuren zurückgreifen dürfen. Gleich zu Beginn haben Sie es mit einem Pferdedämon zu tun. Sobald dieser besiegt ist, wollen Ihnen einige Rattendämonen an den Kragen, die schlussendlich Unterstützung von einem riesigen Löwenoger erhalten. In den Kämpfen stehen Ihrer Spielfigur zunächst drei verschiedene Kampfstile zur Verfügung, einen vierten Kampfstil lernt Ihr Charakter im Laufe des Geschehens dazu. Über das Steuerkreuz lassen sich die Kampfstile

wechseln. Nicht jeder Kampfstil eignet sich jedoch für jeden Gegner. Tritte sind gegen den Löwenoger z. B. nicht sehr effektiv. Experimentieren Sie einfach herum. Wenn Sie beide Angriffstasten gleichzeitig drücken, lädt sich der Flächenangriff auf, mit dem Sie mehreren Gegnern auf einmal zusetzen können. Besonders mit dem Kampfstil „Schreckensflamme“ sollten Sie diese Attacke ausprobieren. Sie erhalten dann nämlich tatkräftige Unterstützung! Während der Action müssen Sie die drei Anzeigen am oberen Bildrand im Auge behalten. Sammeln Sie fleißig die runden Kugeln ein, die besiegte Gegner hinterlassen! Mit den roten frischen Sie Ihre Energie auf, mit den blauen Ihr Chi und mit den gelben Ihre Fokus-Energie.



SPIELSTÄNDE

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter oder schaffen den Endgegner nicht? Dann könnten Ihnen vielleicht unsere Spielstände weiterhelfen. Diesmal haben wir Savegames zu *Crash Twinsanity*, *Ford Racing 3*, *Kingdom under Fire: The Crusaders*, *Große Haie - Kleine Fische* und *Spyro: A Hero's Tail* für Sie im Angebot.

Um die Spielstände nutzen zu können, brauchen Sie diese lediglich auf die Festplatte Ihrer Xbox zu kopieren. Dafür müssen Sie nur das entsprechende Savegame auswählen und die A-Taste drücken. Zudem benötigen Sie die Vollversion eines Spiels, wenn Sie von den dazugehörigen Spielständen profitieren wollen. Nach dem Einlegen eines Spiels kann es zudem sein, dass Sie den Spielstand erst manuell laden müssen.



Crash Twinsanity



Ford Racing 3



Kingdom under Fire: The Crusaders



Große Haie - Kleine Fische



Spyro: A Hero's Tail

VIDEOS

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



ESPN NHL 2K5



ESPN NFL 2K5



ESPN NBA 2K5



Rugby 2005



FIFA Street



Stolen



Brothers in Arms: Road to Hill 30

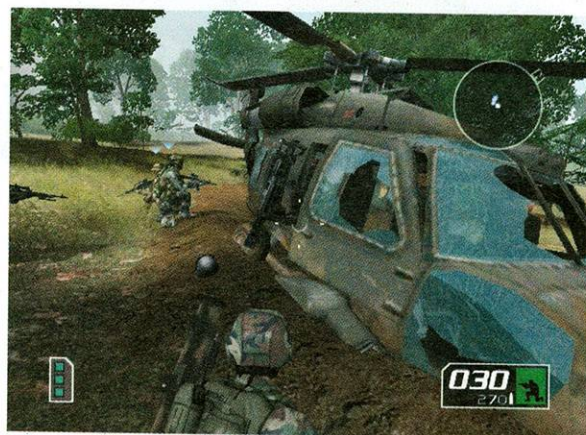


Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Test: Ausgabe 01/05 Wertung: 82%
Spieler: 1-4 Genre: Taktik-Shooter

Bis zu vier Zocker dürfen in dieser Demo gleichzeitig ran. Im Sharpshooter-Modus gewinnt derjenige, der die meisten Abschlüsse erzielt. In den Koop-Modi müssen Sie hingegen zusammenarbeiten. Wer lieber alleine spielt, darf sich auf eine Mission der Vollversion freuen. Sie müssen dabei den Piloten eines abgestürzten Black-Hawk-Hubschraubers retten und in Sicherheit bringen. Um dies zu schaffen, gilt es, Ihren Jungs Befehle zu erteilen. Folgen Sie einfach den blauen Markierungen auf dem Bildschirm. Doch Vorsicht: Sobald Sie als Anführer den Löffel abgeben, ist die Mission beendet. Schicken Sie daher einfach immer mit der Y-Taste Ihre Männer voraus. Stoßen diese auf feindlichen Widerstand, so eröffnen sie automatisch das Feuer. Wenn Sie die Y-Taste länger gedrückt halten, klappt das Befehlsmenü auf. Sie können Ihren Männern unter anderem befehlen, dass sie mit einem Unterdrückungsfeuer den Gegnern ordentlich einheizen. Außerdem dürfen Sie Ihren Soldaten den Auftrag geben, die Feinde zu flankieren, um sie somit überraschend aus dem Konzept zu bringen. Sobald ein feindlicher Panzer ins Bild rollt, zielen Sie einfach mit dem Fadenkreuz darauf. Leuchtet dann der Befehl „Attack Vehicle“ am unteren Bildrand auf, dann lösen Sie diesen mit der Y-Taste aus. Ihr Grenadier wird sich dann mit der Panzerfaust um den Tank kümmern.



- BEWEGEN/AUSFÜHREN
- UMSCHAUEN/ZOOM
- HALTUNG/SPÄHEN
- NACHLADEN
- INVENTAR
- NACHTSICHT
- BEFEHLE
- KARTE
- SCHIESSEN
- FEUERBEFEHL
- GRUPPIEREN

Greg Hastings' Tournament Paintball

Test: Seite 56 Wertung: 74%
Spieler: 1 Genre: Ego-Shooter

Treten Sie mit Ihrem Team in einem Paintball-Turnier an. In bis zu vier Matches müssen Sie sich gegen Gegner mit so markigen Namen wie „Freaks of Nature“ oder „Junk Yard Dogs“ durchsetzen. Jedes Match besteht aus fünf Runden, gespielt wird ein Capture-the-Flag-Modus. Dabei ist es Ihre Aufgabe, in der Mitte des Spielfeldes eine kleine Flagge aufzunehmen, die Sie dann am Ende der gegnerischen Spielfeldhälfte in einem Netz ablegen müssen. Nach jeder der fünf Spielrunden erhalten Sie Punkte, die am Ende addiert werden. Das Team, das nach den fünf Runden mehr Punkte hat, kommt weiter. In den Matches selbst müssen Sie stets sehr vorsichtig vorgehen. Nutzen Sie immer die Objekte im Matchfeld als Deckung. Ein einziger Treffer und die Partie ist für Ihren Charakter gelaufen. Falls Sie dennoch einmal getroffen werden, können Sie meistens für einige wenige Sekunden die Farbe der Munition abwechseln, um Ihr Ausscheiden zu vertuschen. Dabei öffnet sich eine Anzeige in der Bildschirmmitte und Sie müssen den A-Knopf



betätigen, wenn deren Pegel den grünen Bereich erreicht. Schaffen Sie dies nicht, werden Sie bei der Schummelei erwischt und scheiden aus. Nach jedem Ausscheiden schlüpfen Sie jedoch in die Rolle eines Teamgefährten, der noch nicht eliminiert wurde. Ist keiner mehr auf dem Feld übrig, haben Sie verloren.

- BEWEGEN
- KAMERA
- HALTUNG/UMSCHAUEN
- SPÄH-RICHTUNG
- HINLEGEN
- HALTUNG DES GEWEHRS
- TURBO
- SPÄHEN
- SCHIESSEN
- SOUND ÄNDERN
- NACHLADEN

Tron 2.0: Killer App

Test: Ausgabe 02/05 Wertung: 75%
Spieler: 1 Genre: Ego-Shooter

In der Cyberwelt tobt das Chaos. Korrupte Programme sind in ein Computersystem eingedrungen und versuchen es zu sabotieren. Sie müssen dies verhindern, indem Sie die Programme – die allesamt in menschenähnlicher Gestalt unterwegs sind – ausschalten. Außerdem ist es in der Demo Ihre Aufgabe, eine gewisse „Ma3a“ zu finden. Um den ersten Raum verlassen zu können, brauchen Sie lediglich den Schalter an der Tür zu drücken. Draußen lauern jedoch schon die ersten Gegner. Ihnen stehen vier verschiedene Waffen zur Auswahl. Mit der X-Taste öffnen Sie das Waffenmenü, mit der schwarzen und der weißen Taste scrollen Sie durch Ihr Arsenal. Nehmen Sie sich vor allen Gegnern in Acht: Nur wenige Treffer und Sie segnen das Zeitliche. Einige der erledigten Feinde hinterlassen allerdings Lebensenergie. Sammeln Sie diese daher stets auf. Des Weiteren finden Sie in den Arealen Terminals, an denen Sie Lebenssaft downloaden können. Nachdem Sie den ersten Raum verlassen haben, gelangen Sie nach einigen

Hüpfen über eine Barriere in eine große Halle. Dort finden Sie in einer abgelegenen Ecke ein Byte (ein leuchtendes, kleines Sternchen), das Ihnen weiterhilft. Sprechen Sie mit ihm, es wird Sie daraufhin zum nächsten Durchgang geleiten und die Passage für Sie öffnen.



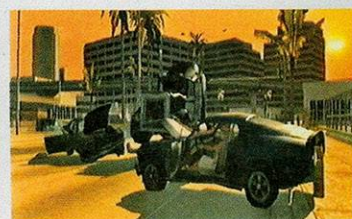
- BEWEGEN
- KAMERA/ ZOOM
- HILFE/ AUFGABEN
- SPRINGEN
- WAFFEN-HOTKEY
- WAFFEN-MENÜ AUSFÜHREN
- BLOCKEN
- SCHIESSEN
- WAFFE VOR
- WAFFE ZURÜCK

LESER-VIDEOS

Neun Gameplay-Videos, die von Lesern der englischen OXM-Ausgabe an unsere UK-Kollegen geschickt wurden, haben wir auf der aktuellen DVD für Sie im Angebot. Falls Sie ebenfalls einen kurzen Film zu unserer DVD beisteuern möchten, schließen Sie Ihre Xbox einfach an einen 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.



Project Gotham Racing 2



Driv3r



The Chronicles of Riddick



Halo 2

RAUS!!!

Zum zweiten Mal schaffte es Midways Area-51 nicht auf unsere DVD. Auch die zweite Demo, die wir bei der USK einreichten, erhielt von der Prüfbehörde die Alters-einstufung „Keine Jugendfreigabe“. Was Sie in der gruseligen Alien-Hatz in der sagen-umwobenen, geheimen Militärbasis erwartet, erfahren Sie allerdings in unserer ausführlichen Vorschau ab Seite 36.



Area-51: Laut USK leider erneut viel zu brutal für unsere Demo-DVD.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

Test: Ausgabe 05/05 Wertung: 69%
Spieler: 1-4 Genre: Action

Die coolsten Schildkröten aller Zeiten sind zurück und stehen erneut ihrem Erzfeind Shredder gegenüber. In unserer exklusiven Demo dürfen Sie wahlweise alleine oder gemeinsam mit bis zu drei Freunden gegen die Anhänger des fiesen Schurken kämpfen. Wenn Sie zu viert spielen, übernimmt jeder Teilnehmer die Rolle eines der vier Titelhel- den Leonardo, Raphael, Michelangelo und Donatello. Falls Sie alleine spielen, können Sie dennoch mit allen vier Turtles auf einmal Spaß haben: Legen Sie einfach vorher die gewünsch- te Reihenfolge fest, während des Geschehens lässt sich dann mit einem simplen Klick auf die schwarze Taste jeweils die Gestalt einer der drei anderen Schildkröten annehmen. Das Spielprinzip ist simpel: Kloppen Sie einfach



alle Gegner nieder, dann öffnet sich der Zugang zum nächsten Areal. Mit B führen Sie einen schwachen Angriff aus, mit X eine starke Atta- cke, mit Y schleudern Sie Wurfsterne. Zudem sollten Sie die Kisten in den Arealen zerstören, denn darin sind Power-ups versteckt, die Ihre Turtles stärker machen. Am Ende der Demo stehen Sie dann einem Bossgegner gegenüber. Attackieren Sie diesen einfach mit Schlägen und weichen Sie dann wieder zurück.

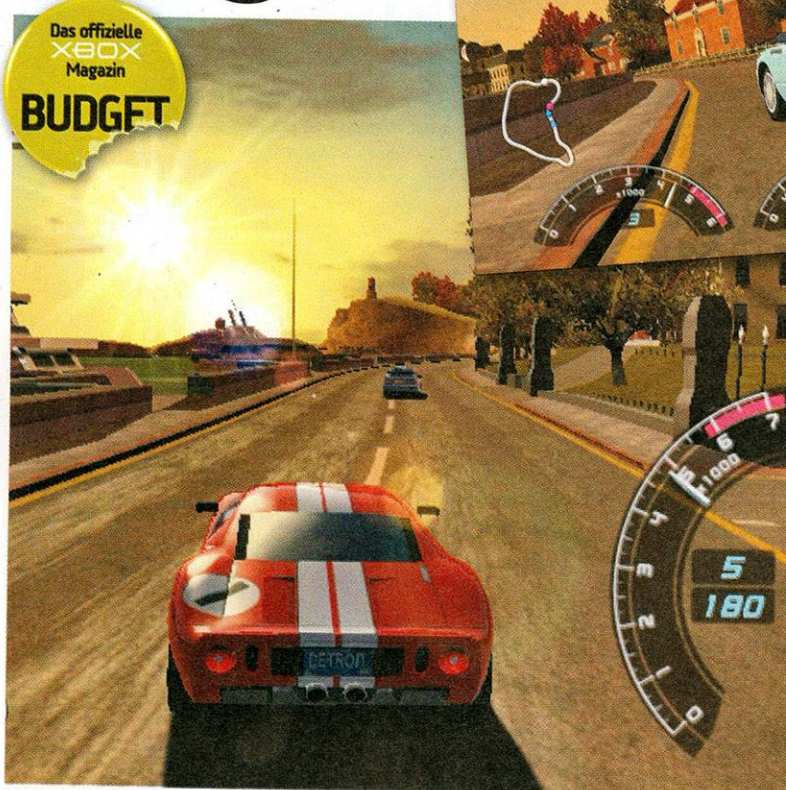
	BEWEGEN
	NICHT BELEGT
	KAMERA/ INFOS
	SPRINGEN
	NORMALER ANGRIFF
	STARKER ANGRIFF
	WURFSTERN
	SPRINTEN
	BLOCKEN
	NICHT BELEGT
	CHARAKTER WECHSELN

Ford Racing 3

Test: Ausgabe 02/05 Wertung: 70%
Spieler: 1 Genre: Rennspiel

Bereits zum dritten Mal beschert uns der renommierte Automobilhersteller Ford ein Rennspiel, in dem Sie unzählige Vehikel aus der knapp 80-jährigen Geschichte der weltweit bekannten Fahrzeugmarke fahren dürfen. Auch in unserer Demo haben Sie die Möglichkeit, sich hinter das Steuer verschiede- ner Ford-Vehikel zu klemmen. Sie können vor dem Rennen zwar kein Fahrzeug auswählen, nehmen jedoch bei jedem Neustart in einem anderen Wagen Platz. Es lohnt sich also durch- aus, diese Demo häufiger zu spielen. Während des Rennens lösen Sie mit der Y-Taste einen Boost aus und Ihr Fahrzeug wird schneller. Pro Runde stehen Ihnen zwei Boosts zur Verfü- gung. Aber nutzen Sie diese weise, am besten auf längeren Geraden. Wenn Sie einen Boost nämlich unbedacht in einer Kurve zünden, krachen Sie sehr leicht in die Fahrbahnbegren- zung oder landen im Kiesbett und verlieren dadurch wertvolle Zeit. Diese Demo unterstützt das Custom-Soundtracks-Feature der Xbox. Sollte Ihnen die Standard-Mucke dieses Spiels nicht gefallen, können Sie sich also auch Ihre Lieblingssongs reinziehen, die Sie auf der Festplatte Ihrer Konsole gespeichert haben.

Das offizielle
XBOX
Magazin
BUDGET



	LENKEN
	BLICKWINKEL
	LENKEN
	NICHT BELEGT
	HANDBREMSE
	NICHT BELEGT
	BOOST
	BREMSE/ RÜCKWÄRTS GAS
	NICHT BELEGT
	ANSICHT

TimeSplitters Future Perfect



**TIMESPLITTERS
FUTURE PERFECT**
Limitierte Airbrush-Xbox
+ Brooklyn-Einsteiger-Kit



2x DVD-Paket „Zeitreise“

- Zurück in die Zukunft
- BBC: Reise durch die Zeit
- Time Bandits
- Timecop 1 + 2
- Die Zeitmaschine

10x T-Shirt mit Aufdruck:
TimeSplitters: Future Perfect

Wie heißt die Hauptfigur im neuen
TimeSplitters-Shooter-Spektakel?

A) Cobalt B) Cortez C) Cobain D) Cortison

Teilnahmeschluss ist der 18.05.2005. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, von Electronic Arts und von Vidis und sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Verlorene Software ohne Jugendfreigabe wird erst nach der Vorlage eines Altersnachweises an volljährige Gewinner versandt. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Schreiben Sie einfach eine Postkarte an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG · Redaktion OXM · Kennwort: TimeSplitters:
Future Perfect · Dr.-Mack-Straße 77 · 90762 Fürth

Komplettlösung



Splinter Cell: Chaos Theory

Dank unserer Lösung verhindert Sam Fisher auch in seinem dritten Einsatz einen Weltkrieg.

1. Leuchtturm

Wo finde ich Morgenholt?

Über die Felsen steigen Sie zu einem Spalt, durch den Sie in das Höhlensystem gelangen. Wenn Sie sich an der Brücke etwas beeilen, können Sie beide Wachen umgehen. Umrunden Sie den Graben links herum über den schmalen Pfad in der Felswand und schlüpfen Sie am Ende durch die schmale Öffnung. In dem Raum oben an der Leiter geht ein Bösewicht auf und ab. Scannen Sie die erste Kiste gleich neben dem Generator – das funktioniert

wunderbar auf Distanz. Warten Sie an den Stufen, bis der dortige Posten nach rechts entschwindet, und scannen Sie die Kiste auf der linken Seite. Huschen Sie weiter geradeaus die Treppe hoch an ihm vorbei.

Wie befreie ich Morgenholt?

Leider kommen Sie zu spät. Sie lauschen dem Gespräch der Folterknechte, zerstören die Lampe oben an der Rampe und harren dort aus, bis einer der Männer hochkommt. Den anderen überraschen Sie an seinem

Schreibtisch. Vorsicht, Ihr Schatten könnte Sie verraten! Schleichen Sie sich nach links am vorderen Zelt vorbei und schlitzten Sie die Plane des zweiten Zeltes auf, um die dritte Kiste zu erreichen. Den zwei Wachen gehen Sie dank der Infrarotsicht spielend aus dem Weg und marschieren zum nächsten Sektor weiter.

Wo bekomme ich die Informationen?

Vor Ihnen links an der beleuchteten Stelle lagert Waffenkiste Nummer 4.

Anschließend an das Gespräch der Schurken klettern Sie über die Bruchstelle in der Mauer, stehen sich rechts herum an dem Wartenden vorbei und steigen über die Kisten durchs Fenster ins Treppenhaus. Halten Sie sich links, den Schläfer samt seinem Kumpan lassen Sie in Ruhe und durchqueren lediglich das Zimmer. Schleichen Sie über den Laufsteg, die Lampe gegenüber deaktivieren Sie kurzzeitig. Der Bursche am Fenster ist harmlos, durchsuchen Sie in aller Ruhe den Laptop nach den wichtigen Daten.



↑ Warten Sie, bis sich die beiden Folterknechte trennen, bevor Sie zum Angriff übergehen.

Vor der durch ein Tuch abgegrenzten Kammer tratschen zwei Quasselstrippen, an denen Sie ungesehen nach links vorbeihuschen. Neben der Treppe bei den Kanonen lagert die letzte Kiste. Folgen Sie dem Weg runter zum Leuchtturm.

Am Leuchtturm

Dem Wachposten folgen Sie mit etwas Abstand um den Turm und knacken die Tür, während er weiter seine Runden dreht. Als zusätzliches Ziel zerstören Sie das Funkgerät. Oben im Turm müssen Sie das Leuchtf Feuer ausschalten. Damit Ihnen keiner in die Quere kommt, nehmen Sie erst die Wache auseinander. Schöne Variante: Hechten Sie sich über das Außengeländer und angeln Sie sich von dort aus den Schurken.

2. Frachter

Ins Innere vordringen

Gehen Sie links über die die Stufen und ein paar Schritte nach rechts, wo Sie zwischen den Containern verschwinden. Schlängeln Sie sich weiter durch den Korridor und behalten Sie die Richtung bei. Hinter der Fracht lassen Sie sich rechts durch den Spalt nach unten vor die Reling gleiten, gehen Sie nach rechts und gleich die Treppen nach unten. Der schnarchende Matrose wird Sie nicht behelligen, benutzen Sie die Schiebetür zum Laderaum. Klettern Sie über den Krepel nach links gegenüber in den Nachbarraum, in dem Sie den ersten Peilsender anbringen. Verlassen Sie den Raum dort über die Leiter.

Wo finde ich die Lenzpumpe?

Betreten Sie die Kabine am Ende des Flures. Sabotieren Sie die Leuchte und verschwinden Sie im Schutze der Dunkelheit nach links in den Luftschacht. Ziehen Sie die beiden Streithähne an der Pumpensteuerung aus dem Verkehr, hechten Sie rechts über die Röhren nach unten und aktivieren Sie die Pumpe. Machen Sie sich durch die Tür davon. Gleich im nächsten Raum rechter Hand klebt der Frachtbrief. Verlassen Sie den Raum zügig auf dem gleichen Weg, ein paar Schritte weiter rechts steigen Sie durch eine Luke unter das Laufgitter.

Im Maschinenraum

Steigen Sie geradeaus über das Geländer zu den Antriebswellen, ziehen Sie sich an dem Stahlträger rauf und

stiefeln Sie links die Treppe hoch. Den Posten umgehen Sie einfach, schräg gegenüber ist der Ausgang. Durch die Tür nebenan kommen Sie in Quartiere, in denen ein Matrose die zweite Waffenkiste bewacht. Betreten Sie das Zimmer mit dem Computer. Robben Sie links durch den Schacht. Hinter dem Typen am Computer durchwühlen Sie den Dokumentenschrank nach Transportunterlagen und verabschieden sich durch den anderen Ausgang.

Wo ist Lacerda?

Treten Sie nach draußen, unter der Treppe setzen Sie den dritten Sender. Steigen Sie ganz hoch zu Deck 4. Betreten Sie die Brücke. Der Navigator rechts ist schwer beschäftigt und stört sich nicht daran, wenn Sie den Kapitän nach Lacerdas Kabine ausquetschen. Gehen Sie nach unten, am Ende vom Gang steht die vierte Kiste. Rechts kommen Sie zu Lacerdas Kajüte. Belauschen Sie von der Küche aus die Konversation, um den Namen des Informanten zu bekommen. Zerren Sie Hugo, der sich über den Inhalt des Kühlschranks hermachen will, auf den Flur – die Leibwächter bekommen so nichts mit.

Die Flucht

Ein Deck tiefer schieben Sie das Schott beiseite, biegen nach rechts ab und landen in der Messe. Die fünfte Kiste steht in der Küche linker Hand, wird aber von zwei Labertaschen bewacht. Die schnellste Lösung ist es, wenn Sie per Gasausstoß der Kamera dazwischenplatzen. Durch die Luke vor Ihnen kommen Sie in den Außenbereich, bewegen sich aufs Oberdeck und schleichen sich zum Heck. Zwischen den drei Seeleuten steht die letzte Kiste, das Rettungsboot ist der Abholpunkt.

3. Bank

Anmerkung: Das zusätzliche Ziel mit den E-Mails ist nicht ohne Komplikationen erreichbar, da Sie so ziemlich jeden Computer im Gebäude knacken müssen. Der Code für die unteren Sicherheitsbüros ist 3624, was Sie am Empfang herausfinden.

Wie breche ich ein?

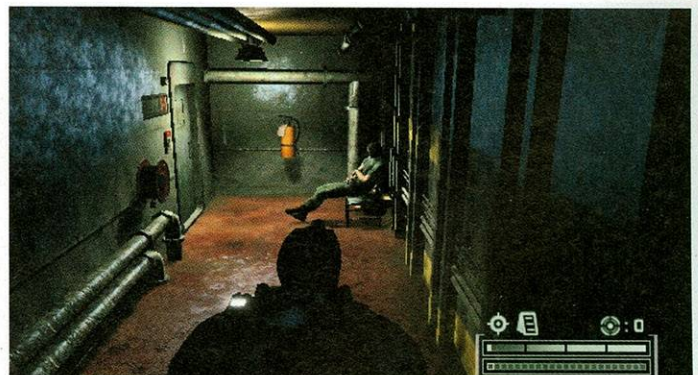
Arbeiten Sie sich langsam links an der Mauer entlang bis neben das Gebäude. Manipulieren Sie den Sicherungskasten,



↑ Sobald der zweite Gegner Platz genommen hat, schalten Sie ihn leise aus.



↑ Klettern Sie auf die Kisten und steigen Sie durchs Fenster.



↑ Schleichen Sie langsam an dem Nachtwächter vorbei.



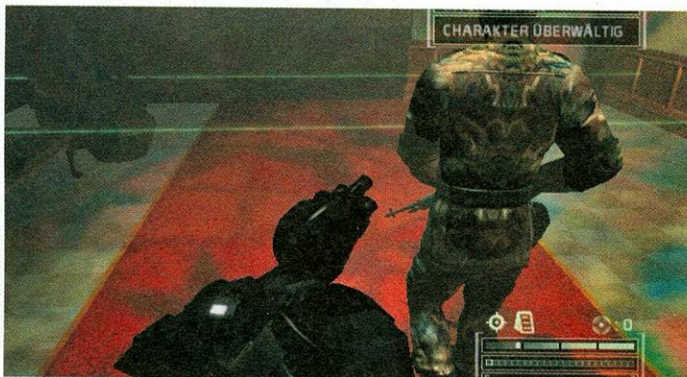
↑ Kriechen Sie durch den Schacht auf der linken Seite zum Pumpenraum.



↑ Schnappen Sie sich den Bösewicht, sobald der vor dem Kühlschrank kniet.



↑ Das Lasernetz deaktivieren Sie mithilfe des Computers.



↑ Blieben Sie dicht bei den Wachen, um das Sicherheitssystem zu umgehen.



↑ Dieser Techniker verrät Ihnen beim Verhör den Türcode.

klettern Sie über den Haupteingang zur anderen Seite des Gebäudes. Links ist eine Kamera angebracht, vor Ihnen nehmen Sie die Leiter aufs Dach. Knacken Sie das Schloss des Stromhäuschens und seilen Sie sich ab. Die Laserschranken schalten Sie aus der Distanz an einer der seitlichen Arbeitsstationen ab.

Wie öffne ich den Safe?

Benutzen Sie den linken Ausgang. Seitlich hängt eine Kamera. Durch die Tür diagonal vor Ihnen schleichen Sie an dem Sicherheitsbüro vorbei und die Treppen hoch. Stellen Sie sich hinter eine der Säulen und watscheln Sie dem Aufpasser hinterher - so dicht wie möglich. Warten Sie vor dem Durchgang, bis er zurückkommt, und setzen Sie Ihren Weg dann fort. Gleiches Spielchen vollführen Sie beim zweiten Wachmann: Der erkennt Sie nicht, auch wenn Sie direkt in der Tür hocken. Betreten Sie den Glaskasten, wenn beide Wächter an ihrem Platz sitzen. Gleich neben dem Eingang benutzen Sie das erste Sicherheitsspad, daneben steht ein einsamer Rechner im Regal, der alle Kameras steuert. Drücken Sie sich an der Wand entlang, die beiden Heins bekommen davon nichts mit. In dem Büro dahinter surrt eine Kamera direkt über der Tür - Licht aus, fertig. Neben an im Präsidentenbüro aktivieren Sie den Zugriff an Sicherheitsschloss 2.

Der Safe

Gleiten Sie aus dem Fenster über die zwei Simse nach unten - achten Sie auf die Patrouille. An die Kamera an der Glastür brauchen Sie keinen Gedanken mehr verschwenden, wenn Sie zuvor das System abgeschaltet haben. Krabbeln Sie durch den Schacht ins letzte Büro. An der Wand autorisieren Sie sich mittels der dritten Sicherheitskonsole und holen die Überweisungspapiere aus dem Container. Bevor Sie vis-a-vis die Treppe nach unten hetzen, öffnen Sie das Schließfach. Nehmen Sie die deponierten Werkzeuge an sich und setzen Sie Ihren Weg fort. Im Tresorraum benutzen Sie den Rechner an der Wand und sacken das Geld ein. Manipulieren Sie die Laserschranken an der Safetür, bevor Sie hinaustreten. Auf dem Flur nehmen Sie den Notausgang. An der Stirnseite der Bank steigen Sie am Wasserrohr hoch und hangeln am Stahlseil zum Abholpunkt.

4. Penthouse

Wie komme ich zu Zherkezhi?

Laufen Sie dem Gardisten hinterher. Rechts erklimmen Sie die Feuerleiter. Bei den Müllsäcken hangeln Sie sich an dem Sims weiter zum Wasserrohr und steigen ab. Unten angelangt, halten Sie sich rechts. Das Gebäude betreten Sie durch den beleuchteten Eingang. Nehmen Sie den Aufzug nach oben. Von den Regalen aus laufen Sie die Treppe hoch, sobald der Posten zum Lift unterwegs ist. Auf dem Dach passieren Sie rechts die Labersäcke und schalten von dem Kasten aus den rosa Schriftzug ab. Dahinter führen Stromleitungen zum Nachbargebäude.

Das Penthouse

Sie schlüpfen auf der Dachterrasse links in das Haus, zerschneiden die Folie und robben durch den Schacht. Passen Sie dort einen günstigen Moment ab, schlendern Sie nach rechts - der Schläfer bemerkt Sie nicht. Zapfen Sie die erste Kamera an. Der Söldner auf der Couch ist abgelenkt. Belauschen Sie das Gespräch vor der Tür, um den Auftraggeber zu identifizieren. Bei der Topfpflanze links surrt Kamera 2. Stellen Sie dem einen Gesprächspartner nach und verharren Sie in der Küche, bis die Luft rein ist. Der Gang führt ins Wohnzimmer. Rechts zapfen Sie Kamera 3 an, geradeaus wagen Sie sich hinter den Gobelins an Nummer 4. Den Soldat links an der Säule stört es nicht, wenn Sie die Wendeltreppe nehmen. Hinter dem orangefarbenen Raumteiler verbirgt sich eine Geheimtür zu Zherkezhis Servern. Verwanzen Sie die fünfte Kamera und marschieren Sie den Flur entlang. Belauschen Sie das Gespräch im Gewächshaus. Informieren Sie sich bei einem der Männer über den Auftraggeber und manipulieren Sie drinnen die letzte Kamera. Kehren Sie zur Außentreppe mit der ersten Infrarotversion zurück.

Wo finde ich Dvorak?

Nehmen Sie diesmal den noch nicht benutzten Durchgang, das Magnetschloss ist nun offen. Rechter Hand ziehen Sie sich auf das schräge Blechdach, deaktivieren die Mine und dringen ins Gebäude ein. Im links angrenzenden Raum steigen Sie hinter der Waschmaschine in den Schacht ein - vorsicht, Mine! Unter der Treppe steht Dvorak und spielt Schach. Reden Sie ein paar Mal mit ihm. Starten Sie den

Server und schalten Sie die übrige Elektronik zu, je nachdem welcher der Schränke gerade leuchtet. Kehren Sie zum Penthouse zurück, vom Badezimmer links vor der Wendeltreppe aus führt ein Schacht direkt bis zum Aufzug.

5. Displace

Wie komme ich an den Algorithmus?

Unterbrechen Sie die Stromzufuhr zu dem Ventilator bei dem Techniker hinter dem Gitter. Knacken Sie die Falltür und seilen Sie sich ab. Warten Sie, bis sich die Versammlung auflöst. Die Herren mit dem Code streifen durch das Gebäude, suchen Sie unten nach ihnen. Sollte Ihr Hackversuch fehlschlagen, beenden die Herren die Runde im Hörsaal direkt vor Ihnen. Den Aktenkoffer peilen Sie aus sicherer Entfernung an und hacken Sie den Laptop, um den Algorithmus zu erhalten. Zudem laden Sie das Spionageprogramm auf den Rechner ganz oben.

Wo ist der Server?

Links von dem oberen Ausgang des Saals knacken Sie die Glastür. Gehen Sie an der Treppe vorbei und deaktivieren Sie das Licht. An den Aufzügen ist eine Kamera angebracht. Hechten Sie sich gegenüber über das Gelände und hangeln Sie in Richtung Empfang. Wenn der Weg frei ist, gehen Sie links in den Trainingsraum, klettern über das Rohr an der Wand zu dem Rechner, den Sie mit Viren versehen. Zurück am Schreibtisch krallen Sie sich den ahnungslosen Wachmann und gehen mit ihm durch die andere Tür - Retinas Scanner und Laserschranken sind mit ihm kein Problem mehr. Legen Sie ihn in die Abstellkammer bei der Küche. Ziehen Sie sich an den Stufen hoch. Überlisten Sie das elektronische Schloss zum letzten Computer. Daneben zwingen Sie sich in den Schacht zum Serverraum rechts.

Wie komme ich nach oben?

Ziehen Sie sich ein Stück am Seil hoch, wenn der Strom angeht. Schleichen Sie aus der Tür zum Aufzug, mit dem Sie auf Level 3 fahren. Marschieren Sie links herum und rechts um die Ecke unter der Kamera hindurch. Im Büro hinten links spionieren Sie die Rechner aus und erhalten die benötigten Informationen.

Wieder bei der Videokamera, schleichen Sie links an der Feuertür vorbei zu dem Aufenthaltsraum. Mit dem Lasermikrofon zeichnen Sie das Gespräch auf und enthüllen so Milans Identität.

6. Hokkaido

Einbrechen

Der Typ auf den Felsen dreht sich zeitweilig weg. In so einem Moment huschen Sie direkt vor ihn unter den Felsen, drücken sich dagegen und tasten sich daran entlang. Der Wächter verlässt den Eingangsbereich nach kurzer Zeit. Steigen Sie aus dem Fenster hinter die Autos und nehmen Sie die Kennzeichen unter die Lupe. Halten Sie sich rechts, klettern Sie ins Fenster und schieben Sie sich durch den Schacht. Links in dem mittleren Zimmer ist die erste Wanne hinter der Wanddekoration versteckt - dank des elektromagnetischen Feldes leicht zu entdecken. Gehen Sie den Korridor in die entgegengesetzte Richtung weiter, an der Kochstelle vorbei zum Nebengebäude. Nach dem Dialog der zwei Sicherheitsleute klemmen Sie das zweite Mikrofon rechts auf halber Höhe ab.

Milan Nedich

Schauen Sie ins Badezimmer und setzen Sie Ihren Weg durch die Röhre neben dem Waschbecken fort. Betäuben Sie zumindest die zwei Wachen; entweder per Kamera, mithilfe der Sprinkleranlage und einem Schocker oder von dem Balken aus, der sich über Ihnen befindet. Durchqueren Sie den Garten. Im Raum rechts von der Statue klebt das dritte Mikrofon neben dem Telefon. Öffnen Sie die Tür. Kriechen Sie in den Schacht neben der geselligen Runde. Nedich zieht sich ins Badezimmer zurück, seine Leibwächter verlassen nach ein paar Rundgängen den Raum. Sven pirscht sich an und schaltet den Bösewicht aus. Ziehen Sie den Kerl vor die Wanne, sodass der Schatten nicht zu sehen ist, und schließen Sie die Tür. Ziehen oder erschießen Sie ihn nicht durch die Wand und löschen Sie nicht das Licht - dem Leibwächter fällt das auf.

Zherkezhi gefangen nehmen

In dem Gang hinter der Statue, die Sie beim Reinschleichen umrundet hatten, steigen Sie in den Blechtunnel. Am Ausstieg kraxeln Sie an der Leitung hoch



↑ Benutzen Sie die Spezialwerkzeuge, um den Tresor zu öffnen.



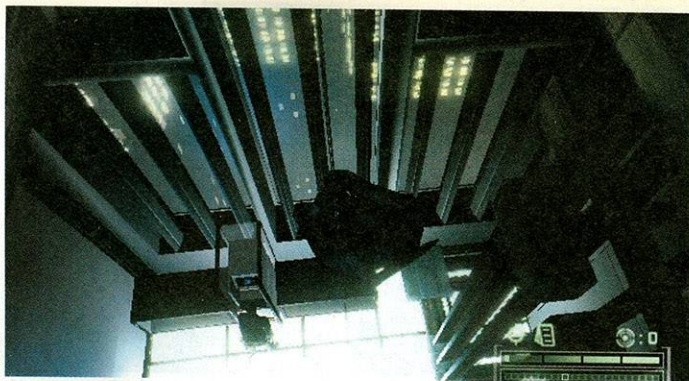
↑ Sobald Sie die beiden Wachen erledigt haben, benutzen Sie den Aufzug.



↑ Mit der Nachtsicht können Sie den Einflussbereich der Kamera erkennen.



↑ Scannen Sie den wichtigen Koffer aus sicherer Distanz.



↑ Klettern Sie an dem Seil nach oben, sobald der Strom wieder da ist.



↑ Die Wanzen sind meist hinter dem dekorativen Wandschmuck versteckt.



↑ Erledigen Sie die Zielperson, sobald die Leibwächter verschwinden.



↑ Hangeln Sie an der Schiene bis zum rot leuchtenden Schacht.

und laufen über den Vorsprung bis zum Durchgang. Hinter dem Fernsehsofa geradeaus steckt die vierte, gleich im Zimmer rechts die fünfte Wanze in der Wand. Verstecken Sie sich neben der Glastür, bis der Soldat verschwindet. Im Raum vor Ihnen befindet sich das letzte Mikrofon. Springen Sie gleich rechts über das Gelände, die Elektronik ist wieder hinter dem Wandschmuck. Hängen Sie sich anschließend an den vorderen Treppenabsatz, von woher Sie kamen. Sobald der Kerl oben den Flur erneut betritt, heften Sie sich an ihn und schleichen schnurstracks geradeaus. An dieser Stelle ist es nicht leicht, die Feinde zu umgehen, da die beiden einen unterschiedlichen Rhythmus haben. Zwischen den ganzen Farbeimern führt ein Schacht nach draußen. Beobachten Sie die Szene, einzugreifen ist unmöglich. Öffnen Sie links die Tür und klettern Sie nach draußen zum Zaun. Stehlen Sie sich zwischen den Söldnern durch nach rechts und kehren Sie zum Startpunkt zurück.

7. Batterie

In die Basis eindringen

Springen Sie unter dem Lastwagen in die Grube. Durchqueren Sie die Halle und klettern Sie auf der anderen Seite per Leiter nach oben ins Büro. Versichern Sie sich vorher, ob oben alles frei ist. Gehen Sie geradeaus über den Flur. Rechts in dem verglasten Büro bekommen Sie am besetzten Rechner den ersten Datensatz. Lassen Sie das Zimmer hinter sich und latschen Sie durch den Schlafsaal. Vor Ihnen klebt an der Wand eine Kamera, rechts im Sicherheitsbüro gibt's die zweiten Daten. Schleichen Sie anschließend zwischen die Regale. Im Eck steigen Sie durch die Falltür.

Der Abschussgrund

Sie kommen bei einem Tieflader heraus. Überbrücken Sie die Elektronik daneben, sodass die Rakete abtransportiert wird. Hangeln Sie sich an der Transportschiene hinterher bis zu dem rot illuminierten Bereich. Falls Sie ein Bonusziel erreichen wollen, öffnen Sie im Gang das Gitter am Boden und steigen Sie von dort aus in die westliche und östliche Halle – den Schacht passieren Sie später noch einmal. In der Halle sabotieren Sie jeweils einen Sprengkopf, lassen Sie sich aber nicht von den am Eingang versteckten

Kameras entdecken. Zurück im Gang benutzen Sie den Schacht links neben dem Aufzug und fahren hoch. Kriechen Sie vom Dach aus in den Spalt und weiter nach Süden. Lauschen Sie dem aufschlussreichen Gespräch über den Raketenstart in der Kommandozentrale.

Launcher Bios

Öffnen Sie das Gitter. Der zweite obere Computer enthält den dritten Hinweis. Fahren Sie zurück in das untere Stockwerk und marschieren Sie nach Westen zur Abschussrampe, idealerweise durch den vorher erwähnten Schacht vor dem Lift. Im Steuerzentrum unter der Abschussplattform nehmen Sie den mittleren Rechner unter die Lupe, um den letzten Hinweis zu finden. Den Techniker nehmen Sie in den Schwitzkasten, sonst hört der niemals auf zu reparieren. Mit dem Schalter öffnen Sie die Luke und gehen wieder nach oben, um das Bios zu klauen. Achten Sie hier auf Ihren Schattenwurf.

Den Raketenstart verhindern

Auf zur östlichen Abschussrampe! Dem Soldat vor dem Tor gehen Sie ein Stück nach und steigen dann weiter über den Laufsteg zur Elektronik. Sobald das Tor offen steht, wird die Rakete gezündet und ein Countdown beginnt, der aber kein Problem darstellen sollte, selbst wenn Sie auf dem Rückweg erneut umständlich an der Wache vorbeischieben. Gleich rechts neben der Tür vor Ihnen erhalten Sie den Abbruch-Code. Kehren Sie zurück zur östlichen Halle, treten Sie durch die Tür und hacken Sie den Computer, der sich näher bei Ihnen befindet. An einer der Abschussrampen lassen Sie sich an der Leiter abholen.

8. Seoul

Wo sind die Datenträger?

Seilen Sie sich auf die Straße ab. Steigen Sie linker Hand über das Wellblech. Grapschen Sie sich einen der Streithähne, wenn er sich auf der Straße erleichtern will. Links kappen Sie als Bonusziel das erste Lautsprecherkabel und klettern über das Wasserrohr aus der Sackgasse. Seitlich von dem Transporter brüllt der zweite Lautsprecher. Der Funker verlässt den Lastwagen ab und zu. Nutzen Sie die Gelegenheit, wenn der andere Soldat gerade nicht in der Nähe ist, und zapfen

Sie das Kommandomobil an. Falls der Kerl zu schnell zurückkommt, warten Sie noch einen Rundgang ab. In der Ecke mit dem brennenden Schutthaufen erklimmen Sie die Leiter, kappen die letzte Flüstertüte und verschwinden durch den Schacht daneben in den Serverraum. Holen Sie sich die Festplatte von dem Server.

Das Dach

Kurz darauf fliegt der Eingang in die Luft. Schieben Sie sich hinter dem Serverschrank an den stürmenden Soldaten vorbei und ziehen Sie sich an der Treppe hoch. Drücken Sie sich nördlich in den Toiletten in die Ecke. Steht nur noch ein Kämpfer vor dem Aufzug nebenan, fahren Sie hoch – er bemerkt Sie nicht.

9. Seoul 2

Die Radarstellungen

Unter dem Laufsteg schalten Sie die erste Radarstellung ab – der Laptop lässt sich aus der Entfernung hacken. Lassen Sie sich dazu neben der Treppe nach unten fallen, von dort gelangen Sie dann per Stahlseil zum Nachbarhaus. Hinter dem Maschendrahtzaun klebt eine

Mine. Hangeln Sie sich zügig an den Rohren über den Abgrund. Von dort aus knacken Sie den Computer gegenüber und schalten das zweite Radar ab. Die fliegende Überwachungsdrohne setzen Sie per Pistole kurzzeitig außer Gefecht. Brechen Sie entweder unten die Tür auf oder klettern Sie neben dem Computer in das Haus, das Ergebnis ist identisch. Durch die zerstörten Toiletten lassen Sie sich Stück für Stück nach unten und schalten nebenbei das dritte Radar vor Ihnen aus.

Zur Absturzstelle

Springen Sie mit Anlauf zur nächsten Ruine. Bewegen Sie sich gleich ins Dunkel und schleichen Sie im Rücken der auftauchenden Patrouille durch die Tür. Über die zerborstenen Dielen gelangen Sie weiter runter. Lassen Sie sich Zeit, die Angsthasen unten verdünnisieren sich. Den Laptop in der Küche knacken Sie dank der Durchreiche aus der Distanz und Sie bekommen so die Spezifikationen der UAVs. Klettern Sie über den Tresen zu dem Schacht. Im Hinterhof bekriegen sich gerade zwei koreanische Soldaten. Verstecken Sie sich hinter der Ladefläche

und mopsen Sie die Granaten von der Kiste. Klettern Sie vor dem Lastwagen über den Drahtzaun. Um die Ecke tobt wieder ein Gefecht. Die Kämpfer sind schwer beschäftigt, Sie fallen dazwischen kaum auf. Rechts hinter dem Fahrzeug retten Sie sich über die Leiter. Schalten Sie oben die Reklametafel aus, bevor Sie über das Kabel die Straßenseite wechseln. Als Bonusziel werfen Sie eine Granate in die Luke des Panzers und klettern hinter dem Schrotthaufen die Leiter hoch. Deaktivieren Sie dort das vierte Radar und bewegen Sie sich durch die Ruine.

Das Flugzeug

Von den Balkonen aus gehen Sie weiter geradeaus. Schalten Sie die Lichtreklame aus, das lenkt die Wachen ab. Drücken Sie sich in die Ecke vor die flackernde Lampe. Wenn das Licht aus und der Panzerturm gerade weggedreht ist, wetzen Sie geradeaus neben das Wrackteil und weiter nach rechts zu den Piloten. Erklimmen Sie das Rohr neben dem Container, auf dem Dach steht die fünfte Radarstation. Schleppen Sie die Verwundeten in die Gasse, aus der Sie kamen. Falls beim zweiten Mann ein

Soldat im Weg steht, lenken Sie ihn mit einer Kamera ab, er verschwindet dann. Über das Baugerüst neben dem Panzer geht's nach oben. Falls Sie den zweiten Panzer erledigen wollen, ist jetzt ein guter Zeitpunkt dafür.

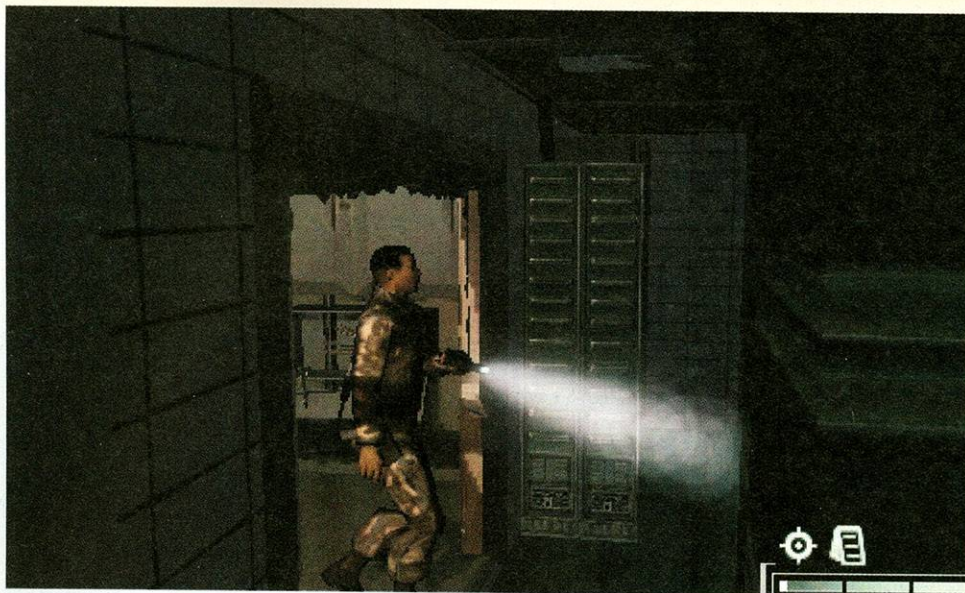
10. Badehaus

Den Kontakt finden

Kauern Sie sich rechts in die Ecke, bis der Monteur gegenüber beschäftigt ist und die Wächter sich von Ihnen entfernen. Zapfen Sie dann die erste Telefonleitung an und steigen Sie gleich daneben an der Röhre hoch. Nach der Rutschpartie klammern Sie sich an die Mauer und steigen seitlich hoch. Von dort hangeln Sie sich an dem Absatz über Ihnen entlang, bis Sie an eine weitere Röhre gelangen. Vor dem Dach geht's in einen Abwasserschacht. Im Waschraum heften Sie sich an die Fersen des Mannes, kurz bevor er seine Runde beendet. Drücken Sie sich im Trockenraum an der Wand entlang, schalten Sie den Ventilator aus – die schlaffen Bettlaken bieten Sichtschutz. Schlappen Sie an der Rezeption nach links und gleich in die Tür bei den Vorhängen. In der Abstellkammer



↑ Belauschen Sie die Soldaten und verhören Sie anschließend den Oberst, um die genaue Truppenstärke herauszufinden.



↑ Verstecken Sie sich hinter dem Schrank auf der linken Seite, um die Gegner zu täuschen.

schieben Sie sich durchs Lüftungssystem. Sie landen an einem Arbeitsplatz, an dem Sie das Überwachungssystem abschalten. Da draußen im Hof ein Wächter vor der Tür steht, nehmen Sie rechts die Treppe. Gehen Sie hinter dem Schutzmann her, kauern Sie sich hinter die letzte Säule, bis er Sie passiert hat, und knacken Sie das elektronische Schloss. Durchwühlen Sie den Aktenschrank nach dem Kontakt.

Shetlands Treffen

Von dem Schacht aus hacken Sie das Notebook im Nebenzimmer für den Namen des Auftraggebers. Zurück an der Rezeption, krauchen Sie durch den Spalt, gehen diesmal allerdings links

durch die Tür an dem Monteur vorbei ins Bad. Schneiden Sie die Plane entzwei. Schreiten Sie durch den Pool diagonal durch die Halle, wo die zweite Telefonleitung verläuft. Über den Flur daneben kommen Sie voran. Wenn der Raum vernebelt ist, gehen Sie zur Tür vis-a-vis. Damit die Sicht so schlecht bleibt, drehen Sie innen rechts an dem Ventil. Falls Ihnen ein Söldner hinterherkommt, weichen Sie ihm per Spagatsprung aus. Das Dampfbad vernebeln Sie dank des Ventils links vom Eingang komplett und steigen dort über den Raumteiler. Am Empfang verkabeln Sie die dritte Telefonleitung. Gehen Sie an der nächsten Abzweigung links, dahinter gleiten Sie durch eine Öffnung in das private Bad und hinter

der Glaswand kommen Sie rechtzeitig, um die Unterhaltung der beiden Verbrecher mitanzuhören. Visieren Sie während des Palavers den Laptop auf der Bank an.

Shetland eliminieren

Benutzen Sie wieder die Lüftung, um auf den Gang zu kommen. Harren Sie aus, bis die Soldaten weiter vorstürmen, und laufen Sie zur Abzweigung zurück. Dieses Mal nehmen Sie den anderen Weg. Der Zugang zu den weiteren Privatgemächern ist nun offen. Links bei den Leichen gibt es Munition und auch eine Kamera. Die Spezialeinheit rechts verfügt über Nachtsichtgeräte. Mit Gas kommen Sie bei diesen Typen nicht weiter. Mit zwei Rauchgranaten sorgen



↑ Rutschen Sie am Seil entlang.

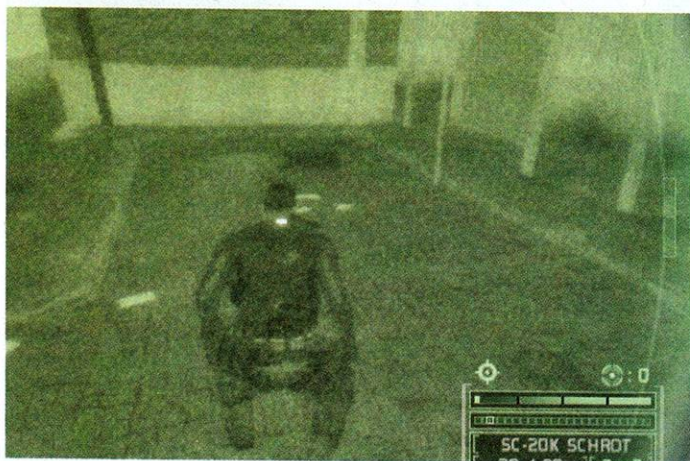


↑ Vom Gerüst aus markieren Sie das Ziel.

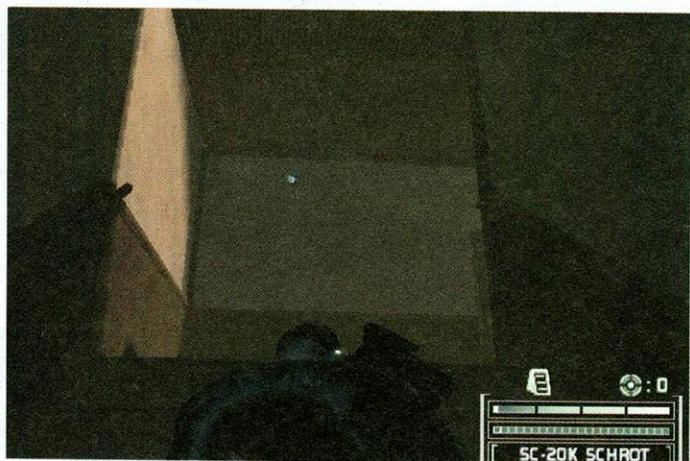
Sie für Verwirrung und schleichen an den Gegnern vorbei.

Heizungsraum

Hier dürfen Sie für eine gute Bewertung die Soldaten durchaus k. o. schlagen, lassen Sie die Körper allerdings nicht an hellen Stellen liegen. Zwei der drei Bomben können Sie, ohne sich mit den Angreifern auseinander zu setzen, entschärfen, bekommen dann aber bei der letzten Ärger – greifen Sie besser vorher ein. Steigen Sie über den Zaun. Direkt unter Ihnen liegt die erste Bombe hinter dem Kessel. Schleichen Sie dem Soldat hinterher, bis er um die Ecke gegangen ist, und klettern Sie gleich oben an der Treppe links über den Metallwürfel. Springen Sie nach unten



↑ Das Badehaus betreten Sie durch die Kanalisation.



↑ Achten Sie auf die Kamera am oberen Ende der Treppe.



↑ Zapfen Sie die Telefonleitungen an, um ein zusätzliches Ziel zu erreichen.

zum zweiten Sprengsatz. Fangen Sie erst mit dem Entschärfen an, nachdem der Bursche wieder über Ihnen hinweggegangen ist, sonst entdeckt er Sie. Ziehen Sie sich am Laufgitter hoch und gehen Sie rechts und gleich wieder links zur Wand, wo Sie über der Maschine die dritte Bombe erreichen. Eine eventuell noch vorhandene Rauchgranate ist hier Gold wert. Aus der Tür gegenüber kommt der letzte Kämpfer.

11. Kokubo Soshō

Wo sind die Gefangenen?

Öffnen Sie das Tor, gehen Sie bis ans Ende des Tunnels und steigen Sie seitlich durch den Spalt. Die Putzfrau dreht Ihnen den Rücken zu, Sie gleiten in den Flur und hangeln sich an den Rohren nach rechts. Gleich hinter der Ecke steigen Sie durch den Spalt. An der Längsseite bewegen Sie sich durch das Gestrüpp bis hinter die Offiziere.

Die Operations-Zentrale

Steigen Sie zurück in den Flur, gehen Sie an der Glasdekoration vorbei und hangeln Sie sich rechts ganz nach unten. Sie landen vor einer Tür, die in den Keller führt. Fahren Sie per Rolltreppe nach unten, schalten Sie die Kamera vor Ihnen aus und hacken Sie rechts den Retinascanner. Obacht, im Serverraum links hängen zwei verglaste Kameras zwischen den Rechnern! Per Server verschaffen Sie sich Zugang zur Operations-Zentrale. Gehen Sie zurück Richtung Rolltreppe, biegen Sie davor

rechts ab und schlüpfen Sie durch die Automattür in den Operationsraum. Zunächst sabotieren Sie die Kamera an der Seite, laufen anschließend vor ans Eck und ziehen Sie sich schließlich auf die Deckenpaneele. Der Schacht führt ins Innere. Zeichnen Sie das Treffen auf und knacken Sie den Laptop.

Otomos Server

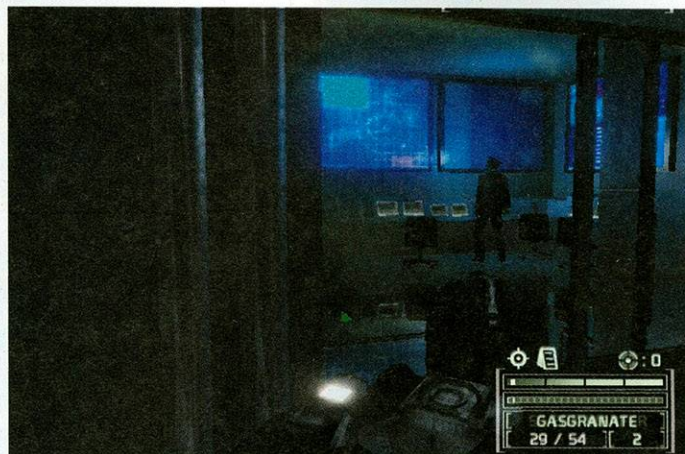
Hangeln Sie sich neben der Wache auf den Boden, schlagen Sie einen kleinen Haken um den Burschen und verlassen Sie den Raum auf bekanntem Wege. Nehmen Sie den Aufzug nach unten, Sie fallen über die Balken zu Boden. Gehen Sie nach links, an der Wand entlang und schleichen Sie dem Kommando hinterher. Hinter der Tür schalten Sie das Nachtsichtgerät ein und laufen im Zickzack um die Laserschranken. Steigen Sie rechts über das Geländer, an der Seite entlang, bis Sie links eine Öffnung sehen. Klettern Sie hindurch und gehen Sie im Rücken der Soldaten weiter rechts zu den Servern. Benutzen Sie den Computer, um die Daten zu sichern, bringen Sie den Sprengstoff an und zünden Sie die Ladung an der Treppe. Dort werfen Sie ein, zwei Rauchgranaten und verschwinden unbemerkt durch den Graben gleich daneben. Eine Treppe weiter oben treffen Sie auf Otomo, zu dem Sie durch den Schacht im Raum hinter Ihnen eilen. Danach müssen Sie nur noch die Sprengladung platzieren, um das Spielziel zu erreichen.



↑ Nach der Unterhaltung eliminieren Sie Shetland.



↑ Deaktivieren Sie die Kamera und schleichen Sie zügig zur anderen Seite.



↑ Nach der Unterhaltung retten Sie Otomo und platzieren die Sprengladung.

Cheats & Codes

Gewinnen Sie dank Cheats bei FIFA Street den David-Beckham-Look-Alike-Contest.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

Ausgabe: 05/2005

Geben Sie die nachfolgenden Cheats im Passwort-Bildschirm ein.

Abgrund: **SDSRDL**

Tödlicher Schlag: **LRSRDRD**

Shuriken-Verlust: **RLMRDSL**

Feinde verfügen über

doppelte Angriffskraft: **SLSDRDL**

Feinde verfügen über

doppelte Angriffskraft: **RDSRMRL**

Ausdauer-Auffrischer

sind stets Pizza: **MRLMRMR**

Vergiftete Turtles: **DRSLLSR**

Langsame Erholung: **DRMSRLR**

Doppelte Angriffskraft: **SDLSRL**

Doppelte Abwehrkraft: **LDRMLM**

Schwanken: **SSSMRDD**

Quietschen: **MLDSRDM**



↑ Da sehen die bösen Jungs Sterne.



↑ Bloß nicht ins Wasser fallen!

BLOWOUT

Ausgabe: 05/2005

Geben Sie die folgenden Codes im Pause-Menü unter Cheats ein.

Alle Waffen

CHARLIE HUSTLE OVERDRESSED ROMEO

Große Füße

DEAD RED PARTY SHOES

Große Köpfe

BUTT CHEAT CAN SURPRISE

Karte beenden

YESTERDAY YOUR ZEBRA DIE

Gefrorene/Aufgetaute Feinde

CHARLIE OSCAR LIMA DELTA

Gott-Modus

NO PAIN NO CANE

Alle Levels

COOL LEVEL CHEAT CODE

Gesundheit auffrischen

CANE READY TO ROCK

Zeitkontrolle

CHARLIE ALPHA NOVEMBER ECHO

Unendlich Munition

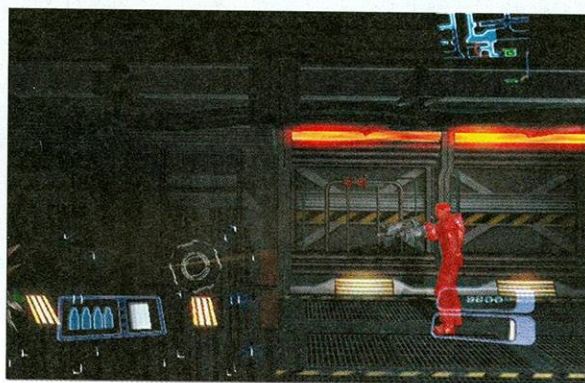
FISH IN A BARREL

Türen öffnen

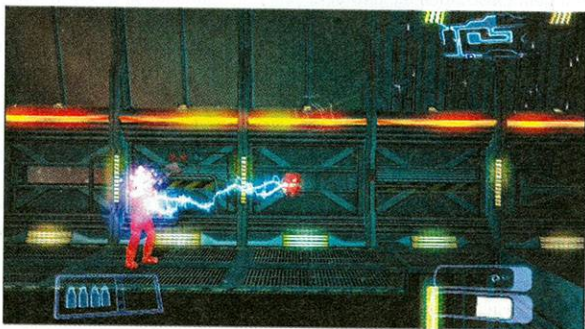
ANY AND ALL CODE

Waffe verbessern

FRIENDLIEST GOD IN GALAXY



↑ Heizen Sie den fiesen Aliens dank Cheats so richtig ein.



↑ Stromstöße sind schlecht fürs Denkvermögen!

FIFA STREET

Ausgabe: 04/2005

Alle Spielermerkmale

Geben Sie folgende Kombination im Hauptmenü ein, halten Sie dabei den L-Schalter und die Y-Taste gedrückt: Rechts, rechts, links, oben (3x), unten, links. Bei der Kreierung eines neuen Spielers stehen Ihnen nun sämtliche Trikotfarben, Haarfrisuren und vieles mehr zur Auswahl.



↑ Und ab mit der Pille ins Tor!



↑ Basteln Sie sich Ihren persönlichen Lieblingsspieler.



⬆ Bei kleiner Körpergröße können Sie nicht aus dem Ring fallen!

FIGHT NIGHT ROUND 2

Ausgabe: 05/2005

Kleine Boxer

Halten Sie im Ortsauswahl-Bildschirm auf dem Steuerkreuz so lange „oben“ gedrückt, bis Sie den Klang einer Glocke hören. Starten Sie nun einen Kampf, sind Ihre Kämpfer deutlich kleiner als sonst.

Alle Schauplätze

Halten Sie im Spielmodi-Menü auf dem Steuerkreuz so lange „links“ gedrückt, bis Sie den Klang einer Glocke hören, um alle Kampfschauplätze freizuschalten.



⬆ Mann, hat der Kleine einen fetten Blechkopf!

ROBOTS

Ausgabe: 05/2005

Geben Sie die folgenden Codes im Pausen-Menü ein. Bei richtiger Eingabe ertönt eine Glocke.

Rodney mit großem Kopf

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

Unendlich Gesundheit

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

Unendlich Schrauben

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

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Ausgabe: 05/2005

Um mehr Munition für Ihre momentan benutzte Waffe zu erhalten, geben Sie folgenden Code im Pausen-Menü ein: **Y, Y, X, unten, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, oben**. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Schuss.



⬆ Schicken Sie Ihr Team schon mal voraus.



⬆ Dieser Typ könnte wirklich mal einen guten Zahnarzt gebrauchen.

Tak 2: Der Stab der Träume

Ausgabe: 05/2005

In *Tak 2: Der Stab der Träume* können Sie neue Minispiele freischalten, indem Sie Juju-Tränke mischen. Mixen Sie dazu auf der Universal-Karte Käfer, Kristalle und Früchte in der folgenden Zusammensetzung miteinander.

Ballonkopf-Minispiel

1-2-Spieler-Modus: **48 62 19**

Crashkurs-Minispiel

2-Spieler-Modus: **5 41 41**

Fliegende Hühner

Minispiel 1-2-Spieler-Modus: **18 71 50**

Hühner-Tennis-Minispiel: **55 171 35**

Flohangriff-Minispiel

1-Spieler-Modus: **22 6 17**

Katapultchaos-Minispiel

2-Spieler-Modus: **103 33 20**

Leuchtblatt-Arena-Minispiel

1-Spieler-Modus: **68 13 8**

Lianen-Klettern-Minispiel

2-Spieler-Modus: **8 1 37**

Pfeilgrube-Minispiel

2-Spieler-Modus: **83 43 142**

Stromschnellen-Minispiel

1-Spieler-Modus: **1 105 81**

Fauna-Minispiel-Charakter: **44 13 0**

JB-Minispiel-Charakter: **16 17 38**

Lok-Minispiel-Charakter: **2 2 5**

Thaloc-Minispiel-Charakter: **99 363 2**

Toter-Juju-Minispiel-Charakter: **55 171 35**

Soundeffekte-Set: **14 55 36**

Spielmusik: **14 17 7**

Tak-Intro: **8 2 5**

Werbung: **6 16 6**

Taks Federfarbe: **4 9 23**

Verstärkter Manna-Magnet: **3 27 31**



⬆ Mixen Sie Käfer, Kristalle und Früchte.



⬆ Vermöbeln Sie kräftig Ihre Feinde.

OXMOnlineCupX

„Meiner ist größer als deiner!“. Mechs im Online-Wettstreit!

Selten zuvor haben wir in unserem Online-Turnier so deutliche Ergebnisse gesehen wie bei *MechAssault 2: Lone Wolf*. Einige der Spieler feilten bereits Stunden vor Turnierbeginn an Taktiken – um diese schließlich erfolgreich in die Tat umzusetzen. Damit hatte zum Beispiel „OXMbernd“ nicht gerechnet, sodass er gleich im ersten Spiel eine erbitterte Niederlage kassierte: In zehn Minuten wurde er achtmal von „Figoluszka“ niedergemäht. Ähnlich erging es auch „Mac30“, „Tiefenrausch“ und „Schwarzer Ninja“, denn auch sie schieden ohne Gegentreffer aus. Im Halbfinale trafen

gleichermaßen starke Spieler aufeinander – und die ausgeglichenen Ergebnisse beweisen, dass sich die Kontrahenten nichts geschenkt haben. Noch spannender ging es im Finale zu, denn dort erreichten „xX El Ma Xx“ und „Extem Eminem“ nach zehn Spielminuten ein Unentschieden. Man einigte sich auf eine Verlängerung, in der „xX El Ma Xx“ nach fünf weiteren Minuten den Sieg durch ein „Golden Goal“ davontrug. Anschließend spielten einige *Halo 2*, offenbar um für den nächsten OXM Online Cup XII zu trainieren. Wir drücken ihnen schon mal die Daumen!

OXM ONLINE CUP X

MECHASSAULT 2 LONE WOLF

VORRUNDE GRUPPE 1:

NAME	GAMERTAG	ABSCHÜSSE
Lukas Büscher	Schwarzer Ninja	0
Karim Gaber	Remataklan	9

VORRUNDE GRUPPE 2:

NAME	GAMERTAG	ABSCHÜSSE
Matthias Figoluszka	Figoluszka	8
Bernd Holtmann	OXMbernd	0

VORRUNDE GRUPPE 3:

NAME	GAMERTAG	ABSCHÜSSE
Martin Roloff	xX El Ma Xx	6
Dominik Schwarz	Tiefenrausch	0

VORRUNDE GRUPPE 4:

NAME	GAMERTAG	ABSCHÜSSE
Hans Georg Quakernack	Mac30	0
Mike-Bernd Hesse	Extem Eminem	7

1. HALBFINALE

NAME	GAMERTAG	ABSCHÜSSE
Matthias Figoluszka	Figoluszka	4
Karim Gaber	Remataklan	5

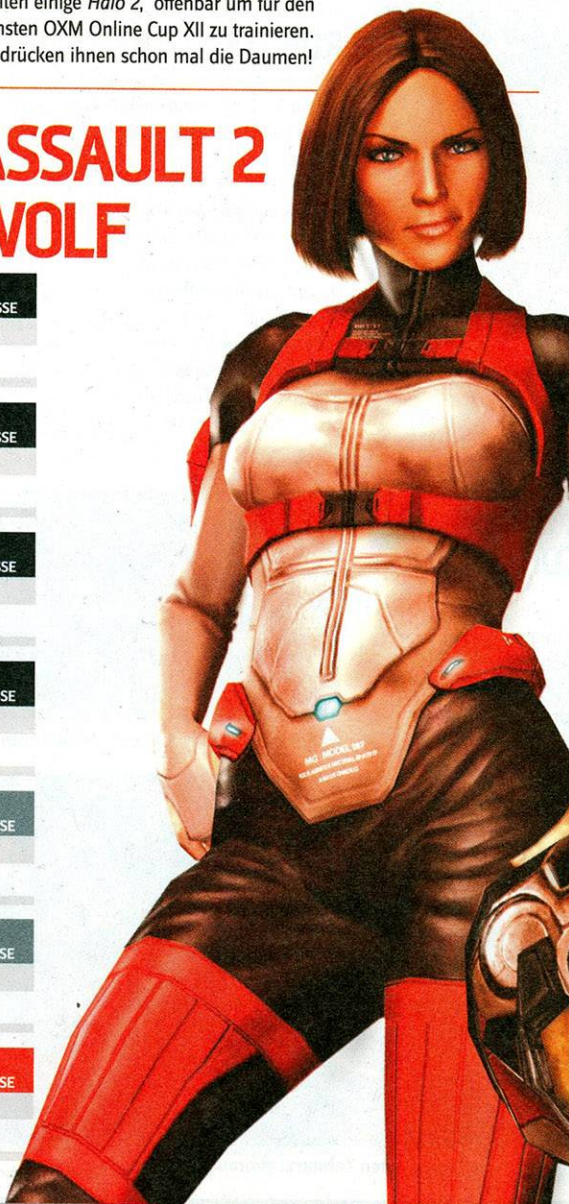
2. HALBFINALE

NAME	GAMERTAG	ABSCHÜSSE
Martin Roloff	xX El Ma Xx	5
Mike-Bernd Hesse	Extem Eminem	4

FINALE

NAME	GAMERTAG	ABSCHÜSSE
Karim Gaber	Remataklan	6
Martin Roloff	xX El Ma Xx	6

„Golden Goal“ für xX El Ma Xx nach fünf Minuten Nachspielzeit.



OXM Online Cup XII Halo 2

In diesem Online-Turnier können Sie einmal im Monat gegen die OXM-Redaktion antreten. Die gespielten Titel wechseln monatlich und sind natürlich topaktuell. Zu gewinnen gibt es lediglich Ruhm und Ehre – und den Nervenkitzel, sich einmal mit den Testern gemessen zu haben. Wenn Sie uns zeigen wollen, wie gut Sie spielen können, dann schicken Sie uns einfach eine E-Mail mit den folgenden Informationen an oxmcup@computec.de und Sie können teilnehmen:

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

OXM Online Cup XII

Anmeldeschluss: 6. Mai 2005

Gespielt wird: Halo 2
vom 9. bis 13. Mai 2005

Die Spielergebnisse des Turniers finden Sie in der OXM-Ausgabe 08/2005



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

LeserZeugnis

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
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: GTA: San Andreas	___	☐	☐	☐
Vorschau: 007: Liebesgrüße a. M.	___	☐	☐	☐
Test: Jade Empire	___	☐	☐	☐
Test: Unreal Championship 2	___	☐	☐	☐
Test: Midnight Club 3: DUB Edition	___	☐	☐	☐
Test: Forza Motorsport	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Splinter Cell: CT	___	☐	☐	☐
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: 06/05)

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 06/05,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.



NÄCHSTEN MONAT

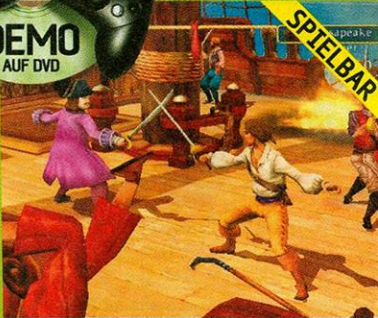
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Ab dem 18. Mai
im Handel!

Highlights auf der DVD!

Highlights im Magazin!

DEMO
AUF DVD



SID MEIER'S PIRATES!

Die Rückkehr des Klassikers steht bevor und Sie dürfen ihn bei uns schon antesten!



JUICED

Eine neue Demo zeigt Ihnen, inwieweit das Spiel noch mal aufgemotzt werden konnte.



ROBOTS

Erleben Sie Rodney Copperbottom und seine Jungs in Robot City in Action!



FORZA MOTORSPORT

Dieses Mal gibt es den Test zu lesen, nächstes Mal dürfen Sie es selbst spielen!



SID MEIER'S PIRATES!

IM TEST: Neben der Demo-Fassung trudelt hoffentlich auch die Test-Version des Freibeuter-Spektakels für die nächste Ausgabe bei uns ein.

STAR WARS EPISODE III

IM TEST: Krieg der Sterne-Fans fiebern dem Kinostart bereits sehnsüchtig entgegen, doch was taugt das Spiel zum Blockbuster?

PARIAH

VORSCHAU: Bekommen Halo 2 und Unreal Championship 2 ernsthafte Konkurrenz? Wir prüfen die Vorab-Version auf Herz und Nieren.

AREA-51

IM TEST: Und noch ein vielversprechender Ego-Shooter! Möglicherweise landet Midway ja einen echten Überraschungshit.

JUICED

IM TEST: In dieser Ausgabe klappte es um Haaresbreite nicht mit dem Test der Rennspielung-Hoffnung, nächstes Mal aber garantiert.

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

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitender Redakteur: Jean-Reiner Jung (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Manfred Patrick Reichl, Bernd Holmann,
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 Amst
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 64-1
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@fxmi.com
Circulation Sales Manager: Ron Kelly

SO ERREICHEN SIE DIE REDAKTION:

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

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@futureplc.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 newstand. 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.



A promotional poster for the video game Doom 3. The background is a fiery, red, and orange inferno. In the upper half, three demonic creatures are shown: a headless, screaming figure on the left; a large, muscular, yellow-skinned demon with a screaming mouth in the center; and a skeletal figure with glowing green eyes on the right. In the lower half, two characters in futuristic, metallic armor are shown from the waist up, holding large, black, futuristic firearms. The character on the left is looking to the left, while the one on the right is looking forward. The title 'THE GATEWAY TO HELL IS OPEN' is written in a stylized, white, serif font across the middle of the image.

THE GATEWAY TO HELL IS OPEN

MIT VEREINTEN KRÄFTEN IM KAMPF GEGEN DIE HÖLLE

AUFBERAUENDE ACTION UND REVOLUTIONÄRE TECHNOLOGIEN
ENFÜHREN DICH IN DAS WOHL DRAMATISCHSTE UND
OPISCH BEEINDRUCKENDSTE SPIEL ALLER ZEITEN.

KÄMPFE UM DEIN LEBEN IM EINZELSPIELER-, MEHRSPIELER- ODER
DEM BRANDNEUEN UND EXKLUSIVEN XBOX LIVE™ CO-OP-MODUS.

DOOM 3™

WWW.DOOM3.COM



Developed By



© 2004-2005 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb unter Lizenz durch Activision Publishing, Inc. DOOM und ID sind eingetragene Warenzeichen von Id Software, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live sowie die Logos von Xbox und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

DEIN TEAM IST DIE WAFFE

DANK DER GRANDIOSEN INSZENIERUNG
KANN ICH REPUBLIC COMMANDO WIE
EINEN ACTIONFILM GENIESSEN.

(David Bergmann)



PC Powerplay: 87%
(März 2005)



PC Action Gold: 85%
(04/2005)

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.



AB JETZT IM HANDEL
www.swcommando.de

