



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

EXKLUSIV AUF DVD:



XBOX LIVE ARCADE

DAS DOWNLOAD-PARADIES FÜR RETROFANS
Alles, was Sie zum Start brauchen

6 SPIELBARE DEMOS



MotoGP: URT 3

- MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
- Destroy All Humans!
- Lego Star Wars
- Worms 4: Mayhem
- CT Special Forces: Fire for Effect
- Rugby 2005

7 VIDEOS



Delta Force

- Delta Force
- Black Hawk Down
- Without Warning
- Worms 4: Mayhem
- Alien Hominid
- Pilot Down
- Behind Enemy Lines
- Lego Star Wars
- MegaMan Collection

6 SPIELSTÄNDE



NFS Underground 2

- Need for Speed Underground 2
- GoldenEye Rogue Agent
- Tron 2.0: Killer App
- Guilty Gear X2 #Reload
- Robotech: Invasion
- Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals



PERFECT DARK ZERO

KULTENTWICKLER RARE LEGT WIEDER LOS!
Hier lässt die Xbox 360 ihre Muskeln spielen.

DIE SOMMERHITS IM TEST:

Grand Theft Auto: San Andreas, Sid Meier's Pirates!, Medal of Honor: European Assault, Destroy All Humans! und vieles mehr ...

OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL

Future
MEDIA WITH PASSION



AUSGABE 34 Österreich € 7,99 Schweiz sfr. 14,90
08/2005
€ 7,99

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT™

Der Spieler tritt in die Fußstapfen von US-Armeeleutnant William Holt, ein Feldsoldat der neu gebildeten Einheit für Spezialeinsätze, Office of Strategic Services. Seine Mission: die atomare Bedrohung durch den Feind aufdecken. Er stürmt die Docks von St. Nazaire in Frankreich, zerstört die geheimen Waffenlager in Nordafrika, hilft seinen russischen Alliierten bei der Verteidigung Stalingrads und schlägt die letzte große Schlacht des Zweiten Weltkriegs bei der Ardennenoffensive.



EINE ZEIT FÜR HELDEN. EINE ZEIT FÜR EHRE.



PlayStation 2



Challenge Everything™

[illegible]



OFFIZIELL
ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL
NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ MUSS-MENSCHHEIT-VERNICHTEN! Die Redaktion von links nach rechts: Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur), Bernd Holtmann (Redakteur), Manfred Reichl (Redakteur), Lars Kromat (Layout), Florian Hannich (Layout) und Wojtek Pruchnicki (Layout). Und auf zwei Beinen stehend: Crypto-137 bei einer Produktpräsentation.

THE NEXT GENERATION

Die nächste Generation kommt langsam, aber sicher. Die letzte Ausgabe des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS stand ja schon vollständig im Zeichen der Xbox 360. Am meisten konzentrierten wir uns dabei auf die neue Hardware und die Leistungen des neuen Systems. Seither ist ein wenig Zeit ins Land gegangen und auch die E3-Spielemesse, auf der die Xbox 360 der breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde, hat ihre Pforten wieder geschlossen. Nachdem die technischen Spezifikationen klar sind, steht natürlich die Frage im Raum, was für Spiele mit der neuen Hardware möglich sind. Die Antwort finden Sie diesmal in unserem Vorschauheft. Hier nehmen wir E3-Sensationen wie *Perfect Dark Zero*, *Call of Duty 2* und *Dead or Alive 4* unter die Lupe. Trotz aller Euphorie sollten wir nicht vergessen, dass unsere heiß geliebte Xbox 1 lange noch nicht tot ist. Mindestens bis zum Jahr 2007 haben die Hersteller Software für Microsofts erste Konsole angekündigt. Auch in diesem Jahr zeigt die alte Konsolengeneration die Zähne. Mit Titeln wie *Peter Jackson's King Kong*, *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*, *Kingdom under Fire: Heroes*, *Conker Live & Reloaded*, *Far Cry: Instincts*, *Burnout: Revenge*, *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* oder *Half-Life 2* beweist die Konsole, dass sie nicht zum alten Eisen gehört und bestimmt längst nicht ausgereizt ist.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Die Top-Themen

Perfect Dark Zero
Rare schlägt zurück ab Seite 20

Dead or Alive 4
Kleines Grafikwunder ab Seite 28

GTA San Andreas
Neue Referenz ab Seite 40

Destroy All Humans!
Fieses Alien ab Seite 48

Sid Meier's Pirates!
'ne Buddel voll Rum ab Seite 52

Batman Begins
Der Dunkle Rächer ab Seite 68

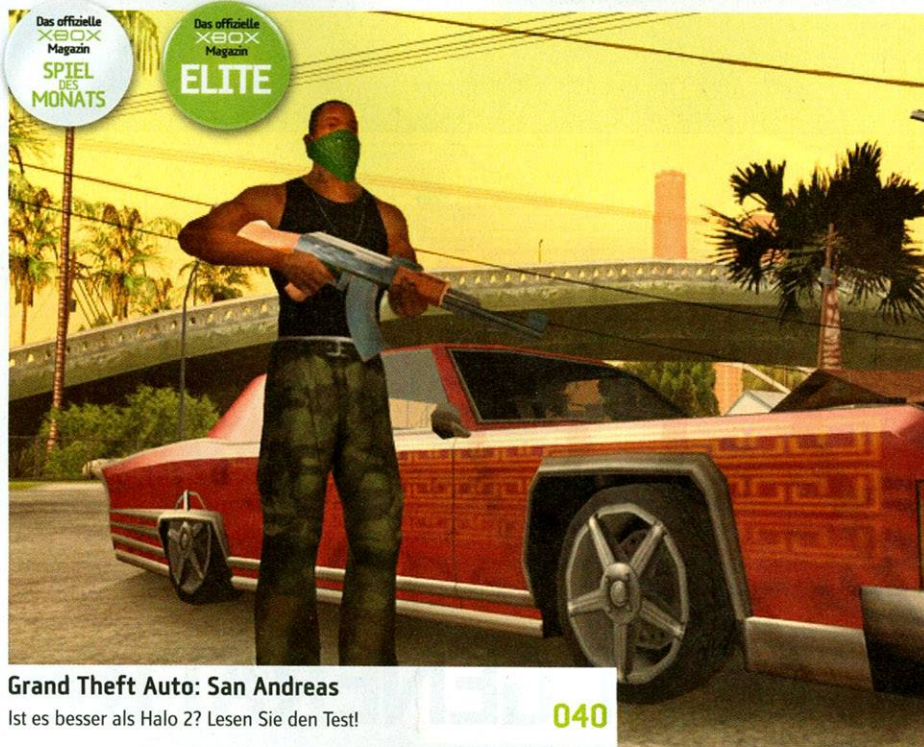


DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 08/2005

Das offizielle
XBOX
Magazin
SPIEL
DES
MONATS

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE



Grand Theft Auto: San Andreas

Ist es besser als Halo 2? Lesen Sie den Test!

040

AKTUELL

Charts	014
News	006
Was kommt wann?	015
Xbox Live Kalender	012
Xbox Live News	013

VORSCHAU

Xbox 360: Call of Duty 2	026
Xbox 360: Dead or Alive 4	028
Xbox 360: Perfect Dark Zero	020
Xbox 360: Saint's Row	022
Peter Jackson's King Kong	032
Sniper Elite	034

TEST

Batman Begins	068
Destroy All Humans!	048
Grand Theft Auto: San Andreas	040
King of Fighters 2002	066
Medal of Honor: European Assault	062
Pariah	058
RPM Tuning	065
SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo	057
Sid Meier's Pirates!	052
Star Wars Episode III	070
WWE Wrestlemania 21	046

SPEZIAL

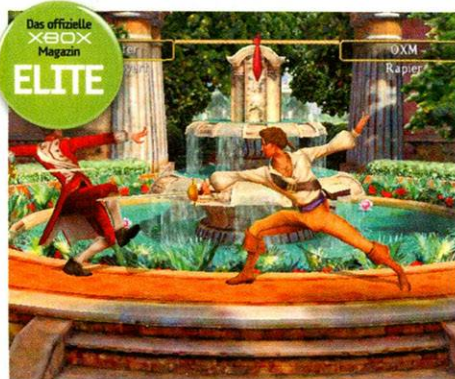
Xbox Live Arcade	016
------------------------	-----



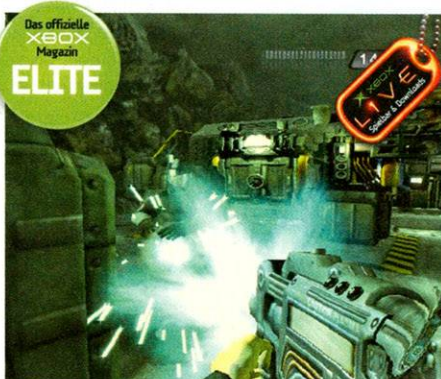
↑ DESTROY ALL HUMANS! 048



↑ WWE WRESTLEMANIA 21 046



↑ SID MEIER'S PIRATES! 052



↑ PARIAH 058

PLAY:MORE

Demo-Anleitungen	078
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Cheats & Codes	094
Komplettlösung: Area-51	086
Komplettlösung: Jade Empire - Teil 1 ...	090
Leser-Zeugnis	097
OXM-Online-Cup	096

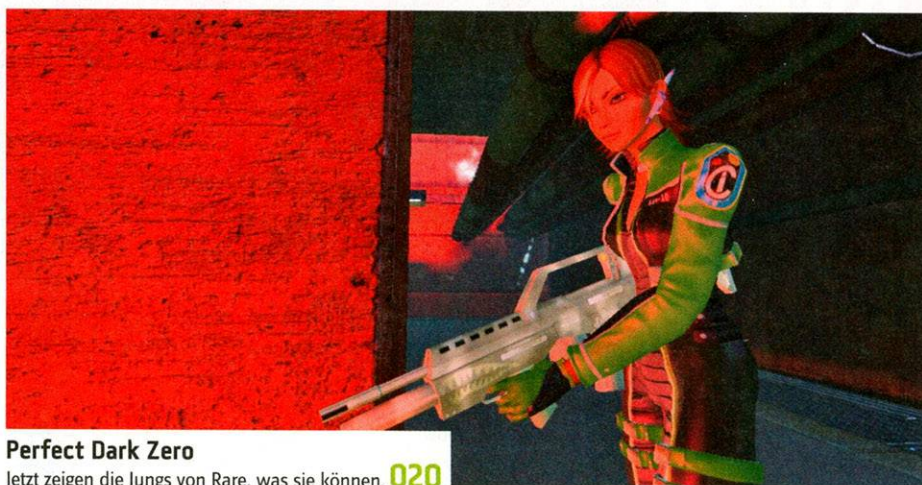
RUBRIKEN

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

SPIELE-INDEX

Alle im Heft enthaltenen Spiele auf einen Blick

Alien Hominid	095
Area-51	086
Batman Begins	068
Black	010
Call of Duty 2	026
Dead or Alive 4	028
Der SpongeBob-Schwammkopf-Film	095
Destroy All Humans	048
Die Sims 2	009
Fantastic Four	008
Final Fantasy XI	006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	011
Grand Theft Auto: San Andreas	040
Halo 3	010
Harry Potter und der Feuerkelch	008
Jade Empire	090
Jaws Unleashed	011
King of Fighters 2002: Challenge to Ultimate Battle	066
Madagascar	011
Medal of Honor: European Assault	062
Pariah	058, 095
Perfect Dark Zero	020
Peter Jackson's King Kong	032
Prince of Persia: The Sands of Time	010
RPM Tuning	067
Saint's Row	022
SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo	057
Sid Meier's Pirates!	052
Sniper Elite	034
Star Wars Episode III: Die Rache der Sith	070, 094
StarCraft: Ghost	009
Street Racing Syndicate	094
The Movies	009
The Warriors	010
Tomb Raider: Legend	009
Tony Hawk's American Wasteland	008
Top Spin 2	011
Without Warning	010
WWE Wrestlemania 21	046



Perfect Dark Zero

Jetzt zeigen die Jungs von Rare, was sie können. 020



Dead or Alive 4

Dieses Prügelspiel wird neue Maßstäbe setzen. 028

DVD-Inhalt

Mehr Infos ab Seite 78

Die Demos

- CT Special Forces: Fire for Effect
- Destroy All Humans!
- Lego Star Wars: Das Videospiel
- MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
- Rugby 2005
- Worms 4: Mayhem

Die Videos

- Alien Hominid
- Delta Force: Black Hawk Down
- Lego Star Wars: Das Videospiel
- MegaMan Collection
- Pilot Down: Behind Enemy Lines
- Without Warning
- Worms 4: Mayhem

Die Spielstände

- GoldenEye: Rogue Agent
- Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals
- Guilty Gear X2 #Reload
- Need for Speed Underground 2
- Robotech: Invasion
- Tron 2.0: Killer App

INKLUSIVE
12 XBOX
LIVE
ARCADE
MINISPIELE

Exklusiv: SECHS spielbare Demos!

MotoGP
Ultimate Racing Technology 3

INKLUSIVE
12 XBOX
LIVE
ARCADE
MINISPIELE



News



Hier finden Sie die wichtigsten News, exklusive Vorab-Infos und die neusten Screenshots aus der großen Welt der Xbox!

08 FINAL FANTASY XI

Hier sehen Sie die ersten Xbox-360-Bilder des Online-Rollenspiels

09 MICROSOFT XBOX 360

Microsoft bestätigt die eingeschränkte Kompatibilität zu Xbox-Spielen

09 STARCRAFT: GHOST

Auf der E3-Messe wurde das lang erwartete Action-Adventure gezeigt

Final Fantasy XI

Achtung! Online-Flaggschiff voraus!

10 TOMB RAIDER: LEGEND

Unter neuer Programmierführung kehrt Lara Croft zu ihren Wurzeln zurück.

10 PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Action von Ubisoft: Der persische Thronfolger muss seine Heimat retten

11 LIVE-KALENDER

Alle aktuellen Termine für die Online-Gemeinde

12 XBOX-LIVE-NEWS

Hier finden Sie Infos zu Patches und neuen Xbox-Downloads.

14 CHARTS

Die aktuelle Bestsellerliste und Ihre Lieblingsspiele

15 TERMINE

Sämtliche Neuerscheinungen der nächsten Monate auf einen Blick

Auf dem PC sind Online-Rollenspiele erfolgreicher denn je – das zeigen zum Beispiel die Verkaufszahlen von Blizzards aktuellem PC-Erfolg *World of Warcraft*. Im Konsolenbereich ist das Genre allerdings noch ein zartes Pflänzchen und wird nur stiefmütterlich behandelt. Für die Xbox gibt es mit *Phantasy Star Online Episode I & II* lediglich ein online-fähiges Rollenspiel und das von den Fans lang ersehnte *True Fantasy Live* wurde von Microsoft im vergangenen Jahr eingestellt. Doch auf der E3 in Los Angeles ließ Square Enix die Bombe platzen: Ihr erfolgreiches Online-Rollenspiel *Final Fantasy XI* erscheint im Herbst auch für Microsofts Xbox 360. Der Clou daran: Xbox-360-Besitzer können den Titel in HDTV-Auflösung genießen und über Squares Online-Server sogar mit Leuten auf der ganzen Welt spielen. Doch das ist noch nicht alles: „Ganz gleich, ob Windows, Xbox 360 oder Playstation 2 – alle können

über die PlayOnline-Server in das *Final Fantasy*-Universum eintauchen und miteinander spielen!“, verrät uns Squares Online-Produzent Toshio „Foxclon“ Murouchi. Die Frage nach den technischen Details beantwortet uns sein Kollege Hiromichi Tanaka, der Executive Producer höchstpersönlich: „*FF XI* war vom ersten Tag der Entwicklung für mehrere Plattformen ausgelegt. Die meisten Funktionen übernimmt der Server, sodass die Konsolen oder der PC lediglich die grafische Darstellung übernehmen. Das macht es uns auch sehr leicht, schnell und ohne direkten Bezug auf die Spieler-Hardware Änderungen am Spiel vorzunehmen – die Umsetzung auf eine neue Plattform wird deshalb nicht so schwierig.“ Weshalb das Spiel nie für die Xbox erschien und wie Square die Steuerung mit dem Xbox-Controller plant, erfahren Sie auf der nächsten Doppelseite – direkt neben den ersten Xbox-360-Screenshots! (bh)

➔ Info: Square Enix, www.square-enix-europe.com



DER INSIDER MEINT:

HIROMICHI TANAKA
EXECUTIVE PRODUCER, SQUARE ENIX

Mit der Xbox-360-Version kann man *Final Fantasy XI* auf drei verschiedenen Systemen spielen. Eine lange Testphase brauchen wir dafür also nicht mehr, denn das Spiel läuft ja bereits auf der PlayStation 2 und Windows-PCs. In der Startphase müssen wir lediglich die Verbindung zwischen Xbox Live und unserem Online-Service PlayOnline auf Fehler überprüfen, weil es das erste Mal ist, dass Microsoft eine Verbindung zu einem externen Netzwerk überhaupt zulässt. [...] An der Grafik wollen wir zurzeit übrigens nichts verbessern, abgesehen von der höheren Auflösung von Windows und Xbox 360 – und die sieht deutlich besser aus, als man auf den ersten Blick vermuten könnte.“



DER EXPERTE MEINT

JØRGEN THARALDSEN
PRODUCT DIRECTOR, FUNCOM

Das PC-Online-Rollenspiel *Anarchy Online* war für die Norweger von Funcom ein großer Erfolg. Wir haben die Experten nach der Konsolenzukunft des Genres befragt: „Ich bin sehr zuversichtlich, dass Online-Rollenspiele wie *FF XI* für die nächsten Konsolen ein Erfolg werden – auch unsere natürlich. Da jetzt immer mehr Entwickler den Umgang mit so riesigen Online-Spielen lernen, wird es in einigen Jahren viele davon geben. Für einen Titel muss man aktuell etwa 10 bis 13 Millionen Euro aufreiben – und natürlich 100 erstklassige Entwickler mit sehr viel Online-Erfahrung. Und das ist auch der Grund, warum es bis zur Revolution der Online-Rollenspiele noch ein Weilchen dauert.“



WIR MEINEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
... DAS DÜRFEN SIE WIRKLICH ERWARTEN!

Ob man sich in den Online-Rollenspielen der Zukunft nun per Tastatur oder Sprachübertragung miteinander unterhält – es wird so oder so ein Riesenspaß! Allein die Tatsache, dass in *Final Fantasy XI* Besitzer verschiedener Plattformen miteinander spielen können, ist ein riesiger Vorteil für den Titel. Auch das Alter kommt dem Titel zugute, denn durch die zwei Add-ons wurde das Spiel stark erweitert – und durch viele Patches sind auch die kleinsten Spielfehler mittlerweile behoben. Xbox-360-Spieler bekommen also ein Spiel, das zwar nicht die grafischen Möglichkeiten der Konsole ausreizt, dafür aber stabil und zuverlässig arbeitet. Und das ist bei komplexen Online-Spielen schon fast die halbe Miete.

Neusticker

Tony Hawk's American Wasteland

Skaten und BMX-Fahren in L.A. – das können Sie im nächsten Tony Hawk's-Spiel zur Genüge. In dem Spiel steuern Sie einen jungen Skater-Rebellen, der seinen Weg ins Mekka des Skateboardens sucht, um sich gegen legendäre Skater beweisen zu können. Dazu müssen Sie natürlich wieder diverse Tricks lernen und beherrschen. Neu ist der Mehrspieler-Modus samt Koop-Modus für zwei Spieler und Online-Funktionen. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de



Der nächste Harry Potter

Im November erscheint passend zum Kinofilm auch das nächste Spiel der Serie für die Xbox. In *Harry Potter und der Feuerkelch* müssen Sie das Trimagische Turnier gewinnen – und können dabei im Koop-Modus sogar die Hilfe eines Freundes in Anspruch nehmen und Zaubersprüche kombinieren. (bh)

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



Fantastic Four

Das Spiel zum Kinofilm

Im Action-Adventure zum Kinofilm können Sie allein oder zu zweit die Superkräfte der Marvel-Helden einsetzen. Die Handlung des Spiels stammt übrigens aus der Feder von Zak Penn, der auch die Handlung für den zweiten *X-Men*-Kinofilm beigesteuert hat. Das Spiel erscheint am 7. Juli, der Kinofilm startet in Deutschland eine Woche später. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de

Final Fantasy XI

Die ersten Bilder und Infos zum Xbox-360-Knaller!

⬅ Packt die USB-Tastaturen aus, denn *Final Fantasy XI* wird als erstes Spiel eine Tastatur verwenden. Hiromichi Tanaka von Square Enix ist der festen Überzeugung, dass daran kein Weg vorbeiführt: „Wir haben das Spiel ja zunächst für die erste Xbox entwickelt und die Steuerung deshalb kompatibel zu den bisherigen Controllern gestaltet. USB-Tastaturen sind aber ein Muss, denn der Text-Chat ist unserer Meinung nach die wichtigste Funktion des Spiels. Wenn man das Ganze aus der Rollenspielperspektive sieht, ist das in vielen Spielsituationen sinnvoller als die Sprachkommunikation – zum Beispiel auf Plätzen mit vielen Spielern oder um Beleidigungen vorzubeugen. Tastaturen werden ein passendes Eingabegerät für die Xbox 360.“ Außerdem soll die maximale Auflösung von 1.280x720 Bildpunkten eine so wunderbare Grafik auf den Fernseher zaubern, wie es sie weder auf dem PC noch auf der PlayStation 2 bislang gab. Die Hardware-Ressourcen hat die Xbox 360 auf jeden Fall, das beweisen unsere ersten Bildschirmfotos. Zum Xbox-360-Start ist – wie bei Online-Rollenspielen üblich – eine kurze Beta-Phase geplant, um die Kompatibilität zwischen Microsofts Xbox-Live-Netzwerk und den Square-eigenen PlayOnline-Servern zu testen. Ob die regelmäßigen Online-Kosten von rund 13 US-Dollar separat oder über das Xbox-Live-Abo abgerechnet werden, steht zurzeit übrigens noch nicht fest. (bh)

➔ Info: Square Enix, www.square-enix-europe.com



⬆ Die Sichtweite ist auf der Xbox 360 unglaublich hoch.



⬆ Grafisch und künstlerisch ist Final Fantasy XI beeindruckend.



⬆ Im Kampfsystem können Spieler mehrere Attacken miteinander kombinieren – und damit mehr Schaden anrichten.



Microsoft Xbox 360

Eingeschränkte Abwärtskompatibilität bestätigt

Microsoft kann derzeit nicht garantieren, dass die Xbox 360 alle bisherigen Xbox-Titel abspielt. Deshalb beschränkte man sich lediglich auf eine Zusage der „bestverkauften“ Spiele. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Xbox und Xbox 360 verwenden unterschiedliche Hardware-Komponenten. Wo die Xbox 360 auf einen PowerPC-Prozessor und einen Grafikchip der Firma ATI setzt, verwendet der Vorgänger noch einen Intel-Hauptprozessor mit einem 3D-Chip von Nvidia. Alte Spiele können also nur über eine Software-Nachbildung der alten Xbox gespielt werden. Leistungstechnisch wäre das für die drei

Prozessoren der Xbox 360 kein Problem, doch sobald ein altes Xbox-Spiel ungewöhnliche Teile der Xbox-Hardware anspricht, sind Probleme mit der Xbox-360-Emulation vorprogrammiert. Um auch solche Probleme zu umgehen, müsste die Emulations-Software für jedes einzelne Xbox-Spiel angepasst werden – ein Arbeitsaufwand, den man zurzeit offenbar nicht leisten möchte. Dabei würde es sich wirklich lohnen, denn durch die Hardware-Power der Xbox 360 könnten auch alte Spiele durch verbesserte Kantenglättung optisch deutlich aufgepeppt werden. (bh)

➔ Info: Microsoft, www.xbox.com/de

StarCraft: Ghost

Es kommt bald - und wir haben es gesehen!

Nachdem Blizzard im vergangenen Jahr bereits die 40-köpfige Softwarefirma Swingin'Ape mit *StarCraft: Ghost* betraut und im Mai schließlich sogar gekauft hat, scheint es mit dem Action-Adventure in großen Schritten voranzugehen. Auf der E3 in Los Angeles konnten wir uns ein Bild von dem Multi-Plattform-Titel machen, der nun sogar einen Mehrspieler-Modus besitzt. Darin dürfen Sie zwischen vier Charakterklassen wählen und entweder als Ghost, Infanterist, Marine oder Firebat zu Felde ziehen. Angekündigt wurde *StarCraft: Ghost* zum ersten Mal übrigens schon im September 2002. Wir vermuten, dass das Spiel im Herbst hierzulande erscheint – einen offiziellen Starttermin für Deutschland gibt es noch nicht. (bh)

➔ Info: Blizzard, www.blizzard.com



↑ Im Nahkampf haben die Ghost-Einheiten keine gute Karten.



↑ Funkruf: „Ruhe jetzt! Die Backen zusammenkneifen und rein da!“

Neusticker

Indy kommt zurück!

2007 erscheint das nächste Indiana-Jones-Spiel für „Next-Generation-Konsolen“ wie die im Herbst erscheinende Xbox 360. Das ist in etwa so sicher wie die Peitsche an Indys Gürtel. Das Spiel soll den Actionhelden an viele Schauplätze der bisherigen Filme führen, darunter zum Beispiel San Francisco, China, Berlin – und Istanbul, wo bereits das Xbox-Spiel *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* spielte. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.com



Die Sims 2 im Anmarsch

Die Fortsetzung der erfolgreichen Lebenssimulation wird bald auch für die Xbox erscheinen. In dem neuen Teil der Serie können Sie die Menschen noch umfangreicher kontrollieren – und mit ihnen sogar Ausflüge ins Nachtleben unternehmen. (bh)

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



The Movies

Einfach abgedreht

Verkannte Filmemacher dürfen sich bald an Peter Molyneux' neuem Spiel als Hollywood-Mogul probieren. Im Winter können Sie in *The Movies* die wildesten Filmideen im eigenen Filmstudio umsetzen – und müssen sich dabei sogar hin und wieder mit den Schauspielern herumärgern. Einige Sternchen haben Affären, andere schaffen das Comeback nur durch den Besuch beim Schönheitschirurgen. Nach langer Entwicklungszeit soll das Spiel gegen Ende des Jahres endlich erscheinen. (bh)

➔ Info: Lionhead, www.lionhead.com

Neusticker

Halo 3 im Anflug

In einem Interview mit dem *Time Magazine* sprach Bill Gates über Teil 3 der berühmten Shooter-Serie und kündigte das Spiel für Anfang 2006 an. Sobald Sony die PlayStation 3 auf den Markt bringt, würde sie direkt auf *Halo 3* treffen, war in dem Interview zu lesen. Kurz darauf widersprach ihm der Chef der Softwarefirma Bungie allerdings: Robbie Bach meinte, Herr Gates sei nicht der Bungie-Boss und habe entsprechend wenig Einblick in den Produktionsplan des Spiels. Wann der heiß ersehnte Titel tatsächlich erscheint, verriet er nicht. (bh)

→ Info: Microsoft, www.xbox.com/de

Black

Die englische Firma Criterion bastelt derzeit nicht nur am nächsten Teil ihrer *Burnout*-Rennspielserie, sondern auch an ihrem ersten Ego-Shooter. *Black* wird ein reiner Einzelspieler-Shooter, in dem Sie Terroristen mit einem kleinen Team in Osteuropa auf Terroristenjagd gehen. Jeder Schuss soll in der sichtbaren Umgebung Schaden anrichten – auch an Gebäuden. Bis Sie das in der Spielpraxis ausprobieren können, dauert es aber noch ein Weilchen: *Black* soll 2006 für die Xbox erscheinen. (bh)

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



The Warriors

Das nächste Rockstar-Spiel

Schon im Oktober soll das nächste Machwerk der bekannten Software-Schmiede Rockstar in den Ladenregalen stehen. *The Warriors* ist eine Spielumsetzung des gleichnamigen Films von 1979, den hierzulande nur wenige kennen. Die Neuverfilmung des Bandenkriegsklassikers soll übrigens im nächsten Jahr in die Kinos kommen – und wird voraussichtlich von Star-Regisseur Tony Scott (*Staatsfeind Nr. 1*) verfilmt.

→ Info: Rockstar, www.rockstargames.com

Tomb Raider: Legend

Back to the roots: Lara besinnt sich auf alte Tugenden.

Es wird der erste *Tomb Raider*-Teil, der nicht von Core Design entwickelt wird – und die ersten gezeigten Szenen sehen bereits sehr gut aus. Spielerisch orientiert sich das von Eidos angeheuerte Team von Crystal Dynamics an den Wurzeln der Spielserie. Außerdem möchte man den Animationsfluss möglichst reibungslos gestalten, sodass Laras Bewegungen nicht mehr wie einzelne Animationsphasen, sondern wie fließende Bewegungen wirken. Das Action-Adventure findet noch in diesem Jahr den Weg auf die Xbox – Gerüchte über eine Xbox-360-Version kursieren bereits. (bh)

→ Info: Eidos, www.tombraider.de



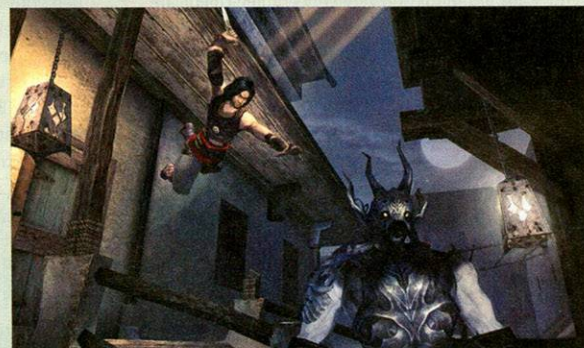
↑ Auf dieses Spiel sind vor allem Fans der ersten Teile neugierig.

Prince of Persia: Kindred Blades

Action von Ubisoft: Der Prinz muss seine Heimat retten.

In Babylon läuft etwas schief: Die vielen Zeitmanipulationen des Prinzen haben ein böses Abbild von ihm erschaffen, das nun die Stadt terrorisiert und mit dem König um die Herrschaft ringt. Im dritten Teil des Action-Spiels liegt es in der Hand des Spielers, den Prinzen durch knifflige Sprung- und Kampfpassagen zu lotsen und dabei allerlei Monster zu besiegen. Neu ist der Schleichangriff, mit dem der Thronfolger Gegner mit einem Schlag umhaut. Der zurzeit nur als Arbeitstitel *Prince of Persia 3* getaufte Teil soll schon im Winter fertig sein. (bh)

→ Info: Ubisoft, www.ubisoft.de



↑ Instant-Knockout: Der neue Schleichangriff des Perserprinzen

Without Warning

Drei Militärs und drei Zivilisten kämpfen um ihr Leben.

Terroristen besetzen eine amerikanische Chemiefabrik und drohen diese zu zerstören. Die Folge wäre katastrophal und würde Millionen von Amerikanern das Leben kosten. In *Without Warning* schlüpfen Sie nacheinander in die Rollen von sechs betroffenen Charakteren, die über einen Zeitraum von zwölf Stunden überleben müssen. Jeder Charakter durchlebt die gleichen zwölf Stunden aus seiner eigenen Perspektive – und hat andere Fähigkeiten. Die Sekretärin kann zwar mit ihrem Generalschlüssel sämtliche Türen der Fabrik öffnen, sich aber im Gegensatz zum bewaffneten Wachmann nicht mit einer Waffe verteidigen. Wann das Action-Spektakel erscheint, steht noch nicht fest. (bh)

→ Info: Capcom, www.capcom.com



↑ Eine besetzte Chemiefabrik ist Schauplatz für Without Warning.

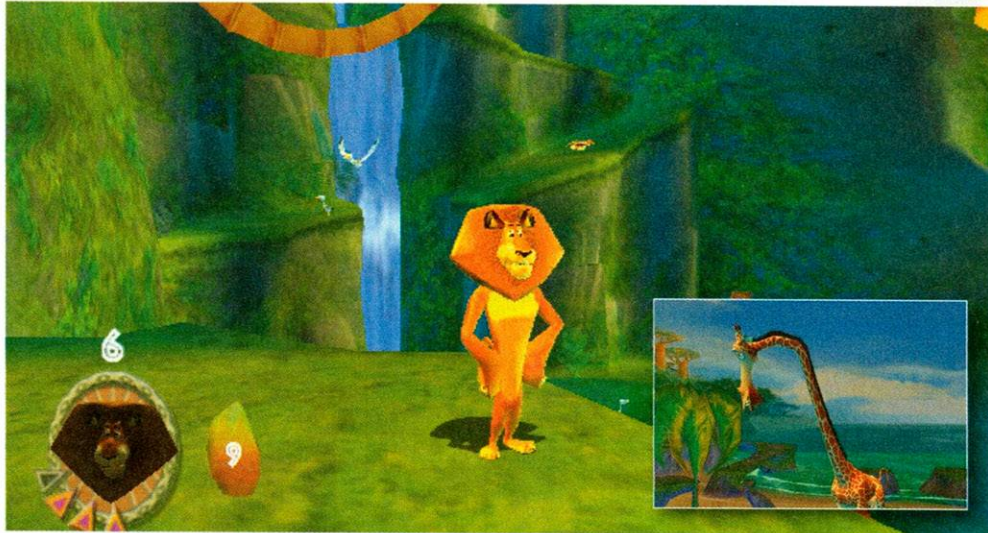
Madagascar

Activision schickt Sie vom Großstadt-Zoo in den Dschungel!

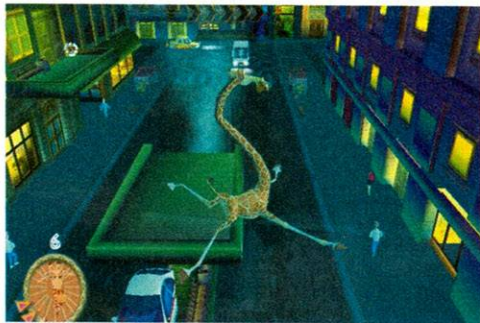
 Zeitgleich mit dem deutschen Kinostart am 14. Juli erscheint hierzulande das Spiel zum neuen Animationsfilm von Dreamworks. In elf Kapiteln steuern Sie jeweils einen der vier Filmhelden und treffen dabei auf den einen oder anderen Charakter aus dem Film. In Bonuskapiteln können Sie später auch die Rolle anderer Figuren übernehmen – zum Beispiel die der abgebrühten Pinguine oder der kauzigen Lemuren. Was sonst so

geboten wird? Die Levels sind zum Großteil Geschicklichkeitsspiele – zum Beispiel verfolgen Sie im Kapitel „Wilde Jagd durch N.Y.“ Marty durch den Großstadtverkehr oder helfen später den Pinguinen dabei, ein riesiges Frachtschiff zu kapern. Außerdem können Sie sich die Zeit auch mit den drei Bonus-Spielen „Shuffleboard“, „Tiki-Minigolf“ und „Lemuren-Rave“ vertreiben. (bh)

→ Info: Activision, www.activision.de



↑ Alex ist der Boss der charmanten Tierbande. Er hat ein gutes Selbstbewusstsein und kann besonders laut brüllen.



↑ Melmans Hubschrauber-Interpretation.



↑ Zebrastrifen: Darf ich nun über die Straße gehen?

Urlaub im Dschungel Die Helden aus dem Kinofilm



↑ An der Spitze der Nahrungskette und der kleinen Reisegruppe steht der Löwe Alex. Er ist der ganze Stolz des Zoos und das weiß er auch.

↑ Alex' bester Freund Marty ist ein Zebra. Er ist ein unverbesserlicher Tagträumer, kommt nur auf dumme Ideen und springt besonders weit.

↑ Und dann wäre da noch Gloria, das hippe Nilferd. Diese Lady weiß genau, wie sie ihre Pfunde einsetzen muss: beim Poklatscher.

↑ Melman ist aber ein absoluter Hypochonder – aber Sie hätten auch Angst vor Halsschmerzen, wenn Ihr Hals anderthalb Meter lang wäre, oder?

Neusticker

Jaws Unleashed

„Nein, das erscheint doch nicht wirklich, oder?“, fragte sich der eine oder andere Sporttaucher, als auf der E3 die ersten Screenshots von Majescos neuem Unterwasserabenteuer veröffentlicht wurden. In *Jaws Unleashed* spielen Sie einen aggressiven Hai, der im Missionsstil zum Beispiel Rettungsschwimmer töten oder Menschen davon „abhalten“ muss, Seelöwen zu retten. Dabei helfen Ihnen eine kraftvolle Beißattacke, ein Schwanzflossenangriff oder eine Schleichtechnik. (bh)

→ Info: Majesco, www.jawsthegame.com



Top Spin 2

Tennisfans können aufatmen, denn der zweite Teil der Sportsimulation erscheint Ende des Jahres als Starttitel für die Xbox 360 – mit stark aufgepeppter Grafik und traditionell tiefem Gameplay. Die auf der E3 präsentierte Version lief noch nicht ganz flüssig, zeigte aber unglaublich viele Details im Hintergrund. Solange man die Marke nicht durch radikale Änderungen verändert, dürfen wir mit *Top Spin 2* einen soliden Sporttitel erwarten. (bh)

→ Info: Take 2, www.take2.de



Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Im zweiten Teil der Taktik-Spielserie kommandieren Sie Ihre Einheiten in drei Kapiteln durch zwölf große Missionen. Der Clou: Der Spieler kann dabei auch Gebäude betreten, Fahrzeuge steuern und bis zu vier Trupps befehligen. An der Gegner-KI wird derzeit noch geschliffen, sodass sich selbst gleiche Missionen immer anders spielen. Ihr Team wird außerdem durch einen Späher verstärkt. Angepeilter Release: 1. Quartal 2006. (bh)

→ Info: THQ, www.thq.de

LiveKalender

Alle Xbox-Live-Termine
auf einem Blick.



15. BIS 21. JUNI

15. Mi Stock-Car-Gewinnspiel

Heute Abend wird erst gespielt, nachdem Sie an unserem Gewinnspiel zu Stefan Raabs Stock-Car-Rennen teilgenommen haben. Wie das funktioniert, verraten wir direkt auf der rechten Heftseite.

16. Do Area-51

Achtung, Weltenretter! Heute wird Midways neuer Verschwörungs-Shooter gespielt. Der Spielmodus ist egal, nur die Frags zählen.



17. Fr Pariah

Die Arbeitswoche ist rum - was wäre da besser, als sich im grandiosen Mehrspieler-Modus etwas zu entspannen und ein paar Anfängern die eine oder andere Haftgranate auf den Rücken zu kleben?

18. Sa FIFA Football 2005

Auch wenn die Allianz-Arena nicht im Spiel ist, ist heute der richtige Zeitpunkt, um in den Farben des Meisters ein paar Bundesliga-Vereine auf ihre Plätze zu verweisen: Dortmund, Schalke oder sogar die Burschen von 1860?

19. So Halo 2

Keine Woche ohne Halo 2 - und weil es via Xbox Live gleich dreimal so viel Spaß macht, sollten Sie heute das Telefon und die Türklingel einfach ab- und das Xbox-Live-Headset ganz laut stellen!

20. Mo Spielen mit den Stars: Picotto und Liebing

Die zwei Star-DJs spielen ab 20 Uhr mit Ihnen FIFA Football 2005. Den Gamertag der zwei erfahren Sie auf www.xbox.com/de.



21. Di Dead or Alive Ultimate

Hoffentlich sind Sie reaktions-schnell, denn heute werden die Kumi-Turniere ausgetragen. Ab 19 Uhr geht's los: Blaue Flecke sind garantiert!



22. BIS 28. JUNI

22. Mi Ghost Recon 2

Den Taktik-Shooter gibt es als Budget-Titel, online gibt es drei kostenlose Download-Pakete. Was hält Sie also noch vom Spielen ab, Soldat?



23. Do Der OXM-Feierabend

Aufgepasst! Heute spielt die OXM-Redaktion ab 18 Uhr unter dem Gamertag „OXMbernd“ mit Ihnen den Rennspielklassiker Project Gotham Racing 2.



24. Fr Pariah

Lassen Sie es ruhig angehen und spielen Sie ab 19 Uhr erst einmal mit dem Karten-Editor herum. Ab 20 Uhr tauschen wir dann die von Ihnen gebauten Karten online - und lassen es so richtig krachen!

25. Sa Burnout 3 Takedown

Sie haben kein Ticket zu Stefan Raabs Stock-Car-Rennen gewonnen? Dann lassen Sie heute Abend im Road-Rage-Modus die Pistensau raushängen und fegen Sie ein paar Leute von der Fahrbahn!

26. So Halo 2

Heute ist Randgruppen-Tag: Alle spielen Hügelkönig. Keine Ahnung, was das ist? Dann sollten Sie jetzt schleunigst die DVD in die Xbox legen und spielen!



27. Mo Spielen mit den Stars: Denyo

Spielen Sie mit dem Hip-Hop-Star der „Beginner“ das gestrige Halbfinale des Confed-Cups nach. Infos gibts auf www.xbox.com/de.



28. Di Splinter Cell: Chaos Theory

Disc-Jagd ab 20 Uhr: Suchen Sie sich einen Kumpel als Partner und zeigen Sie ihm, wer der wahre Schleichermeister in Chaos Theory ist!



29. JUNI BIS 5. JULI

29. Mi Brothers in Arms Road to Hill 30

Ja, auch Ubisofts neuen Taktik-Shooter können Sie online spielen - und das macht mehr Laune, als Sie vielleicht denken. Probieren Sie es aus! Und zwar mit uns, heute ab 20 Uhr.

30. Do Need for Speed Underground 2

Heute Abend fahren wir Drag-Rennen auf der Strecke „Switching Yard“ - Einsteiger müssen die Karte erst freispielen. Sorry, Leute.



1. Fr MechAssault 2: Lone Wolf

Haben Sie die zwei Gratislevels immer noch nicht heruntergeladen? Dann wird es aber Zeit: „Hohe Wasser“ unterstützt alle Spielmodi, „Trübe Wasser“ lediglich Zerstörung und Fleischwolf.

2. Sa TimeSplitters: Future Perfect

Ab 19 Uhr spielen wir den Shooter aus England: Wie wäre es mit einer kleinen Partie „Capture the Bag“ oder vielleicht einer selbst erstellten Levelkarte?



3. So Forza Motorsport

Nach dem Formel-1-Highlight beim Großen Preis von Frankreich in Magny-Cours wird schnell die Xbox angeworfen. Gespielt wird unsere aktuell liebste Rennsimulation: Forza Motorsport.

4. Mo Full Spectrum Warrior

Erledigen Sie zu zweit die üblen Terroristen in Zekistan. Aber halten Sie Ihrem Partner den Rücken frei, denn nur so können Sie überleben!



5. Di Halo 2

Heute Abend ist Rekrutierungszeit für neue Clan-Kollegen! Wie, Sie haben noch keinen Clan? Dann erstellen Sie sich direkt im Spiel einen - und gehen Sie im Showdown-Modus auf Mitgliedsuche.

6. BIS 12. JULI

6. Mi Halo 2

Ab 19 Uhr ist Gruppentraining angesagt: Im Team üben Sie neue Taktiken für die Kampf-um-die-Flagge-Matches und suchen neue Clan-Kollegen.



7. Do Unreal Championship 2 The Liandri Conflict

Wir hoffen, dass Sie schon stark an Ihren Finishing-Moves in Midways raffinierten Generemix geübt haben, denn ab 19 Uhr gibt es auf Xbox Live ein echtes Gemetzel!

8. Fr Burnout 3: Takedown

Lassen Sie Ihr Auto in der Garage - und schieben stattdessen in Burnout 3 so viele Wagen vor die Leitplanke, wie es geht - und zwar im Road-Rage-Modus.



9. Sa Doom 3

Schon vom Burnout-Marathon erholt? Dann können Sie ja heute Abend wieder in die Bresche springen und ganz lässig in Ihrer Freizeit die Welt retten - und zwar zu zweit im Koop-Modus!

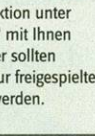
10. So Forza Motorsport

Wir trainieren in Forza probeweise schon mal die Nordschleife Nürburgring - als Übung für Schumis Rennen dort am 24. Juli.



11. Mo Der OXM-Feierabend

Ab 18 Uhr spielt die OXM-Redaktion unter dem Gamertag „OXMsilvergun“ mit Ihnen Burnout 3: Takedown. Einsteiger sollten vorab etwas trainieren, denn nur freigespielte Autos dürfen online gefahren werden.



12. Di Pariah

Es muss nicht immer Halo 2 sein. Auch in Pariah gibt es coole Wagen und Waffen - und sogar einen Level-Editor für Mehrspielerkarten.



SO MACHEN SIE MIT! Mit diesem Kalender können sich Xbox-Live-Abonnenten schnell auf Spiele und Spielmodi einigen - und monatlich gegen Stars, Sternchen und die OXM-Redaktion antreten. Für die moderierten Events mit dem -Logo müssen Sie sich über die E-Mail-Adresse xboxlive@compu-tec.de anmelden. Schreiben Sie in den Betreff einfach das komplette Datum, wir losen die Teilnehmer unter allen Einsendungen aus.

Alle Xbox-Live-Termine sind natürlich ohne Gewähr. Das Offizielle Xbox-Magazin ist nicht verantwortlich für Ausfälle jeglicher Art.

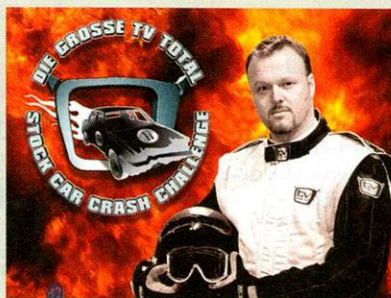
LiveNews

Raab in Gefahr

Wir verlosen 5x2 Karten zur TV total Stock Car Crash Challenge!

 Schnallen Sie sich gut an, denn unter allen Einsendern verlosen wir fünfmal je zwei Karten für die „Große Stock Car Crash Challenge“, die am 25. Juni in der Arena „Auf Schalke“ stattfindet. Schauen Sie zu, wie sich Promis den Herausforderungen von Gastgeber Stefan Raab stellen und in zerbeulten Blechkisten durch den Schlamm schlittern. Dabei ist natürlich alles erlaubt, was die Straßenverkehrsordnung eigentlich verbietet: Drängeln, Schubsen, Rasen, Rammen – und das ohne Windschutzscheibe und doppelten Boden, dafür aber mit Helm, Halskrause und Überrollbügel! Bei dem Event treten zehn Promi-Teams in umgebauten Serienautos gegeneinander an – wer dabei das Rennen macht, können Sie im besten Fall selbst erleben – und zwar vor Ort. Zusammen mit Microsoft verlosen wir insgesamt zehn Eintrittskarten für das Rennsport-Spektakel. (bh)

Teilnahmechluss ist der 16.06.2005. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Microsoft und Fink & Fuchs sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



Die Frage: Wie heißt der bekannte Show-Praktikant aus TV total?

- A) Elvis
- B) Elmar
- C) Elton

Schreiben Sie uns die richtige Antwort via E-Mail an die folgende E-Mail-Adresse: xboxlive@computec.de

Neusticker

Halo 2 Expansion Pack

Wem Standard-Karten nicht genügen, der kann sich für € 4,99 die zwei weiteren Karten Feld und Heiligtum herunterladen. Geduldige Spieler können sich das Geld sparen und in das Anfang Juli erscheinende *Halo 2 Expansion Pack* investieren. Es kostet rund 20 Euro und besteht unter anderem aus den bisher online erhältlichen Mehrspieler-Karten sowie zusätzlichen Kurzdokumentationen und Filmmaterial. Die weiteren Zusatzinhalte lassen sich übrigens nur auf einer Xbox, nicht aber auf handelsüblichen DVD-Playern wiedergeben. (bh)

➔ Info: Microsoft, www.xbox.com



Vietcong: Purple Haze

Für den Dschungel-Shooter gibt es Nachschub: Mit dem Gratis-Download „Country Pack“ erhalten Sie die zwei neuen Mehrspieler-Karten „The Bridge“ und „Radio Delay“.

➔ Info: Take 2, www.take2.de

Battlefield 2 Modern Combat

Über 50 Waffen, mehr als 30 Fahrzeuge und jede Menge Action verspricht der Taktik-Shooter *Battlefield 2: Modern Combat*. Das Spiel besteht aus einer Kampagne und einem umfangreichen Mehrspieler-Modus für bis zu 24 Spieler pro Match, der an das Vorbild der erfolgreichen *Battlefield*-Serie für den PC angelehnt ist. Das Spiel soll bereits im Herbst erscheinen. (bh)

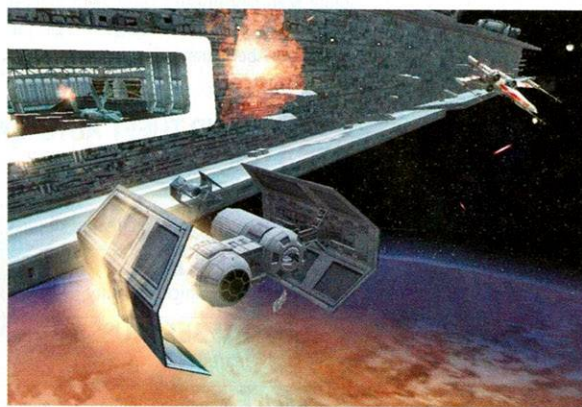
➔ Info: Electronic Arts, www.electronic-arts.de

Star Wars Battlefront II

Der zweite Teil trägt den Kampf in den Weltraum

 George Lucas hat die Filmreihe mit *Star Wars: Episode III* abgeschlossen, doch für Konsolenspieler scheint der Spaß erst anzufangen. Im zweiten Teil des Taktik-Shooters wird Entwickler Pandemic für jeden der zwölf Planeten eine riesige Karte mit mehreren Bereichen anbieten. Dadurch soll der Eindruck entstehen, man bewege sich tatsächlich auf der Oberfläche. Einige der Planeten stammen aus dem aktuellen Kinofilm, zum Beispiel Utapau oder Mustafar. Aber auch über den Planeten geht es heiß her, denn in *Battlefront II* dürfen Sie endlich auch Raumschiffe besetzen und an großen Weltraumschlachten wie dem Kampf über Coruscant teilnehmen. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de



↑ Kennen Sie den hier noch? Hier startet gerade ein TIE-Bomber.



↑ Ein X-Wing unter Beschuss von einem Sternzerstörer.



↑ Sturmtruppen im Angriff mit einem Bodengeschütz.



Charts

Die Bestseller in den Läden!



STAR WARS EPISODE III

PUBLISHER: Activision

MONATE: 1

Nicht nur im Kino begeistert *Episode III* die Massen, auch das Spiel verkauft sich seit der Veröffentlichung blendend.



JADE EMPIRE

PUBLISHER: Microsoft

MONATE: 2

Nur die Jedi und die Sith waren in diesem Monat stärker als das fernöstliche BioWare-Abenteuer.



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

PUBLISHER: Take 2

MONATE: 1

Auch der Rockstar-Titel kann erfolgreich auf der „Pimp my Ride“-Welle mitschwimmen.



DOOM 3

PUBLISHER: Activision

MONATE: 2

Der Grusel-Schocker gibt zwar den Spitzenplatz ab, verbreitet aber weiter Angst auf der Xbox.



FIFA STREET

PUBLISHER: Electronic Arts

MONATE: 3

Bei EAs Ballzauberern kränkt zwar die Technik, trotzdem steht der Titel weiter hoch im Kurs.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PUBLISHER: Ubisoft

MONATE: 2

Für Sam Fisher geht es schon wieder abwärts: Letzte Woche noch auf Rang 2, diesmal auf 6.



FORZA MOTORSPORT

PUBLISHER: Microsoft

MONATE: 1

Endlich hat die Xbox die erstklassige Renn-Simulation bekommen, die sie schon lange verdient.



UNREAL CHAMPIONSHIP 2

PUBLISHER: Midway

MONATE: 1

Die legendäre Shooter-Marke ist zurück und stürmt auch in den Charts nach oben.



STAR WARS KOTOR II

PUBLISHER: Activision

MONATE: 4

Schon zum vierten Mal konnte sich das *Star Wars*-Rollenspiel für die Top-10 qualifizieren.



BROTHERS IN ARMS

PUBLISHER: Ubisoft

MONATE: 3

Sieben Plätze muss Ubisofts authentisches Kriegsspiel im Vergleich zum Vormonat einbüßen.

Leser-Charts

Die üblichen Verdächtigen haben sich auch in diesem Monat wieder in den Leser-Charts eingefunden. Lediglich der siebte Platz konnte überraschen. Kein Wunder, seit kurzem gibt es das Spiel als Classics-Version.



1 HALO 2

PUBLISHER: Microsoft | MONATE: 7

2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PUBLISHER: Electronic Arts | MONATE: 4

3 GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK

PUBLISHER: Take 2 | MONATE: 13

4 COUNTER-STRIKE

PUBLISHER: Microsoft | MONATE: 8

5 FABLE

PUBLISHER: Microsoft | MONATE: 6

6 FIFA FOOTBALL 2005

PUBLISHER: Electronic Arts | MONATE: 3

7 DTM RACE DRIVER 2

PUBLISHER: Codemasters | MONATE: 1

8 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

PUBLISHER: Ubisoft | MONATE: 1

9 DOOM 3

PUBLISHER: Activision | MONATE: 1

10 MAFIA

PUBLISHER: Take 2 | MONATE: 1



Most Wanted

Seit unserer letzten Ausgabe fieberte die absolute Mehrheit unserer Leser dem Release von *GTA: San Andreas* entgegen. Sogar das dritte *Halo*-Abenteuer hatte diesmal eindeutig das Nachsehen.



1 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

TERMIN: 10. Juni | MONATE: 9

2 HALO 3

TERMIN: Spiel nicht angekündigt | MONATE: 6

3 HALF-LIFE 2

TERMIN: nicht bekannt | MONATE: 20

4 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

TERMIN: 4. Quartal | MONATE: 2

5 FABLE 2

TERMIN: Spiel nicht angekündigt | MONATE: 1

6 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 4

TERMIN: 4. Quartal | MONATE: 1

7 STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

TERMIN: 4. Quartal | MONATE: 1

8 NEED FOR SPEED MOST WANTED

TERMIN: Nicht bekannt | MONATE: 1

9 CONKER: LIVE & RELOADED

TERMIN: 24. Juni | MONATE: 7

10 HITMAN: BLOOD MONEY

TERMIN: 4. Quartal | MONATE: 2



Was kommt wann?

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

DATUM	TITEL	HERSTELLER	TERMIN	DATUM	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni	Alien Hominid	Zoo Publishing	10. Juni		The Movies	Activision	2005
	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	27. Juni		Torque - Hart am Limit	Koch Media	2005
	Batman Begins	Electronic Arts	17. Juni		True Crime 2: Streets of Hong Kong	Activision	2005
	Capcom Fighting Jam	Capcom	Juni		World Racing 2	TDK	2005
	Conker: Live & Reloaded	Microsoft	24. Juni	2006	Xyanide	Playlogic	2005
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	East Entertainment Media	29. Juni		Panzer Elite Action	JoWoD	1. Quartal
	Delta Force: Black Hawk Down	Nova Logic	23. Juni		Black	Electronic Arts	2006
	Destroy all Humans!	THQ	Juni		Dancing Stage Unleashed 3	Konami	2006
	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	10. Juni		Scarface: The World is yours	Vivendi Universal	2006
	Juiced	THQ	17. Juni	ohne Termin	Aeon Flux	Majesco	nicht bekannt
	King of Fighters 2002	SNK	20. Juni		ATV3	F4G Software	nicht bekannt
	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	16. Juni		Big Mutha Truckers 2: Truck me harder!	THQ	nicht bekannt
	MX vs. ATV Unleashed	THQ	17. Juni		Call of Duty: Big Red One	Activision	nicht bekannt
	Sid Meier's Pirates!	Atari	Juni		Charlie and the Chocolate Factory	Take 2	nicht bekannt
	Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean	Juni		Chicken Little	Buena Vista Games	nicht bekannt
Juli	King of Fighters Maximum Impact	SNK	29. Juli		Dead to Rights II: Hell to pay	Namco	nicht bekannt
	Metal Slug 4	SNK	29. Juli		Die Sims 2	Electronic Arts	nicht bekannt
	Sniper Elite	MC2	4. Juli		Digimon World 4	Bandai	nicht bekannt
	Worms 4: Mayhem	Codemasters	Juli		FIFA Football 2006	Electronic Arts	nicht bekannt
	Yetsports Arctic Adventure	JoWoD	1. Juli		Final Fight X	Capcom	nicht bekannt
August	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal	August		Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	nicht bekannt
	Tom Clancy's Ghost Recon 2 Summit Strike	Ubisoft	August		Gene Troopers	TDK	nicht bekannt
September	Burnout Revenge	Electronic Arts	September		Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Bandai	nicht bekannt
	Crime Life: Gang Wars	Konami	September		Half-Life 2	Valve	nicht bekannt
	Evil Dead Regeneration	THQ	2. September		Interview with a Made Man	F4G Software	nicht bekannt
	Fahrenheit	Atari	8. September		Jaws Unleashed	Majesco	nicht bekannt
	Heroes of the Pacific	Codemasters	September		King of Fighters 2000/2001 Doublepack	SNK	nicht bekannt
	King of Fighters 2003	SNK	30. September		King of Fighters '94 Re-Bout	SNK	nicht bekannt
	Metal Slug 5	SNK	30. September		Kingdom under Fire: Heroes	Koch Media	nicht bekannt
	Painkiller: Heaven's got a Hitman	Dreamcatcher	26. September		London Taxi	Data Design Interactive	nicht bekannt
	Spartan: Total Warrior	Sega	September		Madden NFL 2006	Electronic Arts	nicht bekannt
	Super Monkey Ball DX	Sega	September		Marc Ecko's Getting up: Contents under Pressure	Atari	nicht bekannt
außerdem noch im 3. Quartal	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	September		Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	nicht bekannt
	187 Ride or Die	Ubisoft	3. Quartal		NBA 2K6	Take 2	nicht bekannt
	AND 1 Streetball	Ubisoft	3. Quartal		Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	nicht bekannt
	Die Fantastischen Vier	Activision	3. Quartal		NHL 2K6	Take 2	nicht bekannt
	L.A. Rush	Midway	3. Quartal		Pac-Man World 3	Namco	nicht bekannt
	Madagascar	Activision	3. Quartal		Plague of Darkness	Namco	nicht bekannt
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	3. Quartal		Scooby-Doo! Unmasked	THQ	nicht bekannt
	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	3. Quartal		Ski Racing 2006	JoWoD	nicht bekannt
	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	3. Quartal		SpongeBob SquarePants Party	THQ	nicht bekannt
	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	3. Quartal		SSX on Tour	Electronic Arts	nicht bekannt
	The Suffering - Ties that bind	Midway	3. Quartal		StarCraft: Ghost	Vivendi Universal	nicht bekannt
	Tom Clancy's Ghost Recon 3	Ubisoft	3. Quartal		Starship Troopers	Empire Interactive	nicht bekannt
	Total Overdose	SCI	3. Quartal		Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	nicht bekannt
Oktober	BDFL Manager 2006	Codemasters	Oktober		State of Emergency 2	Take 2	nicht bekannt
	Bully	Take 2	Oktober		Tak 3	THQ	nicht bekannt
November	Samurai Showdown 5	SNK	28. Oktober		Nightmare before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Games	nicht bekannt
	Die Unglaublichen 2	THQ	November		TimeShift	Atari	nicht bekannt
	Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	November		Tomb Raider: Legend	Eidos	nicht bekannt
	Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	November		X 2 - The Return	Egosoft	nicht bekannt
	Shadow the Hedgehog	Sega	November		X 3 - Reunion	Koch Media	nicht bekannt
	The Matrix: Path of Neo	Atari	November		X-Men Legends 2	Activision	nicht bekannt
Dezember außerdem noch im 4. Quartal	Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia	Disney Interactive	Dezember	Xbox 360	Blue Dragon	Microsoft	nicht bekannt
	50 Cent: Bulletproof	Vivendi Universal	4. Quartal		Call of Duty 2	Activision	4. Quartal 2005
	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	4. Quartal		Condemned: Criminal Origins	Sega	4. Quartal 2005
	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	4. Quartal		Dead or Alive 4	Tecmo	nicht bekannt
	Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	4. Quartal		Dead Rising	Capcom	nicht bekannt
	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	4. Quartal		Der Pate	Electronic Arts	4. Quartal 2005
	Cold War	Dreamcatcher	4. Quartal		Final Fantasy XI	Square Enix	nicht bekannt
	Conflict: Global Terror	SCI	4. Quartal		Full Auto	Sega	4. Quartal 2005
	Crash Tag Team Racing	Vivendi Universal	4. Quartal		Gears of War	Microsoft	nicht bekannt
	Der Pate	Electronic Arts	4. Quartal		Halo 3	Microsoft	nicht bekannt
	Dreamfall: The longest Journey	Funcom	4. Quartal		Huxley	Webzen	2. Quartal 2006
	DTM Race Driver 3	Codemasters	4. Quartal		Kameo: Elements of Power	Microsoft	4. Quartal 2005
	Far Cry Instincts	Ubisoft	4. Quartal		Killing Day (Arbeitstitel)	Ubisoft	nicht bekannt
	Fear & Respect	Midway	4. Quartal		Lost Odyssey	Microsoft	nicht bekannt
	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	4. Quartal		Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	nicht bekannt
	Hitman: Blood Money	Eidos	4. Quartal		Ninety-Nine Nights	Microsoft	nicht bekannt
	James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	4. Quartal		Perfect Dark Zero	Microsoft	4. Quartal 2005
	Star Wars Battlefront II	Activision	4. Quartal		Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	nicht bekannt
	Stargate SG-1: The Alliance	JoWoD	4. Quartal		Project Gotham Racing 3	Microsoft	4. Quartal 2005
	Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	4. Quartal		Quake 4	Activision	4. Quartal 2005
	Without Warning	Capcom	4. Quartal		Saint's Row	THQ	nicht bekannt
außerdem noch 2005	Advent Rising	Majesco	2005		Test Drive Unlimited	Atari	nicht bekannt
	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	2005		The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	2. Quartal 2006
	Battlestations: Midway	SCI	2005		The Outfit	THQ	nicht bekannt
	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	2005		Tom Clancy's Ghost Recon 3	Ubisoft	4. Quartal 2005
	Commandos Strike Force	Eidos	2005		Tony Hawk's American Wasteland	Activision	nicht bekannt
	Psychonauts	LucasArts	2005		Top Spin 2	2K Games	nicht bekannt
	Serious Sam 2	Take 2	2005				

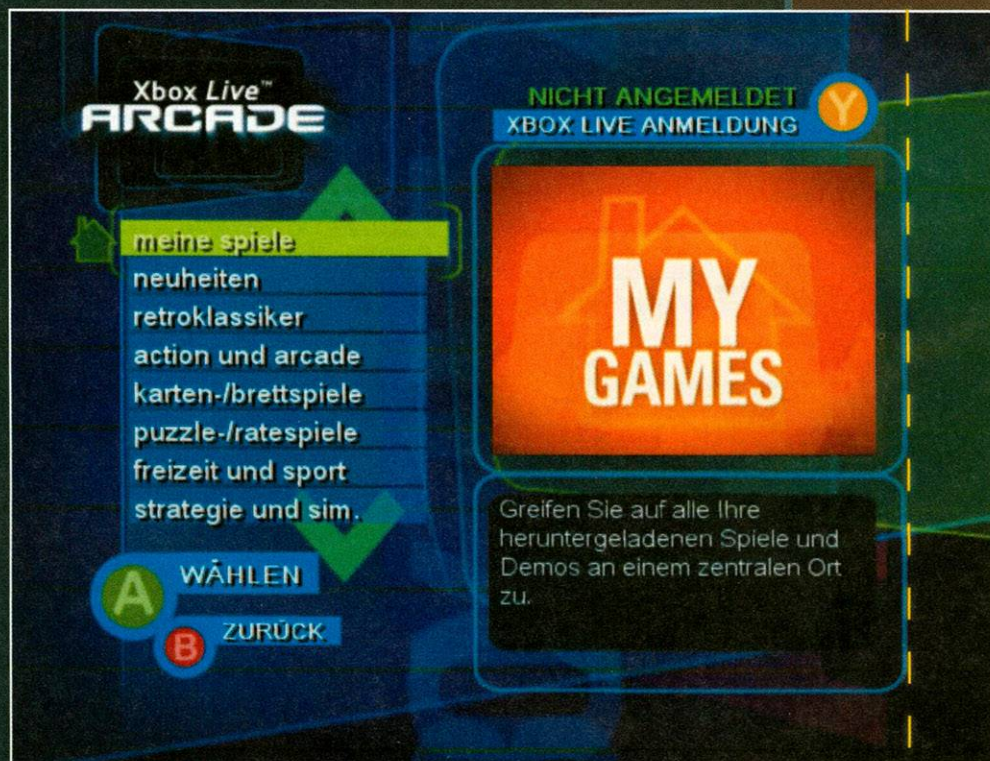
ARCADE

... kleine Spiele - großer Spaß!

Machen Sie sich bereit für ein völlig neues Spiel-Erlebnis! Auf den kommenden Seiten werden wir Ihnen zeigen, wie einfach es ist, Xbox Live Arcade zu starten, wie Sie zwölf aufregende, neue Demos starten und wie Sie für noch mehr Spielspaß die Vollversionen herunterladen können. Doch damit nicht genug: Im Laufe der Zeit können Sie über Xbox Live immer wieder neue Demos und Vollversionen herunterladen. Wir geben Ihnen auf den kommenden Seiten einen kleinen Ausblick auf das, was noch kommen wird, und zeigen Ihnen, wie Sie an die neuesten Titel rankommen. Ab mit der Disk in die Xbox! Hier kommt die Spielhalle für zu Hause!

WAS KANN XBOX LIVE ARCADE?

Alle Antworten auf einen Blick



↑ Alle Demoverionen finden Sie im „Meine Spiele“-Ordner.

Was ist Xbox Live Arcade und woher bekomme ich es?

Xbox Live Arcade ist ein kostenloses Programm, das Sie auf der Demo-DVD dieser Ausgabe finden. Sie können damit Demoverionen diverser Arcade-Spiele antesten und die Vollversionen über Xbox Live käuflich erwerben. Um loszulegen, müssen Sie einfach nur die Disk in Ihre Xbox legen und den Menüpunkt Xbox Live Arcade anwählen.

Welche Spiele sind auf der Demo-Disk dabei?

Die Xbox Live Arcade kommt mit zwölf

Demoverionen daher. Im Laufe der Zeit kommen immer neue Spiele hinzu, die Sie über Xbox Live downloaden können. Um die vorhandenen Demoverionen zu spielen, gehen Sie in den Ordner „Meine Spiele“, wählen Ihr Spiel aus und drücken die X-Taste.

Wie kaufe ich die Vollversionen?

Sie benötigen ein Xbox-Live-Abonnement und einen Breitbandzugang. Sobald Sie sich mit der Y-Taste bei Xbox Live eingewählt haben, können Sie Ihr Spiel aussuchen und die A-Taste drücken. Nun werden Sie noch gefragt, ob Ihre mit Xbox Live verbundene

Kreditkarte belastet werden darf, und nach der Bestätigung startet auch schon der Download.

Wie viel kosten die Vollversionen?

Die Preise variieren zwischen 9,99 Euro und 14,99 Euro. Den Preis der Vollversion sehen Sie, wenn Sie den jeweiligen Titel anwählen.

Werden noch weitere Spiele erscheinen und brauche ich jedes Mal eine neue Disk?

Neue Spiele werden monatlich erscheinen. Sie benötigen nur die Disk dieser Ausgabe. Mit dieser gehen Sie online und schon sehen Sie, ob neue Titel dazugekommen sind.



DIE TOPTITEL AUS DER ARCADE

Ballern, puzzeln und ein wenig Sport – und dies ist nur der Anfang!



ALIEN SKY

SPIELER: 1
RANGLISTEN
XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Linker Analogstick: Bewegen
Rechter Analogstick: Nicht benutzt
Digitalkreuz: Bewegen
A: Hauptwaffe abfeuern
B: Extrawaffe abfeuern
X: Nicht benutzt
Y: Nicht benutzt
L: Nicht benutzt
R: Nicht benutzt
Weiß: Xbox Live Optionen
Schwarz: Nicht benutzt

In diesem Shoot 'em Up übernehmen Sie die Kontrolle über einen schicken Raumjäger. Ihre Aufgabe ist es, Horden außerirdischer Angreifer abzuballern.

Manche der Gegner lassen sich bereits durch einen einzelnen Treffer zerstören, während andere erheblich hartnäckiger sind und erst nach mehreren Salven das Bildschirmleben aushauchen. Für das Abschießen ganzer Feindesformationen erhalten Sie übrigens feine Extras wie zielsuchende Raketen, verbesserte Schüsse oder Levelsprünge.

Hüten Sie sich jedoch davor, die roten Extras einzusacken. Diese haben negative Auswirkungen, indem sie beispielsweise den Ausbaulevel Ihrer Waffen wieder senken oder ganz dreist die Sekundärwaffe klauen.

Sollten Sie nach der vier Levels langen Demo Lust auf die Vollversion bekommen haben, dann erwarten Sie 119 Levels voller fieser Aliens.



BANKSHOT BILLIARDS

SPIELER: 1 (XBOX LIVE: 1-3)
RANGLISTEN
EIGENE SOUNDTRACKS

Linker Analogstick: Zielen
Rechter Analogstick: Zurücksetzen
Digitalkreuz: Stärke/Effekt
A: Stoßen
B: Kugel wählen
X: Tasche wählen
Y: Spielball bewegen
L: Nicht benutzt
R: Feinsteuerung
Weiß: Versenkte Kugeln
Schwarz: Hilfe

Klemmen Sie Ihre Freunde und Bekannten hinter die Controller, denn hier kommt das beste Multiplayer-Spiel von Xbox Live Arcade. Unheimlich viele Spielmodi sorgen für extralangen Billard-Spaß.

Daneben können Sie natürlich auch alleine gegen den Computer antreten. Neun verschiedene Classic-Modi stehen Ihnen hierbei zur Verfügung, die erst einmal bewältigt werden wollen. Und sollten Sie mal die Regeln nicht kennen, genügt ein Druck auf die Back-Taste und schon haben Sie die wichtigsten Punkte des angewählten Spiels im Überblick.

Die Demoversion erlaubt es Ihnen, für zweieinhalb Minuten in einem Spielmodus Ihrer Wahl anzutreten. Sollten Sie die Vollversion herunterladen, erschließt sich neben der unbegrenzten Spielzeit auch noch die vollständige Xbox-Live-Unterstützung. Dann können Sie gegen echte Gegner in aller Welt antreten.



FUZZEE FEVER

SPIELER: 1-4 (XBOX LIVE: 1-4)
RANGLISTEN
XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Linker Analogstick: Zielen
Rechter Analogstick: Zurücksetzen
Digitalkreuz: Stärke/Effekt
A: Stoßen
B: Kugel wählen
X: Tasche wählen
Y: Spielball bewegen
L: Nicht benutzt
R: Feinsteuerung
Weiß: Versenkte Kugeln
Schwarz: Hilfe

Der Planet der Fuzzees steckt in einem schweren Dilemma. Seitdem nämlich ein Meteorit auf der Oberfläche eingeschlagen ist, stören merkwürdige Frequenzen das Fernsehprogramm auf der gesamten Welt. Nun liegt es an Ihnen, die Abendunterhaltung der Fuzzees zu retten, indem Sie sämtliche Meteoriten-Fragmente wieder einsammeln.

Okay, die Story klingt nicht besonders logisch, aber das eigentliche Spiel hat dafür ein ordentliches Suchtpotenzial. Um die Meteoritenbrocken aufzulösen, müssen Sie mit Ihrer Spielfigur gleichfarbige Brocken zusammenschieben und dabei so manches Logikrätsel lösen. Sobald alle Blöcke aufgelöst sind, springen Sie in den nächsten Level.

In der Demoversion stehen Ihnen nur fünf Minuten Spielzeit im Einzelspieler-Modus zur Verfügung. Die Vollversion bietet unbegrenzte Spielzeit sowie einen coolen Multiplayer-Modus über Xbox Live.

WEITERE ARCADE-DEMO-VERSIONEN



ASTRO POP

SPIELER: 1
RANGLISTEN
XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Ihr Raumschiff ist mit einem Magneten ausgestattet, der es Ihnen erlaubt, farbige Blöcke aus einer stetig wachsenden Weltraummauer zu ziehen. Bringen Sie gleichfarbige Klötzchen aneinander, um das monströse Machwerk in Sternenstaub aufzulösen.



DANGEROUS MINES

SPIELER: 1
RANGLISTEN
XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Kennen Sie Minesweeper? Hier kommt die Steigerung. In dieser Demoversion dürfen Sie fünf Minuten lang spielen. Die Vollversion bietet wiederum über eine Trillion Levelkombinationen, volle Spielbarkeit und die Möglichkeit, Highscores zu registrieren.



BEJEWELED

SPIELER: 1
RANGLISTEN
XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Ein echter Tüftelklassiker. Zwei Edelsteine müssen ausgetauscht werden, damit Dreierketten entstehen. Mit dieser Demoversion können Sie die ersten drei Levels der Vollversion anspielen. Der Time-Trial-Modus bleibt dem Nutzer der Vollversion vorbehalten.



UND NOCH MEHR DEMOVERSIONEN



HARDWOOD SOLITAIRE

SPIELER: 1

RANGLISTE

XBOX-LIVE-ERKENNUNG

EIGENE SOUNDTRACKS

Das beliebte Kartenspiel kommt hier in schon fast unzähligen Variationen daher. In der Vollversion entdecken Sie noch weitere Spielvarianten und außerdem haben Sie die Möglichkeit, Ihre Bestzeiten in Ranglisten einzutragen.



MUTANT STORM

SPIELER: 1

RANGLISTE

XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Es darf fröhlich geballert werden. Die ungewöhnliche Steuerung der Waffe mit dem rechten Analogstick ist toll gelungen und geht nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über. Die Vollversion lockt mit acht Schwierigkeitsgraden und 89 hammerharten Levels.



ZUMA

SPIELER: 1

RANGLISTE

XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Versuchen Sie, Dreierketten zu bilden, damit der Kugelstrahl nicht den verfluchten Schädel in der Mitte berührt. Im Gegensatz zur Vollversion, die übrigens noch einen tollen Adventure-Modus besitzt, dürfen Sie hier die normalen Modi nur fünf Minuten lang anspielen.

WEITERE TOPTITEL DER XBOX LIVE ARCADE

Für jeden Geschmack das richtige Spiel



GUARDIAN

SPIELER: 1

RANGLISTEN

XBOX-LIVE-ERKENNUNG

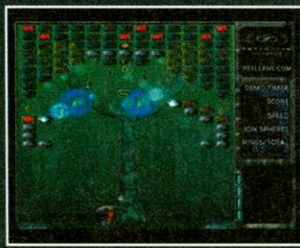
Linker Analogstick: Bewegen
Rechter Analogstick: Nicht benutzt
Digitalkreuz: Bewegen
A: Hauptwaffe abfeuern
B: Bomben
X: Raketen
Y: Schockwelle
L: Nicht benutzt
R: Nicht benutzt
Weiß: Nicht benutzt
Schwarz: Nicht benutzt

Die Erde und ihre Weltraumkolonien werden von einer geheimnisvollen Macht angegriffen. Nachdem durch einen Überraschungsschlag das gesamte Verteidigungsnetzwerk ausgeschaltet wurde, steht nur noch ein einziges Raumschiff den Invasoren im Weg.

Ihr Raumjäger ist mit vier verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet. Neben einem Maschinengewehr zur Bekämpfung von Standardfeinden, stehen Ihnen außerdem noch durchschlagende Bomben und Raketen zur Verfügung. Abgerundet wird das Repertoire durch eine bildschirmfüllende Schockwelle.

Nebenbei sollten Sie Ihre Bodentruppen im Auge behalten. Einige Aliens können diese entführen und schicken danach besonders angriffslustige Mutationen ins Gefecht. Es lohnt sich, dies mit aller Macht zu verhindern.

Die Demo-Version hat ein Zeitlimit von zehn Minuten.



RICOCHET LOST WORLD

SPIELER: 1

RANGLISTEN

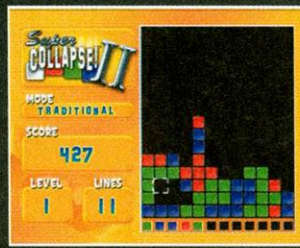
XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Linker Analogstick: Bewegen
Rechter Analogstick: Nicht benutzt
Digitalkreuz: Bewegen
A: Laser abfeuern
B: Nicht benutzt
X: Nicht benutzt
Y: Xbox-Live-Optionen
L: Nach links sprinten
R: Nach rechts sprinten
Weiß: Nicht benutzt
Schwarz: Nicht benutzt

Eine Kugel, eine Klötzchenwand und ein Schläger, der am unteren Rand vom Spieler gesteuert wird. Alles klar, hier haben wir einen echten Leckerbissen für Fans von Spielen im Stile von *Breakout*. Doch diesmal hat der Schläger eine gerundete Oberfläche, was dem Spielprinzip einen neuen Reiz verleiht.

Eine weitere Innovation besteht darin, dass manche Blöcke von unzerstörbaren Wänden umgeben sind. An diese kommen Sie erst heran, wenn Sie die Blöcke im unteren Bereich zerstört haben. Es lohnt sich übrigens, nach Extrawaffen Ausschau zu halten, die von manchen zerstörten Blöcken ins Spiel gebracht werden. Haben Sie eine solche Waffenkapsel aufgefangen, kann sie mit dem A-Knopf aktiviert werden.

In dieser Demo stehen Ihnen zehn Minuten Spielzeit zur Verfügung. In der Vollversion haben Sie unendliche Spielzeit und Zugriff auf eine Speicherfunktion.



SUPER COLLAPSE II

SPIELER: 1

RANGLISTEN

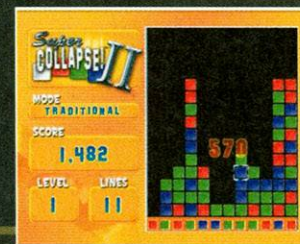
XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Linker Analogstick: Cursor bewegen
Rechter Analogstick: Nicht benutzt
Digitalkreuz: Cursor bewegen
A: Blöcke zerstören
B: Kugel wählen
X: Tasche wählen
Y: Spielball bewegen
L: Nicht benutzt
R: Untere Reihe hinzufügen
Weiß: Xbox-Live-Optionen
Schwarz: Nicht benutzt

Genial einfach und einfach genial. Ein einfacheres Spielprinzip als *Super Collapse II* kann es eigentlich kaum geben. Sie klicken mit dem Cursor ein Kästchen an, und sobald sich mindestens zwei gleichfarbige in dessen Umgebung befinden, lösen sie sich auf.

Unterschätzen Sie dieses Spielprinzip bloß nicht! Der Clou ist nämlich, dass immer neue Reihen nachgeschoben werden, und wenn Sie auf eine schöne hohe Punktezahl aus sind, dann sollten Sie Ihre Kombinationen schon möglichst weit im Vorfeld planen. Behalten Sie deshalb den Vorschau-Balken am unteren Rand im Auge. Hier sehen Sie nämlich, welche Farbgruppen als Nächstes auf dem Bildschirm auftauchen.

In dieser Demo stehen nur die ersten acht Levels des Traditional-Modus zur Verfügung. Die Vollversion ist um Längen umfangreicher und bietet zusätzlich noch drei weitere geniale Spielmodi.



UND NOCH MEHR ARCADE-ACTION

So laden Sie sich die neuesten Spiele herunter.

Wenn Sie meinen, dass Sie Xbox Live Arcade jetzt schon vollständig ausgereizt haben, dann haben Sie sich aber gründlich getäuscht. Xbox Live Arcade wird nämlich immer größer. Monat für Monat kommen neue Inhalte hinzu.

Gehen Sie einfach mal in regelmäßigen Abständen online. Neben dem „Meine Spiele“-Ordner, in dem Sie alle heruntergeladenen Demo- und Vollversionen finden, kommen in den anderen Ordnern immer wieder neue Spiele dazu.

Klicken Sie doch einfach mal auf „Neuheiten“, „Retroklassiker“ oder „Action und Arcade“. Sobald neue Spiele herauskommen, tauchen sie nämlich automatisch in den entsprechenden Kategorien auf. Dort stehen sie dann zum Download als Demo- und als Vollversion bereit.



↑ In diesem Bildschirm können Sie die Vollversion kaufen.

WEITERE ERHÄLTICHE SPIELE

ATOMADERS

SPIELER: 1

RANGLISTEN

XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Ein weiteres richtig cooles Weltraum-Shoot-em-Up. Wenn Ihnen *Alien Sky* gefallen hat, dann werden Sie *Atomaders* lieben.

FEEDING FRENZY

SPIELER: 1

RANGLISTEN

XBOX-LIVE-ERKENNUNG

Ein spaßiges Actionspiel für Aquarianer. Erkunden Sie die Tiefen des Ozeans und füttern Sie sich einmal durch die komplette Nahrungskette.



↑ Atomaders.

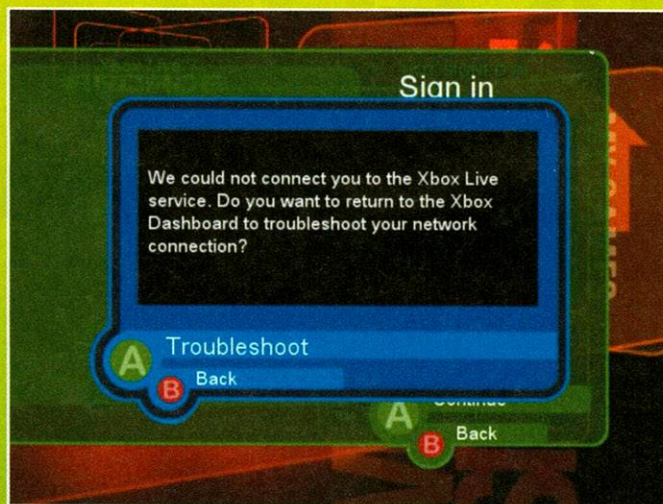


↑ Feeding Frenzy.

DEMNÄCHST ERHÄLTICH:

MARBLE BLAST, ORBZ, DINO & ALIENS, THINKTANKS, HAMSTERBALL

PROBLEME MIT XBOX LIVE ARCADE?



↑ Notfalls hilft die Fehlerbehebung der Xbox-Live-Software.

FRAGE: Ich kann die Demoverversionen der Disk spielen, aber leider keine Vollversion. Woran liegt das?

ANTWORT: Um die Vollversionen der Arcade-Titel herunterzuladen,

brauchen Sie ein gültiges Xbox-Live-Abonnement und müssen online angemeldet sein. Ohne Xbox Live ist es leider nicht möglich, die Vollversionen auf Ihrer Xbox zu installieren.

FRAGE: Warum kann ich meine Punktezahl nicht in die Ranglisten eintragen?

ANTWORT: Haben Sie sich bei Xbox Live eingewählt? Wenn ja, dann kann es immer noch sein, dass einige Ranglisten nur mit der Vollversion funktionieren.

FRAGE: Warum beenden sich manche Demoverversionen selbstständig?

ANTWORT: Die meisten dieser Demos haben ein Zeitlimit. Um sie vollständig zu spielen, muss die Vollversion erworben werden.

FRAGE: Warum sind einige Menü-Ordner leer, wenn ich sie anwähle?

ANTWORT: Entweder haben Sie sich noch nicht über Xbox Live eingewählt oder in dieser bestimmten Kategorie gibt es bisher noch keine erhältlichen Spiele. Versuchen Sie dann eine andere Gruppe oder schauen Sie zu einem späteren Zeitpunkt mal wieder online. Die neuesten Spiele sind übrigens im Ordner „Neuheiten“ zu finden.

FRAGE: Warum muss ich einige Demos herunterladen und andere wiederum nicht?

ANTWORT: Die zwölf auf diesen Seiten vorgestellten Demos befinden sich bereits auf der Demo-DVD. Aktuellere Demos müssen erst über Xbox Live heruntergeladen werden, bevor Sie sie spielen können.

FRAGE: Ich habe ein Spiel heruntergeladen, das ich nicht wollte. Kann ich mein Geld zurückbekommen?

ANTWORT: Vor dem Download müssen Sie sich die Vertragsbedingungen durchlesen und ihnen zustimmen. Eine Rückzahlung des Betrags ist daher nicht möglich.

FRAGE: Ich erhalte die Meldung, dass die Demo-DVD nicht gelesen werden kann.

ANTWORT: Nutzen Sie bitte unseren Umtausch-Service, indem Sie die Disk zusammen mit dem Coupon auf Seite 78 an unseren Leserservice schicken.



➤ Diese Multiplayer-Map erinnert sehr stark an das New-Mombasa-Level in Halo 2. Hoffentlich geht es dort auch genauso actionreich zur Sache.

Perfect Dark Zero

ERSCHEINT NUR FÜR
XBOX 360

Edel-Entwickler Rare kommt endlich in die Gänge: Läuft die sexy Geheimagentin Joanna Dark dem Master Chief im November den Rang ab?

Von: Manfred Reichl

Entwickler: Rare	Genre: Ego-Shooter
Publisher: Microsoft	Live: 2-64
Spieler: 1-4	Termin: 4. Quartal
www.perfectdarkzero.com	

Vor nunmehr drei Jahren sicherte sich Microsoft für die Xbox die exklusiven Dienste des renommierten englischen Entwickler-Studios Rare. Sofort nach der Bekanntgabe dieses Deals war die Hoffnung im Lager der Xbox-Jünger groß, endlich in den Genuss des lange zuvor angekündigten Prequels zu einem der besten Ego-Shooter aller Zeiten zu kommen. Doch drei ganze Jahre lang war es mucksmäuschenstill um *Perfect Dark Zero*. Mittlerweile ist die Katze aus dem Sack: Das Spiel kommt und es kommt pünktlich zum Launch der Xbox 360!

Im Jahre 2000 erschien das erste *Perfect Dark*-Abenteuer auf dem Nintendo 64 und entwickelte sich zu einem der wenigen absoluten Highlights auf dieser Plattform. Sie schlüpfen dabei in die Rolle der sexy Heldin Joanna Dark und mussten im Spiel eine Verschwörung um die finstere dataDyne Corporation aufdecken. Fiese Feuergefechte gegen superschlaue außerirdische Gegner standen dabei auf dem Programm.

Perfect Dark Zero spielt drei Jahre vor den Geschehnissen in *Perfect Dark*, genau genommen im Jahr 2020. Gemeinsam mit ihrem Vater Jack findet sich Joanna in einem Krieg zwischen zwielichtigen Unternehmen wieder, die alle nach der Weltherrschaft streben. Die Zukunft des Planeten steht dabei auf dem Spiel und Joanna wird während einer gewöhnlichen Kopfgeldjagd in Ereignisse verstrickt, die ihr Leben für immer verändern. Sie dürfen miterleben, wie Joanna zu

der perfekten Geheimagentin wird, die sie dann im drei Jahre später angesiedelten, ursprünglichen *Perfect Dark* verkörpert.

Etliche Entwickler des N64-Originals werkeln auch fleißig an *Perfect Dark Zero* mit. Diese wollen zum einen dafür sorgen, dass auch jene Zocker auf ihre Kosten kommen, die den Vorgänger bereits fleißig gezockt haben. Zum anderen sollen aber auch Einsteiger sehr leicht Zugang zum Spiel finden. Alles in allem erwartet Sie erneut ein actionreicher First-Person-Shooter mit zahlreichen Stealth-Elementen und Spielmodi sowie coolen Waffen (alte und neue), Fahrzeugen (Jetpacks, Luftkissenboote, Motorräder usw.) und technischen Gadgets. So wird sich Joanna nicht nur tarnen und unsichtbar machen können, sondern wie Schleich-Kollege Sam Fisher auch über diverse Sichtmodi (zum Beispiel Röntgen-Blick) verfügen.

Wie Bungie bei *Halo 2* legt Rare bei *Perfect Dark Zero* neben einer spannungsgeladene- ➤

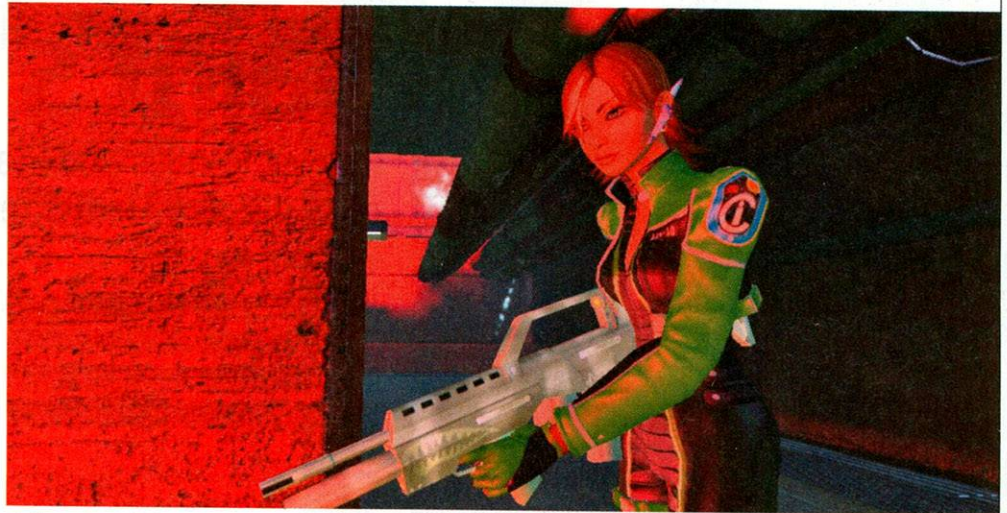
Bonus-Info

KILL TV

Dieses Xbox-Live-Feature wird es Ihnen ermöglichen, als Zuschauer die spektakulärsten Kills anderer Xbox-Live-Zocker mitzuerleben. Vielleicht können Sie sich dadurch ja den einen oder anderen Trick abschauen und anschließend selbst anwenden.

» nen Singleplayer-Kampagne großen Wert auf eine umfangreiche Multiplayer-Erfahrung. Neben spaßigen Splitscreen-Deathmatches für bis zu vier Spieler dürfen Sie sich auch auf diverse Kooperativ-Modi namens „Dark Ops“ freuen. Daneben steht Ihnen auch eine bahnbrechende Xbox-Live-Anbindung bevor. Neben den üblichen Features wie Ranglisten und Clans winkt unter anderem sogar die Teilnahme an riesigen Turnieren. Bis zu 64 Spieler sollen sich in den Matches gleichzeitig auf einer Karte tummeln. Zudem wird es in den Multiplayer-Modi so sein, dass Sie mehr als zwei verschiedene Waffen gleichzeitig mit sich tragen dürfen. Diese Anzahl wird jedoch von der Größe und dem Gewicht der Waffen beeinflusst, die sie mit sich führen. So können Sie beispielsweise mehrere kleine Pistolen im Gepäck haben, aber sofern Sie sich einen Raketenwerfer krallen, nimmt dieser den Großteil des Platzes in Ihrem Inventar ein.

Wer in der Vergangenheit bereits die Toptitel von Rare gespielt hat, weiß, dass das englische Entwicklerstudio bisher immer auf eine beeindruckende Grafikpracht in seinen Spielen bedacht war. An diese Tradition soll auch *Perfect Dark Zero* nahtlos anknüpfen und zum Launch der Xbox 360 nicht nur auf High-Definition-Geräten, sondern auch bisherigen Fernsehern durch atemberaubende Effekte für Staunen sorgen.



↑ Sie erwarten keineswegs nur reines Geballer, sondern Sie müssen in zahlreichen Stealth-Passagen vorsichtig agieren.



↑ In dieser Multiplayer-Map in einer U-Bahn-Station dürfen sich online bis zu 64 Spieler gleichzeitig bekämpfen.

Erster Eindruck

Perfect Dark Zero

Obwohl *Perfect Dark Zero* auf der E3 nur über einen der drei Prozessorkerne der Xbox 360 lief und daher mit einer instabilen Bildrate zu kämpfen hatte, wird das Spiel ganz sicher für den erwarteten Aha-Effekt sorgen, den Rare-Titel in der Vergangenheit fast immer ablieferten. Es wird klasse aussehen und es wird brutal rocken!



XBOX LIVE

Flexible Maps sorgen für spannende Matches!

In *Halo 2* gibt es etliche sehr große Multiplayer-Maps. Wenn sich dort allerdings nur wenige Spieler aufhalten, geht die Post nicht wirklich ab. Häufig muss man nämlich lange suchen, ehe man wieder auf einen Gegner trifft. Damit sich in *Perfect Dark Zero* nicht zu wenige Spieler auf viel zu großen Multiplayer-Maps tummeln und sich minutenlang nicht finden, verpasst Rare dem Spiel verschiedene Versionen der Mehrspieler-Karten, deren Größe sich der Anzahl der teilnehmenden Spieler anpasst. Hierbei gilt: Je mehr Spieler mitmachen, desto größer wird der Ausschnitt der Map sein, in dem man letztlich spielt.



↑ Diverse Fortbewegungsmittel wie das Jetpack erleichtern das Vorankommen in den Maps.



↑ Ein echter Gangster kennt auch mit der Polizei kein Erbarmen.



↑ In Unterzahl verschafft eine Pumpgun häufig wieder etwas Luft.

Saint's Row

Hey yo, Homies und Playas, jetzt gib's Beef mit den Third Street Saints!

Von: Manfred Reichl

Entwickler: Volition	Genre: Action
Publisher: THQ	
Spieler: 1	Termin: 4. Quartal
www.thq.de	

Wer auf GTA abfährt, bekommt auch mit *Saint's Row* genau das, was er erwartet: ein großes, offenes Stadtgebiet, das – laut den Machern – größer als *Vice City* ist, aber nicht ganz so groß wie *San Andreas*. In der Third-Person-Ansicht erkunden Sie mit Ihrer Spielfigur zu Fuß oder am Steuer eines Fahrzeugs das riesige Areal, erfüllen Missionen und treiben jede Menge Schabernack.

Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines unbedeutenden Mitglieds der Gang der Third Street Saints in der Metropole Stillwater. Dummerweise haben es die drei größten Gangs der Stadt auf Ihre Gruppierung abgesehen, um das gesamte Gebiet endgültig zu übernehmen. Da Ihre Gang sich allerdings nicht kampfflos ergeben will, dreht sie den Spieß um und beginnt selbst damit, rivalisierende Banden zu attackieren, um ein Gang-Territorium nach

dem anderen zu erobern. Heftige Bandenkriege sind also angesagt. Wollen Sie sich ein feindliches Gebiet unter den Nagel zu reißen, müssen Sie dort diverse Gebäude einnehmen. Damit außerdem kein Widerstand mehr aufkeimt, ist es zudem auch Ihre Aufgabe, den Obermotz jeder Gang auszuschalten.

In *Saint's Row* spielt der Faktor Respekt eine ganz entscheidende Rolle. Erst wenn Sie sich nach und nach mehr Respekt verdienen, schalten Sie weitere Missionen frei. Je niedriger Ihr Respekt-Level ist, desto misstrauischer werden Feinde und Polizisten Ihnen gegenüber sein. Haben Sie Letztere erst mal so richtig verärgert – wenn Sie zum Beispiel einen ihrer Kollegen umnieten –, dann sollten Sie stiften gehen und warten, bis sich Ihr Fahndungslevel abgebaut hat. Alternativ können Sie allerdings auch einen plastischen Chirurgen aufsuchen; mit einem neuen Gesicht erkennen Sie die Cops nämlich nicht wieder. Dafür brauchen Sie allerdings Kohle, die Sie im Spiel auf die altmodische Gang-Art verdienen. Sie dürfen Leute und Shops ausrauben oder Einbrüche verüben. Ihr Diebesgut lässt sich im Anschluss sogar verhöckern. Mit dem Geld motzen Sie dann Ihren Charakter auf. »



↑ Leckere Explosionen und herumwirbelnde Autos und Personen lassen nicht nur den GTA-Fans schon jetzt das Wasser im Munde zusammenlaufen.

» Technisch gefiel uns die auf der E3 gezeigte Version vor allem aufgrund der hohen Auflösung, knackiger Texturen, eines coolen Schadensmodells bei den Vehikeln und spektakulärer Explosionen schon sehr gut. Durch den Einsatz einer Streaming-Technologie soll *Saint's Row* zudem völlig ohne Ladezeiten auskommen.

Sehr lecker klingen auch die geplanten akustischen Features. So werden Sie zu Beginn des Spiels keine Hintergrund-Musik hören, wenn Sie zu Fuß unterwegs sind. Sitzen Sie hingegen in einem Fahrzeug, haben Sie – wie in *GTA* – eine Auswahl an Radiosendern zur Verfügung. Erst wenn Sie Ihrem Charakter einen MP3-Player spendieren bzw. klauen, dürfen Sie auch per pedes Mucke hören. Drehen Sie den Player im Feindesgebiet aber nicht zu laut, denn sonst hören Sie mögliche Angreifer nicht! Der Soundtrack selbst soll diverse lizenzierte Hip-Hop-Songs beinhalten, zudem wollen die Macher Berühmtheiten für die Synchronisation des Spieles gewinnen.

ERSCHEINT NUR FÜR
XBOX 360

Bonus-Info

ZUHÄLTER

Um Geld zu verdienen, dürfen Sie sogar Bordsteinschwalben für Ihren Charakter arbeiten lassen. Dazu müssen Sie lediglich einen rivalisierenden Zuhälter ausschalten, dessen Mädels mit einem Fahrzeug davonkaren und sie in Ihrem eigenen Territorium einsetzen.

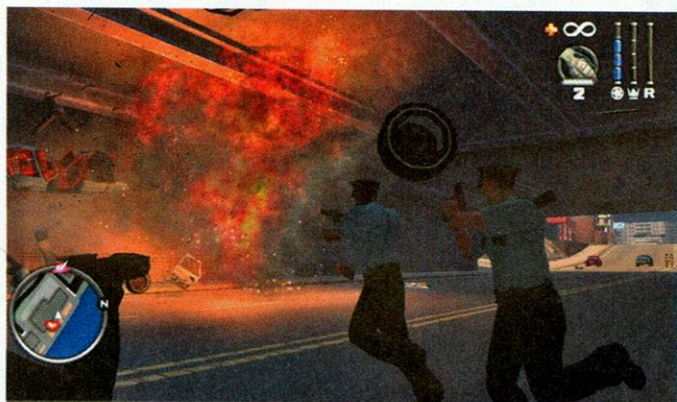
Erster Eindruck

» Saint's Row

Die Entwickler von Volition machen selbst keinen Hehl daraus, dass das Spiel auf den ersten Blick wie ein *GTA*-Klon aussieht. Die Ähnlichkeiten sind in der Tat frappierend, trotzdem liefert das Spiel etliche andere und durchaus interessante Ansätze. Wir werden den Titel auf jeden Fall ganz genau für Sie im Auge behalten.



↑ Detaillierte Schadensmodelle zerlegen Fahrzeuge in unzählige Einzelteile.



↑ Erneut kommt die Polizei zu spät und muss hilflos zusehen.

Official Magazine
ELITE

89%
„Führt das RTS-Genre auf der Xbox ins 21. Jahrhundert“
The Official Xbox Magazine

XBOX GAMES AWARD

90%
„Wow – was für ein Mix aus Atmosphäre, Action und Strategie!“
XBG GAMES

HIT
XBOX ZONE

85%
„Mitreißende Massenschlachten [...] Das hat Suchtpotenzial!“
XBOX ZONE

95%
„Der Grund, warum man sich die Xbox kauft“
PLAY Magazine

Jetzt zum unglaublichen
Schlag-zu-Preis

von nur **29,99€***

Im Handel oder unter
www.softunity.com

www.kuftc.com

KINGDOM UNDER FIRE

THE CRUSADERS

*Unverbindliche Preisempfehlung

KINGDOM UNDER FIRE HEROES

www.kufheroes.com

Release September 2005

PHANTAGRAM

BLUE
SIDE
STUDIOS

XBOX

XBOX
LIVE

DEEP SILVER

Jade Empire Engine © & © 2002-2005 BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. BioWare Corp., das BioWare Logo, das Jade Empire Logo und die Jade Empire Engine 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, die übernatürliche Fähigkeiten durchbrochen wurden. Das Schicksal ruht in deinen Händen. Erweist du dich als würdiger Krieger, erwarde



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
sich die Unsterblichkeit.

jadeempire.xbox.com

Microsoft
game studios

BIOWARE™



it's good to play together

Call of Duty 2

Mit vier Kampagnen und Next-Generation-Grafik schickt Sie Activision wieder an die Front.



Von: Bernd Holtmann

Entwickl.: Infinity Ward	Genre: Ego-Shooter
Publisher: Activision	
Spieler: 1	Termin: Herbst 2005
www.callofduty.com	

Es ist der 6. Juni 1944: An den Klippen von Pointe du Hoc hat die Wehrmacht sechs riesige 155-Millimeter-Kanonen mit einer unglaublichen Reichweite von 15 Kilometern platziert. Diese Kanonen decken einen Großteil des Ufers ab, an dem die Alliierten ihre Invasion planen. Diese Gefahr für die eigenen Landungstruppen wollen die Alliierten aber nicht eingehen und so eröffnen frühmorgens zwei US-Schlachtschiffe das Feuer auf diese Geschützstellung. 600 schweren Granaten folgt ein Angriff von 18 Bombern, um den Weg für ein paar Landungsboote freizumachen. In einem der eindrucksvollsten Levels von *Call of Duty 2* spielen Sie einen von 200 Rangern, die wie am Anfang des Kinofilms *Der Soldat James Ryan* an der französischen Küste in den fast sicheren Tod geschickt wurden. Der Level beginnt im Landungsboot, wo sich einige Soldaten übergeben, andere nervös miteinander reden. Dann stoppt das Boot und plötzlich senkt sich die Ladeluke. Unter starkem Maschinengewehrfeuer stürmen die Ranger nach vorne, bis das Boot explodiert. Benommen von der Druckwelle liegen Sie im Sand und müssen zusehen, wie die Männer um Sie herum niedergemäht werden – und sogar bei lebendigem Leib verbrennen. Ein Horrorszenario. Plötzlich kommt ein Soldat zu Ihnen und

zieht Sie zum Kliff, wo der Aufstieg beginnt. Um Sie herum fallen immer mehr Kameraden, während sich oben die deutsche Nachhut postiert. Einige schaffen den Weg nach oben und können Pointe du Hoc tatsächlich einnehmen, doch um welchen Preis? Die vermeintlichen Kanonen sind nur Attrappen der Deutschen – und die Mission ein Desaster ...

Schon in der vergangenen Ausgabe konnten wir Ihnen die ersten Bilder von *Call of Duty 2* zeigen – und jetzt legen wir noch ein paar Kohlen nach. Das musste auch der Entwickler Infinity Ward, schließlich war der außer Haus produzierte erste Xbox-Auftritt der Spieleserie (*Call of Duty: Finest Hour*) nicht sehr erfolgreich. Jetzt nehmen die Südkalifornier selbst das Zepter in die Hand und werkeln derzeit nicht nur an einer Xbox-360-Fassung von *Call of Duty 2*, sondern setzen das Spiel gleichzeitig auch für den PC um. Anders als in den bisherigen *Call of Duty*-Titeln mit nur einer Perspektive erlebt der Spieler den Zweiten Weltkrieg aus der Sicht von vier Soldaten in jeweils unterschiedlichen Kampagnen. Nach bestimmten Missionen steht es dem Spieler dann frei, für den nächsten Level in die Rolle eines anderen Soldaten zu schlüpfen. Alternativ kann man das Spiel auch historisch angehen und die Levels in zeitlich korrekter Abfolge spielen.

Ein Schwerpunkt bei der Entwicklung ist natürlich die Grafikqualität – das zeigen auch die Screenshots. Im Vergleich zu den mageren 64 MByte Hauptspeicher der Xbox bietet die Xbox 360 mit 512 MByte ein achtmal größeres Datenlager für Levelinformationen, Sounddateien und Animationen – und



↑ Die britische Kampagne führt Sie unter anderem nach Nordafrika.



↑ Über 300 Ranger stürmten 1944 die Steilkippe von Pointe du Hoc.

» das nutzen die Entwickler, um neue Ideen umzusetzen. So fällt zum Beispiel die mögliche Sichtweite nicht nur deutlich höher aus, auch die Grafikqualität bei der Darstellung von Himmel und Horizont steigt sichtbar. Doch die riesige Rechenleistung der Xbox 360 geht nicht nur für die opulente Optik drauf, sondern kommt auch der KI zugute. Je nach aktueller Situation schreien sich die computergesteuerten Akteure nämlich konkrete Befehle entgegen, die so spezifisch sind, dass die Teamkollegen endlich zu hilfreichen Verbündeten werden.

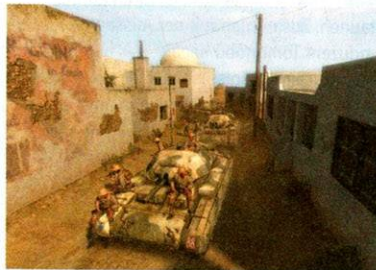
Über 100 Sprechrollen will Infinity Ward einbauen – und jeder mit 500 bis 700 Sätzen virtuelles Leben einhauchen. Vorbei die Zeiten, in denen Ihnen die virtuellen Kameraden immer gleiche Sätze wie „Da kommen sie!“ oder „Sie greifen uns an!“ entgegenriefen. Auch das lineare Levelsystem der Serienvorgänger ist Geschichte – und wurde von einem neuen, deutlich offeneren System ersetzt. Die Levels sind große, zusammenhängende Regionen, die es dem Spieler erlauben, mehrere Wege einzuschlagen. Das eröffnet die Möglichkeit, korrekte militärische Taktiken anzuwenden, wie Umgehungsmanöver oder Sperrfeuer. Sie bekommen außerdem nicht mehr ein Missionsziel nach dem anderen serviert, sondern häufig mehrere auf einmal, sodass Sie auch hier entscheiden, in welcher

Reihenfolge Sie die Aufgaben am sinnvollsten angehen. Sollen Sie feindliche Stützpunkte einnehmen, bieten sich zum Beispiel ein brutaler Frontalangriff oder eine Flankenattacke an. Wie weit die Handlungsfreiheit tatsächlich geht, werden wir schon in wenigen Monaten erfahren, denn *Call of Duty 2* wird einer der Starttitel für die Xbox 360.

Erster Eindruck

Call of Duty 2

Im Herbst ruft also wieder die Pflicht – und wenn die so blendend aussieht wie *Call of Duty 2*, dann stehen wir gerne Gewehr bei Fuß. Mit Edelgrafik, offenen Missionen, vielseitiger KI und vier Kampagnen hat *Call of Duty 2* das Zeug zum besten Weltkriegs-Shooter aller Zeiten. Bleibt abzuwarten, was Infinity Ward aus dem Potenzial macht.



↑ Voll besetzt: Panzer als Truppentransport.



↑ Die KI der eigenen Truppen reagiert situationsabhängig.



↑ Ein Debakel: Die Alliierten griffen eine Kanonenattrappe an.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

COME PLAY

MEHR SPIELEN, MEHR ERLEBEN, MEHR WISSEN

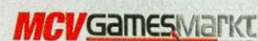


18.-21.08.05

WWW.GC-GERMANY.COM

Der Countdown läuft für das Event des Jahres. Auf der GC 2005 bist du am Puls des interactive Entertainment. Erlebe die neuesten GAMES, die schnellste HARDWARE, das beste INFO- und EDUTAINMENT und spektakuläre EVENTS. Vier Tage lang pures Adrenalin.

Offizielle Medienpartner:



Dead or Alive 4



Mit dem neuesten Teil der Prügelserie übertrifft sich Team Ninja selbst!



↑ Die umherfliegenden Blüten sorgen für eine tolle Atmosphäre.



↑ DOA 4 soll ein komplexes Kampfsystem spendiert bekommen.



↑ Alle Kämpfer aus dem dritten Teil sind wieder mit von der Partie.

Von: Patrick Becker

Entwickl.: Team Ninja	Genre: Beat 'em Up
Publisher: Microsoft	Live: Unbekannt
Spieler: Unbekannt	Termin: Winter
www.tecmo.co.jp	

Ein Tecmo Trailer zum neuen *Dead or Alive 4* sorgte auf der E3 für großes Staunen. Zusammen mit der Aussage von Produzent Tomonobu Itagaki, das bereits jetzt beeindruckende Spiel kratze die Hardware-Power der Xbox 360 noch nicht einmal an, gab es nur eine Schlussfolgerung: *Dead or Alive* wird in diesem Winter der mit Abstand optisch spektakulärste Titel für die neue Microsoft-Konsole. Flüssige High-Definition-Grafiken, wunderschöne Kampfarenen und einige neue Kämpfer ließen nicht nur Beat-'em-Up-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen. Aktuell sei das Spiel aber erst zu 15 Prozent fertig, verrät Itagaki, versicherte aber, dass die Arbeiten an *Dead or Alive 4* bis zum Launch der Xbox 360 abgeschlossen sein wird. Im Gegensatz zum Vorgänger wird es keine Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen für Japan, die USA und Europa geben, die übrigens alle gleichzeitig erscheinen.

Neben altbekannten Hauden - darunter alle Protagonisten aus *Dead or Alive 3* - wird es drei neue Charaktere geben, die mit komplett neuen Kampfstilen angreifen. Die schwarzhaarige Schönheit Kokoro haut mit ihrem

Hakkyoku-Ken-Stil ordentlich auf den Putz. Der junge Blondschoß in *Dead or Alive 4* heißt Eliot und verteidigt sich im Keji-Ken-Stil und zu guter Letzt erscheint auch eine mysteriöse, maskierte Wrestlerin, die sich eine Menge ihrer Angriffe in der WWE abgeguckt hat. Besonders beeindruckend ist ihr Capoeira, ein brasilianischer Kampfstil, der an einen Tanz erinnert. Die maskierte Frau könnte Lisa oder Tina sein, die man aus älteren DOA-Teilen oder auch *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* kennt. Insgesamt wird DOA 4 wesentlich interaktiver sein als die Vorgänger. Im Trailer waren Szenen in einer an Las Vegas erinnernden Stadt zu sehen, in denen Kämpfer von herumkurvenden Autos angefahren werden. Diese Option bietet in Kämpfen ungeahnte Möglichkeiten.

Aber nicht nur grafisch wird *Dead or Alive 4* ein Quantensprung, auch am Gameplay will Team Ninja kräftig arbeiten. Details wollte Itagaki jedoch noch nicht verraten. Er erinnert aber an die Ursprünge der DOA-Serie in den Spielhallen - das Spielprinzip sollte leicht zu erlernen sein, um den einzelnen Spielersichten gerecht zu werden. Mittlerweile prügeln dank *Dead or Alive Ultimate* Tausende von Spielern auch online, was ein komplexeres Gameplay erfordert, das im neuesten Teil integriert werden soll. Wie dies genau aussehen wird, ist noch nicht bekannt. Fest steht aber, dass Team Ninja das Markenzeichen der Serie, das 4-Punkte-Kontersystem, erneut verwenden wird. Für jeden Angriff wird es wieder einen entsprechenden Gegenangriff geben. >>



↑ Eliot ist einer der drei neuen Charaktere und der einzige männliche Neuzugang.



↑ Einfach fantastisch, wie detailverliebt und farbenpr채chtig die einzelnen Kampfarenen im neuen Teil in Szene gesetzt wurden.

Bonus-Info

GERÜCHTE

Kämpferin Alpha 152, die am Ende des Trailers kurz zu sehen war, könnte ebenfalls in das Spiel integriert werden. Dies wollte Team Ninja bis jetzt jedoch weder bestätigen noch dementieren.

» Dass eine gute Online-Anbindung immer wichtiger wird, hat auch Itagaki erkannt, und deshalb wird dies in *Dead or Alive 4* berücksichtigt. Derzeit untersucht man noch die genauen Möglichkeiten des neuen Xbox-Live-Service. Fest steht aber, dass es nun möglich sein wird, Clans beizutreten. *Dead or Alive Ultimate* führte als erstes Xbox-Spiel den so genannten Zuschauer-Modus ein, den man auch im vierten Teil wiederfinden wird.

Vielleicht wird es sogar möglich sein, Hunderte von Zuschauern an Online-Turnieren teilhaben zu lassen. Genaue Details gab es dazu bisher noch nicht. Wir sind gespannt, was Itagaki und Team Ninja bis zum Erscheinen noch für Überraschungen parat haben. Wenn nicht alles schief geht, erwartet Sie mit diesem Titel eines der geistigen und optisch brillantesten Prügelspiele aller Zeiten und ein echter System-Seller für die Xbox 360!

Erster Eindruck

Dead or Alive 4

Was wir bis jetzt von *Dead or Alive 4* bewundern konnten, lässt Großes erahnen. Die unglaublich detaillierten Hintergründe, butterweiche Animationen und neue Kämpfer machen den Titel zu einem Freudenfest. Wenn es gelingt, dem Gameplay mehr Komplexität zu verleihen, hebt Team Ninja die DOA-Serie in eine neue Dimension.



↑ Team Ninja liefert in *Dead or Alive 4* einige neue Szenarien.



↑ Wer verbirgt sich hinter der maskierten Wrestlerin? Tina? Lisa?

freenetDSL*

3
J
d
R



*Flatrate ist nicht auf bestimmte Städte oder Regionen begrenzt, sondern gilt überall, wo DSL verfügbar ist. Angebot gilt nur bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Anschlusses ab € 16,90 mtl.. Ein Anschluss bei der Deutschen Telekom AG erforderlich. Mindestvertragslaufzeit 12 Monate, automatische Verlängerung um jeweils weitere 12 Monate, wenn keine Kündigung mindestens 2 Monate vor Ablauf.

0180 - 30 30 530 (0,09 €/Min., 7-23h)

1. MAL HELL ODER DSL!
Jetzt einsteigen – mit
der günstigsten freenet-
Flatrate aller Zeiten!*

**DIE ECHTE
DSL-FLATRATE**

€ 8,90*

deutschlandweit
wenn freenetDSL verfügbar

freenet.de

normal ist das nicht!

Der Bereitstellungspreis für DSL 1000 € 49,90. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Telefon-
oder Vertragslaufzeit erfolgt. Angebot gültig bis 31.07.05. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.

www.compute.freenet.de



↑ In der Rolle von Abenteurer Jack Driscoll erinnert Peter Jackson's King Kong an eine Mischung aus Ego-Shooter und Action-Adventure.

Peter Jackson's King Kong

Beachten Sie den Warnhinweis - Tiere füttern verboten!

Bonus-Info

FILMBESETZUNG

Im Dezember soll die Neuverfilmung des Kinoklassikers von 1933 in die Kinos kommen. In den Hauptrollen Adrien Brody als Jack Driscoll, Naomi Watts als Ann Darrow sowie Andy Serkis als King Kong und Lumpy der Koch.



↑ In solche Kämpfe zwischen Dinosauriern mischen Sie sich besser nicht ein.

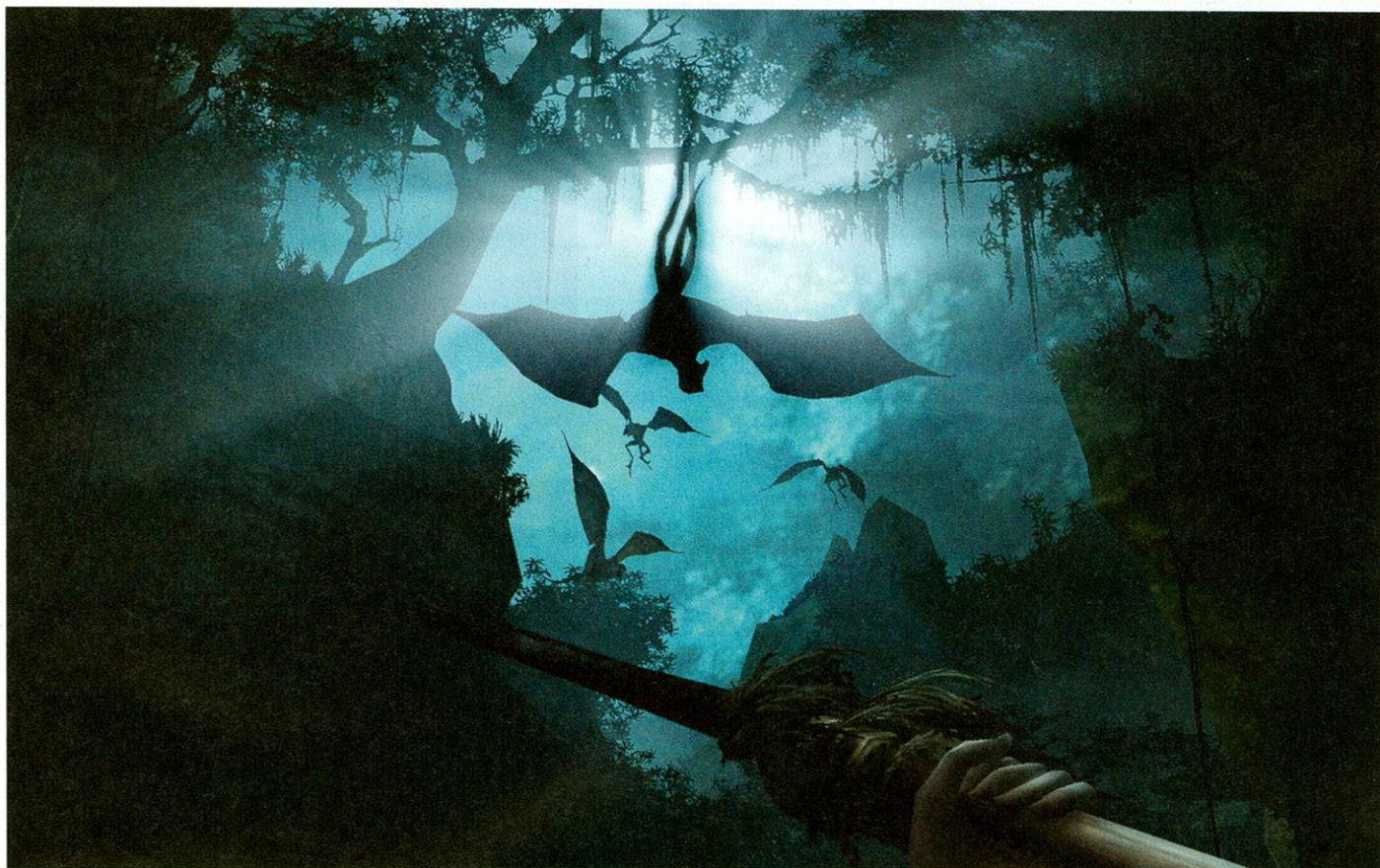
Von: Patrick Becker

Entwickler: Ubisoft	Genre: Action-Adventure
Publisher: Ubisoft	
Spieler: 1	Termin: Dezember
www.ubisoft.de	

Wer bisher dachte, der monströse Affe sei aus reiner Bösartigkeit hinter der holden Schönheit her und wolle sie entführen, der irrt. Wir klären Sie auf: Im Klassiker aus dem Jahr 1933 landet eine blonde Dame mit einer Expedition auf einem unbekannten Eiland und wird dort von einer Horde Eingeborener einer Gottheit zum Opfer dargebracht – dem Riesenaffen King Kong. Dieser hat jedoch Besseres im Sinn, als sie zu fressen: Er verliebt sich in die hübsche Blondine und setzt alles daran, sie vor Fremden zu beschützen. Eigentlich eine eher tragische denn eine blutrünstige Geschichte, von der nach mehr als 70 Jahren endlich ein Remake gedreht wird. Und wer wäre für eine Verfilmung besser geeignet als der oscarprämierte *Der Herr der Ringe*-Regisseur Peter Jackson. Schon mit der Verfilmung der Tolkien-Bücher konnte der Neuseeländer sein Talent für die Umsetzung von Fantasy-Stoffen beweisen. Passend zum Kinostart im Winter bringt Ubisoft das Action-Adventure zu *King Kong* auf die Xbox.

Sie übernehmen zu Anfang die Rolle von Jack Driscoll, der die Expedition

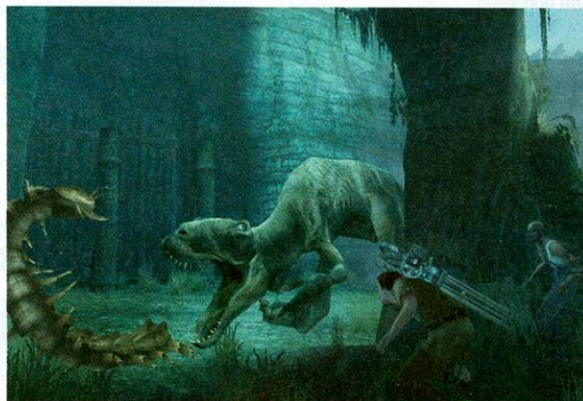




⬆ Auch mit weniger fortschrittlichen Waffen - wie zum Beispiel einem Speer - müssen Sie sich in der grünen Hölle zur Wehr setzen.

» zur unbekannten Insel Skull Island leitet und den Sie aus der First-Person-Perspektive steuern. Jedes Ihrer Expeditionsglieder spielt eine wichtige Rolle und besitzt unterschiedliche Fähigkeiten. Darüber hinaus stehen Ihnen Waffen wie Maschinengewehre und Pistolen sowie nützliche Gegenstände wie Fackeln zur Verfügung. Durch die enge Zusammenarbeit mit der Visual-Effects-Schmiede Weta Ltd. werden Hintergründe direkt aus dem Film übernommen, um die Stimmung und Atmosphäre des Abenteuerstreifens perfekt in das Spiel zu integrieren. Später im Spiel übernehmen Sie auch die Rolle des mächtigen King Kong und steuern diesen aus der Verfolgerperspektive. Auf der Insel wimmelt es nur so von wilden Kreaturen. In diesem Abschnitt erinnert das Spiel an ein Beat 'em Up, wenn sich King Kong gegen die Inselbewohner zur Wehr setzt. Als King Kong benutzen Sie sowohl die Beweglichkeit als auch die brutalen Kräfte des Affen, um gegen die zahlreichen Feinde zu bestehen und sich im dichten Dschungel zurechtzufinden. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf die Interaktion mit der Umgebung. So nehmen King Kong und die anderen Riesenungetüme schon mal das halbe Inselinventar auseinander oder riesige Felsblöcke fliegen Ihnen um die Ohren. Das Ganze wirkt wie ein Kampf der Giganten! Für Abenteurer Jack wird es zahlreiche Rätsel geben, in denen Sie sich beispielsweise mit

Fackeln gegen Dinosaurier wehren müssen. Im Gegensatz zu anderen Spielen sind diese Rätsel nicht fix, sondern passen sich dem Verhalten des Spielers an. Optisch kann *King Kong* schon jetzt voll überzeugen. Sowohl die Charaktermodelle der Dinosaurier als auch King Kong und die Flora der Insel Skull Island sehen fantastisch aus und schaffen eine spannungsgeladene Atmosphäre. Peter Jackson höchstpersönlich überwacht die Arbeit an dem vielversprechenden Titel und ist unmittelbar an der Konzeption des Spieles beteiligt, um das Spiel möglichst nah am Film zu produzieren. Im Spiel werden sogar einige Szenarien und Kreaturen auftauchen, die im Film nicht erscheinen. Für die Versoufflung zeichnet Ubisofts Entwicklerstudio in Montpellier (Frankreich) verantwortlich, das schon mit dem stimmungsvollen Action-Adventure *Beyond Good & Evil* zu Ruhm und Ehre gelangte und mit diesem Projekt eine der interessantesten Filmumsetzungen aller Zeiten zu liefern verspricht.



⬆ Auf dem Eiland leben zahlreiche gefährliche Kreaturen.



⬆ Vor dem T-Rex sollten Sie in Deckung gehen.

Erster Eindruck



» Peter Jackson's King Kong

King Kong war sicherlich eines der Highlights der E3. Die gelungene Zweiteilung des Spieles und die Möglichkeit, King Kong und Jack zu steuern, ist klasse. Der besondere Vorteil der Entwickler, direkt auf Informationen der Filmstudios zurückgreifen zu können, dürfte uns im Winter eine ganz neue Form der Filmumsetzung bescheren.



Sniper Elite

Schleichen Sie als Scharfschütze durch das zerstörte Berlin des Jahres 1945.

Von: Bernd Holtmann

Entwickl.: Rebellion	Genre: Action
Publ.: Flashpoint	Live: 2-8
Spieler: 1	Termin: 4. Juli
www.rebellion.co.uk	

Im Jahr 1945 entscheidet sich der Ausgang des Zweiten Weltkriegs. Deutschland wird von Alliierten Truppen besetzt: Amerikaner und Engländer befinden sich in Süd- und Westdeutschland, während die Rote Armee mit ihren Truppen in Ostdeutschland steht. Vor diesem geschichtlichen Hintergrund spielt *Sniper Elite*: In dem Titel zeichnet sich der Kalte Krieg bereits ab, denn in Russland stehen die Militärs kurz vor der Entwicklung der Atombombe. Die Westalliierten wollen das natürlich verhindern – und schicken den Spieler im Auftrag des Secret Service nach Berlin, um dort gegen die Russen zu kämpfen.

Natürlich spielen sich die Levels anders als in actionreichen Weltkriegs-Shootern wie *Medal of Honor: European Assault* oder *Call of Duty: Finest Hour*, denn als Scharfschütze bleibt man zunächst einmal im Hintergrund. Wie in einem Taktik-Shooter müssen Sie die Missionen in *Sniper Elite* taktvoll und vorsichtig angehen, denn nur so haben Sie Aussicht auf Erfolg. Dazu brauchen Sie aber mehr als nur Geduld, schließlich will auch

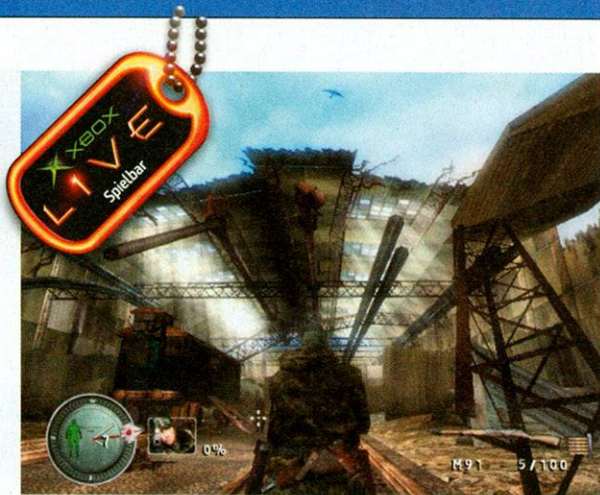
das Schießen geübt sein – und so lernen Sie die kleinen Feinheiten der Scharfschützen von der Pike auf. Wenn Sie sich zum Beispiel eine Schussposition ausgesucht haben, die sich in einem Häuserzug unter Granatenbeschuss befindet, dann beeinträchtigt das Ihre Zielfähigkeiten. In diesem Fall sollten Sie sich ein lauschigeres Plätzchen für Ihre Arbeit suchen. Außerdem müssen Sie die Windstärke in Ihre Schüsse einberechnen, denn an einigen Stellen kann eine starke Brise einen tödlichen Treffer in einen harmlosen Streifschuss verwandeln. Außerdem sollten Sie beim regelmäßigen Stellungswechsel offene Straßen und Plätze meiden. Um sich also unerkannt durch die zerstörte Stadt zu bewegen, sind die zahlreichen Berliner Häuserruinen wie geschaffen.

Sollten Sie doch dem einen oder anderen Soldaten begegnen, haben Sie immer noch Zugriff auf ein paar reguläre Shooter-Waffen, beispielsweise eine Pistole oder ein vollautomatisches Maschinengewehr.

Erster Eindruck

Sniper Elite

Auf den ersten Blick wirkt *Sniper Elite* nicht sehr spektakulär, doch die Stimmung im Nachkriegs-Berlin kommt sehr gut rüber. Außer den 25 Missionen im Einzelspieler-Modus plant man auch einen Zweispieler-Koop-Modus und einen onlinefähigen Mehrspieler-Modus. Wir sind mehr als gespannt!



↑ Die Hauptstadt in Trümmern, na wenigstens scheint die Sonne ...



↑ Wo stecken die Gegner? Das Fernglas gibt Auskunft.



↑ Solche offenen Straßenzüge sollten Sie im Spiel übrigens meiden.



↑ Die Sichtweite in *Sniper Elite* ist überdurchschnittlich hoch.



↑ Nur nicht blicken lassen: Hoffentlich kommen Sie aus dieser Szene ungeschoren davon.

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, Hausnummer

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. Das 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.:

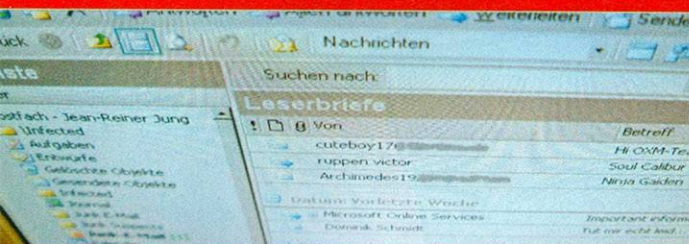
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten

PostEingang



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

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



ZUKUNFTSANGST?

Hallo,

ich (37) zocke seit 1993 (angefangen mit Game Boy, weiter mit N64, Dreamcast und allen aktuellen Heimkonsolen) und würde gerne meinen Senf zum Thema „Next Generation“ abgeben. Grundsätzlich ziehe ich das gute und intensive Einspielerlebnis jederzeit dem geselligen Splitscreen mit Gegnern, die sich grundsätzlich auf einem anderen Könnensstand als man selbst bewegen, vor. Auch das Spielen im Internet gegen anonyme Gegner reizt mich nicht sonderlich, zumal ich nicht vorhabe, mir extra deswegen einen DSL-Anschluss zuzulegen.

So fange ich langsam an, mir Sorgen zu machen. Wo soll das noch hinführen? Nicht nur, dass mir nahe gelegt wird, dass ich zu meiner Xbox 360 noch einen HDTV-tauglichen Fernseher für ein paar tausend Euro kaufen soll, um die volle Grafikpracht genießen zu können, nein, ich soll auch noch mein komplettes Wohnzimmer vernetzen und lebe mit meiner Konsole quasi nur noch online.

Möglicherweise sehe ich die Zukunft zu schwarz. Mir ist auch durchaus bewusst, dass vor zwölf Jahren Leute wahrscheinlich Leserbriefe geschrieben haben mit der Aussage „3D? Wozu brauch ich 3D?“ Aber ich sehe trotzdem die Gefahr, dass für intensive, internetunabhängige Einspieler-Action a la *GTA: San Andreas*, *Fable* oder *Oddworld: Strangers Vergeltung* in Zukunft nicht mehr so viel Platz bleiben wird – schöne neue Spielewelt eben, wo alle nur noch miteinander spielen und *Halo 3* aus 145 Multiplayermaps mit 85 Fahrzeugen besteht, die Storyline sich auf fünf Levels im Einspieler-Modus beschränkt und ich mir meinen Schutzanzug erst für fünf Euro aus dem Netz laden darf, damit ich nicht völlig nackig gegen die Allianz antreten muss. Oder *Need for Speed Underground 3* enthält zwar 118 Autos mit 5.876 Tuning-Teilen und 216 Strecken, aber keine KI-Gegner mehr. Da ja sowieso nur noch menschliche Gegner gegeneinander antreten, muss die Hand voll Gfuitis, die tatsächlich noch alleine spielen will, die aufwendig zu programmierenden KI-

Xbox 360

Nach dem Special in unserer letzten Ausgabe erreichten uns jede Menge Briefe von Lesern, die Fragen zur nächsten Xbox-Konsole haben.



XBOX LIVE

Ist Xbox Live bei der Xbox 360 komplett umsonst? Das wäre ein wichtiger Kaufgrund für mich.

Dark18666 (per E-Mail)

Komplett umsonst ist Xbox Live auf der Xbox 360 nicht. Die Konsole ist jedoch von Anfang an onlinefähig und auch ohne ein Xbox-Live-Abo stehen dir so gut wie alle Features zur Verfügung. So kann man Downloads runterladen, Freundeslisten verwalten oder Nachrichten verschicken. Wenn du allerdings regelmäßig online spielen willst, dann brauchst du auf jeden Fall ein Abo. Für Nichtabonnenten soll es kostenlose Schnupperwochenenden geben. Wie häufig diese stattfinden, ist noch nicht bekannt.



DREI FRAGEN

Ich habe ein paar Fragen bezüglich der Xbox 360 an euch:

1. Steht schon ein Preis für die Xbox 360 fest?
2. Wie schaut es denn mit der Abwärtskompatibilität aus?
3. Wie bekomme ich die ganzen Spielstände und Soundtracks am besten von der alten auf die neue Xbox?

Matthias Schurz (per E-Mail)

1. Nein, der Preis steht noch nicht fest. Vonseiten Microsofts hat man jedoch angenommen, dass man aus den Fehlern des Xbox-Starts gelernt hat und nicht wieder dieselbe Preispolitik wie damals fahren will. Veteranen erinnern sich sicherlich noch, dass die Xbox in Europa am 14. März 2002 für 479 Euro auf den Markt kam. Knapp einen Monat später senkte man den Preis auf 299 Euro und entschädigte Erstkäufer mit zwei Spielen und einem Controller. Solche Fehler wird man sich nicht mehr erlauben und wir gehen davon aus, dass man gleich zu Beginn einen konkurrenzfähigen Kampfpriß haben wird. Am logischsten wäre natürlich ein

Einführungspreis von 360 Euro. Aber das ist nur ein Gerücht, das wir aufgeschnappt haben.

2. Auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles bestätigte Microsoft die Abwärtskompatibilität der Xbox 360.

3. Auf diese Frage konnte uns Microsoft noch keine Antwort geben. Es wäre aber mehr als peinlich, wenn man die Spielstände von der Xbox nicht auf die Xbox 360 transferieren könnte.



DVD-PLAYER

Kann man mit der Xbox 360 eigentlich sofort DVDs abspielen oder benötige ich wie bei der Xbox ein separates Fernbedienungsset?

Sören Feist (per E-Mail)

Die Xbox 360 kann sofort DVDs abspielen. Die Menü-Navigation erfolgt dann ganz einfach mit dem Steuerkreuz des Controllers. Du kannst jedoch auch jede beliebige Universal-Fernbedienung mit den Codes der Xbox 360 programmieren und diese benutzen. Alternativ wird Microsoft auch eine offizielle Fernbedienung anbieten, die zusätzlich noch über die Controller-Tasten verfügt.

Kurz & knapp

WO IST DER TEST?

In Ausgabe 06/2005 stand in der Vorschau auf das nächste Magazin, dass es einen Test von *Star Wars Episode III* zu lesen geben soll. Ich habe jetzt die Ausgabe 07/2005, aber es ist kein Test da. Wieso?

Philip Schmaedt (per E-Mail)



Die Ankündigungen auf das nächste Heft sind stets mit ein wenig Vorsicht zu genießen. Wir bemühen uns immer, alle angekündigten Themen auch im Heft unterzubringen, aber mitunter kann es passieren, dass uns Testmuster nicht rechtzeitig erreichen oder ein Thema aus Aktualitäts-

gründen rausfliegt. Bei *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith* war es schlichtweg so, dass uns die spielbare Version erst Tage nach Redaktionsschluss erreichte, sodass ein Test erst in dieser Ausgabe auf Seite 70 zu finden ist.

PERFECT DARK ZERO

Ich wollte nachfragen, ob *Perfect Dark Zero* auch für die Xbox rauskommt.

Patelschick5 (per E-Mail)

Nein, *Perfect Dark Zero* wird nur für die Xbox 360 erscheinen. Eine ausführliche Vorschau findest du übrigens in diesem Heft auf Seite 20.

TRAGBARE XBOX?

Wird es jetzt von Microsoft auch eine Handheld-Konsole geben? Und wenn ja, wie sind die technischen Daten dieser Konsole?

Nils Freudenberg (per E-Mail)

Nein, Microsoft hat bisher nicht geplant, eine tragbare Konsole für unterwegs herauszubringen. Es ist auch sehr unwahrscheinlich, dass demnächst so etwas passieren sollte. Die Xbox bleibt also auch weiterhin eine reine Wohnzimmer-Konsole.



Fahrer kostenpflichtig herunterladen. Sicherlich ist dies ziemlich überspitzt, könnte aber, wenn nicht für die nächste, dann vielleicht für die übernächste Konsolengeneration Realität werden. Es ist ja auch nahe liegend: Originelle Storyboards fallen schließlich nicht vom Himmel und Spiele wie *Jade Empire* oder *Oddworld: Strangers Vergeltung* bleiben da eher Ausnahmeprodukte. Wie oft soll denn in der nächsten Generation noch der Zweite Weltkrieg virtuell entschieden werden oder irgendwelchen fiesen Terroristen mit Elite-Spezialeinheiten das Handwerk gelegt werden? Auch das Thema „Fang als Nerd an und werde König der illegalen Straßenrennen“ ist irgendwann mal ausgelutscht. Da ist es doch einfacher zu sagen: „Okay, hier habt ihr also diese riesige Online-Spielwiese, macht alle das Beste draus! Und übrigens, bei uns gibt es mehr Levels/Strecken, Waffen/Autos und

Spielmodi als bei der Konkurrenz.“

Fazit: Das klassische Allein-Durchspielen von Titeln mit interessanter Story und/oder toller Spielbarkeit wird immer mehr zu einem altmodischen Vergnügen werden, das nach und nach an Bedeutung verlieren wird, so wie heutzutage Side-Scroller oder Point-and-Click-Adventures. Erschreckende Vorstellung, aber der Fortschritt lässt sich wohl nicht mehr aufhalten.

Mich würde mal interessieren, was ihr und auch andere Leser zu dem Thema zu sagen haben.

Michael Pitschula (per E-Mail)

Das ist ja schon ganz schön harte Kritik, die du da gegen die aktuelle Videospiel-Szene aufführst. Aber auch uns täte mal interessieren, was andere Leser zu dem Thema zu sagen haben. Schreiben Sie uns!

WERTUNGSDURCHEINANDER

In der Testübersicht unter den 3 besten Ego-Shootern ist auf Platz 1 *Halo 2* mit SP 96 % und MP 95%, auf Platz 2 *Unreal Championship 2* mit SP 90% und MP 92 % und auf Platz 3 *Chronicles of Riddick* mit SP 90 % und MP -%. Müsste aber nicht *Halo 1* SP 92 % und MP 92 % auf Platz 2 sein, weil die Wertung besser ist?

Mfg, Sven Maihöfer (per E-Mail)

Eigentlich hast du Recht und *Halo* gebührt der zweite Platz in der Referenzliste. Es gibt jedoch eine kleine Regelung in unserer Testübersicht, die vielleicht nicht gleich ersichtlich ist. Damit es in der Bestenliste nicht von *Tony Hawks* oder *Need for Speeds* wimmelt, haben wir uns dazu entschieden, von Serien immer nur den besten Teil als Referenz aufzuführen. Daher sind weder *Halo 1* noch *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* oder *Madden NFL 2004* als Referenz gelistet.

Hinter den Kulissen

Das Leben in der Redaktion

Im Mai rechnet man eigentlich damit, dass das Wetter nach einem verregneten April endlich mal ein bisschen wärmer wird – und dann das! Höllenhitze und die höchsten Maitemperaturen seit 1922 unterwanderten die Arbeitsmoral in der Redaktion. Bei 34° Celsius war an Arbeiten kaum zu denken und

so verschoben die meisten Redakteure ihre Arbeitszeiten einfach in die klimatisch angenehmeren Stunden um Mitternacht. Für Jean war das ohnehin kein größeres Problem. Nach der Rückkehr von der E3-Spielemesse aus Los Angeles hatte unser Lei(d)tender Redakteur den Jetlag seines Lebens. Die ersten Arbeitstage sah man ihn nur im Bürostuhl schlafen oder hörte ihn

wirre Wachkoma-Kommentare machen. Nachdem die Kioske im Verlagsumfeld einen riesigen Umsatzzanstieg für Red Bull und Espresso verbuchen konnten, ist Jean inzwischen wieder an die hiesige Zeitzone angepasst.



Das Team

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

Unsere Icons kurz erklärt



EINZELSPIELER-ELITE

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



MULTIPLAYER-ELITE

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



SPIEL DES MONATS

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



XBOX LIVE

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



BUDGET

Schnäppchenjäger aufgepasst! So markierte Spiele kosten im Handel maximal 30 Euro.



NUR FÜR XBOX

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



VIDEO AUF DVD

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



DEMO AUF DVD

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



Jean-Reiner Jung (33)

// LEITENDER REDAKTEUR

Nach einem kurzen Ausflug in die Xbox Live Arcade und dem Testen von *Sid Meier's Pirates!* hat Jean das Retro-Fieber gepackt. Seither sieht man ihn mit den Kollegen nur noch über alte Mega-Drive- und Neo-Geo-Spiele fachsimpeln.

SPIELT DERZEIT:

Sid Meier's Pirates!, *Zero Wings* (All your Base are belong to us).

SCHAUT DERZEIT:

Fluch der Karibik und *Die Piratenbraut*.



Lars Kromat (32)

// LAYOUT

Das beste Spiel kommt nun auf die beste Konsole und der Lars nicht mehr von seinem Sofa. *GTA* rockt das Haus! Wer braucht da den Sommer?

HÖRT DERZEIT:

Nine Inch Nails: With Teeth

SPIELT DERZEIT SCHON WIEDER:

GTA: San Andreas



Florian Hannich (20)

// LAYOUT

Das Wetter in Nürnberg am Donnerstag den 2. Juli um 13 Uhr 26. Es ist leicht bewölkt bei einer Temperatur um 19° Celsius. Der Luftdruck beträgt 1018,4 hPa und es weht ein leichter Wind bei 7 km/h aus Süden. Die Luftfeuchtigkeit hat eine Höhe von 40 % erreicht und die Regenwahrscheinlichkeit liegt bei 0 %. Die Sichtweite beträgt rund 30 km.

LEIST DERZEIT:

Daniel Defoes Robinson Crusoe

HÖRT DERZEIT:

Creedence Clearwater Revival



Manfred Reichl (30)

// REDAKTEUR

Wollte *GTA: San Andreas* eigentlich 100 Prozent geben. In der Wertungskonferenz konnte sein Plan allerdings in letzter Minute gerade noch vereitelt werden.

SPIELT DERZEIT:

GTA: San Andreas, Destroy all Humans!

BRAUST DERZEIT:

... mit seinem TT-Cabrio durch die bayerische Heimat (Protz-Fotos folgen!).



Jana Mahnke (26)

// FREIE MITARBEITERIN

Hat es mit einem halben Jahr Verspätung endlich geschafft, ihr Fahrrad von Nürnberg ins beschauliche Schlüchtern zu überführen und hat dabei auf der langen Bahnfahrt eine Menge neuer Freunde gefunden: Fahrradfahrer united!

SPIELT DERZEIT:

Star Wars Battlefront, *Sudeki*, *Phantasy Star Online Episode 1 & 2*.

FRAGT SICH DERZEIT:

... was sie vom *Star Wars Episode III*-Kinofilm halten soll.



Bernd Holtmann (26)

// REDAKTEUR

Freut sich (jetzt noch) darüber, dass ihn gleich nach Redaktionsschluss der Urlaub und die Rundum-Renovierung seiner Wohnung erwarten.

SPIELT DERZEIT:

Jade Empire, *World of Warcraft* (PC).

HÖRT DERZEIT:

... die neuen Alben von: NIN, Mudvayne, System of a Down - und Kettcar!

Die Tests

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



Nehmen Sie sich sofort Urlaub!

Örks! Endlich macht der Sommer seinem Namen mal wieder alle Ehre, da kommen mit *Sid Meier's Pirates!* und *GTA: San Andreas* zwei echte Zeitfresser raus. Was soll man tun? Ab ins Freibad oder doch lieber die virtuelle Sonne der Karibik ausnutzen? Nehmen Sie sich sofort Urlaub, dann genießen Sie am Tag die echte und nachts die virtuelle Sonne.

Die Wertung

90% - 100%
DIE ABSOLUTE ELITE - DAS BESTE VOM BESTEN

85% - 89%
ELITE - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

80% - 84%
SEHR GUT - IST SEIN GELD WIRKLICH WERT

70% - 79%
GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

50% - 69%
OKAY - FÜR FANS INTERESSANT

25% - 49%
SCHLECHT - MIT GROBEN MÄNGELN BEHAFTET

0% - 24%
MIES - KAUFBARE PROGRAMMIERFEHLER

So testen wir

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

Die Wertungssterne

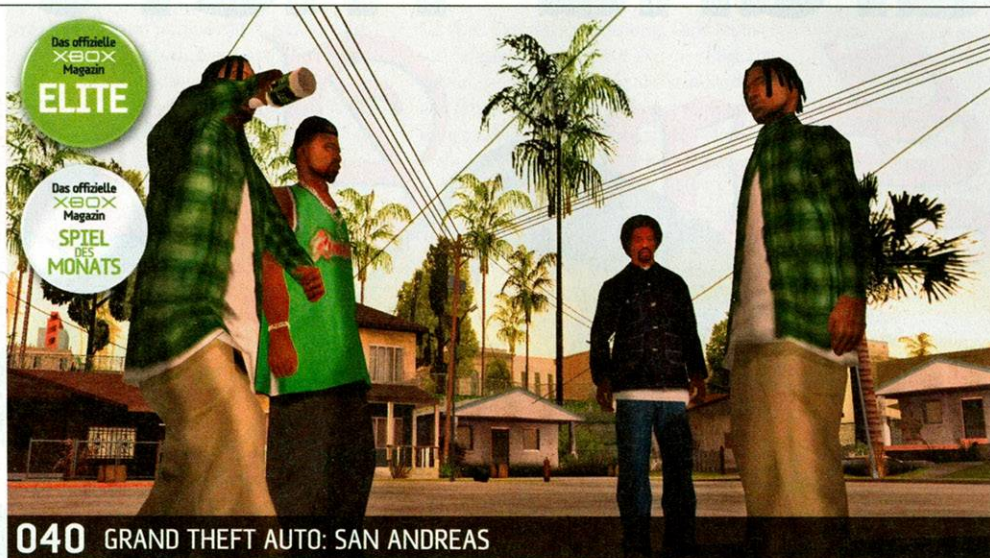
★★★★★
ELITE

★★★★☆
GUT

★★★☆☆
OKAY

★★☆☆☆
NA JA

★☆☆☆☆
SCHLECHT



040 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

068 Batman Begins

Der Dunkle Rächer entpuppt sich als dreister Ideendieb.

066 King of Fighters 2002 Challenge to Ultimate Battle

Die Kampf um den Prügelthron geht in eine weitere Runde.

062 Medal of Honor European Assault

EAs beliebte Zweiter-Weltkriegs-Saga wird rundum erneuert.

058 Pariah

Ego-Shooter mit exzellenter Editor-Funktion.

067 RPM Tuning

Hey, das erste Rennspiel mit Rückschaltaste.

057 SCAR Squadra Corse Alfa Romeo

Rollenspiel trifft Rennspiel - ob das gut geht?

070 Star Wars Episode III Die Rache der Sith

Der lang erwartete Test zum Topseller.

046 WWE Wrestlemania 21

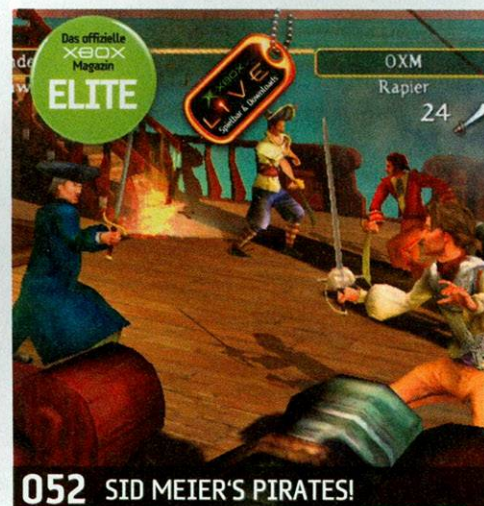
Vorhang auf für die Ringer-Randale!

071 Hardware

Das neueste Zubehör im Test.



048 DESTROY ALL HUMANS



052 SID MEIER'S PIRATES!

Grand Theft Auto San Andreas

Das offizielle
XBOX
Magazin

ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin

SPIEL
DES
MONATS



Rockstar Games übertrifft sich selbst und bohrt das ohnehin schon grandiose Gameplay der Vorgänger noch mal kräftig auf!

Von: Manfred Reichl

Publisher: Take 2	Genre: Action
Sprache: Dt. Texte	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1-2	Termin: 10. Juni
www.sanandreas.de	

Tas Warten hat ein Ende! Seit dem 10. Juni ist mit *Grand Theft Auto: San Andreas* endlich auch jenes Spiel für die Xbox erhältlich, um das Eigentümer der Microsoft-Konsole Besitzer einer PS2 bisher am meisten beneidet haben.

Wie die beiden Titel des *GTA Doppelpacks* (*GTA III* und *GTA: Vice City*) setzt auch *San Andreas* auf die drei mittlerweile oft kopierten (z. B. Saint's Row, S. 22) Gameplay-Komponenten „Ballern, Rasen, Blödsinn machen“ in einer riesigen Spielwelt. Die Schauplätze

im *Doppelpack* waren schon gewaltig groß, was Rockstar uns jetzt beschert, ist allerdings schlichtweg gigantisch. Das Geschehen spielt sich diesmal im fiktiven Bundesstaat San Andreas ab und versetzt Sie in die drei Städte Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Francisco) und Las Venturas (Las Vegas). Alle drei Cits warten mit zahlreichen Örtlichkeiten auf, die den realen Vorbildern nachempfunden sind. In Los Santos thront im Stadtteil Vinewood (Hollywood) unter anderem das Vinewood-Zeichen über der Stadt, in San Fierro fahren Sie über eine Brücke, die der Golden Gate Bridge täuschend ähnlich sieht, und in Las Venturas sind einige Hotels fast schon 1:1-Kopien der Originale in Las Vegas.

Nachdem das letzte Kapitel *GTA: Vice City* in den 80er-Jahren spielte, sind diesmal die 90er dran. Genauer gesagt verschlägt es Sie in ein Getto in Los Santos. In der Rolle des Afro-Amerikaners Carl „C.J.“ Johnson kehren Sie nach fünf Jahren in Liberty City in Ihre

Heimat zurück, das Viertel der Grove Street Families. Der Anlass ist traurig: Carls Mutter wurde getötet. Dies ist nur eine der tragischen Folgen der Verwahrlosung, die sein Stadtteil in den letzten Jahren erfahren musste. Feindliche Gangs haben es übernommen, mit einer Welle der Gewalt überflutet und mit Drogen verseucht. Zu allem Überfluss wird C.J. gleich nach seiner Ankunft von korrupten Cops festgenommen und um seine Habe gebracht. Wieder daheim, kontaktiert er erst einmal seine ehemaligen Kumpels und beschließt, für Recht und Ordnung in seinem Viertel zu sorgen. Dabei geht es – wie in den Vorgängern – auch teilweise politisch sehr inkorrekt zur Sache.

Prinzipiell erwarten Sie die gleichen Spiel-Elemente wie schon im *GTA Doppelpack*. Auf einem Radar in der linken unteren Bildschirmcke sehen Sie Ihr nächstes Missionsziel. Dort erfahren Sie, was es im Anschluss zu erledigen gibt. Die Aufgaben sind dabei wieder kurzweilig, spannend und

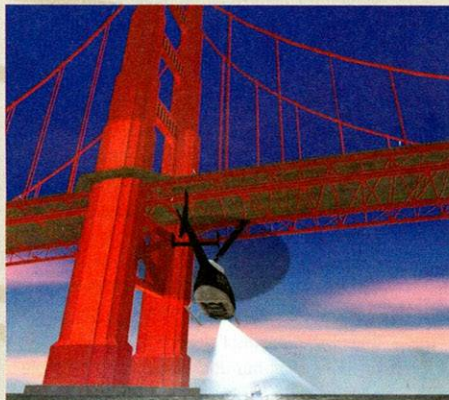
Bonus-Info

AB 16

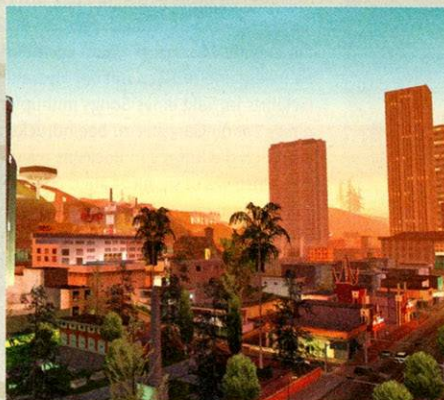
Im Gegensatz zu den Vorgängern hat das Spiel eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten – und dabei musste nicht einmal auf Blut verzichtet werden. Trotzdem wurden einige Änderungen an der deutschen Version vorgenommen. So können Sie z. B. nicht auf Personen eintreten, die am Boden liegen, oder Verstorbenen das Geld klauen.

DUETT

In einigen wenigen Zweisspieler-Missionen dürfen Sie mit einem Mitspieler gemeinsam rasen und ballern. Dies ist eine nette Ergänzung, mehr aber auch nicht.



↑ Eine Brücke ist das Wahrzeichen von San Fierro.



↑ Die Städte sehen nun deutlich detaillierter aus.



↑ Auf Bikes darf nun nach vorne geballert werden.



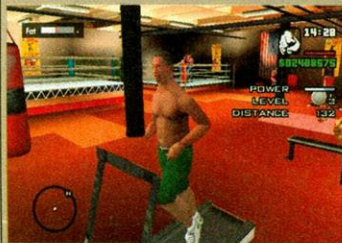
↑ Mitglieder der Grove Street Family erkennen Sie an den grünen Klamotten.



↑ Knallharte Gangster fahren allesamt mächtig „gepimpte“ Fahrzeuge.

SPORT FÜR DEN MORD Nur ein fitter C.J. räumt mit seinen Gegnern auf!

Im neuesten GTA müssen Sie auch auf die Fitness des Titelhelden Carl „C.J.“ Johnson achten. Nur wenn er über genug Kraft und Kondition verfügt, bekommt er von seinen Jungs den nötigen Respekt gezollt und ist bei den zahlreichen körperlichen Auseinandersetzungen letztendlich der Überlegene.



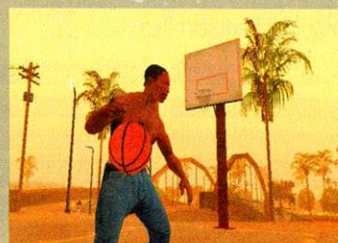
↑ Auf dem Laufband oder einem Trimmer kann C.J. seine Kondition trainieren. Je besser diese ist, desto längere Sprints kann er hinlegen.



↑ Beim Bankdrücken oder mit den Hanteln trainiert C.J. seine Muskeln. Mit zunehmender Muskelmasse schlägt er fester zu.



↑ In den Fitnessstudios können Sie auch neue Attacken lernen. Dazu müssen Sie einfach nur die Kampfsportlehrer besiegen.



↑ Auch Freizeitaktivitäten wie Basketballspielen oder Fahrradfahren erhöhen C.J.s Kondition. Ein Spielchen zwischendurch macht durchaus Sinn.

„Zetteln Sie in feindlichen Gebieten heftige Schießereien an.“



↑ Als Profi haben Sie sogar zwei Waffen auf einmal im Griff.

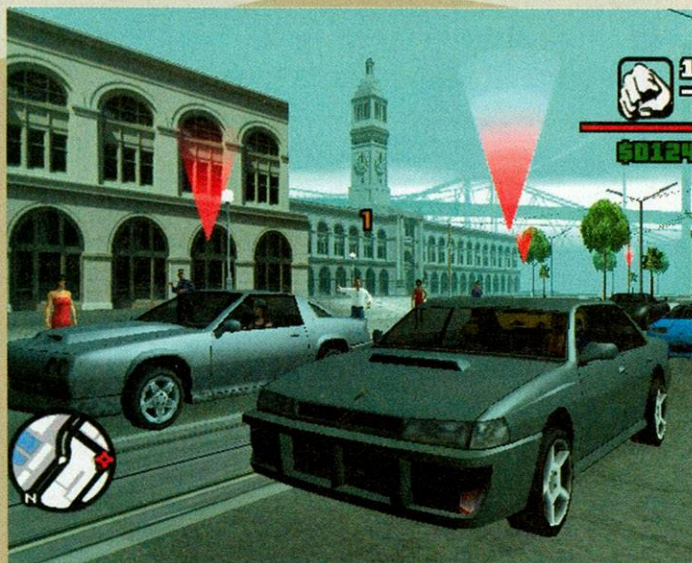
» Lustig. Neben den Standardmissionen, in denen Sie Leute verfolgen und ausschalten oder gleich ein paar Schurken mit Waffengewalt zur Vernunft bringen müssen, dürfen Sie diesmal unter anderem auch lustige Tanzeinlagen aufs Parkett legen. So sitzen Sie in einer Mission in einem Lowrider-Fahrzeug und müssen mit der Hydraulik des Gefährts im Takt eines Songs mithüpfen, um einige Latino-Gangster zu beeindrucken.

Doch die Jungs von Rockstar wären nicht sie selbst, wenn sie nicht auch *GTA: San Andreas* um viele neue Gameplay-Elemente angereichert hätten. So hat man dem neuesten GTA-Titel nun unter anderem sogar einige Rollenspielkomponenten spendiert und Sie müssen jetzt auf die fünf Attribute Respekt, Kondition, Muskeln, Fett und Sex-Appeal achten.

Je mehr Respekt sich C.J. nämlich verschafft, desto mehr Gang-Mitglieder kann er um sich scharen. Bis zu sieben Mann begleiten C.J., wenn er zu Fuß unterwegs ist.

Maximal drei davon steigen sogar gemeinsam mit ihm in ein Fahrzeug und unterstützen ihn mit Waffengewalt in so genannten Drive-by-Schießereien. Spätestens wenn Sie sich im Spiel mit einem weiteren neuen Gameplay-Feature, den Bandenkriegen, beschäftigen, zahlt sich ein hoher Respekt-Wert aus. Hier gilt es nämlich, in feindlichen Gebieten Feuergefechte anzuzetteln und drei Angriffswellen Ihrer Gegner abzuschmettern, um das Areal zu erobern. Dabei gilt: Je mehr Leute Sie aufbieten können, desto einfacher wird es.

Der Konditionswert gibt hingegen Aufschluss, wie lange Ihr Charakter sprinten kann. Je mehr Muckis Sie C.J. zudem im Spiel antrainieren, desto fester kann dieser in Prügeleien zuschlagen. Nehmen Sie im Spiel Schaden, lässt sich die Energie nun erstmals nicht nur über Gesundheitssymbole auffrischen: In einem der unzähligen Fast-Food-Restaurants haben Sie jetzt jederzeit die Möglichkeit, sich die Wampe voll zu »



↑ Diverse Rennveranstaltungen dürfen auch diesmal nicht fehlen.



↑ Erstmals stehen auch rasante Motocross-Rennen auf dem Programm.

SCHÖNE MAID ... hast du heute für mich Zeit?

Sechs verschiedenen Mädels begegnet C.J. im Laufe des Spiels – und jede kann er als Freundin haben, wenn er sich nur ein wenig anstrengt. Um den Damen zu gefallen, darf der Sex-Appeal-Wert des Hauptdarstellers jedoch nicht zu gering sein. Zudem müssen Sie die Ladys umgarnen und fleißig ausführen, ehe sich diese zu einem Schäferstündchen überreden lassen. Machen Sie den Damen daher häufig Geschenke, gehen Sie mit ihnen zum Essen oder in die Disco.



↑ Aller Anfang ist schwer, aber mit einem Blumenstrauß gewinnt C.J. vielleicht schon bald das Herz von Denise Robinson.



↑ Cruisen Sie durch feindliches Gebiet, sind schon bald die Rivalen hinter C.J. her.



↑ Auch zu Wasser geht in rasanten Schnellbooten wieder mächtig die Post ab.

» hauen und dabei Kraft zu tanken. Falls Sie es jedoch übertreiben, wird Ihre Spielfigur immer fatter, langsamer und unattraktiver. Dabei sinkt auch C.J.s Sex-Appeal-Wert – und wenn dieser einmal im Keller ist, klappt es auch nicht mehr mit der holden Weiblichkeit. Zum ersten Mal in einem GTA-Spiel können Sie jetzt nämlich auch Freundinnen haben (siehe Extrakasten auf dieser Seite).

Neu ist außerdem, dass Sie im Laufe des Spiels diverse Fähigkeiten des Hauptdarstellers verbessern können. Zu Beginn verfügt dieser nämlich nur über wenig Erfahrung im Umgang mit Waffen. Erst wenn er bestimmte Knarren häufiger benutzt oder auf den Schießanlagen damit übt, wird er immer sicherer im Umgang damit. Je besser er wird, desto schneller und

exakter geht er letztendlich damit um. Dies gilt auch für die Beherrschung der zahlreichen Vehikel, die im Spiel enthalten sind.

Über 100 Fahrzeuge hat das Spiel zu bieten, angefangen von Autos der Standardklasse über heiße Sportwagen bis hin zu ausgefallenen Gefährten wie Gabelstaplern. Sogar Züge dürfen Sie diesmal über die Gleise bewegen und außerdem erstmals auch Propeller- und Düsenflugzeuge fliegen: in Vice City war die Steuerung von Flugzeugen dagegen noch auf Helikopter beschränkt. Und – Achtung, es wird noch verrückter! – an Bord eines Flugzeugs können Sie sogar jederzeit aussteigen, während des Sturzes einen Fallschirm öffnen und sanft zu Boden gleiten.

Hin und wieder ist es in San Andreas sogar unerlässlich zu fliegen, denn die

»

MIDNIGHT CLUB LIGHT Auch in GTA dürfen nun fleißig Fahrzeuge „gepimpt“ werden.

Wie in Rockstars *Midnight Club 3: DUB Edition* haben Sie auch in *GTA: San Andreas* die Möglichkeit, das Aussehen und die Leistung Ihrer Fahrzeuge aufzuwerten. Es können zwar bei weitem nicht so viele Einstellungen vorgenommen werden, dennoch ist dieses Feature eine nette Dreingabe im Vergleich zu den Vorgängern. Unter anderem dürfen Sie die Autos in den Kategorien Lack, Dach, Stoßstangen, Auspuff, Felgen, Hi-Fi-Anlage, Hydraulik und Nitro modifizieren.



↑ Erst mit einer feinen Lackierung ist Ihr Vehikel ein echter Hingucker. Ein schickes Fahrzeug erhöht sogar den Sex-Appeal Ihres Protagonisten.



↑ Im Bereich des Leistungs-Tunings können Sie Nitro-Turbos in die Fahrzeuge einbauen. Damit werden Sportwagen dann noch mal deutlich schneller.



↑ Schräg: Modellflugzeuge mit Sprengsätzen!



↑ Das ultimative und unzerstörbare Fahrzeug!



↑ Die Fahrphysik aller Vehikel ist gelungen.

„Manche Probleme lösen Sie am besten mit einem Baseballschläger oder einer Knarre.“

» Distanzen zwischen den drei Stadtgebieten sind riesig. Am Steuer eines Autos brauchen Sie mitunter über zehn Minuten von einer Stadt zur nächsten. Um die Städte herum befinden sich nebenbei bemerkt auch noch kleine Dörfer, militärische Sperrgebiete und etliche weitere interessante Örtlichkeiten, in denen Sie sich austoben können.

Abgesehen von den Hauptmissionen dürfen Sie sich – wie in den Vorgängern – auch wieder an massenhaft Nebenmissionen versuchen. Dazu gehört diesmal beispielsweise das Verprügeln von Dealern, die im Grove-Street-Getto ihr Unwesen treiben. Erwischen Sie einen Kriminellen beim Drogenverkauf, dann sollten Sie ihm Einhalt gebieten. Solche Probleme lösen Sie am besten mit einem Baseballschläger oder gleich mit einer ordentlichen Portion Blei in den Hintern des Schurken.

Obendrein haben Sie erstmalig in der *GTA-Reihe* die Möglichkeit, sich mit einigen Stealth-Missionen die Zeit zu vertreiben. Dazu parken Sie nachts mit einem Lieferwagen vor bestimmten Häusern und räumen diese leer. Dabei müssen Sie allerdings

leise und vorsichtig vorgehen, damit Sie die Bewohner der Häuser nicht aufwecken.

Sehr zu begrüßen ist, dass C.J.s Bewegungsrepertoire im Vergleich zu den bisherigen Hauptdarstellern der Serie erweitert wurde. Erstmals können Sie als Titelheld über Zäune klettern, auf Mauern steigen und somit auch auf Dächer von Gebäuden gelangen. Und der Titelheld eines *GTA-Spiels* stirbt nun nicht mehr sofort, wenn er mit Wasser in Berührung kommt: C.J. kann schwimmen und sogar tauchen.

Auch bei der Steuerung gibt es sinnvolle Veränderungen. Das Wechseln der Waffen funktioniert nun nicht mehr über das Steuerkreuz, sondern mit der schwarzen und der weißen Taste. Im Gegensatz zum *GTA Doppelpack* ist es nun also auch problemlos möglich, sich während des Laufens eine andere Knarre auszusuchen. Außerdem ist die Kamera jetzt frei justierbar. Im Großen und Ganzen wurde die Steuerung der PS2-Version sehr gut auf die Xbox-Fassung übertragen, lediglich wenn man sich umschauchen will, während man in einem Auto sitzt, muss



↑ Wie in Los Angeles gibt es auch in Los Santos am Strand einen Rummelplatz.

Bonus-Info

EIGENER SENDE

Sie können auch Songs auf Ihrer Festplatte im Radio abspielen. Das Spiel mischt nun sogar automatisch per Zufallsgenerator Werbungen und DJ-Kommentare darunter.

GELABER

Passanten in den Citys sprechen C.J., nun sogar an. Indem Sie einmal auf dem Steuerkreuz nach links drücken, verneinen Sie deren Fragen und Bitten. Drücken Sie nach rechts, antworten Sie hingegen mit „Ja“.

REPLAYS

Wie in der PC-Version haben Sie die Möglichkeit, sich eine Wiederholung der letzten Spiel-szenen anzusehen.

NAHKAMPF

Die Fähigkeiten der Titelfigur bei Prügeleien wurden erweitert. Sie hat jetzt auch diverse Spezialattacken drauf und kann Schläge blocken.

POLIZEI

Werden Sie von den Ordnungshütern verfolgt, so dürfen Sie wieder in die Läden der Spray-’n-’-Pay-Kette flüchten und Ihr Fahrzeug umlackieren lassen. So entkommen Sie der Polizei.

HO HO HO

Es laufen auch wieder leichte Mädchen durch die Städte, die Sie in Ihr Auto einsteigen lassen können. Falls Sie anschließend an einem abgelegenen Ort parken, beginnt das Fahrzeug zu schaukeln und C.J.s Energieanzeige regeneriert sich seltsamerweise.

PILOT

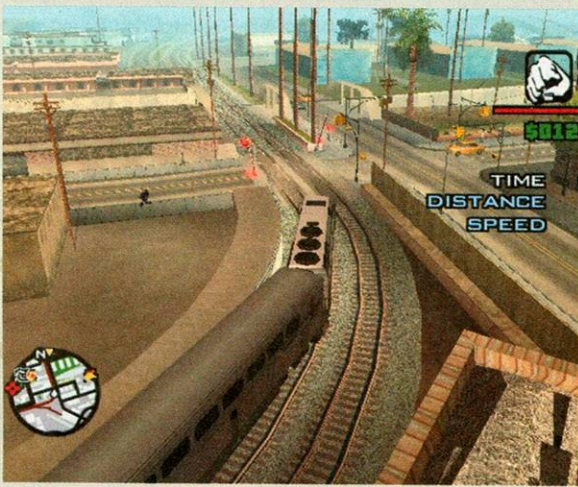
Sie können entweder selbst von Stadt zu Stadt fliegen, dürfen dabei aber weder Start noch Landung verpatzen. Noch schneller gelangen Sie jedoch von Schauplatz zu Schauplatz, wenn Sie sich ein Flugticket kaufen.

DUCK DICH

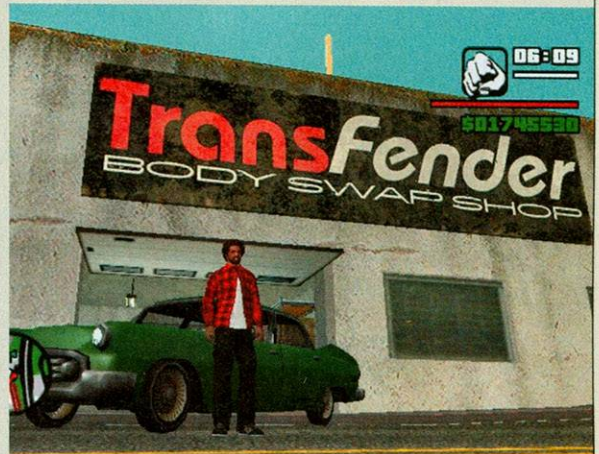
Wenn Sie sich beim Schießen ducken, zielt C.J. genauer. Außerdem wird er dann nicht mehr so leicht von seinen Gegnern getroffen.



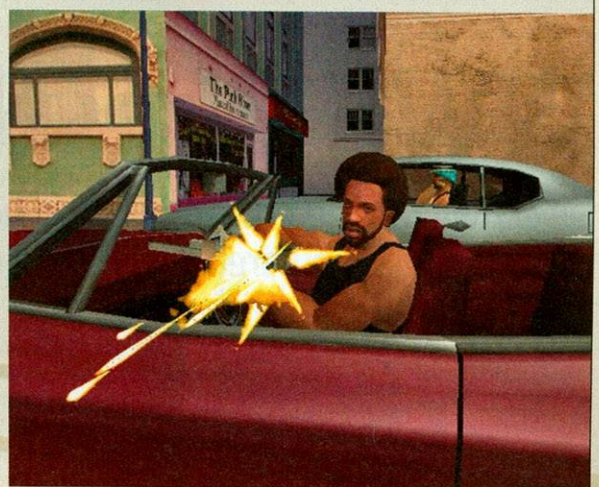
↑ Die ausgefallensten Vehikel dürfen gesteuert werden.



↑ Kindheitsträume werden wahr: Selbst Lokführer können Sie sein.



↑ TransFender ist eine der Tuning-Werkstätten in San Andreas.



↑ Drive-bys gehören zum Getto-Alltag wie Maggi in die Suppe.

„Die drei Städte wurden atmosphärisch sehr schön in Szene gesetzt.“

» man sehr umständlich die schwarze und die weiße Taste gleichzeitig drücken. Vor allem bei Verfolgungsjagden ist dies mitunter nervig.

In grafischer Hinsicht sieht die Xbox-Fassung von *San Andreas* zwar deutlich besser aus als das PS2-Original, da es sich um eine Umsetzung handelt, sieht man dem Programmcode seine Sony-Wurzeln aber durchaus noch an. Dennoch sind die Texturen jetzt deutlich schöner, vor allem Innenräume glänzen mit mehr Details. Die Städte wurden zudem atmosphärisch sehr schön in Szene gesetzt und ähneln ihren realen Vorbildern. In Los Santos bekommen Sie genauso smogverhangene Sonnenuntergänge zu sehen wie in L.A., in San Fierro ist das Wahrzeichen der Stadt, die Brücke, häufig in Nebel gehüllt und Las Venturas bei Nacht vermittelt mit seinen bunten Neonlichtern den gleichen glamourösen Eindruck wie Las Vegas. In allen Städten haben Sie eine bessere Weitsicht als in der PS2-Version. Pop-ups und Ruckler erwarten Sie jedoch auch in der Xbox-Fassung. Im Gegensatz zum *Doppelpack* kommt das Spiel

auch ohne jegliche Ladepausen aus, wenn Sie sich im Spielareal bewegen – Streaming macht's möglich. Nette Grafikdetails wie aufwirbelnder Staub, wenn C.J. läuft, oder gelungene Schattenwürfe runden den sehr guten optischen Gesamteindruck ab.

Absolut vorbildlich ist die akustische Untermauerung des Spiels. Wenn Sie in einem Fahrzeug sitzen, können Sie sich acht verschiedene Radiosender anhören. Von Rock bis Rap laufen auf diesen Sendern jeweils ungefähr 15 lizenzierte Songs, die in den 90er-Jahren auf vergleichbaren Sendern tatsächlich gespielt wurden. Unter anderem sind Tracks von Rage against the Machine, Public Enemy und dem Godfather of Soul, James Brown, zu hören. Garniert werden diese Radiosendungen wie immer mit lustigen Werbespots und spaßigen Ansagen der DJs. Übrigens: Den DJ des Rocksenders spricht kein Geringerer als Guns'n'Roses-Frontmann Axl Rose. Die Sprachausgabe ist komplett in Englisch und aufgrund des derben Getto-Slangs mitunter sehr schwer zu verstehen.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Der Umfang des Spiels ist einfach nur fett, fett, fett. Wenn Sie sich ganz entspannt nur den Story-Missionen des Spiels widmen, erwarten Sie satte 40 bis 50 Stunden Spielzeit. Wollen Sie gar die kompletten 100 Prozent des Titels knacken – also auch alle Nebenmissionen und -aktivitäten –, dann dürfen Sie mit über 100 Stunden Spielzeit rechnen. Falls Sie schnell sind! Mehr Langzeitunterhaltung gab es noch nie in einem Singleplayer-Spiel für Konsole. Da ist es zu verschmerzen, dass die Technik des Spiels erkennbar auf einem PS2-Original basiert.

Die Wertung

Grand Theft Auto: San Andreas

- Beeindruckende spielerische Freiheit
- Unbeschreiblich riesiger Missionsumfang
- Geschickter Einbau neuer Rollenspiel-Elemente
- Cooles 90er-Jahre-Setting mit unterhaltsamer Story
- Akustisch eine Wucht mit knapp 100 Lizenz-Tracks

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	93%	70%	96%

Das Fazit

Missionsbasiertes Ballern und Rasen in einer riesigen Spielwelt mit genialen Freiheiten und Endlosspaß



↑ Im Karriere-Modus gibt es auch zahlreiche Titelgürtel für Ihren Hauptdarsteller zu gewinnen. Selbst die Tag-Team-Gürtel dürfen Sie mit einem Partner erobern.

WWE WrestleMania 21

Sie schwitzen, sie grunzen und sie haben wohl selbst hinter den Ohren einen Berg Muskeln: Die populären Wrestling-Superstars der WWE sind zurück!

Von: Manfred Reichl

☒ Publisher: THQ	☒ Genre: Wrestling
☒ Sprache: Englisch	☒ USK: ab 12 Jahren
☒ Spieler: 1-4	☒ Termin: erhältlich
☒ Live: 2-4	
☒ www.wrestlemania21thegame.com	

WrestleMania: Keine Wrestling-Veranstaltung ist bekannter als dieses alljährliche Großereignis des Verbandes WWE.

Nachdem die Lizenz dieser Übermarke bis vor einem Jahr noch der Konkurrenz-Konsole von Nintendo vorbehalten war, kommen nun mit *WWE WrestleMania 21* erstmals Xbox-Besitzer in deren Genuss.

In puncto Umfang hat das Spiel einiges zu bieten. Im Schaukampf-Modus haben Sie jederzeit Zugriff auf die aus den TV-

Sendungen bekannten Match-Arten. Neben Einzel- und Teamkämpfen brauchen Sie also auch nicht auf Handicap-, Triple-Threat- oder Last-Man-Standing-Matches zu verzichten.

Dazu gibt es einen Karriere-Modus, in dem Sie sich in der Rolle eines selbst erstellten Wrestlers vom blutigen Rookie zum Main Eventer hocharbeiten müssen. Der Ablauf der Handlung ist allerdings vollkommen linear und somit bei jedem Durchspielen derselbe. Etwas nervend ist zudem die Menüführung im Karriere-Modus. Wenn Sie nämlich Ihre hart verdienten Dollars in Upgrades der Attribute (Geschwindigkeit, Kraft etc.) Ihres Wrestlers investieren wollen, müssen Sie erst den Karriere-Modus verlassen, in den Shop des Spieles wechseln, dort die Attribute kaufen, dann in den Create-a-Wrestler-Modus umschalten und dort die Attribute zuweisen, ehe Sie im Anschluss wieder den Karriere-Modus aufnehmen können. Auf

Dauer wird diese umständliche Prozedur allerdings zur äußerst lästigen zur Tortur.

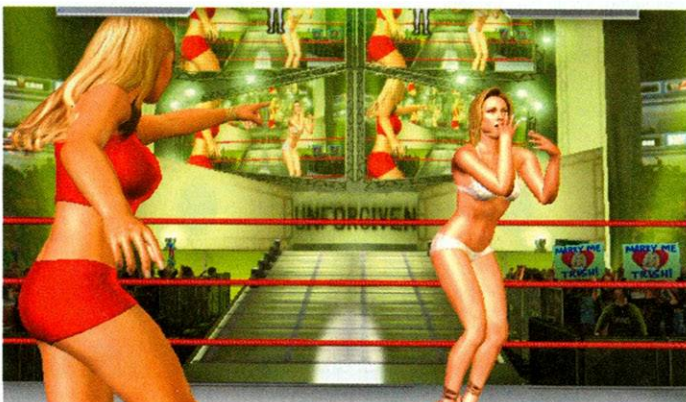
Bei der Spielmechanik setzten die Macher neben Tritten und Schlägen ganz traditionell auf ein Grappling-System. Je nach Grifftechnik, mit der Sie einen Gegner packen, dürfen Sie im Anschluss weitere Manöver an Ihren Widersachern anwenden. Die Move-Palette lässt dabei keine Wünsche offen. Neben klassischen Wrestling-Aktionen haben die Ringer auch Aufgabegriffe im Repertoire. Bei deren Anwendung wird es allerdings anstrengend, denn wildes Button-Smashing ist angesagt. Aktionen der Gegner dürfen auch gekontert werden. Mit der linken Schultertaste parieren Sie Griffe, mit der rechten Tritte und Schläge. Leider ist die Reaktionszeit dabei zu kurz und das Kontern verkommt zu einem Lotteriespiel.

Außerdem sorgt eine ungenaue Kollisionsabfrage für Stirnrunzeln, denn gegnerische Tritte und Schläge hauen Ihren Wrestler »

Bonus-Info

AUFGABEGRIFFE

Eine Schadensanzeige verdeutlicht durch Verfärbungen, welche Körperteile des Gegners schon am meisten gelitten haben. Sind die Arme eines Widersachers mehr lädiert als die Beine, sollten Sie weiter munter den Armen zusetzen, wenn Sie Ihren Gegner möglichst schnell zur Aufgabe bringen wollen.



↑ Die Verliererin eines Bra-&Panties-Matches muss auch noch Spott ertragen.



↑ Die Einmärsche zum Ring - hier der Undertaker - werden TV-reif präsentiert.

CREATE A CHAMPIONSHIP Entwerfen Sie Ihren eigenen Titelgürtel!

Neben dem Create-a-Superstar-Modus, in dem Sie eigene Charaktere entwerfen dürfen, hat das Spiel auch einen Create-a-Championship-Editor zu bieten. Damit dürfen Sie sich selbst einen Titelgürtel entwerfen, den Sie im Anschluss auch vertei-

digen können. Sogar online! Doch Vorsicht, wenn Ihr Titel auf dem Spiel steht und sie das Match verlieren, ist das gute Stück erstmal weg und möglicherweise gewährt Ihnen Ihr Gegner nie wieder einen Rückkampf!



↑ Nach der Namenseingabe bestimmen Sie, ob es sich bei dem neuen Gürtel um einen Einzel- oder einen Team-Titel handelt.



↑ Am wichtigsten ist das Design der Platte in der Mitte des Gürtels. Sie können aus zahlreichen Vorlagen ein Motiv auswählen.



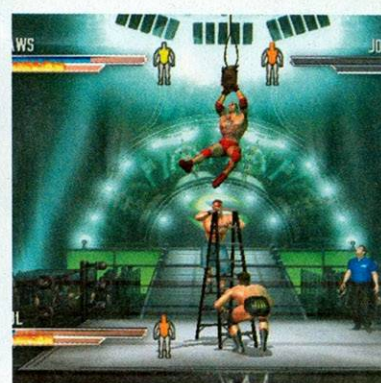
↑ Dabei dürfen Sie wie bei den restlichen Verzierungen aus den Materialien Gold, Silber und Bronze wählen. Gold macht am meisten her.



↑ Bedauerlicherweise dauert das Scrollen und Laden in den Menüs des Editors recht lange. Bis der Gürtel fertig ist, kann es also ein Weilchen dauern.



↑ Die spektakulären Finishing-Manöver jedes Wrestlers werden ebenfalls gekonnt in Szene gesetzt.



↑ In Ladder-Matches regiert das Chaos.

Meine Meinung

Manfred Reichl

Mit *WWE Raw 2* von Anchor Inc. war das letzte Xbox-Wrestling-Spiel nicht von schlechten Eltern, leider ist John Tobias (Urheber der *Mortal Kombat*-Reihe) und seinen Leuten von Studio Gigante der Ausflug ins Wrestling-Genre nicht ganz so geglückt. Der Umfang stimmt und die Spielmechanik zeigt mit dem Grappling- und Kontersystem sowie der Schadensanzeige gute Ansätze. Bedauerlicherweise hakt es aber an der technischen Umsetzung und einer schlampigen Programmierung. Wrestling-Fans finden am Karriere-Modus sicher dennoch Gefallen.

Bonus-Info

XBOX LIVE

Die Spiel-Modi, die Sie offline spielen können, dürfen Sie auch online zocken. Ansonsten wartet die Xbox-Live-Anbindung mit den üblichen Features wie Spracheingabe über Headset, der Freundesliste und etlichen Statistiken auf.

» sogar aus den Latschen, wenn es so aussieht, als hätten diese gar nicht getroffen. Auch sonst trübt eine schlampige Programmierung oft den Spaß. Heftige Clipping-Fehler, bei denen der Unterkörper eines Wrestlers plötzlich in der Ringmatte stecken bleibt, sind leider genauso an der Tagesordnung wie Wrestler, die sich in den Ringseilen verheddern und nicht mehr herauskommen. In diesen Fällen hilft jeweils nur ein Neustart.

Zudem hätten wir uns gewünscht, dass bei der Technik mehr Wert auf Realismus gelegt worden wäre. So spielt beispielsweise das Körpergewicht der Athleten keine Rolle. Leichtgewichte wie Rey Mysterio jr. können problemlos Schwergewichte wie The Big Show durch den Ring schleudern.

Technische Pluspunkte sammelt *WWE WrestleMania 21* nur bei der grafischen Präsentation. Die Wrestler sind ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten und in den Arenen sorgen Fans, die lustige Schilder in die Luft halten, und Kamerafahrten für eine TV-reife Atmosphäre. Dazu trägt auch die akustische Untermalung bei. Die Fans zählen sogar mit dem Schiedsrichter mit. Obendrein gibt es gelungene Soundeffekte und passende Kommentare von WWE-Kommentatoren wie Jim Ross oder Jerry „The King“ Lawler. Für den Karriere-Modus liehen zudem die echten WWE-Superstars ihren virtuellen Abbildern die Stimme. Der Soundtrack beschränkt sich auf ein Dutzend temporeicher Lizenz-Tracks, eigene Songs lassen sich auch abspielen.

Die Wertung

WWE WrestleMania 21

- TV-reife audiovisuelle Präsentation
- Unterhaltsamer Karriere-Modus
- Umfängliche und langwierige Menüführungen
- Ungenauere Kollisionsabfrage
- Schlampige Programmierung (Clipping, KI)

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
84%	84%	70%	69%

Das Fazit

Wrestling-Spektakel mit tollem Umfang und sehr guter Präsentation, aber deutlichen technischen Mängeln.

Destroy all Humans!

Menschheit, nimm dich in Acht, die Furons übernehmen das Kommando!



Von: Manfred Reichl

Publisher: THQ	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: ab 16 Jahren
Spieler: 1	Termin: Juni 2005
www.destroyallhumans.de	

Fliegende Untertassen und Wesen aus dem All waren in den 50er-Jahren aus den Kinos nicht wegzudenken. Schräge Streifen wie *Plan 9 from Outer Space* oder *Teenagers from Outer Space* versetzten trotz lächerlicher Handlung und heute als extrem albern geltender Kulissen und Effekte die Besucher der Lichtspielhäuser in Angst und Schrecken. *Destroy all Humans!* von THQ kommt mit dem gleichen Charme wie diese Filme daher und lässt ein kleines Alien auf die Menschheit los.

Wie in den angesprochenen Filmen erwartet Sie auch in diesem Spiel eine platte Story. Die Alien-Rasse der Furons hat es auf die Erdlinge abgesehen und der außerirdische Wissenschaftler Orthopox-13 schickt seinen Agenten Cryptosporidium-137 auf die Erde. Zum einen wollen die beiden den Verbleib von Cryptos Klon-Bruder Crypto-136 aufklären – dieser wurde mit seinem Ufo über der Stadt Rockwell vom amerikanischen Militär abgeschossen – zum anderen degeneriert die Alien-Rasse der Furons mit jedem Klon immer weiter, daher müssen frische DNS-Stränge in Form von menschlichen Gehirnen eingesammelt werden, um den Verfall aufzuhalten.

In *Destroy all Humans!* bauen die Macher auf zwei verschiedene Gameplay-Elemente: Action zu Lande und Action in der Luft. So dürfen Sie in etlichen Missionen an Bord von Cryptos Ufo Ihrer Zerstörungswut freien Lauf lassen und müssen Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Die Steuerung ist dabei simpel, denn Sie beeinflussen lediglich die Richtung des Ufos, die Flughöhe wird automatisch



↑ Eine von Cryptos Lieblingsbeschäftigungen auf der Rübensaat-Farm: Bauern killen!



↑ Crypto hypnotisiert erst seine menschlichen Opfer und extrahiert dann deren Gehirne.

Bonus-Info

CHECKPOINTS

Leider gibt es in den Missionen keine Checkpoints, an die Sie zurückgesetzt werden, wenn Sie einen Fehler begangen haben. In den späteren, schwierigeren Missionen kann dies mitunter zu etwas Frust führen, dennoch ist der Schwierigkeitsgrad stets sehr fair.

NEBENMISSIONEN

Nach den über 20 Hauptmissionen dürfen Sie sich in sämtlichen bereits freigeschalteten Schauplätzen in vier, fünf Nebenmissionen austoben. Dadurch können Sie Ihren DNS-Kontostand aufbessern. Diese Bonusaufgaben beschränken sich auf Jetpack-Wettrennen und sinnlose Zerstörungssorgen. Ein wenig mehr Abwechslung hätte bei den Bonus-Missionen jedoch nicht geschadet.

CRYPTO-137

Sie steuern im Spiel nicht ausschließlich den Titelhelden Cryptosporidium-137. Segnet dieser nämlich das Zeitliche, übernimmt sein nächster Klon die Rolle des Hauptdarstellers. 28 Mal hatte unser Crypto während des Tests den Löffel abgegeben, ehe wir das Spiel schließlich in der Rolle von Crypto-165 durchspielen konnten.

ALIEN-KNARREN Außerirdische Ballermänner rocken das Haus!

Zu Beginn hat der Hauptdarsteller nur eine einzige Waffe im Gepäck, mit zunehmender Dauer seines Abenteuers auf der Erde erhält er allerdings zwei weitere. Alle drei

Knarren können Sie während des Spiels mit jeweils drei Upgrades kräftig aufmotzen. Aber nur dann, wenn Sie immer schön fleißig Gehirne einsammeln.



↑ **ZAP-O-MATIK:** Mit dieser Wumme feuert Crypto blitzähnliche Strahlen auf seine Gegner ab. Sie benötigt keine Munition, erhitzt sich aber nach kurzer Benutzungsdauer und muss abkühlen.



↑ **DESINTEGRATOR-STRAHL:** Widersacher, die das Alien mit dieser Waffe beschießt, verbrennen bis auf ihr Skelett. Die Munition für diesen Ballermann muss eingesammelt werden.



↑ **IONENFETZER:** Die stärkste Waffe eignet sich sogar, um schwere Fahrzeuge wie Panzer auszuschalten. Sie wirft Granaten ab, die nach dem Abschuss gezündet werden müssen.

UNTERTASSEN-POWER

Hiermit legen Sie ganze Städte lahm!

Auch Cryptos Ufo verfügt über drei verschiedene Waffen. Wie die Schießprügel können auch diese Feuerwaffen während des Abenteuers modifiziert werden. Für die Ufo-Geschütze stehen allerdings nur jeweils zwei Upgrades zur Verfügung.



↑ **TODESSTRAHLER:** Dieser Feuerstrahl fackelt alles ab, was ihm in die Quere kommt. Sobald sich diese Waffe überhitzt, müssen Sie sie erst wieder abkühlen lassen.



↑ **SCHALLKNALL:** Eine gewaltige Druckwelle lässt getroffene Objekte im Umkreis durch die Luft wirbeln. Selbst schwere Panzer werden meterweit davongeschleudert.



↑ **QUANTENZERSTÖRER:** Ähnlich wie beim Schallknall ist der Wirkungsradius der Explosion dieser Waffe sehr groß. Ein Treffer genügt und ganze Gebäude stürzen ein.



↑ Nach einem Treffer mit der Analsonde brummt den verängstigten Menschen der Hintern.

» reguliert. Ansonsten brauchen Sie nur noch zwischen den verschiedenen Waffen (siehe Extrakasten links) hin und her zu schalten und die Feuertaste zu betätigen.

Zwei Drittel aller Missionen bestreitet Crypto allerdings nicht an Bord seiner Untertasse, sondern zu Fuß. Seine Aufgaben beschränken sich dabei aber nicht auf sinnlose Verwüstungsorgien und den Einsatz seiner Schusswaffen. Die gefährlichste Waffe, die der kleine Hauptdarsteller besitzt, ist nämlich die Psychokinese. Crypto ist ein Weltmeister der Gedankenmanipulation und kann nicht nur die Gedanken sämtlicher Lebewesen lesen, sondern diese auch beeinflussen. Beim Gedankenlesen erfährt er hin und wieder sogar sehr interessante Dinge, wenn beispielsweise ein vorbeilaufender Fußgänger offenbart, dass er zwar mit einer Frau verheiratet, aber eigentlich in seinen attraktiven männlichen Kollegen verknallt ist. Witze und ulkige Sprüche dieser Art sind im gesamten Spiel an der Tagesordnung.

Um nicht aufzufallen, darf Crypto nicht erkannt werden. Deswegen hat er die Möglichkeit, die Menschen so zu manipulieren, dass diese seine wahre Identität nicht erkennen: Er kann bei den Erdenbürgern eine Illusion erzeugen, sodass diese ihn für eine andere Person halten. Einmal schlüpft er sogar in die Rolle

eines Bürgermeisters und spricht als dieser zur Bevölkerung. Hier ist es dann Ihre Aufgabe, Cryptos Rede aus einer Vorauswahl an Sätzen zusammenzustellen. Sind seine Antworten und Aussagen im Sinne der Zuhörer, so applaudieren diese und sind zufrieden. Schmettert Crypto die falschen Parolen („Alle Menschen müssen sterben!“), dann werden die Erdenbürger misstrauisch und die Tarnung fliegt auf.

Mit seinen Fähigkeiten kann der Titelheld außerdem Erdenbewohner hypnotisieren, damit diese diverse Aufgaben für ihn erledigen. So muss er im Laufe des Spiels zum Beispiel einmal einen Soldaten zur Entführung eines Lkws anstiften. Genauso kann er dadurch aber auch Ablenkungsmanöver initiieren. Wenn Crypto sein Opfer beispielsweise eine Tanz-einlage hinlegen lässt, werden Passanten auf die Show des Hypnotisierten aufmerksam und schauen diesem interessiert und klatschend zu, während der Hauptdarsteller ungestört mit seinen Aufgaben fortfahren kann.

Der wichtigste Psychokinese-Trick: Die Spielfigur kann diverse Objekte schweben lassen. Verkehrsschilder, Fässer, Hindernisse, selbst Lebewesen und Fahrzeuge – wie von Geisterhand kann Crypto diese anheben, bewegen und wegschleudern. Dieses Feature machte uns während des Zockens am



↑ Psychokinese macht's möglich: Crypto schleudert selbst Fahrzeuge durch die Luft.



↑ Auch schwere Kampfboter hat der pfiffige Hauptdarsteller im Griff.



↑ Plopp: Und wieder verlässt ein Gehirn den Kopf seines ehemaligen Besitzers.

Bonus-Info

KONZENTRATION

Wenn das kauzige Alien seine mentalen Kräfte einsetzen will, muss es sich konzentrieren. Ist die Konzentrationsfähigkeit aufgebraucht, so können die psychokinetischen Fähigkeiten nicht benutzt werden. Crypto kann seine Konzentrationsfähigkeit allerdings aufladen, indem er die Gedanken ahnungsloser Passanten liest.

BESSER LEBENDIG ...

... als tot. Wenn Crypto das Gehirn von Menschen extrahiert, erhält er dafür DNS-Punkte. Das Gehirn von Toten bringt allerdings nicht so viel Punkte wie das von Lebenden. Die DNS-Punkte sind im Übrigen die Währung für die Beschaffung der Waffen-Upgrades.

» meisten Spaß. Es sieht einfach köstlich aus, wenn Crypto Kühe oder Polizeibeamte in die Luft hebt und herumwirbeln lässt.

Während des Spielens informiert Sie eine Anzeige in der oberen Bildschirmmitte permanent darüber, wie viel Aufsehen Crypto erregt und ob jemand hinter ihm her ist. Wird er von Menschen erkannt, so rufen diese die Polizei. Irgendwann schaltet sich dann auch das Militär ein und rückt dem Alien mit Panzern und Kampfbotern auf die Pelle. Und zu guter Letzt werden noch die Jungs von der Geheimorganisation Majestic alarmiert. Diese hat sich auf die Bekämpfung von Außerirdischen spezialisiert. Außerdem können diese Typen Cryptos Tarnungen durchschauen.

An sechs verschiedenen Schauplätzen stiften Sie im Spiel als durchgeknalltes Alien Chaos. Unter anderem geht es auch in der Area 42 zur Sache und in Capitol City erwartet Sie sogar ein Weißes Haus sowie das Octagon (nicht das Pentagon).

Alles in allem hätten wir uns noch eine Hand voll mehr Schauplätze gewünscht. Zudem gewinnt *Destroy all Humans!* anfangs nur langsam an Fahrt. Im ersten Drittel des Spieles wiederholen sich viele der Aufgaben oft und der Schwierigkeitsgrad ist sehr niedrig. Dies ist nur wenig herausfordernd, mit zunehmender

Spieldauer werden die Missionen dann aber abwechslungsreicher und anspruchsvoller.

Das australische Entwicklerstudio Pandemic (u. a. *Full Spectrum Warrior*, *Mercenaries*, *Star Wars Battlefront*) hat auch mit *Destroy all Humans!* in technischer Hinsicht kaum etwas anbrennen lassen. Sämtliche Areale sind sehr groß und überzeugen mit netten Details. Besonders sticht aber das Charakterdesign des Titelhelden heraus. Man muss den permanent übel gelaunten, kleinen Kerl einfach gern haben. Leider sehen dafür die Texturen der Nebencharaktere in den Zwischensequenzen eher mittelmäßig, weil verwaschen, aus. Bei der Benutzung der Waffen hat Pandemic hingegen für erstklassige Explosionseffekte gesorgt und die Action läuft trotz einer frei beweglichen Kamera stets flüssig ab. Lediglich arg spät auftauchende Pop-ups trüben den guten grafischen Eindruck ein wenig.

In puncto Sounduntermalung enttäuscht *Destroy all Humans!* ebenfalls nicht. Sämtliche Stimmen wurden hervorragend synchronisiert und Cryptos kratzige Stimme klingt im Deutschen genauso cool wie in der englischen Fassung. Dazu gibt es passende Soundeffekte, die - wie auch alle anderen Melodien - an die eingangs erwähnten Filmklassiker der 50er-Jahre angelehnt sind.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Krieg stinkt! Auch in Videospielen. Aber wenn schon virtuelle Schlachten ausgetragen werden, dann wünsche ich mir in Zukunft bitte immer so ein närrisches Szenario wie in diesem Titel. Es macht einfach tierischen Spaß, mit Cryptos skurrilen Waffen und seinen mentalen Fähigkeiten die unwürdigen Menschlein zu knechten. 15 Stunden Spaß beim ersten Durchspielen, jede Menge schwarzer Humor und ein abwechslungsreiches Gameplay machen das Spiel für mich zum Hit. Nur ein Checkpoint-System hätte ich mir in einigen Missionen gewünscht.

Die Wertung

Destroy all Humans!

- ★ Gelungener Einsatz der Psychokinese-Kräfte
- ★ Witzige Handlung mit schwarzem Humor
- ★ Charmant inszeniert mit toller deutscher Synchro
- ★ Kompletter Spielfilm als Bonus freischaltbar
- Fehlendes Checkpoint-System

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
82%	84%	- %	85%

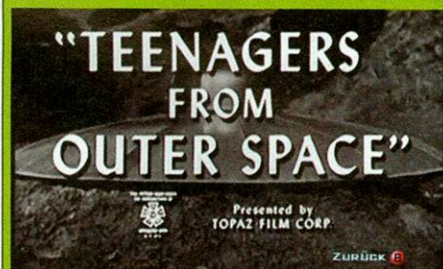
Das Fazit

Humorvolles Action-Abenteuer mit abwechslungsreichem Gameplay und einer Riesensmenge freischaltbarer Boni.

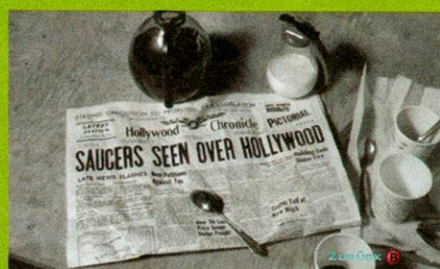
BONUS-WAHNSINN Jede Menge Extras sorgen für Langzeitmotivation

Fleißige Spieler können auch in *Destroy all Humans!* als Belohnung unzählige Boni freischalten. Neben diversen Trailern, Bildern und Outtakes erwarten Sie unter ande-

rem auch diese drei überaus interessanten Filme. Es lohnt sich also tatsächlich, auch sämtliche Nebenmissionen des Spieles zu knacken.



↑ **TEENAGERS FROM OUTER SPACE:** Wenn Sie das Spiel lösen, dürfen Sie sich die kompletten 86 Minuten dieses Schwarz-Weiß-Klassikers in der englischen Originalfassung ansehen.



↑ **PLAN 9 FROM OUTER SPACE:** Mit Ed Wood hat auch einer der schrägsten Regisseure aller Zeiten einen Alien-Film gedreht. Zehn Minuten davon sind ebenfalls im Spiel versteckt.



↑ **THE MAKING-OF:** Mehrere interessante „Making of“-Videos zeigen die interessante Entwicklung dieses Spieles, das ursprünglich als reine Ufo-Ballerei in riesigen Städten gedacht war.



Sid Meier's Pirates!

Landratten und Leichtmatrosen seien gewarnt -
im Remake des Piratenepos verschlägt es Sie auf hohe See!

Von: Patrick Becker

Publisher: Take 2	Genre: Simulation
Sprache: Deutsch	USK: Ohne Beschr.
Spieler: 1-4	Termin: 22. Juli
www.take2.de	

Hurra, entert die Softwareläden und belagert die Elektromärkte - *Sid Meier's Pirates!* segelt endlich auch auf der Xbox. Leser „älteren“ Semesters werden sich noch an das Jahr 1986 erinnern. Schlaflose Nächte, Augenringe und hemmungsloser Kaffeeconsum waren angesagt - alles nur, um mit einem pixeligen Zweimaster Piraten zu jagen und sich auf die Suche nach der eigenen Familie zu begeben. Der ebenso einfache wie geniale Mix aus Rollenspiel, Simulation und Adventure, gewürzt mit einer Prise Strategie, machte das Piratenepos zum zeitlosen Klassiker. Jetzt verpasst Schöpfer Sid Meier seinem Meisterwerk eine Frischzellenkur. Pixelgrafik und Dodelsound sind passé: *Pirates!* erstrahlt in neuem Glanz. Anfang des 17. Jahrhunderts - Sie sitzen als Grünschnabel mit Ihrer Familie beisammen und feiern die bevorstehende Ankunft Ihrer Handelsflotte. Reichtum und Ehre soll sie bringen und die Schulden beim Marqués Montalbán begleichen. Sie beobachten das gesellige Treiben, als es fürchterlich an die Eingangspforte donnert! Schlechte Nachrichten: Die Flotte

ist verschollen, aber die Schulden müssen trotzdem gezahlt werden. Dann geht alles sehr schnell. Der Marqués nimmt Ihre Familie gefangen. Nur Sie entkommen knapp und bringen sich in Sicherheit. Verstört und verängstigt, sind Sie auf sich alleine gestellt. Und Sie kennen nur ein einziges Ziel: Ihre Familie wieder zusammenzuführen - um jeden Preis!

Nach der schicken und stimmungsvollen Intro-Sequenz inklusive zeitgemäßer 3D-Optik bestimmen Sie zu Beginn Ihrer Karriere eine thematische und zeitliche Epoche, in der Sie zur See fahren wollen: Händler und Piraten, neue Kolonialmächte, Seeräuberhelden oder Sonnenuntergang der Piraten. Die Geschichte von *Pirates!* ändert sich dadurch nicht, aber die Besitzverhältnisse der Kolonialmächte wechseln und bestimmte Städte existieren erst zu späteren Zeitpunkten oder sind unter anderem Namen bekannt. So heuern Sie als junger Freibeuter auf einer kleinen Schaluppe Ihrer Wahl unter französischer, englischer, spanischer oder holländischer Flagge an und dürfen sich noch eine Spezialfähigkeit aussuchen: Fechten, geschickter Umgang mit Kanonen, Navigationsfähigkeiten, medizinisches Wissen oder Witz und Charme. Jede Fähigkeit wird sich auf Ihrer Reise auszahlen, zum Beispiel in hitzigen Gefechten auf hoher See oder auch beim Flirten mit den unzähligen Gouverneurstöchtern. Die Entscheidung liegt bei Ihnen, wie fast alles in *Pirates!* Nach einer Meuterei auf Ihrem Schiff übernehmen Sie das Ruder und scharen eine kleine ➤

„Pirates! begeistert durch eine stimmungsvolle Karibik-Atmosphäre und völlige Bewegungsfreiheit.“



➤ In der Karibik ist die Hölle los: Unzählige Schiffe kreuzen vor den hübschen Städten.

Bonus-Info

SCHIFFSBAUER

In bestimmten Städten haben die Schiffsbauer spezielle Fähigkeiten und können Ihre Flotte mit besonders starken Panzerungen oder durchschlagenden Bronzekanonen ausstatten. Zusätzlich gibt es Hagelgeschosse, die nicht nur das Schiff zerstören, sondern auch der Besatzung schaden.

ENTERN

Wenn Sie dem Gegner zahlenmäßig unterlegen sind, erfolgt zu Beginn der Enter-Sequenz ein kleines Minispiel, in dem Sie den Nachteil wieder wettmachen können. Dazu werden bestimmte Tasten auf dem Joypad innerhalb eines Zeitlimits gedrückt. Anschließend wird der Kampf mit dem Schwert ausgefochten.

ENTERN FÜR EINSTEIGER

Mit diplomatischem Gerede zwingen Sie niemanden in die Knie, also hilft nur brachiale Gewalt. Wie das Entern eines Schiffes im Einzelnen funktioniert und wie schnell der gegnerische Kapitän die Hosen voll haben kann, sehen Sie hier.



SCHRITT 1

➤ Kommt ein gegnerisches Schiff in Angriffsdistanz, so wird dies angezeigt und Sie können angreifen.



SCHRITT 2

➤ Im nächsten Schritt wählen Sie in der Umgebung das Schiff aus, das Sie angreifen möchten.



SCHRITT 3

➤ Jetzt wird in den Gefechts-Modus umgeschaltet. Sie feuern Kanonen ab und bestimmen die Art Ihrer Munition.



SCHRITT 4

➤ Wenn der Gegner nicht aufgibt, rammen Sie das Boot und zeigen dem feindlichen Kapitän mit dem Schwert seine Grenzen.



SCHRITT 5

➤ Sie rauben dem Gegner sämtliche Vorräte und können das Schiff versenken oder in die eigene Flotte übernehmen.

Bonus-Info

MEHRSPIELER-MODUS

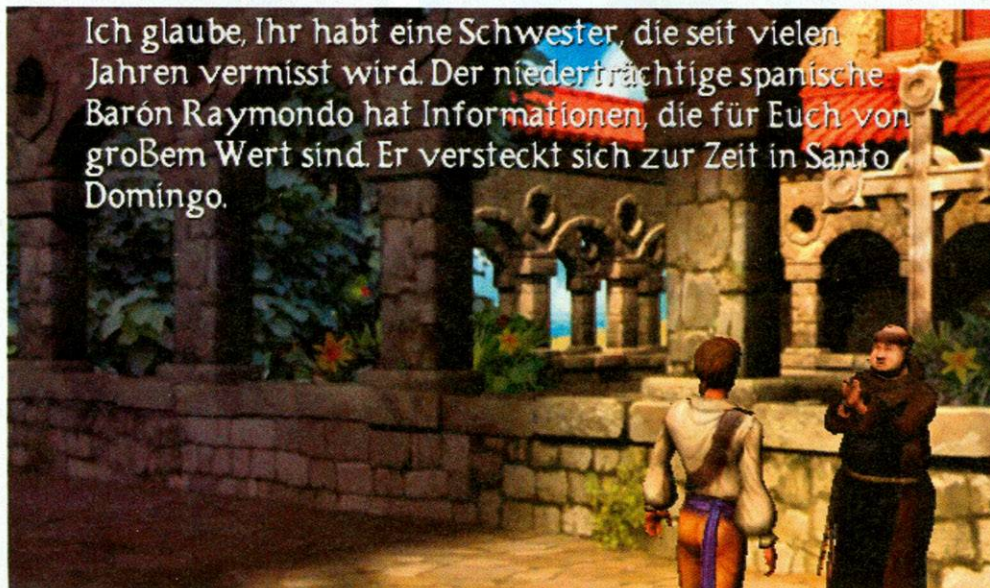
Im Mehrspieler-Modus kämpfen Sie gegen bis zu drei befreundete Kapitäne. Sie schnappen sich ein Schiff und auf See lassen Sie dann die Kanonen sprechen – genau wie im Angriffs-Modus der Einzelspielerkampagne. Wer als Letztes noch mit vollen Segeln fährt, gewinnt.



↑ Später wächst Ihre Flotte um weitere Schiffe an.



↑ Selbst in der ansonsten so sonnigen Karibik geraten Sie öfter mal in ein Unwetter.



↑ In Jesuitenklöstern bekommen Sie wertvolle Hinweise über den Verbleib der lieben Verwandtschaft.

» Meute von Abenteuerlustigen um sich, um einer der gefürchtetsten Piraten der originalgetreu abgebildeten Karibik zu werden. Einfacher gesagt als getan, stehen Ihnen zu Beginn doch nur begrenzte Geldmittel, eine kleine Crew und ein winziges Schiff zur Verfügung. Dieses steuern Sie aus der Vogelperspektive und laufen zielstrebig den nächsten Hafen an. Dreh- und Angelpunkt der kleinen Häfen ist meist die Taverne. Hier können Sie Männer anheuern, mit Bardamen quatschen oder den Barkeepern wertvolle Informationen entlocken. Beim Schiffsbauer rüsten Sie Ihr Schiff auf, lassen es überholen und können es auch verkaufen. Nach einem kurzen Besuch beim örtlichen Händler, der zahlreiche Waren wie Zucker, Luxusgüter oder Lebensmittel anbietet, machen Sie sich auf den Weg zum Gouverneur. Dieser begrüßt Sie freundlich und informiert Sie über das aktuelle Kriegsgeschehen mit anderen Kolonialmächten. Gerne stellt er Ihnen auch einen Kaperbrief aus, der Sie ermächtigt, gegnerische Schiffe zu entern und zu versenken.

In *Pirates!* sind Ihnen keine Grenzen gesetzt, dann viele Wege führen zum Ziel. Sie können durch geschicktes Handeln mit dem örtlichen Kaufmann Waren erwerben und diese im nächsten Hafen gewinnbringend zu verkaufen versuchen. So schippern Sie friedlich vor sich hin, kaufen sich zusätzliche Schiffe und suchen Ihre Familie. Oder Sie gehen den brachialen Weg und greifen auf hoher See jedes Schiff an, das Ihnen vor die Kanonen kommt. Dazu wird dann in einen Gefechts-Modus umgeschaltet, in dem Sie zwar weiter Ihr Schiff steuern, aber zusätzlich verschiedene Munitionstypen auswählen und den Gegner schon vor dem Entern herbe Verluste zufügen. Mit etwas Glück winkt der Gegner schon mit der weißen Flagge, wenn Sie nur in Reichweite kommen. Tapfere Piraten ergeben sich natürlich nicht und dann heißt es: „Klar zum Entern!“ Auf dem Deck des gegnerischen Schiffes stellen Sie sich im direkten Duell dem feindlichen Kapitän und zwingen diesen in einem ehrlichen Schwertkampf wortwörtlich in die Knie, bis auch die Besatzung kapituliert. Anschließend wird der Kahn entweder geplündert und versenkt oder in die eigene Flotte übernommen. Häufig finden sich auf feindlichen Schiffen auch Experten wie Smutjes oder Steuermänner, die Ihre Leute durch besseres Essen bei Laune halten oder Ihre Flotte durch gekonnte Navigation schneller segeln lassen. Letzteres kann von großem Nutzen sein, denn die Karibik hat ihre eigenen Gesetze. Da kommen Stürme auf, Unwetter brechen über Sie herein oder die Winde stehen so ungünstig, dass Sie kaum vorwärts kommen. Mit willkürlichen Angriffen auf hoher See gelangen Sie zwar schnell zu vielen Schiffen und einer Menge Gold, allerdings wird man Sie in keinem Hafen mehr willkommen heißen. Viel geschickter ist es, mit den Gouverneuren der einzelnen Städte immer auf „guten Kumpel“ zu machen. Wenn Sie Aufträge wie das Kapern feindlicher Schiffe, Angriffe auf gegnerische Städte oder kleine Eskortaufträge erfüllen, »

WEIBERHELD Abschleppen für Anfänger

Sie sind ein wenig schüchtern? Haben Probleme damit, Frauen anzusprechen? Wir geben Ihnen ein paar kleine Tipps und zeigen, wie man die Bräute in *Pirates!* so

richtig beeindruckt, dann charmant um den Finger wickelt und anschließend vor den Traualtar zerrt. Dafür muss „Mann“ allerdings auch so manches Opfer bringen.



SCHRITT 1

↑ Immer schön brav zu Daddy sein, denn wenn er Sie mag, dann stellt er Ihnen auch ganz schnell das wohl behütete Töchterlein vor.



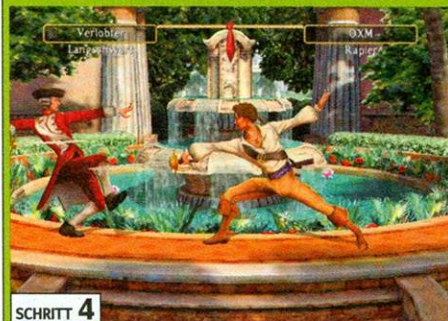
SCHRITT 2

↑ Ja, stimmt – Tanzen ist was für Warmduscher und Weicheier, aber sehen Sie einfach das Ziel. Der Aufwand lohnt sich für die Schnalle.



SCHRITT 3

↑ Frauen steht auf schöne Klunker! Rubinringe können Sie nicht im Kaugummiautomaten ziehen, dafür aber in Hafenspelunken erwerben.



SCHRITT 4

↑ Jetzt wird es handgreiflich, denn der miese Sack von Verlobtem meint, Besitzansprüche geltend machen zu können – Pustekuchen!



SCHRITT 5

↑ Die Heldentat – Sie retten die Schönheit aus den Händen eines fiesen Schurken und bringen sie heile nach Hause zu Papa, der total begeistert ist.



SCHRITT 6

↑ Gentlemanlike bitten Sie den Gouverneur um die Hand seiner Tochter, die von nun an die glücklichste Frau der Karibik ist und Sie mit Infos versorgt.

„Das herrliche Leben als Pirat entfacht beim Spieler ein riesiges Suchtpotenzial“

» zeigen sich die Herren erkenntlich. So werden Sie schnell befördert, bekommen ein eigenes Landgut und werden bei guter Führung auch der hübschen Tochter des Gouverneurs vorgestellt. Ein Techtelmechtel mit ihr zählt sich schnell aus, bedarf aber kleiner Tanzeinlagen in Form eines Minispiels und anderer Gefälligkeiten (siehe Extrakasten). Dafür verraten die Bräute einem hübschen Burschen, wie Ihnen gerne, wo sich gesuchte Banditen befinden und Schätze versteckt sind, oder beschenken Sie mit nützlichen Gegenständen wie Pistolen, Schwertern oder Navigationsbüchern.

Aber zum eigentlichen Ziel Ihres Abenteuers: zur Familie und Ihrer Rache an Marqués Montalbán. Um die Festung des Schurken ausfindig zu machen, haben Sie 15 Aufgaben zu erfüllen. Sie müssen von bestimmten Nationen befördert werden, gefährliche Piraten fangen, spezielle Galeeren kapern oder eine Gouverneurstochter ehelichen. Stück für Stück kommen Sie so Ihrem Ziel näher. Gleichzeitig will aber die liebe Verwandtschaft gefunden werden. Dazu bekommen Sie Tipps in Kneipen, gehen Hinweisen von Barkeepern

nach und reisen quer durch die Karibik, um zwielichtige Informanten zu finden, die Ihnen Karten aushändigen, auf denen die Aufenthaltsorte von Schwester, Onkel, Tante und Großvater eingezeichnet sind. Allerdings gibt es für jedes Familienmitglied eine neue Karte, die aus mehreren Teilen besteht. Auf diese Weise kommt es durchaus vor, dass Sie dreimal von San Juan nach Trinidad und zurück segeln müssen, bis Sie alle Informationen gefunden haben. Ähnlich funktioniert auch die Schatzsuche in *Pirates!*. Von Fremden in Kneipen erhalten Sie Schatzkarten, die einen kleinen Ausschnitt des Ortes zeigen, an dem der Reichtum berühmter Piraten versteckt ist. Um die geheimnisvollen Städte der Maya oder Azteken zu finden, die bis oben hin mit Gold gefüllt sind, müssen Sie mehrere Kartenstücke zusammenfügen. Aber der Aufwand lohnt sich!

Was hat sich also geändert? Eigentlich nichts und doch vieles! Sie jagen immer noch auf der Suche nach Ihren Verwandten durch die Karibik, erfüllen Aufträge für die verschiedenen Nationen, erobern Frauenherzen, entdecken Piratenschätze und treiben »



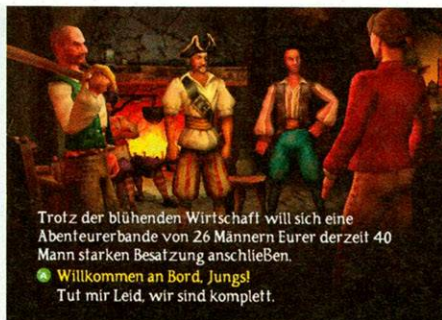
↑ Details wie Spiegelungen oder Delphine tragen zum Flair bei.



↑ Beim Schiffsbauer können Sie Ihre Pötte reparieren lassen.



↑ Für einen guten Handel sollten Sie die Preise in den verschiedenen Städten gut kennen.



↑ Besatzung ist gut, allerdings will diese durch Überfälle und Angriffe bei Laune gehalten werden.



↑ Die nette Barfrau gibt wertvolle Hinweise über die Ereignisse in der Karibik.



↑ Je nach Lage des Ortes ertönt unterschiedliche Musik bei der Ankunft.



↑ Kleine Hinweistafeln erscheinen beim Vorbeisegeln an gegnerischen Schiffen.

Bonus-Info

HINWEISE

Ab und zu sollten Sie für wichtige Hinweise auch die Jesuitenklöster oder Eingeborenendörfer besuchen. Der Abt hat so manchen guten Tipp auf Lager, wer etwas über die Verwandtschaft wissen könnte.

GEGENSTÄNDE

Erstmals gibt es in *Pirates!* zahlreiche Gegenstände, die Ihnen auf Ihrer Reise sehr nützlich sind. Mit einem falschen Bart und einem Kostüm können Sie sogar in Städten Handel treiben, in denen eigentlich niemand etwas mit Ihnen zu tun haben möchte.

„Der Klassiker aus der Blütezeit des Commodore 64 erstrahlt in neuem Glanz!“

» regen Handel. Im Gegensatz zum Original können Sie Städte allerdings nicht mehr von See aus angreifen. Wollen Sie eine Stadt erobern, so müssen Sie diese auf dem Landweg belagern. Auch die Aufträge der Gouverneure haben sich leicht geändert. Töchter wollen aus den Klauen von fiesem Kidnappern befreit werden oder es müssen Friedensverträge überbracht werden. Auch die kleinen Tanzspiele gab es im Original noch nicht. Die Fremden in den Tavernen halten nun neben Schatzkarten auch zahlreiche wichtige Gegenstände wie Ferngläser, Rubine oder robustere Kleidung bereit. Trotz der kleinen Veränderungen hält die Faszination von *Pirates!* an. Der hohe Suchtfaktor geht von der völligen Freiheit aus, ständig tun und lassen zu können, was Sie möchten. Sie wollen Piraten jagen? Kein Problem! Sie versuchen lieber als ehrliche Haut mit regem Handel zu Geld zu kommen? Dann los! Oder Sie kümmern sich um die netten Gouverneurstöchter in den verschiedenen Städten. Ihnen sind kaum Grenzen gesetzt. Sie können immer wieder in Ihr Logbuch blicken und

ausstehende Aufträge auch nach Wochen oder Monaten noch erfüllen. Dabei ist die Suche nach den Verwandten immer der rote Faden, den Sie verfolgen können, aber nicht müssen.

Grafisch hat Sid Meier das Piratenepos prima an die Fähigkeiten der Xbox angepasst. Wolken ziehen vorbei, Delphine tummeln sich um den Bug des eigenen Schiffes, die Kampfszenen sind klasse in Szene gesetzt und die tollen Calypso-Rhythmen und die zeitgenössischen britischen Seefahrerlieder passen prima zu Ihrem Leben als Abenteurer und Pirat. Wunderschöne 3D-Grafiken, flüssige Kampfszenen und gelungene Zwischensequenzen vermitteln zusätzlich perfektes Abenteuer-Feeling. Ein kleiner Wermutstropfen am Ende: Was damals als Nonplusultra des Gameplays galt, ist heute zwar auch noch gut, hält aber nicht mehr ganz so lange an wie damals. Nach knapp 20 Stunden sind die meisten Aufgaben erledigt und die Langzeitmotivation sinkt. Bis dahin werden Sie aber mit *Pirates!* ein spannendes, nervenaufreibendes Abenteuer erleben. Schiff ahoi!

Meine Meinung

» Jean-Reiner Jung

Ich erinnere mich noch gut an die Zeit mit *Pirates!* Kein Spiel hat mich damals länger fasziniert als dieser Titel. Nach dem Eintrudeln des Testmasters der Neuauflage war ich dann auch für Stunden unter dem Kopfhörer verschwunden und tauchte völlig in das Karibikabenteuer ein, denn es hat nichts von seiner Faszination verloren. Die kleinen Gameplay-Modifikationen sind nett, ändern aber nichts am gewohnten *Pirates!*-Feeling. Selbst die Minispiele fand ich persönlich klasse und nicht störend! Hier gilt nicht nur für Nostalgiker: Zugreifen!

Die Wertung

» Sid Meier's Pirates!

Offenes Spielkonzept

Aufpolierte Optik

Neuerungen im Gameplay

Hoher Suchtfaktor

Nach 20 Stunden mangelt es an Abwechslung

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
81%	77%	76%	85%

Das Fazit

Gelungene Neuauflage eines zeitlosen Klassikers mit aufpolierter Optik und kleinen Innovationen.

SCAR Squadra Corse Alfa Romeo

Lass ihn raus, den Tiger - frischer Wind im Rennspielgenre!

Bonus-Info

Alfa Romeo
Der italienische Automobilhersteller hegt eine lange Tradition. Vor knapp 100 Jahren, Anfang des 20. Jahrhunderts, entstand in der Nähe von Mailand das erste Alfa-Automobil-Werk. Aber erst vier Jahre später verließ das erste Fahrzeug die Hallen. Im nächsten Jahr feiert Alfa Romeo somit seinen 100. Geburtstag.

Von: Patrick Becker

Publisher: Atari	Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch	USK: Ohne Beschränkung
Spieler: 1-2	Termin: -
www.atari.de	

Das Rennspiel des Automobilherstellers Alfa Romeo entlockte mir sogleich den etwas gleichgültigen Kommentar: „Nicht noch ein Lizenz-Renner!“ Jedoch spätestens nach dem dritten Rennen und den ersten Fahrversuchen in einem Alfa 147, der sich anfangs etwas schwammig steuerte, kam nach einer kurzen Eingewöhnungsphase ein freudiges Grinsen auf. SCAR kopiert keine bestehenden Rennspielkonzepte und geht seinen ganz eigenen Weg. Im Mittelpunkt des Geschehens steht nämlich nicht das Aufmotzen oder Freischalten diverser Alfa-Romeo-Fahrzeuge, angefangen vom Alfa 147 oder 156 bis hin zu den sportlichen Nuvola-Modellen, sondern die Entwicklung Ihres Fahrers. Hier zeigen die Jungs von Milestone Mut zur Innovation. Ihr Fahrer verfügt insgesamt über neun Fähigkeiten: Herz, Sicht, Einschüchterung, Handling, Beschleunigung, Rettung, Voraussicht, Konzentration, Ausdauer. Im Dynastie-Modus haben Sie dann die Möglichkeit, wertvolle Erfahrungspunkte zu sammeln. So werden schnellste Runden, Überholmanöver oder das Einschüchtern der

Gegner durch enges Auffahren belohnt. Haben Sie genügend Punkte beisammen, steigen Sie ein Level auf und erhalten neue Autos und abermals Punkte, mit denen Sie wiederum Ihre Fähigkeiten verbessern und somit das Fahrverhalten Ihres Fahrers maßgeblich beeinflussen. Ausdauer erhöht zum Beispiel die Kondition Ihres Rennpiloten. Bei harten Rennen sinkt diese nämlich schnell genull, was zu einem verschwommenen Blickwinkel führt. Oder Sie verbessern Ihre Sichtfähigkeiten, denn dahinter verbirgt sich ein geniales Feature, der Tiger-Effekt. Per Knopfdruck spult das Renngeschehen einige Sekunden zurück und Sie haben die Möglichkeit, erneut einzugreifen. Damit lässt sich beispielsweise ein Fehlverhalten nachträglich korrigieren. All diese Features machen die Motivation von SCAR aus. Auf dem Stadtkurs in Mailand, auf Sizilien, den Rennkursen in Valencia oder dem berühmten Hockenheimring rasen Sie um Ruhm und wertvolle Punkte.

Technisch macht SCAR einen durchaus soliden Eindruck. Die Strecken sind optisch abwechslungsreich, Schlösser und Burgen rauschen flüssig an Ihnen vorbei. Das Schadensmodell ist gelungen, aber nur begrenzt und wirkt sich nicht so detailliert auf das Fahrverhalten aus, wie man es von Konkurrenzprodukten wie *Forza* kennt. Das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch, denn SCAR hat mit den abwechslungsreichen Aufgaben, dem Tiger-Effekt und den Rollenspiel-Elementen seine ganz eigenen Stärken und dürfte viele Freunde finden.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Ich hatte richtig viel Spaß mit SCAR. Nach dem anfänglichen Schock über das etwas schwammige Verhalten der ersten Fahrzeuge macht der Alfa-Renner richtig Laune. Je länger Sie spielen, desto besser bekommen Sie die Boliden in den Griff und stellen schnell fest, dass elegantes Kurvenfahren das A und O ist. Die Rollenspiel-Elemente bringen frischen Wind ins Genre und verleihen dem Spiel seinen ganz eigenen Charme. Die abwechslungsreichen Aufgaben motivieren langfristig, ein paar Strecken mehr hätten es dennoch sein können.

Die Wertung

SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo

- + Tolle Rollenspiel-Elemente
- + Tiger-Effekt zur Vermeidung von Unfällen
- + Abwechslungsreiche Aufgaben
- Leider nur wenige Strecken
- Nur begrenztes Schadensmodell

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
77%	72%	76%	80%

Das Fazit

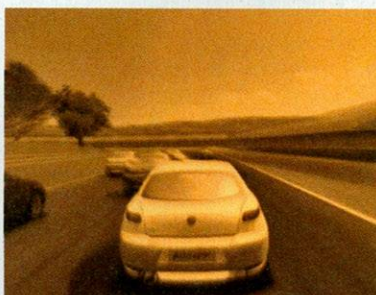
Sehr gelungenes Rennspiel mit innovativen Ideen, aber auch wenigen Strecken und begrenztem Schadensmodell.



↑ In Prüfungen winken neue Gegenstände.



↑ Für Überholmanöver gibt es Punkte.



↑ Der Tiger-Effekt spult die Zeit zurück.



↑ Die Straßen von Valencia sehen klasse aus, fordern den Fahrer aber mit sehr engen Kurven.



Pariah

**Supergrafik und Karteneditor:
Gefahr für Genrekönig Halo 2?**

Von: Bernd Holtmann

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

Zwei schwer bewaffnete Soldaten schreien Ihnen etwas entgegen: „Hey Doc, du bist so gut wie tot!“ Währenddessen bringen Sie sich schnell hinter einem riesigen Felsen in Sicherheit. Lange lassen sich die Herren nicht bitten – und schon wenige Sekunden später flankiert man Sie. Da hilft kein Fluchen und kein Beten – der Griff zur Waffe ist unausweichlich. Und das, obwohl Sie als Arzt doch eigentlich Leben retten sollten!

Im Science-Fiction-Shooter *Pariah* spielen Sie den Militärdoktor Jack Mason. Der sitzt, wie Sie bereits gemerkt haben, ganz schön tief in der Tinte. Wie so oft im Leben hat der Ärger mit einer Frau zu tun – in diesem Fall heißt der Grund Karina, ist bildhübsch und liegt wegen einer hochansteckenden Virusinfektion in einer Stasiskammer. Doc Mason soll sie auf einem Transportflug begleiten – ein Routineauftrag für ihn. Doch kurz vor dem Landeanflug wird die Seitenwand ihres Raumschiffes von einer Rakete durchlöchert und sie müssen notlanden. Während der Bruchlandung erwacht Karina und versucht zu fliehen. Es kommt zu einer Rangelei, bei der die Schöne vom Co-Piloten angeschossen und Mason durch ihre Blutspritzer mit »



↑ Die Gegnermodelle sind sehr detailliert - aber der Typ hier sieht trotzdem hässlich aus.

» dem tödlichen Virus infiziert wird. Deshalb stehen fortan beide unter Beschuss - und müssen sich nicht nur gegen Heerscharen von Soldaten, sondern auch gegen herumlungern- de Ex-Knackis und Söldner wehren, um eine Lösung für ihr tödliches Problem zu finden.

Die Einzelspieler-Kampagne von *Pariah* besteht aus 18 durchweg linearen Levels, in denen Sie sich wie auf Schienen zunächst durch wunderschöne Waldgebiete, später durch einen fahrenden Zug oder eine Gefängnisanlage samt Zellentrakt kämpfen. Optisch erwartet Sie ein Meisterwerk, das dank der *Unreal*-Grafik-Engine fabelhafte Areale auf den Bildschirm zaubert, in denen sich Bäume leicht im Wind wiegen, Stromkabel elegant zwischen Masten schwingen und selbst riesige Steinbrocken dank Bump Mapping sehr plastisch wirken. An einigen wenigen Stellen dürfen Sie Betonpfeiler oder Wachtürme dem Erdboden gleichmachen - doch die werden von den Programmierern schon nach einigen Levels wie in einem Baukastensystem wieder verwendet, sodass sich die Abwechslung in Grenzen hält. Die Qualität der Levels schwankt übrigens beachtlich: In den meisten Missionen müssen Sie genreblich alle sichtbaren Gegner erledigen, Schalter zum nächsten Levelab-

schnitt finden und immer neue Feindeswellen abwehren. Hin und wieder gibt es Abwechslung, zum Beispiel wenn Sie von einem bewaffneten Buggy aus andere Fahrzeuge abballern. Das macht richtig Laune, schließlich sind auch die Verfolger gut bewaffnet und sehr schießwütig. Einen starken Kontrast dazu bildet eine langweilige Schießbuden-Passage, in der Sie in einem stationären Geschützturm sitzen und auf zaghaft über den Bildschirm schwebende Raumschiffe zielen. Bemerkenswert inkonsequent: Die Raumschiffe ballern zwar zurück, doch solange Sie im Geschützturm hocken, passiert Ihnen nichts - und es geht Ihnen nicht einmal die Munition aus.

Mit überzeugenden Argumenten ist die Waffenkammer von *Pariah* ausgestattet: Neben einem praktischen Heilungsgerät steht Ihnen das reguläre Shooter-Arsenal zur Verfügung. Maschinengewehr, Schrotflinte, Granatwerfer, Raketenwerfer, Scharfschützengewehr oder Plasma-Gewehr besitzen allerdings keinen zweiten Feuermodus, sie können durch Waffenenergiekerne in je drei Stufen aufgewertet werden. So beschleunigen Sie zum Beispiel das Heilungsgerät, verwandeln Granaten in Haftgranaten, verringern den Rüttelgrad der Maschinenpistole, erhöhen »

PIMP MY PISTOLE

So funktioniert das neue Waffensystem in *Pariah*.



↑ Mit solchen Waffenenergiekernen können Sie sämtliche Waffen in *Pariah* schrittweise aufrüsten.



↑ Auch das Erste-Hilfe-Gerät lässt sich damit aufmotzen, und zwar sehr einfach über das Waffenauswahlmenü.



↑ Mit der linken Schultertaste haben wir zwei der Energiekerne in einen weiteren Gesundheitsbalken verwandelt.

ÜBERVORTEILT Der Granatwerfer im Mehrspieler-Duell



↑ Wenn Sie den Granatwerfer ausgebaut haben, können Sie die Geschosse in Laufrichtung der Gegner platzieren – und zünden, sobald der Feind vorbeiläuft.



↑ Die Explosion besitzt übrigens einen so großen Wirkungsradius, dass sie selbst weiter entfernte Gegner ordentlich in Mitleidenschaft zieht.



↑ Wie gemein: Nach dem Upgrade können Sie Geschosse des Granatwerfers fernsteuern.



↑ Das Plasmagewehr färbt die Welt für kurze Zeit dezent grün ein.

Bonus-Info

MULTIPLAYER

Im Mehrspieler-Modus spielt *Pariah* sein ganzes Potenzial aus: Fahrzeuge mit fest montierten Geschützen erinnern stark an *Halo 2* – und über den onlinefähigen Level-Editor können Sie bestehende Karten leicht verändern und dann zum Download freigeben.

SEHR STAUBIG

Die Spielumgebung in *Pariah* ist nicht so interaktiv, wie man nach den ersten Levels vielleicht vermutet. Lediglich das 3D-Modell eines baufälligen Wachturms und einzelne (ebenfalls immer gleich aussehende) Betonsäulen lassen sich durch ein paar gezielte Schüsse zu Geröll verarbeiten.

» die Schussfrequenz oder verbessern die Zieloptik des Scharfschützengewehrs. Für die jeweils erste Ausbaustufe brauchen Sie lediglich einen der in den Levels versteckten Kerne, für die nächste Stufe zwei und für die dritte drei. Auf diese Weise rüsten Sie während des Spiels nach und nach Ihre Waffen auf, ohne – wie in *Halo 2* – immer neue aufzuheben.

Ebenso wie in *Halo 2* regeneriert sich der Spielercharakter nach einer kurzen Ruhepause selbstständig, allerdings nicht komplett, sondern nur bis zum nächst höheren Balkenabschnitt. Wenn Ihre Gesundheit nach

einem Feuergefecht auf drei von fünf Balken gesunken ist, können Sie die zwei fehlenden mit dem Heilungsgerät wieder füllen. Aber denken Sie daran, dass auch dieses Hilfsmittel nach „Munition“ verlangt – Sie sollten vor allem im letzten Drittel des Spiels jedes herumliegende Erste-Hilfe-Paket aufnehmen.

Dass *Pariah* ein optischer Leckerbissen ist, haben wir bereits erwähnt. Auch akustisch hat der Shooter so einiges zu bieten, zum Beispiel gute (aber unbekannte) deutsche Synchronsprecher, situationsbedingte Hintergrundmusik und nette Soundeffekte. Minuspunkte gibt es

für die teilweise sehr wirren und unlogischen Dialoge. Gespräche zwischen Mason und Karina wirken oft wie bloße Lückenfüller. In einer Situation spielt Karina zum Beispiel die tapfere Heldin, in der nächsten sitzt sie bibbernd in der Ecke und bittet Mason darum, nicht wegzugehen, nur um kurz darauf ohne lange Erklärung einfach fortzulaufen. Dabei hätte man sich hervorragend am Klassenprimus *Halo 2* orientieren können, denn dort flüstert einem die reizende Cortana selbst während der Missionen dauernd neue storyrelevante Infos ins Ohr und werbet »



↑ Sniper-Gewehr im Standard-Modus – ein Upgrade färbt Gegner übrigens ein.



↑ Luftkampf: Erledigen Sie die Geschütze und Wachen des anderen Fliegers.



↑ Im Hochsicherheitsgefängnis kämpfen Sie mit Wachdroiden.



↑ Der Raketenwerfer stellt auch entfernte Gegner schnell ruhig.

» Levels inhaltlich geschickt miteinander. Der Einzelspieler-Modus von *Pariah* ist sehr actionreich und macht durch das neue Waffensystem stellenweise wirklich Spaß – und sieht dabei hervorragend aus. Die Zwischensequenzen sind allerdings unterdurchschnittlich – und so bleibt der gesamte Spielspaß nicht nur unter dem von *Halo 2*, sondern muss sich bezüglich der Handlung auch erstklassig inszenierten Genre-Kollegen wie *Chronicles of Riddick* oder *Oddworld: Strangers Vergeltung* unterordnen.

Der Mehrspieler-Modus von *Pariah* ist hingegen überdurchschnittlich gut gelungen, auch wenn der deutsche Ansager besonders unmotiviert seine Arbeit verrichtet. Die offenen Levels, Fahrzeuge und das flexible Waffensystem sind perfektes Futter für Clanspiele, denn hier zählt sich geschicktes Vorgehen wirklich aus. Außerdem können Sie auch eigene Levels mit dem leicht zu bedienenden Karteneditor bauen und via Xbox Live anderen Spielern zum Download anbieten. Auf raffinierte Innenlevels oder geskriptete Events wie im Editor von *Time Splitters: Future Perfect* müssen Sie zwar verzichten, dafür gibt es wesentlich hübschere Außenlevels, viele Fahrzeuge und das Upgrade-Waffensystem. Wer von *Halo 2* gelangweilt ist, sollte *Pariah* auf jeden Fall eine Chance geben – es lohnt sich.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann



Technisch gesehen ist *Pariah* ein echter Knüller: Die Grafik ist der Hammer und das neue Waffensystem wirklich gelungen. Es macht auf Dauer nur kaum Spaß, denn wo andere Shooter mittlerweile durch ausgefeilte Dialoge und raffinierte Handlungsstränge auftrumpfen, muss der rasante Shooter leider passen. Ganz anders im Mehrspieler-Modus: Dort lässt *Pariah* durch den onlinefähigen Karteneditor und die Online-Tauschfunktion die Muskeln spielen – und kassiert dafür sogar den OXM-Elitestempel. Herzlichen Glückwunsch!

Die Wertung

» Pariah

- Koop-Modus via Splitscreen
- Raffinierte Gegner-KI
- Leveleditor mit Up- und Download-Funktion
- Stimmunglose Zwischensequenzen
- Levelabschnitte wiederholen sich häufig

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	80%	87%	79%

Das Fazit

Actionreicher, solider Shooter mit Leveleditor und Koop-Modus, aber deutlicher Story-Schwäche.

Medal of Honor

European Assault



Wir sind positiv überrascht: Electronic Arts haucht der Shooter-Serie neues Leben ein!

Von: Bernd Holtmann

Publ.: Electronic Arts	Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch	USK: Ab 18 Jahren
Spieler: 1-4	Termin: 16. Juni
www.electronic-arts.de	

Als Electronic Arts im vergangenen Oktober mit *Medal of Honor: Dogs of War* den nächsten Teil der Ego-Shooter-Reihe ankündigte, war die Begeisterung in der Redaktion verhalten. Kein Wunder, schließlich hatte sich EA durch den vorherigen Teil *Rising Sun* nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Doch mit dem neuen Titel sollte alles besser werden – und so versprach uns EA-Produzent Dan Winters bei seinem Redaktionsbesuch im März nicht nur abwechslungsreiche Missionen, sondern auch geschickter versteckte Skripts und eine raffiniert in die Levels verwobene Handlung. Seitdem hat sich allerdings einiges verändert, unter anderem der Name des Spiels.

In *MoH: European Assault* werden Sie als fiktiver Lieutenant William Holt im Auftrag des OSS (Office of Strategic Services) in den Kampf gegen die deutsche Wehrmacht geschickt. Die Reise führt Sie in vier Kampagnen nach Frank-

reich, Nordafrika, Russland und Belgien, wo Sie Hitlers Kampfmaschinerie durch geschickte Einsätze sabotieren sollen. Anders als beim aktuellen Konkurrenztitel *Call of Duty: Finest Hour* steuern Sie lediglich einen Helden, der aber in kurzen Filmsequenzen auch im Dialog mit anderen Frontkämpfern gezeigt wird. Das Prinzip geht auf, denn Dialoge und Kommentare ziehen den Spieler direkt ins Geschehen.

Optisch und spielerisch unterscheiden sich die Kampagnen stark voneinander. So müssen Sie in einer Mission des Nachts in einem verschneiten Landstrich vor Stalingrad eine deutsche Funkstellung zerstören, in einer anderen Mission infiltrieren Sie in der nordafrikanischen Einöde bei grellem Tageslicht eine Bunkeranlage der Nazis. Die Aufgaben in *European Assault* sind nicht so einfach, wie es vielleicht den Anschein hat. Abseits der Hauptziele gibt es in jeder Mission auch viele Sekundärziele, von denen man Ihnen nur wenige im kurzen Video-Briefing vorab verrät. Viele Aufträge erhalten Sie zum Beispiel erst, wenn Sie ein bestimmtes Gebiet erreicht oder bestimmte Gegner erledigt haben. Statt nun aber die einzelnen Ziele nacheinander abzuarbeiten, können Sie sich in den großen Levels fast immer frei bewegen und sich aussuchen, welchen Missionsteil Sie zuerst in Angriff nehmen. In den zwölf Levels werden Sie fast immer ➤

ABSEITS DER ACTION

Die Zusatzmissionen von *European Assault*

„Es ist Zeit für einen Wechsel“, dachte man sich bei Electronic Arts und hat das bislang erfolgreiche Schießbudenprinzip der *Medal of Honor*-Serie kurzerhand auf den Kopf gestellt: In *European Assault* müssen Sie in jedem Level neben einem Hauptauftrag auch zusätzliche Alternativ-Aufträge erfüllen. Dabei handelt es sich oft um Informationsbeschaffung, zum Beispiel wenn Sie sich in einer Raketenfabrik nach den Blaupausen für die V2-Rakete der Deutschen umschauen müssen. Der Clou am neuen Missionsdesign: Sie können selbst entscheiden, wann Sie welche Minimission in Angriff nehmen. Als kleine Hilfe sind die entscheidenden Haupt- und Nebenziele übrigens auf dem Kompass vermerkt, sodass Sie stets im Blick haben, wie viel Arbeit im Feld noch auf Sie wartet.



➤ Wenn Sie sich nicht abseits umschaun, verpassen Sie viele Minimissionen wie diese hier: „Fotografieren Sie die V2-Pläne!“



➤ „In Deckung bleiben!“, schreit einer während aus dem Hauseingang rechts ein Kugelhagel über ihn hinwegsaust.



➤ Dieser Tiger-Prototyp ist Geschichte.



➤ Den Kolben ins Gesicht? Das mag er nicht.



➤ Endboss Erich kurz vor dem Ende.

EIN BLUTIGER SPASS

Der Adrenalin-Modus kurz erklärt

Wer die *Burnout*-Rennspiele kennt, erinnert sich auch an den hilfreichen Nachbrenner. Für *Medal of Honor: European Assault* haben sich die Entwickler etwas Ähnliches einfallen lassen: den Adrenalin-Modus. Durch besonders spektakuläre Kämpfe, Kopfschüsse oder Mehrfachtreffer mit einer Kugel füllt sich nach und nach die Adrenalin-Leiste am unteren Bildrand. Ist der Balken gefüllt, können Sie in den Adrenalin-Modus wechseln, der die Zeit verlangsamt, Sie für kurze Zeit unverwundbar macht, unendlich Munition spendiert und in dem Sie mit jedem Schuss mehr Schaden als vorher anrichten. Unser Tipp: Sammeln Sie durch geschickte Abschnüsse Adrenalin und sparen Sie es sich für augenscheinlich ausweglose Momente auf – zum Beispiel, wenn Sie einen Bunker stürmen oder eine feindliche Geschützstellung ausheben sollen.



↑ Der rot gefärbte Randbereich macht den Adrenalinrausch sichtbar.



↑ Die rote Adrenalin-Anzeige sinkt stetig, also nutzen Sie die gute Position.



↑ Im Adrenalin-Modus vergeht die Zeit langsamer, Sie können also besser zielen.

„European Assault ist eine sehr coole Weiterentwicklung der MoH-Serie.“

» von einer kleinen Einsatzgruppe begleitet, die Sie sogar kommandieren können. Wer aber vorschnell den Vergleich zu Taktik-Shootern wie *Tom Clancy's Rainbow Six 3* oder *Brothers in Arms: Road to Hill 30* wagt, ist auf dem Holzweg, denn die Teambefehle „Sammeln“ und „Vorücken“ bieten Ihnen nur begrenzte taktische Freiheiten. Stattdessen wird geschossen, was das Zeug hält. Wenn Sie ein paar Treffer kassieren, können Sie die kreuz und quer in Häusern und Ruinen versteckten Erste-Hilfe-Pakete einsetzen, um sich selbst und die Teamkollegen in Sekundenschnelle zu heilen. Diese Erste-Hilfe-Sets, Granaten oder Bonusleben werden übrigens mit flachen, rotierenden Bildern markiert.

Das sieht zwar nicht besonders hübsch aus und senkt auch den Realismusgrad, steigert aber durchaus den Spielspaß, denn auf diese Weise lassen sich Medikits auch auf mehrere Meter Distanz leicht erkennen.

Die Levels sind überaus gut gelungen und sehr abwechslungsreich. In einem Abschnitt liefern Sie sich zum Beispiel mit den Wehrmachtsoldaten eine erbitterte Schlacht um ein Dorf in den Ardennen und müssen sich gegen mehrere Panzer wehren, um an anderer Stelle

mit ein paar englischen Soldaten in einem Gegenschlag eine deutsche Versorgungsbrücke zu zerstören. Die Atmosphäre während der Missionen ist beeindruckend – nicht zuletzt wegen der hohen Anzahl an KI-gesteuerten Soldaten und den geschickt eingestreuten Skripts. Auf dem Schlachtfeld fliegen Ihnen Granaten um die Ohren, ganze Häuser werden von Panzern in Schutt und Asche gelegt – und immer wieder tauchen neue Gegner auf. *European Assault* gönnt Ihnen keine Ruhepause!

Die KI der Mitstreiter ist übrigens sehr gut gelungen, denn die Kerle sind intelligent genug, um bei geworfenen Granaten oder heranfahrenden Panzern in Deckung zu gehen, die Granaten gegebenenfalls zurückzuwerfen oder eigenständig ein paar Meter vorzurücken. Die Gegner hingegen sind im leichtesten Schwierigkeitsgrad reines Kanonenfutter und stellen mit Ausnahme der letzten Missionen in den Ardennen keine Herausforderung dar. Um das etwas auszugleichen, hat EA in jeden Level einen Boss-Gegner eingebaut. Dabei handelt es sich um besonders zähe Wehrmachtsoldaten, die in die Handlung verstrickt sind. In den Missionsbeschreibungen werden die zähen Gegner oft nur kurz erwähnt. Bei seinem



↑ Aus dem ersten Stock rechts wird gerade geschossen.



↑ Gegen Panzer helfen nur Raketenwerfer und Granaten.



↑ Die KI-Kollegen sind nicht dumm und decken Sie.



↑ Die V2-Rakete der Deutschen: Ihr aktuelles Ziel.

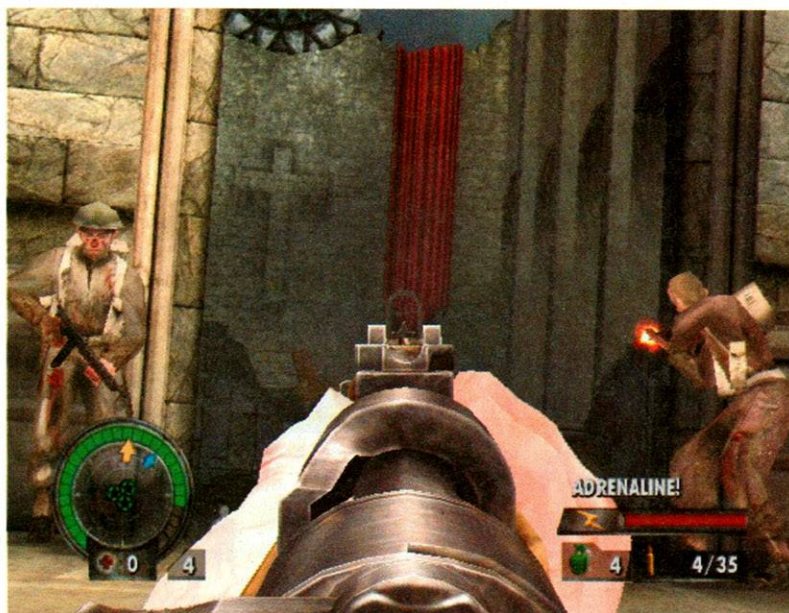
Bonus-Info

NAMENSPIELE

Ursprünglich hatte man den Titel *Dogs of War* genannt. Im April musste EA den Namen aufgrund von Copyright-Problemen ändern – und benannte das Spiel schließlich in *European Assault* um. Eigentlich passt der Name nicht zum Spiel, denn die Missionen führen Sie unter anderem auch nach Nordafrika und Russland.

ADRENALIN-LOGIK

Mit Logik sollten Sie an dieses Spiel nicht herangehen. Beispiel gefällig? Die neue Adrenalin-Leiste kann zwar durch beeindruckende Shooter-Fertigkeiten steigen, sinkt aber dafür in kurzen Ruhephasen nicht.



↑ Das Gewehr im Anschlag: Im Ziel-Modus können Sie sich auch beliebig zur Seite lehnen.



↑ Auch in Afrika bedienen Sie festmontierte Geschütze.



↑ Hier hilft nur eine kleine Portion Mut.



↑ Ein Engländer in Gefangenschaft.



↑ Der hier tauchte plötzlich auf – und verschwand gleich wieder.

Bonus-Info

WAFFENWAHL

Auf jeder Karte finden sich geschickt versteckte Waffen, die Sie zum erfolgreichen Gelingen Ihrer Mission verwenden können. Sie stehen einem Panzer gegenüber und haben keine Granaten mehr? Dann schauen Sie sich in den umliegenden Häusern um, denn dort liegen mehr als genügend.

„Die Kampagne ist super, würde im Koop-Modus aber noch mehr Spaß machen.“

» Redaktionsbesuch im März erklärte uns Dan Winters auch den Grund dafür: „Im Krieg hörten Soldaten oft von einzelnen Nazis, die durch erfolgreiche Kämpfe übermenschliche Kräfte zu haben schienen – auch wenn das nicht der Fall war. Doch die Psyche spielt einem oft einen Streich – und dieses Gefühl wollten wir durch die Levelbosse darstellen.“

Selbst wenn Sie beim ersten Durchspielen nicht alle Sekundärziele erfüllen, sind fünf bis sechs Spielstunden dafür einfach zu kurz. Hinzu kommt, dass EA dem Spiel nur einen Mehrspieler-Modus spendiert hat, den man mit bis zu vier Spielern lediglich im Splitscreen spielen kann. Etwas verwirrt hat uns die Tatsache, dass Netzwerk- und Online-Spielmöglichkeiten komplett fehlen, obwohl 16 Mehrspielerkarten und mehrere Spielmodi (wie Deathmatch und Capture the Flag) geboten werden.

Den Preis für die riesigen Levels und die vielen KI-Gegner bezahlt EA offenbar bei der Grafikqualität, denn optisch liegt *MoH: European Assault* weit hinter der Shooter-Konkurrenz. Die Texturen sehen teilweise sehr mat-

schig aus und KI-Kollegen und -Gegner werden mit verdächtig wenigen Details auf den Bildschirm gezeichnet. Es ist offensichtlich, dass der neue *MoH*-Teil wieder einmal für mehrere Konsolen programmiert wurde und deshalb nicht auf die starken Grafikmuskeln der Xbox zurückgreifen kann. Schade eigentlich, denn Xbox-only-Titel wie *Oddworld: Strangers Vergehung* sehen einfach um Längen besser aus.

Im Soundbereich kann *MoH: European Assault* dank THX-Lizenz und sehr gut integriertem 5.1-Sound punkten. Mit einer entsprechenden Anlage können Sie nicht nur die Schüsse und Explosionen orten, sondern sich auch vollkommen in dem actionreichen Spektakel verlieren – sehr cool!

European Assault ist ein sehr gut arrangierter und stimmungsvoller Weltkriegs-Shooter mit verzeihbaren Mängeln und der wunderbaren Aussicht auf mehr. Für den nächsten Teil sollte man noch etwas an den Kanten feilen und den Spielern nicht nur einen Koop-, Netzwerk- und Online-Modus spendieren, sondern auch deutlich mehr Levels.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann

Nur etwas mehr als fünf Stunden brauchte ich für das kurzweilige Shooter-Spektakel. Und trotzdem verdient EA für das neue Missionsdesign ein großes Lob, denn es nutzt die riesigen Levels aus, ohne den Spieler wie auf Schienen durch den Level zu führen. Zugegeben: Den Adrenalin-Modus habe ich beim Spielen zwar kaum gebraucht, dafür haben mich die Zusatzleben mehr als einmal davor gerettet, einen Level vorn beginnen zu müssen. Fazit: Für mich ist *European Assault* eine lobenswerte Weiterentwicklung, sehr spannend, aber auch sehr kurz.

Die Wertung

» Medal of Honor: European Assault

- Packende Atmosphäre
- Abwechslungsreiche, nichtlineare Levels
- Erstklassiger Sound
- Grafisch nur unterdurchschnittlich
- Kein Koop/Xbox Live/System Link

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
76%	88%	77%	83%

Das Fazit

Sehr kurzer Weltkriegs-Shooter mit frischen Ideen, abwechslungsreichen Levels, aber ohne Xbox-Live-Modus.

King of Fighters 2002 Challenge to Ultimate Battle

Auf die Fresse! Eins, zwei, drei - die Prügelriege ist zurück.

Bonus-Info

ZU GRABE GETRAGEN

So traurig es ist: Auf dem Heimatsystem der Prügelriege, dem Neo Geo, hat man die *King of Fighters*-Serie mittlerweile zu Grabe getragen. SNK wird keine Spiele mehr für das System produzieren. So ist *King of Fighters 2003* der letzte Teil der Serie.

Von: Patrick Becker

X Publ.: Flashpoint	X Genre: Beat 'em Up
X Sprache: Deutsch	X USK: Ab 12 Jahren
X Spieler: 1-2	X Termin: 30. Juni
X Live: 1-2	X System Link: -
X www.flashpoint.de	

Die große Zeit der Neo-Geo-Spiele ist (leider) vorbei. Seitdem konzentriert sich SNK Playmore mehr und mehr auf die aktuelle Konsolengeneration und liefert Umsetzungen am laufenden Band. Bereits *Metal Slug 4*, *SVC: Chaos* und *King of Fighters 2000/2001* sorgten nicht nur bei Retrofans für viel Furore. Zumal sich an letzterem Titel aufgrund des eigenwilligen Striker-Systems die Geister scheiden, erfreut man alle Beat-'em-Up-Fans nun um so mehr mit dem neunten Teil der Serie - *King of Fighters 2002: Challenge to Ultimate Battle*. Der größte Unterschied zum Vorgängerspiel, wer hätte das gedacht, ist der Verzicht auf das Striker-System. Stattdessen gibt es wieder in altbekannten 3-on-3-Matches, wie man sie von den Ursprüngen der Serie kennt, ganz gepflegt eins auf die Nase. Diesmal sogar mit Blutspritzern, denn der Titel kommt komplett ungeschnitten auf die Xbox. Wer sich erst mal an das Fehlen der Striker gewöhnt

hat, freut sich über ein neues Feature, den so genannten Max-Mode. Ist die Leiste am unteren Bildschirmrand durch ordentlich Schläge und Treffer komplett gefüllt, können bestimmte Super Special Moves ausgeführt werden. Doch Einsteiger seien gewarnt: Bis diese Kombinationen gelingen, vergehen einige Stunden Übung und vor allem konzentriertes Auswendiglernen der Kombinationen.

Davon abgesehen ist vieles beim Alten geblieben. Aus insgesamt 39 Charakteren wählen Sie die Kämpfer für Ihr schlagkräftiges Team aus und bestimmen die Reihenfolge, in der die Kämpfer antreten. Neue Gesichter gibt es zwar nicht, dafür jedoch kleine Modifikationen bei Outfits und dem jeweiligen Angriffsrepertoire. Unter anderem warten dort wieder Iori, Ryu, Chris, Shermie oder Yashiro auf Sie sowie ein anfänglich unbekanntes Team, das Sie erst freispielen müssen. Wer möchte, kann sogar im Online-Modus gegen Kämpfer aus der ganzen Welt antreten. Technisch darf man von einem 2D-Beat-'em-Up natürlich nicht zu viel erwarten, aber im Vergleich zu *KoF 2000/2001* sind die Hintergründe liebevoller und farbenfroher gestaltet. Mit *KoF 2002* setzt SNK Playmore die Reihe gelungener 2D-Umsetzungen fort. Technikfreaks sind natürlich fehl am Platze, während Freunde zünftiger Prügelsessions zum supergünstigen Preis von knapp 25 Euro sofort zugreifen.

Meine Meinung

Jean-Reiner Jung

KoF 2002 gilt als eines der Highlights der *KoF*-Serie, dennoch habe ich persönlich meine Probleme mit dem Spiel. Die Spielweise ist brillant, reicht aber sicher nicht an das famose *Guilty Gear X2 #Reload* heran. Können werden den Teil lieben, während Neulinge eher zum einsteigerfreundlichen Vorgänger greifen. Zusätzlich vermisse ich das sicherlich nicht perfekte Striker-System. Letztlich also reine Geschmackssache, deshalb ist es weder besser noch schlechter als der Vorgänger zu werten. Wer auf klassische Beat-'em-Ups steht, liegt hier richtig.

Die Wertung

King of Fighters 2002: Challenge to Ultimate

- Neue Super Special Moves
- Technisch besser als der Vorgänger
- Massig Kämpfer zur Auswahl
- Nicht so ausgefeilt wie *Guilty Gear X2 #Reload*
- Nur 2D-Graphic

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
50%	53%	82%	75%

Das Fazit

Klassisches Oldschool-Beat-'em-Up mit riesiger Kämpferauswahl und neuen Gameplay-Elementen.



↑ Sexy Mai macht dem fiesen Rugal mal so richtig Feuer unter dem Arsch - verdient hat er es.



↑ Die Special Moves sind etwas trist.



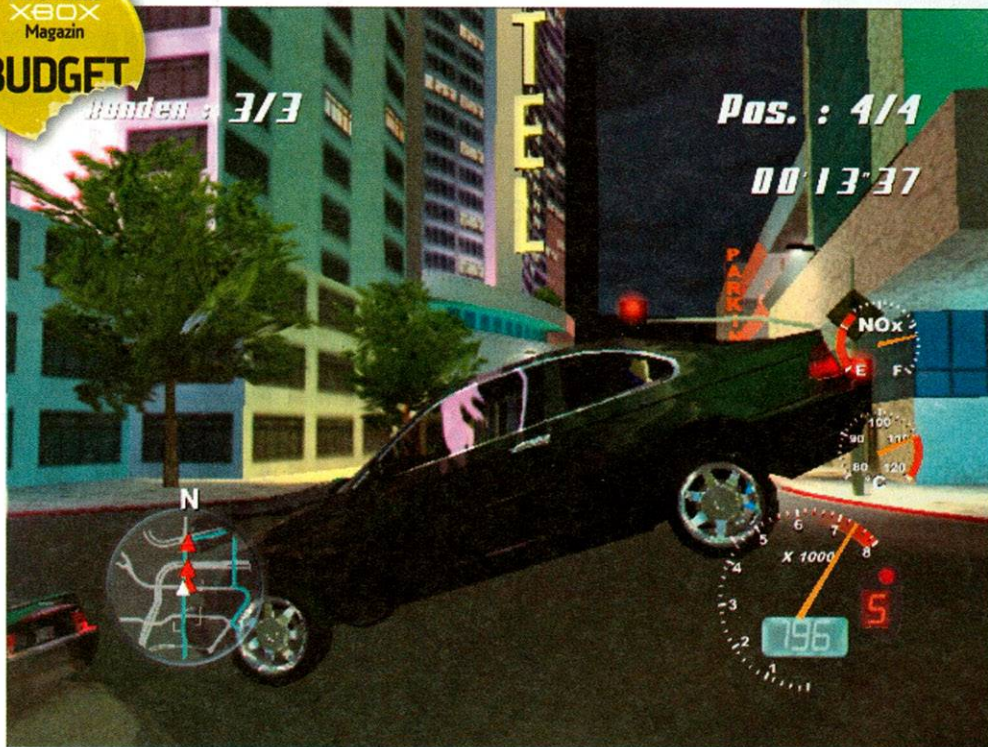
↑ Diese Kampfarena bewegt sich.



↑ Der Obermotz ist knackig.

Das offizielle
XBOX
Magazin

BUDGET



Bei weiten Sprüngen schaltet die Kamera kurzzeitig in die spektakuläre Seitenperspektive um.

RPM Tuning

Eklatanter Reifenschaden in der zweiten Runde!

Bonus-Info

ENTWICKLER

Babylon Software ist kein unbeschriebenes Blatt für Xbox-Rennspielfans. Das in Frankreich ansässige Unternehmen wurde 1999 gegründet und entwickelte schon *Furious Karting* für die Xbox. *RPM Tuning* ist ihr neuester Streich.

Von: Patrick Becker

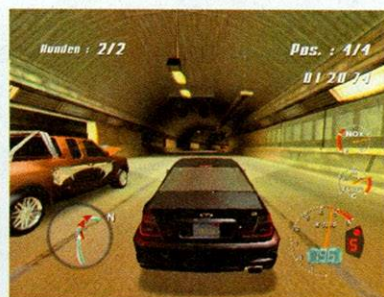
X Publisher: Flashpoint	X Genre: Rennspiel
X Sprache: Dt. Texte	X USK: Ab 6 Jahren
X Spieler: 1-2	X Termin: Erhältlich
X www.rpmtuning-game.de	

Ständig rasen neue Rennspiele auf die Xbox zu, als gäbe es in diesem Genre für die Microsoft-Konsole nicht genügend Games. Dabei sind mit *Burnout 3*, *Need for Speed Underground 2*, *Midnight Club 3: DUB Edition* und *Forza Motorsport Hits* wie Sand am Meer zu finden. *RPM Tuning* möchte zum günstigen Preis von knapp 30 Euro den Königen des Motorsports den Rang ablaufen und bringt eine spielbare Mischung aus *NFSU 2* und dem Film *The Fast and the Furious*. In der Rolle des coolen Vince Riker, der in der Tuningszene noch ein unbeschriebenes Blatt ist, wollen Sie im Abenteuer-Modus zu Ruhm und Ehre gelangen.

Zu Beginn schnappen Sie sich eine von drei zur Verfügung stehenden Karren und erledigen für den Werkstattbesitzer einen ersten Freundschaftsdienst. Später werden Sie von anderen Freaks der Tuningszene herausgefordert, rasen mit dem Buchmacher um die Wetter oder nehmen an kleinen

Meisterschaften teil. Das zweifelhafte Flair der illegalen Tuningszene wird dabei völlig überzogen dargestellt und sorgt für häufige Lacher. Besonders wenn Buchmacher Mac den Mund aufmacht und so cool wirkt wie ein Rapper in Kordhosen, werden Sie schmunzeln.

Das erwirtschaftete Geld wird natürlich sofort in neue Autoteile oder eine schickere Optik für Ihr Baby gesteckt. Wem der Abenteuer-Modus zu langweilig ist, schnappt sich einen Freund und düst mit ihm zusammen durch die Stadt. Trotz des günstigen Preises kann *RPM Tuning* nicht überzeugen. Der Abenteuer-Modus ist eine tolle Idee, leidet aber an den zu selten angebrachten Speicherpunkten. Wenn Sie in einer Meisterschaft von vier Rennen aufgrund Versagens im letzten Rennen wieder von vorne anfangen müssen, zerrt das an der Motivation. Das Fahrgefühl wird zwar prima vermittelt und die Wagen steuern sich alle unterschiedlich, bieten jedoch letztendlich zu wenig Abwechslung. Hinzu kommt die Problematik der unlizenzierten Fahrzeuge und Tuningteile, was für Fans sicher Grund für eine Disqualifikation des Titels ist. Optisch erscheint *RPM Tuning* wie eine Low-Budget-Variante von *Need for Speed Underground 2*, während die musikalische Untermalung doch recht passend daherkommt. Eine belanglose Raserei, die an frustrierend wenig Speicherpunkten und mangelnder Abwechslung scheitert.



Mach dich eng mit deiner Schrottmühle!



Jetzt sollten Sie keinen Fehler machen.



Mit Nitro geht die Mühle richtig ab.

Meine Meinung

Manfred Reichl

Es ist wirklich toll, dass es für Rennspielfans eine so große Auswahl gibt, aber manchen Spielen verwehre ich angesichts übermächtiger Konkurrenz ihre Daseinsberechtigung. Ähnlich ergeht es *RPM Tuning*. Das Geschwindigkeitsgefühl ist zwar prima und auch der Story-Modus interessant, aber Fans werden sich aufgrund frustrierender Momente und keinerlei Lizenzen der Konkurrenz zuwenden. Hätte man etwas mehr Feintuning betrieben, wäre es ein durchaus netter Budget-Renner geworden, so sollten nur Hardcore-Fans eine Proberunde riskieren.

Die Wertung

RPM Tuning

- Abenteuer-Modus
- Gutes Geschwindigkeitsgefühl
- Ungünstig platzierte Speicherpunkte
- Technisch nicht überzeugend
- Keine Lizenzfahrzeuge

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
62%	68%	55%	56%

Das Fazit

Einfaches Rennspiel mit Abenteuer-Modus, aber frustrierenden Momenten und keinerlei Lizenz.



Batman Begins

Aus ist's mit der Männerfreundschaft!
Batman ist wieder ohne Robin unterwegs.

Von: Jaqueline Geller

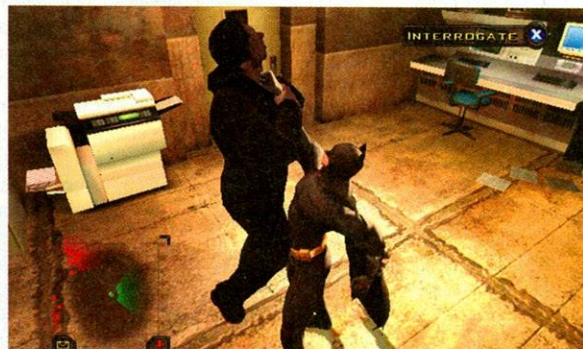
Publ.: Electronic Arts	Genre: Action
Sprache: Deutsch	USK: Ab 12 Jahren
Spieler: 1	Termin: 17. Juni
www.electronicarts.de	

Die Partnerschaft zwischen EA und Warner Brothers scheint gut zu funktionieren, denn für die Software-Umsetzung des Next-Generation-Batmans vergab das Filmstudio die Lizenz erneut an den Spielriesen. Warum auch nicht, schließlich entpuppten sich gerade die *Harry Potter*-Titel als Millionenseller, auch wenn böse Zungen behaupten, dass sich selbst ein Remake von *Pong* unter diesem Namen bestens verkauft hätte.

Batman Begins bleibt der mittlerweile üblichen Lizenzrezeptur treu: Man kopiere ein erfolgreiches Spielkonzept und verziere es mit Filmschnipseln und einer Story, die mehr oder weniger der Geschichte des Films folgt. Im vorliegenden Fall orientierte sich Electronic Arts gameplaytechnisch an *Splinter Cell* – mit der berühmten Fledermaus statt mit Oberschleicher Sam Fisher.

Die Story von *Batman Begins* hält sich logischerweise an die Handlung des Films. Leider wird diese im Spiel recht konfus erzählt, sodass sich die Details wohl erst vollends erschließen, wenn man den Film gesehen hat. Grob gesagt geht es darum, dass Firmenbesitzer Bruce Wayne in der Maske von Batman nach einem ungeklärten Einbruch bei Wayne Enterprises hinter einem wertvollen gestohlenen Gut her ist. Während seiner Jagd stellt er fest, dass hinter dem Diebstahl mehr steckt als ein einfacher Raub ...

Wer dabei noch die vorangegangenen *Batman*-Produktionen im Gedächtnis hat, muss umdenken. Batman ist in dieser Version der Geschichte ein dunkler und undurchsichtbarer Outlaw, der sowohl den bösen Jungs als auch der Polizei gegenüber Vorsicht walten lässt. Daher verlässt sich der schwarze Flattermann auch in erster Linie auf seine Schleichfähigkeiten. Ihren Weg bahnen Sie sich in der Haut von Batman – wie bereits erwähnt – in Sam-Fisher-Manier. Wer schon einmal *Splinter Cell* gespielt hat, weiß, was auf ihn zukommt: schleichen, verstecken, Kraxelübungen, Überraschungsangriffe aus dem Dunkeln und kreative Einbeziehung der Umgebung. Gerade Letzteres stellt sich als nicht zu unterschätzender Vorteil heraus. Da Batman bereits ➤



↑ Batmans Verhörmethoden sind durchaus sehr überzeugend.



↑ Sieht irgendwie verdammt nach Burnout aus ...

Bonus-Info

RENTENALTER

Im Jahr 1939 erschien der erste Comic mit Batman in der Hauptrolle. Die Geschichte trug den Titel „The Case of the Chemical Syndicate“ und wurde von Bill Finger geschrieben und von Bob Kane gezeichnet. Neben dem schwarzen Ritter wird auch Commissioner Gordon eingeführt.

ZEITSCHIENE

Batman Begins kann nicht in das bisher vom Kino bekannte Batman-Universum eingereiht werden, ähnlich wie Tim Burtons *Batman* nichts mit der bekannten TV-Serie zu tun hatte. Zudem werden Comic-Fans möglicherweise enttäuscht sein: Der Comic-Charme ist einer ersten Action-thriller-Atmosphäre gewichen.

» ein mysteriöser Ruf vorausseilt, genügt es schon, ein wackliges Gerüst umzuschmeißen, damit sich die gestandenen schweren Jungs ordentlich in die Hosen machen. Dann lassen sie nicht nur zu Tode geängstigt die Waffe fallen, Sie können sie auch schneller zur Strecke bringen. Für den akrobatisch veranlagten Batman wäre es schwer – und auch eher untypisch –, sich mit einem kompletten Waffenarsenal lautlos über die Dächer und Fassaden fortzubewegen. Daher geht er gegen seine Gegner nur mit seinen Fäusten vor, aber das nicht weniger effektiv. Das Kampfsystem wurde bewusst simpel gehalten, neben je einem Schlag und Kick kann Batman lediglich noch einen Spezialangriff ausführen und sich um seine Deckung kümmern.

Den spielerischen Hauptteil liefern die Schleichpassagen. Besonders positiv fällt dabei das Leveldesign auf. Die hervorragend designten Areale erzeugen die gewünschte Stimmung aus Spannung und Motivation. Damit das Ganze noch ein wenig Würze bekommt, überraschen die Entwickler mit zwei Rennspielabschnitten, in denen Sie mit dem neuen Batmobil beweisen müssen, dass Sie der Held der Straße sind. Auch hier wurde kräftig bei einem Referenztitel geklaut und so spielen sich diese Levels wie eine Art abgespecktes *Burnout* für Nachtschwärmer. Technisch ist das Spiel absolut auf der Höhe der Zeit und bringt die Atmosphäre des Films gut auf die Xbox. Zwar erreicht *Batman Begins* zu keinem Zeitpunkt die Spieltiefe und Komplexität seiner Vorbilder, aber in diesem Fall ist das auch vollkommen okay und das Spiel wird dadurch zu leicht verdaulicher, guter Unterhaltung, die vor allem Filmfans zufrieden stellen dürfte.

Meine Meinung

» Jean-Reiner Jung

Das Wichtigste vorweg: *Batman Begins* macht wirklich Spaß. Mit dem schwarzen Flattermann so eine Art *Splinter Cell* light zu spielen, hat durchaus seinen Reiz. Zudem machen die Rennspielabschnitte das Gameplay noch abwechslungsreicher, obwohl sie eigentlich anspruchslos und zu einfach sind. Auch wenn letztendlich etwas spielerischer Tiefgang fehlt und die konfus erzählte Story ein klein wenig die Atmosphäre drückt, sollten sich nicht nur Fans des Flattermanns den Titel mal ansehen. EA beweist ein weiteres Mal das Gespür für einen Massenmarkttitel.

Die Wertung

» *Batman Begins*

- Original-Synchronstimmen
- Sehr gut designte Levels, sehr motivierend
- Dank guter Ideen sehr abwechslungsreich
- Atmosphärisch sehr nah an der Filmvorlage
- Verwirrend aufbereitete Story

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
81%	84%	- %	82%

Das Fazit

Gute Filmumsetzung, die sich bei den Großen bedient und beweist, dass gut geklaut schon halb gewonnen ist.

DER SECHSTE SINN Batmans Umgebungsscanner

Damit der Fledermausmann auf jede Situation gut vorbereitet ist, hilft ihm der Umgebungsscanner, der ihm wichtige Infos verrät.

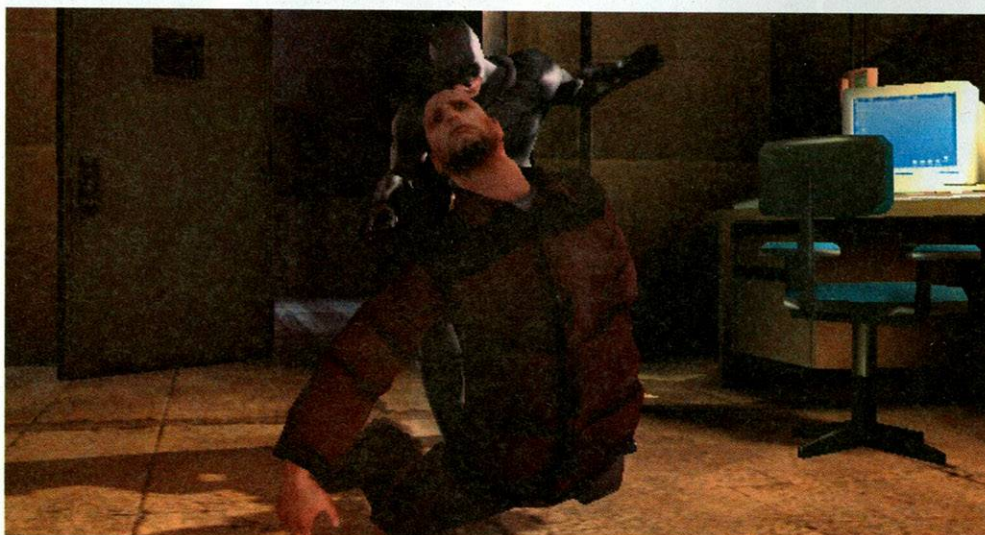
Als essenziell wichtig erweist sich der kleine nützliche Scanner in der unteren linken Bildschirmecke. Dort wird nicht nur die grobe Richtung des nächsten Ziels für Batman durch einen Kreis oder ein Kreuz angezeigt, sondern auch wo sich welche Feinde aufhalten. Die Mitte des Bildschirms zielt ein weißer Punkt, der Batman darstellen soll. Rote Punkte markieren umstehende bewaffnete Schurken, grüne Punkte unbewaffnete Feinde. Wenn aus den Punkten Kreuze werden, bedeutet das, dass die Gegner nicht auf gleicher Ebene mit Batman sind. Ein Ausflug in ein Stockwerk drüber oder drunter lässt die Kreuze wieder zu Punkten werden.



↑ Links unten sieht man die wichtigsten Umgebungsinfos auf einen Blick.



↑ Vorsicht, wer auf Abkürzungen ausweicht, bekommt es unter Umständen mit neuen Hindernissen zu tun.



↑ Mit einem gezielten Stealth-Angriff von hinten wird jeder Gegner mit einem Schlag ins Land der Träume geschickt.

Star Wars Episode III

Oder: So wird aus einem guten Film ein gutes Spiel

Bonus-Info

ORIGINALSPRECHER

Die Filmsequenzen im Spiel sind englisch und deutsch untertitelt, während die Sprachausgabe während des Spiels von den deutschen Kinofilm-Synchronsprechern stammt.

ORIGINAL-SOUND

Auch die Hintergrundmusik des Spiels stammt aus dem Kinofilm – und aus der Feder des begnadeten Star(-Wars)-Komponisten John Williams.

Von: Bernd Holtmann

Publisher: Activision	Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch	USK: Ab 12 Jahren
Spieler: 1-2	Termin: Erhältlich
www.activision.de	

Wenn Sie das hier lesen, haben Sie *Star Wars Episode III Die Rache der Sith* vermutlich schon gesehen, oder? Das sollten Sie auch, denn *Episode III* ist eine mit vielen Filmausschnitten gespickte Umsetzung und nimmt die wichtigsten Infos des Films vorweg. Inhaltlich knüpft es an die mittlerweile auf DVD erhältliche Zeichentrick-Serie *Clone Wars* an und beginnt mit einer furiosen Weltraumschlacht. Während des Klonkrieges wurde Kanzler Palpatine von dem Droidenführer Grievous entführt. Um ihn zu befreien, kämpfen sich zu Beginn des Films/Spiels die zwei Jedi-Helden Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker durch ein mit Droiden gefülltes Schlachtschiff, um nach rund einer Stunde Spielzeit den ersten Endgegner niederzustoßen.

Dass sich *Episode III* spielerisch stark an den *Herr der Ringe*-Spielen von Electronic Arts orientiert, wird schon anhand der Steuerung schnell deutlich. Als Anakin oder Obi-Wan dürfen Sie sich mit dem Licht-

schwert durch Unmengen von Aliens und Droiden metzeln und erhalten dafür nach jedem der 17 Levels neue Jedi-Punkte, die Sie dann in neue Macht-Fähigkeiten investieren. Etwas merkwürdig daran: Diese veränderten Fähigkeiten schalten bei Anakin und bei Obi-Wan gleichermaßen neue Combos frei – obwohl man die Charakter-Fähigkeiten doch eigentlich separat steigern sollte.

Die Schlagreihen sollten Sie sich übrigens gut einprägen, denn ohne die mächtigen Kampf-Combos sehen Sie vor allem bei den Bossgegnern wirklich alt aus. Auf ein Tutorial hat man leider verzichtet, dafür können Sie alle verfügbaren Combos stets während des pausierten Spiels nachblättern und auf diese Weise schrittweise lernen. Schnell merkt man, dass bei einigen Gegnern nur bestimmte Kampftechniken zum Sieg führen. Sollten Sie dennoch vorzeitig das Zeitliche segnen, steigen Sie am letzten Speicherpunkte wieder ein. Neben einigen freischaltbaren Zusatzmissionen (samt alternativem Ende!) können Sie im Zweispieler-Koop-Modus auch eigene Lichtschwert-Duelle mit einem Freund ausfechten – oder in Einzelmissionen gegen ganze Heerscharen von Gegnern antreten. Dass LucasArts keinen Story-Koop-Modus eingebaut hat, ist ärgerlich, aber logisch. Schließlich sind Obi-Wan und Anakin oft voneinander getrennt – hier müsste das Spiel schließlich mit der Handlung des Films brechen.

Meine Meinung

» Bernd Holtmann

Mit dem Test zum Spiel habe ich wissentlich einen Tag nach dem Kinobesuch begonnen – eine weise Entscheidung. Die bombastischen Filmszenen des Films wurden geschickt mit neuen Spielsequenzen verbunden und der Soundtrack haut einen echt vom Hocker. Nur in spielerischer Hinsicht sollten Sie nicht zu viel erwarten: Neben einigen Kampf- und Macht-Combos dürfen Sie noch Tasten drücken, mit dem Laserschwert werfen – und das war's so ziemlich. Fest steht: Jeder *Star Wars*-Fan wird seinen Spaß an diesem kurzweiligen Spiel haben.

Die Wertung

» Star Wars Episode III

- Sehr gelungene Kampfanimationen
- Soundtrack und Ausschnitte aus dem Film
- Original-Synchronsprecher
- Einfaches Fertigkeitensystem
- Auf Dauer etwas eintönig

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
80%	86%	72%	80%

Das Fazit

Sehr gute Kinofilm-Umsetzung, allerdings spielerisch nicht besonders anspruchsvolles Action-Adventure



» Darth Vader kämpft gegen die junge Jedi Serra in einem Lichtschwert-Duell: Hier zählen Geschick und Reflexe.



» Nett: Die Mehrspieler-Herausforderungen.



» Der Roboterkampf auf Utapau.



» Im Jedi-Archiv kämpfen Sie als Obi-Wan.

4-Player Game Switch

System-Link-Hardware für Xbox-Netzwerke im Test

Von: Bernd Holtmann

- Hersteller: Jollenbeck
- Preis: Ca. € 25,-
- Webseite: www.speed-link.de
- Hersteller-Telefon: 01805/125133

Eigentlich versteckt sich hinter der Xbox eine Sammlung typischer PC-Komponenten – und deshalb sind Netzwerkkabel und Netzwerkverteiler für PC und Xbox vollkommen zueinander kompatibel. Auch der 4-Player Game Switch der Marke Speed Link bildet keine Ausnahme und funktioniert sowohl mit der Xbox als auch mit jedem PC oder Mac – schließlich verwenden alle Geräte die gleichen Datenleitungen. Mit dem 4-Player Game Switch können Sie vier Xbox-Systeme miteinander vernetzen und sie über einen Router oder Online-PC sogar parallel via Xbox Live online bringen. Lediglich die passenden Netzwerkkabel müssen Sie sich besorgen und mit dem Switch verbinden. Das Gerät besitzt keine Einstellmöglichkeiten und lässt sich entsprechend einfach einrichten: Netzteil anschließen, Netzwerkkabel rein und schon steht das Netzwerk. Fazit: Funktionell

gleichwertige Netzwerk-Verteiler gibt es im Online-Versandhandel bereits ab 22 Euro, dann allerdings ohne den grünen Xbox-Anstrich. Viele andere reguläre 10/100-MBit-Switches sind etwas günstiger und arbeiten ebenso zuverlässig.

Die Wertung

4-Player Game Switch

- Grünes Xbox-Design
- Wartungsfrei
- Überdurchschnittlich teuer
- Netzteilanschluss seitlich



DVD Laser Lens Cleaner

Diese Video-DVD reinigt Ihr Xbox-Laufwerk.

Von: Bernd Holtmann

- Hersteller: Blaze
- Preis: Ca. € 15,-
- Webseite: www.nbg-online.de
- Hersteller-Telefon: 09471-80920

Hat Ihre Xbox hin und wieder Leseprobleme bei Spielen oder DVD-Filmen? Vielleicht liegt es an einer verschmutzten Laser-Linse im Laufwerk? In diesem Falle sollten Sie den DVD Laser Lens Cleaner ausprobieren. Er besteht aus einer schick verpackten Video-DVD mit einem auf der Unterseite aufgeklebten Reinigungstreifen. Zusätzlich gibt es auf

der DVD sieben animierte Bildschirmschoner und einen Audio- und Video-Test für Ihr Heimkinosystem. Fazit: Sinnvolles Wartungszubehör für betagte Konsolen, CD- und DVD-Player mit mit altersbedingter Leseschwäche.

Die Wertung

DVD Laser Lens Cleaner

- Für Xbox, PC und PS2 geeignet
- Mit sieben animierten Bildschirmschonern
- Eingebaute Sound- und Bildtests
- Edle Metallverpackung



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		
Alien Hominid	07/2005	Action		77	75
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		
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	07/2005	Jump&Run			59
Arctic Thunder	01/2002	Rennspiel	24		
Area-51	07/2005	Ego-Shooter		83	80
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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Brute Force	07/2003	Action	84	****	
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	****	
Dancing Stage Unleashed 2	06/2005	Tanzspiel		82	81
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

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: - %

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
Delta Force: Black Hawk Down	07/2005	Ego-Shooter		86	77
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	****	
Ego Mania	11/2002	Puzzle-Spiel	65		
Ein Kater macht Theater	05/2004	Jump & Run	64		
Enclave	11/2002	Action	58		
Enter the Matrix	06/2003	Action-Adventure	73		
ESPN International Winter Sports	10/2002	Sport	32		
ESPN NBA Basketball	12/2003	Basketball	86	****	
ESPN NBA 2K5	03/2005	Basketball		86	86
ESPN NFL 2K5	03/2005	American Football		89	92
ESPN NHL 2K5	03/2005	Eishockey		87	88
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	01/2002	Snowboarding	70		
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	07/2003	Action	62		
FI 2002	01/2002	Rennspiel	71		
FI Career Challenge	06/2003	Rennspiel	63	**	
Fallout: Brotherhood of Steel	02/2004	Action-Rollenspiel	83	****	
FIFA Football 2003	12/2002	Fußball	83		
FIFA Football 2004	11/2003	Fußball	86	****	
FIFA Football 2005	10/2004	Fußball		86	86

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
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		
Fire for Effect	06/2005	Action			83
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
Forza Motorsport	06/2005	Rennspiel		90	89
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
Gotcha!	07/2005	Ego-Shooter		63	59
Grabbed by the Ghoulies	12/2003	Action-Adventure	79		
Grand Theft Auto Doppelpack	02/2004	Action-Adventure			94
Greg Hastings' Tournament Paintball	06/2005	Ego-Shooter		74	73
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
GunGriffon: Allied Strike	06/2005	Action		65	61
Gun Metal	01/2002	Action	83		
Gun Valkyrie	01/2002	Action	76		
Halo	01/2002	Ego-Shooter		92	92
Harry Potter Quidditch WM	01/2004	Action-Sport	79	****	
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	07/2004	Action-Adventure	77		
Harry Potter und der Stein der Weisen	01/2004	Action-Adventure	60		

Taktik-Shooter

**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 %

Ausgabe 08 73

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	02/2003	Action-Adventure	61		
Headhunter Redemption	10/2004	Action			59
Hitman 2: Silent Assassin	11/2002	Action-Adventure	83		
Hitman: Contracts	06/2004	Action	85		
Hunter: The Reckoning - Redeemer	12/2003	Action	70	***	
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	03/2003	Action	81		
Indycar Series	07/2003	Rennspiel	75	***	
Indycar Series 2005	08/2004	Rennspiel	75	***	
International Superstar Soccer 2	01/2002	Fußball	51		
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	01/2002	Action	72		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/2004	Action	83	***	
James Bond 007: NightFire	01/2003	Ego-Shooter	84		
James Cameron's Dark Angel	04/2003	Action-Adventure	52		
Jet Set Radio Future	01/2002	Trendsport	89		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	11/2003	Ego-Shooter	69	***	
Juiced	07/2005	Rennspiel		85	85
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		
Lego Star Wars: Das Videospiel	07/2005	Action		81	79
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	****	
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	***	
MX vs. ATV Unleashed	06/2005	Rennspiel		84	83
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

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 2k3	03/2003	Eishockey	84	****	
NHL Hitz 20-02	01/2002	Eishockey	74		
NHL Hitz 20-03	12/2002	Eishockey	84		
NHL Hitz Pro	11/2003	Eishockey	81	****	
NHL Rivals 2004	01/2004	Eishockey	78	****	
Nightcaster	01/2002	Action-Adventure	42		
ObsCure	08/2004	Action-Adventure	85	*****	
Oddworld: Munch's Oddysee	01/2002	Jump & Run	81		
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	****	
Red Ninja: End of Honor	06/2005	Action			49
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		
Spikeout: Battle Street	07/2005	Beat 'em Up		73	65
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
Spy vs. Spy	06/2005	Action-Adventure		58	56
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		
Still Life	07/2005	Adventure			72
Stolen	06/2005	Action-Adventure			70
Street Fighter Anniversary Collection	11/2004	Beat 'em Up		82	75
Street Hoops	12/2002	Basketball	65		
Street Racing Syndicate	07/2005	Rennspiel		73	72
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: Dawn of Fate	01/2003	Action	66		
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	01/2004	Ego-Shooter	44		
Terminator 3: The Redemption	10/2004	Action		37	79
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		

Spieletitel	Ausgabe	Genre	Wertungen		
			GS	MP	SP
TimeSplitters: Future Perfect	05/2005	Ego-Shooter		90	85
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 Snooker Championship 2005	06/2005	Billard		76	78
World Racing	03/2003	Rennspiel	61	***	
Worms 3D	11/2003	Strategie	75	****	
Worms Forts: Unter Belagerung	10/2004	Strategie		76	75
Wrath Unleashed	03/2004	Strategie	81	*****	
Wreckless: The Yakuza Missions	01/2002	Action-Rennspiel	75		
WWE Raw	11/2002	Wrestling	53		
WWE Raw 2	11/2003	Wrestling	81	*****	
Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals	01/2005	Strategie		60	55
XGRA	10/2003	Rennspiel	84	***	
X-Men 2: Wolverine's Revenge	05/2003	Action	64		
X-Men Legends	11/2004	Action-Rollenspiel		80	76
X-Men: Next Dimension	02/2003	Beat 'em Up	74		
XIII	11/2003	Ego-Shooter		83	88
Zapper	04/2003	Jump & Run	60	*	

Action-Adventure

GTA SAN ANDREAS
Getestet in Ausgabe: 08/2005

Einzelspieler-Wertung: 96 %
Multiplayer-Wertung: 70 %

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: - %

Rollenspiel

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

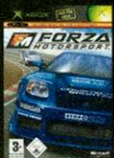
Einzelspieler-Wertung: 89 %
Multiplayer-Wertung: - %

**DEN HABE ICH GEBAUT!
GLAUBST DU ETWA,
DU KANNST MICH BESIEGEN?**



Bei Forza Motorsport bist du Fahrer und Mechaniker. Dich erwarten über 200 der heißesten Rennwagen, die du dir nur vorstellen kannst. Du hast unzählige Möglichkeiten, um die Fahrzeuge zu tunen. Und dir steht es frei, deine aufgemotzten Karren auf Xbox Live™ auszufahren und den anderen zu zeigen, wie dein Rennwagen von hinten aussieht. Denn in dieser Welt gilt:

YOU ARE WHAT YOU RACE.



Besuche uns auf www.fmc.tv



It's good to play together

©2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Forza Motorsport, das "Microsoft Game Studios"-Logo, Xbox und die Xbox-Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Die Namen und Logos anderer existierender Firmen und Produkte, die hier erwähnt werden, können Markenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Play:More



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

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



DEMO: DESTROY ALL HUMANS!



DEMO: MOTOGP: URT 3



DEMO: LEGO STAR WARS

Inhalt

Spielbare Demos	079
Spielstände	079
Videos	082
Leser-Videos	083
DVD-Cover	084
Gewinnspiel	085
Komplettlösung: Area-51	086
Komplettlösung: Jade Empire	090
Cheats & Codes	094
OXM Online Cup XII	096
Zeugnis	097

DVD-UMTAUSCHCOUPON

Name _____ Vorname _____

Straße, Hausnummer

PLZ. Wohnort

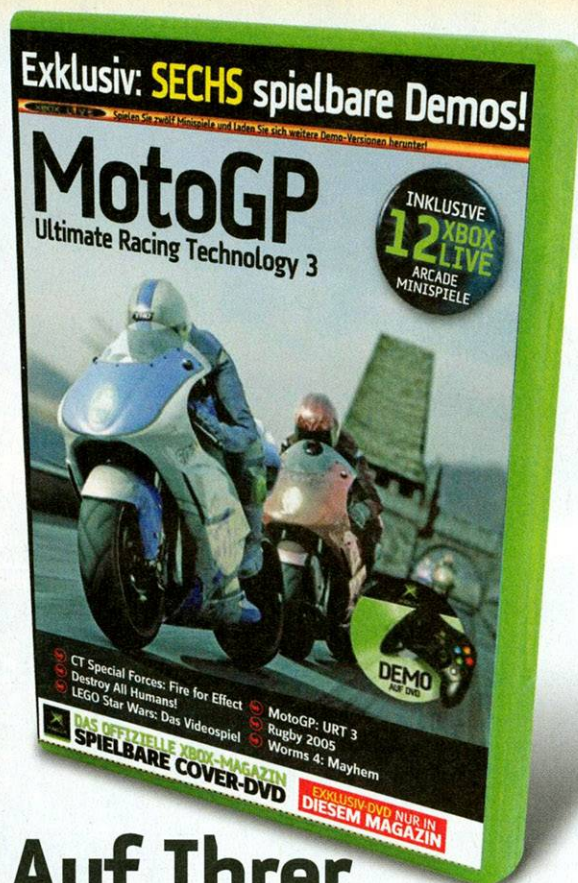
Fehlerbeschreibung

OXM 08/05

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**



Auf Ihrer DVD

Hallo, liebe Leser!
ein halbes Dutzend brandneue Demo-Versionen haben wir auf der DVD der aktuellen Ausgabe für Sie zum Antesten im Angebot. Diesmal dürfen Sie unter anderem als Alien Crypto-137 in *Destroy all Humans!* alles daran setzen, die Menschheit zu unterwerfen. Adrenalin-Junkies kommen hingegen in *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* auf ihre Kosten. Versuchen Sie sich an zwei verschiedenen Spielmodi der Vollversion. Action-Fans sollten einen Blick auf *CT Special Forces: Fire for Effect* werfen. In dieser Demo müssen Sie auf einem Schiff einigen Terroristen Einhalt gebieten. *Star Wars*-Freaks, die nach *Episode III* noch immer nicht genug haben, sollten einmal *LEGO Star Wars - The Videospiel* anzocken. Das ulkige Abenteuer im LEGO-Stil weiß durchaus zu begeistern. Ebenfalls sehr närrisch geht es in *Worms 4: Mayhem* zur Sache. Die kampfeslustigen Würmer bekriegen sich nämlich wieder aufs Äußerste. Sportfans kommen diesmal mit *Rugby 2005* in den Genuss einer hierzulande eher exotischen Sportart.

Viel Spaß mit der DVD wünscht Ihnen

Ohre OXM-Redaktion

Destroy all Humans!

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE



Test: Seite 48

Wertung: 85%

Spieler: 1

Genre: Action-Adventure

In dieser Demo lenken Sie das Alien Crypto-137, gleich nachdem es mit seiner fliegenden Untertasse auf der Erde gelandet ist. Das Tutorial erklärt Ihnen die Grundfunktionen des Spiels. So können Sie zum Beispiel mit dem so genannten Cortex Scan die Gedanken anderer Lebewesen lesen und mit der Fähigkeit Psychokinese lässt Crypto andere Kreaturen schweben. Besonders witzig sieht dies bei Kühen aus. Etwas martialischer ist der „Brain Extract“-Move. Mit dieser Aktion extrahiert Crypto fremde Gehirne aus den Köpfen der

Besitzer, um daraus DNS-Informationen zu entnehmen. Nachdem Sie in der Demo die Steuerung etwas kennen gelernt haben, wollen Ihnen drei wild gewordene Bauern an den Kragen. Bekämpfen Sie die Landwirte mit Ihrer Laserwaffe oder schleudern Sie sie mit der Psychokinese einfach davon. Kaum sind die Typen jedoch besiegt, rückt Ihnen auch noch die Polizei auf die Pelle. Haben Sie auch die nervenden Gesetzeshüter eliminiert, wird es Zeit, wieder in das UFO zu steigen. Mit diesem müssen Sie dann diverse Gebäude in Schutt und Asche legen. Die Ziele, um die sich Crypto zu kümmern hat, sind im Übrigen pink auf dem Radarschirm markiert.



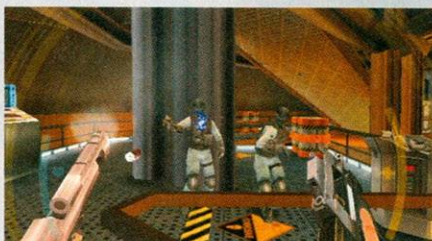
SPIELSTÄNDE

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter oder schaffen den Endgegner nicht? Dann könnten Ihnen vielleicht unsere Spielstände weiterhelfen. Diesmal haben wir Save-Games zu *Need for Speed Underground 2*, *GoldenEye: Rogue Agent*, *Guilty Gear X2 #Reload*, *Tron 2.0: Killer App*, *Robotech Invasion* und *Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals* für Sie im Angebot. Um die Spielstände benutzen zu können,

brauchen Sie diese lediglich auf die Festplatte Ihrer Xbox zu kopieren. Dafür müssen Sie nur das entsprechende Save-Game anwählen und 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 erforderlich sein, dass Sie den Spielstand erst manuell laden müssen.



Need for Speed Underground 2



GoldenEye: Rogue Agent



Guilty Gear X2 #Reload



Tron 2.0: Killer App



Robotech Invasion



Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

- ☒ Test: Demnächst
- ☒ Wertung: Demnächst
- ☒ Spieler: 1
- ☒ Genre: Rennspiel

Die ultimative Motorrad-Simulation kehrt bald auf die Xbox zurück. Diesmal dreht sich aber nicht alles ausschließlich um die weltbekannte MotoGP-Rennserie. Erstmals wird es auch einen Extreme-Modus geben, in dem Sie mit Ihren heißen Öfen ebenso über Landstraßen und durch Städte brettern. In unserer Demo haben Sie die Möglichkeit, diesen Extreme-Modus anzutesten. Sie fahren dabei drei Runden auf einer öffentlichen Straße und müssen sich gegen neun andere Motorrad-Asse behaupten. Im Grand-Prix-Modus

hingegen treten Sie - wie in den Vorgängern - auf einer Rennstrecke an. Hier sind sogar 15 Computer-Gegner mit von der Partie. Die Steuerung der Motorräder ist sehr authentisch umgesetzt. Mit dem linken Mini-Stick lehnen Sie sich nach rechts bzw. links und beeinflussen damit die Fahrtrichtung. Die Haltung Ihres Fahrers verändern Sie, indem Sie den linken Ministick vor oder zurück bewegen. Ziehen Sie den Stick zurück, richtet er sich auf und lehnt sich auf dem Sattel zurück. Dadurch können Sie sogar einen Wheelie mit Ihrem Bock zeigen. Bewegen Sie den Stick hingegen nach vorne, macht sich ihr Fahrer ganz klein und verringert dadurch den Windwiderstand.



VIDEOS

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



Alien Hominid



Worms 4: Mayhem



Megaman Collection



Without Warning



Delta Force: Black Hawk Down



Pilot Down: Behind Enemy Lines



LEGO Star Wars: Das Videospiel



CT Special Forces Fire for Effect

Test: Ausgabe 06/05

Wertung: 83%

Spieler: 1

Genre: Action

Auf einem riesigen Tanker haben Terroristen einige Geiseln genommen und es liegt an Ihnen, für Recht und Ordnung zu sorgen. Mit vier verschiedenen Primär- (MG, Schrotflinte und zwei Raketenwerfern) und etlichen Sekundärwaffen geht es den Feinden dann an den Kragen. Sie sehen Ihre Spielfigur dabei aus der Third-Person-Ansicht; mit einem Klick auf den rechten Ministick können Sie allerdings auch in die Ego-Perspektive wechseln. So feuert es sich etwas leichter auf die Gegner. Auf jeden Fall bringt es nichts, wild ballend durch die Gegend zu rennen. Gehen Sie unbedingt hinter Objekten wie Fässern und Kisten in Deckung, wenn Feinde auf Sie schießen. Zudem sollten Sie sich in den Arealen stets gut umschaun, denn es sind nützliche Gegenstände wie Medikits oder Munition versteckt. Sind Ihre Wider-

sacher in Überzahl, lohnt es sich, auf explosive Objekte in den Arealen zu schießen. Eine wuchtige Explosion reißt häufig mehrere Feinde auf einmal ins Verderben. Ihr wichtigstes Ziel in der Demo ist es, das Schiff zu sichern. Schließlich müssen Sie auch noch eine Bombe finden, ehe Sie am Ende einem feindlichen Helikopter gegenüberstehen. Das jeweils nächste Ziel erkennen Sie im Übrigen immer an der roten Markierung auf dem Radar.



LESER-VIDEOS

In unserer letzten Ausgabe gab es keine lustigen Leser-Videos auf unserer DVD zu bestaunen, diesmal sind sie aber wieder mit dabei. Unter anderem haben wir diesmal interessante Gameplay-Videos zu *Halo 2*, *Driv3r*, *Project Gotham Racing 2*, *RalliSport Challenge 2* und *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* für Sie im Angebot. Zudem wollen wir Sie erneut darauf hinweisen, dass auch Sie lustige und interessante Gameplay-Videos zu unserer Disk beisteuern können. Dazu brauchen Sie lediglich Ihre Xbox an einen Videorekorder anzuschließen und die entsprechenden Spielsequenzen auf ein altmodisches VHS-Band aufzunehmen. Dieses Video darf allerdings nicht länger als zehn Minuten dauern und eigene Soundtracks dürfen darin nicht zu hören sein. Anschließend schicken Sie uns das Band 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.



Halo 2



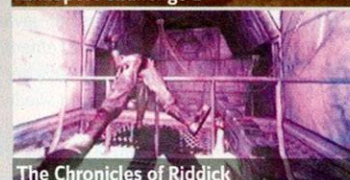
Driv3r



Project Gotham Racing 2



RalliSport Challenge 2



The Chronicles of Riddick



LEGO Star Wars Das Videospiel

Test: Ausgabe 07/05

Wertung: 81%

Spieler: 1-2

Genre: Action-Adventure

Hauptdarsteller dieser Demo sind die beiden Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi. Spielen Sie zu zweit, steuert jeweils ein Spieler eine der beiden Figuren; spielen Sie alleine, können Sie zwischen beiden Charakteren wechseln. Dazu müssen Sie die andere Gestalt anschauen und dann die Y-Taste drücken. Beide Hauptdarsteller haben zudem die Möglichkeit, die Macht anzuwenden. Objekte, die sich mit der Macht manipulieren lassen, erkennen Sie an einer glühenden Markierung. Mit der B-Taste wenden Sie die Macht an. Vor allem

müssen Sie hin und wieder Schalter umlegen, um damit Durchgänge zu öffnen. Gelegentlich begegnen Ihnen in *LEGO Star Wars* auch andere Charaktere aus den Filmen. In der Demo laufen Sie zum Beispiel C-3PO über den Weg. Auch diesen dürfen Sie steuern. Die Übernahme einer anderen Spielfigur läuft genauso ab wie der Wechsel des Hauptcharakters. Hin und wieder ist es sogar erforderlich, in die Rolle einer anderen Figur zu schlüpfen, denn manchmal bringen Sie nur deren Fähigkeiten im Spiel weiter. Mit Ihrem Lichtschwert können Sie nicht nur schlagen, sondern auch feindliche Schüsse abwehren. Drücken Sie X, bevor Sie der feindliche Schuss erreicht, prallt dieser ab.



RAUS!!!

Die gute Nachricht vorweg: Diesmal müssen wir Ihnen keine einzige Demoversion vorenthalten, alle von uns eingereichten Trial-Versionen haben die Prüfung bei der USK erfolgreich bestanden. Leider Gottes hat es diesmal aber zwei Videos erwischt, die wir Ihnen eigentlich präsentieren wollten. Erwartungsgemäß durften wir den Trailer zu *Painkiller: Heaven's got a Hitman* nicht auf die DVD packen. Diese heftigen Szenen waren den Prüfern zu brutal, ebenso die Action in *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction*.



PAINKILLER: HEAVEN'S GOT A HITMAN



CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS D.



Worms 4: Mayhem

Test: Demnächst Wertung: Demnächst
Spieler: 1-4 Genre: Strategie

Unfassbar, aber wahr: Die höchst aggressiven, aber auch extrem knuddeligen Kampfwürmer feiern bereits ihren zehnten Geburtstag. Natürlich geht es auch in *Worms 4: Mayhem* wieder ordentlich rund, wenn sich verschiedene Teams bekämpfen. In der Demoversion dürfen Sie sogar eine eigene Truppe erstellen. Dabei lässt sich das äußere Erscheinungsbild Ihrer Mannschaft festlegen. Unter anderem dürfen Sie entscheiden, welchen Hut, welche Brille und welchen Bart Ihre Würmer tragen sollen. Selbst eine Flagge muss ausgewählt

werden. Doch damit nicht genug: Auch das Aussehen des Grabsteins für verblichene Teammitglieder gilt es zu bestimmen. Im Modus Quick Game treten Sie dann gegen einen anderen Wurmtrupp an. Dabei stehen Ihnen zahlreiche abgefahrene Waffen zur Verfügung. Nicht nur die berühmt-berüchtigte Bazooka ist wieder mit von der Partie; Sie dürfen erneut Kuh-Bomben auf das Kampfgebiet abwerfen, Ihre Gegner mit Giftfeilen bewerfen oder Ihnen eine Ladung Dynamit vor die Füße stellen. Sieger ist – wie immer – jenes Team, das am Ende alle Gegner ausgeradiert hat. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an der Demo Spaß haben. Sie brauchen dazu nicht mal vier Controller, sondern wechseln sich mit nur einem einzigen Controller nacheinander ab.

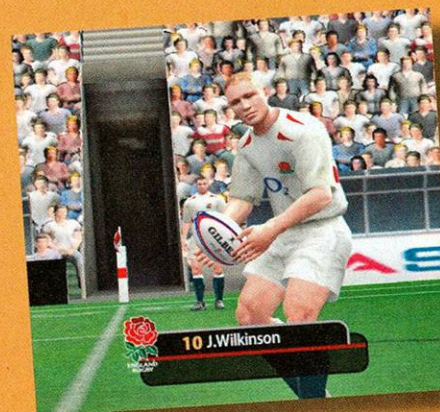


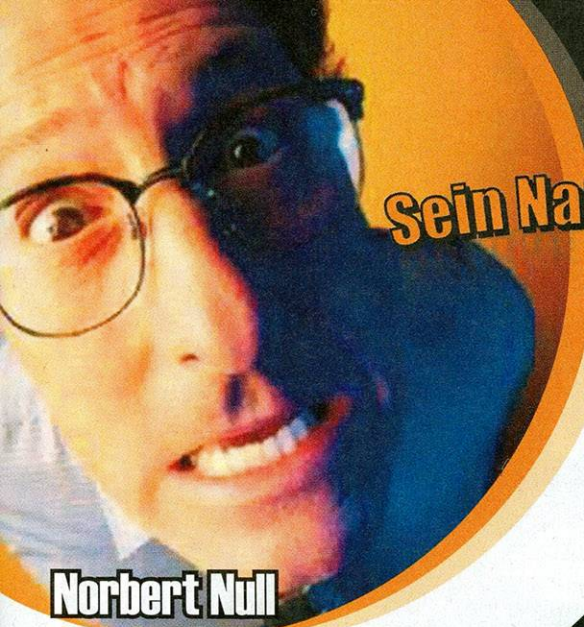
Rugby 2005

Test: Demnächst Wertung: Demnächst
Spieler: 1-2 Genre: Rugby

Auch wenn hierzulande kaum ein Mensch die Regeln dieser knallharten Sportart versteht, geht eine gewisse Faszination von ihr aus. Selten sieht man nämlich muskelbepackte Männer so dynamisch einem eiförmigen Ball hinterherjagen. Heftige Tacklings sind dabei an der Tagesordnung. Auch in der Demo zu *Rugby 2005* von Electronic Arts geht es brachial zur Sache. Sie dürfen dabei an einem Match zwischen den beiden Rugby-Weltmächten England und Australien teilhaben und wahlweise eines der beiden Teams steuern. Sehr wichtig ist, dass Sie – sofern Sie im Ballbesitz sind – jeweils rechtzeitig den Ball mit der B-Taste zu einem freien Mitspieler passen, ehe ein gegnerischer Verteidiger Sie zu Boden reißt. Hin und wieder lässt sich dies jedoch nicht vermeiden und beide Teams stehen sich im Pulk gegenüber. Sichern Sie sich den Kraftvorteil, gehört das Ei wieder Ihnen und

Sie stürmen erneut auf die gegnerische Endzone zu. Sie punkten, indem Sie den Ball dort ablegen (5 Punkte) oder durch die Stangen des gegnerischen Tores kicken (3 Punkte). Anders als beim American Football dürfen Sie den Ball sogar während eines Spielzuges zwischen die Torstangen kicken – und nicht nur dann, wenn Sie nach einem Touchdown die Chance auf Extrapunkte (2 Punkte) erhalten.





www.preiswerthandy.de/playit

**Sein Name Ist Sein Motto, Alles Für "Null" –
im Spartarif Vodafone Sun direkt!
Sie haben die Wahl...**

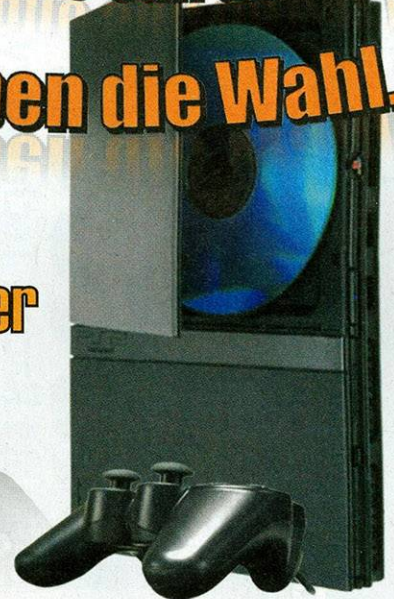
**Norbert Null
empfiehlt!**

Unser Daddelprofi und Schnäppchenexperte Norbert Null hat sich mächtig ins Zeug gelegt und ist mal wieder seinem Namen gerecht geworden.

3 einzigartige Gamerbundles
mit Tiefpreisgarantie. Top-Multimedia-Handys inkl. dem sagenhaften Spartarif Vodafone Sun, entweder mit der brandneuen SonyPlaystation2 oder der Microsoft Xbox für Null.Das hat es noch nie gegeben!



oder



Nokia 6610i

- + SonyPlaystation 2 oder
- + Microsoft Xbox



0,00 €*

- Infrarotschnittstelle
- Bis zu 500 Telefonbucheinträge
- Integrierte Digitalkamera

Sony Ericsson T630

- + SonyPlaystation 2 oder
- + Microsoft Xbox



0,00 €*

- Bluetooth
- 65.536 Farben TFT-Display
- Integrierte Digitalkamera

Siemens MC60

- + SonyPlaystation 2 oder
- + Microsoft Xbox



0,00 €*

- Farbdisplay mit 4.096 Farben
- Freisprechfunktion
- Integrierte Digitalkamera

* Gilt nur in Verbindung mit einem Vodafone-Kartenvertrag im Vodafone Sun-Tarif; wodurch weitere Kosten entstehen; mtl. Grundgebühr EUR 4,95, mtl. Mindestgesprächsumsatz EUR 5,00 (wird angerechnet auf Inlandsgespräche ins deutsche Festnetz, in alle deutschen Mobilfunknetze sowie zur eigenen Mailbox im Inland, Sonder- und Mehrwertdienstnummern ausgenommen). Gespräche in die deutschen Mobilfunknetze von EUR 0,19/Min. bis EUR 0,79/Min., Gespräche ins deutsche Festnetz von EUR 0,09/Min. bis EUR 0,49/Min. Einmalige Anschlussgebühr EUR 24,95. Mindestlaufzeit 24 Monate. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht.

Ganz einfach bestellen unter: www.preiswerthandy.de/playit

oder Bestellhotline: **06021 62587-22** (Mo. bis Fr. 08:00 Uhr bis 18:00 Uhr)

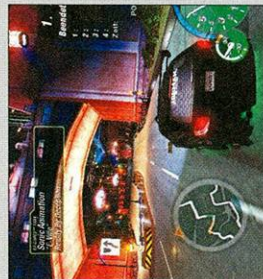
KK Media GmbH, Mühlstraße 100, 63741 Aschaffenburg



XBOX DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN DISK 08/05

6 SPIELSTÄNDE

- ➔ **GoldenEye**
Rogue Agent
Alle Einzelspieler-Levels freigeschaltet
- ➔ **Yu-Gi-Oh!**
Die Wiege des Schicksals
Alle Gegner sind verfügbar.
- ➔ **Guilty Gear X2**
#Reload
Alle Extras und Missionen freigespielt
- ➔ **Need for Speed**
Underground 2
Eine Auswahl getunter Fahrzeuge
- ➔ **Robotech: Invasion**
Alle Cheats und Levels sind anwählbar
- ➔ **Tron 2.0: Killer App**
Sechs erstklassige Speicherpunkte



Future
MEDIA WITH PASSION

SONOpress
Content is King

PAI

**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
SPIELBARE COVER-DVD**

**EXKLUSIV-DVD NUR IN
DIESEM MAGAZIN**

 **CT Special Forces: Fire for Effect**
 **MotoGP: URT 3**
 **Destroy All Humans!**
 **Rugby 2005**
 **Lego Star Wars: Das Videospiel**
 **Worms 4: Mayhem**

Kabellose Freiheit!

Zusammen mit Logitech und Microsoft verlosen wir in dieser Ausgabe zahlreiche kabellose Controller und Xbox-Live-Headsets sowie zehn erstklassige Xbox-Spiele!

5x das Cordless-Precision-Paket bestehend aus:

je 1x Logitech Cordless Precision Xbox-Controller

Der handliche Controller arbeitet mit einer Stromsparfunktion, benötigt nur zwei AA-Batterien und funktioniert mit einer Batterieladung über 50 Stunden. Die 2,4-GHz-Funkübertragung garantiert ausgezeichnete Reaktionszeiten im Abstand von sechs Metern zum Empfänger. Am Funkempfänger befinden sich zwei Steckplätze für Memory Cards oder für den Funkempfänger eines kabellosen Xbox-Live-Headsets.

je 1x Xbox-Rollenspiel Jade Empire

Neben dem kabellosen Controller bekommen die fünf Gewinner dieses Pakets auch das aktuelle Rollenspielmeisterwerk der Microsoft Game Studios und BioWare. Die erste Batterieladung des Cordless Precision Controllers reicht für dieses Spiel aus, denn es fesselt Rollenspielfans bis zu 50 Stunden vor den Fernseher.



5x das Cordless-Headset-Paket bestehend aus:

je 1x Logitech Cordless Headset

Wer kennt das nicht: Während Sie mit dem Xbox-Controller auf der Couch und dem Xbox-Live-Headset verkabelt vor dem Fernseher sitzen, läutet plötzlich das Telefon oder die Türklingel. Jetzt dauert es ungefähr eine Minute, bis man die Kabel entwirrt und das Headset abgesetzt hat. Mit Logitechs Cordless Headset haben Sie das Problem nicht mehr, denn das Gerät besitzt nicht nur einen praktischen Ohrclip, sondern kommt dank neuer Funktechnik auch völlig ohne Kabel aus. Prima, oder?

je 1x Xbox-Sportspiel FIFA Football 2005

Bereiten Sie sich schon mal auf die Fußball-WM im nächsten Jahr vor – und liefern Sie sich in FIFA Football 2005 harte Online-Matches via Xbox Live. Mit dem kabellosen Xbox-Headset können Sie Ihrem Kontrahenten nicht nur nach einem Foul gleich die Meinung geigen, sondern sich auch für eine erstklassige Torchance bedanken oder über die nächste Fußballsaison diskutieren.



Teilnahmeschluss ist der 20.07.2005

Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Microsoft, Fink & Fuchs sowie Logitech und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden.

Verloste Software ohne Jugendfreigabe wird erst nach der Vorlage eines Altersnachweises an volljährige Gewinner versandt. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Um teilzunehmen, müssen Sie lediglich die folgende Frage beantworten:

Aus welchem Land stammt die Firma Logitech?

- A) Frankreich
- B) Deutschland
- C) Österreich
- D) Schweiz

Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion OXM
Kennwort: **Logitech**
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth



86



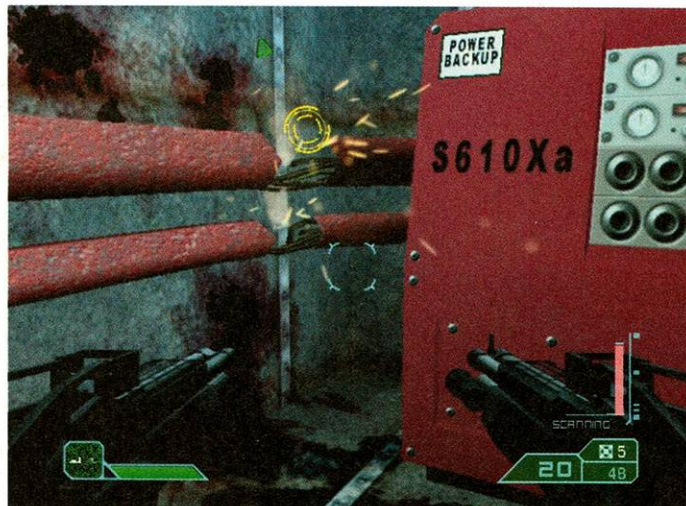
↑ Gegen zwei Waffen haben solche 08/15-Mutanten nicht die geringste Chance.

aktivieren, dann klettern Sie die riesige, gelbe Leiter auf die großen Stahlträger unter der Decke, um darüber in die Kontrollzentrale zu gelangen. Während der ganzen Zeit werden Sie von Gegnern beharrt; Sie sollten also abseits des Weges nach Erste-Hilfe-Paketen und Munition von erledigten Mutanten Ausschau halten. Sobald Sie den Computer in der Zentrale bedient haben, explodiert die Rakete und Sie flüchten zu den Kollegen. Nach einer Zwischensequenz ballern Sie die restlichen Mutanten nieder und gehen links von der riesigen Sicherheitstür über zwei Holzplanken in die Lüftungsschächte. Crispy wurde infiziert und mutiert vor Ihren Augen – also müssen Sie ihn erledigen. Danach rufen Sie den Aufzug und der Level ist vorbei.

Kapitel 6:

Die letzte Bastion

Säubern Sie das riesige Büro und aktivieren Sie den Computer. Links daneben ist ein Ausgang, der Sie zum Delta-Team führt. Nach einer Zwischensequenz müssen Sie den Überlebenden zur Hand gehen. Auf Befehl laufen Sie die Treppe hoch in die Waffenkammer und holen die Munition für das erste Geschütz. Vergessen Sie nicht, die reguläre Munition aufzustocken. Anschließend gehen Sie zurück, laden die automatischen Riesenwaffen und helfen bei der Verteidigung. Eine Stromleitung reparieren Sie mit dem Werkzeugkasten aus der Waffenkammer – und nach einer weiteren Gegnerwelle befiehlt man Ihnen, Sprengstoff zu besorgen.



↑ Kapitel 6: Diese Leitung reparieren Sie mit Werkzeug aus der Waffenkammer.



↑ Kapitel 6: Mit dem Geschützturm schützen Sie die Kollegen vom Delta-Team.

Die Lagerkammer ist etwas verwinkelt und um auf die abgesperrte Seite mit dem explosiven Zeug zu kommen, müssen Sie über zwei Holzplanken auf die Lüftungsrohre klettern. Oben laufen Sie geradeaus, springen am Ende des Schachtes herunter und nehmen den Sprengstoff. Dann folgen Sie Chew und geben ihm mit dem Geschütz Deckung.

Kapitel 7:

Einer von ihnen

Zunächst müssen Sie sich auf den Weg machen, um die Mutagen-Infektion abzuwehren. Erledigen Sie zunächst alle Gegner mit der Nahkampfatacke, um Ihre Mutagen-Leiste zu füllen. Sinkt die Leiste in diesem Spielstadium auf null, stirbt Nathan Cole und Sie starten am vorherigen Speicherpunkt. Klettern Sie die Leiter hoch, dann in den Aufzug und kämpfen Sie sich den Weg in das Labor frei. Dort steigen Sie in die große Kammer und können fortan mit dem digitalen Steuerkreuz zwischen Mensch und Mutant wechseln. Um weiterzukommen, müssen Sie raus aus dem Labor und den Aufzug im Gang nehmen. Dafür brauchen Sie aber die Level-2-Sicherheitskarte – und die gibt es im Labor auf der anderen Seite des langen Ganges. Leider preschen Ihnen hier viele Gegner entgegen; Sie sollten also stets in Deckung gehen und nicht in Rambo-Manier nach vorne stürmen. Wenn Sie die Gegner im Gang und im dahinter liegenden Labor erledigt haben, nehmen Sie die gelbe Sicherheitskarte auf, laufen zurück in den Gang und starten dann mit der Karte den Aufzug.

Kapitel 8:

Interne Veränderungen

Verlassen Sie den Aufzug nach rechts und biegen Sie gleich wieder rechts ab. Dort zielen bereits drei Soldaten auf Sie, die Sie dank der neuen Mutanten-Fähigkeiten aber schnell aus dem Weg geräumt haben. Hinter den nächsten Türen verbirgt sich ein Labor mit vielen Mutanten, die Sie angreifen. Ist der Raum einmal geräumt, fahren Sie mit dem Lastenaufzug eine Etage nach oben, um dort die große Tür im Labor zu öffnen. Erste-Hilfe-Pakete finden Sie übrigens in einem der Käfige im Labor. Auf dem Weg zu Dr. Cray müssen Sie sich nun durch ein paar Gänge schlängeln, in denen es von Soldaten wimmelt. Dabei sollten Sie stets in Deckung bleiben und zunächst die Mutagen-Sporen verwenden, um die ersten Gegner auszuschalten. Erst dann sollten Sie wieder die Menschenform annehmen und mit der SMG Schritt für Schritt die anderen Feinde ausschalten. Schließlich gelangen Sie in einen großen Raum voller Gegner, in dem Sie Ihre Granaten sinnvoll einsetzen. Zu Ihrer Rechten finden Sie eine Level-3-Sicherheitskarte, die Sie unbedingt einsacken müssen, um den Aufzug im nächsten Raum benutzen zu können.

Kapitel 9:

Leben oder Tod

Sobald Sie in einen großen Raum mit mehreren Ebenen und Industrieländern gelangen, müssen Sie vorsichtig sein. Nach und nach werden Sie aus fast allen Richtungen

beschossen. Nehmen Sie das Scharfschützengewehr und schalten Sie die oberen Störenfriede aus, nachdem Sie den Rest mit der SMG oder Ihren Mutanten-Fähigkeiten erledigt haben. Scannen Sie die Schaltkonsole im Keller und klettern Sie anschließend über die Wandleiter hoch, um in den Armraum zu gelangen. Vorsicht, denn da ist auf einem Laufsteg eine Bewegungsmelder-Bombe versteckt. Verstecken Sie sich hinter den Kisten und halten mit dem Scharfschützengewehr auf die Gegner vorne und links. Über zwei Leitern klettern Sie nach unten und am anderen Ende des Raumes nach oben, wo Sie eine blaue Codekarte finden. Gehen Sie nun den gleichen Weg wieder zurück, setzen Sie die Karte ein und packen Sie das Scharfschützengewehr für die nächsten Gegner aus. Zurück auf der anderen Seite, können Sie nun ein kleines Gatter öffnen, um dann auf den unbeweglichen Teil des Krans zu springen. Sobald der Kran zurückgefahren ist, hüpfen Sie einfach auf die nächste Plattform auf der rechten Seite und klettern dort die Leiter hoch. Jetzt wird es gefährlich: Schalten Sie in den Mutanten-Modus, gehen Sie in Deckung und nehmen Sie sich einen Gegner nach dem anderen vor. Danach gelangen Sie wieder in einen großen Raum mit vielen Gegnern auf mehreren Ebenen. Sie haben nicht viel Zeit, um die vier Computer im Erdgeschoss abzuschalten – nehmen Sie sich also zuerst die Gegner auf dem Weg nach unten vor. Sind die erledigt, fegen Sie die übrigen von den Gerüsten und springen über die Metallgitter auf die andere Hallenseite.

Kapitel 10:

Dr. Cray

Hier müssen Sie sich zunächst durch einen Vorraum mit Soldaten und zwei Operationssäle voller Mutanten ballern, bis Sie der Doktor dekontaminieren kann. Doch plötzlich stürmen Soldaten in den Raum und töten Dr. Cray – und Sie flüchten in einen Aufzug.

Kapitel 11:

Schlüpfende Parasiten

Auf dem Weg zum Waffenlabor haben Sie den ersten Kontakt mit einem etwas wehrhafteren Mutanten, dem so genannten Leaper. Mit der Schrotflinte erledigen Sie ihn und können sich nun einigen Tastenrätseln widmen. Nachdem Sie den Laser an der Bedienkonsole auf die Tür umgelenkt haben, müssen Sie den Schlüssel für die Tür finden, die in den Forschungsbereich für Alienwaffen führt. Dazu springen Sie über ein paar seltsam schwebende Möbel auf ein Geländer im ersten Stock, erledigen dort ein paar Gegner und kehren mit dem Schlüssel zurück zu besagter Tür. Dahinter verbirgt sich ein fest montiertes Aliengeschütz, das Sie über ein paar Schalterbewegungen mehrfach aktivieren. Danach laufen Sie an der Wand in Schussrichtung auf die andere Seite des Raumes und kriechen durch einen Lüftungsschacht.

Kapitel 12:

Projekt: Blaues Buch

Nachdem Sie über einen Alien-Aufzug in das UFO gelangt sind, aktivieren Sie dort die Bordkanone und feuern diese dann über das Computerterminal außerhalb

des UFOs ab. Dadurch werden die Soldaten auf dem Balkon erledigt – und Sie können weiter in einen Raum mit einem größeren UFO – und noch mehr Soldaten. Kämpfen Sie sich den Weg frei, bis Sie mit einem Schalter die Halteklammern lösen können. Dann springen Sie darauf, müssen dabei aber in Deckung bleiben, denn von der anderen Hallenseite werden Sie von einem automatischen Geschütz und mehreren Soldaten beharkt. Schalten Sie die Soldaten nacheinander mit Ihren Sporen und Waffen aus, dann laufen Sie schnell geradeaus und durch die Tür auf der linken Seite.

Kapitel 13:

Lügen der Vergangenheit

Nachdem Sie gleich zu Anfang des Levels die neue BBG-Alienwaffe erhalten, müssen Sie vier Störsender in einem großen, zylinderförmigen Komplex zerstören. Auch hier befinden sich Laufstege und (jetzt auch durchsichtige) Gegner auf verschiedenen Ebenen. Gehen Sie vorsichtig vor – und nutzen Sie Ihre Sporen und Granaten, statt sich nur auf die neue Waffe zu verlassen. Später kommen Sie an einen Filmset, auf dem offenbar die Mondlandung gedreht wurde. Dort müssen Sie zunächst die nervenden Elite-Soldaten mit Tarnvorrichtung erledigen, dann zwei Batterien zur Landekapsel tragen und anschließend vom Regiepult aus die Raketen zünden. Die Rakete verhängt sich aber im Beleuchtungsgitter unter der Wand, sodass Sie sich nach ein paar weiteren Gefechten in einem nächsten Level befinden.

Kapitel 14:

Vergrabene Geheimnisse

Dieser Level ist nicht besonders schwierig: Mit der neuen BBG-Waffe schalten Sie aus der Deckung heraus eine Maschinenkanone nach der anderen aus. Anschließend steigen Sie die Treppe an einem verdeckten Pfeiler hoch, springen in dem abgesperrten Bereich herunter, um mit einem Schalter die Tür zwischen den zerschossenen Kanonen zu öffnen. Das Areal dahinter ist mit einer Menge Gegner gespickt. Also halten Sie Ausschau nach explosiven Gasflaschen, mit denen Sie im besten Fall mehrere Gegner auf einmal ausschalten. Außerdem sollten Sie besonders auf die Balkonschützen aufpassen – und diese so schnell wie möglich ausschalten.

Kapitel 15:

An Bord gehen

Eins vorweg: Sparen Sie Ihre BBG-Munition. In diesem Tunnelsystem ist die Hölle los – und doch hat es ein Wissenschaftler überlebt. Bevor er Ihnen dabei hilft, weiter vorzudringen, müssen Sie die Tunnel von Mutanten und Soldaten befreien und die zwei Geschütze durch einen Schalter im Haus rechts davor lahm legen. Danach holen Sie den Wissenschaftler ab und geben ihm mit dem Geschütz Rückendeckung. Er öffnet die Tür, hinter der ein Bossgegner auf Sie wartet. Laufen Sie rückwärts und weichen Sie langsam seitlich aus. Steht das Biest in der Nähe der Gasflaschen, feuern Sie mit der BBG darauf – ebenso wie auf den Bossgegner und seine Schergen.



↑ Kapitel 9: Über den Kran gelangen Sie auf die Plattform hinten links.



↑ Kapitel 11: Gleich am Levelanfang finden Sie dieses Granaten-Upgrade.



↑ Kapitel 13: In der Mitte des Raumes finden Sie die Störsender. Feuer frei!

Kapitel 16:

Die Grays

Benutzen Sie die Objektpender im Level, um zusätzliche Pick-ups und Munition zu erhalten – auch während des Bosskampfes. Der Schild der Gray lässt sich gut mit JB-Granaten und der BBG zerstören. Die Soldaten dürfen Sie aber nicht ignorieren, sonst fallen sie Ihnen schneller in den Rücken, als Ihnen lieb ist.

Kapitel 17:

Abstieg

Dieser Level ist einer der härtesten im Spiel: Sie gelangen in eine riesige Anlage des Raumschiffs, in dem noch mehr Grays hinter Schutzschilden immer neue Gegner für Sie bereitstellen. Über ein raffiniertes System von Aufzügen

müssen Sie die aber nicht alle auf einmal, sondern Abschnitt für Abschnitt erledigen – und dafür brauchen Sie alle Hilfe, die Sie kriegen können. Sammeln Sie die Munition von erledigten Gegnern so schnell wie möglich ein und konzentrieren Sie sich auf die Schilde der Grays.

Kapitel 18:

Der Aufstieg

Den ersten Reaktorkern können Sie leicht zerstören, denn ihn finden Sie gleich am Levelanfang. Beim zweiten wird es schwieriger, denn vorher müssen Sie im Hauptraum links abbiegen, alle Gegner in einem anderen Vorraum besiegen und einen weiteren Bosskampf bestehen. Dabei empfehlen wir Ihnen die gleiche Taktik wie in



↑ Kapitel 15: Bevor Ihnen der Wissenschaftler hilft, sollen Sie den Gang räumen.

Kapitel 15. Ist der Gegner tot, öffnet sich der Abschnitt mit dem zweiten Reaktorkern. Ist der erledigt, kehren Sie in die Haupthalle zurück und gehen über das Laufband in den nächsten Level. Wichtig: Suchen Sie abseits der Hauptroute nach Munition, Waffen und Objektpendern.

Kapitel 19:

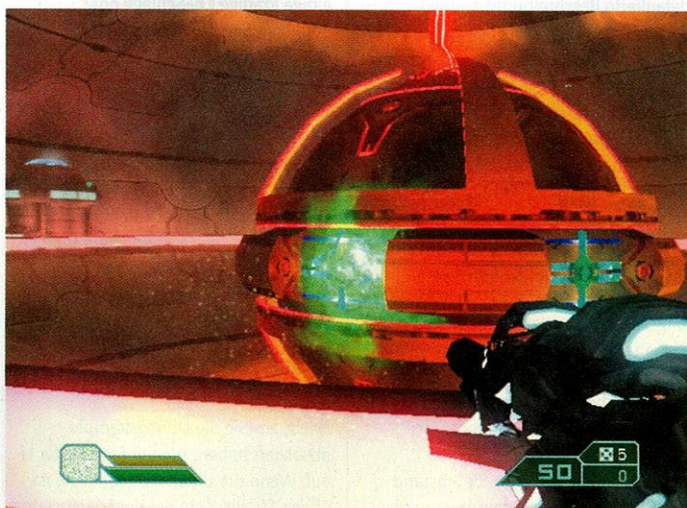
Der letzte Ausweg

Hier steigen Sie zunächst in ein Schwebeschild, um später in eine große Halle zu gelangen. Dort müssen Sie der Reihenfolge nach alle Gegner erledigen, die zwei Geschütztürme zerstören und dann den Aufzug einsetzen. Oben angekommen, haben Sie es wieder mit vielen Gegnern zu tun. Damit Ihnen nicht vorzeitig die Munition

ausgeht, sollten Sie zunächst Ihre Mutanten-Fähigkeiten einsetzen. Am Ende des Ganges können Sie an einem Computer die Brücke zum Kern ausfahren. Jetzt nehmen Sie wieder den Aufzug nach unten, erledigen alle Gegner und das Geschütz, schießen kurz auf die großen leuchtenden Energiebarrieren rechts und links von der Tür und gelangen dann über eine große Brücke zum Kern. Die Taktik hier ist sehr einfach: Schießen Sie auf die Mitte, bis aus allen Löchern Feuer lodert. Dann zerstören Sie die Geschütztürme und gehen währenddessen hinter den rotierenden Schilden vor dem Feuer in Deckung. Anschließend haben Sie 45 Sekunden Zeit, um sich in das Galaxisportal zu retten und die Endsequenz zu sehen.

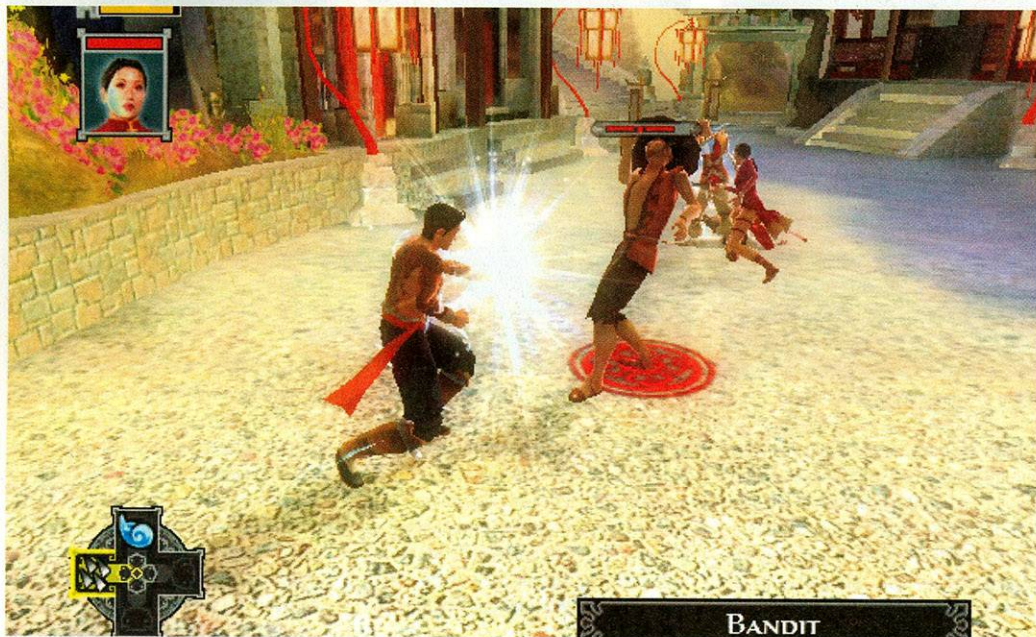


↑ Kapitel 18: Dieser Endgegner schluckt verdammt viel Munition.



↑ Kapitel 19: Im letzten Level müssen Sie vor dem Feuer in Deckung gehen.

Komplettlösung



↑ Retten Sie die ängstlichen Dorfbewohner, indem Sie dem Banditenpack eine Lektion erteilen.

Jade Empire **Teil 1**

Diese Lösung wurde anhand der PAL-Version erstellt. Die folgenden Seiten beinhalten den Lösungsweg für „Zwei Ströme“ und „Tiens Anleger“. Neben den benötigten Hauptmissionen liefern wir detaillierte Beschreibungen zu den Zusatzaufträgen.

Allgemeine Tipps

- Die einzelnen Charaktere unterscheiden sich nur durch ihr Aussehen. Die drei Charaktereigenschaften beeinflussen lediglich, wie viele Gesundheits-, Fokus- und Chi-Punkte Sie zur Verfügung haben. Ob ein Kämpfer mit schnellen, leichten Schlägen arbeitet oder mit langsamen, aber dafür mächtigen Hieben angreift, hängt vom gewählten Kampfstil ab.
- Durchsuchen Sie jeden Abschnitt nach Kisten und anderen Behältern.
- Wenn Sie vielen Feinden gegenüberstehen, halten Sie Abstand und locken Sie einige Kämpfer von der Hauptgruppe weg. Wenn Sie von

mehreren Leuten gleichzeitig Prügel beziehen, ziehen Sie schnell den Kürzeren.

- Setzen Sie die Chi-Energie bei End- und Zwischengegnern ein. Landen Sie einige kräftige Chi-Schläge oder benutzen Sie Ihre Waffe, um den Feinden zu schaden.
- Die Gegner verhalten sich bei Prügeleinlagen recht ungeschickt. Bringen Sie eine Schlagserie an und springen Sie bei Ausweichfunktion über den Feind hinweg, sobald er eine Combo startet. Da der Gegner seine Angriffe nicht neu justiert, steht Ihnen der ungeschützte Rücken für weitere Angriffe offen. Wiederholen Sie den Vorgang, bis der Gegner erledigt ist.

Zwei Ströme

Tutorial

Nachdem Sie die Übungskämpfe absolviert haben, suchen Sie Meister Li auf. Wenn die Unterhaltung vorbei ist, öffnen Sie die Kiste bei der Löwenstatue. Untersuchen Sie das Podest und stellen

Sie die dazugehörigen Statuetten ab, sobald die Kugel zu glühen beginnt. Danach verlassen Sie die Schule über den Pfad im Norden. Dort treten Sie gegen die beiden Kämpfer an und untersuchen das Grab. Legen Sie die Silbermünze in die Schale und kehren Sie zum Haus des Meisters zurück. Aktivieren Sie erneut das Farbenrätsel und setzen Sie das Symbol aus dem Grab in das Löwenmaul ein. Die Kugel leuchtet nun in neuen Farben, die sich aus den folgenden Kombinationen zusammensetzen lassen: Grün = Gelb + Blau, Orange = Gelb + Rot, Violett = Rot + Blau. Danach rennen Sie nach Süden und sammeln Morgenstern ein. Bei den beiden Schreinen können Sie die Chi- und Fokusenergie erneuern.

Zwei Ströme

Nach der Szene schlagen Sie die beiden Angreifer nieder und biegen nach Süden ab. Sobald Sie das Fass geplündert haben, rennen Sie nach Norden die Treppe hinauf. Das erste Haus auf der

rechten Seite gehört dem Waffenmeister. Unterhalten Sie sich mit dem Mann und suchen Sie sich eine Waffe aus. Nachdem Sie eine Wahl getroffen haben, geht's durch den östlichen Durchgang Richtung Strand weiter. Erledigen Sie alle Feinde und sehen Sie sich die kurzen Zwischensequenzen an. Nach der Unterhaltung eilen Sie in die Höhle und schnappen sich die Beute der Banditen. Beim Strandpfad treffen Sie Frau Jong, die nach Morgenstern sucht. Sprechen Sie auch mit den übrigen Leuten. Direkt unter der Statue beantworten Sie einige Fragen. Sobald Sie Ihren Wissensdurst gestillt haben, rennen Sie zur Schule und reden mit Meister Li. Speichern Sie den Spielstand, bevor Sie Gaos Herausforderung annehmen. Achten Sie auf die schweren Angriffe des Kontrahenten, da Sie von dem Energiestoß auch über eine größere Distanz getroffen werden. Gehen Sie auf Nummer Sicher und heilen Sie sich rechtzeitig. Ein regulärer Combo-Angriff von Gao lässt Ihren Lebensenergiebalken innerhalb von Sekunden nach unten schnellen. Benutzen Sie die Waffe, um dem Herausforderer zuzusetzen. Danach unterhalten Sie sich mit den anderen Schülern und setzen das Gespräch mit dem Meister fort.

Geisterhöhle

Marschieren Sie zum Steinbrocken und nehmen Sie das Amulett an sich. Danach kümmern Sie sich um die Geister. Diese Feinde lassen sich nur mit waffenlosen Kampfstilen besiegen. Schubsen Sie die Kerle ins Feuer, um sie für kurze Zeit bewegungsunfähig zu machen. Benutzen Sie das Amulett beim nächsten Tor. Dringen Sie tiefer in die Höhle ein und fragen Sie den alten Meister aus. Beim Kampf kümmern Sie sich zuerst um den Alten. Bringen Sie eine Combo an und springen Sie dann über den Gegner hinweg, um anschließend seinen Rücken zu attackieren. Gehen Sie auf jeden Fall aggressiv zu Werke. Nach der Meditation plündern Sie die Kiste und durchsuchen das Skelett. Weiter geht's durch den Energiewirbel.

Morgenstern

Nach dem Gespräch mit Meister Li begeben Sie sich auf die Suche. Betreten



↑ Das Duell gewinnen Sie mit Leichtigkeit, wenn Sie geduldig vorgehen.

Sie zunächst das Dorf und informieren Sie sich über Gao. Der Händler verkauft von nun an Waren. Verlassen Sie das Dorf durch das Tor im Norden. Erledigen Sie die Gegner am Dorfeingang, indem Sie ständig in Bewegung bleiben und die Feinde mit Flächenangriffen beschäftigen. Außerhalb des Dorfes helfen Sie dem Mann und bieten ihm Ihre Hilfe an. Hinter seinem Haus stehen ein Fass und ein Chi-Becken. Rennen Sie ein Stück nach Norden, um eine kurze Zwischensequenz auszulösen. Erwähnen Sie dem Mann gegenüber Morgenstern und bitten Sie ihn um Hilfe, damit er sich Ihrer Gruppe anschließt. Weiter geht's über den Weg im Nordosten. Besiegen Sie die Söldner, um die Nebenmission zu erfüllen. Folgen Sie weiterhin dem Verlauf des

Weges und greifen Sie das Lager von Gao an. Sobald Sie den Überlebenden ausgequetscht haben, betreten Sie die Höhle im Norden.

Sumpfhöhle

Im Osten der Höhle stehen zwei Schatzkisten. Im Nordwesten treffen Sie auf Gao und Morgenstern. Setzen Sie das Schwert ein und besiegen Sie den Bösewicht mit der herkömmlichen Taktik. Nach der Flugsequenz erledigen Sie die Gegner in der Dorfregion und unterhalten sich mit Ihren Gefährten. Danach fliegen Sie ins nächste Gebiet weiter.

Bruchlandung

Suchen Sie sich einen Begleiter aus und erledigen Sie die Geister. Nach der



↑ Attackieren Sie den alten Meister ohne Pause, damit er keine Magie wirkt.

Vision rennen Sie nach Süden. Auf dem Pfad erscheinen weitere Gespenster, wenn Sie den Grabstein untersuchen. Bei der Gabelung biegen Sie nach Südosten ab. Bekämpfen Sie die Frau und klären Sie sie anschließend über Ihr Vorhaben auf. Bei der nächsten Abzweigung eilen Sie nach Norden und besiegen die Soldaten. Verschonen Sie den Bauern und plündern Sie die Schatzkisten im Wachturm. Da Sie das Tor noch nicht öffnen können, reisen Sie zu Tiens Anleger im Süden.

Tiens Anleger

Ankunft

Nach der Unterhaltung am Lagerfeuer laufen Sie durch den Gang im Norden. Dort treffen Sie auf Yifong und ihre Tochter. Die beiden klären Sie auf, was

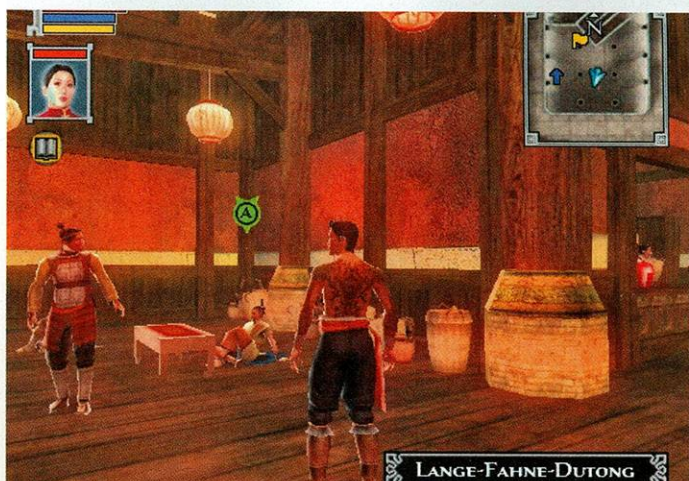
das Dorf heimgesucht hat. Helfen Sie Hui und unterhalten Sie sich mit der Frau. Anschließend reden Sie mit der Näherin.

Teehaus

Betreten Sie das Teehaus und unterhalten Sie sich noch einmal mit Hui. Nach dem Kampf gehen Sie zum oberen Stockwerk des Gebäudes. Dort beobachten Sie die Szene mit dem Oger und bieten anschließend Ihre Hilfe an. Behandeln Sie den Oger freundlich und vertrauen Sie auf Ihre Intuition. Neben dem Eingang steht Mutter Kawn, mit der Sie sich über die kaiserliche Verfügung unterhalten. Sprechen Sie auch mit Yanru dem Brüher über dieses Thema und erzählen Sie ihm, die Verfügung wäre eine Fälschung. Bitten Sie ihn um



↑ Erledigen Sie die Anführer der Angriffstruppen.



↑ Mithilfe des Brühers Yanru überführen Sie den Betrüger Dutong.



↑ Bei den alten Meistern erlernen Sie neue Kampfkünste.



↑ Mit dieser Vorrichtung bringen Sie die schwache Mauer zum Einsturz.



↑ Besiegen Sie Chai Ka, damit er sich Ihnen anschließt.

Hilfe und sagen Sie ihm, er soll Dotung stets mit unverdünntem Wein versorgen. Lassen Sie ihm eine Schale Bauernwein und zwei Schalen kaiserlichen Weinbrand bringen. Sobald dies geschehen ist, sprechen Sie mit Dutong und vertrauen erneut Ihrer Intuition. Da nun das Problem gelöst ist, können Sie das Teehaus verlassen und zu den alten Meistern eilen. Vo kann Ihnen etwas beibringen, wenn Sie dem Weg der offenen Hand folgen. Falls Sie sich für die geschlossene Faust entschieden haben, sprechen Sie mit Meister Jian.

Bei und Ai Ling

Eilen Sie zum Pfad der Bettler und helfen Sie Bäcker Bei aus der Klemme. Versichern Sie ihm, Sie würden mit der Frau im Bootshaus reden. Machen Sie sich gleich auf den Weg. Sprechen Sie mit der Frau und holen Sie Bei dazu, um die Angelegenheit zu klären. Wählen Sie immer die oberste Gesprächsoption, damit die Sache glimpflich über die Bühne geht. Sobald das Paar verschwindet, reden Sie mit Ai Ling und versuchen einen Mann für sie zu finden. Am südlichen Stadtrand auf Höhe des Teehauses finden Sie den Tischler Chumin. Sagen Sie ihm, dass die Heirat für seine Geschäfte äußerst nützlich wäre. Danach müssen Sie nur noch zwischen den beiden vermitteln. Sagen Sie Ai Ling, dass sie furchteinflößend wirken kann. Danach heben Sie Chumins handwerkliche Fähigkeiten hervor und bezeichnen ihn als Künstler. Aufgrund von Ai Lings Sinn für gute Geschäfte geben die beiden ein gutes Paar ab.

Pier der Bettler

Flitzender Luchs kann Ihnen einige nützliche Dinge beibringen und verkauft außerdem Juwelen. Am Pier beobachten Sie die Szene und sprechen danach mit Kapitän Ing. Zu guter Letzt schauen Sie bei dem Gelehrten Sechs Himmel vorbei. Er hat eine Mission für Sie parat, falls Sie auf dem Weg der geschlossenen Faust wandeln. Auf dem Handelsplatz sprechen Sie mit Kaufmann Cheung und fragen ihn nach den gestohlenen Waren. Danach eilen Sie zu den Säufnern, die sich in der Nähe des Gelehrten Sechs Himmel aufhalten. Konfrontieren Sie den Kannibalen mit den Anschuldigungen und teilen Sie ihm mit, dass die Figur ein Geschenk war. Bringen Sie das Diebesgut zum Händler zurück und sprechen Sie mit dem Boten, der

nebenan steht. Anschließend unterhalten Sie sich mit Minister Sheng. Danach reisen Sie nach Westen zum Damm. Öffnen Sie das Tor beim Wachturm und betreten Sie den neuen Abschnitt.

Ruinen

Nach der kurzen Zwischensequenz gehen Sie zum Angriff über. Durchsuchen Sie die Vorräte und die Knochen, bevor Sie die alten Ruinen betreten. Sie brauchen unbedingt das Drachenpulver aus der Vorratskiste. Hinter dem Tor besiegen Sie den Rattendämon und fragen ihn nach Juwelen. Ziehen Sie weiter und säubern Sie die Gegend. Erledigen Sie die drei Soldaten und untersuchen Sie danach die Maschinen. Sobald Sie das Drachenpulver verwendet haben, legen Sie den Hebel um. In dem Haus neben dem Auslöser besiegen Sie den Rattendämon und sprechen mit den Geistern. Danach gehen Sie ins Teehaus, um nach Yushan dem Freundlichen zu suchen. Im oberen Stockwerk überreden Sie Ru, Sie zum Piratennest zu bringen. Yushan finden Sie in der Nähe des Fleischverkäufers. Überreden Sie ihn, Sie zum Waisenhaus zu begleiten. Nachdem Sie diese Mission abgeschlossen haben, betreten Sie den freigesprengten Abschnitt. Erledigen Sie die Geister und plündern Sie die Grabsteine. Rennen Sie weiter, bis die Zwischensequenz startet. Beim folgenden Kampf erledigen Sie zuerst den Anführer. Im Anschluss daran erforschen Sie den Steinbruch im Norden.

Steinbruch

In der Höhle schlagen Sie sich zur nördlichen Kammer durch und erledigen Jizu. Dazu müssen Sie erst seine Helfer ausschalten, da Jizus Lebensenergie andernfalls sofort wieder aufgefüllt wird, nachdem Sie ihn bezwungen haben. Von dem Schließer erhalten Sie als Belohnung ein Juwel. Öffnen Sie die Kiste und durchsuchen Sie die Knochen. Auf dem Weg nach draußen begegnen Sie einem kleinen Mädchen, das Ihre Hilfe benötigt. Zerstören Sie die drei Stützpfiler, um das Problem zu lösen. Verlassen Sie nun den Abschnitt. Beim Waisenhaus rennen Sie nach Süden weiter und belauschen das Gespräch. Wehren Sie sich gegen den kaiserlichen Soldaten und laufen Sie weiter. Nach der kurzen Zwischensequenz legen Sie

den Hebel auf der rechten Seite um, um über die Brücke laufen zu können. Marschieren Sie die Hügel hinauf und betreten Sie den Damm.

Damm

Nach der Unterhaltung mit dem kleinen Mädchen bekommen Sie es mit dem Hüter zu tun. Bei dieser Auseinandersetzung müssen Sie auf keine Besonderheiten achten. Sobald Sie den Kampf gewonnen und die Unterhaltung abgeschlossen haben, plündern Sie die Kiste im nördlichen Seitengang. Danach laufen Sie auf die Wächter zu. Die richtige Formel lautet Shao Hua, was Sie von dem kaiserlichen Soldaten erfahren haben. Eilen Sie die Treppen hinab und nehmen Sie das Jadeherz an sich. Wenn Sie eine gute Tat vollbringen wollen, schließen Sie den Damm. Rennen Sie die Treppe hinauf und erledigen Sie das Empfangskomitee. Lassen Sie die Brücke herunter und rennen Sie zu Tiens Anleger, um eine kurze Zwischensequenz auszulösen. Im Dorf reden Sie mit Minister Sheng und Hui. Weiter geht's zu Ru, der Sie zum Piratenlager bringen soll.

Piratennest

Nach der Zwischensequenz unterhalten Sie sich mit dem Diensthofen. Erteilen Sie den Piraten eine Tracht Prügel und kehren Sie zu Cheung zurück. Er gibt Ihnen nützliche Infos. Rennen Sie nach Norden und folgen Sie dem Verlauf des Weges. In der Höhle sehen Sie sich die Zwischensequenz an und beseitigen die Piratenbande mit einer Waffe. Sobald

Sie sich mit dem Schurken zusammengetan und den neuen Auftrag von der Frau erhalten haben, rennen Sie die Treppe hinauf zur Tür. Nach der kurzen Zwischensequenz greifen Sie die Piraten an. Unterhalten Sie sich mit dem verrückten Erfinder und treffen Sie mit ihm ein Abkommen. Danach marschieren Sie die Treppe hinauf. Biegen Sie nach links ab und legen Sie den Hebel um, damit die Brücke ausfährt. Weiter oben bei der Abzweigung entscheiden Sie sich zunächst für die Höhle, wo Sie das Mädchen vor dem Sklavenhändler retten. Danach erkunden Sie den zweiten Pfad. In der Werkstatt besiegen Sie die Feinde mit Ihren mächtigsten Attacken. Betätigen Sie die Libellensteuerung, um die Tür zur Schatzkammer zu öffnen. Besiegen Sie den Dämon mit der Standardtaktik und plündern Sie die Schränke und Kisten. Danach kehren Sie zum Fluggerät zurück und rennen nach Westen weiter. Auf der Spitze der Festung findet der Endkampf gegen Gao statt. Halten Sie sich von dem Kerl fern, da er mit explosiven Attacken arbeitet. Erledigen Sie zuerst seine hinterhältigen Kumpane und zögern Sie nicht, Ihre Waffe einzusetzen. Sobald alles überstanden ist, fliegen Sie mit der Libelle davon. Inzwischen sollten Sie genug Taten vollbracht haben, um von den Meistern in Tiens Anleger einen neuen Stil erlernen zu können. Beweisen Sie Ihr Können. In der nächsten Ausgabe geht's in der Kaiserstadt weiter.



↑ Nachdem Sie mit dem Damm fertig sind, werden Sie überfallen.



↑ In dem Piratennest befreien Sie die Sklaven.



↑ In dieser Höhle finden Sie die vermissten Bewohner aus Tiens Anleger.



↑ Nehmen Sie sich vor Gao's Flächenangriff in Acht.

Cheats & Codes

Möchte-Gern-Jedis aufgepasst! Dank unserer Cheats wird die Macht mit Ihnen sein.

STAR WARS EPISODE III: DIE RACHE DER SITH

Ausgabe: 08/05

Geben Sie die folgenden Cheats im Einstellungsmenü unter dem Punkt „Codes“ ein:

Alle Duell-Arenen

TANTIVEIV

Alle Bonusmissionen

NARSHADDAA

Alle Konzeptgrafiken

AAYLASECURA

Alle Duellanten

ZABRAK

Alle Filme

COMLINK

Alle Angriffe und Machtkraft-Verbesserungen

JAINA

Alle Story-Missionen

KORRIBAN

Unendlich Gesundheit

XUCPHRA

Unendlich Machtenergie

KAIBURR

Schnelle Machtenergie- und

Gesundheitsregeneration

BELSAVIS

Super-Lichtschwert-Modus

SUPERSABERS

Kleine-Droiden-Modus

071779



↑ Die Mini-Droiden zu schlagen ist für Anakin und Obi-Wan ein Kinderspiel.



↑ Sie haben freie Missionswahl.



↑ Ein prächtige Konzeptgrafikensammlung

STREET RACING SYNDICATE

Ausgabe: 07/05

Geben Sie im Hauptmenü oben, unten, links, rechts ein, um das Cheat-Menü zu aktivieren.

Kostenlose Autoreparatur (einmal je Profil)

FIXITUP

Pac-Man-Sticker

GORETRO

Die ersten drei Male von der Polizei mit

Verwarnung entlassen werden

LETMEGO

Zusätzliche Wagen für den Arcade-Modus

1996 Toyota Supra RZ

SICKJZA

1999 Mitsubishi Eclipse GT-S

IGOTGST

2004 Toyota Celica GT-S

MYTCGTS

Mazda RX-8

RENESIS

Subaru S202 STI

SICKGDB

Polizeiauto

GOTPOPO



↑ Unterwegs im schnittigen Polizeiauto

PARIAH

Ausgabe: 08/05

Geben Sie die folgenden Codes im Einstellungsmenü unter dem Punkt „Cheats“ ein:

Alle Einzelspielerlevels

Y, unten, R-Schalter, unten

Gott-Modus

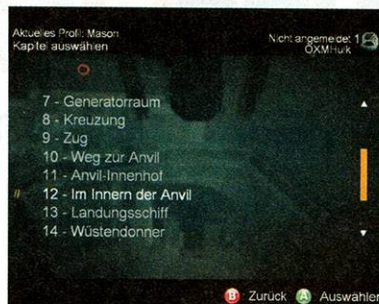
Oben, L-Schalter, X, L-Schalter

Volle Munition

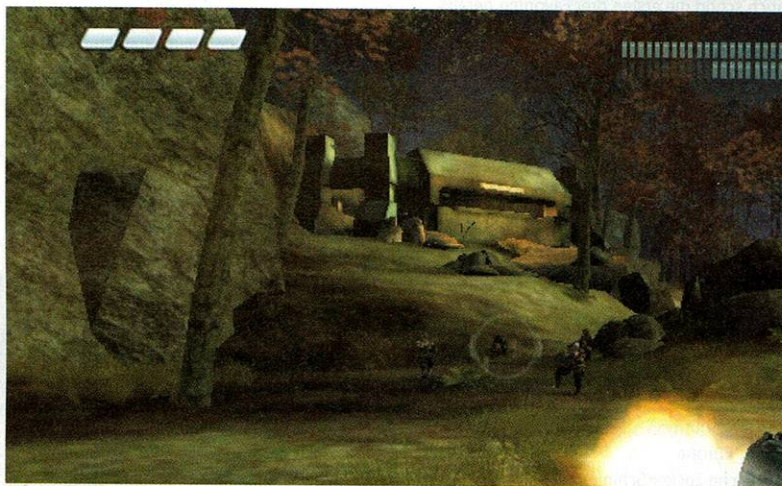
Unten, oben, unten, Y

Standort-Status

X, rechts, L-Schalter, links



↑ Springen Sie direkt in Ihr Lieblingslevel.



↑ Im Gott-Modus sind diese Gegner gerade noch so lästig wie eine Schmeißfliege.



↑ Ganz romantisch mit Blumenkranz ...?



↑ ... oder lieber mit klassischem Zylinder?

ALIEN HOMINID

Ausgabe: 07/05

Geben Sie die folgende Bezeichnung als Ihren Namen ein, um mehr Kopfbedeckungen für Ihre Spielfigur freizuschalten:

Blonde Perücke: april

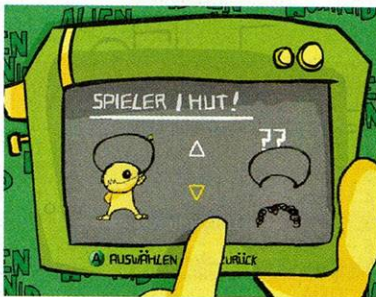
Zylinder: abe

Braunes Cape: cletus

Graue Pelzmütze: superfly

Schwarzes Kraushaar: goodman

Blumenkranz: grll



↑ Der Styling-Tipp: die graue Fellmütze

Der SpongeBob-Schwammkopf-Film

Geben Sie die folgenden Cheats während des Spielens im Pausemenü ein. Halten Sie dabei den L- und R-Schalter gedrückt. Bei richtiger Eingabe ertönt ein entsprechendes akustisches Signal.

SpongeBob im Höhlenmann-Kostüm

X, X, X, X, Y, X, X, X



SpongeBob in neuen Shorts

X, X, X, X, Y, X, X, Y



Goofy Goober im Patrick-Kostüm

X, X, X, X, Y, X, Y, X



Patrick im Höhlenmann-Kostüm

X, X, X, X, Y, X, Y, Y



OXM Online Cup XII

Teilnehmerrekord: Die Clan-Kriege haben begonnen!

Seit geraumer Zeit haben Xbox-Live-User die Möglichkeit, in Online-Spielen wie *Halo 2* Clans zu gründen und Mitglieder dafür anzuwerben. Mit dem zwölften OXM Online Cup öffnete auch zum ersten Mal unser immer beliebter werdendes Turnier die Pforten für solche Clans. Ganze sieben Stück hatten sich am Ende dafür angemeldet. Mit vier bis sechs Spielern pro Team bedeutet dies einen Teilnehmerrekord für diese Veranstaltung. Ergänzt wurde das Teilnehmerfeld durch ein OXM-Team. Die Leser Marc Büsing, Adrian Gebauer und Björn Mohren gesellten sich darin an die Seite von OXM-Redakteur Manfred Reichl. Erstmals wird der Wettbewerb auch als Liga ausgetragen und bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe konnten die ersten drei Spieltage dieser Liga komplett absolviert

werden. Pro Team traten in jedem Match vier Clan-Mitglieder auf der Karte „Ausgesperrt“ an. Sieger war jenes Team, das als erstes 50 Kills oder nach 20 Minuten Spielzeit mehr Kills als die andere Mannschaft erzielt hatte. Mit dem Triple N Team, TEW und den Deutschen Zocker Schinken kristallisierten sich dabei auch schon die ersten drei Favoriten heraus. Mit jeweils drei Siegen behielten diese Clans bisher eine weiße Weste. Nichts zu holen gab es bis jetzt leider für das OXM-Team. Unsere drei Leser mühten sich zwar redlich, Redakteur Manfred Reichl gab allerdings permanent eine viel zu gute Zielscheibe für die Gegner ab. Welcher Clan beim zwölften OXM Online Cup am Ende als Sieger hervorgegangen ist, erfahren Sie in unserer nächsten Ausgabe, wenn sämtliche Matches ausgetragen sind.

Das offizielle
XBOX
Magazin
**ONLINE
CUP**

HALO 2

1. SPIELTAG

TEAM	VS.	TEAM	ERGEBNIS
Final Authority	-	TEW	27:50
Team Europe	-	Nerdz of World	50:17
Deutsche Zocker Schinken	-	OXM	50:6
German Ultimate Soldiers	-	Triple N Team	30:50

2. SPIELTAG

TEAM	VS.	TEAM	ERGEBNIS
Final Authority	-	Triple N Team	45:50
German Ultimate Soldiers	-	Team Europe	20:50
Nerdz of World	-	Deutsche Zocker Schinken	11:50
TEW	-	OXM	50:4

3. SPIELTAG

TEAM	VS.	TEAM	ERGEBNIS
Final Authority	-	Deutsche Zocker Schinken	9:50
German Ultimate Soldiers	-	Nerdz of World	50:41
Triple N Team	-	OXM	50:10
TEW	-	Team Europe	50:26

TABELLE

PLATZ	TEAM	S	U	N	KILLS	PUNKTE
1	Deutsche Zocker Schinken	3	0	0	150	26
2	TEW	3	0	0	150	57
3	Triple N Team	3	0	0	150	85
4	Team Europe	2	0	1	126	87
5	German Ultimate Soldiers	1	0	2	100	141
6	Final Authority	0	0	3	81	150
7	Nerdz of World	0	0	3	69	150
8	OXM	0	0	3	20	150

OXM Online Cup XIV WWE WrestleMania 21

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 Nervenzettel, 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 XIV

Anmeldeschluss: 8. Juli 2005

Gespielt wird: WWE WrestleMania 21

vom 11. bis 22. Juli 2005

Die Spielergebnisse des Turniers

finden Sie in der OXM-Ausgabe 10/2005



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: Perfect Dark Zero	_____	☐	☐	☐
Vorschau: Saint's Row	_____	☐	☐	☐
Vorschau: King Kong	_____	☐	☐	☐
Test: GTA: San Andreas	_____	☐	☐	☐
Test: Destroy All Humans!	_____	☐	☐	☐
Test: Sid Meier's Pirates!	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Area-51	_____	☐	☐	☐
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: 08/05)

Angabe: ____/____

11. Kaufen Sie das nächste OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

12. Ich kaufe DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN circa ____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

14. Was hat Ihnen allgemein am OXM gefallen?

15. Was hat Ihnen am OXM weniger gefallen?

16. Lesercharts: Welche drei Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion OXM,
Kennwort: OXM-Zeugnis 08/05,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Highlights auf der DVD!

DEMO
AUF DVD



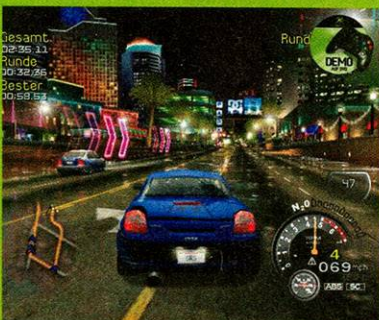
DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Überleben Sie im brutalen Bürgerkrieg.



STOLEN

Sexy Meisterdiebin Anya Romanov stiehlt alles, was nicht niet- und nagelfest ist.



SRS: STREET RACING SYNDICATE

Drehen Sie ein paar Runden mit dem neuen Rennspiel aus dem Hause Namco.



DER PATE

Mafia-Pate Vito Corleone zeigt sich in EAs Versoffung lebendiger denn je.

Highlights im Magazin!



CONKER: LIVE & RELOADED

IM TEST: Endlich mal wieder ein richtig geniales Jump & Run auf der Xbox. Wir zeigen Ihnen, wie sich der rotzfreche Eichkater schlägt.

MADAGASCAR

IM TEST: Pünktlich zum Filmstart bringt Activision das passende Spiel auf den Markt. Schauen wir mal, ob die Versoffung genauso lustig ist.

WORMS 4: MAYHEM

IM TEST: Die randalierenden Terror-Würmer schlagen wieder zu. Wir sagen Ihnen, ob sich der Kauf der Neuauflage lohnt.

TOMB RAIDER: LEGEND

VORSCHAU: Ihnen sind der zweite und dritte Teil von *Prince of Persia* zu düster, dann geben Sie doch mal Miss Croft eine Chance.

HITMAN: BLOOD MONEY

VORSCHAU: Das OXM bei den Entwicklern! Endlich dürfen wir persönlich Hand an das neueste Abenteuer von Nummer 47 legen.

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



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

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

IMPRESSUM

SO ERREICHEN SIE DIE REDAKTION:

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

REDAKTION

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

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

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ABONNEMENTBESTELLUNG:

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

ABONNEMENTBESTELLUNG

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

ANZEIGENKONTAKT:

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

ANZEIGENLEITER:

Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)

ANZEIGENBERATUNG:

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

E-Mail: susanne.szameitat@computec.de

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

ANZEIGENDISPOSITION:

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

PRODUKTION:

Martin Ciosmann, 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@imagine-media.com
International Brand Manager:
Emma Parkinson (+44 (0) 7766 508897)
emma.parkinson@fxm.com
Circulation Sales Manager: **Ron Kelly**

ABOUT OFFICIAL XBOX MAGAZINE:

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

ABOUT FUTURE:

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

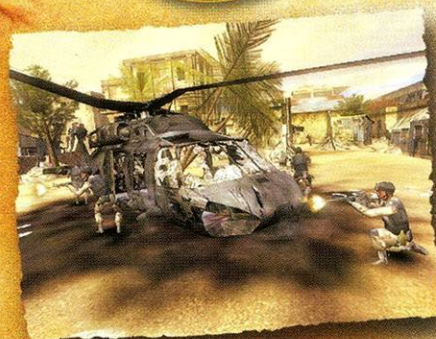
Managing Director Robert Price
Non-executive Chairman Roger Parry
Chief Executive Greg Ingham
Group Finance Director John Bowman
Tel +44 (0) 1225 442244
www.futureplc.com

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





**Xbox und Playstation
ab dem 23. Juni im Handel**



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

ES WIRD NIEMAND ZURÜCKGELASSEN!

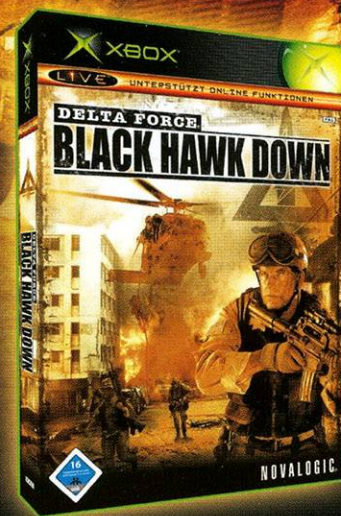
Somalia 1993. Ein vom brutalen Bürgerkrieg zerstörtes Land. Mohammad Farah Aidid, der Mächtigste der Warlords hat den UNO-Friedenstruppen den Krieg erklärt. Seine Milizen eliminieren jeden, der ihnen in die Quere kommt, und verhindern, dass die Lebensmittelhilfe das hungernde Volk erreicht. Als Special Forces Operator übernimmt der Spieler gefährliche Kampfeinsätze. Die Mission: Aidid ausschalten, die Ordnung wiederherstellen und den Menschen neue Hoffnung geben. 16 mitreißende Einzelspieler-Missionen, basierend auf realen Ereignissen, oder Schlachten mit bis zu 50 Spielern auf Xbox Live™.

NOVALOGIC®
www.novalogic.com

CLIMAX

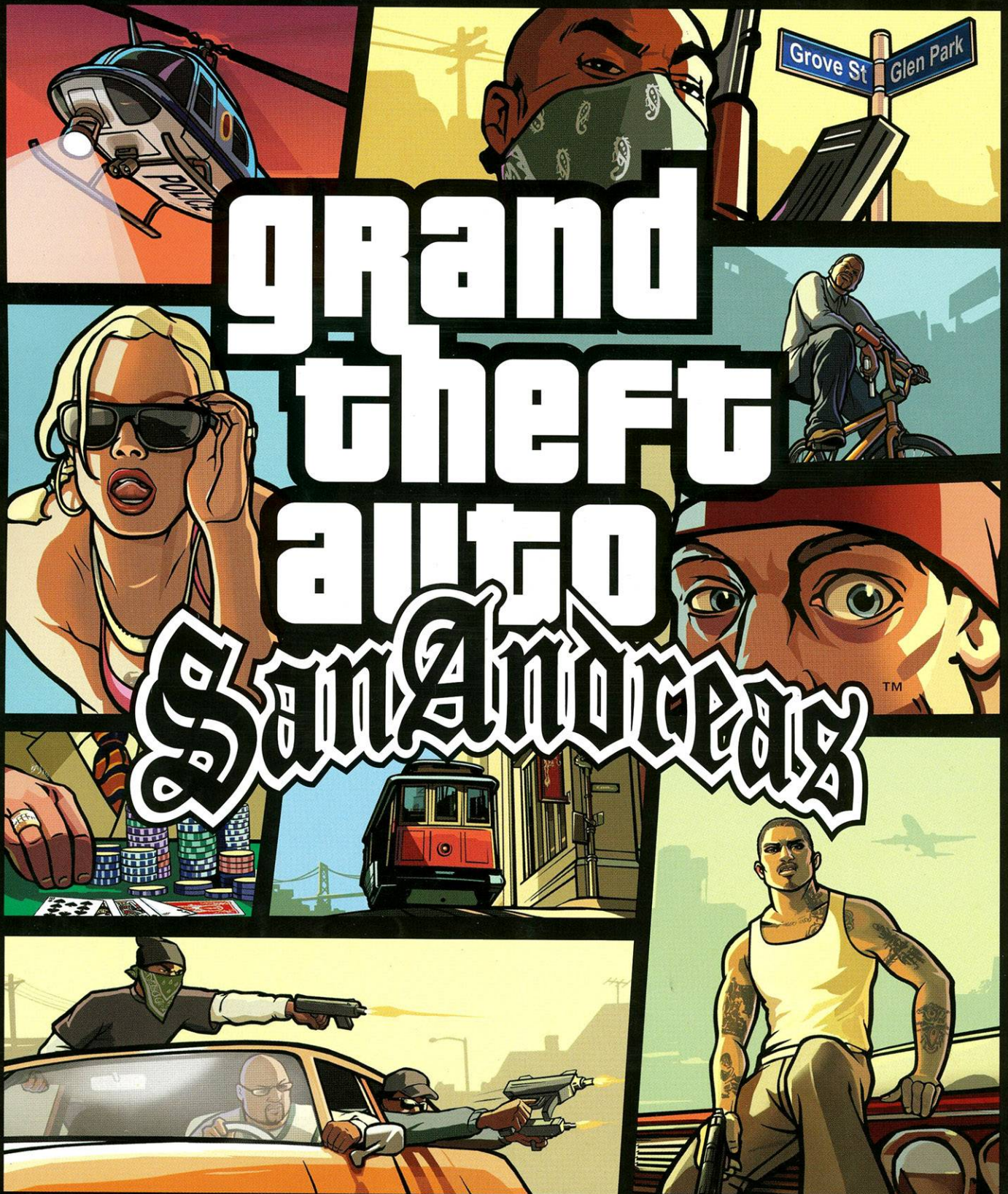


**XBOX
LIVE**
ONLINE ENABLER



Für die vollständige
Kommandobesprechung besuche:
www.BlackHawkDownTheGame.com

© 2005 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo, Delta Force, Black Hawk Down and the Delta Force - Black Hawk Down logo are registered trademarks of NovaLogic, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.



DAS "SPIEL DES JAHRES 2004"*
ENDLICH AUCH FÜR XBOX!

WWW.SANANDREAS.DE

SOUNDTRACK ERHÄLTICH BEI INTERSCOPE RECORDS



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this video game is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this video game do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour. * Zum "Spiel des Jahres 2004" gewählt von Bravo Screenfun und Gamepro.