05/2003
Oktober-November

XBG GAMES

NUR FÜR XBOX

NEU!
nur € 3,50

Soul Calibur 2 & Star Wars: KOTOR

EA räumt Traumwertungen ab!

Rainbox Six 3 & Island Thunder

Clancy kommt im Doppelpack!

Outlaw Volleyball

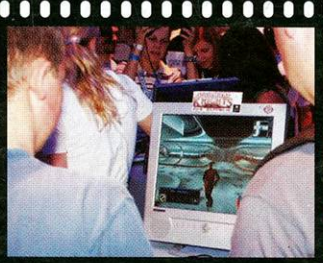
Der Funsport-Hit im Megatest!

OUTLAW-Doppelposter

Test total!

36 aktuelle Tests, plus haufenweise Zubehör und 229 Spiele im Kurztest. Außerdem: Großer Flash-Report mit allen Zahlen, Fakten, Bildern und Impressionen der Games Convention 2003:






4 196196 603500 05
€ 3,50
Österreich: € 4,00
Schweiz: sfr 6,70
Luxemburg: € 4,20







STAR WARS™ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™

WWW.SWKOTOR.COM

WÄHLE DEINEN WEG Viertausend Jahre vor dem Galaktischen Imperium. Tausende von Jedi und Sith kämpfen in einer epischen Schlacht zwischen Gut und Böse und du bist mittendrin. Das Schicksal der Galaxie liegt in deiner Hand. Entscheide dich für die gute Seite oder verfalle dem Bösen - am Ende ist es deine Entscheidung und die gesamte Galaxie wird sie zu tragen haben.

XBOX

BIOWARE™ CORP

Offizielle *Star Wars*® Website
www.starwars.com

LUCASARTS™

© 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd.& TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox Live, das Live Logo und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und / oder anderen Ländern. BioWare, die BioWare Odyssey-Engine und das BioWare-Logo sind Marken der BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Editorial

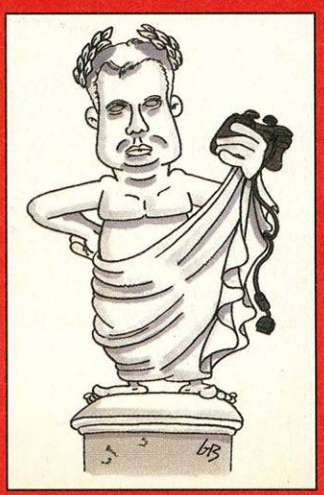
Nummer 1

Jetzt ist es amtlich: Schon mit ihrer Erstausgabe war die ***Xbox Games*** das meistgekaufte inoffizielle Xbox-Magazin. Die zweite ***Xbox Games*** konnte diesen Vorsprung noch einmal gewaltig ausbauen und ganz deutlich an ihren Mitbewerbern vorbeiziehen. Natürlich freuen wir uns sehr über diese Entwicklung und möchten es nicht versäumen, euch für eure phänomenale Unterstützung ein lautes "DANKE!" zuzurufen.

Aufwärts geht es auch mit der gesamten Branche, was nicht zuletzt auf der diesjährigen Games Convention zu spüren war. Da Europas größte Fachmesse für PC- und Videospiele zwei Tage vor Drucklegung dieser Ausgabe zu Ende ging, war es uns leider unmöglich, noch ein ausführliches Feature ins Heft zu packen. Viele Bilder, Impressionen und die wichtigsten Fakten findet ihr aber in unseren Flash-Report ab Seite 16. Viel zu lesen gibt es auch in unserer nochmals ausgebauten Teststrecke, in der wir außerdem so viele gute bis sehr gute Spiele vorstellen können, wie nie zuvor.

Aufmerksamen Lesern wird nicht entgangen sein, dass wir unser Logo haben ändern müssen. Das liegt daran, dass sich Microsoft den Nexus (das grafisch stilisierte, grüne "X") im Juli als Markenzeichen schützen lassen hat und allen nicht offiziellen Magazinen dessen Verwendung nun untersagt. Schade, aber auch nicht weiter tragisch, denn worauf es uns wirklich ankommt, sind Glaubwürdigkeit, Kompetenz, Aktualität und lesernahe Berichterstattung. Und daran ändern wir nichts! In diesem Sinne viel Spaß mit bislang besten ***Xbox Games*** wünscht

Martin Mirbach



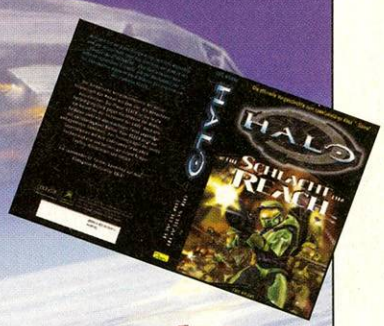
Spiele-Index

Aliens vs. Predator: Extinction	77
Arx Fatalis	36
Big Mutha Truckers	85
Colin McRae Rally 04	56
Dino Crisis 3	72
Disney's Extreme Skate Adventure	80
Drome Racers	82
Fluch der Karibik	52
Ford Racing Evolution	11
Freedom Fighters	68
Futurama	82
Galdius	34
Ghost Recon: Island Thunder	54
Gladiator: Sword of Vengeance	6
Great Escape, The	84
Group S Challenge	76
Halo	7
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	32
Italian Job, The	84
James Bond: Alles oder Nichts	39
Justice League: Dark Reflections	8
Mace Griffin: Bounty Hunter	78
Madden NFL 2004	85
Midnight Club 2	74
NARC	10
NCCA Football 2004	85
NFL Street	9
Otogi: Myth of Demons	58
Outlaw Volleyball	48
Pro Beach Soccer	83
Pro Cast Sports Fishing	83
Rainbow Six 3	26
Resident Evil	8
SeaBlade	81
Soldier of Fortune 2: Double Helix	108
Soul Calibur 2	70
Spider-Man 2	30
Splinter Cell	6
Stacy Jones Rugby League	11
Star Wars: Knights Of The Old Republic	44
Star Wars: Knights Of The Old Republic	106
Syberia	84
Tomb Raider	8
Urban Freestyle Soccer	40
World Championship Snooker 2003	81
Wrath Unleashed	11
Xbox Music Mixer	41
X-Men Legends	38

Sag "Hallo" zu Halo!

In Zusammenarbeit mit dem Dino Verlag verlosen wir

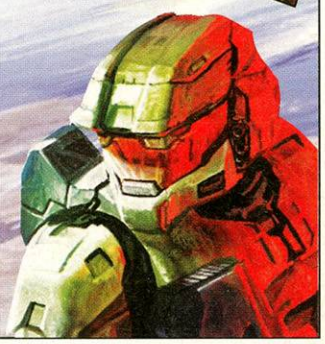
10 Exemplare des im Oktober erscheinenden Romans Halo: Die Schlacht um Reach von Eric Rylund.



Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du nur wissen wie der Chefentwickler von *Halo 2* mit vollständigem Namen heißt. Aufmerksame Leser finden die Lösung natürlich in dieser Ausgabe.

Antwort bitte auf eine Postkarte schreiben (Briefe werden nicht berücksichtigt) und einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
Halo Wettbewerb
Kantstr. 5-13
44867 Bochum



Rubriken

Abo-Angebot	90
Charts	96
Gamewatch	12
Xbox-Index	116
Impressum	122
Kaufberatung	86
Lesertests	97
Nachbestellseite	101
News	6
Leserbriefe	98
Service	121
Vorschau	122
Wertungssystem	42
Zubehör-Index	120

Feature

Terminator auf der Xbox
Nicht nur in Kalifornien sorgt Arnie für Action 20

Games Convention 2003
Die ersten Eindrücke der Megamesse 16

Tipps & Tricks

Cheats 102
Die besten Tipps und Tricks zu aktuellen Topspielen

Komplett gelöst!
Soldier of Fortune 2: Double Helix 108
Star Wars: Knights of the Old Rebublic 106

Previews

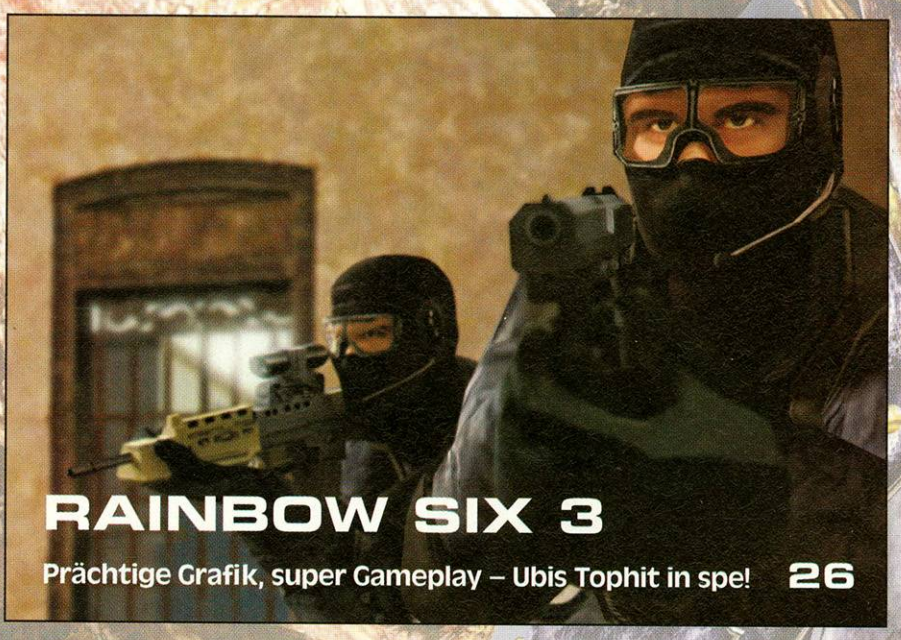
Arx Fatalis	36
Galdius	34
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	32
James Bond: Alles oder Nichts	39
Rainbow Six 3	26
Spider-Man 2	30
Urban Freestyle Soccer	40
Xbox Music Mixer	41
X-Men Legends	38



GAMES CONVENTION 2003
Die ersten Eindrücke der Megamesse! 16



T3: REBELLION DER MASCHINEN
Arnie sorgt für Action. Auch auf der Xbox! 20



RAINBOW SIX 3
Prächtige Grafik, super Gameplay – Ubis Tophit in spe! 26



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Unser Riesentest des Megaspiels auf vier Seiten! 44



OUTLAW VOLLEYBALL

Heiße Frauen, coole Typen – TDKs Überraschungshit im Test! 48



SOUL CALIBUR 2

Die Kultprügelei ist zurück. Wir haben sie gestestet. 70

INHALT

Xbox-Tests

Aliens vs. Predator: Extinction	77
Big Mutha Truckers	85
Colin McRae Rally 04	56
Dino Crisis 3	72
Disney's Extreme Skate Adventure	80
Drome Racers	82
Fluch der Karibik	52
Freedom Fighters	68
Futurama	82
Ghost Recon: Island Thunder	54
Great Escape, The	84
Group S Challenge	76
Italian Job, The	84
Mace Griffin: Bounty Hunter	78
Madden NFL 2004	85
Midnight Club 2	74
NCCA Football 2004	85
Otogi: Myth of Demons	58
Outlaw Volleyball	48
Pro Beach Soccer	83
Pro Cast Sports Fishing	83
SeaBlade	81
Soul Calibur 2	70
Star Wars: Knights of the Old Republic	44
Syberia	84
World Championship Snooker 2003	81

DVD-Tests

Catch me if you can	92
Daredevil	94
Dragon Ball Z – The Movie: Super-Saiyajin Son-Gohan	95
Gangs of New York	93
Good Bye, Lenin!	95
Johnny English	94
K-Pax: Alles ist möglich	93

Zubehör

Die neuste Hardware im Dauereinsatz	88

Wettbewerb

Halo: Die Schlacht um Reach	3

Newsflash

Acclaim [wird einige Spiele von BAM! Entertainment im PAL-Territorium vertreiben. Unter anderem gilt das z.B. für *Wallace & Gromit*]

AlienPants [der britische Cheat-SMS-Service hat mittlerweile über 10.000 Mogelanfragen beantwortet. Ein Beispiel, das auch hierzulande Schule machen könnte]

Alphamosaic [und ZIO Interactive entwickeln gemeinsam einen Energie sparenden Grafikprozessor für Handy-Spiele]

Ben Becker [wird der Hauptfigur in der deutschen Version von Ubi Softs XIII seine Stimme leihen]

Blizzard [wird *StarCraft: Ghost* nun exklusiv für die Xbox entwickeln. Der Release wurde auf 2004 verschoben]

BioWare [hat einen Vertrag mit dem Entwickler Obsidian geschlossen, um gemeinsam Spiele für PC und Konsole zu entwickeln]

Buka Entertainment [hat einen Deal mit LifeModel Interactive über die Verwendung deren High-End-3D-Gesichtsanimationstools „LifeStudio: HEAD" abgeschlossen]

Capcom [werkelt derzeit mit Disney Interactive an *Disney's Hide and Sneak*, in der Micky seine Minni in einer Mischung aus Stealth, Action, Adventure und Plattformer retten muss]

EA [will sein Hollywood-Studio von Bel Air nach Playa Vista verlegen, um die Mitarbeiterzahl von derzeit 300 auf bis zu 1000 aufstocken zu können. Die neuen Angestellten erwartet ein Fitnessstudio, Beach-Volleyballplatz und kabelloser Internetzugang in sämtlichen Bereichen]

Eddy Stevens [der australische Mod-Chip-Händler wurde in zweiter Instanz von einem Gericht in Sydney massiver Copyright-Verletzungen schuldig gesprochen]

Ego Shooter [eignen sich nach einem Bericht der Medical Tribune hervorragend zur Rehabilitation von Schlaganfallpatienten]

Egomaniacs [die Agentur für talentierte Gamedesigner hat am 31.07. ihre neue Website online gestellt: www.egomaniacs.biz]

Xbox 2 im Anmarsch

ATI verrät PC-Kompatibilität

Aus Kreisen des Chipherstellers ATI, der für Microsoft den Xbox 2-Prozessor entwickelt, wurden interessante Details zur neuen Hardware bekannt. So soll es integrierte Schnittstellen geben, die einen Datenaustausch zwischen Xbox 2 und PC ermöglichen. Zudem sollen DVDs ohne die derzeit noch erforderliche Zusatzhardware abspielbar sein. Ein konkreter Release-Termin für die Xbox 2 oder definitive Ausstattungs- bzw. Leistungsmerkmale wurden jedoch noch nicht genannt. Momentan verhandelt Microsoft sämtliche Zulieferverträge der aktuellen Xbox-Bauteile neu, auf eine spürbare Preissenkung zu Weihnachten darf also durchaus gehofft werden.

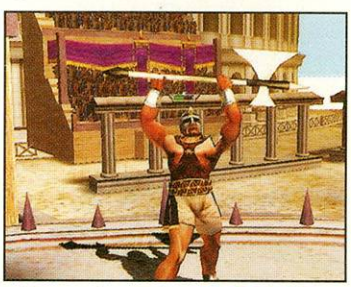


▲ Der Xbox-Nachfolger wird bestens mit dem PC harmonieren.

Die Todgeweihten grüßen euch

Gladiator: Sword of Vengeance bald fertig

Im Jahr 106 nach Christus steht das Römische vor dem Zusammenbruch. Durch zahlreiche verlorene Kriege hat der despotische Kaiser Arruntius Hunger und Seuchen den Weg bereitet, während er selbst in Luxus lebt. Als Höhepunkt der Dekadenz wurden große Teile Roms niedergerissen und in eine riesige Arena verwandelt. Hier tretet ihr mit den Gladiatoren zu blutigen Kämpfen an. Ob sich die spektakulären Finishing Moves auch für den deutschen Markt eignen, testen wir mit etwas Glück in der nächsten Ausgabe.

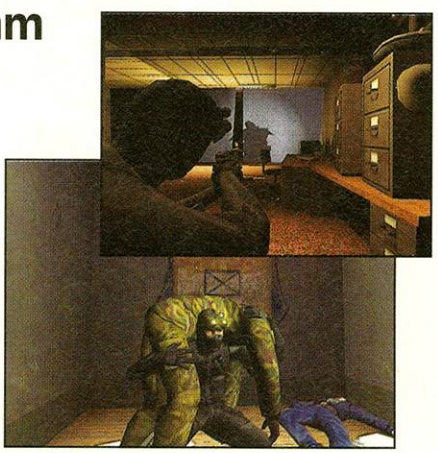


▲ Ihr werdet auch mythologische Gegenstände einsetzen können.

Splinter Cell Downloads

Neue Aufträge für Sam

Nach *Kola Cell* stellt Ubi Soft weitere Missionen für Geheimagent Sam Fisher online. Die erste dem Namen *Vselka 1* wird Mitte September über Xbox-Live zum Download bereitstehen und ist inhaltlich nach *Kola Cell* angesiedelt. Sam muss ein gekapertes U-Boot infiltrieren und Alekseevichs Männer daran hindern, dieses für einen Anschlag zu missbrauchen. Die zweite Mission *Vselka 2* wird Mitte Oktober veröffentlicht werden und die Geschehnisse weiterführen. Fisher wird den Auftrag bekommen, die nuklearen Sprengköpfe des Bootes zu entschärfen. Ubi Soft gibt die Spielzeit beider Missionen mit 60 Minuten an.



▲ Sam wie er leibt und lebt: Die Welt muss vor Atombomben gerettet werden.

Copkiller, Runde 2

US-Gewaltspieleverbot zunächst gestoppt

Am 27.07. sollte im US-Staat Washington eigentlich ein Gesetz in Kraft treten, das die Abgabe bestimmter Spiele an unter 17-jährige verbietet. Betroffen gewesen wäre jede Art von Software, die Gewalt gegen Polizeibeamte und andere Gesetzeshüter darstellt. Wegen des gemeinsamen Antrages einiger Vereinigungen aus dem Bereich der Unterhaltungselektronik (u.a. IDSA, IGDA und VSDA) stoppte jedoch ein Washingtoner Bezirksgericht per einstweiliger Verfügung das Inkrafttreten des Gesetzes. Statt des Abgabeverbotes solle man eher auf stärkere Aufklärung über Gewalt in Videospielen setzen.



▲ **Gerade Spiele mit hohem Cop-Bodycount wie etwa GTA (PS2) reizen die Gemüter in Washington.**

Ausverkauf bei 3DO

Microsoft & Co. erwerben Lizenzen

Bei einer Versteigerung von Anlagevermögen des insolventen Publishers 3DO in San Francisco hat sich Microsoft für eine nicht genannte Summe die Verwertungsrechte an der Engine des Sportspiels *High Heat Baseball* gesichert. Für 1,3 Millionen US-Dollar sind die Rechte an *Heroes of Might and Magic* sowie *Might and Magic* an Ubi Soft gegangen, während Namco *Street Racing Syndicate* für ca. 1,5 Mio. US-Dollar erworben hat. 3DO hatte am 28. Mai Insolvenz angemeldet, nachdem Firmeninhaber Trip Hawkins das Unternehmen jahrelang mit Kapitalspritzen in zweistelliger Millionenhöhe am Leben erhalten hatte.

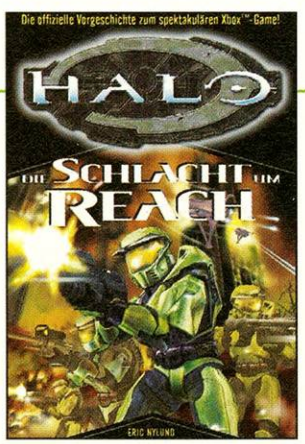


▲ **Street Racing Syndicate lebt weiter, für die Army Men fand sich bislang kein Käufer...**

Halo als Buch

Die Schlacht um Reach

Die barbarische Kriegsmaschinerie der Allianz kennt nur ein Ziel: das Auslöschen der gesamten Menschheit. Der Planet Reach ist die letzte Verteidigungslinie der Menschen gegen die Aliens, doch die rücken in übermächtiger Zahl und mit weit überlegenen Waffen an. Was sie nicht wissen: Reach birgt ein tödliches Geheimnis. Hier trainieren die Supersoldaten mit Codenamen Spartaner – lautlos,diszipliniert, tödlich. Während auf Halo der blutige Krieg zwischen Menschen und Allianz tobt, entscheidet sich auf Reach das Schicksal der Erde.



▲ **Eric Nylunds Hintergrundstory zu Halo erscheint Ende Oktober als Taschenbuch (9,95 €) im Dino Verlag.**

Newsflash

FIFA 2004 [auf der Verpackung werden Thierry Henry, Alessandro Del Pierro und Ronaldhino abgebildet sein]

Frankreich [hat ein millionenschweres Staatsprogramm zur Unterstützung von Videospielherstellern gestartet]

Game Arts [die *Grandia*-Macher suchen Programmierer für ein neues Online-RPG]

Hunter: The Reckoning [die Lizenz wird derzeit vom klammen Publisher Titus für ca. 15 Millionen Dollar feilgeboten]

In-Fusio [der größte europäische Service-Provider von Handy-Spielesoftware hat mittlerweile weltweit 3,5 Millionen Spieler bei sich registriert. Alle fünf Sekunden kommt momentan ein weiterer dazu]

Ignition Entertainment [möchte in Zukunft verstärkt Spiele für die drei großen Konsolen in die Regale stellen. Und hat sich den erfahrenen Entwickler Archer MacLean samt Team ins Boot geholt]

I-Ninja [Namcos Actionspiel wurde nun auch für die Xbox bestätigt]

JoWooD [darf sich nach einer extrem erfolgreichen Kapitalerhöhung (Ergebnis: ca. 13 Mio. frische Euro) wieder über prall gefüllten Taschen freuen]

Joystick Junkies [will eine Doppel-CD mit Musik rund um das Thema Videospiele produzieren]

Konami (1) [hat im ersten Quartal 2003 einen Umsatz von 57,4 Mrd. Yen gemacht. Der Gewinn liegt bei 9,6 Mrd. Yen. Laut Konami liegt das vor allem an der erfolgreichen *Yu-Gi-Oh!*-Reihe]

Konami (2) [hat beim Entwickler Hothouse Creations ein noch geheimes Xbox-Spiel in Auftrag gegeben]

Lara Croft [wird ihren nächsten Auftritt in dem Handyspiel *Tomb Raider: The Osiris Codex* geben]

Newsflash

LivePitch [im Austin Convention Center können Spielentwickler am 11. und 12. 09. vor 14 namhaften Softwarepublishern ihre Fähigkeiten demonstrieren]

Loony Tunes: Back in Action [EA lässt euch schon bald gleichzeitig mit Bugs und Daffy durch die Landschaft ziehen]

Lost Boys [der niederländische Entwickler ändert seinen Namen offiziell in „Guerrilla"]

LucasArts [hat die Arbeiten *Full Throttle: Hell on Wheels* für Xbox und PS2 aus Qualitätsgründen eingestellt]

MadCatz [der Zubehörhersteller konnte seinen Umsatz im ersten Quartal des Jahres um über 40 Prozent steigern]

Mastertronic [das legendäre, später in Virgin Interactive umbenannte Spiele-Label will schon im Herbst neue Konsolenspiele vorstellen]

Medal of Honor: Rising Sun [wartet mit einem breiten Spektrum an Deathmatch- und Co-Op-Arenen auf, in denen ihr mit über 20 authentischen Waffen aus dem zweiten Weltkrieg zu Felde ziehen könnt]

Microsoft (1) [kooperiert mit Server-Hersteller Avocent beim Ausbau des weltweiten Xbox Live-Dienstes]

Microsoft (2) [konnte sein Geschäftsergebnis im Vergleich zum Vorjahr um über 25 Prozent verbessern]

Microsoft (3) [will die Xbox-Abverkäufe in Japan durch Ausbau und Preisreduzierung von Xbox Live ankurbeln]

Microsoft (4) [bereit unter dem Motto "It's good to play together" eine weltweite Xbox-Werbekampagne vor]

Microsoft (5) [hat die Rechte für GBA-Umsetzungen der Rare-Spiele an THQ vergeben]

Microsoft (6) [will auf der Xbox 2 das Abspielen selbst gebrannter DVDs durch den Kopierschutz Macrovision verhindern]

Microsoft (7) [will vom GameCube-Stop profitieren und im nächsten Jahr 14,5 Millionen Xbox ausliefern]

Aufmarsch der Liga

Superman, Batman, Flash & Co warten auf euch

Midway bringt neben dem GBA-Titel *Justice League: Dark Reflections* nun auch noch ein *Justice League*-Spiel für alle Next Generation-Konsolen in die Regale. Basierend auf der erfolgreichen DC Comic-Serie könnt ihr in der Xbox-Variante des Titels mit Superman, Batman, Flash, der grünen Laterne, Wonder Woman und der ganzen restlichen Gang an den Start gehen. Das Zentrum des Gameplays wird sich natürlich um die Kombination der verschiedenen Superhelden-Talente drehen. Die Gerechtigkeitsliga startet ihren Kreuzzug gegen das Böse etwa Mitte 2004.

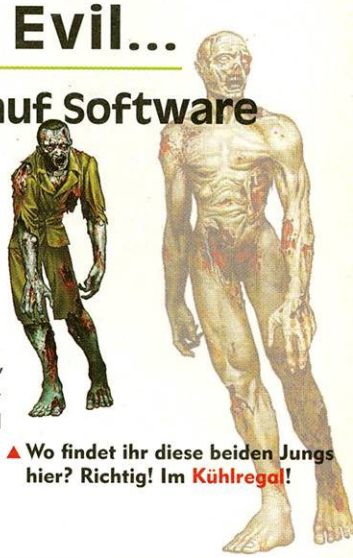


▲ **Ein Vogel? Ein Flugzeug? Nein, es ist ein Rudel Männer in Latex!**

Orangen, ein Pfund Gehaktes, Resident Evil...

Europas Supermärkte setzen auf Software

Asda, eine britische Supermarktkette, hat auf einer Entertainment-Konferenz bekannt gegeben, dass sie im Bereich Videospiele weiter expandieren wollen. Diese Entscheidung habe man getroffen, da kein anderes Segment des Einzelhändlers derzeit so stark wächst wie die Unterhaltungssoftware. Man nimmt an, dass man gegen 2004 bereits ebenso viele Spiele an den Mann bringt, wie die renommierten Elektronikhändler. 2005 will man sogar an diesen vorbeiziehen. Auch die skandinavische Netto-Kette verkauft zur Zeit *Tomb Raider* und *Resident Evil 3* für ein paar Euro, da werden Xbox-Titel sicher bald folgen.

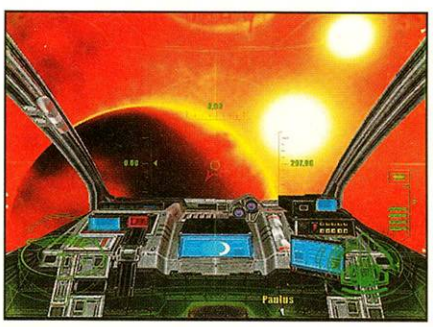


▲ **Wo findet ihr diese beiden Jungs hier? Richtig! Im Kühlregal!**

Odyssee im Weltall

Vivendi bringt Kampfstern Galactica

Zum 25. Jahrestag der Fernsehserie versoftet die Spieleschmiede Warthog im Auftrag von Vivendi das Weltraum-Epos *Kampfstern Galactica*. Zeitlich liegt das Gameplay 40 Jahre vor den Ereignissen der Serie, in der die letzten überlebenden Menschen auf einem riesigen Raumschiff vor einer Roboterrasse fliehen und gleichzeitig ihren Heimatplaneten Erde suchen. Als Sprecher der US-Fassung konnten neben Dirk Benedict, der in der Serie den Piloten Starbuck spielte, Richard Hatch (ebenfalls *Kampfstern Galactica*), Dwight Schultz (*A-Team*) und Kristanna Loken (*Terminator 3*) verpflichtet werden. Die Originalmusik wird übrigens ebenfalls im Spiel zu hören sein.



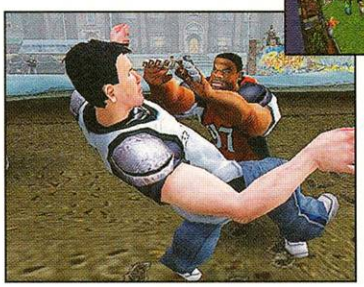
▲ **Ein Release-Termin des Weltraum-Shooters ist noch nicht bekannt.**

NFL im Hinterhof

EA bringt NFL Street

Die Entwickler der *Madden*-NFL-Reihe basteln momentan an einem NFL-Spiel, das schnellen, actiongeladenen Arcade-Football mit dem Flair von Hinterhof-Plätzen und Gassencourts verbindet. Wer genug von Sims und Regeln hat und einfach mal möglichst derb und stilecht in Sieben-Mann-Teams ein paar Knochen krachen lassen will, ist hier genau richtig! Neben den typischen Spielmodi warten auch eine Create-A-Team-Option und tonnenweise freischaltbare Boni auf euch. Dank offizieller Lizenz machen sogar die Originalspieler der NFL im ersten Quartal 2004 die Straßen unsicher.





◀ **Protektoren sind was für Sissies! Echte Kerle kratzen sich kurz am Hintern und spielen Fleisch an Fleisch!**

So macht Schulbank drücken Spaß

München bietet Gamedesign-Studiengang an

Ab dem 14.11. bietet die Münchner Mediadesign Akademie zum ersten Mal den Studienzweig „Gamedesign" an. Schwerpunktthemen des zweijährigen Lehrgangs sind Informatik in den Fachbereichen Spielphysik, künstliche Intelligenz und 3D-Programmierung sowie Design in den Kategorien Sound/Musik und Charakter-Animation. Auch ein kurzer Ausflug in rechtliche Bereiche wie Vertragsgestaltung, Urheberrecht und deutsches Jugendschutzgesetz ist inklusive. Der Lehrgang endet mit einer Abschlussprüfung und einem praktischen Finalprojekt, ist aber mit einer monatlichen Gebühr von 899 Euro nicht ganz billig.



◀ **Bis zu so einem Master Chief ist's langer, steiniger Weg.**

3D-Software immer spektakulärer

Discreet entwickelt 3D Studio Max 6

Noch im Herbst dieses Jahres will Entwickler Discreet den Softwareschmieden ihr neuestes Sahneteilchen schmackhaft machen. Version 6.0 wurde basierend auf den Kritiken eben dieser Spielentwickler entworfen und wird den kreativen Köpfen von Microsoft & Co. noch spektakulärere Grafiken und Spezialeffekte ermöglichen. Das Update von 3D Studio Max (*Splinter Cell*, *GTA*, ...) auf Version 6 ist auch nötig, denn Hauptkonkurrent Maya (*Metroid Prime*, *Zelda*, ...), hat mit der neuen Version 5 dieses Jahr schon ordentlich vorgelegt.



◀ **Wer 6000 Euro übrig hat, kann die Vollversion von 3D Studio Max bei Discreet ordern.**

Newsflash

Mortal Kombat [*Deadly Alliance* hat sich weltweit und konsolenübergreifend innerhalb eines halben Jahres bereits zwei Millionen Mal verkauft]

N-Gage [Nokias Spiele-Handy wird am 07.10. weltweit veröffentlicht, der US-Preis soll ca. 299 Dollar betragen]

Nascar Thunder 2004 [EA will ein breites Angebot an Online-Funktionen wie Live-Duelle, Internetranglisten und Echtzeit-Chats in die neueste Version seines Rennspiels einbauen]

NBA Live 2004 [wird seine Schwerpunkte auf eine generalüberholte Optik, verstärkte Defensiv- und Rebounduelle und einen enorm aufgepolsterten Dynasty-Modus legen]

Nintendo [hat die Produktion des GameCube vorübergehend eingestellt, um Lagerüberhänge abzubauen]

Oxygen Interactive [der britische Publisher plant die Lizenzierung mehrerer Xbox-Titel von russischen Entwicklern]

Phantom [endlich hat Infinium Labs seine ominöse Konsole vorgestellt, allerdings ohne den Preis und beim Start erhältliche Spiele zu nennen]

Project Gotham Racing 2 [wird bereits am 18. November in den USA erscheinen]

PS3 [Der Prozessor für den PS2-Nachfolger nähert sich seiner Vollendung und soll 100mal mehr Rechenoperationen pro Sekunde ausführen können als ein 2,5 GHz Pentium 4-Prozessor]

Razzia [ein GVU-Ermittler hat Ende Juli in Merseburg ein Raubkopierer-Versteck ausgehoben und vier Rechner, über 200 gebrannte CDs und über 1000 Rohlinge beschlagnahmen lassen]

Sega [Sonics Vaterunternehmen hat im ersten Geschäftsquartal einen Gewinn von 1,9 Milliarden Yen bei 42,4 Milliarden Yen Umsatz erwirtschaftet]

Sega (2) [erweitert sein Geschäftsfeld und vertickt in Japan ab Oktober ein Klapprad (!) mit aufgedrucktem Firmenlogo für umgerechnet 185 Euro]

Newsflash

Sega (3) [erweitert schon wieder sein Geschäftsfeld und gründet einen Musikverlag für Videospielsoundtrack-CDs]

Sheffield [die Uni von Sheffield startet ab diesem Oktober ein Seminar für Unterhaltungssoftwareentwicklung, in dem interessierte Studenten einen reichhaltigen Mix aus Theorie und Praxis erhalten können]

SNK vs. Capcom Chaos [die Xbox-Version des Prügelspiels soll Anfang 2004 in Japan erscheinen]

Sudeki [Microsofts Rollenspiel wurde unbestätigten Gerüchten zufolge auf Anfang 2004 verschoben]

The Suffering [Ein vielversprechender und nicht ganz blutfreier Trailer zu dem potentiellen Horror-Hit wartet unter www.midway.com auf neugierige Augen]

Tim Langdell [arbeitet ab sofort als Direktor für die Abteilung Games Art & Design am Kunstinstitut in Kalifornien, um Studenten würdig in die Welt der Videospielindustrie einzuführen]

Titus [der Umsatz des französischen Publishers ist im abgelaufenen Geschäftsjahr von 123 auf 47 Millionen Euro eingebrochen]

Ubi Soft [erwägt derzeit, *Prince of Persia: The Sands of Time* und *Beyond Good & Evil* nur noch exklusiv für die PS2 auf den Markt zu bringen]

Vivendi [bringt passend zu ihrem *Judge Dredd*-Shooter einen Comic heraus. Dessen Veröffentlichung ist auch in Deutschland möglich]

Vodafone [bringt zusammen mit Acclaim eine Handy-Variante von *Urban Freestyle Soccer* auf den Markt. Damit ist der Multiplattform-Titel der erste überhaupt, der seine Premiere auf Mobiltelefon statt auf Konsole feiert]

VUD [der Verband der Unterhaltungssoftware meldet ein Wachstum von 9,2 Prozent im Markt für Konsolenspiele]

Zed Two [ist gegenwärtig noch auf der Suche nach einem Publisher für ihr Multiplayer-Strategie-RPG *Pillage*]

Ein Klassiker kehrt zurück

NARC kämpft wieder gegen Drogenkartelle

Als Remake der gleichnamigen Arcade-Legende von 1988 treten die beiden wieder vereinten Ex-Spezialisten Hitman und Max Force in *NARC* stilecht in der Third-Person-Perspektive gegen Gangster, Thugs, Outlaws und Drogenbosse an. Das Drogenkartell K.R.A.K überflutet die Straßen mit einer neuen Designerdroge namens Liquid Soul, die hochgradig süchtig macht. Eure wichtigste Aufgabe ist es, Mr. Big, dem Chef des Kartells, auf die Finger zu klopfen. In etlichen Nebenjobs gegen Bankräuber und Taschendiebe könnt ihr außerdem euren Ruf auf der Straße aufpolieren.



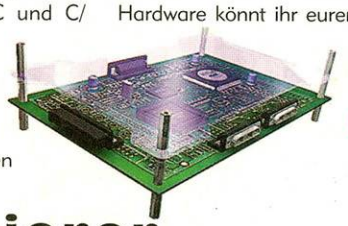
▲ **Im Sequel des Spiels müsst ihr entweder gegen H.A.S.C.H. oder K.O.K.S. antreten.**

Selbst ist der Zocker

Per XGameStation eigene Spiele programmieren

Träumt ihr von einem Spiel, das es so noch nie auf irgendeinem System gegeben hat? Baut es doch einfach selbst! Dank der XGameStation ist das nur eine Frage eures eigenen Wissens in Sachen BASIC und C/C++. Die neue Konsole von Nurve Networks ist voll kompatibel zu jedem Fernseher, funktioniert mit PS2-Peripheriegeräten und kommt mit einem alle wichtigen Themen abdeckenden EBook von Andre LaMothe ins Haus der Käufer. Dank der lizenzfreien Hardware könnt ihr eurer Kreativität ungezügelten Lauf lassen.





▲ **Chefmartin mit Shotgun gegen Deadline-Zombies! Das wär' ein Shooter!**

Programmierer bevorzugen die PS2

SN Systems präsentiert

Die Toolentwicklerfirma SN Systems hat eine Onlineumfrage unter Spielentwicklern und Produktionsmitarbeitern der Konsolenindustrie gestartet, um herauszufinden, für welche Hardware die Produzenten am liebsten arbeiten. Hier die Ergebnisse: PS2: 38%, XBox: 21%, GCN: 17%, GBA:10%, N64: 5%, PSone: 5%, Mega Drive/ Genesis: 3%, Saturn: 1%. Auch wenn diese Umfrage nicht absolut repräsentativ sein kann, ist es doch interrasant, dass die PS2 die Rangliste anführt, galt sie doch gerüchteweise zu Beginn der 128-bit-Ära als umständlich programmierbar.



▲ **Sonys PS2 belegt überraschenderweise die Pole Position.**

Ford fährt vor

32 Autos nur für euch

Ganz auf die Ford-Lizenz setzt Empire bei seinem Ende des Jahres erscheinenden Rennspiel *Ford Racing Evolution*. 32 Fahrzeuge stehen zur Auswahl, darunter Klassiker wie der 1955er Thunderbird oder der 68er Mustang, aktuelle Autos wie der Focus Rally und Designstudien wie das brandneue Mustang Concept Car. Alle Strecken sollen verschiedenen Themenbereichen folgen, vom Dschungel über die Wüste bis zum schlichten (amerikanischen) Oval. Neben allen üblichen Rennmodi soll es auch möglich sein, Duelle und Drafting-Rennen auszutragen.

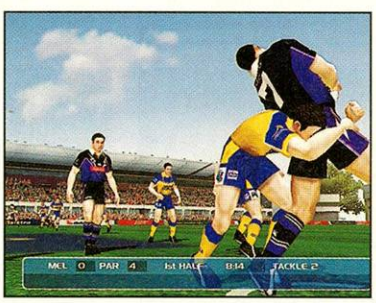


▲ **Wetten, dass gleich der Motor abraucht?**

Wer ist Stacey Jones?

Rugby mit dem Kiwis-Superstar

Das meist erwartete australische Spiel dieses Jahres hieß ohne Zweifel *Rugby League*. Jetzt wurde das Spiel offiziell in *Stacey Jones Rugby League* umbenannt – zumindest für Neuseeland, denn dort ist Mr. Jones *der* Superstar der New Zealand Kiwis. Hier zu Lande dürfte das Spiel mit Lizenz der National Rugby League (NRL) bestenfalls eingefleischte Fans ansprechen, die es sich dann wahrscheinlich auch als Import besorgen müssen. Mit fünf Schwierigkeitsgraden, zwölf Spielereigenschaften, 25 Stadien, 35 Teams und über 700 Animationen je Spieler soll der Anpfiff im Oktober erfolgen.



◀ **Alle offiziellen NRL-Statistiken sind in die Spielentwicklung eingeflossen.**

Neuer Name, selbes Spiel

Wrath wird Wrath Unleashed

Gute drei Jahre ist *Wrath* bereist in Entwicklung. Kurz vor der E3 2002 (!) erwarb Lucas-Arts die Vertriebsrechte von The Collective, gegen Ende dieses Jahres soll das Spiel unter dem Titel *Wrath Unleashed* endlich erhältlich sein. Das Prügelspiel mit Strategie-Elementen soll sich auch bei anderen Genres bedienen, um dem Spieler ein "ganz neues Gameplay" zu ermöglichen. Werbefloskel oder nicht, grafisch macht das Ganze einen guten Eindruck. Und die Aussicht, mit einer Armee mythologischer Kreaturen die Weltkarte zu erobern, um die Anführer in atmosphärischen Arenen aufeinander zu hetzen, klingt auch nicht gerade schlecht.



▲ **Wrath-Hersteller The Collective versoftete zuletzt Indiana Jones-, Buffy- und Star Trek-Lizenzen.**

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

LADEN neue Adresse 45127 Essen City HELMUT-KÄUTNER-STR. 13 nähe IKEA/CONRAD
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

VERSANDKOSTEN VORKASSE NUR 2,00 EURO !!!







NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
Wir liefern per Vorkasse nur 2,00 oder Nachnahme 4,00+2,00 NNGebühr
Wir liefern auch direkt zu Ihrem Arbeitsplatz oder zur Oma !!!

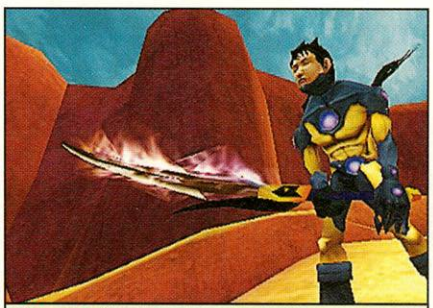
XBOX TOPHITS		GAMECUBE TOPHITS		PLAYSTATION2 TOPHITS	
Aliens vs Predator dt.	54,95	Burnout 2 dt.	57,95	Aliens vs Predator dt.	54,95
Burnout 2 dt.	57,95	Buffy -Chaos Bleeds PAL	57,95	Buffy -Chaos Bleeds PAL	57,95
Brute Force dt.	57,95	F-ZERO dt.	54,95	Chaos Legion dt.	57,95
Buffy -Chaos Bleeds PAL	57,95	HUNTER PAL	57,95	DIE HARD Ven.PAL uncut	59,95
DIEHARDVEND.PALuncut	59,95	IKARUGA dt.	49,95	Dark Chronicles dt.	57,95
Dead or Alive B.Volley. dt	39,95	J.Bond 007Nightfire dt.	29,95	EYE TOY dt.	59,95
FIFA 2003 dt.	29,95	MortalKombat5dt.(18)	59,95	FIFA 2003 dt.	29,95
Genma Onimusha PAL	29,95	Medal of HonorFrontl. dt.	29,95	Formel 1 - 2003 dt.	57,95
GhostReconIslandThunder	29,95	P.N. 03 dt.	57,95	Kingdom Hearts dt.	29,95
J.Bond 007Nightfire dt.	29,95	NHL 2004 dt.	54,95	J.Bond 007Nightfire dt.	29,95
MortalKombat5dt.(18)	49,95	SW Jedi Outcast 2 PAL	29,95	MortalKombat5dt.(18)	59,95
Moto GP 2 dt.	57,95	Skies Arcadia Leg. dt.	49,95	Medal of HonorFrontl. dt.	29,95
Midtown Madness 3 dt.	57,95	Time Splitters 2 PAL	29,95	NHL 2004 dt.Sept.	54,95
Medal of HonorFrontl. dt.	29,95	Zelda Windw.+BONUS	54,95	RE Dead Aim PAL	54,95
RED FACTION2 uncut	37,95	ALLE RESIDENT EVIL TEILE LIEFERBAR !!!		T.Raider + Lösungsbuch	59,95
Shen Mue 2 dt.	29,95	GAMEBOY ADVANCE		Unlimited SAGA dt.	Sept.
SW Jedi Outcast 2 PAL	29,95	Pokemon Saphir dt.	44,95	The Hobbit dt.	57,95
TigerWoods 2004 dt.	54,95	Pokemon Rubin dt.	44,95	Warhammer 40000 PAL	Sept.
		Golden Sun 2 dt.	44,95		
		Advance Wars 2 dt.	44,95		
		Yu-Gi-Oh dt.	44,95		

Telefonische Bestellannahme: 0201 / 777235
Versandkosten 4,00 EURO zzgl (2,00)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
NEU: KOSTENLOSER LIEFERSERVICE IM GEBIET ESSEN / Demnächst in DÜSSELDORF
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der Xbox Spiele von morgen.

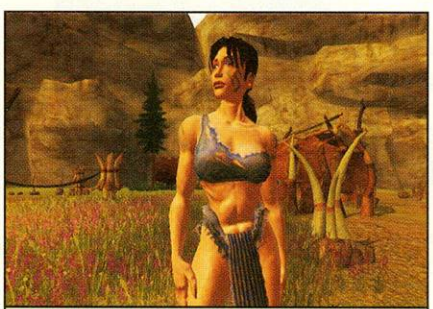
100 Bullets		
Action	Acclaim	2004
Airborne Assault		
Action	CDV	Q4/2003
Alias		
Action	Acclaim	November 2003
American McGee's Oz		
Action	EA	Q4/2003
Amped 2		
Sportspiel	Microsoft	November 2003
Aquaman: Battle for Atlantis		
Action	TDK	Q4/2003
Arx Fatalis		
Rollenspiel	Dreamcatcher	12.11.2003
Asylum		
Action	DarkBlack	Q4/2003
Backyard Wrestling		
Sportspiel	Eidos Interactive	Q3/2003
Bad Boys 2		
Action	Empire Interactive	n.n.b.
Batman: Rise of Sin Tzu		
Action	Ubi Soft	20.11.2003
Battle Star Galactica		
Action	Vivendi	Q3/2003
BDFL Manager 2004		
Simulation	Codemasters	Oktober 2003
Behind Enemy Lines		
Action	Wanadoo	Q4/2003
Beyblade		
Action	Atari	n.n.b.
Beyond Good&Evil		
Action	Ubi Soft	n.n.b.
Black & Bruised		
Beat´em-Up	Vivendi	Q4/2003
Black & White: Next Generation		
Strategie	Lionhead	n.n.b.
Bloody Roar 3		
Beat´em-Up	Virgin	Q4/2003
BlowOut		
Action	Majesco	Q3/2003
Breed		
Action	CDV	Q4/2003
Buffy: Chaos Bleeds		
Adventure	Vivendi	Q3/2003
Bulletproof Monk		
Action	Empire	Q4/2003
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness		
Action	Headfirst	2004
Call of Duty: Finest Hour		
Action	Activision	Q4/2003
Celebritiy Deathmatch: Celebs		
Action	Take 2	Q4/2003
Chariots: The First Olympics		
Rennspiel	Candella	Q4/2003
Chop Lifter: Search And Rescue		
Action	Xicat	Q4/2003
Commandos 3: Destination Berlin		
Strategie	Eidos	Q4/2003
Conan: The Dark Axe		
Adventure	TDK	2004
Conflict: Desert Sabre		
Action	Conflict	12.09.2003
Conflict: Missing Presumed Dead		
Action	Conflict	2004
Corvette Racing		
Rennspiel	TDK	n.n.b.
Crank The Weasel		
Jump'n'Run	Midway	n.n.b.
Curse: The Eye of Isis		
Adventure	Wanadoo	Q3/2003
Dead or Alive Wired		
Beat'em-Up	Microsoft	n.n.b.
Delta Force: Black Hawk Down		
Action	Novalogic	n.n.b.



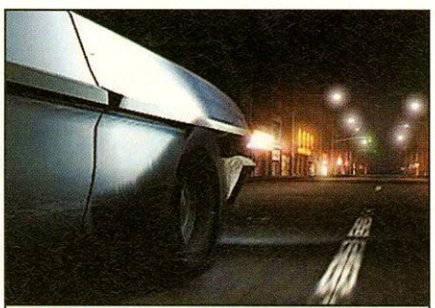
Alter Echo
Genre: Action **Vertrieb:** THQ
Hersteller: Outrage **Erhältlich:** Q4/2003



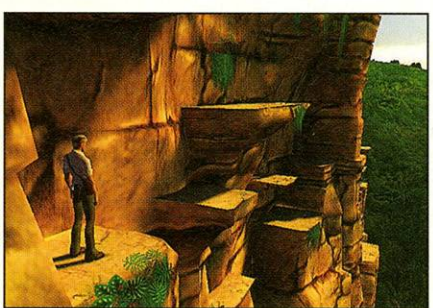
Deus Ex 2: Invisible War
Genre: Action **Vertrieb:** Eidos Interactive
Hersteller: Ion Storm **Erhältlich:** 2004



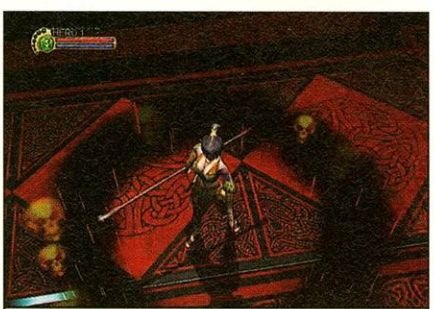
B.C.
Genre: Adventure **Vertrieb:** Microsoft
Hersteller: Intrepid **Erhältlich:** 2004



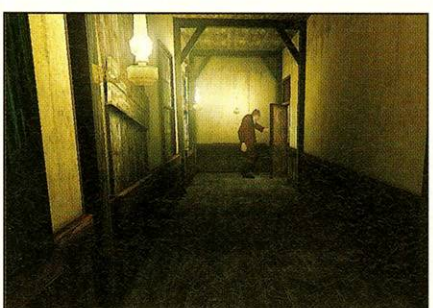
Driver 3
Genre: Rennspiel **Vertrieb:** Atari
Hersteller: Reflections **Erhältlich:** 2004



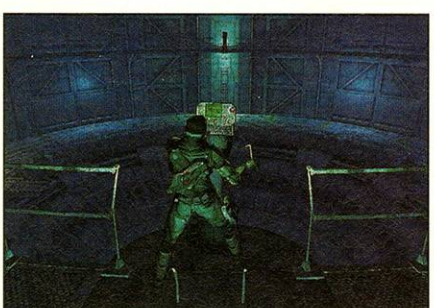
Baphomets Fluch 3
Genre: Adventure **Vertrieb:** THQ
Hersteller: Revolution **Erhältlich:** 10. 10.2003



Dungeons and Dragons: Heroes
Genre: Adventure **Vertrieb:** Atari
Hersteller: Atari **Erhältlich:** n.n.b.



Call of Cthulhu: Dark Corners
Genre: Action **Vertrieb:** n.n.b.
Hersteller: Headfirst **Erhältlich:** Q3/2003



Duality
Genre: Adventure **Vertrieb:** n.n.b.
Hersteller: Phantagram **Erhältlich:** 2004

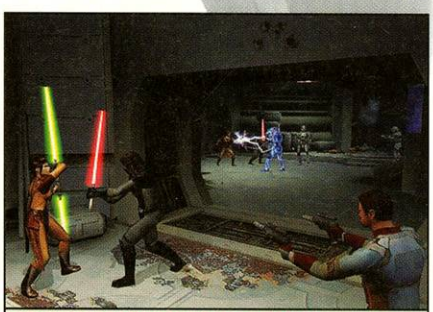


Fable
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** Microsoft
Hersteller: Big Blue Box **Erhältlich:** Q4/2003

James Bond: Everything or Nothing
Genre: Action **Vertrieb:** EA
Hersteller: EA **Erhältlich:** Nov. 2003



Gesprengte Ketten
Genre: Action **Vertrieb:** Codemasters
Hersteller: SCI **Erhältlich:** 05.09.2003



Knights of the Old Republic
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** EAs
Hersteller: Bio Ware **Erhältlich:** 12.09.2003



Half-Life 2
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Hersteller: Valve **Erhältlich:** 2004



Legacy of Kain: Defiance
Genre: Action **Vertrieb:** Eidos
Hersteller: Crystal Dyn. **Erhältlich:** Q4/2003



Halo 2
Genre: Action **Vertrieb:** Microsoft
Hersteller: Bungie **Erhältlich:** Q4/2003



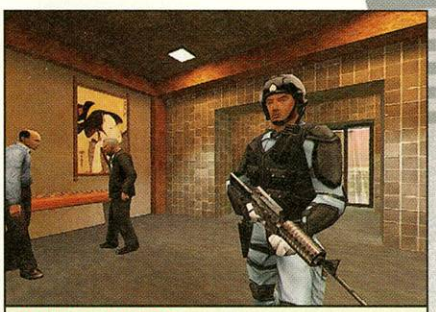
Medal of Honor: Rising Sun
Genre: Action **Vertrieb:** EA
Hersteller: EA **Erhältlich:** 30.10.2003

Außerdem in Entwicklung

Die Sims 2		
Simulation	Electronic Arts	Q2/2004
Dino Crisis 3		
Action	Capcom	November 2003
Dinotopia: The Sunstone Odyssey		
Action	TDK	2004
Disney's Haunted Mansion		
Adventure	n.n.b.	Q4/2003
Doom 3		
Action	Activision	Q1/2004
Driven		
Rennspiel	BAM!	Q4/2003
DroneZ		
Action	Metro3D	10.09.2003
Enclave II		
Action	n.n.b.	Q4/2003
ESPN NCAA College Hoops 2004		
Sportspiel	Sega	Q3/2003
ESPN NFL Football 2004		
Sportspiel	Sega	Q4/2003
ESPN NHL Hockey 2004		
Sportspiel	Sega	Q4/2003
ESPN World Series basketball 2004		
Sportspiel	Sega	Q4/2003
Extreme Force: Grant City Anti-Crime		
Action	Electronic Arts	Q4/2003
Falcone: Into The Maelstrom		
Action	Virgin	Q4/2003
Fallout: Brotherhood of Steel		
Action	Vivendi	n.n.b.
Far Cry		
Action	Ubi Soft	Q4/2003
Fahrenheit		
Adventure	Vivendi	n.n.b.
FIFA Football 2004		
Sportspiel	Electronic Arts	Q3/2003
Finding Nemo		
Adventure	THQ	15.10.2003
Four Horsemen of the Apocalypse		
Action	3DO	Q4/2003
Freak Flyers		
Rennspiel	Konami	Q3/2003
Full Spectrum Warrior		
Action	THQ	Q2/2004
Full Throttle II		
Adventure	Lucas Arts	Q4/2003
Fußball Manager 2004		
Sportspiel	Electronic Arts	November 2003
Ghost Master		
Simulation	Vivendi	03.10.2003
Gladiator: The Crimson Reign		
Action	Konami	Q4/2003
Gladiator: Sword of Vengeance		
Action	Acclaim	Q4/2003
Gladius		
Rollenspiel	Activision	September 2003
Grabbed by the Ghoulies		
Action	Microsoft	Q4/2003
Haven: Call of the King		
Action	THQ	Q3/2004
He-Man: Verteidiger von Grayskull		
Action	TDK	Q1/2004
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs		
Action	Electronic Arts	Q4/2003
Herr der Ringe: Isengards Verrat		
Rollenspiel	Vivendi	Q4/2003
Hitman 3		
Action	Eidos	Q2/2004
Illbleed		
Action	Sega	Q4/2003
Iron Storm		
Action	Wanadoo	Q4/2003
Judge Dread		
Action	Vivendi	Q3/2003

Außerdem in Entwicklung

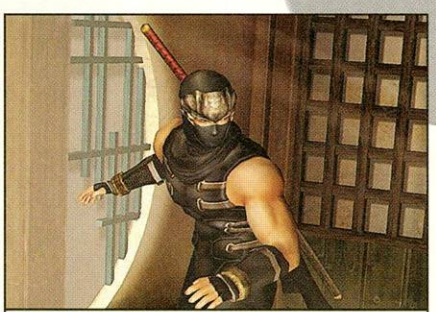
Kameo: Elements of Power		
Adventure	Microsoft	Q4/2003
King of the Cage		
Beat'em-Up	Majesco	n.n.b.
Knights of the Temple		
Adventure	TDK	Q1/2004
Links 2004		
Sportspiel	Microsoft	Q4/2003
Loose Cannon		
Action	Ubi Soft	Q4/2003
Madden NFL 2004		
Sportspiel	Electronic Arts	12.09.2003
Mafia		
Action	Take 2	Q4/2003
Matrix 2		
Action	Atari	Q2/2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne		
Action	Take 2	2004
Men of Valor: Vietnam		
Action	Vivendi	2004
Metal Arms: Glitch in the System		
Action	Vivendi	Q4/2003
Metallica: The Game		
Rennspiel	Vivendi	2005
Music Mixer		
Geschicklichkeit	Microsoft	Q3/2003
NBA Inside Drive 2004		
Sportspiel	Microsoft	Q4/2003
NBA Jam 2004		
Sportspiel	Acclaim	Q3/2003
NBA Live 2004		
Sportspiel	Elecronic Arts	Q4/2003
NCAA Football 2004		
Sportspiel	Electronic Arts	Q1/2004
Next Generation Tennis		
Sport	Wanadoo	Q4/2003
NFL Fever 2004		
Sportspiel	Microsoft	Q4/2003
NHL 2004		
Sportspiel	Electronic Arts	Q4/2004
NHL Rivals 2004		
Sportspiel	Microsoft	Q4/2003
No Man's Land		
Strategie	CDV	Q4/2003
Objective Force		
Action	n.n.b.	2004
Oddworld Next		
Adventure	Microsoft	Q4/2003
Orchid		
Beat´em-Up	Argonaut	Q4/2003
Outlaw Golf 2		
Sport	TDK	Q4/2003
Painkiller		
Action	DreamCatcher	2004
Perfect Dark Zero		
Action	Microsoft	n.n.b.
Project Nomads		
Strategie	CDV	Q3/2003
RalliSport Challenge 2		
Rennspiel	Microsoft	Q4/2003
Red Star		
Action	Acclaim	Q2/2004
Richard Burns Rally		
Rennspiel	SCI	November 2003
Ridge Racer 6		
Rennspiel	Namco	2004
Roadball		
Rennspiel	Konami	2004
Rogue Ops		
Action	Kemco	Q4/2003
Rolling		
Sportspiel	SCI	Q4/2003
Rugby League 2004		
Sportspiel	Sidhe	Q4/2003



Counter-Strike
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Hersteller: Valve **Erhältlich:** Dez. 2003



Project Gotham Racing 2
Genre: Rennspiel **Vertrieb:** Microsoft
Hersteller: Bizarre C. **Erhältlich:** Q1/2004



Ninja Gaiden
Genre: Action **Vertrieb:** Activision
Hersteller: Tecmo **Erhältlich:** Nov. 2003



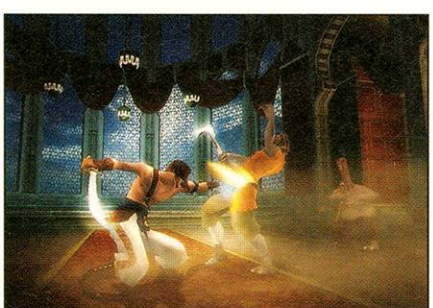
Rainbow Six 3
Genre: Strategie **Vertrieb:** Ubi Soft
Hersteller: Red Storm **Erhältlich:** 13.11.2003



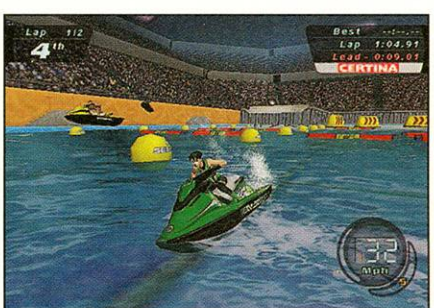
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Genre: Action **Vertrieb:** Codemasters
Hersteller: Codemasters **Erhältlich:** Q4/2003



Soul Calibur 2
Genre: Beat´em-Up **Vertrieb:** EA
Hersteller: Namco **Erhältlich:** 26.09.2003



Prince of Persia: The Sands of Time
Genre: Action **Vertrieb:** Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft **Erhältlich:** n.n.b.



Splashdown 2
Genre: Rennspiel **Vertrieb:** THQ
Hersteller: Rainbow **Erhältlich:** 30.08.2003



Starcraft: Ghost
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Hersteller: Blizzard **Erhältlich:** 2004



True Crime: Streets of L.A.
Genre: Action **Vertrieb:** Activision
Hersteller: Luxoflux **Erhältlich:** Nov. 2003



Sudeki
Genre: Action **Vertrieb:** Microsoft
Hersteller: Climax **Erhältlich:** Q1/2004



True Fantasy Life Online
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** Microsoft
Hersteller: Microsoft **Erhältlich:** 20.11.2003



The Hobbit
Genre: Adventure **Vertrieb:** Vivendi
Hersteller: Sierra **Erhältlich:** Q4/2003



X-Files: Resist or Serve
Genre: Adventure **Vertrieb:** Vivendi
Hersteller: Black Ops **Erhältlich:** Q3/2003



Trinity
Genre: Action **Vertrieb:** Activision
Hersteller: Gray Matter **Erhältlich:** 2004



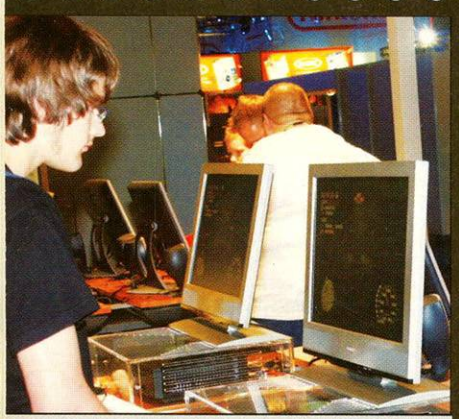
XIII
Genre: Action **Vertrieb:** Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft **Erhältlich:** 30.11.2003

Außerdem in Entwicklung

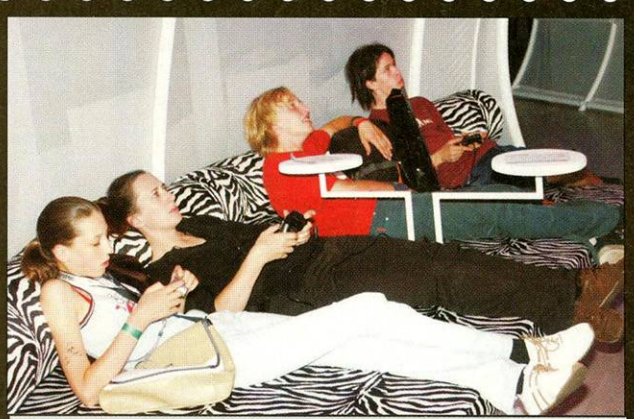
Shadow of the Sun		
Adventure	n.n.b.	Q4/2003
Shadow Ops		
Action	Atari	Q2/2004
Shayde: Monsters vs. Humans		
Action	Metro3D	10.09.2003
Simpsons: Hit and Run		
Rennspiel	Vivendi	November 2003
Sinbad: Legend of the Seven Seas		
Action	Atari	2004
Sniper Elite		
Action	Wanadoo	14.12.2003
Sonic Heroes		
Jump'n'Run	Sega	Q1/2004
Sound of Thunder		
Adventure	BAM!	10.09.2003
Spawn		
Action	Electronic Arts	Q4/2003
Spider-Man 2		
Action	Activision	Q2/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow		
Action	Ubi Soft	2004
Spy vs. Spy		
Action	TDK	Q4/2003
SSX 3		
Sportspiel	Electronic Arts	Q4/2003
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost		
Action	THQ	n.n.b.
Star Trek: Shattered Universe		
Action	TDK	Q4/2003
Star Wars: Republic Commando		
Action	LucasArts	Q3/2004
Street Racing Syndicate		
Rennspiel	3DO	n.n.b.
SWAT: Global Strike Team		
Action	Sierra	Q3/2003
Syberia		
Adventure	Microids	Q4/2003
Teenage Mutant Ninja Turtles		
Action	Konami	Oktober 2003
Terminator 3: Rise of the Machines		
Action	Balck Ops	Q3/2003
The Dukes of Hazard		
Rennspiel	Ubi Soft	Q3/2003
The Italian Job		
Rennspiel	Eidos	05.09.2003
The Last Ninja		
Action	Studio 3	Q4/2003
The Suffering		
Adventure	Konami	Q1/2004
Thief III		
Action	Ion Storm	2004
Thunderhawk: Operation Phoenix		
Action	Eidos	Q4/2003
Tiger Woods PGA Tour 2004		
Sportspiel	Electronic Arts	Oktober 2003
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder		
Action	Ubi Soft	12.09.2003
Tony Hawk's Underground		
Sportspiel	Neversoft	Oktober 2003
Top Spin		
Sportspiel	Microsoft	Q4/2003
Unreal 2		
Action	Atari	Q3/2004
Urban Freestyle Soccer		
Sportspiel	Acclaim	November 2003
Wrath		
Action	LucasArts	13.11.2003
WWE 2: Ruthless Aggression		
Sportspiel	THQ	Q3/2003
XGRA		
Rennspiel	Acclaim	Q4/2003
Zanzarah: The Hidden Portal		
Adventure	THQ	Q4/2003

GAMES CONVENTION 2003

Kurz vor Redaktionsschluss ging Europas größte Videospielmesse zu Ende. Hier die wichtigsten Bilder, Zahlen und Hintergründe aus Leipzig.



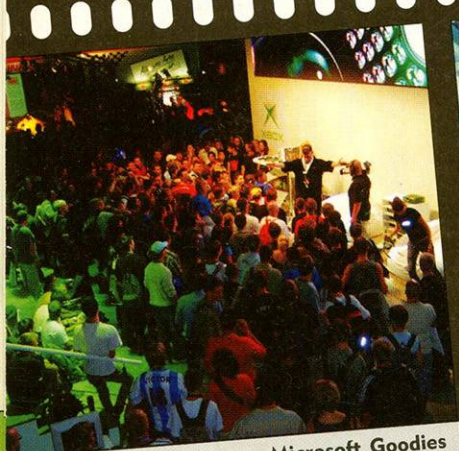
Plexiglas: Die Telekom sicherte ihre Xboxen eindrucksvoll gegen Fingerabdrücke.



Entspannung: An einigen Messeständen durften die Neuheiten im Liegen angetestet werden.



Microsoft: Am Hauptstand herrschte an allen Messetagen große Gedränge.



Andrang: Immer, wenn Microsoft Goodies verteilte, war die Meute kaum zu bremsen.



Alles rund: Electronic Arts präsentierte ein mehr als eindrucksvolles Weihnachts-Line Up.



Pete Parsons: Der Halo 2-Chefentwickler war von Xbox-Games sichtlich angetan.



Eröffnungskonzert: Das Czech National Symphony Orchestra präsentierte Videospielthemen klassisch.



Ansturm: Als um Punkt 10.00 Uhr die Hallen geöffnet wurden, gab es für die Massen kein Halten mehr.

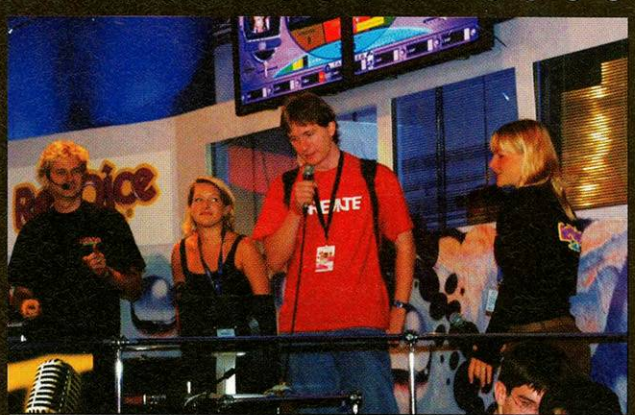


Fun-Sport: Tony Hawk lockte seine Fans in den Untergrund.





Jugendschutz: Die Kleinsten nutzten jede Sekunde in der schon fast verlassenen Halle zum Spielen.



Karaoke: Auch ohne einen Bohlen in der Jury immer wieder einen Lacher wert.





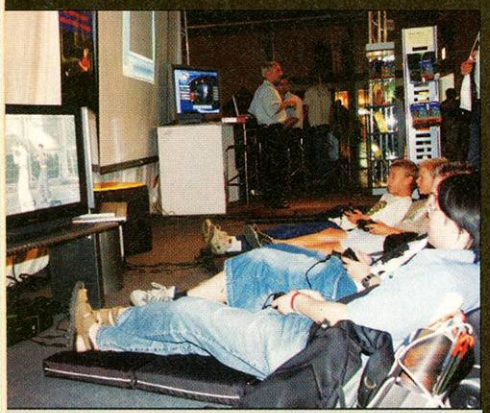


Outlaw Volleyball: Heißes Eisen am Stand von TDK, ausführlicher Test in dieser Ausgabe.



Konkurrenz: Nintendo schickte die Fans in roten Karts gegen Mario ins Rennen.





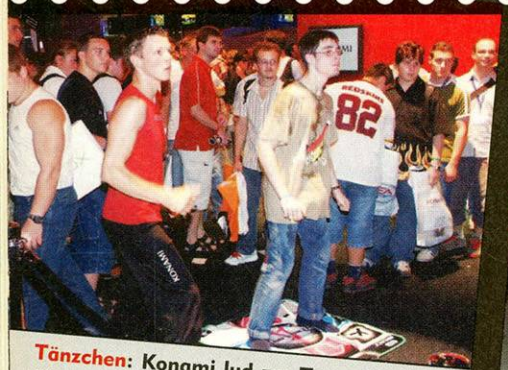
Prügelei: Ohne Angst vor Blessuren spielt man Beat 'em-Ups auf diese Weise.



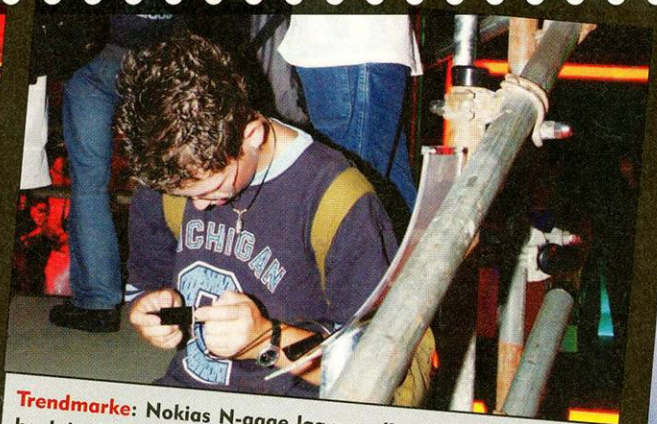
Kindergarten: Entgegen böser Gerüchte trifft diese Bezeichnung nicht auf die gesamte Messe zu.



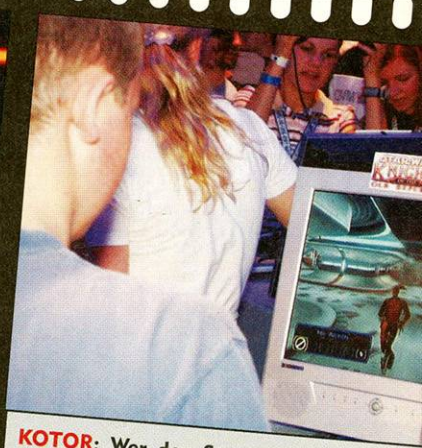
Fernsehen: Die TV-Kollegen von Gig trumpften mit einem Riesenspektake



Tänzchen: Konami lud zur Tanzstunde aufs Plastikparkett.



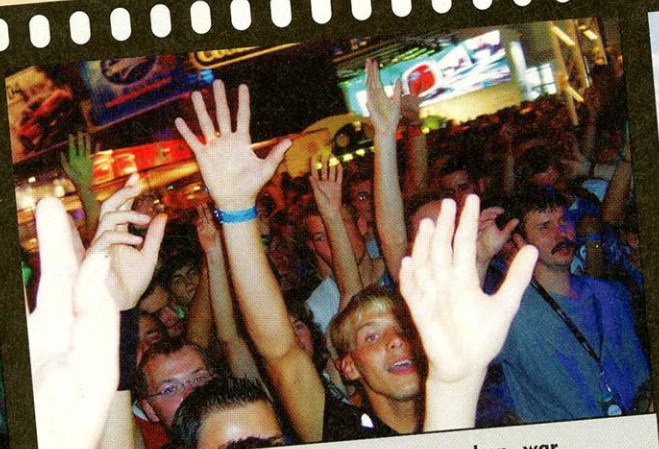
Trendmarke: Nokias N-gage lag vor allem bei 14-18jährigen hoch im Kurs.



KOTOR: Wer den Star Wars RPG-Hit ni anspielen konnte, findet unseren Test ab S. 4



Tetsuro Ohyama: Der Dino Crisis-Chef liebt Qualität im Doppelpack.

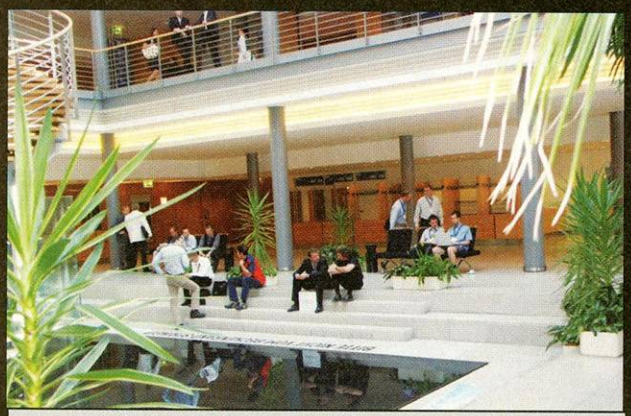


Begeisterung: Kaum gab es was abzustauben, war sich jeder selbst der Nächste.

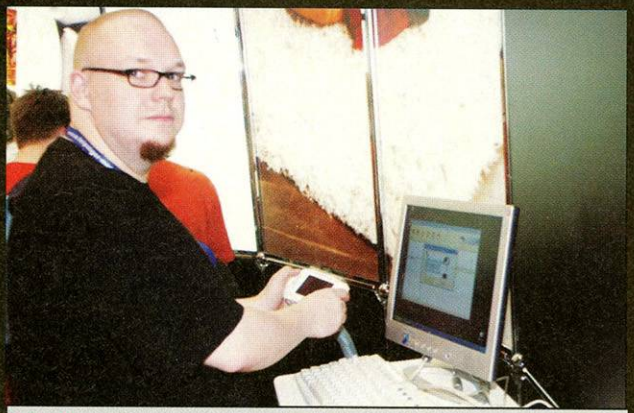


Auf Wiedersehen: Wir kommen gern wieder! Die Messe war ein voller Erfolg.





Oase: Fachbesucher und Journalisten fanden im Business Center Zeit für Gespräche.

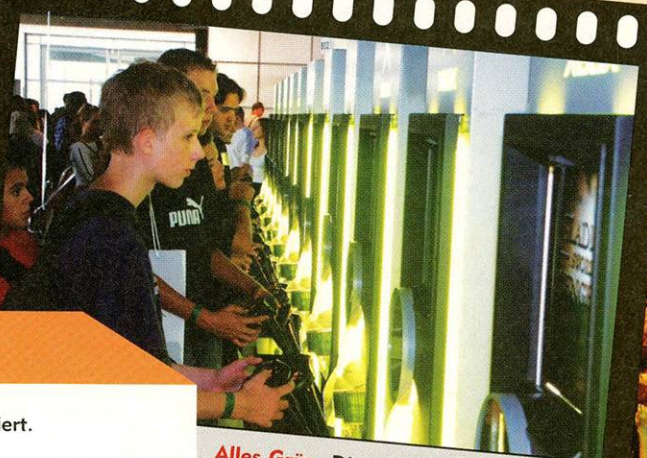


Tragbar: Mitsui präsentierte das GP32-Handheld mit Internet-Anbindung.









Alles Grün: Die Xbox-Terminals waren fast ständig besetzt.



Best of GC 2003

Erstmalig wurden die besten Neuheiten der Show prämiert.
And the winners are...

Bestes Xbox-Spiel: *True Crime: Streets of L.A.* (Activision)

Bestes PS2-Spiel: *Jack II Renegade* (Sony)

Bestes GameCube-Spiel: *Mario Kart: Double Dash!!* (Nintendo)

Bestes PC-Spiel: *Spellforce: The Order of Dawn* (Bigben)

Bestes Online-Spiel: *Söldner: Secret Wars* (Bigben)

Bestes Game Boy-Spiel: *Golden Sun: Die vergessene Epoche* (Nintende)

Bestes Mobile Game: *Mozzies* (Siemens)

Beste Grafik: *Need for Speed Underground* (EA)

Bestes Gameplay: *Beyond Good & Evil* (Ubi Soft) & *Pro Evolution Soccer 3* (Konami)

Innovativstes Produkt: *Dog's Life* (Sony)

Zahlen & Facts

92.000	Besucher
40.000 m^2	Ausstellungsfläche
1.300	Journalisten
207	Aussteller
140	Spielepremieren

Nächster Termin 19.-22.08.2004



TERMINATOR 3

Rebellion der Maschinen

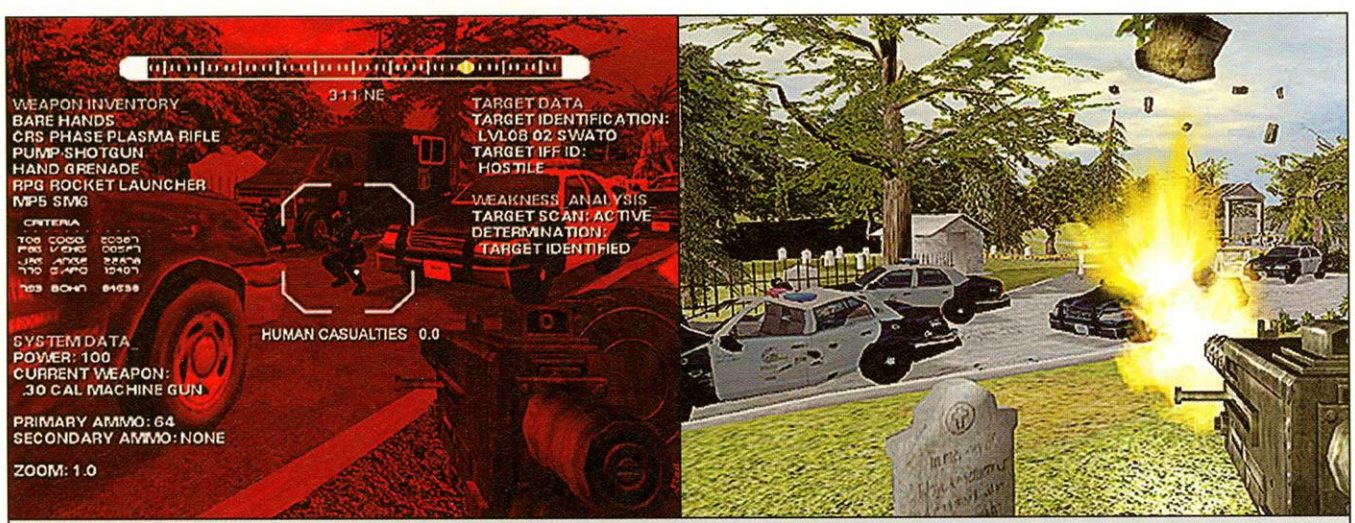
Nach Matrix Reloaded hat sich Atari den nächsten Blockbuster geschnappt!

Wie schon bei *The Matrix Reloaded* wird sich auch im Falle des Schwarzenegger-Films der Softwaregigant Atari um eine Umsetzung für sämtliche Konsolen kümmern – und dass da die Xbox nicht außen vor bleibt, versteht sich wohl von selbst!

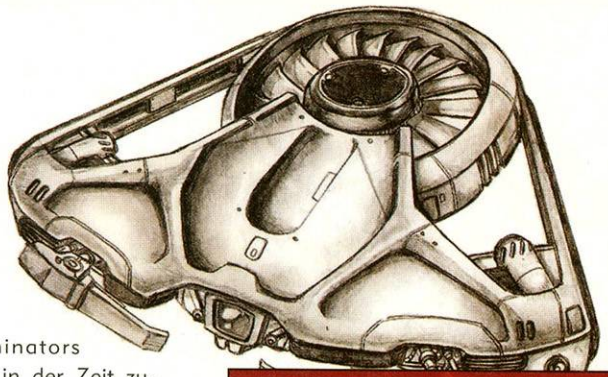
Was *Enter The Matrix* für die Fans der Filme so einzigartig gemacht hat, war die Verwendung von zahlreichen Originalsequenzen aus dem Film sowie die Integration von exklusiven Szenen, die speziell für das Spiel gedreht wurden. Um diesen Standard zu halten, hat Atari auch Arnie samt Crew Überstunden schieben lassen und herausgekommen sind immerhin einige Minuten brandheißes Material, das es exklusiv nur im Spiel zu sehen geben wird.

Inhaltsgleich?

Das Spiel hält sich also grob an die Handlung des Films. Ein weiteres Exemplar des



Alle wichtigen Infos über eure Gegner erscheinen direkt im Display (Bild links), anschließend macht ihr sie locker nieder (Bild rechts).



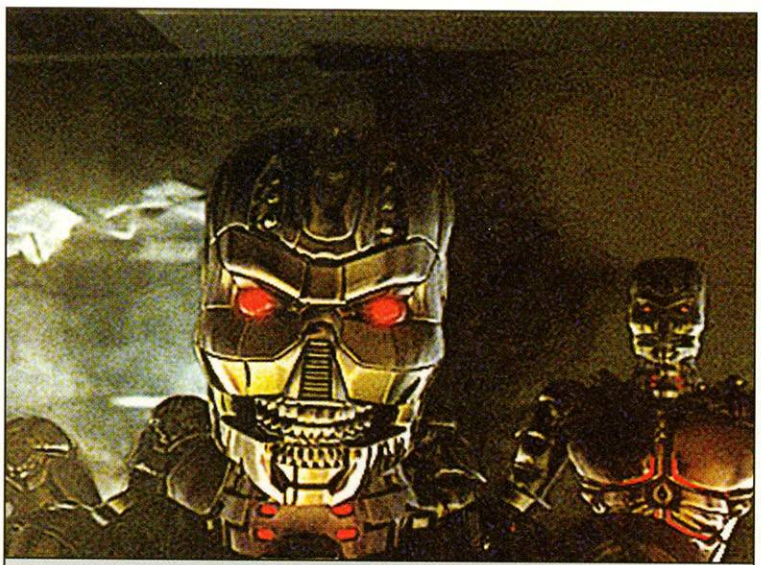
Terminator 3

Nach 11 Jahren endlich eine Fortsetzung, da sind die Erwartungen natürlich hoch. *Terminator 3* läuft inzwischen zwar schon etliche Wochen, wenn ihr euch aber auch weiterhin keine Meinungen zum Film antun möchtet, dann lest jetzt nicht weiter – und vor allem dreht das Heft nicht um!

Terminators wird in der Zeit zurückgeschickt, um John Connors Überleben zu sichern. Der wird nämlich von einer "Terminatrix" bedroht, dem neuesten Modell der Terminator-Entwicklung, kurz T-X genannt. Konnte dessen Vorgänger simple Gegenstände sowie Personen nachformen, sind die Fähigkeiten des T-X erweitert worden: Der HighEnd-Terminator kann komplexe und bewegliche Gegenstände imitieren. Im Falle der meist in rotem Leder gekleideten T-X bedeutet das vor allem Waffen. Jede Menge Waffen! Inwiefern die im Film gezeigten Möglichkeiten auch im Spiel umgesetzt werden, bleibt abzuwarten, die Produzenten haben jedoch versprochen, noch tiefer in das Setting von *Terminator 3: Rebellion der Maschinen* einzudringen.

Zu diesem Zweck wur-

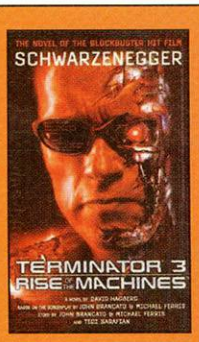




Wer gut und wer böse ist, lässt sich an der Mimik leicht erkennen.

Zehn Jahre sind vergangen, seit John Connor den Tag der Abrechnung verhinderte. Inzwischen ist Connor 22 Jahre alt und lebt im Untergrund. Kein fester Job, keine Wohnung, keine Kreditkarte, keine Möglichkeit, ihn zu finden. Doch der (oder besser: die!) neuartige T-X spürt Connor auf und bereitet ihm aufregende Stunden. Glücklicherweise ist ein neuer Terminator (na, wer wohl?) dicht auf den Fersen der bezaubernden T-X. Mit welchem Erfolg? Dazu musst du schon selbst ins Kino...

Im Vorfeld des Filmstarts fühlt sich so ziemlich jeder dazu berufen eine Runde auf den Film einzuklopfen: James Cameron hat jede Mitarbeit abgelehnt, Regisseur Jonathan Mostow hatte bislang nur wenig vorzuweisen, was umso mehr für die beiden „Neben-Hauptdarsteller" Kristanna Loken und Nick Stahl gilt. Einzig Schwarzenegger und Claire „Julia" Danes sowie die Produzenten waren in der Branche bekannt. Was die Crew aus dem Stoff (und den 170 Millionen Dollar...) herausgeholt hat, grenzt an ein Wunder. *Terminator 3* ist die konsequente Fortsetzung des zweitens Teils: Witzig, intelligent, sehr ausbalanciertes Tempo und Action vom allerfeinsten. Das Jahr ist zwar gerade mal zur Hälfte rum, aber eines steht jetzt schon fest: *Terminator 3* ist der Action-Film 2003!



Schwarz auf weiß

Momentan sind hier zu Lande vier Bücher zum Thema Terminator zu bekommen. Einmal der 316 Seiten starke Roman von David Hagberg zum dritten Teil als Import (Originalpreis rund 8 US-Dollar) sowie der Randall Frakes Roman zum Vorgänger, erschienen im Lübbe-Verlag und leider nur noch antiquarisch erhältlich. Die beiden anderen Bücher haben einen wissenschaftlichen Hintergrund: Theo Ligthard möchte für seine 136 Seiten zum Thema Terminator: Über das Ende als Anfang satte 14,90 Euro, die Germanistin Yvonne Pollnick legt da noch einen drauf und erörtert auf 170 Seiten für glatte 21 Euro das Thema Der Terminator als Messias.



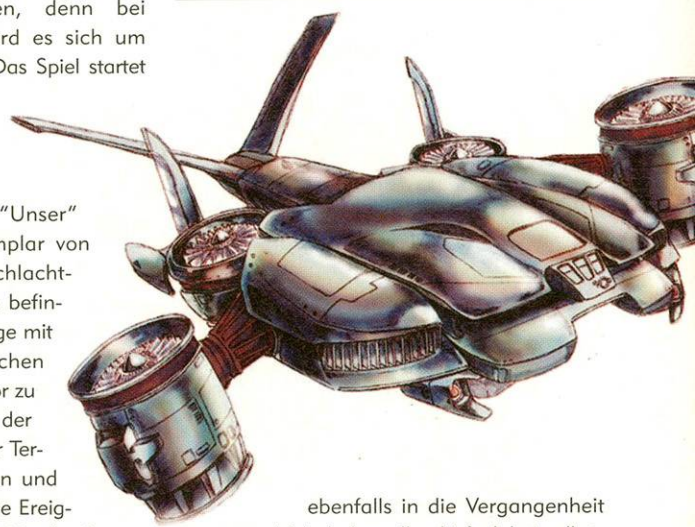
Die Rendervideos stellen Arnie eher, äh, unpolitisch dar.

den die wichtigsten Darsteller des Films, einschließlich Arnie, ins Tonstudio gebeten, um zusätzliche Sequenzen zu synchronisieren. Diese wurden selbstverständlich gerendert und sehen absolut atemberaubend aus – wer den Film *Final Fantasy: Die Mächte in Dir gesehen* hat, wird zumindest erahnen können, was ihn erwartet.

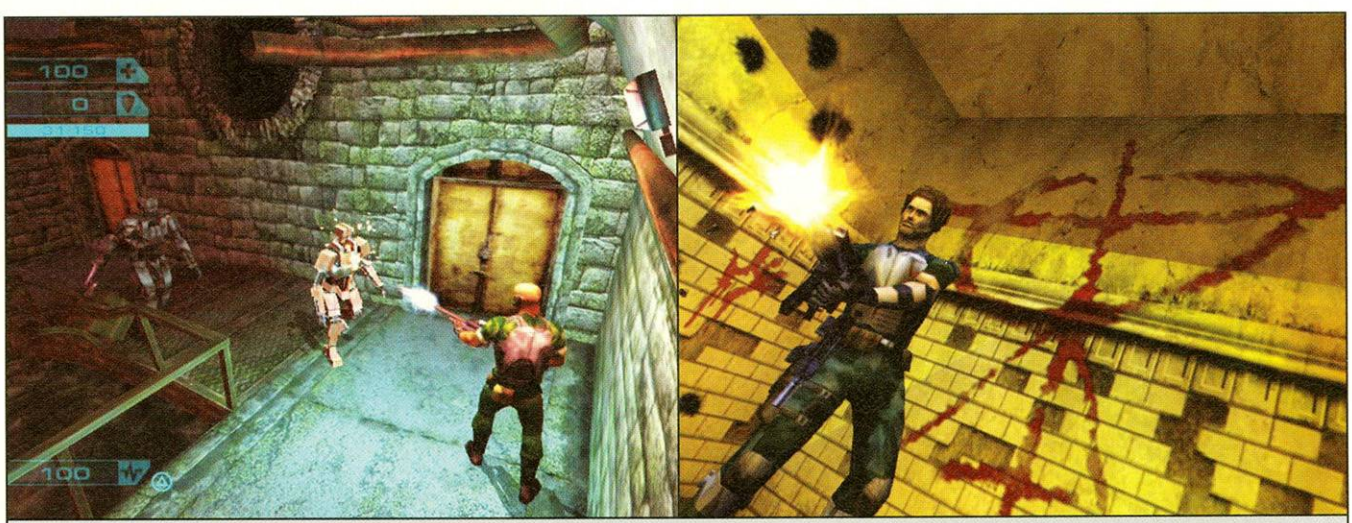
Matt Broughton von Atari Europe sagt dazu: "Die Terminator-Serie ist eins der populärsten Film-Franchises, und dessen jüngste Inkarnation, *Terminator 3: Rebellion der Maschinen*, eine der am meist erwarteten Veröffentlichungen des Jahres 2003. Das Spiel zum Film wird alle Aspekte umsetzen, welche die Filme so populär gemacht haben: von der anspruchsvollen Handlung, bis hin zu Arnold Schwarzeneggers erstem Auftritt in einem Videospiel. Spieler und Terminator-Fans werden gleichermaßen begeistert sein, wenn wir ihnen die Gelegenheit geben, in die Rolle dieser Kampfmaschine zu schlüpfen."

Perspektivenwechsel

Wer jetzt auf ein Action-Spiel im Stile von *Hulk* oder *Spider-Man* gehofft hat, wird womöglich enttäuscht werden, denn bei *Rebellion der Maschinen* wird es sich um einen Ego-Shooter handeln. Das Spiel startet zu Beginn des 21. Jahrhunderts. John Connor ist in seinen besten Jahren und Anführer der wenigen überlebenden Menschen. "Unser" Terminator ist nur ein Exemplar von vielen, das sich auf den Schlachtfeldern der verwüsteten Erde befindet; ein Roboter von der Stange mit nur einem Ziel: Alle Menschen und insbesondere John Connor zu töten. Doch die Ereignisse in der Zukunft führen dazu, dass der Terminator gefangen genommen und umprogrammiert wird – welche Ereignisse das sind, erfahrt ihr im Film (und sie an dieser Stelle zu verraten wäre ein ganz, ganz fieser Spoiler). Nach der Umprogrammierung wird der modifizierte Terminator in unsere Gegenwart geschickt, um dafür zu sorgen, dass John Connor den im zweiten Film behandelten Tag der Abrechnung überlebt. Eine Aufgabe, die dadurch erschwert wird, dass die Maschinen die bereits erwähnte T-X ebenfalls in die Vergangenheit geschickt haben. Ihr dürft dabei selbstverständlich sowohl den „bösen", als auch den „guten" Terminator spielen!



Während ihr die meisten Gegner mit einer großzügigen Waffenauswahl (darunter ein SkyNet Arc-Laser, ein Tech-com Micro-Raketenwerfer und ein Ar-15 Sturmgewehr mit M202 Granatwerfer) auf entsprechende Entfernung plättet, kommt es gegen die T-X immer wieder



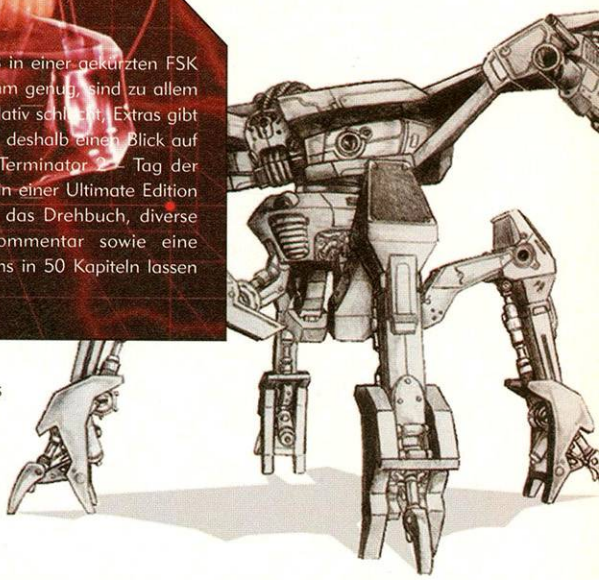
Das wenig überzeugende Terminator: Dawn of Fate (Xbox, PS2) folgte keinem Kinofilm und musste auch ohne Arnold auskommen.



Die Rebellion der Maschinen-DVD wird wie Teil 2 sehr viele Extras enthalten.

Die Vorgänger auf DVD

Terminator erschien bei uns im August 1998 in einer gekürzten FSK 16 Fassung. Als wäre das nicht schon schlimm genug, sind zu allem Überfluss auch noch Bild- und Tonqualität relativ schlecht. Extras gibt es kaum. Aufmerksame Zeitgenossen werfen deshalb einen Blick auf die FSK18-Edition aus dem Hause MGM. Terminator 2 – Tag der Abrechnung hingegen erschien erst kürzlich in einer Ultimate Edition auf zwei DVD. Teaser, Trailer, Storyboards, das Drehbuch, diverse Making Ofs, ein ausführlicher Audio-Kommentar sowie eine Dokumentation über die Entstehung des Films in 50 Kapiteln lassen das Herz eines jeden Fans höher schlagen!



zu Nahkampfhandlungen, in denen ihr eure Gegnerin in Wände schleudert, verprügelt, mit Tritten malträtiert oder mit einem anderen der zahlreichen Moves zu besiegen versucht. Das Move-Repertoire wird dabei selbstverständlich nicht so umfangreich wie bei *Enter The Matrix* sein, aber das erwartet bei einem Ego-Shooter auch niemand ernsthaft – wollen wir hoffen, dass dieser ungewöhnliche Genre-Mix im fertigen Spiel auch funktioniert...

Gegenwart und Zukunft

Damit für Abwechslung gesorgt ist, haben die Entwickler mehr als 20 abwechslungsreiche Szenarien entworfen, die allesamt an das Terminator-Universum angelehnt sind. Darunter befinden sich Militärbasen, Laboratorien und natürlich die Innenstadt von Los Angeles. Letztere selbstverständlich zweimal: Einmal mit bösem Terminator in der Zukunft, ein anderes Mal mit dem Beschützer John Conners in der Gegenwart.

Mit Filmumsetzungen ist das ja immer so eine Sache, da machen wir uns nix vor: Die meisten taugen einfach nix! Die Ansätze bei Atari und *Terminator 3* sind jedoch viel versprechend. Der Genre-Mix macht Lust auf mehr, die Zwischensequenzen sehen absolut atemberaubend aus und das Setting ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Wer hat nicht immer schon mal davon geträumt, in die Rolle des Terminators zu schlüpfen und wild um sich ballernd alles zu zerstören, was ihm vor die Flinte oder den Raketenwerfer kommt. Und wer weiß, der Film wurde im Vorfeld auch ziemlich gescholten, vielleicht gelingt Atari ein ebenso großer Wurf wie Columbia Tristar? ***(FS)***



Premiere! Dies ist Arnies erster Auftritt in einem Videospiel.



In der PC-Version werden bis zu 32 Spieler miteinander spielen können.



Der Terminator ist bei weitem nicht der einzige Roboter im Spiel!



Am Glasbruch und an den Explosionen sollten die Designer noch rumfeilen.

LESERUMFRAGE – DAS ERGEBNIS

Hossa!

Mit so einer starken Resonanz auf unsere Leserumfrage in der Erstausgabe haben wir nun wirklich nicht gerechnet! Der nicht enden wollenden Flut an Fragebögen konnten wir kaum Herr werden. Jede freie Minute haben wir gezählt und ausgewertet, uns zigmal verzählt und die Haare gerauft, um in dieser Ausgabe endlich das Ergebnis präsentieren zu können.

Vielen Dank an alle Teilnehmer! Die Umfrage brachte einige interessante Ergebnisse zu Tage, die auch uns überraschten. Die Gewinner werden schriftlich von uns benachrichtigt, mit Erscheinen dieser Ausgabe sind die Preise bereits auf dem Weg zu euch!

Natürlich ist uns euer Feedback auch weiterhin wichtig. Deshalb zögert nicht, uns mit Leserbriefen zu bombardieren und uns mitzuteilen, was euch an der Xbox Games gefällt und – viel wichtiger – was euch ***nicht*** gefällt. Denn nur mit euren Vorschlägen können wir das Heft noch besser machen, damit es voll und ganz euren Wünschen entspricht. Die Adresse findet ihr ab Seite 98 in Onkel Toms Posthütte. Wir freuen uns auf eure Zuschriften!

Heftinhalte

(Bewertung nach Schulnotensystem)

Cover	2,4
News	2,0
Gamewatch	1,9
Feature	2,2
Previews	2,1
Tests	1,8
Import-Tests	2,5
Lesertests	2,5
Charts	2,0
Kaufberatung	2,0
DVD-Tests	2,4
Wertungssystem	2,2
Service-Seite	2,2
Tipps & Tricks	1,8
Lösungen	1,9
Poster	2,5
Index	2,0

Tipps & Tricks und Lösungen kommen immer gut an. Dass euch unsere Tests gefallen, freut uns natürlich besonders. Bei Lesertests, Importtests und DVD-Tests gingen die Meinungen allerdings stark auseinander – hier gab es die größten Schwankungen. Aber was habt ihr gegen das Poster? Kostet euch doch nix extra…

Was ihr uns noch unbedingt mitteilen musstet…

Macht weiter so! – Bei uns gibt's kein DSL! – Lasst bloß die DVD sein! – Viele Grüße ans Team! – Xbox forever! – Achtet mehr auf Rechtschreibung! – Ich möchte mehr Cheats und Tipps haben. – Nichts. – Super Heft! – Vielleicht die Tests nach Genres ordnen. – Bitte nicht so farbig machen! – Versucht, das Heft einen Tick besser zu machen. – Mehr Farbe in die Layouts! – Nerven euch meine Fragen? – Möge die Macht mit euch sein! – Ich ersteigere heute Nacht meine Xbox! – Prozentangaben für die Einzelwertungen! – Nicht teurer werden! – Ich weiß, ihr könnt euch noch steigern! – GameCube rules! – Bitte monatlich erscheinen! – Lasst euch nicht kaufen. Man merkt es (siehe *zensiert*) – Bitte nächsten Fragebogen mit Abtrennkarte – Glückwunsch an das kleinste "Riesenposter" aller Zeiten! – Ihr seid super! – Ich möchte gerne wissen, wie man Screenshots macht. – Endlich mal ein Heft ohne CD! –Euer Heft ist sehr billig. – Weiter so und viel Glück!

Vielen Dank an alle!!!

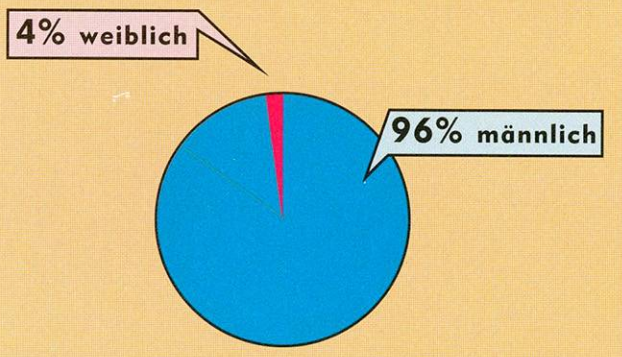
Hefteigenschaften

(Bewertung nach Schulnotensystem)

Abo-Angebot	2,0
Aktualität	1,9
Anzeigenanteil	2,3
Heftumfang	1,8
Informationsgehalt	1,8
Kompetenz	2,0
Kritische Haltung	2,3
Layout	2,1
Originalität	1,9
Schreibstil	1,8
Übersichtlichkeit	1,8
Wertungen	2,0

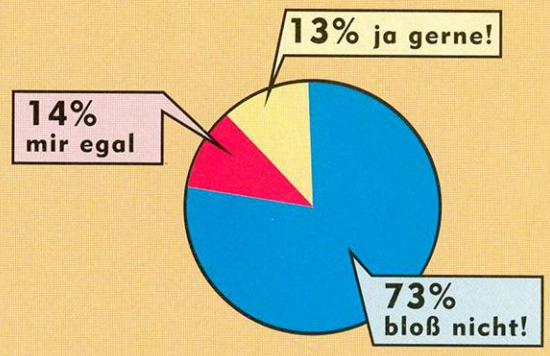
Na ja, Anzeigen werden von euch nicht unbedingt favorisiert, aber es geht nun mal nicht ohne. Dass ihr unsere kritische Haltung bemängelt, stimmt uns allerdings nachdenklich. Da müssen wir wohl mal etwas tun. Obwohl ihr mit den Wertungen ansonsten aber zufrieden seid. Hmmm…

Geschlechterverteilung



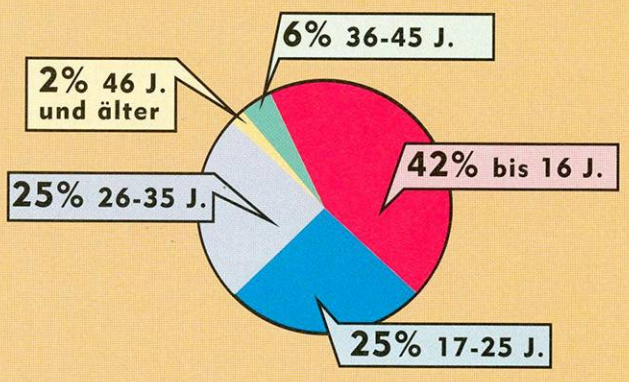
Hmpf! Dass die meisten Leser männlich sind, war zu erwarten. Aber ein Frauenanteil von nur 4 Prozent? Hey, Mädels, wo seid ihr?

Heft mit DVD?



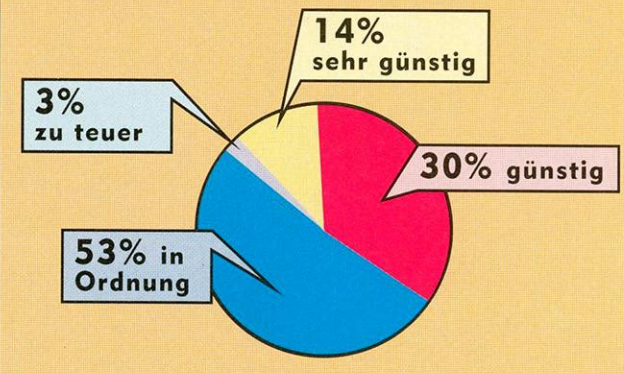
Na, das ist doch mal ein Ergebnis! Und wir können euch beruhigen: Eine DVD wird es bei uns so schnell nicht geben.

Alter



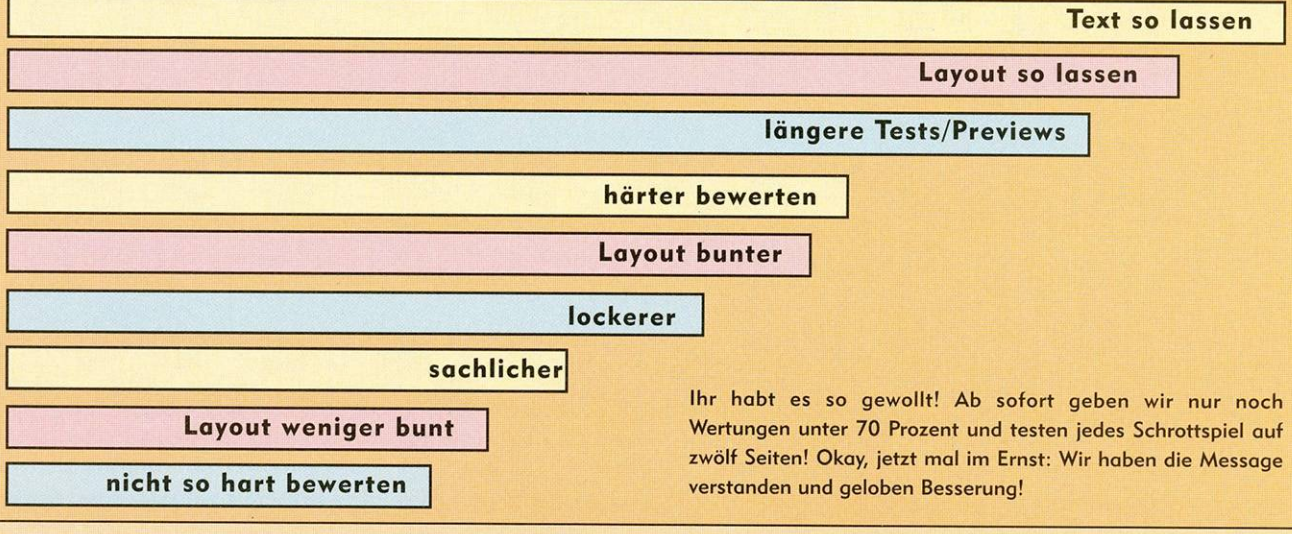
Das war abzusehen: Der größte Teil der Leserschaft besteht aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Natürlich freuen wir uns auch über die "reiferen" Semester!

Preis-/Leistungsverhältnis



Offenbar seid ihr mit dem Preis-/Leistungsverhältnis vollkommen zufrieden. Das bestätigt uns in unserem Konzept, eine preisgünstige Alternative zu den teuren Magazinen mit DVD zu bieten.

Das würdet ihr ändern



Ihr habt es so gewollt! Ab sofort geben wir nur noch Wertungen unter 70 Prozent und testen jedes Schrottspiel auf zwölf Seiten! Okay, jetzt mal im Ernst: Wir haben die Message verstanden und geloben Besserung!

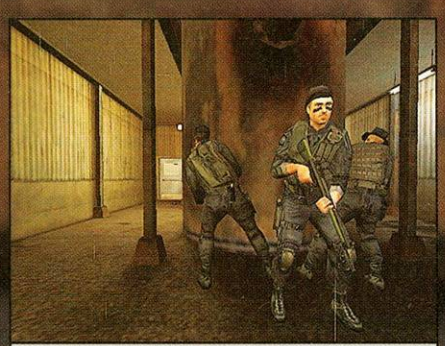
RAINBOW SIX 3

Red Storms Talent: Die Welt zu retten und dabei gut auszusehen.

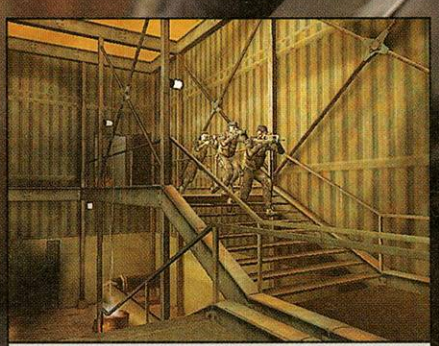
Paris ist immer wieder eine Reise wert. Der Eiffelturm, der Louvre und natürlich Spielepublisher Ubi Soft. Die emsigen Franzosen trumpfen in letzter Zeit groß auf. In Entwicklung befindliche Titel wie *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Beyond Good & Evil* oder auch schon erhältliche Tophits wie *Splinter Cell* bescheren den Galliern tolle Kritiken und natürlich eine hervorragende Geschäftsbilanz. Dass Ubi mit *Rainbow Six 3* noch ein ganz heißes Eisen im Xbox-Feuer hat, davon durften wir uns in der französischen Hauptstadt selbst überzeugen.

PR und Realität

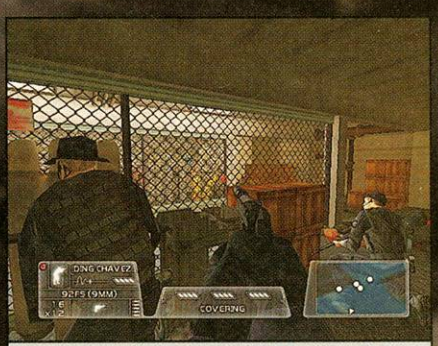
Werbegebete diverser Firmen ist man als Spieler und Redakteur ja gewohnt, doch im Falle von *Rainbow Six 3* traf ein Gros der Andachten zu. Wenn man das Spiel in aller Kürze beschreiben müsste, könnte man es bei "*Splinter Cell* als Ego-Shooter" belassen, doch wir erzählen euch natürlich mehr. Wie auch Sam Fishers Einsatz stammt der Plot des dritten Rainbow-Teils aus der Feder des Militärautors Tom Clancy. Es versteht sich also von selbst, dass euch das Spiel in ein fiktionales Militärabenteuer der nahen Zukunft versetzt. Feind ist diesmal eine international operierende Faschistenzelle, die von einem gut betuchten Altnazi finanziert wird. Eure zehn Einsätze rund ums Bomben entschärfen, Dokumente klauen und Geiseln



Eure drei Kollegen: Zwei sichern die Umgebung, einer empfängt Befehle.



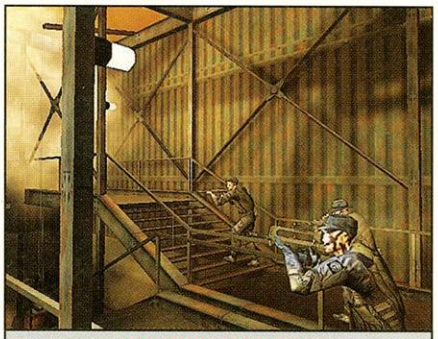
Breach and Clear: Kaum ist der klassische Befehl gegeben, stürmen die Kumpanen los.



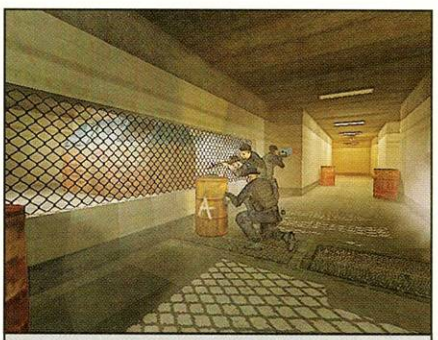
Wir geben unseren drei Kameraden Deckung, während sie aufklären.



Sieht super aus und hört sich bombastisch an. Mündungsfeuer und Akustik der M4 in einer Halle.



Licht- und Schatteneffekte erinnern stark an Clancys Splinter Cell.



Viele Fässer taugen dazu, wirkungsvolle Explosionen auszulösen.

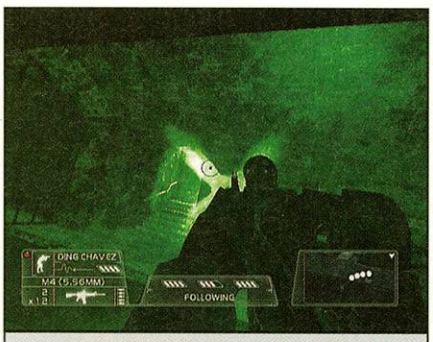
befreien führen euch von den Schweizer Alpen bis in den Karneval von Rio. Hauptcharakter der multinationalen Eingreiftruppe "Rainbow Six" ist Ding Chavez, der auch wirklich durch das gesamte Spiel den Protagonisten gibt. Denn anders als in früheren *Rainbow Six*-Spielen oder gar der PC-Version, könnt ihr nicht einfach durch euer Team schalten wie es beliebt.

Insgesamt solltet ihr die Xbox-Version des Spiels nicht mit der PC-Version *Rainbow Six 3: Raven Shield* gleichsetzen. Red Storm hat für die Xbox-Version einige Neuerungen eingebaut. Beispielsweise fällt die Planungsphase ganz weg und die KI-Kollegen handeln nach eigenem Ermessen. Es sei denn, ihr gebt ihnen direkt Befehle. Kommandieren könnt ihr per Joypad oder per Headset. Das funktioniert wunderbar. Vor allem letzteres macht eine Menge Spaß. Eure Soldaten verstehen diverse Einzeiler bis hin zu komplexen Befehlsketten. Befehle werdet ihr aber nicht einfach nach Lust und Laune geben können. Auf dem Schirm erscheinen bestimmte Icons, die euch Auskunft darüber geben, welche Kommandos möglich sind. In späteren Online-Gefechten mit echten Menschen soll die Kommunikation ebenso reibungslos verlaufen.

Im Vergleich zur PC-Version ist die Xbox-Version auch toleranter, was Treffer angeht. Bedeutete ein Treffer in der PC-Version den Tod des Soldaten, schlucken die Xbox-Recken schon mal zwei bis drei Kugeln, bevor sie die Heimreise antreten. Realismus kommt vor allem durch die Zielhandhabung auf. Wer regungslos aus einem Versteck ballert, erreicht eine recht hohe Treffsicherheit, was anhand eines großen Fadenkreuzes dargestellt wird. Stürmt ihr hingegen auf eine Meute Feinde los und versucht im Rennen zu schießen, müsst ihr mit einem entsprechend kleinen Fadenkreuz auskommen. Wichtig ist dabei auch die Schussrate. Die wird nicht durch einfaches Umschalten gesteuert, sondern ist vom Druck auf die Tasten abhängig. Tippt ihr sie leicht an, gibt eure Waffe Einzelschüsse ab, haltet ihr sie gedrückt, schießt die Waffe im Burst.

Xbox-LAN

Dass eine Xbox-LAN-Party sehr lustig sein kann, demonstrierte Red Storm anhand mehrerer vernetzter Boxen. Dabei wurde deutlich, dass *Rainbow Six 3* auch in Deathmatches Potential hat. Gerade mit dem M60 am Fenster zu



Bei Dunkelheit hilft der Restlichtverstärker dem Team, Überblick zu behalten.



Der Lichteinfall durch das Fenster sieht einfach klasse aus.



Im Zielmodus sind genaue Treffer wie hier kein großes Problem.



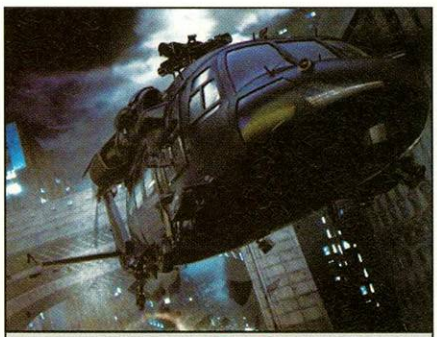
Feind voraus! Herr Charvez wird gleich aus allen Rohren feuern.



Teutonische Gründlichkeit: Dieter Weber sprengt die Wand weg.



Ihn hat es erwischt. Der Gewaltgrad wird in Deutschland zu Problemen



Rund 60 Minuten Rendersequenzen sollen im Spiel zu sehen sein.



Solche Sequenzen konnten uns bei der Präsentation sehr beeindrucken.

"Einige verfallen in Panik!"

Chadi Lebbos, Produzent bei Ubi Soft über KI, Sequenzen und Akzente in *Rainbow Six 3*

Xbox Games: Gib unseren Lesern doch mal einen aktuellen Lagebericht. Was macht ihr derzeit an Rainbow Six 3?
Chadi Lebbos: Wir arbeiten derzeit hauptsächlich an der KI und den Videosequenzen, von denen ihr insgesamt 60 Minuten sehen werdet. Gerade die Renderings nehmen viel Zeit in Anspruch.

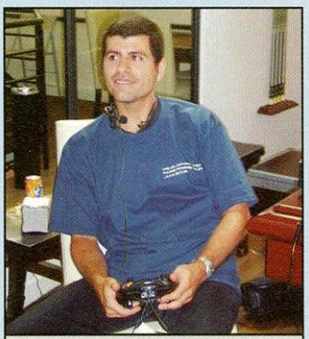
Xbox Games: Die KI soll ja ein Kaufgrund für Rainbox Six 3 sein. Was dürfen wir da erwarten?
Chadi Lebbos: Eine ganze Menge. Eure Männer werden sich wie echte Soldaten verhalten. Ihr könnt ihnen den Befehl geben, eine Tür zu öffnen, ein Granate reinzuwerfen und den Raum zu sichern. In diesem Moment könnt ihr euch zurücklehnen und zuschauen – wenn ihr wollt.

Xbox-Games: Was ist mit der Gegner-KI? Soll die auf ähnlich hohem Level agieren?
Chadi Lebbos: Ja. Eure Feinde reagieren höchst unterschiedlich. Einige verfallen in Panik, wenn sie Gewehrschüsse hören und feuern wild ein ganzes Magazin leer. Andere wiederum rufen Verstärkung, rücken taktisch vor und verschanzen sich. Selbst befreite Geiseln können im Kampf panisch werden und die Aktion gefährden.

Xbox Games: Die Genauigkeit der Sprachkommunikation hat uns beeindruckt. Wo liegt denn der Toleranzwert des gesprochenen Akzents.
Chadi Lebbos: Der Toleranzwert ist einstellbar. Im Allgemeinen ist er aber ziemlich hoch. Im Übrigen werdet ihr in der fertigen Version auf Deutsch Befehle geben können. Also keine Angst.

Xbox Games: Das beruhigt uns. Wie sieht es denn im Allgemeinen mit dem Schwierigkeitsgrad aus?
Chadi Lebbos: Der wird einstellbar sein. Außerdem haben wir uns entschlossen, das Speichern jederzeit zu erlauben. Ich denke auch, dass der Wegfall der taktischen Planungsphase vor allem Gelegenheitsspielen den Einstieg erleichtern wird.

Xbox Games: Danke für das Gespräch.



Chadi Lebbos führte uns Rainbox Six 3 in Paris ausführlich vor.

lauern und anrückende Gegner auf dem Hof niederzusemmeln, lässt Laune aufkommen. Dennoch werden auch solch hitzige Spielmodi mit etwas Taktik gewürzt sein. Die neue Option, stufenlos Türen öffnen zu können, ist sehr hilfreich. In Mehrspielergefechten lauern Gegner gerne hinter Türen und nehmen euch überraschend aufs Korn. *Rainbow Six 3* ist in Sachen Gewaltdarstellung nicht zimperlich. Besonders das Überraschungsmoment, Gegner durch den Türspalt zu erspähen gibt Gelegenheit, diese aus nächster Nähe zu erledigen. Glatte Durchschüsse durch drei Bösewichte sind dann keine Seltenheit.

Die Nähe zu *Splinter Cell* ist vor allem grafischer Natur. Die Unreal-Engine leistet hier wieder ganze Arbeit. *Rainbow Six 3* wird bei Erscheinen eines der bestaussehendsten Xbox-Spiele sein, soviel ist sicher. Die von uns gespielten Levels sahen hervorragend aus. Einziger Kritikpunkt war das etwas sterile Wasser. Der Rest des Spiels ist jedoch über jeden Zweifel erhaben. ***(BS)***

Vertrieb: . . . . . Ubi Soft
Hersteller: . . Red Storm Entert.
Genre: . . . . . ACT
Erhältlich: . . . November 2003
Ersteindruck: Splinter Cell als Ego-Shooter! Hitkandidat.
Fertig: begin — release

Bisher:

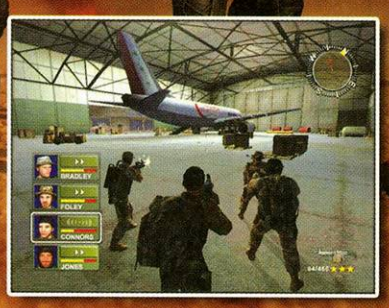
0% — 100%

CONFLICT DESERT STORM II

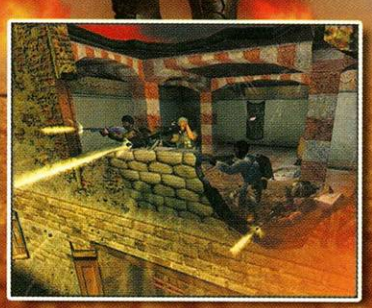
OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE









"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" – PLAY THE PLAYSTATION 09/03

"ACTION SATT" – OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03

PIVOTAL GAMES

PC CD

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

GOTHAM GAMES

SCI GAMES

SPIDER-MAN 2

Permanente Netzanbindung für nur 60 Euro.

Activision und Treyarch basteln fleißig am zweiten Teil des actiongeladenen Doppellebens Peter Parkers. Die Zelluloid-Version soll zusammen mit der Software im Sommer nächsten Jahres auf den Markt kommen. Dementsprechend ist das Ganze noch ziemlich unfertig – aber trotzdem: Was wir bisher gesehen haben, lässt uns in die Luft springen und nach mehr brüllen.

Big Trouble in the Big Apple

Da Activision und der Filmregisseur, Sam Raimi, Spiel und Kinovorlage als Combo veröffentlichen wollen, schweigen sich beide über handfeste Storyelementen noch ziemlich aus. Einzig, dass diesmal offenbar Doktor Oktopus und die Echse auf Spinnenjagd gehen, gilt als sicher. Wahrscheinlich schauen auch noch einige andere alte, ungeliebte Bekannte vorbei – als kleiner Bad-Boy-Bonus, sozusagen. Bei so viel frischer verbrecherischer Energie braucht Spidey natürlich auch einige neue Tricks. Kein Problem, Treyarch hat sich die Kritik an ihrer Vorgängerversoftung zu Herzen genommen. Manhatten zeigt sich nun nicht mehr nur als eine triste Strecke zwischen Häuserdächern und Straßen, sondern als komplett frei erforschbare 3D-Welt voller Leben! Eure Duelle und Städtereisen per Netz bestehen nicht länger aus drögem Button-Mashing. Stattdessen könnt ihr in euren zahlreichen Kämpfen spektakuläre Combos aus Schlägen, Tritten, Sprüngen und Netzangriffen auf eure Gegner loslassen. Raubt ihnen die Sicht, indem ihr ihnen ein Spinnenetz ins Gesicht schleudert oder fangt das Gesockse mit einem Lasso ein und demonstriert ihnen die moralische Standhaftigkeit der nächsten Wand!

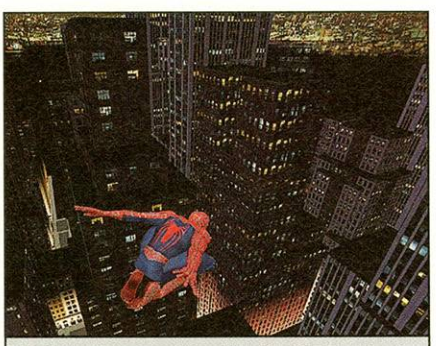
In herrlich flüssigen Animationen könnt ihr euch an euren Netzen völlig frei Schnauze durch die Häuserschluchten schwingen, wilde Überschläge an Fahnenmasten drehen oder euch in einem atemberaubenden Katapultsprung quer über die Skyline Manhattans feuern. Vorbei die Zeiten, in denen ihr nur als Statist quer



Treyarch will mit dem zweiten Teil neue Wege gehen.



Vorgegebene Netzschwingpfade existieren nicht mehr in Teil 2!

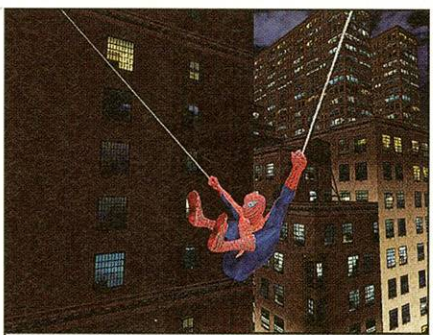


Höhenangst solltet ihr inmitten des Großstadtdschungels nicht haben.

durch den Big Apple marschiert seid. Nun könnt ihr euch frei und ungebunden durch eine pulsierende, riesige Metropole bewegen und ein Auge auf die Sorgen und Nöte der Bewohner haben. Denn etliche Sidestories des generell non-linearen Gameplays warten auf wahre Helden! Rettet unschuldige Omas vor garstigen Handtaschenräubern, vermöbelt Räuber und Erpresser oder bringt Unfallopfer ins Krankenhaus – es lohnt sich! Mit der Achtung im Volk steigt die Anzahl eurer Hero Points und damit eure Fähigkeiten im Kampf gegen die dicken Brocken! Nur etwas Geduld ist noch gefragt, denn momentan hat Spidey noch Urlaub bis Sommer 2004. ***(BK)***



Im virtuellen New York pulsiert das Leben in all seinen Formen.



Besonders spektakuläre Manöver werden mit Style-Points belohnt.



Kein Netz? Versuchs mal mit D2!

Das Alltagsleben eines Journalisten...

...kann manchmal schon recht derbe sein. Wenn man sich ansieht, mit welcher Art von Schwierigkeiten sich unser Kollege Mr. Parker herumschlagen muss, kommen unsere hauseigenen Bad Guys (Alte Kaffeemaschine mit stets schleimig-rostbraunem Ergebnis, der böse schwere XP-Ausnahmefehler, unser Chefmartin...) irgendwie nicht so recht in die Puschen. Skeptisch? Überzeugt euch selbst:

Der grüne Kobold



Echter Name: Norman Osborn
Größe: 178 cm
Gewicht: 91 kg

Das Spidey in seinem ersten Kinofilm gegen diesen grünen Jungen angetreten ist, hat seinen Grund. Denn der Bomben schmeißende Kobold auf seinem Hover-Gleiter ist im wahrsten Sinne des Wortes der Evergreen in den Reihen der bösen Buben in Peter Parkers Vorhof. In seinem früheren Leben war der grüne Kobold ein Großindustrieller, der durch eine in Eigenregie produzierte chemische Formel zum Kobold mutierte. Das brachte ihm Schnelligkeit und Kraft auf Kosten seiner geistigen Gesundheit.

Scorpion



Echter Name: Mac Gargan
Größe: Unbekannt
Gewicht: Unbekannt

Auch dieser fröhliche Stecher fährt schon seit geraumer Zeit auf dem Marvel-Schiffchen mit. Scorpion war einst ein 08/15-Krimineller, bis Jonah Jameson in seinem Hass auf die Spinne ein paar tausend Dollar locker machte, um Gargan zu einem genetischen Experiment zu „überreden" und ihn so zu einer Biowaffe auf zwei Beinen zu machen – was leider nicht so ganz perfekt funktioniert hat. Seitdem läuft Scorpion in seinem bekannten Outfit und mit einem dicken Hals auf Spidey und seinen verhassten Erschaffer Jameson durch die Gegend.

Schocker



Echter Name: Herman Schultz
Größe: 173 cm
Gewicht: 87 kg

Böse Jungs kommen im Marvel-Universum gerne mal aus unseren Breitengraden. Auch der Schocker wandelt auf der kriminellen Seite New Yorks, ist aber im Vergleich zu anderen Superschurken eher ein kleiner Fisch, der mehr an Kohle als an Rache interessiert ist. Seinen elektrifizierenden Starkstromanzug hat sich Schocker übrigens im Knast gebastelt. Offenbar war ihm das Nummernschilder stanzen zu uninspirierend.

Vertrieb: . . . . . Activision
Hersteller: . . . . . Treyarch
Genre: . . . . . ACT
Erhältlich: . . . . . Q2 / 2004

Ersteindruck: Da könnte uns ein dicker Fisch ins Netz gehen.

Fertig: begin — release

Bisher:

0% — 100%



HERR DER RINGE Die Rückkehr des Königs

Die Trilogie neigt sich dem Ende zu – Zeit für ein neues Spiel!

Filmumsetzungen sind zurzeit populärer denn je, vor allem Effektfilme bekommen ein ums andere mal eine Versoftung spendiert. Electronic Arts mausert sich dabei immer mehr zum Qualitätslieferanten und hat mit *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* ein verdammt heißes Eisen im Feuer!

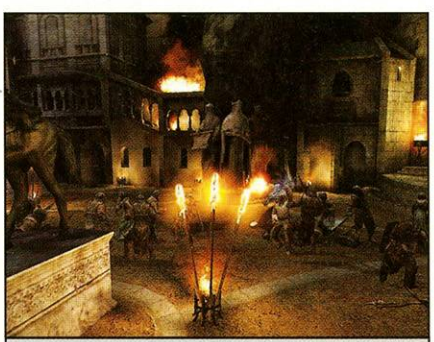
Alte Freunde

Die Rückkehr des Königs wird sich spielerisch an den Klassiker *Gauntlet* anlehnen, also ein reines Hack'n'Slay werden. Ihr schlüpft in einen von acht Filmcharakteren (darunter Gimli, Legolas, Aragorn, Sam, Frodo und Gandalf – der Rest ist noch geheim) und prügelt euch durch insgesamt zwölf große Areale. Die Handlung des Spiels folgt der Handlung des Films und deshalb bekommt ihr bereits Wochen vor dem Kinostart einige Szenen des letzten Teils der Trilogie zu sehen. Denn natürlich enthält *Die Rückkehr des Königs* Sequenzen aus dem fertigen Blockbuster. So führt euch euer Weg unter anderem nach Minas Tirith und Cirith Ungol.

Im Cirth Ungol-Abschnitt beispielsweise schlüpft ihr in die Rolle von Sam. Frodo wurde einige Zeit zuvor von Orks entführt und ihr müsst, mit Stich und dem Elbenmantel ausgestattet, den alten Jammerlappen befreien. Dabei erklimmt ihr den von Orks nur so wimmelnden Turm und vollführt Attacken aus dem Hinterhalt, indem ihr euch mit eurem Mantel unsichtbar macht – was, wie die Kenner des Buches wissen, mal wieder eine Abweichung von der Romanvorlage darstellt, wo die Orks bereits ihr Leben gelassen haben und Sam einfach nur den Turm heraufklettert. Aber egal, schließlich haben wir es mit dem Spiel zum Film, nicht mit dem Spiel zum Buch zu tun...



Das Gewusel auf dem Bildschirm ist beeindruckend!



Schattenwürfe und Rauch, an Effekten wird nicht gespart.



Leichen pflastern auch den Weg von Gandalf, dem Weißen.

Ein besonderes Augenmerk wird der Hersteller Hypnos Entertainment auf den Co-Op-Modus legen. Beim ersten Mal seid ihr darauf angewiesen, dem Handlungsverlauf auf den vorgegebenen Pfaden zu folgen, beim zweiten, dritten und jedem weiteren Durchspielen könnt ihr jedoch nach Belieben kombinieren und beispielsweise mit Gimli und Gandalf den Weg von Frodo und Sam erkunden. Beide Spielfiguren teilen sich einen Bildschirm und die Kamera zoomt für einen optimalen Blick näher ran oder weiter weg. Erstaunlich ist dabei die Detailfülle bei starken Zooms: Die Spielfiguren sehen fast so aus, als seien sie ihren lebendigen Vorlagen aus dem Gesicht geschnitten. Versperren trotz flexibler Kamera dennoch mal Gegenstände oder Gebäudeteile den Blick auf die Helden, werden die Hindernisse transparent und sorgen so für dauernden Durchblick.

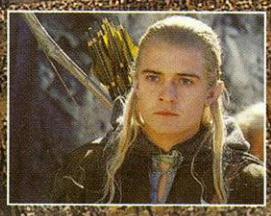
Teamplay

Ob die geplanten Team-Moves den Weg in das fertige Spiel finden, steht jedoch noch in den Sternen. Offenbar ist es angedacht, dass es individuelle Special Moves geben soll, wenn die beiden Spielfiguren nahe beieinander stehen. Aber selbst wenn nicht, können gezieltes Vorgehen und gegenseitige Rückendeckung nicht schaden. Todesmutige Kamikaze-Kämpfer werden sich damit abfinden müssen, dass man für einen Level nur ein Leben hat. Ist die Lebensenergie aufgebraucht, ist Feierabend. Damit auch hier der Zusammenarbeitsgedanke voll ausgeschöpft wird, könnt ihr eurem Mitspieler Lebensenergie übertragen. Nehmen wir mal an, euer Kumpel ist völlig ausgesaugt und ihr habt noch eure komplette Energie. Auf Knopfdruck könnt ihr ihm die Hälfte davon überschreiben und fortan rennt ihr beide mit einer zur Hälfte gefüllten Energieleiste durch die Prärie. Die Xbox-Version des Spiels wird im Vergleich zur PS2-Fassung übrigens über mehr Texturen, eine höhere und konstantere Framerate sowie Dolby Digital-Sound verfügen! ***(FS)***

Wieder über 10 Millionen?

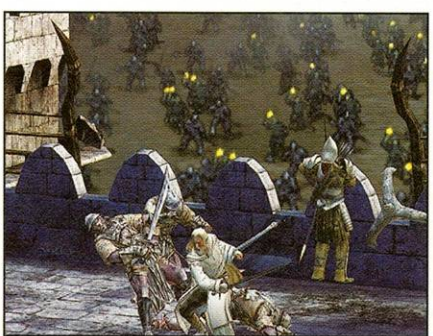
Am 17. Dezember läuft Die Rückkehr des Königs auch in Deutschland in den Kinos an und die weltweit gebeutelten Kinobetreiber reiben sich schon die Hände. Alleine in Deutschland haben rund 10,2 Millionen Menschen Die Zwei Türme gesehen, Die Gefährten hatten gar 11,4 Millionen Zuschauer. Hin nun die ersten stummen Impressionen aus dem Abschluss der Trilogie.







Die Handlung folgt dem Film, nicht dem Buch.



Die Detailfülle bei Texturen und Animationen ist atemberaubend.



Gandalf in voller Pracht, Ian McKellen wie aus dem Gesicht geschnitten.

Vertrieb: . . . . Electronic Arts
Hersteller: . . . Hypnos Entert.
Genre: . . . . . ACT
Erhältlich: . . . . . Q3 / 2003

Ersteindruck: Konsequente Fortsetzung des Vorgängers – extrem viel versprechend!

Fertig: begin release

Bisher:

0% 100%

GLADIUS

Bei diesen Gladiatorenkämpfen ist taktisches Können gefragt!

Wenn man den Namen LucasArts hört, denkt man zuerst an Star Wars. Und an Indiana Jones. Wer sich schon etwas länger mit Computer- und Videospielen beschäftigt, wird sich noch an Kult-Adventures wie *Maniac Mansion*, *Zak McKracken*, *Monkey Island* oder *Day of Tentacle* erinnern. Ab und zu will aber auch LucasArts mal etwas Anderes ausprobieren. Das Resultat dieser Bemühungen heißt *Gladius*.

Gladiatorenkämpfe

Wie man am Titel unschwer erkennen kann, geht es bei *Gladius* um Gladiatoren. Genauer gesagt, um Ursula, Tochter des Königs Orin II von Nordagh, und Vales, einem der stärksten und berühmtesten Gladiatoren des Landes Imperia. Vor langer Zeit herrschte ein erbitterter Krieg zwischen Nardagh und Imperia. Nach einiger Zeit des Friedens brodelt es wieder zwischen den beiden Völkern. Um einen erneuten Krieg zu verhindern, bilden Ursula und Vales Gladiatoren aus und lassen diese in mehr oder weniger fairen Kämpfen gegeneinander antreten.

In der uns vorliegenden Preview-Version führt ein ausführliches Tutorial in das Spielprinzip ein. Unter Anleitung des Lehrmeisters Usus erlernen Ursula und ihr Bruder Urlan die Kunst des Gladiatorenkampfes. In rundenbasierten Kämpfen stehen sich die Kontrahenten gegenüber und führen nacheinander ihren Zug aus. Der Kampfplatz ist in imaginäre Felder unterteilt, über die die Charaktere sich quasi wie auf einem Schachbrett bewegen und sich gegenseitig angreifen. Der erzielte Schaden hängt von verschiedenen Faktoren ab. So macht es zum Beispiel einen deutlichen Unterschied, ob man den Gegner nun frontal von vorne oder lieber von der Seite angreift. Auch Höhenunterschiede oder Entfernungen wirken sich unmittelbar auf die Stärke des Angriffs aus.

Stellungskrieg

Mit reinem Figurenziehen allein ist es aber nicht getan, denn um einen Angriff erfolgreich auszuführen, ist ein kleiner Geschicklichkeitstest erforderlich. Anfangs ist dieser noch recht einfach: Am unteren Bildschirmrand bewegt sich ein kleiner Strich über eine Skala, und sobald er sich im roten Bereich befindet, führt ein Druck auf den A-Knopf den Angriff aus. Genaues Timing ist erforderlich, da der Bereich des höchsten Schadens nicht besonders breit ist. Drückt ihr zu früh, ist der Schlag zu schwach. Drückt ihr zu spät, geht die Attacke völlig daneben. Im weiteren Spielverlauf werden die erforderlichen Eingaben aber immer anspruchsvoller. So müssen zum Beispiel längere Tastenkombinationen eingegeben werden, oder bestimmte Bewegungen mit dem Analogstick.

Obwohl die Kämpfe den Hauptanteil des Spiels ausmachen, bedient sich *Gladius* auch kräftig im Rollenspiel-Sektor. Erfahrungs-



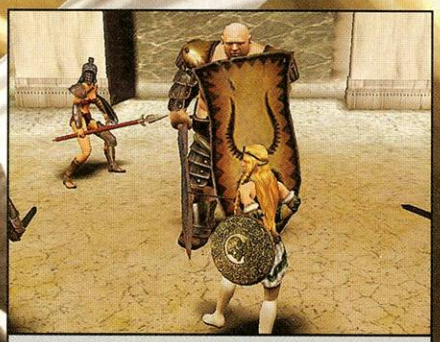
Schön brav geben sich die Gladiatoren abwechselnd eins auf die Kappe.



Ursula (Mitte) und ihre Mitstreiter kennen keine Furcht vor der Männerwelt.



Nein, diese Dame stammt nicht aus Outlaw Volleyball.



Mit der richtigen Taktik sind auch solche Riesen zu besiegen.

punkte und Statuswerte für z.B. Stärke, Angriff und Verteidigung steigen mit jedem weiteren Kampf an und machen die Charaktere immer stärker. Im weiteren Spielverlauf könnt ihr angehende Gladiatoren rekrutieren, wahlweise nur für einen Kampf oder für immer. Gewonnene Siegprämien werden in einschlägigen Shops für Waffen, Schilde, Rüstungen und dergleichen ausgegeben.

Hoffnungsträger

Mit *Gladius* ist das Strategie-Genre um einen viel versprechenden Titel reicher. Das ist in jedem Fall begrüßenswert, denn gute Strategiespiele sind auf Videospielkonsolen bekanntlich rar gesät. Die Preview-Version hinterlässt einen guten Eindruck, lediglich das Spieltempo in den Kämpfen könnte noch etwas beschleunigt werden. Ansonsten steckt in *Gladius* viel Potenzial – genug, um ein Spitzenspiel zu werden? In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr es. ***(SRÖ)***



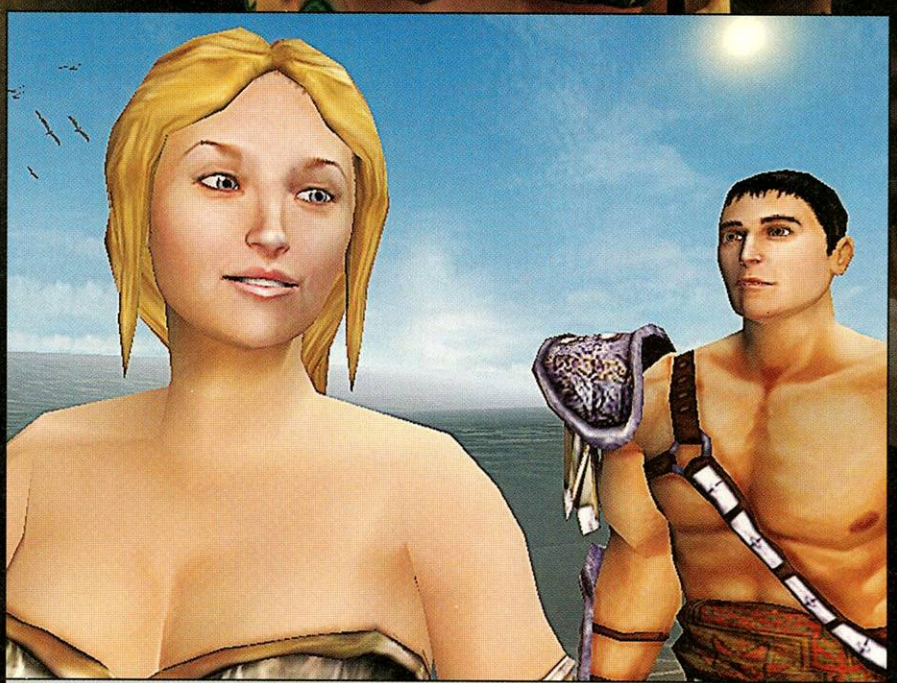
Piercings waren schon bei den Gladiatoren ein absoluter Mode-Hit.

Geistiges Vorbild: Final Fantasy Tactics

Schon nach wenigen Spielminuten wird klar, dass *Gladius* deutlich vom PlayStation-Hit *Final Fantasy Tactics* inspiriert wurde. Das Kampfsystem ist bei beiden Spielen größtenteils identisch, wobei *Gladius* etwas mehr Geschicklichkeit erfordert, während *FFT* ein komplexes Charakterklassensystem bietet. Stilistisch unterscheiden sich die beiden Spiele natürlich deutlich voneinander: *Gladius* bemüht sich um eine möglichst realistische und naturgetreue Darstellung, *FFT* hingegen zeigt sich Nippontypisch mit kunterbunter Grafik und putzigen Kopffüßlern. Noch heute gilt *Final Fantasy Tactics* als eines der besten Strategiespiele überhaupt, ist allerdings nie in Europa erschienen.







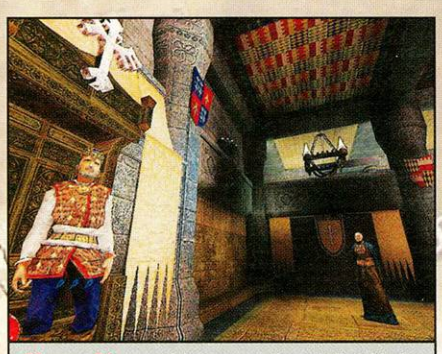
Was denkt Valens in diesem Bild? a) „Zieh dich aus!", b) „Ich hab Hunger!", oder c) „$E=mc^2$"?

Vertrieb: . . . . . Activision
Hersteller: . . . . . LucasArts
Genre: . . . . . STG
Erhältlich: . . . September 2003

Ersteindruck: Hoffnungsvoller Nachschub für Strategie-Fans.

Fertig: start — release

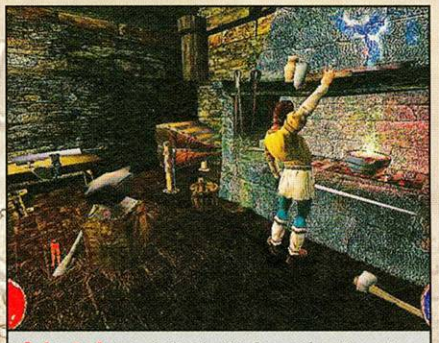
Bisher: 0% — 100%



Blaues Blut, wohin man schaut! Bei Hofe verkehren nur die Edelsten der Edlen.



Pfui selbige! Ein monströser Vertreter der achtbeinigen Gattung "Ekelvieh".



Schmiede sind die Intimfreunde eines jeden Kriegers.

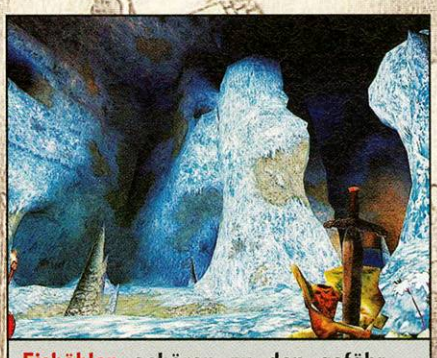
ARX FATALIS

Krieger... grüß mir die Sonne...

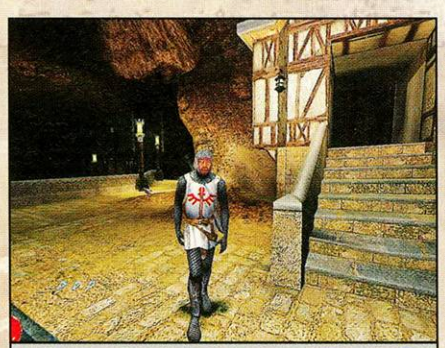


Die **unterirdischen Tempel** der Schlangenwesen gehören zu den gefährlichsten Pflastern überhaupt.

Tscha, Pech gehabt! Die Bewohner der Fantasy Welt Arx haben, wie soll man sagen, nicht gerade das große Los gezogen, als ihre weisen Männer ihnen mitteilen, dass die Sonne ihres Planeten sich langsam aber sicher aus dem Staub macht. Da die ganze Sippe eigentlich gar keine Lust hat, sich ihre edelsten Körperteile abzufrieren, wird in aller Eile ein gewitzter Plan ausgetüftelt: Wenn die Sonne sich von der Oberfläche verzieht, dann tun wir das auch!



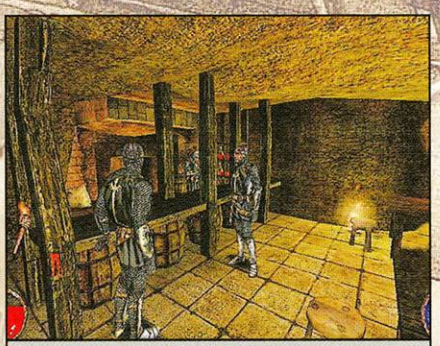
Eishöhlen gehören zu den gefährlicheren Umgebungen unter Tage.



Was dieser Geselle wohl von uns will? Anscheinend ein **Ritter des Königs**.



Unsere beschworene Finsterklinge hält den **Rattenmenschen** auf Distanz.



In den **Baracken** unterhalten sich Soldaten. Wer nicht dazu gehört, fliegt raus!



Gesagt, getan. Zwerge, Menschen und all die anderen (mehr oder weniger) humanoiden Spezies des gebeutelten Himmelskörpers tun sich zusammen und graben ganz viele Löcher. Mittels Magie werden die wichtigsten Städte der Arx-Bevölkerung in den Untergrund versetzt und jedweder Zugang in die oberen Gefilde versiegelt und verschlossen.

Höhlenmenschen auf Reise

Unser anfangs namenloser Recke rappelt sich ziemlich verdutzt auf, und bemerkt, dass er in einer Gefängniszelle sitzt. An Kleidung hat er gerade mal einen Lendenschurz am Leib, und als Waffe muss ein Knochen herhalten. Mit Hilfe eines Mitgefangenen gelingt unserem freundlichen Neandertaler auch gleich die Flucht. Was sich wie der älteste Plot der Videospielgeschichte anhört, entpuppt sich als Mix aus... ZWEI der ältesten Plots der Videospielgeschichte. Am Shegar (so heißt unser Heroe nämlich) muss nicht nur herausfinden, wer er denn nun eigentlich ist, sondern ganz nebenbei auch noch die Welt vor einem uralten, urbösen und ur-ähunglaublich mächtigen Gott retten. Dabei steht ihm nicht nur der Spieler, sondern auch ein recht ansehnliches Arsenal an Waffen, Rüstungen und Zaubersprüchen zur Verfügung. Damit Am Shegar mit seinen gefundenen Utensilien auch anständig umgehen kann, sollte er regelmäßig üben, was sich am leichtesten in der Hitze des Gefechts bewerkstelligen lässt.

Wer seinen Gegnern öfters eins mit dem blanken Stahl überzieht und tonnenschwere Panzerung mit sich umherschleppt, hat schnell Schultern von der Breite einer Saloontür. Diebe und Magier trainieren, indem sie fallen, springen und klauen, respektive zaubern, lesen und... reden! Besonders stolz sind die Entwickler nämlich auf die Möglichkeit, sämtliche Rätsel, Kämpfe und Gespräche auf mindestens drei verschiedene Arten lösen zu können. Ob ihr versucht, euren Feind durch geschickt platzierte Worte oder ein geschickt platziertes Schwert von eurem Standpunkt zu überzeugen, ist ausschlaggebend für euren Gewinn an Erfahrungspunkten und euren Ruf in der Welt von *Arx Fatalis*. Auch einfache Dinge können auf verschiedenste Weise angegangen werden. Besorgt ihr euch durch charmantes Auftreten den Schlüssel einer Truhe, knackt ihr das Schloss mit euren überragenden Diebesfähigkeiten, schlagt ihr das Mistding einfach ein oder folgt ihr den in einem Wandrätsel verborgenen Hinweisen auf eine vierte Art der Gegenstandsbeschaffung? Die Möglichkeiten sind schier endlos.

Magische Momente

Das Magiesystem von *Arx Fatalis* hat besondere Beachtung verdient. Die Runen, die ihr auf eurer Odyssee durch die dunklen Stollen aufklaubt können in einer bestimmten Art und Weise angeordnet werden, so dass Runenkombinationen von zwei bis vier Steinen möglich sind. Es gibt hierbei keine "Schnellzugriffsknöpfe", die es euch ermöglichen, Feuerbälle stakkato-artig in alle Richtungen zu ballern – jeder Spruch muss einzeln mit dem Steuerkreuz "gezaubert" werden. Das mag den Gelegenheitsspieler nerven, dem echten Rollenspieler gibt es jedoch das Gefühl, wirklich Zauber "memorisieren" zu müssen (*D&D*-Spieler wissen, wovon ich rede) und Magie mit den Bewegungen seiner Hand zu bewirken. Nicht schlecht, mal schauen, was draus wird.

Ein Kritikpunkt ist der im Moment noch arg geflickschusterte Sound. Alle Soundeffekte sind gleich stark, egal wie nah oder wie weit entfernt ein Gegner sich befindet. Das war beim Testspielen derartig störend, dass oft verzweifelt ein Gegner gesucht wurde, der sich erst im nächsten Raum befand. Auch die Ladezeiten von bis zu fünf Minuten (!!!) waren mehr als nur nervtötend. Allerdings wollen wir den hart arbeitenden Leuten von Arkane keine unberechtigten Vorwürfe machen; für die Release Version wurde Besserung gelobt. ***(CS)***



Was in dieser Brutkammer heranwächst, wollen wir lieber nicht wissen.

Vertrieb: . . . . DreamCatcher
Hersteller: . . . Arkane Studios
Genre: . . . . . RPG
Erhältlich: . . . . . Q4 / 2003

Ersteindruck: Riesiges Rollenspiel mit viel Potenzial!

Fertig: start – release

Bisher: 0% – 100%



X-MEN LEGENDS

... oder der Leidensweg revolutionärer Steuerelemente

Die Welt braucht Helden! Ein einfaches Statement, das sich aber weniger einfach umsetzen lässt. Herr Müller von nebenan hat eben weder das Engagement noch die Möglichkeiten, sich auf Verbrecherjagd zu begeben. Auch die Polizei steht angesichts der niederschmetternden Tatsache, dass die Gegenseite mit Superkräften ausgestattet ist, ziemlich hilflos da. Wer bleibt übrig? Richtig. Der Mutantenstadel um Doktor Xavier kriegt wieder jede Menge zu tun und muss in unzähligen Missionen beweisen, dass Evolution doch nichts Zufälliges ist. In jeder Situation soll sich die richtige Fertigkeit finden lassen, wobei ihr natürlich auch eure X-Men zusammenspielen lassen könnt, um die Effizienz eurer Party noch einmal zu erhöhen. Beispiel: Colossus wurde in einem Atomkraftwerk gefangen und muss nun zusehen wie die ganze Chose droht, sich in einem grellen Pilz gen Himmel zu verabschieden. Ihr könnt entweder Jean Greys telekinetische Fähigkeiten benutzen, um den Riegel der Notabschaltung umzulegen und mit Wolverine derweil die anstürmenden Massen zerschnetzeln. Oder Ihr benutzt Storm, um den Hebel per Windkraft umzuwerfen und schmelzt danach mit Colossus` "Optic Blast" den Hebel zu einem Klumpen Schlacke. Da können die Schergen des Magneto ziehen wie sie wollen, der Hebel sitzt fest.

Auf Biegen und Brechen

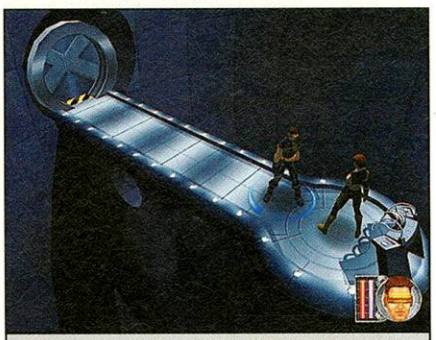
Wer sich genug Erfahrungspunkte für einen Levelanstieg zusammen gekloppt oder gerätselt hat, kommt unter Garantie in den Genuss der extra für dieses Spiel entwickelten Physik-Engine. Storm lässt per Mini-Tornado Gegenstände vom Computermonitor bis zum Einkaufswagen physikalisch korrekt um ihren schlanken Körper wirbeln, Jean Grey darf später Kleinwagen durch die Luft levitieren *(das aktive Vokabular unseres Volontärs erstaunt mich immer wieder. Anm. d. Chefmartins)* und auf Gegner schmeißen, und Colossus hat sogar die Möglichkeit, Wände einzureißen (manchmal auch mit einem unglücklichen Gegner). Zusätzlich zu den frei verteilbaren Attributspunkten werden bei jedem Levelaufstieg feste Punkte vergeben, die z.B. bei Colossus alle auf Stärke gehen. So wird vermieden, dass Storm Juggernaut gegenübertritt und diesen mit einem Schlag quer durch den Raum semmelt. ***(CS)***



Wolverine und Cyclops verprügeln gemeinsam ein paar von Magnetos Schergen.



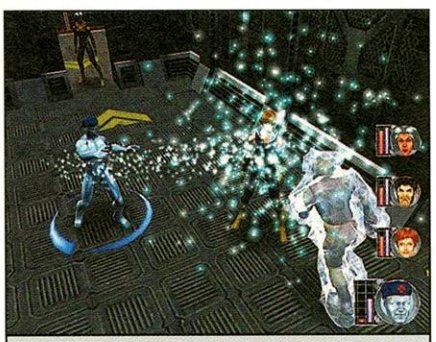
Colossus gibt Juggernaut zu verstehen, was er von ihm hält.



Die gigantische Datenbank Cerebro dürfte aus den Filmen hinlänglich bekannt sein.



Die Physik-Engine in Aktion. Na ja, wer braucht schon Wände...



Man sollte nie die Rechnung ohne den Iceman machen.

Vertrieb: . . . . . Activision
Hersteller: . . . . . Raven
Genre: . . . . . RPG
Erhältlich: 17.5.2004

Ersteindruck: Griff ins Klo oder Oho... noch ist alles möglich

Fertig: start — release

Bisher: 0% — 100%

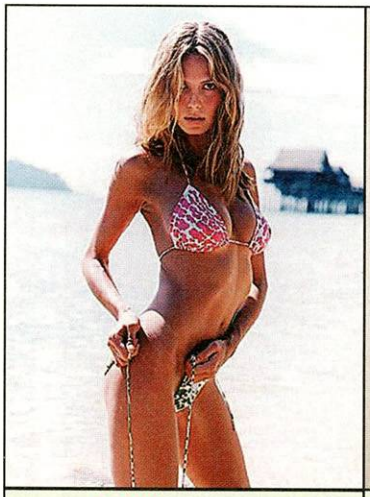
JAMES BOND
Alles oder nichts

Leckere Girls, mehr Stealth und tolle Optik – Bond is back!

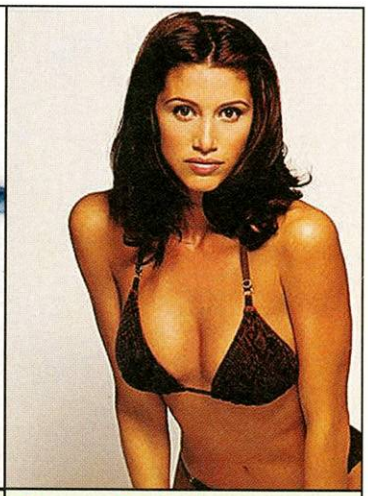
Ein britischer Agent hat es nicht immer leicht. Meist muss er die Welt retten und ist hilflos dem Charme hübscher Frauen ausgeliefert. In *James Bond 007: Alles oder Nichts* wird es unserem Womenizer aber auch nicht gerade einfach gemacht. Neben der Bekämpfung des globalen Terrorismus mit Oberbösewicht Nikolai Diavolo (Scannvorlage und gesprochen von Willem Dafoe) als Bonds Erzfeind, muss James noch den digitalen Reizen der beiden Bond-Girls Serena St. Germaine (Scannvorlage und gesprochen von Shannon Elizabeth) und Katya Nadanova (Scannvorlage und gesprochen von Heidi Klum) widerstehen. Kein leichter Job im Auftrag ihrer Majestät...

Neues aus England

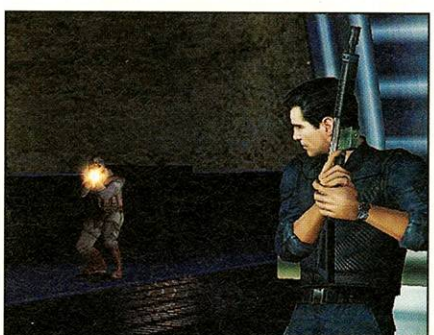
Außerdem wird sich *Alles oder Nichts* in vielen Punkten vom direkten Vorgänger *Nightfire* unterscheiden. Mr. Bond ist zum ersten Mal nicht aus der Ego-Perspektive zu steuern, sondern bedient sich der dritten Person. Ansonsten will man sich bei Electronic Arts dem Trend der Stealth-Spiele nicht verschließen. James wird nun deutlich defensiver vorgehen können, als im letzten 007-Titel. Der Agent wird natürlich wieder allerhand Spielzeug von seinem Freund Q (Scannvorlage und gesprochen von John Cleese) zugesteckt bekommen, doch auch herkömmliche Gegenstände wie Stühle kann Bond nun benutzen. Schön anzuschauen ist auch die Möglichkeit, sich mit Hilfe eines Seils vertikale Wände hinab zu lassen. Insgesamt wird Bonds Vorgehen weniger starr reglementiert sein. An bestimmten Spielabschnitten werdet ihr die Wahl haben, ob ihr einen Übeltäter lieber mit dem Motorrad oder dem Auto verfolgen wollt. Grundlegend ändern wird sich die Story dadurch aber nicht, sie nimmt nur bis zum nächsten Missionsziel einen leicht geänderten Ablauf. Neben der erwähnten Prominenz wird sich übrigens auch Richard Kiel alias Der Beißer die Ehre geben. Bleibt nur zu hoffen, dass es Electronic Arts schafft, auch für die deutsche Version die passenden Synchronsprecher des hochkarätigen Schauspielerensembles zu gewinnen. Angekündigt ist das Spiel in Deutschland für den November 2003. ***(BS)***



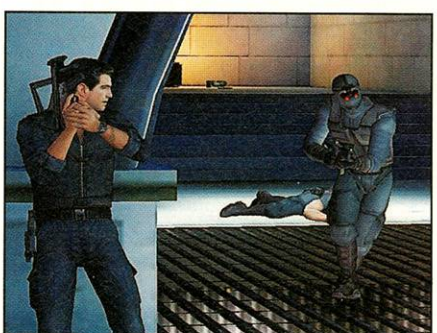
Unsere **Heidi Klum** (Topmodell) gibt das Bond-Girl Katya Nadanova.



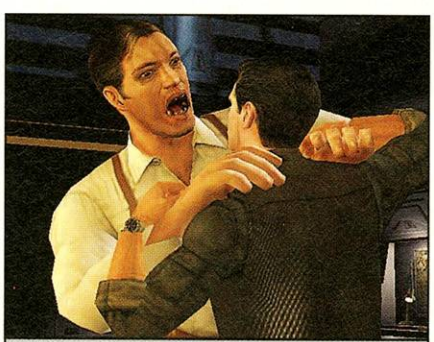
Shannon Elizabeth (American Pie 1&2) spielt Serena St. Germaine.



James sieht seinem realen Vorbild **Pierce Brosnan** von Spiel zu Spiel ähnlicher.



Einer der **Jungs** musste schon ins Gras beißen, der andere wird gleich dran glauben.



Der **Beißer** ist wieder da und will unserem James ans Leder.

Vertrieb: . . . . Electronic Arts
Hersteller: . . . Electronic Arts
Genre: . . . . . ACT
Erhältlich: . . . November 2003

Ersteindruck: Ein schleichender Bond, das wollten wir schon immer!

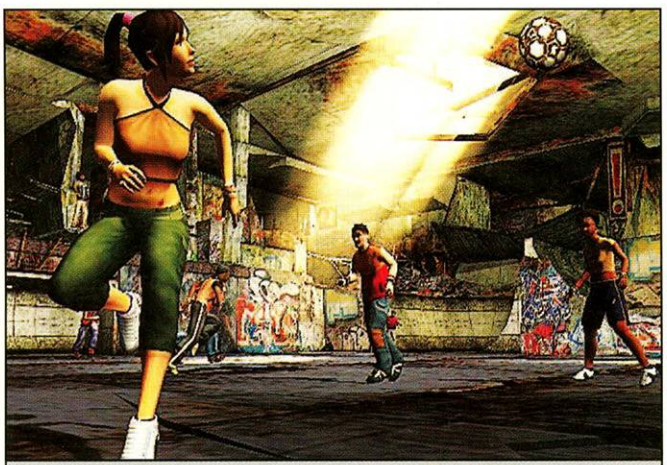
Fertig: start — release

Bisher:

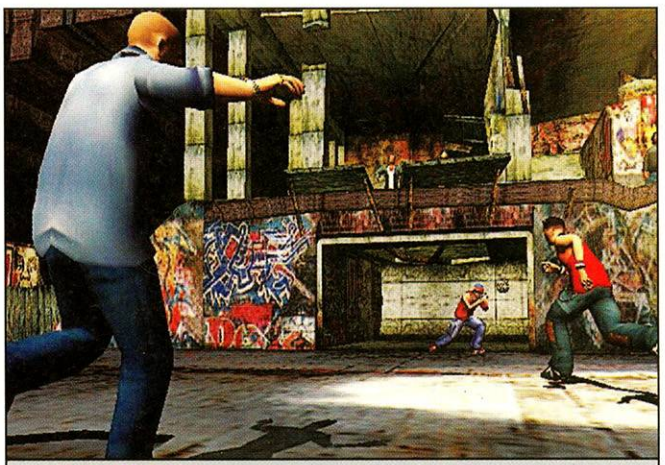
0% — 100%

URBAN FREESTYLE SOCCER

Wir kicken um Respekt, yo!

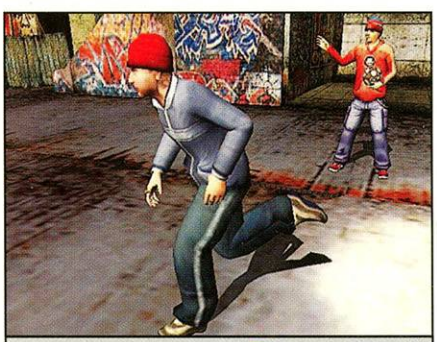


Auch die holde Weiblichkeit kickt mit. Animationen und Grafik machen einen guten Eindruck.



Die Unterführung dient als Tor. Spontane Matches stehen bei den Jungs an der Tagesordnung.

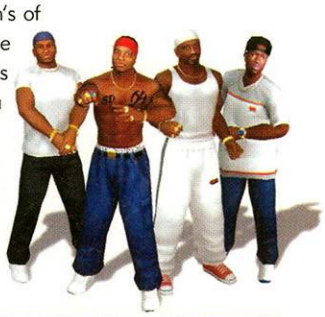
Eclaims *Urban Freestyle Soccer* pfeift auf versnobte Sportplätze und lässt seine Akteure dort antreten, wo echte Männer noch richtig cool sind: auf der Straße. Genauer gesagt, in funky Hinterhöfen mit Graffitis an den Wänden und Beatboxen als Pfosten. Dort geht es nicht um Siege, sondern um die Ehre. Wenn die 16 Teams in *Urban Freestyle Soccer* gegeneinander antreten, vermischen sich Fußball und Breakdance zu einer interessanten Kombination. Da wird vor dem Volleyschuss noch ein Flickflack aus dem Cap gezaubert oder vor dem tödlichen Pass noch ein Headspin zum Besten gegeben. Ähnlich eines Beat'em-Ups besitzt *Urban Freestyle Soccer* ein Combosystem, das durch spezielle Power Ups nochmals aufgebessert werden kann. Erste bewegte Szenen des Spiels bescheinigen Acclaim auch ordentliche Arbeit. Wenn die Mitglieder der Fußballgangs um Ehre und Respekt kicken, gibt es schöne Animationen zu sehen, die sich kaum hinter *Sega Soccer Slam* verstecken brauchen. Sinn des umfangreichen Bewegungsrepertoires ist es, sich mit möglichst tollen Moves Respektpunkte zu verdienen, die euch eurem Ziel, irgendwann einmal die ganze Stadt zu beherrschen, näher bringen.



Selbst für Details wie Tattoos bleibt bei Silicon Dreams Zeit.

Posse statt Mannschaft

Statt elf Freunde sind die Teams in *Urban Freestyle Soccer* eingeschworene Quartette, die in acht Spielmodi loslegen können, u. a. stehen Street Wars, Versus, Freestyle, Street Challenge, Trainingsmodi und diverse Minispielchen zur Auswahl. Auch wenn mal ein Gegenspieler etwas heftiger attackiert wird, ist das nicht weiter schlimm. Schiedsrichter gibt es keine, Unstimmigkeiten werden verbal in rauer Gettosprache geklärt. Jedes der Teams repräsentiert eine andere (Jugend-) Kultur. Da treffen Skater auf Rapper und Cheerleader auf Rockerinnen. Die Spielszenen werden natürlich auch mit einem hippen Soundtrack unterlegt. Acclaim konnte beispielsweise Songs von bekannten Künstlern wie Method Man, TLC, Oxide und Neutrino, Feeder, Suburban, Buju Banton, Salvia, Kid Frost und Queen's of the Stone Age lizenzieren. Es wird also zu einer explosiven Mischung aus Hip HipHop und Rock gegen den Ball getreten. ***(BS)***



Vertrieb: . . . . . Acclaim
Hersteller: . . . Silicon Dreams
Genre: . . . . . SPS
Erhältlich: . . . November 2003

Ersteindruck: Nette Alternative zu ernsthaften Fußballspielen.

Fertig: start release

Bisher:

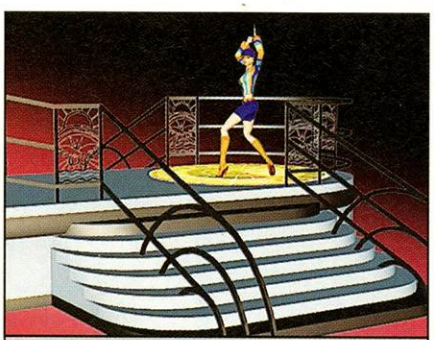
0% 100%

XBOX MUSIC MIXER

Let me entertain you!



Wer kreativ ist, kann sich selbst abgefahrene Videos zurecht basteln.



Die Japaner wird es freuen: Wird richtig gesungen, tanzt die Dame besser.

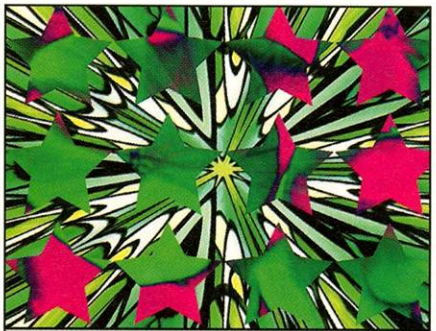


Dank der Software wir die Xbox zu handlichen Jukebox.

Die Xbox ist ein vielseitiges Gerät, das wissen wir. Noch abwechslungsreicher soll sie durch Microsofts *Music Mixer* werden. Der schwarze Kasten soll durch die Software den endgültigen Multimediaritterschlag erhalten. *Music Mixer* macht die Xbox zur Karaokemaschine, zum Media Player, zur Präsentationsplattform und zum 2/3D-Animator in einem. Was sich zuerst wie ein klar auf Japan ausgelegtes Konzept anhört – schließlich sind die Japaner geradezu Karaoke verrückt – könnte auch für westliche Spieler interessant werden. Mit dem Karaoke-Modus soll es mit Hilfe einer speziellen Technologie möglich sein, den Gesang aus eigenen Audio CDs herauszufiltern, und das Instrumentalstück wieder selbst zu besingen. Microsoft liefert rund 12 Tracks samt auf dem Bildschirm zu sehendem Text mit. Weitere, jeweils aktuelle Stücke sollen über Xbox-Live downloadbar sein. Sollte der Onlineservice jedoch zu wenige Menschen erreichen, wären auch Zusatz-DVDs denkbar, die normal im Handel gekauft werden können. Das nötige Mikrofon wird mit dem *Music Mixer* zusammen ausgeliefert.



Das Hauptmenü lässt euch leicht auf die einzelnen Funktionen zugreifen.



Kennt einer noch Party-Zone? MTV, 1992, Mitternacht?

Alles für die Sinne

Der *Music Mixer* lässt die Xbox außerdem Plattenspieler, CD-Player und PC auf einer Party ersetzen. Denn einfach die MP3-Liste des PCs auf einem Kränzchen herunterdudeln zu lassen, wird immer populärer. Auf die 5 GB-Festplatte der Box finden abendfüllende Hitlisten Platz. Der vorhandene Mixer lässt Hobby-DJs außerdem genug Variationsfreiheit. Kurzum: Xbox, ein kleines TV-Gerät bzw. ein Monitor plus ein Controller und fertig ist das DJ-Equipment. Das Programm wird auch eine Verbindung zwischen Xbox und PC unterstützen. So können Musikdateien, Filme und Fotos auf die Xbox geladen und dort präsentiert werden. Die Software soll allerhand Effekte bieten, um der Präsentation eine eigene Note zu verleihen. Letztendlich kann der *Music Mixer* vorhandene Stücke durch 2/3D-Animationen verfeinern. Eigene, kleine Videos zu erstellen, soll mit der Software kein Problem sein. Einziger Wermutstropfen: Der *Music Mixer* ist keine Software zum Musik anfertigen. Es muss also immer auf vorhandene Kompositionen zurückgegriffen werden. ***(BS)***

Vertrieb: . . . . . Microsoft
Hersteller: . . . . Wild Tangent
Genre: . . . . . GSK
Erhältlich: . . . November 2003

Ersteindruck: Könnte die Xbox bei guter Qualität deutlich aufwerten.

Fertig: start — release

Bisher:

0% — 100%

Genre-Definitionen

Action ACT

Im Action-Genre sind Reaktionsfähigkeit und das erledigen von Gegnern gefragt. Subgenre treten Action-Adventures, Ego-Shooter und Taktische Actionspiele auf.

Adventure ADV

Hierzu zählen alle Spiele, die eine ausgearbeitete Geschichte beinhalten und den Spielschwerpunkt auf das Lösen von Rätseln legen. Action-Elemente werden nur sparsam eingesetzt.

Beat'em-Up BEU

Das Beat'em-Up-Genre hat das Ausschalten eines Gegners mit Schlägen, Tritten oder Waffen zum Ziel. Zwei oder mehr Spieler bekämpfen sich, bis die Energieleiste eines Spielers bei Null angekommen ist.

Geschicklichkeit GSK

Hier sind Spiele zu Hause, deren Spielziel durch räumliches Vorstellungsvermögen, Fingerfertigkeit oder Taktik erreicht werden kann. Etwa Partyspiele oder umgesetzte Brettspiele.

Jump'n'Run JNR

Zum Jump'n'Run-Genre zählen Titel, deren Spielziel es ist, durch cleveren Einsatz von Sprungfähigkeiten Hindernisse wie Abgründe oder Plattformen zu meistern.

Rennspiel RSP

Hier finden sich sowohl Autorennen als auch Rallye- und Formel 1-Spiele. Rennspielsimulationen, Futureracer oder Motorradrennspiele gehören mit dazu.

Rollenspiel RPG

Das Rollenspiel-Genre setzt auf eine dichte Geschichte, beinhaltet aber noch eine Charakterentwicklung, die zum Erreichen des Spielziels unabdingbar ist.

Shoot'em-Up SEU

Im Shoot-em-Up-Genre ist Dauerfeuer angesagt. Spielziel ist es, durch permanentes Betätigen des Schussbuttons einen Highscore zu brechen und in den nächsten Level vorzustoßen. Beinhaltet auch 2D-Shoot'em-Ups.

Simulation SIM

Das Simulations-Genre bietet die realitätsnahe Umsetzung einer Tätigkeit, wie z.B. eines Berufes oder eines Fahrzeugs. Umwelteinflüsse haben die gleiche Wirkung auf Personen oder Gegenstände, wie in der Realität.

Sportspiel SPS

Zum Sportspiel-Genre zählt alles, was auch in der Realität als Sport bezeichnet wird, mit der Ausnahme von Rennsport also etwa Funsport, Fußballspiele, Boxspiele oder Extremsport.

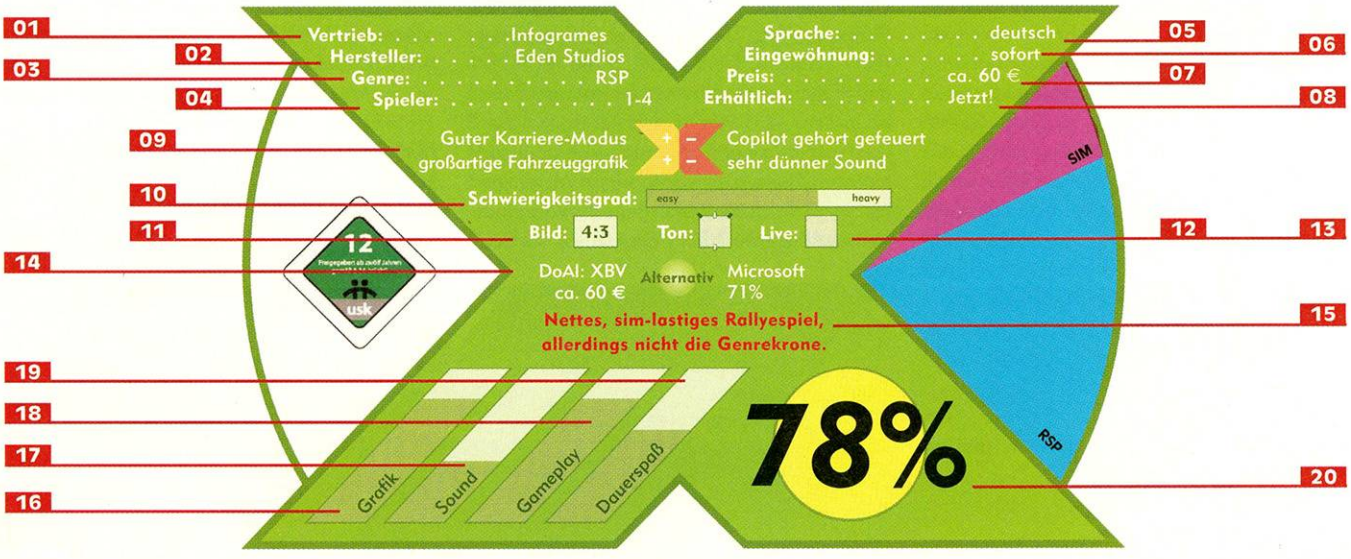
Strategie STG

Nur strategisches Denken führt zum Erfolg. Meist ist Ressourcen-Management von Nöten, um das Spielziel zu erreichen. Zum Genre gehören Echtzeit-, Runden- oder Aufbaustrategie.

Wie werten wir?

Unsere Wertungsbox verrät euch im Detail, was das getestete Spiel zu bieten hat.

01 **Vertrieb:** Wer bringt das Spiel in den Handel?
02 **Hersteller:** Wer hat das Spiel entwickelt?
03 **Genre:** Um was für ein Spiel handelt es sich?
04 **Spieler:** Gibt es einen Multiplayer-Modus?
05 **Sprache:** Ob deutsch, englisch oder japanisch, hier steht's!
06 **Eingewöhnung:** Wie lange dauert der Spieleinstieg?
07 **Preis:** Was kostet der Spaß?
08 **Erhältlich:** Wann könnt ihr das Spiel kaufen?
09 **Plus & Minus:** Stärken und Schwächen in aller Kürze.
10 **Schwierigkeitsgrad:** Was erwartet den Durchschnittsspieler?
11 **Bild:** 4:3 oder 16:9?
12 **Tonformat:** von Stereo bis DTS – Erklärungen siehe Extrakasten.
13 **Live:** Wird Xbox Live unterstützt?
14 **Alternative:** Was steht wahlweise im Laden?
15 **Fazit:** Unsere Meinung auf den Punkt gebracht.
16 **Grafik:** Hingucker oder maue Optik?
17 **Sound:** Was wird akustisch geboten?
18 **Gameplay:** Innovativ und unterhaltsam oder eher fad?
19 **Dauerspaß:** Fesselnd für Monate oder nach fünf Minuten durchgezockt?
20 **Bewertung:** Womit ihr bei dieser Angabe rechnen könnt, steht nebenan.



Unsere Wertung

Wir sagen euch auf Prozent genau, ob sich der Kauf eines Spieles lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltet ihr aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!

95% +
Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung.

90%-94% (Award)
Nur wer die 90%-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren Award. Diese Spiele sind nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen.

80%-89%
Solide Umsetzung bekannter Spielideen. Diese Spiele sind immer einen Blick wert.

60%-79%
Hier halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30%-59%
Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Neue Ideen gibt's meist keine. Oder sie sind so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10%-29%
Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Finger weg!

Unter 10%
So miese Spiele gibt's für die Xbox nicht? Wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...

Redaktionscharts

Hier erfährst du, was das Xbox-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

Martin Mirbach



Spiele Top 3:
1. **Star Wars: KOTOR**
2. **Outlaw Volleyball**
3. **Fluch der Karibik**

Buch: McCourt: Ein rundherum tolles Land
Film: Terminator 3
CD: Deep Purple: Bananas
Und sonst? Ist im Herzen Leipziger.

Björn Seum



Spiele Top 3:
1. **Star Wars: KOTOR**
2. **Outlaw Volleyball**
3. **Soul Calibur 2**

Buch: 40 Jahre Bundesliga
Film: Bube, Dame, König, Gras
CD: Off By One: Off By One
Und sonst? Überlebte einen 15-Stunden-Tag auf der Games Convention.

Stefan Schröder



Spiele Top 3:
1. **Star Wars: KOTOR**
2. **Colin McRae Rally 04**
3. **Outlaw Volleyball**

Buch: Michael Moore: Querschüsse
Film: Herr der Ringe: Die zwei Türme
CD: Jane's Addiction: Strays
Und sonst? Mag keine überfüllten Messen und fünfstündige Zugfahrten.

Tom Gerlach



Spiele Top 3:
1. **Futurama**
2. **Pro Cast Fishing**
3. **Pro Beach Soccer**

Buch: Frontpage 2000 Trainer
Film: Findet Nemo
CD: Modern Talking: Final Album
Und sonst? Erklärt Dieter Bohlen offiziell zu seinem Gott.

Karsten Rohloff



Spiele Top 3:
1. **Otogi: Myth of Demons**
2. **Freedom Fighters**
3. **Dino Crisis 3**

Buch: Jerry Cotton: Klinik der irren Killer
Film: Born 2 Die
CD: Marylin Manson: Golden Age...
Und sonst? Sammelt eifrig indizierte Videospiele.

Benjamin Kegel



Spiele Top 3:
1. **Star Wars: KOTOR**
2. **Otogi: Myth of Demons**
3. **Soul Calibur 2**

Buch: 3D Studio Max bhv Handbuch
Film: Herr der Ringe: Die zwei Türme
CD: Blutengel: Seelenschmerz
Und sonst? Veranstaltet bald seine eigene Kunstausstellung.

Christian Schmid



Spiele Top 3:
1. **Star Wars KOTOR**
2. **Aliens vs. Predator: Extinction**
3. **Otogi: Myth of Demons**

Buch: Necronomicon ex Mortis
Film: Terminator 3
CD: Children of Bodom: Hatebreeder
Und sonst? Ging vier Tage durch die Hölle und zurück. Mit einem Schwert in der Hand.

Ton- und Bildformate

In den Wertungsboxen geben wir nur das jeweils beste Tonformat eines Spiels an. Selbstverständlich lässt sich aber z.B. der Ton eines Spiels mit 5.1-Sound auch in Stereo oder Dolby Surround wiedergeben.





XBG GAMES AWARD

STAR WARS
Knights of the Old Republic

Endlich: Das erste Star Wars-Rollenspiel ist da! Und was für eins!

Ungefähr 4000 Jahre vor den Geschehnissen in den Kinofilmen liegt die Republik am Rande des Zusammenbruchs. Grund dafür sind die Sith, eine schier unbesiegbare Streitkraft unter Führung des finsteren Darth Malak. Nicht einmal die Jedi-Ritter können seinen Eroberungsfeldzug durch die Galaxis aufhalten: In der Nähe des Planeten Taris kämpft eine Flotte der Jedi gegen die immer weiter heranrückenden Sith. Eines der Jedi-Schiffe ist die Endar Spire, auf dem ihr die Rolle eines Besatzungsmitgliedes übernehmt. Euer Abenteuer beginnt mitten im Gefecht mit der Nachricht, dass Bastila, die Anführerin der Flotte, mit einer Rettungskapsel geflohen und auf Taris gelandet ist. Als letzter Überlebender der Endar Spire ist es nun eure Aufgabe, Bastila zu finden, bevor sie den Sith in die Hände fällt.

Old School-RPG

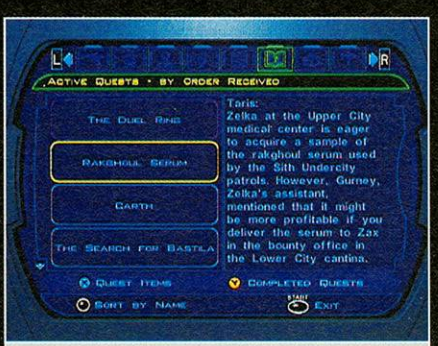
Traditionsgemäß beginnt ihr euer Spiel mit der Erschaffung eines Charakters. Die drei Charakterklassen Scoundrel, Scout und Soldier stehen jeweils als Männlein und Weiblein zur Verfügung. Jede Charakterklasse beinhaltet bestimmte Eigenschaften: Der Scoundrel vermeidet den offenen Schlagabtausch und schleicht sich lieber an die Gegner heran, um sie dann lautlos zu töten. Soldiers hingegen sind die erste Wahl für Kämpfernaturen. Die Scouts können gleichermaßen gut schleichen und kämpfen, was sie zu brauchbaren Allround-Talenten macht. Nach dieser Auswahl stehen Einstellungen für z.B. Stärke, Intelligenz, Charisma und dergleichen an. Wer zu fauloder noch unsicher ist, kann



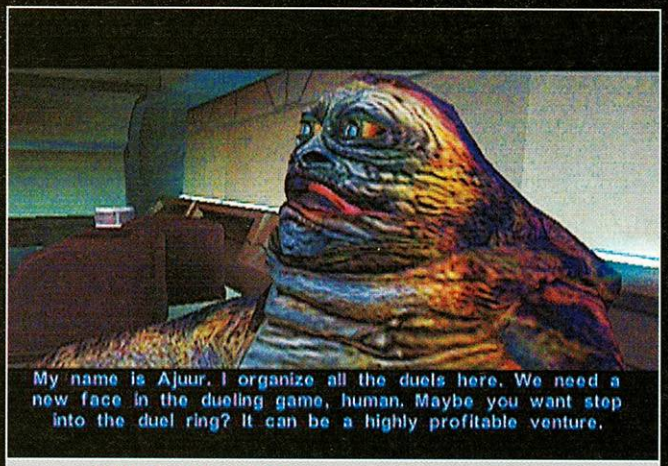
Ob ihr tatsächlich ein Jedi werdet, hängt von eurem Benehmen und Verhalten ab.



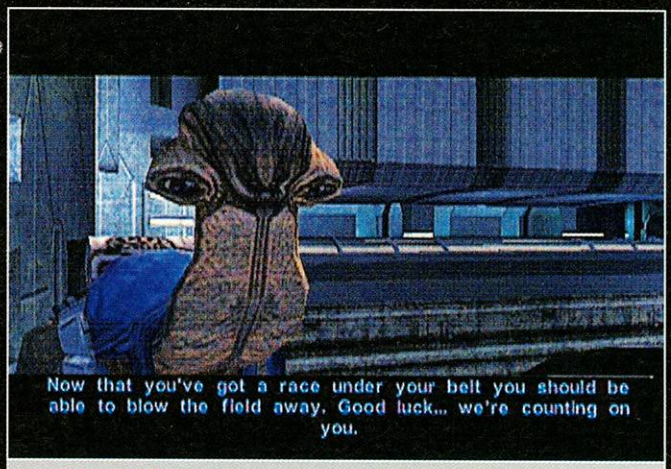
Ahhhh! Blödes Zottelviech! Rennt der olle Wookie einfach durch eine Giftgasmine...



Sämtliche Aufgaben werden protokolliert, damit ihr nicht den roten Faden verliert.



Diese schleimige Alien-Gattung hatte schon vor 4000 Jahren nur mit windigen Geschäften zu tun.



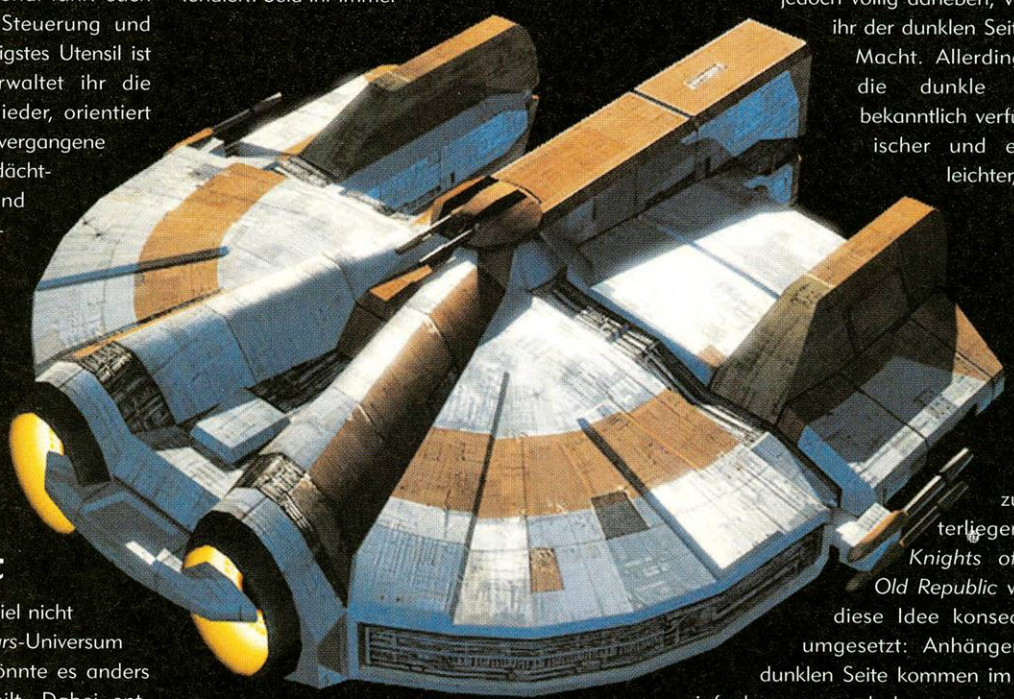
Die Untertitel können ausgeblendet werden, was bei Alien-Sprache allerdings etwas unsinnig ist.

dieses „Feintuning" auch automatisch vornehmen lassen.

In einem interaktiven Tutorial führt euch ein Raumflottenkollege in Steuerung und Kampfsystem ein. Euer wichtigstes Utensil ist der Statusscreen. Hier verwaltet ihr die Ausrüstung eurer Partymitglieder, orientiert euch auf einer Karte, könnt vergangene Dialoge noch einmal ins Gedächtnis rufen, und checkt anhand von Notizen, welche Aufgaben bewältigt werden müssen. Denn wie es sich für ein vernünftiges Rollenspiel gehört, folgt ihr nicht nur streng einem Handlungsstrang, sondern habt abseits des roten Fadens noch viele Sidequests zu erledigen.

Wege zur Macht

Natürlich kommt ein Rollenspiel nicht ohne Magie aus. Im *Star Wars*-Universum wird diese Funktion – wie könnte es anders sein – der „Macht" zugeteilt. Dabei entscheidet sich durch euer Verhalten, ob ihr zur hellen oder zur dunklen Seite der Macht tendiert: Seid ihr immer hilfsbereit und freundlich, entwickelt sich euer Charakter zur hellen Seite. Benehmt ihr euch jedoch völlig daneben, verfallt ihr der dunklen Seite der Macht. Allerdings ist die dunkle Seite bekanntlich verführerischer und es ist leichter, ihr zu unterliegen. In *Knights of the Old Republic* wurde diese Idee konsequent umgesetzt: Anhänger der dunklen Seite kommen im Spiel einfacher voran, haben mehr Geld,



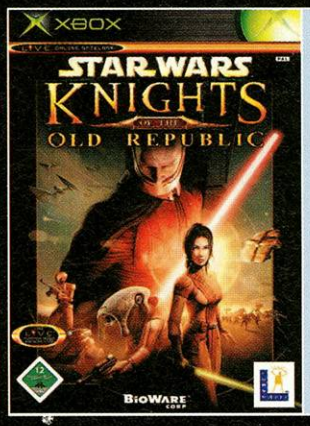


Ohne die richtige Ausrüstung überlebt man in der Star Wars-Welt nicht lange.

Das Kampfsystem

Das Kampfsystem basiert auf der dritten Edition des Rollenspiel-Urgesteins Dungeons & Dragons. Der Angriffswert eures Charakters wird zu einer Zufallszahl zwischen 1 und 20 addiert (entsprechend dem Wurf eines 20seitigen Würfels) und mit dem Verteidigungswert des Gegners verglichen. Sollte euer Wert größer sein, ist der Angriff ein Treffer. Die Kämpfe laufen größtenteils selbstständig ab und erfordern in der Regel kein Eingreifen. Mit dem Action-Menü in der linken unteren Bildschirmecke könnt ihr euren Helden jedoch zwischendurch Befehle erteilen, um z.B. ihre Gesundheit wieder aufzufrischen oder besondere Fähigkeiten einzusetzen.





Die deutsche Fassung

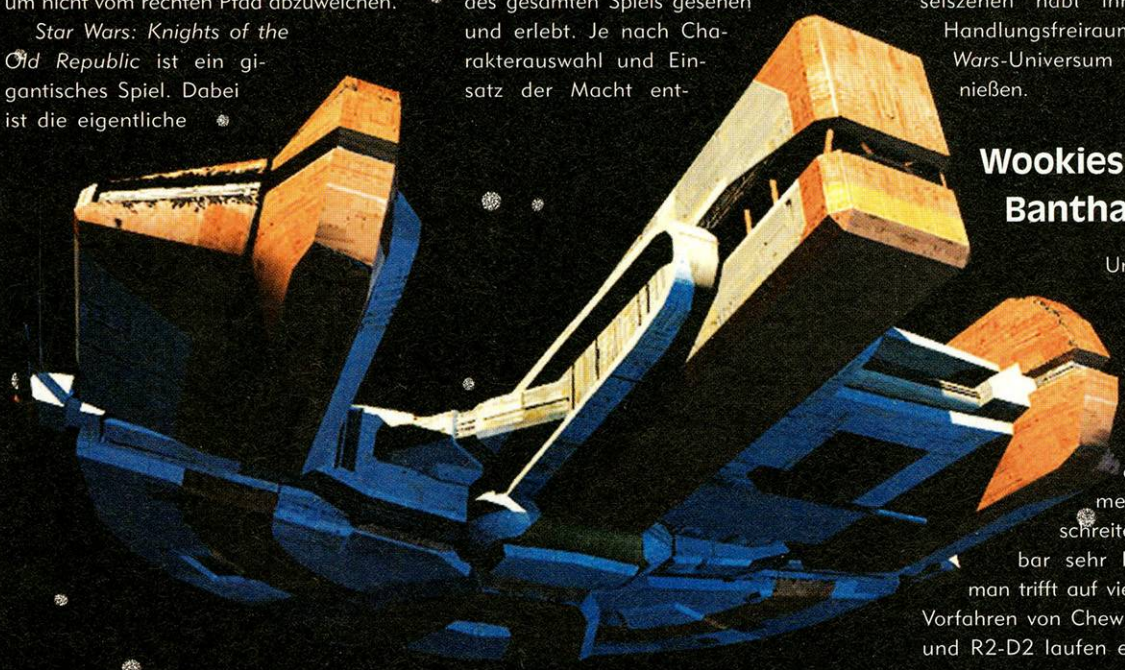
Leider konnte uns Electronic Arts zu Redaktionsschluss keine deutsche Fassung zur Verfügung stellen, so dass wir zum Test auf englischsprachige Version zurückgreifen mussten. Unsere Bedenken bezüglich der Lokalisierung galten in erster Linie der unglaublichen Menge an Sprachausgabe. Laut Electronic Arts wurden aber sowohl Bildschirmtexte als auch Sprachausgabe komplett eingedeutscht. Die gewaltige Textmenge umfasst 297 Charaktere, die von 103 Sprechern synchronisiert wurden. Über Xbox-Live wird es in naher Zukunft die Möglichkeit zum Download von Waffen und anderen Gegenständen geben. Genaueres ist aber noch nicht bekannt. Das Ergebnis könnt ihr ab dem 12. September hören und spielen.



Nach erfolgreichem Kampf werden die Taschen des besiegten Gegners geplündert.

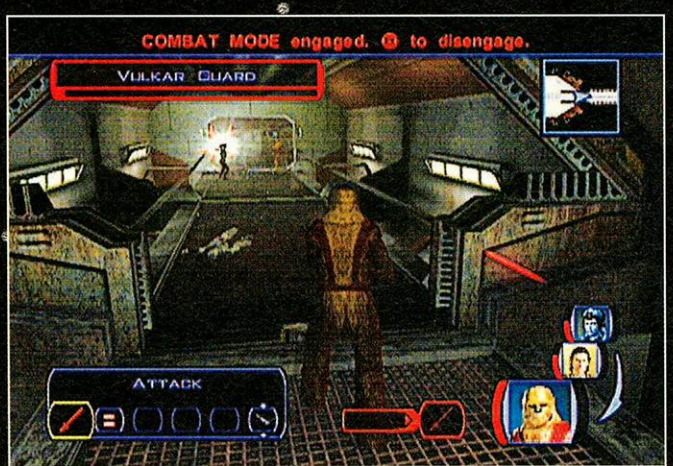
bessere Waffen, stärkere Magie und lösen Probleme auf „ihre" Weise. Wer allerdings zur hellen Seite will, muss ständig aufpassen, nicht die falschen Entscheidungen zu treffen, um nicht vom rechten Pfad abzuweichen.

Star Wars: Knights of the Old Republic ist ein gigantisches Spiel. Dabei ist die eigentliche Story gar nicht mal so komplex, aber die Möglichkeiten abseits der Haupthandlung sind gewaltig. Nach einmaligem Durchspielen hat man erst einen Teil des gesamten Spiels gesehen und erlebt. Je nach Charakterauswahl und Einsatz der Macht entwickeln sich eure Geschichten auf immer verschiedene Weisen und werden nur durch vereinzelte gemeinsame Knotenpunkte voran getragen. Abgesehen von solchen Schlüsselszenen habt ihr aber eine Menge Handlungsfreiraum und könnt das *Star Wars*-Universum in vollen Zügen genießen.



Wookies und Banthas

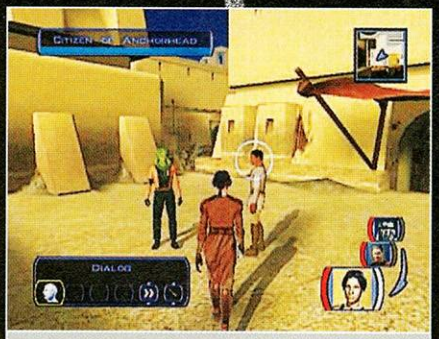
Und zu genießen gibt es eine ganze Menge. Zwar spielt *Knights of the Old Republic* lange vor den bekannten Ereignissen, wovon man im Spiel allerdings nicht viel merkt. Die Evolution schreitet bei *Star Wars* offenbar sehr langsam voran, denn man trifft auf viele bekannte Elemente. Vorfahren von Chewbacca, Jabba the Hutt und R2-D2 laufen euch ebenso über den



Ihr steuert stets den Anführer einer Dreiergruppe, könnt diesen aber jederzeit austauschen.



Die Jedi haben einige Tricks auf Lager – sie können zum Beispiel ihr Lichtschwert werfen.



Trotz endloser Wüste wurde aus Tatooine ein gut besuchter Handelsplanet.

Weg, wie Jedi-Ritter, die mit ihren Lichtschwertern Blastersalven abwehren. Ihr reist mit der Ebon Hawk (einem Vorgängermodell des Millennium Falcon) durch die Galaxis und besucht dabei die Wookie-Heimatwelt Kashyyyk oder den Wüstenplaneten Tatooine.

Wenn es bei *Knights of the Old Republic* überhaupt einen wirklichen Schwachpunkt gibt, dann ist es die Grafik. Nicht, dass sie schlecht wäre, sie liegt nur deutlich unter den Möglichkeiten der Xbox. Die Charaktermodelle sind ganz okay, bewegen sich zuweilen aber etwas hölzern. Die Umgebungen bringen das *Star Wars*-Ambiente zwar gut rüber, viele Gänge und Locations sehen stellenweise aber immer gleich aus und wiederholen sich oft. Spektakuläre Effekte findet man auch kaum, am hübschesten sind noch die Lichtschwerter-Kämpfe anzusehen. Also alles recht bodenständig und zweckmäßig, aber nicht besonders spektakulär. Den dicksten Minuspunkt gibt es für die instabile Framerate, die selbst in den Zwischensequenzen deutlich sichtbare Ruckler erzeugt.

Wie im Film

Beim Sound hingegen trumpft das Spiel mit einer unglaublichen Menge an Sprachausgabe. Sogar die Aliens haben ihre eigenen Sprachen, dank Untertitel gibt es aber keine Verständigungsprobleme. Die Musik ist eine Mixtur aus Original-Stücken und neuem Material, rückt während des Spiels aber ziemlich in den Hintergrund. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen: Vom Blaster-Geräusch über den Raumschiff-Antrieb bis zum surrenden Lichtschwert klingt jeder Ton exakt so, wie er klingen soll.

Star Wars: Knights of the Old Republic ist ein fesselndes Mammut-RPG und stellt eine echte Bereicherung für den *Star Wars*-Kult dar. Zwar ist das Spiel nicht frei von Fehlern, angesichts des überzeugenden Gesamtwerkes fallen diese aber leicht unter den Tisch. Denn kein Film und kein Spiel lässt euch so tief in die Welt von *Star Wars* abtauchen, wie *Knights of the Old Republic*! **(SRÖ)**



Endlich versteht man mal, was der Wookie die ganze Zeit erzählt.

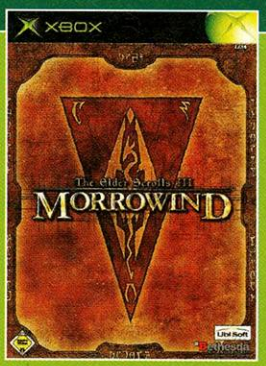
DER RIVALE

The Elder Scrolls III: Morrowind

Morrowind ist kein Spiel für jedermann, denn in Sachen Handlungsfreiraum geht es sogar noch weiter, als Knight of the Old Republic. Die ohnehin schon dünne Handlung rückt stark in den Hintergrund, von den unzähligen Sidequests wird man geradezu erschlagen. Wer viel Zeit und viel Geduld mitbringt, kann in eine komplexe Fantasiewelt abtauchen, die bis ins kleinste Detail ausgearbeitet ist. Final Fantasy-verwöhnte Japano-Rollenspieler jedoch werden mangels führender Hand schnell auf verlorenem Posten stehen. Grafik und Sound können auf jeden Fall voll überzeugen, nur einige Bugs trüben das ansonsten einwandfreie Gesamtbild.

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:

87%



Fazit: Episches Rollenspiel, für das man sehr viel Zeit braucht.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Darauf hab ich gewartet. Endlich wieder mal ein Spiel, dass mich nächtelang an die Konsole fesselt. Ich gestehe: Ich bin der dunklen Seite verfallen und diene den Sith nur zu gerne. Was mich ein wenig stört, ist die zähe Anfangsphase. Wer die allerdings übersteht, sieht sich einem traumhaften Abenteuer gegenüber. Ich liebe es, mit Wookies zu plaudern, mit Gamorrern zu grunzen und mit Jawas zu schnattern. Auch wenn Schröder die Grafik kritisiert, angesichts des Umfangs sehe ich da gerne drüber weg und feile noch ein wenig an meinen dunklen Fähigkeiten.

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: BioWare
Genre: RPG
Spieler: 1
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: über 2 Std.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: 12.09.03

super Star Wars-Feeling
filmreife Präsentation
klassisches RPG-Gameplay
riesiger Umfang

Schwierigkeit easy — heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:** ✔

12
usk

Morrowind ca. 60 €
Alternative
Ubi Soft 87%

Filmreifes Mammut-Rollenspiel, das nicht nur Star Wars-Fans begeistert.

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß

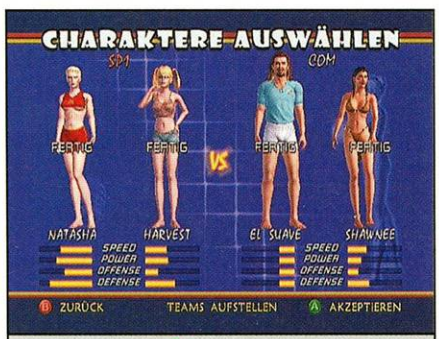
92%

RPG

OUTLAW VOLLEYBALL

Knappe Bikinis, witziges Spielprinzip und fertig ist der Überraschungshit!

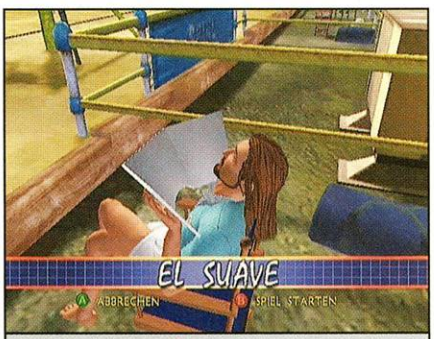
Bis auf die Kurven haben die Mädels aus *Dead or Alive: XBV* mit ihren Kolleginnen aus *Outlaw Volleyball* nur wenig gemeinsam. Wo die einen dekadenten Cluburlaub auf Zacks Island bevorzugen, genügt den anderen eine Flasche Whiskey und eine handfeste Prügelei. Abseits der Differenzen haben die Damen aber eine verbindende Leidenschaft: Volleyball und knappe Bikinis. In Hypnotix zweitem schrägem Streich lassen acht Polygonschönheiten C- und D-Körbchen bei Rainbowshots und Jump



Habt ihr euer Duo aus den komischen Vögeln erwählt, kann es losgehen.



Harvest ist immer fröhlich und gut drauf. Schon auffällig! Drogen?



El Suave ist der Gottvater der männlichen Erotik. Ganz Latino-Lover und soooo sexy.



DER RIVALE

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

Voyeure sind auf Zacks Island immer richtig. Volleyballspieler hingegen langweilen sich eher. Tecmos *DoA: XBV* bietet zwar spektakuläre Grafik, ist aber mehr eine kitschige Zuneigungssimulation als ein Volleyballspiel. Schenkt man den feinen Damen das falsche Geschenk, sind sie schnell zickig und haben keine Lust mehr, die Bälle springen zu lassen. Sicher kurzweilig interessant und sehenswert, mehr aber nicht. Spielhöhepunkte sind meist neue Bikinis für die Polygonmädels. Da hat *Outlaw Volleyball* auf jeden Fall mehr zu bieten!



Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:

73%

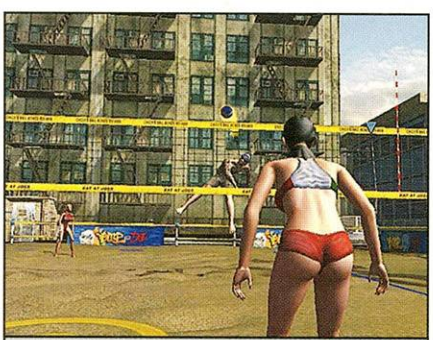
Fazit: Optisch klasse, spielerisch mau.

Serves hüpfen. Konkurrenz bekommen sie von wiederum acht männlichen Charakteren, die unterschiedlicher kaum sein könnten.

100% Volleyball

Nach einem erfrischenden und schrägen Intro bietet euch *Outlaw Volleyball* fünf Spielmodi an, die keinen Zweifel daran lassen, dass es hier im Gegensatz zu Tecmos Grafikspannerei wirklich um Volleyball geht. Der geneigte Spieler möchte sich natürlich erst einmal anhand des Tutorials einen Überblick verschaffen, was er denn im Spiel so alles tun kann. Die Einführung fängt auch humorig an. Die Charaktere erklären Aufschläge, Angriffe und Annahmen mit Hilfe von Pfeilen und Animationen, sie streuen auch immer mal eine Anekdote aus ihrem bewegten Leben ein, nur nachmachen kann man das Gezeigte nicht. Wirklich ärgerlich.

Egal, probieren wir unsere Taktiken eben am lebenden Objekt aus. Der Schnellentschlossene wählt dafür den Exhibition-Modus und legt los. Flugs noch zwei Charaktere gewählt und... stop! Oha, die Mädels kann man nach der Wahl noch mal drehen und ein wenig ranzoomen. Okay, jetzt aber los. Spielt

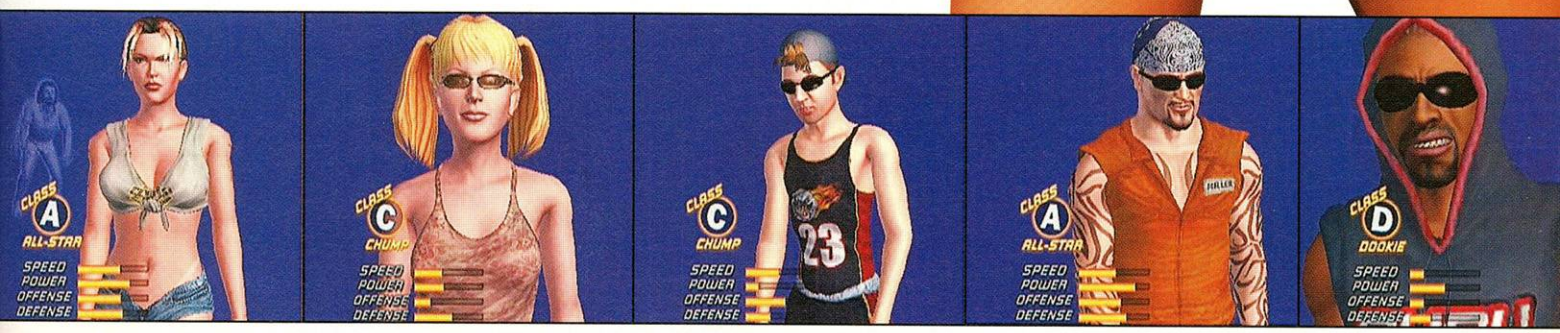


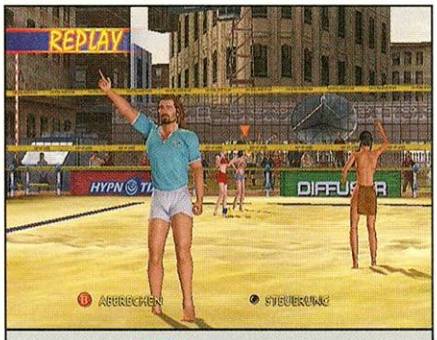
Im Laufe des Spiels könnt ihr alternative Kostüme für die Spieler ergattern.

Die Sache mit der Website

Das Erotik-Image des Spiels wird durch Hypnotix gut vermarktet. Auf der Website www.dearsummer.com findet ihr viele interessante Infosrund um das Spiel, zum Beispiel Kochrezepte, Musik, Wallpapers usw. Lasst euch nicht von der Startseite täuschen, eine Kreditkarte benötigt ihr nicht.







Punkt für El Suave und Shawnee. Harvest und Natasha ärgern sich.



Martin Mirbach

Die zweite Meinung

Wer hätte das gedacht? Die Outlaws von TDK Mediactive mausern sich zu echten Sportskanonen. Kaum haben sie sich beim Golfen warm geputtet (und dafür 78% von uns bekommen) schmettern sie ebenso krachend wie supersexy die Bälle übers Netz, dass es nur so kracht. Eine solche Leistungssteigerung lässt zwar dringenden Dopingverdacht aufkommen, aber das schert uns wenig. Wir sind ja schließlich nicht das Olympische Komitee. Clean oder nicht, wenn das so weitergeht, kämpft das dritte *Outlaw*-Spiel um unseren Award. Und den hefte ich meiner Summer persönlich an die Brust!

ihr alleine, wird euer Mitspieler von der KI kontrolliert. Ihr könnt aber jederzeit per Schultertaste den Spieler wechseln. Hat der Gegner Aufschlag, nehmt ihr den Ball per A-, B- oder X-Knopf an und spielt ihn in die Luft. Um eurem Mitspieler die Möglichkeit zu geben, etwas zu taktieren, könnt ihr während der Annahme mit dem linken Stick einen roten Punkt über das Feld bewegen. Der zeigt an, wo ihr den Ball hinspielt. Clever ist es natürlich, ihn möglichst weit zum Netz hin zu bewegen, damit euer Kollege eine der wirksamen Spezialattacken ausführen kann. Ausgelöst werden solche Aktionen mit der rechten Schultertaste. Ob das nun ein Salto mit anschließendem Schmetterschlag ist oder ein kaum zu konternder Handkantenschlag, hängt allein vom gewählten Spieler ab. Steht ihr mal vorne links und der Ball geht hinten rechts runter, ist es nicht unmöglich diesen noch zu pritschen. Die rechte Schultertaste macht es wiederum möglich, für einen Augenblick wie der Blitz zu rennen. Im Grunde sind Steuerung und Bedienung zweckmäßig und auf den ersten Blick leicht, doch bis man sie wirklich nutzbar beherrscht, sollten 30 Übungsminuten eingeplant werden.

Das pralle Leben

Wer wirklich ins Spiel eintauchen möchte, wählt den Tour-Modus. Dort tretet ihr auf zehn Plätzen an und müsst nach und nach alle Charaktere freischalten. Da Mitspieler unterschiedliche Werte (Schnelligkeit, Kraft, Angriff und Abwehr) haben, kann man diese in Minispielchen zwischen den eigentlichen Matches im Drill-Modus trainieren. Da es sich in *Outlaw Volleyball* nicht nur um Beach-Volleyball handelt, wird auch an außergewöhnlichen Orten gespielt. Neben Stränden duellieren sich die Spieler auch auf Dächern oder im Staatsgefängnis. Weitere Plätze sollen übrigens per Xbox-Live in nächster Zeit zum Download freigegeben werden. Apropos Xbox-Live. *Outlaw Vollyball* ist das erste Volleyballspiel, das online gezockt werden kann. Den Startschuss für verschiedene Online-Turniere will der Publisher in Kürze abfeuern.

Mal die Sau rauslassen

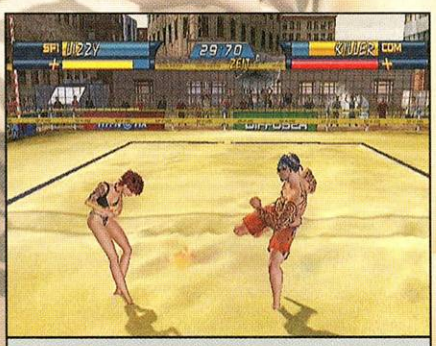
Die Charaktere des Spiels sind mit wenigen Ausnahmen hoch aggressiv und mitunter etwas unausgeglichen. Wer diesem Umstand Rechnung tragen will, drückt auf den weißen Knopf. Nun kommt ein charmantes Beat'em-Up zum Vorschein. Haben die Gegenspieler sich vorher meist verbal mit markigen Sprüchen angegriffen, dürfen sie sich nun eins auf die Nase hauen. Die Jungs und Mädels haben einen Energiebalken und können Schlag- und



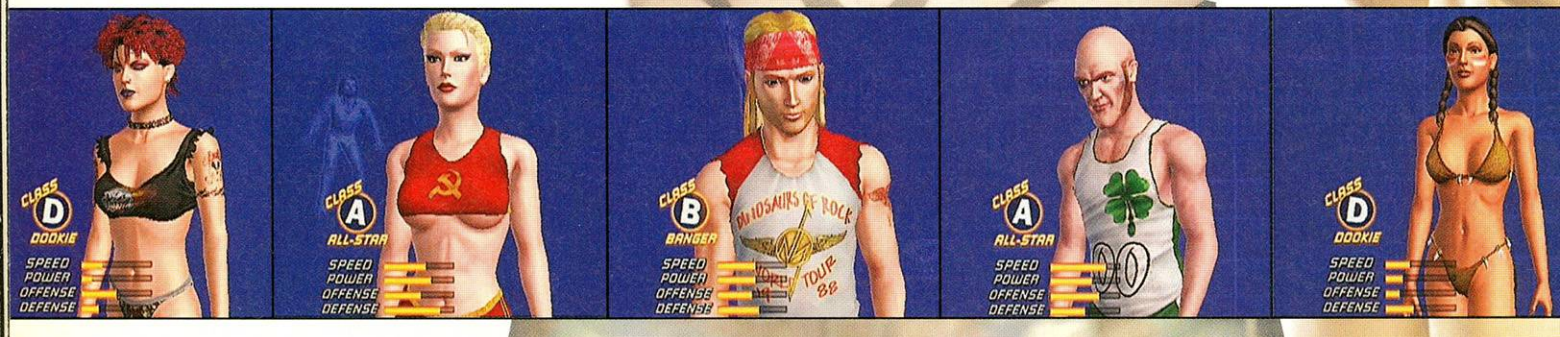
Shwanee setzt zum Schmetterball an und wird gleich punkten.

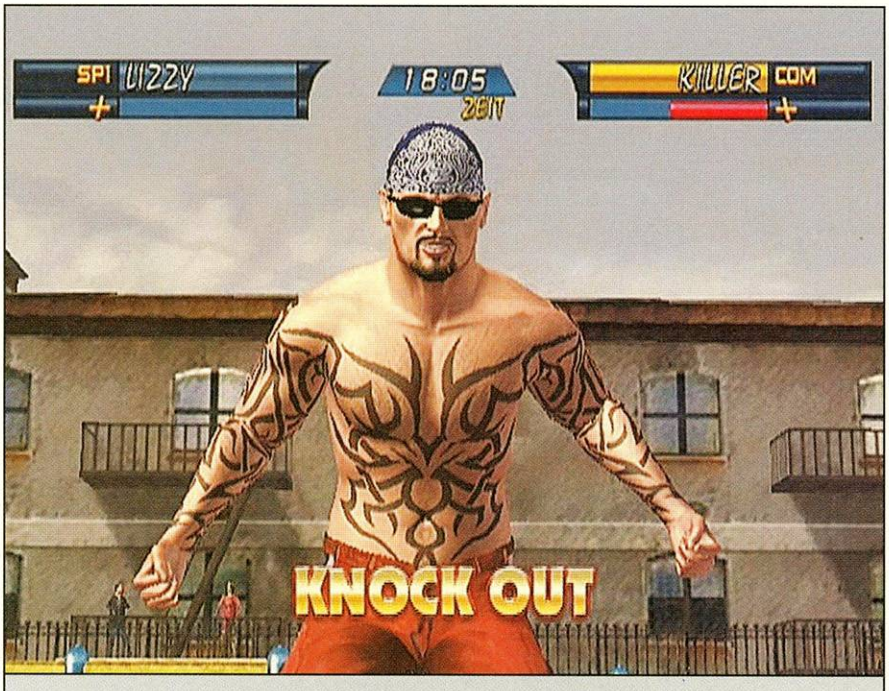


Lustige Sache: Wenn es hart auf hart kommt, dürft ihr euch prügeln.



Ist der Gegner gewählt, gibt es was auf die Nase oder vor das Schienbein.





Tja, Killer hat gewonnen. Wer hätte das gedacht. Er sieht doch so sensibel aus.

Trittcombos auf den Gegner niederprasseln lassen. Und das nicht ohne Grund, denn während eines Spiels könnt ihr die Gegnerschaft auf Tastendruck verhöhnen.

Richtig gut gefällt uns die Optik des Spiels. Nicht nur das Design der weiblichen Charaktere, sondern auch die Animationen der Spieler und das Umfeld. Latino-Lover El Suave etwa schnappt sich nach einem Ass gerne mal eine Zuschauerin und küsst sie innig, während Indianerin Shawnee mit ihren Tomahawks rumhantiert oder schlicht auf ihren wirklich außerordentlich perfekten Polygonhintern hinweist. Im Spiel seht ihr Spuren auf Sandplätzen oder werdet Zeuge, wie die Spieler nach schlechten Aktionen sichtlich betröpfelt wirken. Sicher ist die Grafik nicht ganz so luxuriös, wie bei *DoA: XBV*, doch zu mosern gibt es hier wahrlich nichts. Tiptop auch der Sound. Der gelungene Humor wird vor allem durch die teils fiesen Kommentare des virtuellen Reporters transportiert. Geht das den Spielern mal gegen den Strich, schlagen sie im nächsten Moment auf den Kameramann ein, der die Attacke mit verwackelten Bildern quittiert. Musikalisch verfügt *Outlaw Volleyball* über 24 meist unbekannte Tracks von diversen HipHop-, Techno- und PopPunk-Künstlern, die allesamt leicht ins Ohr gehen und die Szenerie perfekt untermalen. ***(BS)***

Die Sache mit den Körbchen

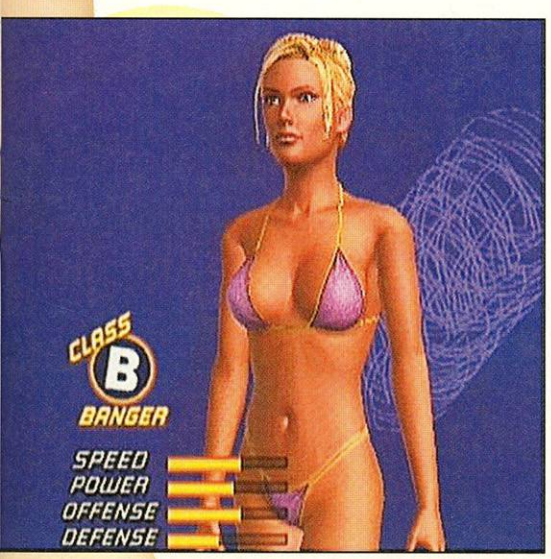
Dies ist kein Scherz, die Entwickler von Hypnotix kennen uns Männer einfach zu gut. Drückt einfach folgende Tastenkombination während eines Spiels: linke Schultertaste (gedrückt halten), links, weiß, rechts, weiß und schwupp sprießen die C-Körbchen der Mädels auf ansehnliche DD-Körbchen.



Ohne Cheat: Shawnee mit solidem C-Cup.



Mit Cheat: Wir schätzen mal Doppel D, oder?



Vertrieb: . . . . TDK Mediactive
Hersteller: . . . . . Hypnotix
Genre: . . . . . SPS
Spieler: 1-4

Sprache: . . . . . deutsch
Eingewöhnung: . . . . . 30 min.
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . . .15. September

viel Humor
super spielbar
umfangreich
schlechtes Tutorial

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 4:3 Ton: Live: ✔

6
Freigegeben ab sechs Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

DoA: XBV
ca. 60 €
Alternative
Microsoft
71%

Sexy, spielbar und humorig.
Sonniges Teil!

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß

82%

GSK
SPS

FLUCH DER KARIBIK

Yooohooo, yoohooo, a pirates life for meeeeeeee!

Nichts Böses ahnend schippert Captain Nathaniel Hawk mit seiner Nussschale "Victory" durch die Karibik. In der kleinen englischen Kolonie Oxbay müssen diverse Erledigungen getätigt werde, vom Anheuern einer Mannschaft, über das Verkaufen der geladenen Güter, bis hin zur Reparatur des Schiffes. Als Nathaniel anschließend schon über alle Berge *(besser: Wellen. Anm. d. Chefmartins)* ist, greift dummerweise eine Armada der Franzosen die Stadt an. Natürlich eilt Captain Hawk seinen Landsleuten zur Hilfe. Diese patriotische Tat führt ihn allerdings tiefer in die intrigante Politik der Karibik, als es ihm lieb sein kann. Und dann muss sich Nathaniel auch noch mit Piraten, den Holländern und natürlich dem titelgebenden Fluch rumärgern...

Schwerter, Wind und Rum!

Bevor ihr euch am wilden Piratenleben versucht, solltet ihr allerdings den Rat eures Maats befolgen und erstmal ein wenig Handel treiben. Die verschiedenen Kolonien unterscheiden sich natürlich in Angebot und Nachfrage, weshalb gewitzte Naturen feste Handelswege austüfteln können, die noch mal so viel Profit einfahren. Nicht jeder Handelspartner heißt euch allerdings willkommen. Ihr solltet immer darauf achten, mit welchem Land ihr euch gut stellt... und mit welchem ihr es euch eventuell verscherzt habt. Sonst passiert es schnell, dass euer Pott bei der Hafeneinfahrt von großkalibrigen Festungsgeschützen zerschreddert wird. Apropos, Pott: Euer Schiff könnt ihr natürlich aufrüsten. Verschiedenste Kanonen, Feldschlangen und Munitionstypen für jeden ansatzweise erdenklichen Geschmack lassen sich in den Werften der Inseln erstehen. Wem das noch zu wenig ist, der besorgt sich ein neues Schiff und vergrößert damit nicht nur seine Anzahl an Kanonen, nein auch das Kaliber, die Munitionsmenge, der Frachtraum, die Mannschaftskapazität und die Gästequartiere werden vergrößert!

Türkises Wasser, weiße Strände

Grafisch liegt *Fluch der Karibik* im guten Mittelmaß. Die Animationen sind nicht immer



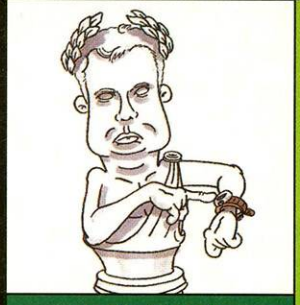
Auch zwei Franzosen sind kein Gegner für einen englischen Piratenkapitän!



Auf dem Weg nach Redmond kann uns allerlei Unbill passieren.



Unser Maat zeigt uns die Händler des hiesigen Hafenviertels.



Martin Mirbach

Die zweite Meinung

Dass nicht nur Electronic Arts in der Lage ist, immer bessere Filmversoftungen hinzulegen, beweist Ubi Soft mit *Fluch der Karibik*. Ganz im Gegensatz zu TDK's GBA-Variante (Wertung unserer Schwestermagazins big.N: 65%) kann das Xbox-Gameplay trotz des stellenweise unfairen Schwierigkeitsgrads überzeugen. Allerdings hätte auch der technischen Seite des Spiels ein wenig mehr Feintunig gut getan. Hier rächt sich offenbar, dass die zeitliche Nähe zum deutschen Kinostart am 2. September unbedingt eingehalten werden sollte. Dennoch werden nicht nur Johnny Depp-Fans, sondern alle Freunde des gepflegten Action-RPGs ihre Freude an diesem Titel haben.

die besten, die Texturen nicht unbedingt "state of the art" und auch die Framerate bewegt sich oft am Rande des Ruckelns. Dafür entschädigen aber die liebevoll designten Städte und die prächtigen Schiffe. Bei einem Spaziergang in der Wildnis seht ihr, wie das Gras sich im Winde wiegt und bei einem Spurt durch eben selbiges wird die grüne Masse physikalisch korrekt zur Seite gedrückt. Seegefechte präsentieren sich in bombastischer Kulisse, komplett mit hübschen Fontänen, einem korrekten Lichteinfall und fast schon romantischen Wassereffekten. Der passende Kanonendonner ist nur einer der vielen wirklich gute gelungenen Soundeffekte, welche von der Musik noch in den Schatten gestellt werden. Im Ernst, das letzte Mal gab's eine so eingängige Musik bei *Monkey Island I+II*!

Nach so viel Lob jetzt ein wenig Kritik. Das an sich löbliche "Piraten-Manager-Spielprinzip" spricht sicher nicht jeden Spieler an. Besonders Leute, die keinen Spaß darin erkennen können, stundenlang zwischen zwei Inseln hin und her zu fahren, nur damit man seine Mannschaft bezahlen kann, werden keine rechte Freude an *Fluch der Karibik* haben. Auch die Kampf- und Laufsequenzen sind mitunter ziemlich nervtötend. Oft viel (VIEL!) zu schwere Kämpfe und, trotz praktischer Abkürzungsregelung, viel zu lange Laufwege nehmen dem Spiel viel von seinem Potential. Was nicht heißen will, dass *Fluch der Karibik* ein schlechtes Spiel ist, sondern eines das *noch* viel, viel besser hätte sein können. ***(CS)***



Tiefes Wasser, freie Fahrt, Wind von achtern und keine Piraten in Sicht. Was will man mehr?

Pirate & Paper

Die Entwickler von *Fluch der Karibik* scheinen Rollenspieler zu sein! Anders lässt sich die Fähigkeit/Talent-Regelung, die eigentlich in genau dieser Form aus dem Pen & Paper Rollenspiel *Dungeons & Dragons* (3. Edition, für all die Peniblen unter euch...) stammt, eigentlich nicht erklären. Verschiedene Talente wie Fechten, Führungstalent, Segeln und Handel können bei jedem Levelanstieg verbessert werden. Unterstützt wird das Ganze von den Fähigkeiten, die sich auf Gebiete wie "Professionelles Fechten", "Entermeister" und "Sturmsteuermann" verteilen lassen. Dadurch nimmt man beispielsweise weniger Schaden beim Fechtkampf, kann in Stürmen besser Navigieren und ausweichen oder vergrößert seine Enterreichweite um 25%.





GHOST RECON

Island Thunder

Das erste Add-On für die Xbox lädt durch.

Es kriselt mal wieder im Clancy-Universum. Zeit, die Ghosts zu reaktivieren. Diesmal aber nicht in einem Vollpreisspiel, sondern in Form des ersten Add Ons für die Xbox. Was im PC-Bereich schon Gang und Gebe ist, setzt sich nun auch auf der Xbox durch. Die selbstlaufende Disc *Island Thunder* umfasst acht neue Singleplayer-Einsätze (eine Kampagne), mehrere Schnelleinsätze und zwölf neue Multiplayerkarten. Außerdem bekommt euer Team auch neue Spezialisten spendiert, die auch gleich neue Waffen mitbringen.

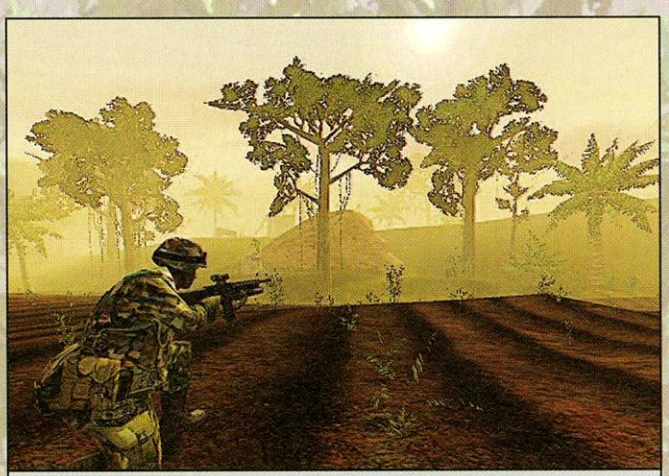
Drogen und Zigarren

Liegt die Scheibe im Laufwerk, bekommt ihr im Singleplayer-Modus die typische Tom Clancy-Kost geboten. Im Jahre 2006 hat Kubas Fidel Castro den Löffel abgegeben. Drei Jahre später setzen sich immer mehr konservative Elemente durch, die die alten Verhältnisse im Land wiederherstellen und die USA mit Drogen überschwemmen wollen. *Island Thunder* wäre kein Tom Clancy-Spiel, wenn nun nicht eine ganz spezielle US-Spezialeinheit diese drohende Krise unterbinden müsste. Namentlich sind das "The Ghosts", eine Eliteeinheit der Green Berets, die nach Kuba entsandt wird, um den vor Ort stationierten UN-Blauhelmen zu helfen.

Wie schon in *Ghost Recon* setzt euch euer Vorgesetzter über die einzelnen Aufgaben anhand eines Briefings in Kenntnis. Sind die Missionsziele definiert, geht es an die Planung, die im Gegensatz zur PC-Version nicht kleinlich anhand von Laufwegen festgelegt werden muss, sondern auch die Möglichkeit bietet, diese automatisch zuweisen zu lassen. Euer Trupp ist klassisch in zwei Teams aufgeteilt: Alpha und Bravo. Mit der Y-Taste könnt ihr jederzeit



Die Charaktermodelle wurden einmal mehr gut designt. Nur die Umgebung könnte schöner sein.

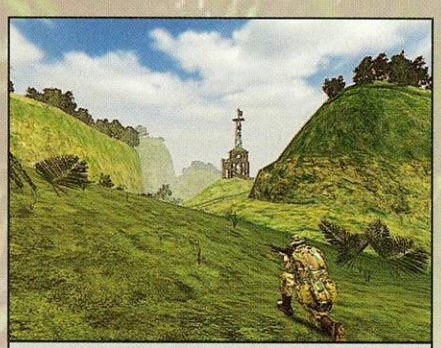


Gerade bei Sonnenuntergängen bzw. -aufgängen bietet das Spiel ein schönes Ambiente.

zwischen den einzelnen Soldaten wechseln. Spielt ihr alleine, werden die anderen fünf von der KI kontrolliert, die wirklich eine der besten in den bisher erschienenen *Rainbox Six*-Spiele ist. Statt ständig in den Tod zu rennen und sich mit Blei voll pumpen zu lassen, sind die KI-Kumpanen erfreulich wachsam und retten euch unter Umständen sogar des Öfteren den Allerwertesten. Meist kommt man selbst unter feindliches Feuer und wäre wohl im nächsten Augenblick erledigt, wäre da nicht ein Kollege, der zwinkernd "Abschuss bestätigt. Good Bye" funkt. *Ghost Recon: Island Thunder* verzeiht keine Unachtsamkeit. Sollten eure Recken dennoch mal nicht so agieren, wie ihr das gerne hättet, könnt ihr auch im Spiel Befehle geben und auf einer Minikarte Wegpunkte festlegen, die eure Untergebenen dann abgrasen. Dabei solltet ihr aber nicht zu offensiv vorgehen, denn manche Aufträge verlangen, dass ihr die Mission ohne eigene Verluste zu Ende bringt. Wer da in Rambo-Manier mit dem Gewehr im Anschlag den Feind niedermähen möchte, hat schlechte Karten. Je weiter ihr im Spiel kommt, desto strategischer wird das Ganze. Glücklicherweise verdient sich eure Truppe Erfahrungspunkte, die ihr auf diverse Attribute verteilen könnt. Dadurch werden die Ghosts besser und besser – wie auch eure Gegner.

Live is Life

Seinen vollen Spielspaß entfaltet *Island Thunder* natürlich online. Mit bis zu 16 Mitspielern könnt ihr vom simplen Deathmatch bis hin zu taktischem Geplänkel alles spielen. Erfreulicherweise waren schon kurz nach dem Release in den USA viele Server aktiv, so dass es kaum Probleme gab, in ein aktives Spiel einzusteigen. *Island Thunder* ist übrigens auch ein Schlüssel, um zukünftige *Ghost Recon*-Downloads beziehen zu können.



Im Einsatz: Jedes Team hat verschiedene Spezialisten dabei.



Das Original

Clancys Regenbogen-Krieger sind schon oft im Einsatz gewesen. Meist auf dem PC. Am 31. Dezember 2002 gab es dann mit *Ghost Recon* auch den ersten Xbox-Einsatz, der vor allem Online Spaß macht. Unsere Wertung für das Hauptprogramm: 80%.

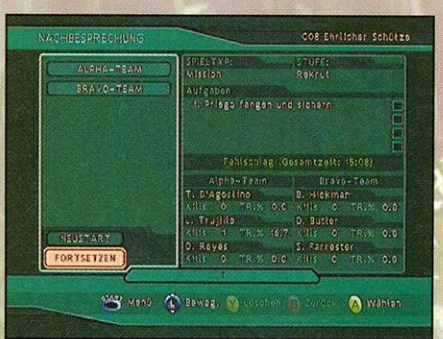
Technisch ist *Ghost Recon: Island Thunder* sicher kein schlechtes Spiel, doch wer schon einmal einen Blick auf *Rainbow Six 3* erhaschen konnte (Preview in dieser Ausgabe), wird *Island Thunder* grafisch sehr gemächlich beurteilen. Dennoch sind die neuen Karten und Missionen optisch gelungen. Da die Singleplayer-Kampagne durchgehend in Kuba angesiedelt ist, bekommt ihr meist Militärcamps, Strände und kleine Städte zu sehen. Anders bei den Multiplayer-Karten. Hier sind auch einige des PC-Add-Ons *Desert Siege* enthalten, die meist Wüstenterrain bieten. Akustisch wartet *Island Thunder* mit realistischen Kriegsgeräuschen auf, die in DD 5.1. daherkommen. Alles in allem ist *Island Thunder* ein gelungenes Add On, das *Ghost Recon*-Spielern sicher nützlich sein wird. ***(BS)***



Im Briefing werdet ihr über euren Einsatz haargenau aufgeklärt.



Kleine Ortschaften gehören zu den optischen Höhepunkten des Spiels.



Nach der Beendigung der Mission gibt es einen Abschlussbericht.

Vertrieb: . . . . . Ubi Soft
Hersteller: . . . Redstorm Entert.
Genre: . . . . . ACT
Spieler: 1-4

Sprache: . . . . . deutsch
Eingewöhnung: . . . . . 45 min.
Preis: . . . . . ca. 30 €
Erhältlich: 11.09.2003

\+ gelungene Solokampagne
\+ neue Karten
\+ erweitertes Waffenarsenal
\- technisch entzaubert

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 4:3 Ton: · Live: ✔

16 usk

Alternative: ADV

ca. 60 € 84%

Für Ghost Recon-Spieler auf jeden Fall ein "Muss".

Grafik 82%
Sound
Gameplay
Dauerspaß

ACT

COLIN McRAE RALLY 04

Dieser Name bürgt für Qualität. Wird der vierte Teil den Ansprüchen gerecht?

Rallye-typisch fahrt ihr auch bei *Colin McRae Rally 04* nicht gleichzeitig mit euren Gegnern um die Wette, sondern brettert auf der Jagd nach Bestzeiten allein durch die Wildnis. Dies könnt ihr in Einzelrennen tun, oder in einer kompletten Meisterschaft, wobei ihr für eure Leistung Punkte bekommt, die dann am Ende aufsummiert werden und den Sieger bestimmen. Euer ständiger Begleiter ist der Copilot, der euch während der Fahrt mit seinen Hinweisen über den weiteren Streckenverlauf und besondere Gefahren informiert. Ein Rennen läuft über mehrere Etappen, wobei ihr vor dem ersten Start durch Feineinstellungen an Federung, Reifen, bremsen und dergleichen den Wagen euren eigenen Wünschen anpassen könnt. Nach zwei Etappen sucht ihr die Werkstatt auf, um eure schwer in Mitleidenschaft gezogene Karre wieder auf Vordermann zu kriegen. Je schwerer der Schaden, desto länger dauert die Reparatur – länger als 60 Minuten dürfen es aber nicht sein, sonst gibt es Strafsekunden.

Realismus pur

Eines der wichtigsten Qualitätsmerkmale der *Colin McRae Rally*-Serie war und ist der hohe Grad an Realismus. Ungestüme Bleifuß-Raser werden hier nicht weit kommen – um Bestzeiten zu erzielen, sind effizienter Einsatz von Gas und Bremse sowie strenge Beachtung der Anweisungen des Copiloten erforderlich. Eine hochrealistische Fahrphysik und ein exzellentes Schadensmodel vermitteln ein Fahrgefühl, wie es nur ein *Colin McRae Rally*-Titel zu vermitteln vermag. Die tückische Bodenbeschaffenheit und der fordernde Strecken-



Es sieht vielleicht nicht so aus, aber in der Cockpit-Perspektive lässt es sich hervorragend fahren!



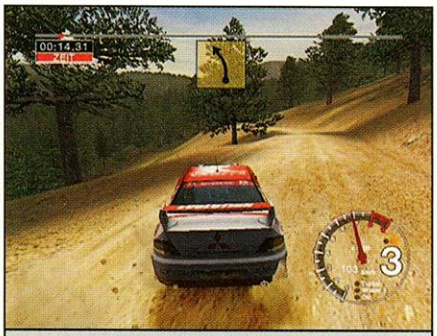
Auf trockenem Asphalt fährt es sich am leichtesten. Da ist der Sieg kein Problem.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Der schnelle Schotte ist schon immer für Simulanten eine spielerische Offenbarung gewesen. Stets legt Codemasters mit dem neusten McRae-Teil die Latte für Rennspielsimulationen ein Stück höher. Enttäuscht bin ich von der Grafik. Selbst im Jahre 2003 kann Codemasters grafisch nicht mit dem mithalten, was Digital Illusions zum Launch der Xbox mit *RalliSport Challenge* auf den Schirm zauberte. Der Grund der optischen Achillesferse ist schnell gefunden: *Colin McRae Rally 04* muss immerhin auf der PlayStation 2 lauffähig bleiben. Trotzdem ein tolles Spiel. Daher rate ich: Zugreifen.



Links geht es steil bergab – jetzt nur nicht die Nerven verlieren!

verlauf stellen den Spieler auf harte Proben und zehren nicht nur an den Nerven, sondern auch am Fahrzeug. Eine allzu rabiate Fahrweise tut eurem Vehikel gar nicht gut, und ein schleifender Auspuff oder eine fehlerhafte Lenkung machen den Sieg nicht gerade einfacher.

Gegenüber dem Vorgänger *Colin McRae Rally 3* wurden einige Detailveränderungen vorgenommen. In der Meisterschaft seid ihr nun nicht mehr nur auf den Ford Focus angewiesen, sondern könnt aus mehreren Wagen wählen. Nach dem Rennen habt ihr die Möglichkeit, neues Autozubehör für den jeweiligen Hersteller zu testen – bei Erfolg steht euch fortan das neu gewonnene Zubehör für euer Auto zur Verfügung. Für die absoluten Rallye-Cracks gibt es den Experten-Modus: Hier gibt es nur die Ego-Perspektive ohne Bildschirmanzeigen, keine Automatik-Schaltung, ein noch empfindlicheres Schadensmodell und knallharte Rennzeiten der Konkurrenz. Wer hier die Meisterschaft gewinnt, ist reif für eine echte Rallye!

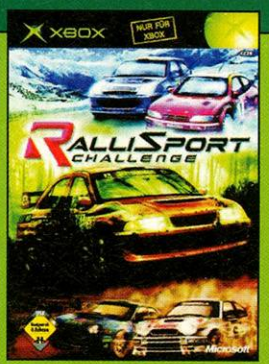
Technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel getan. Ein paar Pop-Ups und andere Schönheitsfehler wurden ausgemerzt, ansonsten kocht *Colin McRae Rally 04* auch nur mit Wasser. Bump-Mapping oder andere technische Finessen sucht man hier vergebens, der beeindruckendste Effekt ist nach wie vor der Regen auf der Windschutzscheibe. Überhaupt ist die Cockpit-Ansicht wieder die Beste ihrer Art. Musik wird während der Menüs eingespielt, ansonsten gibt es nur Renngeräusche und die Stimme des Copiloten zu hören. Beide verdienen jedoch Höchstnoten, vor allem mit DD5.1-Anlage fühlt man sich in der Cockpit-Perspektive wirklich *in* den Wagen versetzt. ***(SRÖ)***



DER RIVALE

RalliSport Challenge

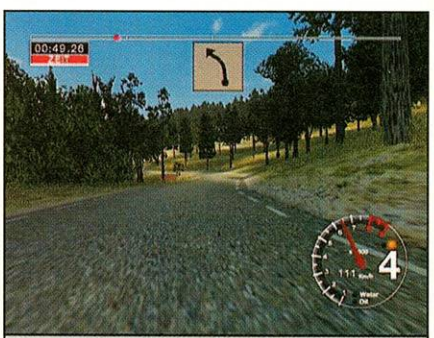
Der Simulationsanspruch ist längst nicht so hoch, wie bei der CMR-Serie. *RalliSport Challenge* gibt sich eher Arcade-lastig, wodurch es ideal für Einsteiger ist. Die Grafik ist dank Bump-Mapping und tollen Lichteffekten auch heute noch ein Augenschmaus. Auch in den Bereichen Umfang und Ausstattung geht der Punkt dank zahlreicher Optionen und Spielmodi an *RalliSport Challenge*. Anspruchsvollere Rallye-Fans bemängeln jedoch das unrealistische Fahrgefühl: Die Wagen scheinen eher über den Boden zu gleiten, statt auf ihm zu fahren.



Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:

89%

Fazit: Knapp am Award vorbei, dennoch hochkarätig.



Grafisch unterscheidet sich Colin McRae Rally 04 kaum von seinem Vorgänger.

Vertrieb: . . . . . Codemasters
Hersteller: . . . . . Codemasters
Genre: . . . . . RSP
Spieler: 1-4

Sprache: . . . . . deutsch
Eingewöhnung: . . . . . 1,5 Std.
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . September 2003

einmaliges Fahrgefühl
klasse Streckendesign

Super Copilot
viele Ladezugriffe

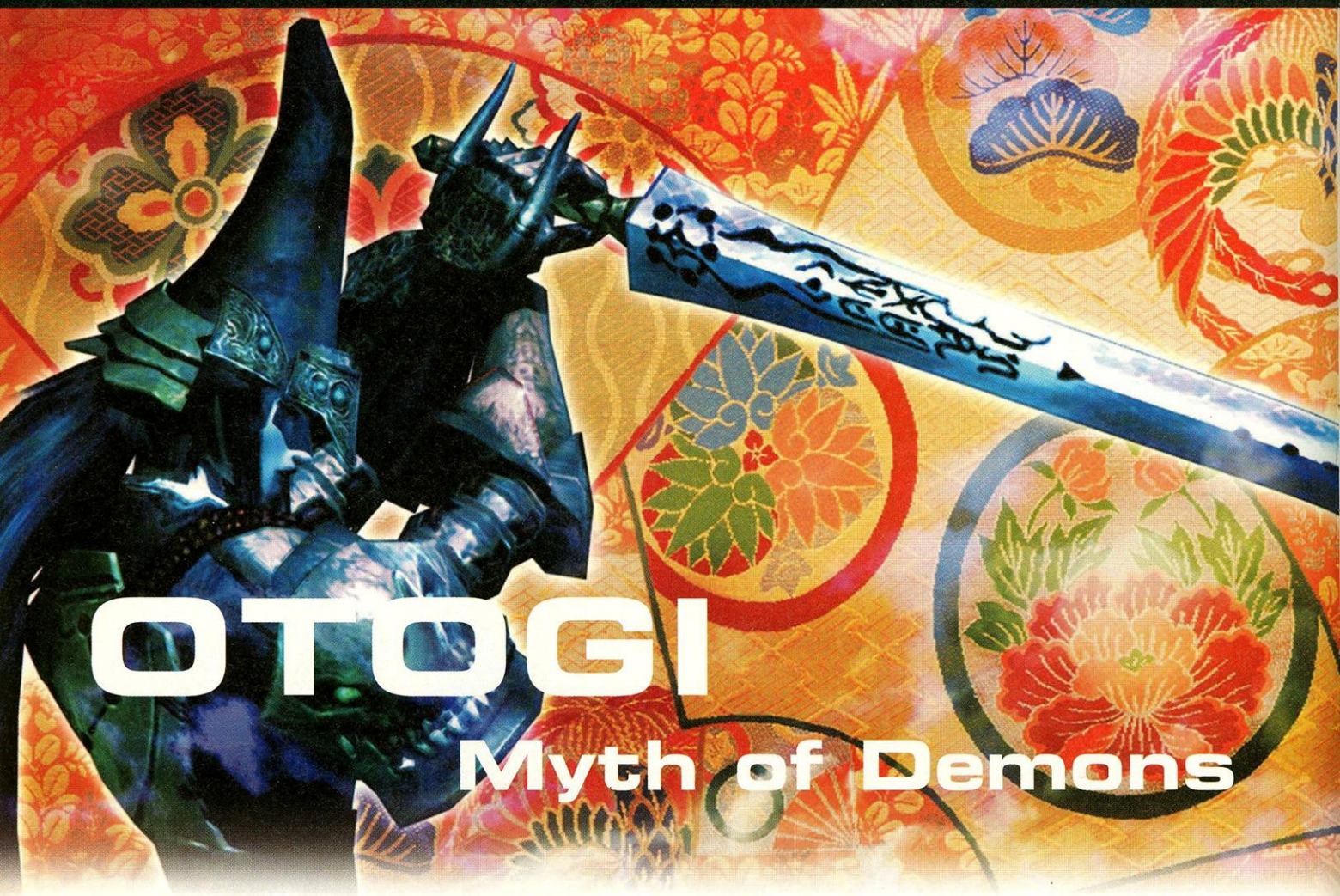
Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Live: ✔

RalliSport Cha. ca. 40 € Alternative Microsoft 89%

Nach wie vor die erste Wahl für anspruchsvolle Rallye-Fans.





OTOGI
Myth of Demons

Sega entführt uns in die Welt der Mythen und Dämonen...

Im fernen Japan hat die Xbox nach wie vor einen schweren Stand, da sich weder für die Konsole selbst noch für die zugehörigen Spiele kaum jemand interessiert. Offenbar ist das Softwareangebot den stolzen Japanern zu „westlich", um bei ihnen größeres Interesse zu wecken. Ob sich daran mit *Otogi: Myth of Demons* etwas ändern wird, ist fraglich. Aber immerhin ist es ein kleiner Schritt in Richtung digitaler Völkerverständigung.

Denn *Otogi* versetzt den Schauplatz des Geschehens in die tiefsten Tiefen des Fernen Ostens. Thematisch in der japanischen Mythologie angesiedelt, schlüpft ihr in die Rolle des mysteriösen Kriegers Raikoh, über den allerdings herzlich wenig bekannt ist. Seine Vorgeschichte beschränkt sich auf die Tatsache, dass er für viel Blutvergießen verantwortlich war, irgendwann aber selbst der feindlichen Klinge zum Opfer fiel. Doch jüngst erfüllte sich eine uralte Prophezeiung und die Welt wird von Dämonen angegriffen. Also wird Raikoh von einer höheren Macht als Untoter wiedergeboren, um die Armee der Finsternis wieder nach Hause zu schicken.

Doomsday

In eurem Kampf gegen die Höllenbrut kommen euch Raikohs übermenschlichen Kräfte zugute: So kann er mit einem Doppelsprung beachtliche Höhen gewinnen und mehrere Sekunden in der Luft verharren, um dort seine Schwertklinge tanzen zu lassen. Neben der normalen Kampfkunst verfügt euer Held zudem über magische Kräfte, mit denen ihr eure Gegner noch zusätzlich mit Feuer, Eis, Blitzen und Drachen malträtieren könnt. Eure Lebensenergie wird in Form von Orbs (einer Art magi-



Nebelschwaden sind keine grafische Mogelei, sondern dienen der Atmosphäre.



An beeindruckenden Effekten mangelt es Otogi ganz gewiss nicht.



Brrr.... die Meerjungfrauen sahen auch schon mal besser aus.



Christian Schmid

Die zweite Meinung

Ich mag japanisches Kabuki Theater. So, jetzt isses raus. Ich oute mich hiermit als Fan der meistens vollkommen abstrusen Storys und der meistens vollkommen dissonanten Musik. Da *Otogi: Myth of Demons* genau das in sich vereint (Es kam eine Dunkelheit. Die war böse und nun sind alle anderen auch böse, außer ihr, aber irgendwie doch...), kann ich meine Finger einfach nicht mehr davon lassen! Dämonenjäger mit Stil metzelt ur-japanische Monster in Bambuswäldern, beleuchtet vom fahlen Licht der Reislaternen. Liebe auf den ersten Blick – es gibt sie doch!

sche Kugeln) dargestellt, deren Anzahl sich im laufe des Spiels vermehrt. Die spirituelle Energie ist für Magie zuständig und wird durch Töten von Gegnern wieder aufgefüllt. Das Gemeine daran ist, dass sie während des Spielens kontinuierlich sinkt und bei völligem Verlust an der Lebensenergie zehrt. Somit zwinkt euch die spirituelle Energie zum Kampf (bequem an den Monstern vorbei zu latschen ist nicht drin) und stellt gleichzeitig eine Art Zeitlimit dar.

Spielerisch offenbart sich *Otogi* als reines Hack'n'Slay. Durch verschiedene Tastenkombinationen werden Combos ausgeführt, die euren Feind wirkungsvoller niederstrecken. Zwar bemühen sich die 29 Level durchaus, mit verschiedenen Missionszielen etwas Abwechslung ins Gameplay zu bringen, letztendlich läuft es aber meistens doch darauf hinaus, alles und jeden niederzumetzeln. Zwischen den einzelnen Levels kommen Rollenspiel-Einflüsse zur Geltung: Raikoh gewinnt durch fortschreitende Kämpfe an Erfahrung und entwickelt sich in den üblichen Fähigkeiten wie Angriffsstärke, Verteidigung, Magie etc. weiter. In Shops deckt ihr euch mit weiterer Ausrüstung oder Spezialfähigkeiten zu: Über 30 Waffen und zwölf Magiesprüche können käuflich erworben werden, um im Kampf gegen die Dämonen zu bestehen.

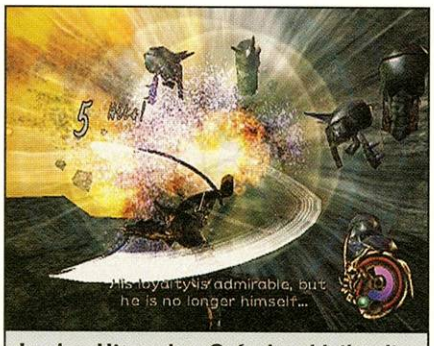
Schaurig schön

Das Faszinierende an *Otogi* ist aber nicht das Spiel selbst, sondern die audiovisuelle Gestaltung. Selten standen Grafik und Sound in so perfektem Einklang miteinander, um eine dermaßen dichte Atmosphäre zu erschaffen. Die von der ersten Spielminute an zu spüren. Die Welt in *Otogi* ist größtenteils sehr düster und bedrohlich: Höllentiefe Bässe gepaart mit traditionellen japanischen Klängen geben dem Spiel einen besonders exotischen Flair und die effektvolle Grafik mit ihrem unwirklichen Licht sorgt für ein beklemmendes Gefühl. Fettes Lob also an die Grafik- und Sounddesigner, die hier ein wahres Kunstwerk geschaffen haben!

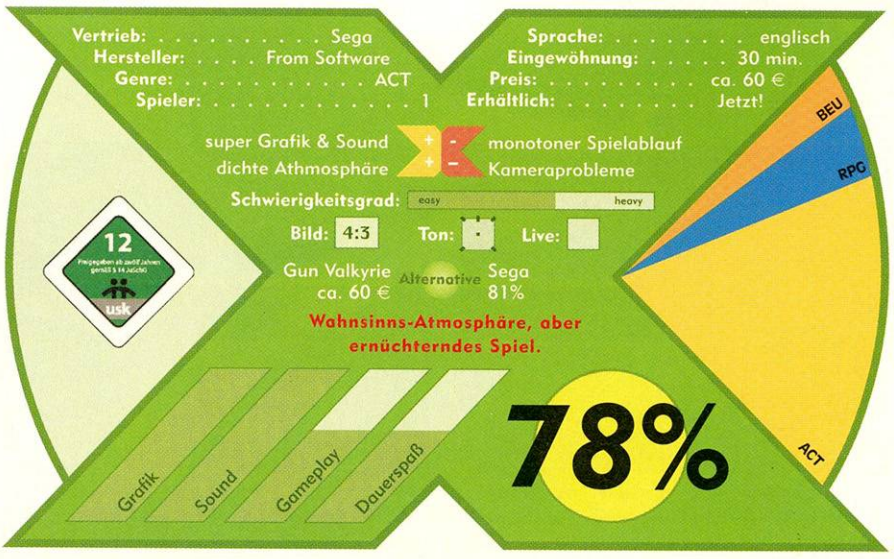
Hinter der wundervollen Fassade verbirgt sich aber letztendlich ein auf Dauer eher eintöniges Spiel. Hack'n'Slay-Freunde werden an diesem Dauergemetzel sicher ihre Freude haben, für die meisten Spieler jedoch dürfte der monotone Spielverlauf eine Spur zu dröge sein. ***(SRÖ)***



Solche Schauergestalten gibt es zum Glück nur in Märchen, Mythen und Videospielen.



In der Hitze des Gefechts bleibt die Übersicht öfter mal auf der Strecke.





FREEDOM FIGHTERS

Balalaika spielen ist zu langweilig, die USA müssen besetzt werden!

Es war wohl der düsterste aller amerikanischen Alpträume während des Kalten Krieges. In *Freedom Fighters* wird er wahr: Über die USA bricht die rote Flut herein. Überall auf der Welt siegt die Internationale und die Vereinigten Staaten sind bald besetztes Gebiet. Washington wurde Opfer einer Atombombe und der Präsident ist tot. Inmitten dieses Trubels befindet sich Handwerker Christopher Stone. Der ist zwar in erster Linie New Yorker, aber natürlich auch überzeugter Amerikaner. Und so kann es der hauptberufliche Klempner nicht hinnehmen, dass sein Land von diesen kommunistischen Schergen okkupiert wird.

Wodka statt Whiskey

Der Kampf für die Freiheit führt über die kleinste Zelle des Staates, denn zuerst müsst ihr Christophers Bruder aus den Händen der Sowjetarmee befreien. Die hat überall in Manhattan Stützpunkte eingerichtet und wird ständig von einer Rebellengruppe attackiert. Klar, dass Stone sich denen anschließt. Deren Anführerin wurde ebenfalls von den Sowjets gefangen genommen und steht somit auch auf Stones Befreiungsliste. Kaum ist die adrette Dame den Händen der Wodka trinkenden Bande entrissen, steht sie unter eurem Kommando. Die Prozedur setzt sich durch das Spiel hinfort. Erledigt ihr einen Auftrag, sammelt ihr Charismapunkte, die wichtig sind, damit sich euch weitere Rebellen anschließen. Habt ihr beispielsweise erfolgreich ein russisches MG-Nest ausgehoben, steigt euer Ansehen. Die Kameraden lassen sich dann ohne zu meutern von euch kommandieren. Zum Spielende stehen ein



Zwei halten an diesem russischen Checkpoint die Stellung, einer greift an.



Während die Kollegen die Straße sichern, stürmt Stone mit einem AK47 voran.



Jetzt heißt es rennen. Der Russenheli versteht keinen Spaß, wie man sieht.



Unsere Truppe geht hinter einem Auto in Stellung. Die Akustik ist wunderbar.



Im Spiel können leider nur zwei Waffen gleichzeitig mitgeführt werden.

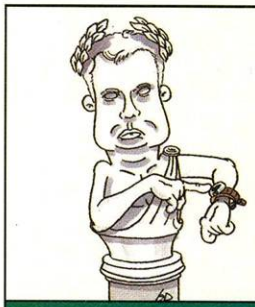
Dutzend Patrioten unter euren Fittichen. Befehligen lassen sich die Haudegen sehr praktisch. Die taktischen Mittel sind allerdings auf drei Befehle beschränkt: "Folgen", "Stellung halten" und "Angreifen". Haltet ihr dabei den entsprechenden Button kurz gedrückt, gebt ihr nur einem Soldaten einen Befehl, haltet ihr den Kopf hingegen länger gedrückt, könnt ihr alle auf einmal losschicken.

In allen 15 Levels schaut ihr eurem Helden über die Schulter. Dass diese Ansicht für die strategischen Elemente des Spiels die beste ist, werdet ihr schnell bemerken. Denn wenn zwölf eurer Männer auf einen Trupp Russen treffen, entwickelt sich ein netter Wust aus Gewehren, Explosionen und Soldaten. Wollt ihr hingegen mal einen genauen Schuss mit dem Scharfschützengewehr abgeben, lässt es sich mit dem linken Stick wunderbar zoomen. In Sachen Waffenmenü haben sich IO Interactive wohl an *Halo* orientiert. Wie der Master Chief können auch Chris Stone und seine Mannen nur jeweils zwei Waffen gleichzeitig mit sich führen. Die Wummen können aber jederzeit auf Knopfdruck gegen herumliegende eingetauscht werden. Zusätzlich tragen eure Männer noch Granaten und Molotowcocktails mit sich herum. Manchmal könnt ihr auch hinter stationären Waffen Platz nehmen, die sich natürlich durch eine enorme Feuerkraft auszeichnen. Gespeichert wird im Übrigen an Gullydeckeln. Witziges Patriotendetail: Ist ein Level geschafft, hissen Stone und seine Mannen die amerikanische Flagge.

Bärenfalle

Technisch ist *Freedom Fighters* auf einem ähnlich hohen Niveau wie *Hitman 2*. Die Grafik des Stealth-Hits wurde leicht aufgebohrt und sieht in Aktion sehr gut und sauber aus. Die hitzigen Gefechte mausern sich im Laufe des Spiels zu einer echten Augenweide. Sicher wäre gerade auf der Xbox noch einiges drin gewesen, doch die parallel entwickelte PS2-Version fordert ihren Tribut. Die Akustik ist dank eines Scores von Jesper Kyd hervorragend gelungen. Auch die Soundeffekte geben keinen Anlass zur Kritik. Richtig schade ist, dass Electronic Arts noch immer XboxLive boykottieren. Gerade auf dem Mehrspielergebiet hätte man mit *Freedom Fighters* einiges machen können. ***(BS)***

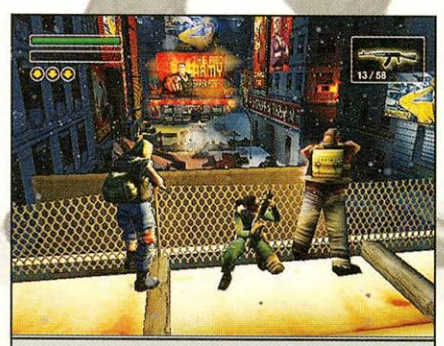




Martin Mirbach

Die zweite Meinung

Warum hat den Entwicklern bloß niemand gesagt, dass ihr Gedankenspiel nicht erst seit dem grottenschlechten Kinofilm *Die Rote Flut* völlig ausgelutscht ist? Oder ging es nur darum, auf den unter Volldampf fahrenden Patriotismus-Zug aufzuspringen und im starken Xbox-Markt Amerika den schnellen Dollar zu suchen? Dazu würde wohl die stellenweise dämliche KI der russischen Gegner passen, nicht aber der fehlende Xbox Live-Support. Und auch nicht die mitunter deutlich auf PS2-Fähigkeiten herunter geschraubte Technik. Ach ja, wo sind eigentlich die Fahrzeuge? Nintendos Klempner fährt sogar Kart!



Die Umgebung ist stimmungsvoll inszeniert.

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: IO Interactive
Genre: ACT
Spieler: 1-4
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 30 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

verrücktes Szenario
viel Action
Taktik nötig
teils mangelnde KI

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:**

16 usk

Brute Force
ca. 60 €
Alternative
Microsoft
86%

Gutes Actionspiel mit einer Brise Taktik.

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß

83%

STG
ACT

SOUL CALIBUR 2

Jahrhunderte lang war es nur eine Legende, nun wurde es Realität...

Die Geschichte um das legendäre Beat'em-Up dürfte alten Hasen bekannt vorkommen: Die todbringende Klinge Soul Edge ist zurück und bedroht erneut die Völker Europas und Asiens. Wieder müssen sich die mutigsten Kämpfer des Westens und des Ostens aufmachen, um Soul Edge zu zerstören. Doch jeder einzelne beansprucht diese Ehre für sich...

Eurasien ist in Gefahr

Neben dem exklusiven Xbox-Schläger Spawn stehen für diese Aufgabe noch weitere Kämpfer zur Wahl: Astaroth, Cassandra, Cervantes, Charade, Hong, Ivy, Kilik, Maxi, Mitsurugi, Necrid, Nightmare, Raphael, Taki, Talim, Voldo, Xianghua und Yoshimitsu. Jeder Charakter in Namcos Fortsetzung des legendären Dreamcast-Beat'em-Ups *Soul Calibur* besitzt einen speziellen Kampfstil und – ganz wichtig – eine eigene Waffe. Kenner des Originalspiels oder gar der PlayStation-Urversion dürfen sich auf ein Wiedersehen mit alten Gesichtern freuen. Da wäre beispielsweise die Ninja-artige Taki. Mit ihrem Dream Draw Style und zwei Sai-Schwertern ist sie vor allem schnell und wendig. Ein ganz anderes Kaliber ist da schon der eigens von Comicdesigner Todd McFarlane (u.a. Spawn) für *Soul Calibur 2* angefertigte Charakter Necrid. Der grüne Riese setzt auf rohe Gewalt. Einen ähnlichen Kampfstil pflegt auch Nightmare. Die Herkunft dieses Furcht einflößenden Wesens lässt sich mit dem Verschwinden des beliebten *Soul Calibur*-Charakters Siegfried Schtauffen erklären. Der Ritter des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation blieb nicht so standhaft, wie seine Kollegen, als er



Isabella Valentine – genannt Ivy – ist der weibliche Blickfang des Spiels.



Viele Sachen müssen erst wieder erspielt werden. So auch neue Stages.



Dieser Hieb mit Yunsungs Klinge hat gesessen. Taki wankt verdächtig.



Grafisch absolut beeindruckend und unheimlich cool: Der mächtige Spawn im Kampf.



Spawn ist der Xbox-exklusive Kämpfer. Nintendo-Freunde spielen mit Link, PS2-Besitzer haben Heihachi.

einst Soul Edge in Händen hielt und der Macht der teuflischern Klinge verfiel.

Kämpft!

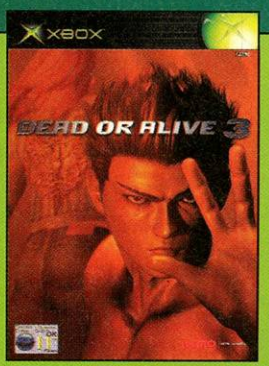
Das Kampfsystem setzt auf drei Schlagarten, es gibt hohe, mittlere und tiefe Schläge. Die können nun mit einer Abwehraktion in der entsprechenden Höhe pariert werden. Wer Beat'em-Ups des Öfteren spielt, kennt diese langen Abwehrschlachten. Mit dem Guard Breaking-System will Namco dieser Art des Spielens das Wasser abgraben. Dieses neue System taugt auch tatsächlich dazu, eine gegnerische Abwehraktion zu durchbrechen. Mit dem Auto Dodge-System hingegen können sogar Paraden und Offensivaktionen verbunden werden. Wer *Tekken 4* kennt, weiß auch über das Just Frame-System Bescheid. Diese Eingaberoutine ermöglicht spektakuläre Manöver. Der Haken dabei ist, dass ihr für die entsprechende Aktion binnen eines Bruchteils einer Sekunde den richtigen Knopf drücken müsst. Das erfordert Übung, ist aber sehr effizient. Neben den Spielmodi Arcade, Vs, Time Attack, Survival, Team Battle und Practice existiert noch der Konsolen exklusive Weapon Master-Mode. In diesem könnt ihr mit eurem Charakter spezielle Aufgaben erfüllen und jedes Mal als Belohnung eine von insgesamt 200 Waffen einsacken. Erfahrungspunkte und Goldstücke geben dem Modus darüber hinaus rollenspielähnliche Züge. Allerdings kann sich die Sucherei in den 2D-Dungeons nach einiger Zeit als nervend herausstellen. Insgesamt ist dieser Spielmodus aber eine Bereicherung.

Die Spielbarkeit ist mit dem Xbox-Pad als hervorragend zu bezeichnen. Zumal die Steuerung jedes Charakters voll modifizierbar ist. Etwas ärgerlich ist, dass die Kampfarenen nicht voll interaktiv sind. Dennoch ist die Grafik des Spiels absolut beeindruckend. Sie kann zwar nicht mit *Dead or Alive 3* gleichziehen, sorgt aber mit 60 Bildern pro Sekunde dennoch für offene Münder. Sämtliche Settings zwischen Europa und Asien wurden bedacht. Egal, ob der Neapolitaner Voldo mit seinen Scherenhänden vor mediterraner Kulisse kämpft, oder Mitsurugi Heishiro im fernöstlichen Japan das Katana schwingt – die Grafik protzt nur so mit Lichteffekten und Details. ***(BS)***

DER RIVALE

Dead or Alive 3

Xbox-exklusiv und wunderbar spielbar – Tecmos Prügler mit den hübschen Mädchen ist auch noch heute grafisch das Maß aller Dinge. Auch die interaktiven Arenen tragen viel zum Spielspaß bei. Einen Gegner durch die Wand zu feuern und im angrenzenden Raum weiter zu verkloppen, gibt es in dieser Form nur einmal. In Sachen Umfang und Gameplay ist *Dead or Alive 3* Namcos *Soul Calibur 2* aber deutlich unterlegen. Ein klares Argument für Spawn und Co. ist natürlich auch der Einsatz von Waffen. Xbox-Besitzer haben sprichwörtlich die Qual der Wahl.



Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:

89%

Grafikknaller und Muliplayerbrett!

Vertrieb: . . . . . Electronic Arts
Hersteller: . . . . . Namco
Genre: . . . . . BEU
Spieler: 1-4
Sprache: . . . . . englisch
Eingewöhnung: . . . . . sofort
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: 26.09.03

top Animationen + tolle Grafik
Spawn + viele Waffen

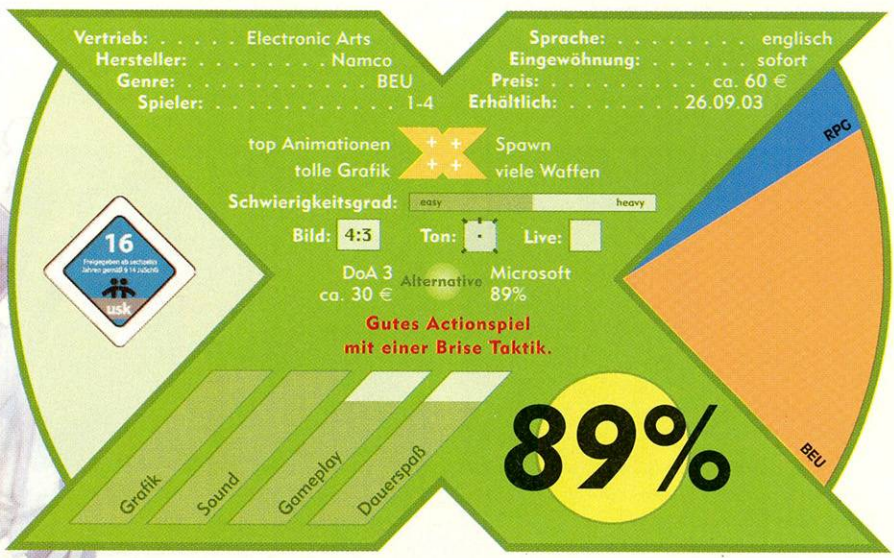
Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Live:

16 usk

DoA 3 ca. 30 € Alternative Microsoft 89%

Gutes Actionspiel mit einer Brise Taktik.



IMPORT SPIEL

DINO CRISIS 3

Dinos im Weltall – das ist nicht die Muppet Show!

Etwas aufgeregt sind die Mitglieder des Rettungstrupps SOAR schon. Immerhin gilt es, das seit 300 Jahren vermisste Raumschiff Ozymandius zu bergen. Auch im Jahre 2548 kommt es nicht alle Tage vor, dass sich interstellare Flüge derart verspäten. Aber was soll's? An Bord kann eigentlich niemand mehr am Leben sein. Also rein ins Schiff und ab nach Hause damit. Doch als das SOAR-Shuttle an die Ozymandius andocken will, aktivieren sich deren Waffensysteme und schneiden das Shuttle auseinander. Nur drei Besatzungsmitglieder können sich retten. Tatsächlich gelingt es den Überlebenden, in die Ozymandius einzudringen. Dort kommt es zu einem weiteren Verlust durch einen T-Rex. Übrig bleiben unsere beiden Helden Patrick und Sonya, die sich erst mit dem Biest und dessen Artgenossen auseinandersetzen und dann einen Weg durch das Dino verseuchte Schiff bahnen müssen.

Kamerahorror

Nach einem prächtigen Renderfilm geht es ohne Umweg mittenrein in Capcoms dritte Dinokrise. Vom Dschungel der Gegenwart geht es also weit in die Zukunft. Keine schlechte Idee, denn Szenario, Nervenkitzel und Atmosphäre stimmen auch diesmal. Für Kenner anderer Capcom'scher Survial Horror-Titel (*Resident Evil*, *Onimusha* usw.) wird es anfangs etwas ungewohnt sein, gleich über massive Feuerkraft zu verfügen. Denn Patrick und Sonya setzen sich sofort mit Blastern gegen die Urzeitviecher zur Wehr. Für die Dinos gemein: Die Knarren laden sich eigenständig wieder auf. Unterstützungen erhalten die beiden Menschen von Jetpacks, die sie entweder blitzschnell laufen oder ein Stück fliegen lassen. So erreicht ihr hohe Plattformen oder weicht schlicht Sauerierattacken aus. Kurz nach Beginn erhaltet ihr außerdem WASP-Raketen, die auf Knopfdruck selbstständig ihr Ziel suchen und mit voller Wucht in die Dinos einschlagen.

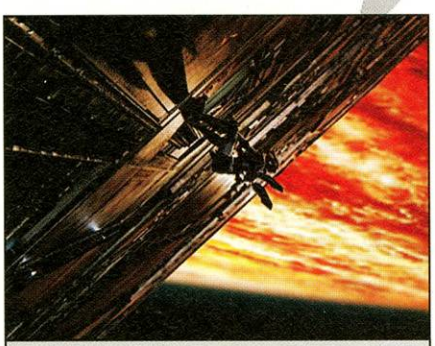
Man könnte also meinen, die Echsen hätten gegen euch keine Chance, doch weit gefehlt. Deren treuester Verbündeter ist die Kamera. Die Linse ist in Verbindung mit der schon seit *Resident Evil* nervenden Steuerung schlicht parteiisch. Während jedes andere moderne 3D-Actionspiel mit dem rechten



Raptoren haben gegen eure Feuerkraft kaum eine Chance.



Die beiden Helden, Patrick und Sonya, ergänzen sich wunderbar!



Irgendwie muss man da doch reinkommen.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Ich mag Capcoms Horrorkabinett trotz des immer gleichen Spielprinzips gerne! Ob ich nun Zombies oder Saurier metzeln darf, ist mir eigentlich egal. Das Setting finde ich hingegen mal richtig frisch. Dinos in Räumen zu killen, in denen teilweise die Gravitation aufgehoben ist, macht Spaß. Unverzeihlich ist jedoch die Kameraperspektive. Was sich Capcom dabei gedacht hat, weiß ich beim besten Willen nicht. Geahnt, dass es das Spiel erschweren würde, haben sie es anscheinend schon, denn wieso sonst sind Patrick und Sonya völlig Capcom untypisch gleich zu Beginn so feuerkräftig ausgestattet?

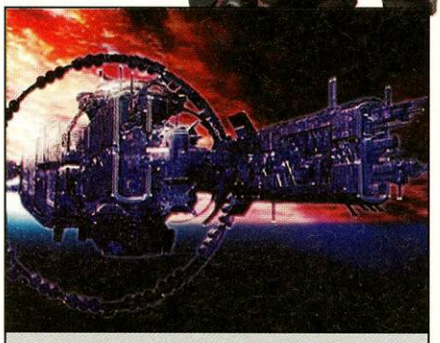
Analogstick eine Steuerung der Kamera erlaubt, gibt *Dino Crisis 3* die Einstellung fest vor. Das Resultat ist unfair. Betretet ihr einen neuen Raum, habt ihr zwei Möglichkeiten am Leben zu bleiben. Erstens: Ihr feuert wild drauflos und hofft so, alle Gegner vor Sichtkontakt niedergemacht zu haben. Oder zweitens: Ihr schaltet in die Ego-Ansicht, in der ihr euch aber nicht bewegen könnt und außerdem auf die Autozielfunktion verzichten müsst.

Überleben und Puzzeln

Wer über dieses Manko hinwegsehen kann, bekommt ansonsten ein typisches Capcom-Abenteuer geboten. Patrick und Sonya werden getrennt und müssen sich streckenweise alleine durch das Schiff kämpfen. Mal übernehmt ihr den Mann, mal die Frau. Gelegentlich müssen sich die beiden auch helfen. Die Geschichte wird in Sequenzen weitererzählt, die jedes Mal aufs Neue sehenswert sind. Schnell findet ihr raus, dass das Schiff vom Supercomputer "Mother" kontrolliert wird, der ein dunkles Geheimnis in seinen Schaltkreisen bewahrt. Neben den Kämpfen mit den Dinos gilt es Rätsel zu lösen, die aber meist Schalterpuzzles sind. Auf der Ozymandius existieren viele Terminals, die einmal dazu dienen, die Schiffstruktur zu verändern und außerdem als Shop fungieren, in dem ihr im Kampf erworbene Punkte gegen Upgrades eintauschen könnt. Eine Veränderung der Schiffsstruktur sieht nicht nur gut aus, sondern ist nötig, um neue Gebiete zugänglich zu machen. Technisch ist *Dino Crisis 3* voll gelungen. Eine Xbox-gerechte Grafik und glasklarer 5.1.-Sound stellen voll zufrieden. ***(BS)***



Später treten die Dinos auch in Gruppen auf und versuchen, euch zu überlisten. Seid schlau!



Seit 300 Jahren im All unterwegs und voll einsatzfähig: die Ozymandius.

Vertrieb: Import
Hersteller: Capcom
Genre: ACT
Spieler: 1
Sprache: englisch
Eingewöhnung: 15 min.
Preis: ca. 80 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ tolle Atmosphäre
\+ super Rendervideos
\+ spannend
\- grausame Kamera

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Live:

12 usk

Onimusha ca. 60 € Alternative Capcom 80%

Bis auf die Kamera ein gutes Horror-Spiel.

Grafik 76%
Sound
Gameplay
Dauerspaß

BEU
RPG
ACT



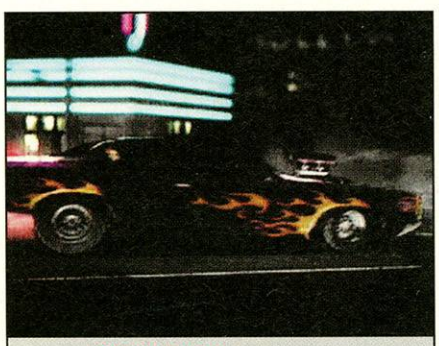
MIDNIGHT CLUB II

Lachgasnitros, Respekt, Chicks, Verfolgungsjagden. Wenn nur die Bullen nicht wären...

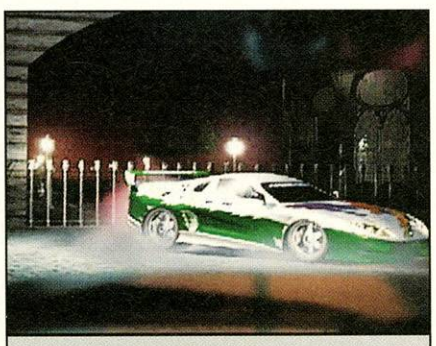
Eines schönen Abends cruist ihr mit eurem tiefer gelegten Golf Marke „Pseudo-Gangsta" durch die City von LA, euer Radio steht ob wummernder Bässe kurz vor der Kapitulation und ihr kommt euch so richtig hart vor. Da rauscht doch glatt eine noch tiefer gelegte Karre an euch vorbei und zeigt euch mit 120 Sachen die Rücklichter. Eigentlich habt ihr euren Schlitten ja nur tiefer gelegt, um die Mädels zu beeindrucken, aber diese Frechheit könnt ihr unmöglich auf sich beruhen lassen. Um Kurven schleudernd, über rote Ampeln rasend und Briefkästen zerfetzend bahnt ihr euch euren Weg durch das Straßen- (und Bürgersteig-) Netz der Metropole, bis ihr den dreisten Herausforderer eingeholt habt. Der stellt sich als „Moses" vor und ist lokaler Straßenrenn-Guru. Da ihr ja schon mal da seid, einen Wagen unterm Hintern habt, der bei 160 Sachen nicht gleich auseinander fällt und außerdem ein Ego von der Größe eines mittleren Schlachtschiffs besitzt, fordert ihr Moses glatt heraus.

Karre oder Kohle

Nachdem ihr Moses einen Dämpfer verpasst habt, der sich gewaschen hat, ist dieser nicht unfair und rückt mit seinem aufgemotzten Schlitten raus. Dazu hat euch der Goldkettchen tragende Fettsack in sein Cholesterin geplagtes Herz geschlossen und gibt euch von nun an



Solche Prachtstücke dürft ihr später im Spiel auch selber steuern.



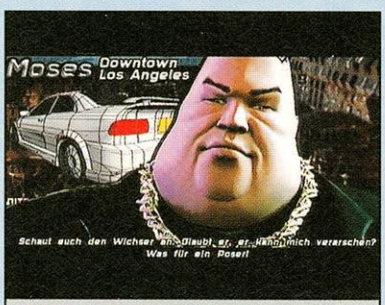
Diese Karre erfordert eine ganze Reihe von Siegen. Hat sich aber



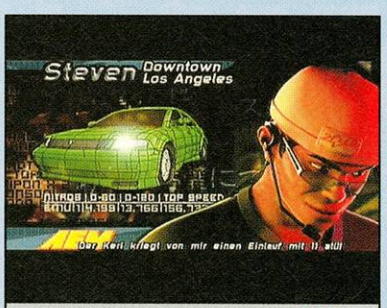
Wer keine ordentliche Lackierung aufweisen kann, fährt sich hämische

"Willsen paar aufs Maul, oda wat??"

Die Herausforderungen in *Midnight Club 2* sind... wie soll man sagen... sehr interessant gestaltet. Der Spieler wird nach allen Regeln der -modernen- Kunst fertig gemacht und das von Visagen die vermutlich nur eine Mutter lieben könnte. Das Resultat davon ist eine "leicht" gesteigerte Aggression, die dem Fahrverhalten nicht unbedingt zugute kommt. Na ja, wer's mag...



Moses teilt uns auch gleich seine Meinung über uns mit.



Steven verspricht uns eine " Einführung " in die Straßenrennszene...

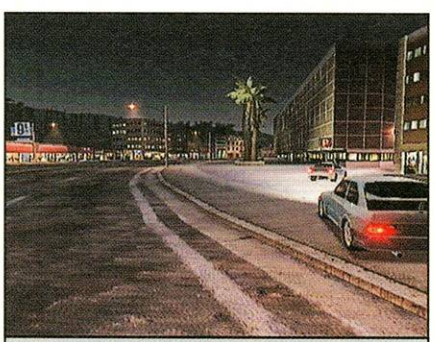
Karrieretipps. Die Regeln des „Midnight Club" sind eigentlich recht einfach: Wer durch die Straßen der Stadt gondelt, kann potenziellen Kontrahenten per Aufblenden der Scheinwerfer eine Herausforderung an den Kopf werfen. Wenn ihr es anschließend schafft, dem Fahrer eine Weile zu folgen, kommt ihr am Ort des „Battles" an und bestreitet ein Rennen um Ruhm, Ehre und... euren Wagen! Das hat natürlich den Vorteil, dass auch euer Gegner seine Karre riskiert und in den meisten Fällen seid ihr nach dem Rennen um ein Fahrzeug reicher. Die Rennen reichen von Einzelherausforderungen, über Massenstarts mit mehr als einem Dutzend Wagen bis hin zu Fluchtmissionen in denen auch die Polizei auf der Bildfläche erscheint. Die Strecken beschränken sich in der Regel auf die üblichen Checkpoint-Strecken, auf denen bestimmte Punkte entlang einer geraden Strecke abgefahren werden müssen. Auch chaotischere Rennen, mit wild über die Karte verteilten Checkpoints, und so genannte „Dragster"-Missionen müssen im Laufe eurer Karriere absolviert werden. Der Schwierigkeitsgrad erreicht in den ersten Rennen gerade mal das Niveau einer mittleren Autobahnfahrt, steigt jedoch ab der vierten Mission in abartige Höhen. Denn merke: Wer das schnellere Auto hat, gewinnt. Ihr habt kein schnelles Auto. Schade.

Style, und wie man ihn wieder kaputt macht

Wer *The Fast and the Furious* gesehen hat, kann sich in etwa vorstellen was Rockstar mit seinem Spiel erreichen wollte. Neonlichter, blaue, aus Auspuffen schießende Nitroflammen, Hip Hop-Mucke in allen nur erdenklichen Variationen und, ganz wichtig, großmäulig rausgerotzte Herausforderungen. Die Herausforderungen sind es aber auch, die den Spieler zum ersten Mal erstaunt innehalten lassen. „Goldkettchen" Moses labert den Spieler mit seiner bildschirmfüllenden Visage im Stil von: „Yo, Digger! Ay willse Stress odda wat, hä?" an. Seltsamerweise hört der Spieler selbst die Gedanken seines Gegenübers, was zu komplizierten Hirnverrenkungen führen kann. Wenn das Rennen endlich startet, staunt man doch etwas über die allgemeine Leere auf den Straßen von Los Angeles, Paris und Tokio. Sollte in derartigen Millionenstädten nicht besonders nachts die Party abgehen? Ist aber vielleicht auch besser so, denn bei der nächtlichen Raserei sollte sich lieber niemand auf die Straße trauen. Ein Crash jagt den anderen, und Randbebauungen wie Laternen und Mülleimer bleiben auch nicht lange stehen. So manch lebensmüder Fußgänger kommt euch auch schon mal vor die Haube. Dank Xbox Live könnt ihr auch online zu acht ordentlich Gummi auf der Straße lassen. ***(CS)***



Und schon wieder einen neuen Wagen gewonnen! Keinen besonders nützlichen, aber immerhin!



L.A. bei Nacht. Ein bisschen leer für eine Millionenmetropole, oder?

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Rockstar
Genre: RSP
Spieler: 1-4

Sprache: deutsch
Eingewöhnung: sofort
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ stimmungsvolle Städte
\+ hohes Spieltempo
\- für Multiplayer klasse
\- CPU-Fahrer zu stark

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 16:9 Ton: · Live: ✔

12 usk

Burnout 2 ca. 60 €
Alternative
Acclaim 91%

Schnelle und stilvolle Straßenrennen mit Multiplayer-Bonus.

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß

84%

RSP

GROUP S CHALLENGE

Nicht einfach und auch nicht perfekt, dafür fordernd und realistisch.



Diverse Grafikeffekte lassen die Wagen sehr realistisch aussehen.

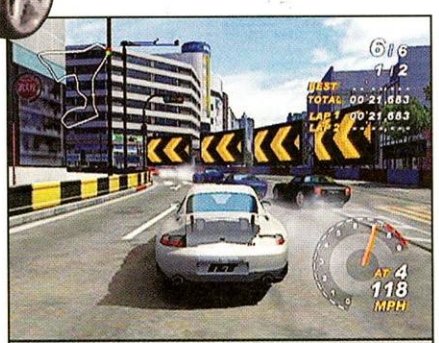
Rennspielfreunde können sich auf der Xbox nicht beklagen. Nur mit dem Realismus haperte es in letzter Zeit etwas. Wer also mal wieder gepflegt simuliert durch die Gegend rasen möchte, sollte sich mal *Group S Challenge* von Capcom genauer ansehen. Das Spiel verwöhnt Liebhaber zeitgenössischer Vehikel mit rund 80 Karren. Mit dabei sind Modelle von Audi, Chevrolet, Ford, Lotus, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Renault, RUF, Subaru, TVR und Toyota. Kern des Spiels ist der Circuit-Modus, der eine Art Karriere-Modus ist. Nachdem ihr einen Wagen gewählt habt, fahrt ihr in fünf Klassen um den Sieg. Während die niedrigeren noch einen dritten oder vierten Platz tolerieren, müsst ihr in den höheren schon das Rennen gewinnen, um voran zu kommen. Je höher die Klasse, desto besser werden natürlich auch eure Gegner. Von daher empfiehlt es sich, möglichst früh genug Kohle zusammenzufahren, um sich schließlich immer bessere Autos mit mehr Pferdestärken kaufen zu können. Die Alternative ist, das aktuelle Auto zu tunen, was in sieben Kategorien möglich ist. Das muss nicht nur eine Aufrüstung zur Leistungssteigerung sein, sondern kann sich ebenso auf die Optik beziehen. Wer sein Geld in Alufelgen investiert, statt in eine Gewichtsminderung, fährt in nächsten Rennen eben hübscher, statt schneller.

Licht und Schatten

Group S Challenge hat einen hohen Simulationsanteil und eine nicht perfekte Steuerung. Diese Kombination macht den Einstieg ins Spiel recht anspruchsvoll. Die Analogsticks reagieren ziemlich träge auf die Eingabe, so dass man anfangs viel zu harsch mit dem Pad umgeht. Das Resultat ist ein Ausflug in die Botanik, statt aufs Treppchen. Gute 30 Minuten solltet ihr also schon einplanen, bevor ihr euer Gefährt so richtig unter Kontrolle habt. Wer diese Tortur aber überstanden hat, wird mit einer fesselnden Jagd nach Geld, Autoteilen und Erfolg belohnt. Neben der Steuerung hat auch die Grafikengine des Spiels einige Probleme. Läuft die normalerweise mit 60 Bildern pro Sekunde, neigt sie dazu, an bestimmten Stellen unter 30 einzubrechen. Wirkliche Gründe sind dafür nicht zu erkennen. Hinzu kommt noch ein deutlich sichtbarer Grafikaufbau am Horizont. ***(BS)***



Die Steuerung könnte trotz Simulationsanteil besser gelöst sein.



Nun sollten wir uns ranhalten, um noch auf Platz 1 vorzustoßen.



ALIEN VS. PREDATOR Extinction

Im Weltall hört dich keiner schreien...



Pech gehabt! Der Predator war wohl zu schnell für den verdutzten Marine!



Die eierlegende Alien Queen macht es sich in ihrer Bruthöhle bequem.

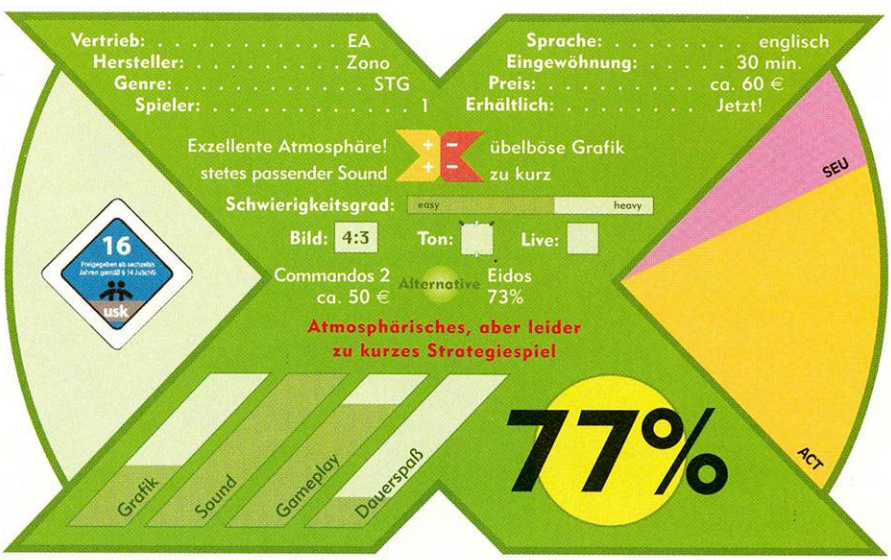


Tja, das ist dann wohl ein Ex-Alien. Menschen treten eben gerne im Rudel auf.

Parasitische Lebensformen, die warme, blutige, kuschelige Körper zum Schlüpfen brauchen, machen der Menschheit seit jeher übelst zu schaffen. Diese lässt sich den Menschenhandel natürlich nicht gefallen und gründet das USCM (United States Colonial Marine) Chor. Die Spezialeinheit soll auf den befallenen Planeten für Ordnung sogen und alle schleimigen Untermieter mit Feuer und viel, viel Blei zum Ausziehen überreden. Die beiden Parteien haben jedoch nicht mit den "Predatoren" gerechnet. Die gesamte Gesellschaft dieser Rasse basiert auf "der Jagd", einer rituellen Tötung verschieenster, möglichst gefährlicher Spezies. Da die Aliens (mit ihren scharfen Beißerchen) und die Menschen (mit ihren chromblitzenden Knarren) natürlich zu den begehrtesten Trophäen gehören, wird auf schnellstem Wege zur fröhlichen Jagd geblasen.

Blipp... Blipp...

Jedes Volk hat eine Basiseinheit, die tunlichst nicht ins Graß beißen sollte, da ihr sonst keine Unterstützung mehr anfordern (oder ausbrüten...) könnt. Die Menschen vertrauen ihren großkalibrigen Meinungsverstärkern, die Aliens setzen voll und ganz auf den unbewaffneten Nahkampf und die Predatoren können, dank körperlicher Höchstleistungen und Plasmatechnologie, beides ganz toll. Unausgewogen ist das Spiel trotzdem nicht, da die Entwickler noch stärker als in diversen PC-Strategiespielen auf das "Stein-Schere-Papier"-Prinzip geachtet haben. Ein gut gerüsteter und schlagkräftiger Flammenwerfer-Trooper der Menschen kann gegen das aus einem Predator geschlüpfte und extrem feuerresistente "Predalien" fast nichts ausrichten. Gegen die normalen, aus Menschen geschlüpften Krieger der Alienrasse besteht die gleiche Flammenwerfer-Einheit jedoch Kämpfe im Verhältnis eins zu zehn. Schade, dass die Grafik für Xbox-Verhältnisse unter aller Kanone ist, denn der Sound ist tadellos. Ob Siegesgebrüll der Predatoren oder das monotone "Blipp... Blipp..." des menschlichen Bewegungsmelder, jedes Geräusch passt wie das Magazin in die Pulse Rifle! Ansonsten bleibt zu sagen: Das Spiel hätte länger sein dürfen! Ohne Multiplayer und mit nur sieben Missionen pro Rasse hält das Vergnügen gerade mal ein Wochenende. Schade! ***(CS)***



MACE GRIFFIN
Bounty Hunter
In Weltall hört dich keiner fluchen...

In einer fernen Zukunft, in der die Menschen anscheinend ausschließlich in (!) Asteroiden leben, tobt ein Bürgerkrieg. Jeder will einen Brocken vom neu entdeckten Weltraumquadraten abhaben, da es sich dort vortrefflich nach Mineralien schürfen lässt. Um dies zu verhindern haben die zuständigen Megakonzerne mehrere schnelle Eingreiftruppen aufgestellt die jedem ein Loch in den Bauch schießen der sich irgendetwas Wichtigem auf mehr als einen Kilometer nähert. Die beste dieser Einheiten sind die Ranger, denen auch unser aller Lieblingsballermann Mace Griffin angehört. Was die schießwütigen Elitekrieger allerdings nicht wissen: Jemand hat die Schnauze gestrichen voll vom Gehabe der Sturmtruppen und führt Griffin und seine Truppe in eine hinterlistige Falle.

Bewegungslegastheniker

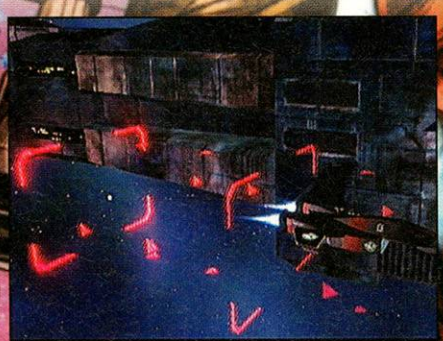
MG: BH bietet stinknormale Shooterkost. Sogar derartig stinknormal, dass einem ab der ersten Hälfte des ersten Levels die Augen zufallen. Wir sind ja wirklich die letzten, die schreien, wenn es der Sinn eines Spiels ist, möglichst viel Gegner zu perforieren! Aber irgendwie kriegt man die Vorstellung nicht los, das Spiel würde sich ab dem ersten Raum wiederholen. Großer Raum. Ein paar Sniper, ein paar Fußsoldaten. Abballern. Gang. Nächster Raum. Und so weiter und so fort... Das nächste Übel wird offensichtlich, sobald man den ersten Schritt tut und sich entscheidet sich ein wenig umzuschauen. Die Steuerung ist, und das ist nicht leichtfertig gesagt, ein Verbrechen an der Menschheit und zehn folgenden Generationen. Ihr könnt nicht nach oben gucken, ohne gleich euren Kopf mit einem Knirschen in den Nacken zu werfen, und falls ihr nicht vorhabt, eure Schuhe einer genauen Inspektion zu unterziehen, macht es eigentlich auch kaum einen Sinn, nach unten zu schauen. Pech nur, adass die Gegnerschaft sich in den wenigsten Fällen mit Mace auf einer Ebene befindet. So torkelt, zuckt und rammt man sich durch die Level, wild in alle Richtungen ballernd, während die Gegner Mr. Griffin in ein mobiles Bleilager verwandeln. Schade, dass deswegen die eigentlich ziemlich guten (und leider viel zu seltenen) Flugmissionen vollkommen untergehen. Auch die Soundkulisse und die exquisite Grafik, die selbst das nachladen einer Waffe in eine ästhetische Kunst verwandelt, stehen bei diesem bewegungstechnischen Desaster auf verlorenem Posten. **(CS)**



Euer Chef macht's nicht mehr lange. Der gute weiß es nur noch nicht...



Face Off!! Jetzt kommt es nur noch auf die Dicke der Panzerung an.



Auch in diversen "kreativ aquirierten" Raumschiffen ist Mace unterwegs.



Im Dunkeln ist gut ballern. Das spendet wenigstens etwas Licht.

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Warthogre
Genre: ACT
Spieler: 1

Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 30 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

richtig klasse Grafik! (+)
Steuerung fehlt (−)
Mehrspielermodus fehlt (−)
Abwechslung fehlt (−)

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Live:

12 usk

Turok Evo. ca. 60 €
Alternative
Acclaim 84%

Ihr mögt das Gefühl, ohne Controller zu spielen? Greift zu!

Grafik 56%
Sound
Gameplay
Dauerspaß

SEU
ACT

FUTURAMA

DAS SPIEL!

"Hier passt einfach alles"
COMPUTERBILD-SPIELE







www.futurama-game.de



Ab September
auf DVD im Handel

© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Fox Interactive, Futurama and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation.

DISNEY'S
Extreme Skate Adventure

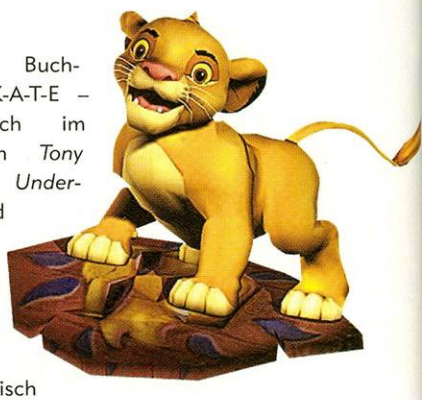
Disney's Tony Hawk? So ähnlich jedenfalls...

Dem Markennamen Disney wurde in Verbindung mit Sport kein Gefallen getan. Konamis *Disney Sports*-Reihe war bestenfalls Durchschnitt. *Disney Sports Skateboarding* war sogar der mit Abstand schlechteste Titel der ganzen Serie. *Disney's Extreme Skate Adventure* hat mit Konami aber nichts zu tun. Das Spiel kommt von den Skateboard-Spezialisten Activision, die auch gleich ihr Aushängeschild *Tony Hawks Pro Skater 4* anrollen ließen, um sich die Engine zu leihen.

Tony Hawk für Kleine

Im Großen und Ganzen spielt sich *Disney's Extreme Skate Adventure* auch wie ein *Tony Hawk* für Kleine. Für die Skaterei stehen nicht die bekannten Profis zur Verfügung, sondern Disney-Figuren wie Woody, Simba, Buzz Lightyear, Tarzan und extra von Activision gecastete Jungskater. Insgesamt findet ihr zwölf Rollbrettartisten. Wie auch Steve Caballero, Tony Hawk oder Chad Muska haben die Disney-Skater ihren Stärken, Schwächen und Spezialtricks auf dem Kasten. Bis hierhin also nichts aufregend Neues. Die Unterschiede werden erst im eigentlichen Spiel deutlich. Wenn ihr mit Woody beispielsweise durch den Pizza Planet skatet, wird euch bewusst, um wie viel leichter *Disney's Extreme Skate Adventure* im Vergleich mit *Tony Hawk* zu spielen ist. Am offensichtlichsten wird das Ganze bei den Manuals. Seid ihr erstmal in Grind- oder Slide-Position gelandet, ist es ein Kinderspiel, bis zu 20.000 Punkte zu machen, ohne großartig auf das Gleichgewicht zu achten. Ein weiterer, großer Unterschied ist die Grundgeschwindigkeit der Skater. Die ist im Vergleich zu *Tony Hawk* geradezu lahm. Beides ist nicht unbedingt schlecht, jedoch wird es den fortgeschrittenen Spieler massiv unterfordern.

Die Aufgabenstellungen und Levelziele des Spiels sind mit denen des Vorbilds identisch. Ihr skatet NPCs an und erhaltet von denen eure Aufgaben. Beispielsweise sollt ihr 15 Falschen Cola aus dem Supermarkt holen oder einen bestimmten Highscore knacken. Also alles wie gehabt. Zum Gähnen veranlasste uns hingegen die Jagd nach den Buchstaben S-K-A-T-E – doch auch im kommenden *Tony Hawk's Underground* wird diese angestaubte Aufgabe mit von der Partie sein. Grafisch sind die Settings diverser Disney-Filme schön bunt umgesetzt. Alles läuft flüssig und wird meist von Pop-Punk untermalt. ***(BS)***

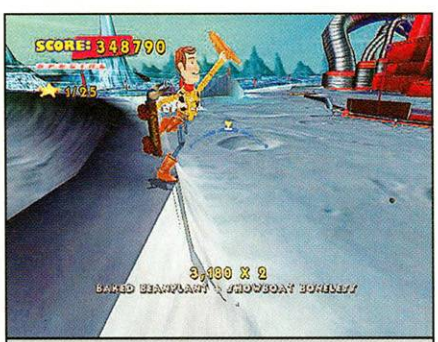




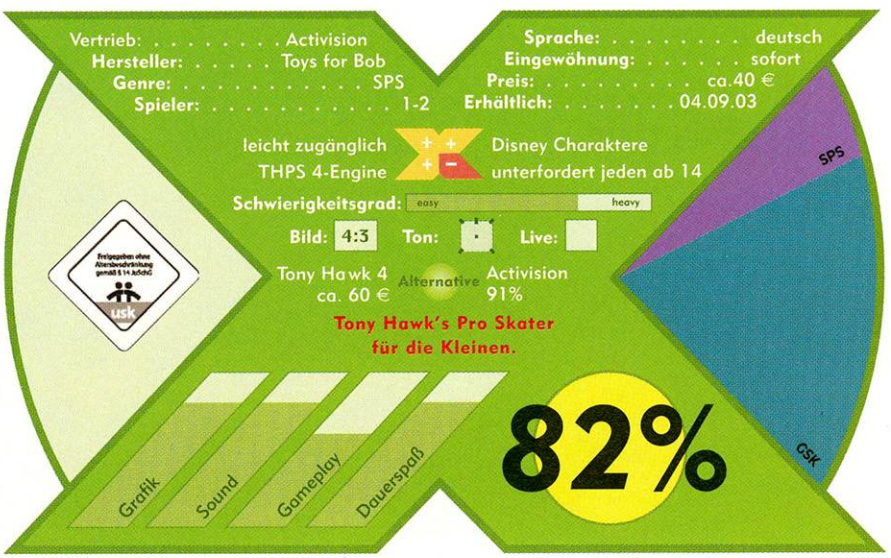
Gleichgewicht halten ist in diesem Spiel kein Problem und kinderleicht.



Manche der zwölf Charaktere müssen erst nach und nach erspielt werden.



Bei diversen Plants zieht Woody gerne seinen Hut und grüßt ins Grüne.



SEABLADE



Die Welt des 24. Jahrhunderts ist in zwei Hälften geteilt. Der Äquator ist die imaginäre Trennlinie zwischen einem friedvollen, glücklichen Paradies im Süden und einer von Warlords und Gewalt beherrschten Gesellschaft im Norden. Im Spiel steigt ihr in ein Kampfschiff des Südens, um dem Treiben im Norden Herr zu werden. Leider bietet das Spiel nichts, was es von anderen Actionspielen abheben würde und besitzt darüber hinaus eine üble Steuerung, die jeden Kapitän zum Absaufen nötigt. Grafisch präsentiert sich *SeaBlade* überdies nicht sonderlich gelungen. Blasse Farben und nur wenige optische Höhepunkte sind zu wenig, um auf der Xbox positiv aufzufallen. Mit diesem spielerischen, als auch technischen Leichtgewicht sollten sich wirklich nur ganz hart gesottene Actionfans zu einem Tauchgang begeben. ***(BS)***



Viele der Teile der zukünftigen Welt sind mit Wasser überflutet.



Die Aufträge sind leider allesamt sehr langweilig. Zerstöre A, zerstöre B...

Vertrieb: . . . . . TDK
Hersteller: . . . . Simon&Schuster
Genre: . . . . . ACT
Spieler: 1-2
Sprache: . . . . . englisch
USK: . . . . . ab 12
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Unauffälliges Actionspiel ohne Kaufanreiz.

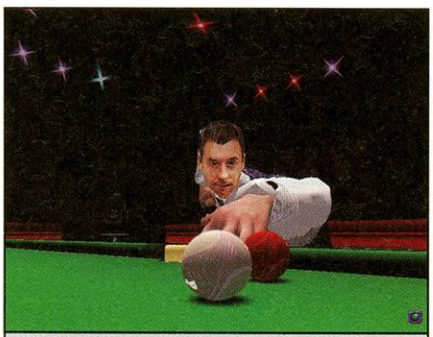
STG
ACT

47%

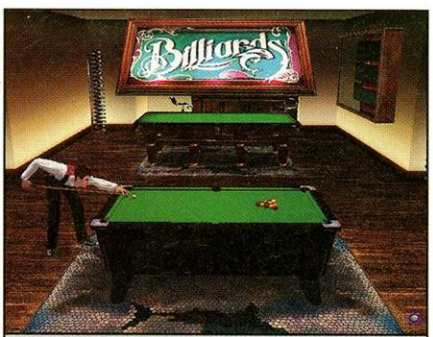
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003



Erfolgreiche Menschen spielen nicht Billard, sondern Snooker. Das kann man erstens richtig schön hochnäsig aussprechen und zweitens macht es auch etwas mehr Spaß. Die virtuelle Simulation *World Championship Snooker 2003* hingegen lässt nur bedingt Spielspaß aufkommen. Der Titel bietet vier verschiedene Arten des Sports mit Queue und Bällen. Neben dem klassischen Snooker dürft ihr noch Pool, 9-Ball und Trickball spielen. Alles Snooker-Abwandlungen. Dass *World Championship Snooker 2003* nicht so recht zündet, liegt vor allem an der Präsentation. Sicher, Codemasters Snooker-Spiel ist eine Simulation, doch die muss nicht unbedingt völlig leblos daherkommen, wie es hier geschieht. Spieler, die den Snooker-Sport nur haargenau simuliert haben wollen, liegen goldrichtig. Jeder, der etwas mehr erwartet, sollte lieber nicht einlochen. ***(BS)***



Mark Williams: Die Großen des Sports sind alle im Spiel vertreten.



Snooker: Die farbigen Kugeln müssen abwechselnd versenkt werden.

Vertrieb: . . . . . Codemasters
Hersteller: . . . . . Codemasters
Genre: . . . . . SIM
Spieler: 1-16
Sprache: . . . . . deutsch
USK: . . . . . ohne
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Schöne Simulation, nur viel zu bleiern präsentiert.

STG
SIM

67%

DROME RACERS

Früher war Lego-Spielzeug nur im Kinderzimmer zu finden. Heute rast es durch Städte, Canyons und Eiswelten. In *Drome Racers* heizt ihr ähnlich wie in *Quantum Redshift* mit einem Affenzahn durch die Gegend, sammelt Power-Ups ein und versucht, eurem Gegner ein Schnippchen zu schlagen. Am besten geht das per Rakete oder Schutzschild. Interessant präsentiert sich der Karrieremodus. Hier zieht ihr euch den Helm eines Newcomers über und rast um gute Platzierungen. Nach und nach steigt ihr auf, verbessert euch und tunt euren Racer. Patzten Lego in der Vergangenheit mit ihren Spielen, ist *Drome Racers* eine Überraschung. Grafisch und akustisch gibt es kaum etwas zu mosern. Hätten die Dänen ein wenig an der Steuerung gefeilt, hätte das Spiel die 80 Prozent durchbrechen können. ***(BS)***



Vertrieb: . . . . . Electronic Arts
Hersteller: . . . . . Lego
Genre: . . . . . RSP
Spieler: 1-4
Sprache: . . . . . deutsch
USK: . . . . . ohne
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

easy — heavy

Schönes Rennspiel mit unreifer Steuerung.

74%



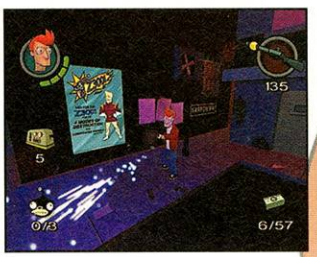
Grafisch zeigt sich der Titel gelungen. Ruckler? Fehlanzeige.



Im Canyon ist Vorsicht vor rutschigem Untergrund geboten.

FUTURAMA

Im Prinzip ist *Futurama* ein normales 3D-Jump'n'Run mit ein paar Action-Elementen. Fry ballert mit Photonenkanonen um sich, Leela setzt ihre Fähigkeiten im Nahkampf ein. Lustigerweise wurden ausgerechnet dem Schwergewicht Bender die häufigsten Jump'n'Run-Passagen zugeteilt. Über den üblichen Standard von beweglichen Plattformen, tödlichen Abgründen und ein paar simplen Rätseln kommt das Spiel aber nicht hinaus. Was man *Futurama* aber zugute halten muss, ist die gelungene Interpretation der TV-Serie. Je nach Spracheinstellung der Xbox könnt ihr die entsprechenden Originalstimmen hören. Die Cel Shading-Grafik ist zwar qualitativ nicht besonders hochwertig, bringt den Zeichentrick-Look aber gut rüber. Probleme macht ab und zu mal die Kamera, da ihr sie in den Sprungpassagen oft manuell nachjustieren müsst. Insider-Gags am laufenden Band machen das Spiel zu einem reinen Fanprodukt. ***(SRÖ)***



Vertrieb: . . . . . Take 2
Hersteller: . . . . . SCi
Genre: . . . . . JNR
Spieler: 1
Sprache: . . . . . deutsch
USK: . . . . . ab 6
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:

easy — heavy

Klasse Umsetzung, aber spielerisch nichts Besonderes.

70%



Wegen der unpräzisen Steuerung sind die JNR-Abschnitte nicht einfach.



Während der Hüpfpassagen müsst ihr die Kamera oft manuell korrigieren.

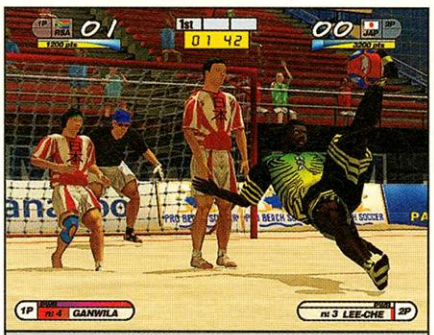
PRO BEACH SOCCER



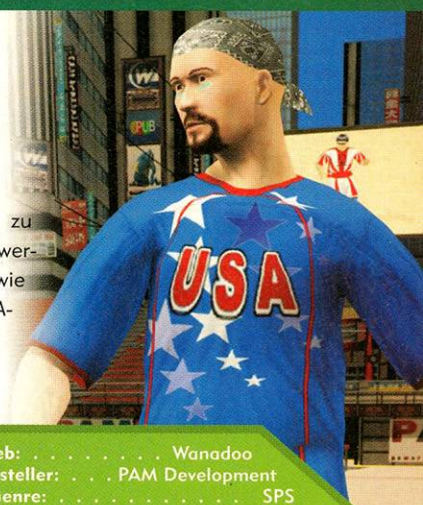
Wer schon mal Fußball auf Sand gespielt hat, weiß, wie anstrengend das ist. Nicht weniger anstrengend ist Wanadoos *Pro Beach Soccer*. Die Strandkickerei ist im Prinzip eine nette Idee, doch das Gameplay und die künstliche Intelligenz unternehmen alles, um einen ordentlichen Spielfluss zu unterbinden. Der Fußball an sonnigen Stränden ist geprägt von Tricks und eher coolen, als sinnvollen Aktionen. In dieser Hinsicht hat *Pro Beach Soccer* auch genug zu bieten, doch der Rest des Spiels bleibt auf der Strecke. Ständig hat man das Gefühl, nicht Herr der Lage zu sein. Etwas Spielspaß kommt einzig im Mehrspielermodus auf, wenn man mit Freunden gemeinsam gegen den sandigen Ball tritt. Insgesamt also keine Alternative zu einem vollwertigen Kick wie etwa die *FIFA*-Serie. ***(BS)***



Die Tommys spielen gegen die Amis – das wird ein Höhepunkt des Turniers.



Da gucken die Japaner dumm. Gegen Südafrikaner sehen sie alt aus.



Vertrieb: . . . . . Wanadoo
Hersteller: . . . PAM Development
Genre: . . . . . SPS
Spieler: 1-4
Sprache: . . . . . deutsch
USK: . . . . . ohne
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

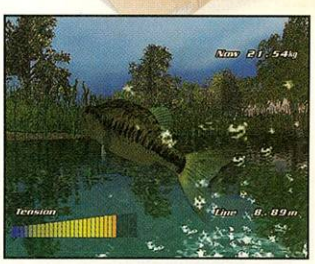
Mäßiges Gekicke am Strand.

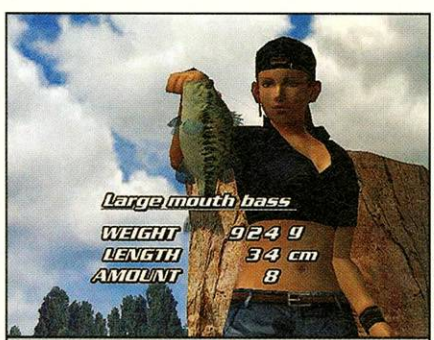
SPS

55%

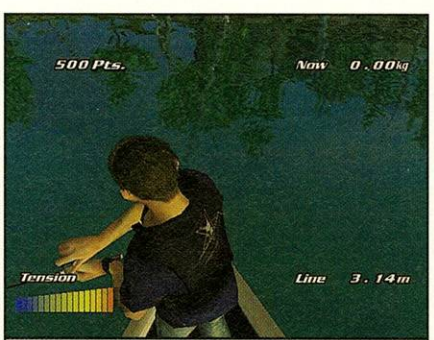
PRO CAST SPORTS FISHING

Capcom macht es spannend: Mensch gegen Fisch. Mit allem was das Anglerherz begehrt, geht es dann auch in der Angelsimulation *Pro Cast Sports Fishing* zum nächsten Weiher, Fluss oder See, um ein paar Barsche klar zu machen. Wahlweise dürft ihr Fische im Arcade-Modus ködern, oder im Simulations-Modus Geduld beweisen. Ein Fang bringt Punkte, die dann wiederum im Anglershop gegen bessere Ausrüstung eingetauscht werden. Im Laufe des Spiels zieht ihr so immer dickere Fische an Land. Leider existiert auf der Xbox keine Angler-Hardware wie seinerzeit auf dem Dreamcast. Ob es nun so spannend ist, am Bildschirm mit dem Controller zu angeln, müsst ihr selbst entscheiden. Technisch ist das Spiel nämlich einwandfrei. Wir finden die Thematik an sich etwas langweilig und ordnen es daher als Fanprodukt ein. ***(BS)***





Na, da hat sie aber einen dicken Fisch an der Angel. Prachtvieh!



Das Wasser ist grafisch nett gemacht. Gut so, denn ihr seht es oft.

Vertrieb: . . . . . Capcom
Hersteller: . . . . . Capcom
Genre: . . . . . SIM
Spieler: 1
Sprache: . . . . . englisch
USK: . . . . . ohne
Preis: . . . . . ca. 60 €
Erhältlich: . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

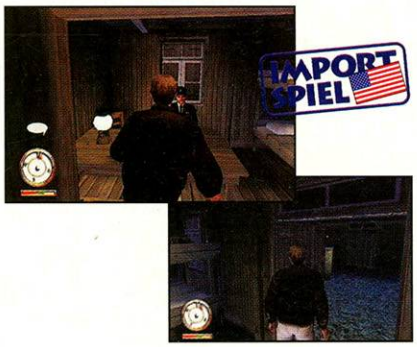
Angeln am Bildschirm? Wer's braucht, wird hiermit glücklich.

SIM

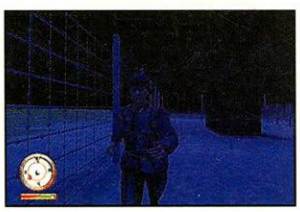
STG

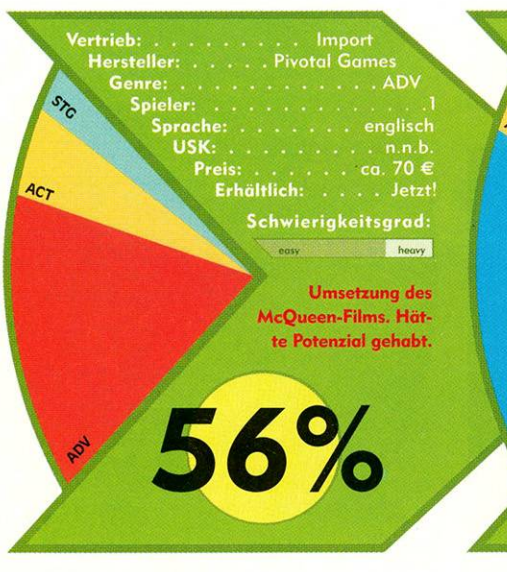
71%

The Great Escape

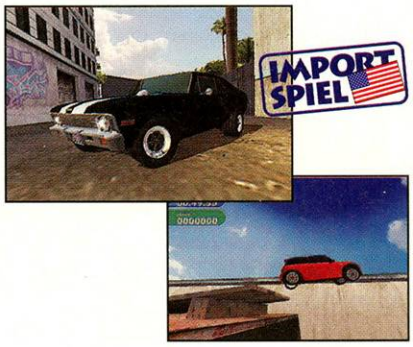


Ach ja, da sitzt ihr nun. Gefangen im Kriegsgefangenenlager Stalag Luft. Ausbrechen müsst ihr, das ist klar. Entwickler Pivotal Games lässt euch das in bester Stealth-Manier handhaben. Allerdings dürft ihr auch Schusswaffen einsetzen. Pässe fälschen, Uniformen klauen und schließlich aus Deutschland flüchten – so soll das Spiel im Idealfall aussehen. Dummerweise sind euch die Gestapo, eine ungünstige Kameraführung, langweilige Aufträge und eine frustrierende Motorradpassage auf den Fersen. Technisch ist das alles auch nicht mehr als Durchschnitt. Auch wenn Codemasters' *Prisoner of War* nicht perfekt ist, ist es doch die bessere Alternative, wenn es schon ein ähnliches Spiel mit Weltkriegsthematik sein muss. ***(BS)***



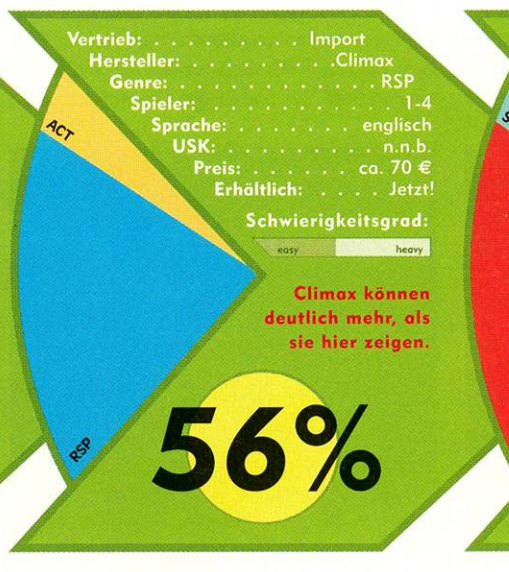


The Italian Job

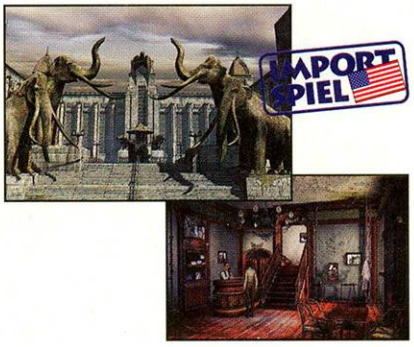


Vollbremsung! Hier kommt die nächste Filmumsetzung! *The Italian Job* lehnt sich lose an die Filmhandlung um einen missglückten Goldraub an. Charles Crocker wurde dabei von einem Kollegen übers Ohr gehauen und will die Beute nun zurück. Das Problem: Der Bösewicht ist nach L.A. abgehauen. Crocker und seine Leute legen die Ampeln der Metropole lahm und wollen so mit dem wiederum geklauten Gold abhauen. Im Mini Cooper liefert ihr euch wüste Rennen mit Polizei und Gangstern. Kaum Story, eine maue Technik und Langweile trüben den Spielspaß. Auch Fans des Films brauchen dieses Spiel garantiert nicht! Es gibt deutlich bessere Alternativen. ***(BS)***



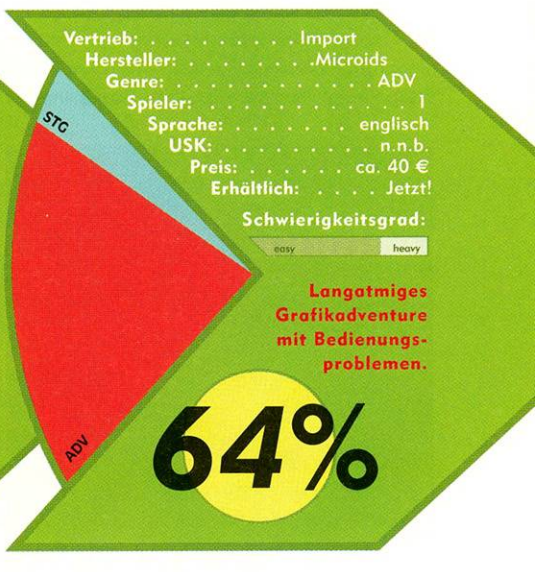


Syberia

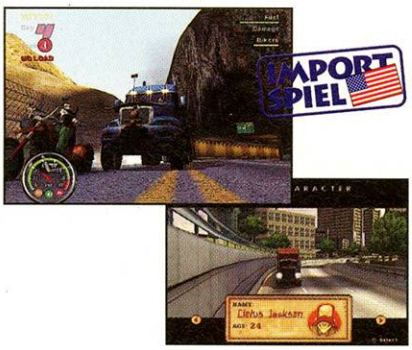


Richtige Grafikadventures in Stile eines *Myst* gab es schon lange nicht mehr. Schon gar nicht auf der Xbox. Microids haben nun das PC-Spiel *Syberia* auf die Box konvertiert und Adventure-Spielern damit eine Alternative geschaffen. Ihr steuert die junge Kate durch halb Europa und sucht nach einem mysteriösen Erben, um einen Kaufvertrag zum Abschluss zu bringen. Als Kulisse dienen prächtige, vorgerenderte Bilder, die eine dichte Atmosphäre erzeugen. Leider machen euch eine verkorkste Steuerung, viel zu lange Wege und reichlich schlicht langweilige Passagen einen Strich durch den Spielspaß. Zudem solltest ihr gutes Englisch können, da es viel Text zu verstehen gibt. Schnäppchenpreis! ***(BS)***





Big Mutha Truckers



Ma Jackson hat keine Lust mehr. Sie hat genug Kohle mit ihrem Truck-Unternehmen gemacht und sucht einen Nachfolger. Da bietet es sich natürlich an, einen ihrer vier Sprösslinge diesen Job aufs Auge zu drücken. Da die Gören alle von verschiedenen Vätern sind, zeigt sich jedes der Bälger unterschiedlich. Also liegt es an euch, einen Charakter aus dem Jackson-Quartett herauszupicken und der alten Mum zu beweisen, dass ihr es drauf habt. Dazu brettert ihr mit einem Truck durch die Saaten, handelt und feilscht mit Geschäftsleuten, um Ware billig abzustauben und sie wieder teuer zu verhökern. Spielerisch eher belanglos. ***(BS)***





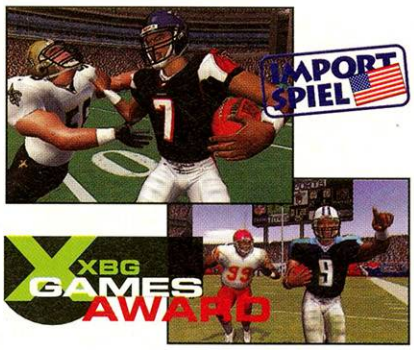
Vertrieb: . . . . . Import
Hersteller: . . . . . Eutechnyx
Genre: . . . . . RSP
Spieler: 1
Sprache: . . . . . englisch
USK: . . . . . n.n.b.
Preis: . . . . . ca. 70 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Mit Trucks durch die Staaten brausen. Geht so.

64%

Madden NFL 2004



Vorsichtig, EA Sports! Ihr macht *Madden NFL* immer besser, aber auch immer komplexer. Mag der ganze Football-Zirkus für Amerikaner die optimale Umgebung sein, um sich auszutoben, hatten viele Mitteleuropäer schon beim letzten Madden gehörige Probleme, den Einstieg zu finden. Der aufgemotzte Manager-Modus macht das Spiel noch umfangreicher, aber auch schwerer zugänglich. Stadien bauen, Hot Dog-Stände errichten, Gehaltschecks? Das erinnert schon an *Theme Park*. Dennoch ist *Madden NFL 2004* die beste Football-Simulation, die man für Geld kaufen kann. Daran ändert sich auch 2004 nichts. Technisch und spielerisch trotz Komplexitätshürde grandios! ***(BS)***



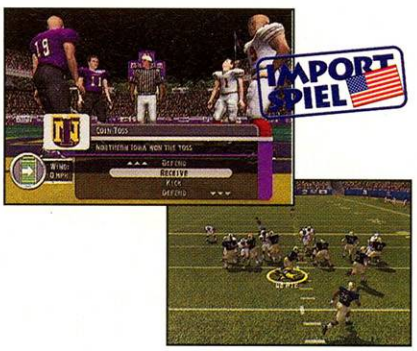
Vertrieb: . . . . . Import
Hersteller: . . . . . EA Sports
Genre: . . . . . SPS
Spieler: 1-4
Sprache: . . . . . englisch
USK: . . . . . n.n.b.
Preis: . . . . . ca. 70 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

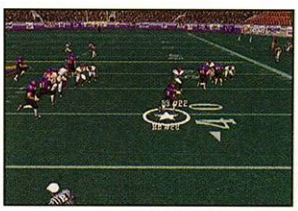
Noch besser, noch komplexer – bester Football!

90%

NCAA Football 2004



Atatt mit bekannten NFL-Profis kloppt ihr euch in *NCAA Football 2004* mit den Newcomern diverser Hochschulen um Touchdowns. 150 neue Teams laufen auf, die übrigens auch klassische Mannschaften beinhalten, wie etwa die famosen Notre Dame Fightin` Irish aus den 30er Jahren. Unbedarfte Europäer dürfen sich über einen wirklich gelungenen Practice-Modus freuen, der mit Englischkenntnissen recht leicht zugänglich ist. Ansonsten gibt es grafische Kosmetik und leichte spielerische Verbesserungen. Online ist leider nur die PS2-Version spielbar, die auch augenscheinlich als Hauptentwicklungsplattform diente. Dennoch schlägt sich die Xbox-Version sehr gut. Der Football-Freund ist mit *Madden NFL 2004* aber besser bedient. ***(BS)***



Vertrieb: . . . . . Import
Hersteller: . . . . . EA Sports
Genre: . . . . . SPS
Spieler: 1-4
Sprache: . . . . . englisch
USK: . . . . . n.n.b.
Preis: . . . . . ca. 70 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Football-Freunde greifen lieber zu Madden.

85%

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für Xbox-Spiele

WOZU DAS GANZE?

Die Zahl der Xbox-Spiele steigt ständig an, also haben wir noch einmal die Goldstücke der einzelnen Genres aufgelistet. Für die jeweilige Nummer eins gibt es außerdem einen Preisvergleich, um euch die Qual der Anbieter-Wahl zu erleichtern. Die Most Wanted-Liste dient dazu, euch einen Ausblick auf die Hits von morgen zu geben. So habt ihr alles auf einmal: Kaufempfehlung, Preisüberblick und die Gewissheit, wann es sich zu warten lohnt.

ADVENTURE

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Project Zero*	1	90%
2. Silent Hill 2: Inner Fears	1	84%
3. HdR: Die zwei Türme	1	83%

Most Wanted

1. Duality
2. B.C.
3. X-Files: Resist Or Serve



*58,95 € (Video & Game) 59,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

ACTION

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Splinter Cell*	1	94%
2. Halo	4	93%
3. Panzer Dragoon Orta	1	91%

Most Wanted

1. Halo 2
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
3. StarCraft: Ghost



*59,95 € (Video & Game), 66,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

GESCHICKLICHKEIT

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Eggo Mania*	1-2	82%
2. Fusion Frenzy	1-4	75%
3. Dead or Alive XBV	1-2	71%

Most Wanted

1. Music Mixer
2. –
3. –



*29,90 € (Video & Game), n.n.b. (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

BEAT'EM-UP

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Dead or Alive 3*	1-4	89%
2. Soul Calibur 2	1-4	89%
3. Mortal Kombat: D.A.	1-2	83%

Most Wanted

1. Bloody Roar 3
2. Orchid
3. Dead or Alive: Wired



*28,95 € (Video & Game), 29,99 € (Amazon), 29,99 € (Media Markt)

JUMP'N'RUN

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Rayman 3: Hoodlum Hav*	1	88%
2. Vexx	1	84%
3. Crash Bandicoot: Cortex	1-2	81%

Most Wanted

1. Malice
2. Sonic NEXT
3. Crank The Weasel



*49,95 € (Video & Game), 47,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

ROLLENSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Star Wars: KOTOR*	1	92%
2. Morrowind	1	87%
3. Crimson Sea	1	86%

Most Wanted

1. Fable
2. Deus Ex 2: Invisible War
3. True Fantasy Life Online



*57,95 € (Video & Game), 59,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

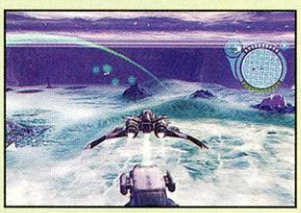
SHOOT'EM-UP

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Defender*	1-2	71%
2. –		
3. –		

Most Wanted

1. –
2. –
3. –



*57,95 € (Video & Game), 59,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

SIMULATION

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Die Sims*	1-2	86%
2. BDFL Manager 2003	1	83%
3. Steel Battalion	1	71%

Most Wanted

1. Die Sims 2
2. Ghost Master
3. World Championship Snooker



*59,95 € (Video & Game), 32,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

SPORTSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Tony Hawk´s Pro Skater 4*	1-2	91%
2. Tony Hawk´s Pro Skater 3	1-2	90%
3. NFL 2K3	1-4	90%

Most Wanted

1. Amped 2
2. NFL Fever 2004
3. Inside Pitch



*59,95 €(Video & Game), 32,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

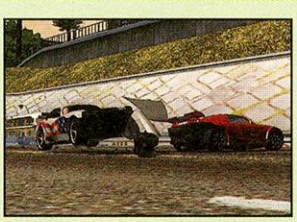
RENNSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Burnout 2*	1-4	92%
2. MotoGP 2	1-4	90%
3. Colin McRae Rally 04	1-2	89%

Most Wanted

1. Project Gotham Racing 2
2. Driver 2
3. XGRA



*52,95 € (Video & Game), 59,99 €(Amazon), 59,95 € (Media Markt)

STRATEGIE

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Aliens vs. Predator: Extinct.*	1	77%
2. Commandos 2	1	73%
3. Jurassic Park: Genesis	1	67%

Most Wanted

1. Black & White: Next Gen.
2. Commandos 3: Destination Berlin
3. No Man´s Land



*49,95 € (Video & Game), 57,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt)

ZUBEHÖR IM TEST

Airflo Controller



Schwitzende Hände beim Spielen? Damit ist nun Schluss! Denn der Airflo besitzt ein integriertes Kühlsystem. Auf der Rückseite befindet sich ein Ventilator, der Luft ansaugt und diese durch Schlitze in den Griffen an die Hände abgibt. Coole Idee, die auch noch hervorragend funktioniert. Der Rest des Controllers ist aber ebenfalls nicht schlecht: Die Joysticks und Schultertasten sind einwandfrei, Controllergröße und Buttons ähneln dem alten (großen) Microsoft-Controller. Das Digipad kann man allerdings mal wieder vergessen. Erfreulicherweise läuft der Aiflo ohne Batterien, ein leises Betriebsgeräusch des Ventilators ist aber schon zu hören. In der Hitze des Spiels achtet man aber nicht mehr darauf. Witziges Teil!

Vertrieb: . . . Jeruel Gamewear
Hersteller: . . . . . Nyko
Preis: . . . . . 34,95 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Funky Controller



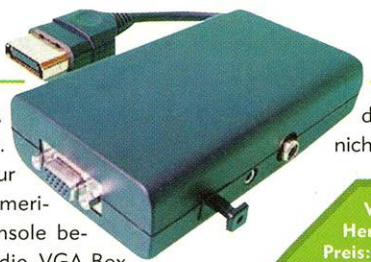
Im Grunde entspricht der Funky Controller dem XS Pad aus gleichem Hause (Test in Ausgabe 6/03), nur, dass der Funky kein Kabel hat, sondern die Eingaben per Funk an die Xbox überträgt. Wie erwartet, funktioniert das auch tadellos. Um Batterien zu sparen, kann die Vibrationsfunktion abgeschaltet werden. Als "Klon" des XS Pads gibt es am Funky Controller auch wenig auszusetzen: Handlich klein und mit einer angenehmen Gummihaut überzogen, einwandfreie Joysticks sowie präzise und gut erreichbare Buttons. Warum allerdings die Schultertasten gegenüber dem XS Pad deutlich schlechter verarbeitet sind, ist uns ein Rätsel. Schade, das kostet den Funky Controller glatt die Höchstnote.

Vertrieb: . . . . . Bigben
Hersteller: . . . . . Bigben
Preis: . . . . . 59,99 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

VGA Box



Mit dieser Box lässt sich die Xbox an einen VGA-Monitor anschließen. Allerdings gibt es da gravierende Einschränkungen: Neuere Konsolen sind mit der VGA-Box inkompatibel, außerdem funktioniert VGA nur mit Spielen, die Progressive Scan unterstützen. In Europa ist diese Darstellungsart kaum vorhanden, weswegen nur sehr wenige PAL-Spiele diese Funktion überhaupt unterstützen. Wohl aber alle NTSC-Spiele, da Progressive Scan in den USA sehr viel weiter verbreitet ist. Somit lohnt sich dieses Gerät nur für Importfreaks, die eine amerikanische oder umgebaute Konsole besitzen. Diese erhalten durch die VGA-Box jedoch eine absolut brillante Bildqualität, die selbst gegenüber RGB noch um Klassen besser ist. Mehr ist aus der Xbox wirklich nicht mehr rauszuholen. Der Normalspieler wird mit diesem Ding aber nichts anfangen können.

Vertrieb: . . . . . Wolfsoft
Hersteller: . . . . . Wolfsoft
Preis: . . . . . 99,00 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

VGA-Box (Converter)



Im Gegensatz zur oben genannten Wolfsoft-Box funktioniert dieser Converter auch bei allen PAL-Konsolen. Dank zahlreicher Buchsen können bis zu vier Videoquellen (Konsolen, Videorecorder, DVD-Player) angeschlossen werden. Die Bildqualität ist jedoch bescheiden und kann mit „echtem" VGA oder RGB nicht ansatzweise mithalten. Zusätzlich lässt sich die Grafikkarte eines PCs anschließen. Allerdings geht dabei zu viel Bildschärfe verloren, um damit weiterhin angenehm arbeiten zu können. Also ist umstöpseln angesagt (sofern man keinen zweiten Monitor hat), weshalb diese Methode selbst für Leute ohne Fernseher letztendlich auch nur eine Notlösung darstellt.

Vertrieb: . . . . . THQ
Hersteller: Logic3
Preis: . . . . . 59,99 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

GunStation 2



Diese Kanone eignet sich für mittlere bis kleinere Hände und ist sehr leicht. Die Ausstattung erfüllt die Standardanforderungen: Hohe Zielgenauigkeit, Autofeuer, Auto-Reload, oder beides gleichzeitig. Ein Mini-Joystick in Daumennähe erleichtert das Navigieren in Menüs, die Reload-Taste am Griff sorgt für schnelles Nachladen. Statt eines Rückschlagschlittens gibt es eine Vibrationsfunktion, die aber auch abgeschaltet werden kann. Allerdings könnte der Abzugshebel um einiges präziser sein. Bei hektischem Schnellfeuer verschluckt der Abzug schon mal den einen oder anderen Schuss. Entgegen vielen anderen Lightguns aus dem PlayStation-Lager ist kein Fußpedal vorhanden, was aber auch nicht weiter tragisch ist. Das Einzige, was der Knarre jetzt noch fehlt, sind ein paar gute Spiele...

Vertrieb: . . . . . Bigben
Hersteller: . . . . . Bigben
Preis: . . . . . 34,99 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Freestyler Board



Wer es auspackt, staunt erstmal: Wow, skaten wie Tony Hawk! Doch weit gefehlt. Was bleibt, ist ein Krampf in den Waden und rund 90 Euro weniger auf dem Konto. Thrustmasters Freestyle Board möchte euch echte Bewegungen anhand von Sensoren vorgaukeln, die sich an der Unterseite des Hartplastikbrettes befinden. Durch Gewichtsverlagerung steuert ihr die Richtung eures Skaters, was auf Dauer sehr langweilig und anstrengend ist. Die eigentlichen Tricks führt ihr mittels eines Handcontrollers aus, der mit einer Hand gehalten wird. Zwar könnt ihr anstelle dessen auch einen normalen Xbox-Controller anschließen, doch ist es so schwerer, das Gleichgewicht zu halten. Fazit: Geldverschwendung!

Vertrieb: . . . . . Guillemot
Hersteller: . . . . Thrustmaster
Preis: . . . . . 89,95 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Video Game Enhancer



Der VGE wird zwischen Konsole und TV geschaltet und erhöht auf Knopfdruck Helligkeit, Kontrast und ein bisschen die Bildschärfe. Das Ergebnis ist zwiespältig. Dunkle Spiele wie z.B. *Das Ding* profitieren eindeutig vom VGE. Bei helleren Spielen ist das Spiel jedoch völlig überstrahlt. Leider hat der VGE nur normale Chinchbuchsen – S-Video oder RGB-Kabel können nicht angeschlossen werden. Gerade dies wäre aber wünschenswert, um eine wirklich erstklassige Bildqualität zu erreichen. Und für den VGE soll man dann auch noch 65 Euro auf den Tisch legen. Ein RGB-Kabel ist deutlich günstiger, und mal eben am Fernseher Helligkeit und Kontrast einzustellen, ist ja auch kein Aufwand.

Vertrieb: . . . . . Nuwave
Hersteller: . . . . . Nuwave
Preis: . . . . . 65,00 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

System Link Cable



Mit der Xbox kann man nicht nur online spielen, sondern auch mehrere Konsolen miteinander vernetzen und dann offline gegeneinander auf mehreren Bildschirmen zocken. Natürlich nur, wenn das Spiel die entsprechende Funktion unterstützt. Solang es sich dabei um nur zwei Konsolen handelt, reicht dazu schon ein einziges Kabel aus. Einfach in die Netzwerkadapter der beiden Xboxen stöpseln, und schon können die *Halo*-Duelle ohne Splitscreen losgehen. Genau genommen ist das drei Meter lange System Link Cable nichts anderes, als ein stinknormales Crossover-Netzwerkkabel, das man auch in jedem PC-Fachgeschäft bekommt. Nicht, dass das System Link Cable deswegen schlecht wäre, die PC-Kabel sind nur länger und billiger.

Vertrieb: . . . . . Jöllenbeck
Hersteller: . . . . . Speed Link
Preis: . . . . . 19,99 €
Erhältlich: . . . . . Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

ABOS FÜR ALLE!

Die Vorteile liegen auf der Hand: Mit einem Abo spart ihr bares Geld, bekommt jede Ausgabe frei Haus und habt sie sogar vor eurem Zeitschriftenhändler. Außerdem habt ihr als Abonnenten die Wahl unter diesen tollen Prämien:



6 mal big.N

Ihr spielt nicht nur Xbox, sondern interessiert euch auch für Konkurrenzkonsolen? Dann schenken wir euch zu euren sechs Ausgaben der Xbox Games auch noch die sechs nächsten Ausgaben unseres Schwestermagazins big.N. Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



Bigben XS Pad

Unser Testsieger sieht nicht nur cool aus, sondern liegt auch unheimlich gut in der Hand. Seine solide Verarbeitung, die gut erreichbaren Knöpfe und das funktionelle Design lassen sogar den original Microsoft Controller alt aussehen. Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



Resident Evil-Buchpaket

Zur Vorbereitung auf eine Xbox-Version empfehlen sich die ersten drei Bände der legendären Resident Evil-Buchreihe. Im Paket enthalten sind die Dino-Paperbacks "Die Umbrella Verschwörung", "Caliban Cove – Die Todeszone" und "Stadt der Verdammten". Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



Brooklyn Booster 2800

Wirklich gute Rennspiele gibt es für die Xbox ja reichlich. Was ihr braucht, ist ein mindestens ebenso gutes Lenkrad. Das Booster 2800 überzeugt mit guter Verarbeitung, sinnvoller Tastenbelegung und tadelloser Bedienbarkeit Bei Jahresabo nur 5 Euro Zuzahlung.



ABO

Bitte auf diesem Coupon das gewünschte Abo ankreuzen.

▶ Hiermit bestelle ich das Xbox Games-Abonnement:

☐ Das Jahresabo

Ich erhalte die Xbox Games ein Jahr lang (6 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 21,-, Ausland € 26,-. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um ein weiteres Jahr. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres. Als Prämie entscheide ich mich für

- ☐ **sechs Ausgaben big.N**
- ☐ **Resident Evil-Buchpaket**
- ☐ **Bigben XS Pad**
- ☐ **Brooklyn Booster 2800 (€ 5,- Zuzahlung)**

Persönliche Angaben:

Name, Vorname: . . . . . .
Straße: . . . . . .
PLZ, Ort: . . . . . .
Geburtsdatum: . . . . . .
E-Mail*: . . . . . .
Telefon*: . . . . . .
Unterschrift: . . . . . .
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

*nur für evtl. Rückfragen, garantiert keine Werbung.

Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim BriStein Verlag, Xbox Games-Aboservice, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieser Hinweise bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift: . . . . . .
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr: . . . . . .
(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/ Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer: . . . . . .
Bankleitzahl: . . . . . .
Geldinstitut/Ort: . . . . . .

- ☐ per Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24), bitte als Verwendungszweck den Namen des Bestellers und die gewünschte Aboprämie angeben. (IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101)

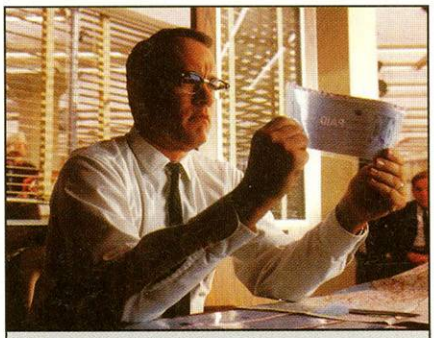
CATCH ME IF YOU CAN

Berufsinformation frei nach Abagnale.

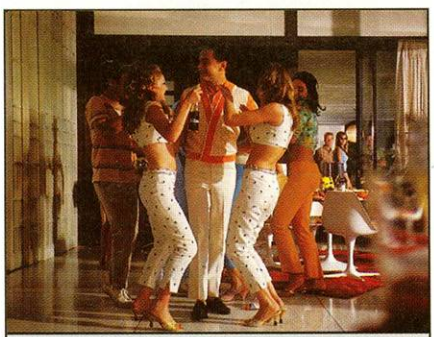
Würde Frank Abagnale Jr. (Leonardo DiCaprio) einen Leitfaden für Betrügereien verfassen, die Fibel würde sich verkaufen wie heißer Tee am Nordpol. Das Bürschchen hat es doch tatsächlich fertig gebracht, vor seinem 21. Geburtstag als Anwalt, Arzt und Pilot erfolgreich zu sein – und das ohne High School-Abschluss! Geschickte Scheckbetrügereien haben Frank außerdem ein Vermögen eingebracht. Klingt verrückt, basiert aber auf einer wahren Begebenheit. Steven Spielberg machte aus dem Stoff eine rasante Komödie, die lose auf der Autobiographie Frank Abagnales basiert. Der erste, als sinnfrei zu bezeichnende Film Spielbergs seit Jahren, kann durchaus mit humorvollen Szenen und Dialogen überzeugen. FBI-Agent Carl Hanratty (Tom Hanks) ist seinem Rivalen immer auf der Spur, kommt aber immer einen Moment zu spät, um Abagnale dingfest zu machen. Schlimmer noch. Der milchgesichtige Trickbetrüger ködert den Spion immer wieder, um sicher zu gehen, dass der nicht seine Spur verliert. Hanks gibt die Rolle die tollpatschigen, hölzernen Agenten herrlich, aber auch DiCaprio, der den Lebenskünstler Abagnale verinnerlicht zu haben scheint, macht seine Sache tadellos.

Die Technik

Für die leicht verfremdeten Bilder des Films zeichnet Spielbergs Kamerafachmann Janusz Kaminski verantwortlich. Der Film wirkt wie aus den 60er Jahren, bietet aber trotzdem ein eine hervorragende Bildqualität. Durch die Verfremdungen ist der Kontrast stark reduziert worden, was ein sehr weiches Bild zur Folge hat. Bildartefakte oder sonstige Störungen gibt es keine. Interessantes beim Ton: Statt der deutschen Fassung liegt diesmal die Originalfassung in DTS vor. Die deutsche Tonspur hingegen nur in 5.1. Da der Film bis auf wenige Szenen sehr dialoglastig ist, sollen diese Details die meisten Filmfreunde nicht weiter stören. Die Doppel-DVD bietet ansonsten folgende Extras: Hinter der Kamera, Zur Besetzung des Films, Die Musik (John Williams), Frank Abagnale: Realität und Erfindung (Featurette), Aus Sicht des FBI (Featurette), Die Schlussphase (Featurette) und eine Fotogalerie. ***(BS)***



Abagnale hält Hanratty immer zum Narren, bis die Falle zuschnappt.

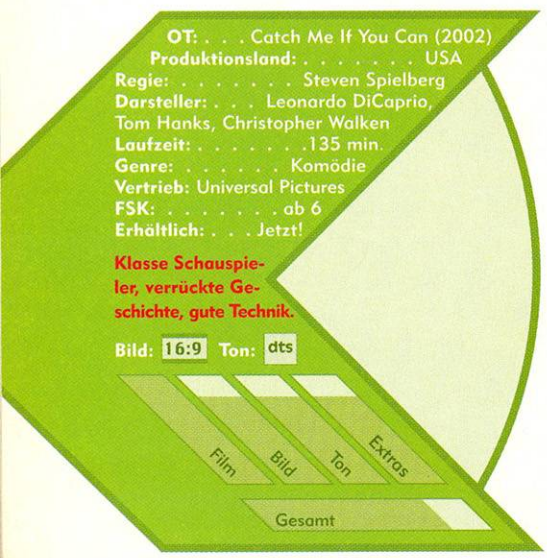


Frank lässt keine Party aus, will sich aber später zur Ruhe setzen.

OT: . . . Catch Me If You Can (2002)
Produktionsland: . . . . . USA
Regie: . . . . . Steven Spielberg
Darsteller: . . . Leonardo DiCaprio, Tom Hanks, Christopher Walken
Laufzeit: . . . . . 135 min.
Genre: . . . . . Komödie
Vertrieb: Universal Pictures
FSK: . . . . . ab 6
Erhältlich: . . . Jetzt!

Klasse Schauspieler, verrückte Geschichte, gute Technik.

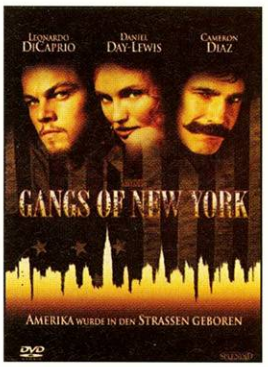
Bild: 16:9 **Ton:** dts





Smart, charmant und ein toller Lügner: Frank Abagnale auf dem Weg ins Flugzeug.

GANGS OF NEW YORK



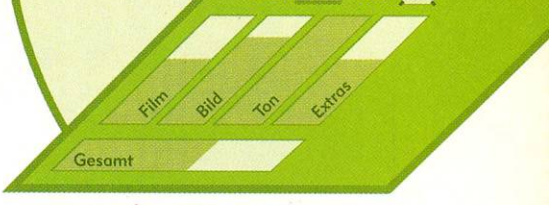
New York, 1860. Korruption, Morde und Einwanderer überfluten die noch junge Metropole. Zwischen Bürgerkrieg und menschlichen Lastern plant der junge irische Immigrant Amsterdam (Leonardo DiCaprio), den Tod seines Vaters zu rächen. Ziel seiner Rache ist der Gangsterboss William Cutting (Daniel Day-Lewis), der einst seinen Vater tötete. Amsterdams Plan: Erst Cuttings Vertrauen gewinnen und ihn dann vor seiner Gang töten. Trotz der Überlänge kann sich das Bild der DVD sehen lassen. Nur stellenweise trübt eine Unschärfe den Sehgenuss. Leos Racheakt können wir in Deutsch und auch in Englisch in DD 5.1. hören, was bei den vielen Actionszenen auch prächtig klingt. Die DVD liegt in zwei Versionen vor. Einmal nur der Film und eine Special Edition mit umfangreichen Bonusmaterial. ***(BS)***

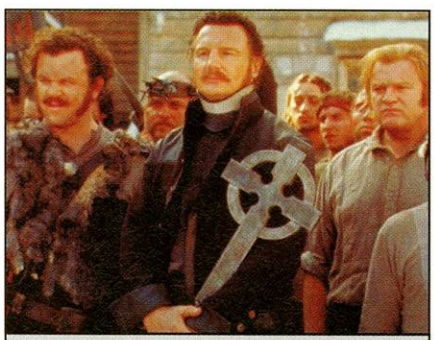


OT: . . . Gangs of New York (2002)
Produktionsland: . . . . . USA
Regie: . . . . . Martin Scorsese
Darsteller: . . . . . Leonardo DiCaprio, Daniel Day-Lewis
Laufzeit: . . . . . 160 min.
Genre: . . . . . Drama
Vertrieb: . Warner Home
FSK: . . . . . ab 16
Erhältlich: 22.09.03

Drama, dem streckenweise die Puste ausgeht.

Bild: 16:9 Ton:





Ein wenig Glaube ist auch im Spiel. Iren sind sehr religiös, wie wir wissen.



Butcher erklärt Amsterdam, wie er denn am besten einen Menschen meuchelt.

K-PAX: Alles ist möglich



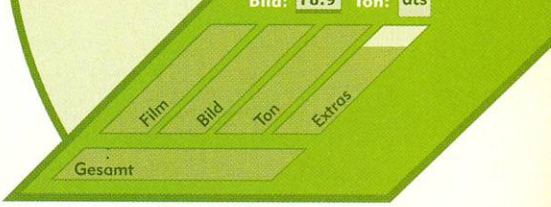
K-Pax ist die Art von Film, die als Trailer untergeht, in voller Länge aber fasziniert. Kevin Spacey spielt den vermeintlich Irren Prot, der behauptet, ein Besucher vom Planeten K-Pax zu sein. Den Rest seines Aufenthaltes auf der Erde verbringt er in einer New Yorker Psychiatrie unter der Obhut von Dr. Mark Powell (Jeff Bridges). Der setzt alles daran, Prots überzeugende Vorstellung als Folge eines menschlichen Traumas zu entzaubern. Das Bild der DVD wird dem Medium gerecht. Im Film sind keine Bildstörungen aufgefallen. Der Ton liegt auf Deutsch in DTS vor. Die englische Tonspur nochmals in Dolby Digital 5.1. Auf der Deluxe Edition sind folgende Extras zu finden: Kommentar zum Hauptfilm von Iain Softley, Making of, Alternatives Ende, Entfallene Szenen, Bildergalerie und diverse Trailer. ***(BS)***



OT: . . . . . K-Pax (2001)
Produktionsland: . . . . . USA
Regie: . . . . . Iain Softley
Darsteller: . . . . . Kevin Spacey, Jeff Bridges
Laufzeit: . . . . . 115 min.
Genre: . . . . . Drama
Vertrieb: . . . Universum
FSK: . . . . . ab 12
Erhältlich: 15.09.03

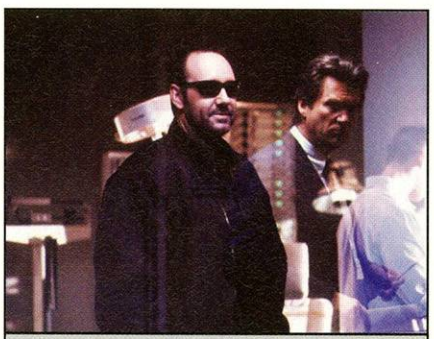
Hervorragendes Drama ganz ohne Special Effects.

Bild: 16:9 Ton: dts





Wer ist der Patient? Der Doc etwa selbst? Jeff Bridges mit Filmfrau.



Mal wieder völlig überzeugend: Kevin Spacey als K-Paxianer Prot.

DAREDEVIL



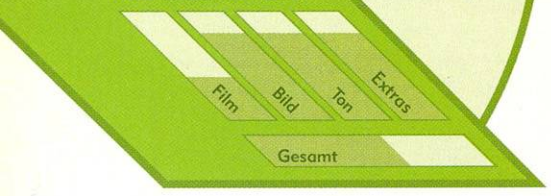
Eine Comicverfilmung jagt die nächste. Nicht alle sind gut. *Daredevil* etwa steht Filmen wie *Spider-Man* oder *X-Men* deutlich nach. Der blinde Anwalt Matt Murdock (Ben Affleck) geht des nächtens seinem Nebenjob als Superheld mit extremem Gespür nach. Auch wenn der Mann der Tat aus der Feder von Stan Lee stammt, hält sich der Bekanntheitsgrad des *Daredevil* hierzulande in Grenzen. Dafür gibt es zuhauf Special Effects made in Hollywood. Während das Bild mit seinen Verfremdungseffekten in Ordnung ist, gibt sich der Ton bombastisch gut. Selbst in ruhigen Abschnitten betört ein räumlicher Klang die Ohren des Filmfreundes. Die zweite Disc der Doppel-DVD ist voll gepackt mit Extras, von denen hier besonders das knapp einstündige Making of Erwähnung finden soll. Für Fans. ***(BS)***



OT: . . . . . Daredevil (2003)
Produktionsland: . . . . . USA
Regie: . . . . Mark Steven Johnson
Darsteller: . . . Ben Affleck, Jennifer Garner, Colin Farrell
Laufzeit: . . . . . 99 min.
Genre: . . . . . Action
Vertrieb: 20th Century Fox
FSK: . . . . . ab 12
Erhältlich: 13.09.2003

Trotz vieler Extras nur für Fans.

Bild: 16:9 **Ton:** dts





Affleck als Daredevil, der in voller Montur gegen den fiesen Kingpin kämpft.



Die hübsche Electra nutzt zwei Klingen als Waffe gegen das Böse.

JOHNNY ENGLISH



Das Empire ist am Ende. Ein böser Franzose hat alle Männer des königlichen MI7 ausgeschaltet und trachtet nun nach der Krone. Da muss Johnny English (Rowan Atkinson) ran. Er ist der beste britische Agent, weil auch der letzte... Tollpatschig und furchtbar komisch tölpelt er von einem Desaster ins nächste und löst den Fall schließlich doch. Mr. Bean-Fans sind hier genau richtig. Ebenso Liebhaber kräftiger Farben und guten Kontrasts. Bei beidem macht die DVD keine Kompromisse. Etwas schlechter sieht es beim Ton aus. English tollpatscht zwar auf Deutsch in DTS, doch lassen viele Stellen die Dynamik vermissen, die auf der englischen DD 5.1. Spur noch zu hören ist. An Bonus-Material bietet die Scheibe ein Making of, einen interaktiven Beobachtungs-Test, eine Vorstellung der Filmcharaktere und einen DVD-ROM-Teil. ***(BS)***

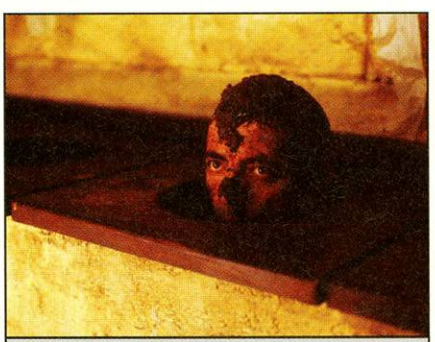


OT: . . . . . Johnny English (2003)
Produktionsland: . . . . . GB
Regie: . . . . . Peter Howitt
Darsteller: . . . . Rowan Atkinson, John Malkovich, Natalie Imbruglia
Laufzeit: . . . . . 84 min.
Genre: . . . . . Komödie
Vertrieb: . . . . Universal
FSK: . . . . . ab 6
Erhältlich: . .1.09.03

Typischer Atkinson-Klamauk. Very british.

Bild: 16:9 **Ton:** dts



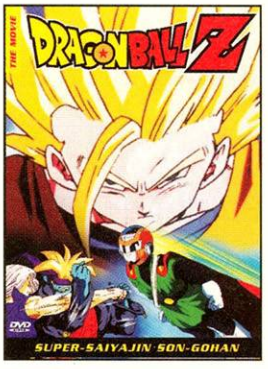


English findet stets die besten Wege in eine Festung. Wieso nicht die Toilette?



English & Partner. Gemeinsam jagen sie Malkovich, der nach der Krone trachtet.

DRAGON BALL Z
Super-Saiyajin Son-Gohan



Im neunten *Dragon Ball Z*-Film nehmen Trunks, Son-Gohan, Kuririn und Doskoi am Kampfsportturnier des Millionärs Excess Money teil und kommen auch tatsächlich ins Finale. Doch statt auf den geplanten Finalgegner Mr. Satan zutreffen, taucht der Dämon Bojack mit seinen Kumpanen auf. Ein harter Kampf entbrennt. Als Bojack Son-Gohan fast tötet, greift Son Goku aus dem Jenseits ein. Das Alter von rund zehn Jahren merkt man dem Bild an. Schärfe und Farben können sich nicht mit aktuellen Anime-DVDs messen. Wer möchte, kann den Streifen auf Japanisch in Mono schauen. Die deutsche Spur liegt in DD 5.1. vor. Die Bonusausstattung ist sehr mau und bietet nur das Minispielchen "Lasst Mr. Statan entkommen". Dragon Ball-Fans sollten die Scheibe ohnehin besitzen, der Rest wird sie nicht weiter vermissen. ***(BS)***



Der neunte Dragon Ball-Film um Son-Gohan gehört zu den besten der Serie.



Die Bildqualität ist nicht optimal. Der Film stammt aus dem Jahr 1993.

OT: . . . .Dragon Ball Z 9 (1993)
Produktionsland: . . . . . J
Regie: . . . . . Ueda
Sprecher: . . Tommy Morgenstern, Sandro Blümel, Wanja Gerick
Laufzeit: . . . . . .52 min.
Genre: . . . . . Trickfilm
Vertrieb: . . . Polyband
FSK: . . . . . ab 12
Erhältlich: 29.09.03

Sicher einer der besseren Dragonball Z-Filme.

Bild: 4:3 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

GOOD BYE, LENIN!



Der 21jährige Alex (Daniel Brühl) hat ein Problem. Seine Mutter (Katrin Saß) hat aufgrund eines monatelangen Komas den Mauerfall verschlafen und ist nun hochgradig sensibel, was Stress betrifft. Wie würde die überzeugte DDR-Bürgerin auf Coca Cola, Burger King und D-Mark vor ihrem Haus reagieren? Dies rauszufinden ist zu riskant, die DDR muss für die Mutter neu inszeniert werden... Die deutsche Erfolgskomödie wurde von Warner technisch sauber auf DVD gebannt. Bild und Ton gehen voll in Ordnung. Ungern sehen wir jedoch, dass Warner erst eine abgespeckte Version des Films in den Handel bringt und später eine weitere mit mehr Bonus-Material nachschiebt. Unser Tipp: Lieber auf die Doppel-DVD warten. Denn die soll Extras von Regisseur Wolfgang Becker persönlich beinhalten. ***(BS)***





Alex (links) will seiner Mutter keinen Stress zumuten. 79m² DDR sind die Lösung.



Einst eine engagierte DDR-Bürgerin: Katrin Saß als Alex` Mutter.

OT: . . . .Good Bye, Lenin! (2003)
Produktionsland: . . . . . D
Regie: . . . . . Wolfgang Becker
Darsteller: . . . . . Daniel Brühl, Katrin Saß, Chulpan Khamatova
Laufzeit: . . . . . 117 min
Genre: . . . . . Komödie
Vertrieb: . .Warner Home
FSK: . . . . . .ab 6
Erhältlich: 18.09.03

Zu Recht einer der erfolgreichsten Filme 2003.

Bild: 16:9 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

CHARTS

- neu
- rauf
- runter
- gleich



Baldur's Gate – Dark Alliance

Nicht *Brute Force*, nicht *Soldier of Fortune 2* und auch nicht mehr *Enter the Matrix* beanspruchen Platz 1 in den Charts, sondern *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Sicher eine große Überraschung, aber gewiss kein schlechtes Spiel. Eher der Ruf nach Rollenspielen. Doch *Knights Of The Old Republic* kommt....

Xbox

	Diese Ausgabe	Letzte Ausgabe	Titel	Vertrieb	Wertung
●	1	-	Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	82%
●	2	-	Soldier of Fortune 2	Activision	84%
▲	3	7	Yager	THQ	84%
●	4	-	Mercedes Benz World Racing	Activision	65%
●	5	-	Brute Force	Microsoft	86%
▲	6	-	MotoGP 2: Ultimate Racing 2	THQ	90%
▲	7	9	Halo	Microsoft	93%
●	8	-	Midtown Madness 3	Microsoft	79%
▲	9	11	Morrowind	Ubi Soft	87%
▼	10	2	Dead or Alive 3 [XBC]	Microsoft	89%
●	11	-	The Hulk	Vivendi	76%
▼	12	4	Buffy: Vampire Slayer [XBC]	Vivendi	80%
▼	13	13	Indiana Jones: Kaisergruft	Electronic Arts	79%
▼	14	1	Enter the Matrix	Atari	80%
▼	15	12	FIFA Football 2003	Electronic Arts	88%
▼	16	10	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	80%
▲	17	18	Oddworld: Munch's O. [XBC]	Microsoft	82%
▼	18	5	Red Faction 2	THQ	81%
●	19	-	Aliens vs. Predator: Extinction	Electronic Arts	77%
▼	20	3	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	92%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

ALLTIME FAVS

Die besten Spiele aller Zeiten

Hier seid ihr am Zug. Xbox-Spieler haben keine Scheuklappen auf, sie blicken auch über den Tellerrand hinaus. Aus diesem Grunde rufen wir euch auf, eure persönlichen Top Ten auf allen Systemen an uns zu schicken. Wer von uns abgedruckt wird, erhält als Belohnung ein Xbox-Spiel. **Schickt eure Liste an:**

BriStein Verlag GmbH
"Die besten Spiele aller Zeiten"
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
oder per e-mail: feedback@bristein.com

Platz	Titel	System	Hersteller
1	Final Fantasy VI	(SNES)	Square
2	Super Mario 64	(N64)	Nintendo
3	Zelda: Ocarina of Time	(N64)	Nintendo
4	Last Ninja 2	(C64)	System 3
5	Advance Wars	(GBA)	Nintendo
6	Super Metroid	(SNES)	Nintendo
7	Zak McKracken	(C64)	LucasArts
8	Castlevania: Symphony...	(PlayStation)	Konami
9	Indiziert	(N64)	Rare
10	StarCraft	(PC)	Blizzard

Matthias Flake (24) aus Cuxhaven

DVD

Spitzenreiter: Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Noch immer vereinnahmen *Die zwei Türme* die Spitzenposition in den DVD-Charts unseres Partners Amazon. Selbst *Matrix Reloaded* wurde auf die Plätze verwiesen. Ob *Terminator 3* nächste Ausgabe die Karten neu mischen kann?

Platz	Titel	Vertrieb
1	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (2 DVDs)	Warner
2	Es war einmal in Amerika SE(2 DVDs)	Warner
3	Star Trek 10: Nemesis	Paramount
4	Matrix Reloaded	Warner
5	Bowling For Columbine	Universal
6	My Big Fat Greek Wedding	Splendid
7	Terminator 2: Ultimate Edition	Kinowelt
8	Indiana Jones (Box Set, 4 DVDs)	Paramount
9	Aliens 2: Die Rückkehr (Special Edition)	20th Century Fox
10	Das fünfte Element	BMG Video

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Was spielt man derzeit im Heimatland der Xbox? Auch Vorbestellungen zählen mit.

Platz	Titel	Vertrieb
1	Star Wars: KOTOR	Electronic Arts
2	Madden NFL 2004	Electronic Arts
3	Halo	Microsoft
4	NCAA Football 2004	Electronic Arts
5	Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Ubi Soft
6	Halo 2	Microsoft
7	Enter the Matrix	Atari
8	Brute Force	Microsoft
9	Soul Calibur II	Namco
10	FIFA Soccer 2003	Electronic Arts

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

LESERTESTS

Schreibt uns eure Meinung: Liegen wir richtig oder voll daneben? Alle Veröffentlichung werden mit einer Überraschung belohnt!

◄ WIR MEINTEN/DU MEINST ►

Soldier of Fortune 2: Double Helix

John Mullins ballert, fliegt, fährt und schleicht durch ein durchaus solides Actionspiel. Die Grafik ist zwar ziemlich mittelmäßig und auch die Schleichmissionen wurden eher hastig als gewissenhaft umgesetzt; doch eine wirklich durchdachte Gegner KI, zwei Dutzend realistische Waffen und das hübsche Leveldesign machen diese Makel fast wieder wett.

Björn Seum Ausgabe 4/03, 84%



Soldier of Fortune 2: Double Helix ist ein sehr gutes Spiel. Die realistischen Waffen und die gute Schadensphysik geben dem Spieler ein sehr realistisches Gefühl, welches durch die lebensechten Gegner und die gelungenen Animationen noch verstärkt wird. Die Musik und der Sound sind auch erste Sahne.

Klaus Königsmann Schnellenberg 87%

Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Wer die B-Trash Trilogie des *Evil Dead*-Universums mag, kann bedenkenlos zugreifen. Andere Interessenten sollten entweder Splatterfans oder wirklich geduldig sein, denn Ashs neues Abenteuer ist ziemlich schwer. Die unspektakuläre Grafik fällt bei Ashs ganz eigenem Charme, rotierenden Kettensägen, doppelläufigen Flinten und flotten Sprüchen kaum auf.

Christian Schmid Ausgabe 4/03, 75%



Besser kann ein Spiel eigentlich nicht mehr werden! Die Zombies sind gut gelungen, der wummernde Bass des Boomsticks und das Kreischen der Kettensäge wurden wunderbar rübergebracht, und die Magie ist auch eine gute Neuerung. Es macht Spaß, einfach mal auszuprobieren, was für Sprüche man denn so zaubern könnte. Klarer Pflichtkauf nicht nur für Fans!

Sören Torbensson Wuppertal 93%

Enter the Matrix

Die Kampfszenen gehören zu den coolsten, die wir bisher in einem Videospiel sehen durften. Auch die 60 exklusiven Filmminuten tragen zur Atmosphäre des Spiels bei. Technisch ist es mit Ausnahme des Sounds leider nicht sonderlich gelungen. Trotzdem macht es Spaß und motiviert.

Björn Seum Ausgabe 3/03, 80%



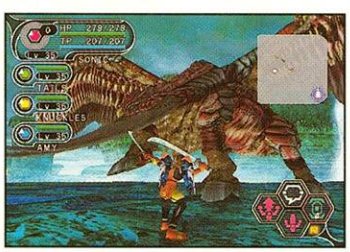
Das Beste an diesem Spiel sind eigentlich die wenigen, eingestreuten, exklusiven Filmschnipsel. Der Rest des Spiels besteht doch nur aus Rumgerenne in viel zu ausgedehnten Arealen, unnötig schwierigen Fahrmissionen und schlechter Grafik. Die Kampfeinlagen sind nett anzuschauen, rechtfertigen aber nicht den Hype im Vorfeld.

René vom Rath Wetter, 57%

Phantasy Star Online: Episode I+II

Im Team wird die virtuelle Welt Ragol von bösen Monstern gesäubert, Endgegnern der Hintern versohlt und eifrig Geld gescheffelt. Offline macht das Spiel allerdings keinen Sinn und für eine "Hunters License" müssen 8,95 bezahlt werden. Da das nur über Kreditkarte funktioniert, wird einem Großteil der Spieler der Zugang unnötig erschwert.

Stefan Schröder Ausgabe 4/03, 85%



Phantasy Star Online: Episode I+II ist ganz klar ein Meilenstein der Videospielgeschichte. Nie haben so viele Spieler so viel Spaß miteinander gehabt! Die tollen Grafikeffekte, der gute Sound und vor allem der auch offline spielbare vier Spieler Modus versprechen ein unvergessliches Spielerlebnis.

Tanja Grölsch Engelsberg, 90%

Yoohoo

Also, ich muss an dieser Stelle nun wirklich mal den Kopf schütteln und meine Stimme wütend erheben! Was geht hier eigentlich momentan für ein böses Gerücht rum? Als offizieller Postonkel dieser Show fallen mir natürlich sämtliche Briefe zwischen die Finger, die auch nur irgendwie als Leserpost verdächtigt wurden. Und aus irgendeinem Grund vermehren sich die Leute da draußen, die behaupten, meine Charts würden mich als Babyface dastehen lassen, wie die Karnickel! Nun gut, offenbar muss man ja ein echt lässiger Hombre sein, um nicht als Milchzahnfetischist unter den Fans verschrien zu werden. Also bat ich letzte Woche unseren Death-Metal-Karsten, ob er mich denn nicht einer kleinen Mannbarkeitszeremonie unterziehen könnte. Immerhin hat noch NIE jemand einen dummen Spruch über ihn losgelassen, obwohl er mindestens so derbe drauf ist wie ich – nur eben in der anderen Richtung. Der grölte mir nur ein „Aber sicher doch" entgegen und lud mich zum nächsten Abend bei sich zu Hause ein. Nichts Böses ahnend fuhr ich also rein in die Bochumer City und schlug mich zu dem Hochhaus durch, in dem unser Kollege sein postredaktionelles Leben fristet. Allerdings verwirrten mich die 80 Klingeln mitten im Hausgang dann doch ein wenig. Glücklicherweise kam da gerade eine etwas ältere Dame runtermarschiert. „Tschuldigen se mal, können se mir sagen, wo Herr Karsten Rohloff wohnt?" Plötzlich wurde das Gesicht der Frau leichenblass und sie fiel mit überkreuzten Zeigefingern auf die Knie. „Hütet euch! Wappnet euch! Der Schlund der Hölle hat seine Brut ausgespieen!" Ich nickte der Frau einfach mal zu. Irren soll man nicht widersprechen, heißt es. „Ah ja...toll. Und wohin genau hat sie ihn wohl ausgespieen, wenn's keine Umstände macht?" Wenigstens ein dezentes Deuten mit ihrem Zeigefinger in die passende Richtung bekam die gute Frau noch zusammen, bevor sie sabbernd aufs Kinn knallte. Mir ging's am Arm vorbei, ich lief weiter nach oben. Schließlich stand ich vor einer komplett schwarz lackierten Tür, daneben eine ebenso schwarze Klingel. Mit einem zugegebenermaßen recht dämlichen Blick in den Augen drückte ich das Teil und bekam ein „AAARRRGGHHH" aus Freddy's New Nightmare zu hören. Na, das fing ja gut an. Einige Augenblicke später, die Klingel war immer noch am Röcheln, öffnete sich vor mir die Pforte in die Unterwelt. Karsten lächelte mich fröhlich an und kippte gerade seine dritte Flasche Gute-Nacht-Strohrum abwärts. „Hier, ein echter Kerl säuft hart!" Mit diesen Worten bekam ich die Flasche gegen die Brust geknallt und nippte kurz an dem Spiritus. Als ich schließlich wieder zu mir kam, war es bereits stockfinster. Ein infernalischer Lärm riss mich schließlich auf die Beine, in meinem Kopf dröhnte es. Ich marschierte kurz ins Wohnzimmer und sah Karsten selig auf dem Sofa pennen, eine Slayer-CD rotierte im Player und ließ den Totenkopf auf der Stereoanlage ebenso erbeben wie das restliche Zimmer. Nicht, dass Karsten das stören würde. Nicht, dass einer seiner Nachbarn sich das Monster zu wecken trauen würde. Ich jedenfalls wankte benommen zurück in mein Auto und kam irgendwie heil zu Hause an. Und eines weiß ich jetzt ganz genau: Ich bleibe lieber bei Milch und Keksen! Ist zwar kein harter Stoff, dafür überlebe ich das Zeug aber immerhin. Also: Lebt damit, Ladies and Gents! Onkel Tom bleibt, wie er ist!

Euer Softmeister
Onkel Tom

Eigenlob stinkt

Hey!

Dass sich mal wieder was von Tom, dem alten Flachzocker lese, hätte ich mir auch nicht träumen lassen. Ich will dir mal ne' Geschichte erzählen, eine wahre Geschichte (har, har, har): Eines schönen Tages schlenderte ich ohne große Pläne bei meinem Zeitschriftenhändler vorbei. Und dort sah ich sie, in fettem Orange und mit einem Aufdruck "NUR FÜR XBOX". Ich dachte mir anfangs: "Ha, schau mal rein". Fröhlich spazierte ich zum Verkäufer und bezahlte. Ich las mir das Teil mehrmals durch und muss sagen: "*zensiert* DIE! XBOX GAMES IS IN THE HOUSE!" Nachdem ich fast alles auswendig konnte, hab ich mir auch noch das Abo bestellt. Die XBOX GAMES # 2 kam heute an. Ich las fröhlich weiter und mir fiel folgendes auf: *Evil Dead* ab 16?!? – is' das nicht ab 18? *Die Hard Vendetta* ab 12?!? – das ist doch ab 16. Nun, ihr seid das beste Xbox Mag, das ich kenne, lese und abonniert habe. Am Ende hätte ich noch ein paar Fragen (die erste ist nicht böse gemeint sondern rein aus Neugier):

❶ Tom Gerlach ist zufällig volljährig, oder? Ich meine gegen *Eggo Mania* hab ich eigentlich nix, das Spiel ist witzig. Auch mit *Rollercaster Tycoon* kann ich mich anfreunden, aber wie zur Hölle kann jemand freiwillig *Antz Extreme Racing* spielen? Vor allem wenn *Evil Dead* auf dem Markt ist! Aber das Buch hat mir den Rest gegeben: **Duden: Briefe gut und richtig schreiben**, mich hat's schier vom Stuhl geschlagen.

❷ Wie kann ich bei den Lesertests mitmachen? Einfach den Lesertest als Leserbrief schreiben oder?

❸ Habt ihr schon eine Internetadresse?

❹ Warum ist euer Heft das Beste? (PS: Selbstlob stinkt) So das war's mal für den Anfang, doch ich komme wieder....Dein Flachwi*!^.. äh, ne.. Flachzocker mein ich!

Volker Metzger

Onkel Tom: Eine wahre Geschichte, hm? Bist du dir da sicher? Willst du mir echt sagen, dass du der einzige Zocker bist, der sich eine neue Zeitschrift krallt UND bezahlt, ohne sie vorher ausgiebig im Laden „probegelesen" zu haben? Echt jetzt? Na gut, da du uns unsere Texte abgekauft hast, will ich's dir auch mal abkaufen. Wir sind definitely in da house und wir wollen unsere Hefte noch in sehr viel mehr mollige Wohnstuben und erholsame Klos da draußen schaffen, das ist mal ganz klar. Da freuen wir uns natürlich über jeden neuen Leser und Abonnenten. Also recht vielen Dank an alle da draußen, die uns ihr Vertrauen schenken! Mal kurz zu *Evil Dead* und *Die Hard*: Du hast bei beiden Recht. Sorry für die Fehlinformation, da hat sich die USK doch noch anders entschlossen.

❶ WAS GEHT?!? NOCH SO EIN KERL!! Also: JA, ich bin volljährig! Und *Antz Extreme Racing* ist zwar kein *Burnout 2*, aber ich mag's halt trotzdem! Duden...Na ja, als Redakteur muss man sich halt fortbilden, gell? Ich will ja schließlich meine Fans da draußen nicht enttäuschen. Die ganzen Bikinis, die mir mit einem schrillen „ONKEL TOM" in den Bochumer Gassen entgegen geworfen werden, sollen ja auch ihre Rechtfertigung haben!

❷ Schreib einfach den Lesertest in der bekannten Form, setz deinen Namen und die Adresse drunter, schreib noch was dazu, wenn du was auf dem Herzen hast und ab dafür an unsere E-Mail oder Posthütte.

❸ Yep, haben wir. Die URL lautet www.wirkommenvorlauterarbeitanunserenheftenimmernochnichtzumwebsitegestalten.de. Und eines kannst du mir glauben: Da ist der Name auch wirklich Programm!

❹ Weil wir geile Beiträge zu allen Themen,

starke Tests und Previews, vernünftige Lösungen, einen ganzen Tank voll Tipps und Tricks, eine Extraportion Humor und einen rattenscharfen Postmeister haben. Oh, Eigenlob stinkt? Oops. Tut mir echt leid, das hab ich jetzt glatt übersehen.

PSO-KO

Hallo liebes XBox Games Team.

Erst mal ein großes Lob an euch. Denn ihr seid die Besten. Aber jetzt zu meiner Frage. Ihr hattet ja mal in einem Heft den Bericht über *Phantasy Star Online Episode 1& 2* (der mir sehr gefallen hat). So, ich hab mir das Spiel geholt und wollte das offline spielen, aber dafür braucht man ja auch das XBox Live Kit. Und jetzt die Frage: Braucht man auch ein DSL-Modem wenn man es nur Offline spielen will? Denn im Heft steht, dass man ein DSL-oder Kabelmodem braucht und ich hab nur ein ISDN-Modem. Geht es damit auch? PS: Bitte schickt mir die Antwort schnellstmöglich!!! Euer Fan,

Alexander Keller

Onkel Tom: Okay, hier ein wichtiger Punkt, über den alle RPG-Fans bescheid wissen sollten: SELBST DER OFFLINE-MODUS VON *PSO 1&2* BENÖTIGT EINEN FREIGESCHALTETEN XBOX-LIVE-ACCOUNT! Dass das schon ein bisschen sinnfrei ist, wissen wir, ändert aber nix an dieser Tatsache. Und für so einen Account braucht ihr wiederum einen Breitbandanschluss: Also entweder Kabelmodem (in Deutschland noch nicht sehr weit verbreitet) oder eben DSL. Mit ISDN klappt das Ganze nicht! Noch nicht mal einen Router zwischen ISDN und XBox zu klemmen haut hin! Du wirst also am Kauf eines Breitbandanschlusses nicht vorbeikommen, wenn du vernünftig XBox Live zocken möchtest. Für alle, die WIRKLICH offline spielen wollen, bleibt nur die GameCube-Alternative. Da geht's offline auch ohne Internetverbindung und der Breitband-Anschluss ist ebenfalls kein absolutes Muss.

Enter the realm

Sehr geehrte Damen und Herren

Auf meiner neuen Community habe ich eine Rubrik, die Zeitschriften über die XBox bewertet. Ich habe bisher über drei Zeitschriften Bewertungen geschrieben und diese auch an diese dementsprechend weitergeleitet, in der Hoffnung, dass ein Feedback von den Zeitschriftenredakteuren zurückkommt.
Bisher habe ich noch keine Feedbacks erhalten, aber eventuell erhalte ichja eines von Ihnen, sie haben auch eine eigene Rubrik auf der Homepage... Hier der direkte Link dazu: http://www.boxhacker.net/board/viewtopic.php?t=34
Besten Dank im Voraus!

bomaster

Onkel Tom: Starke Sache! Wir haben uns dein Forum hier mal etwas ausführlicher gegeben und auch den anderen Teilbereichen einen kleinen Besuch abgestattet. Sieht so aus, als hättest du da große Pläne mit dem neuen Forum. Man kann auf jeden Fall die Mühe erkennen, die dort rein gesteckt worden ist. Wir wünschen dir und den Mitgliedern deiner Community jedenfalls gutes Gelingen, auf dass deine Website dick und rund werden möge! Konstruktive Kritik und Lob sind uns natürlich immer willkommen, immerhin wisst ihr als Leser ja am besten, was ihr in eurer Zeitschrift sehen wollt. Wir werden auf jeden Fall dann und wann mal wieder vorbeischauen!

Weitermachen

Hi!

Großes Lob an euch. Euer Magazin ist echt super. Ich ging an den Kiosk und wollte mir ein XBox-Magazin kaufen. Ich schaute auf die Preise und die begannen erst ab 5 Euro, auch ohne Demos, die man sowieso nicht braucht. Dann sah ich euer Magazin. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist einfach genial. 120 Seiten mit super Tests und Postern für nur 3,50 Euro!!! Ich habe mir eure Zeitschrift nun sofort abonniert. MACHT SO WEITER!!! Ich hätte nur eine Bitte. Bringt sie 12 Mal im Jahr raus. Mit freundlichen Grüßen,

Martin Bode

Onkel Tom: Bitte, echt gern geschehen! Die meisten Leute überrascht unser niedriger Preis, was wir natürlich schon als sehr positives Zeichen werten. Ansonsten scheinen das die beiden größten Wünsche unserer Leserschaft zu sein: Keine DVDs beilegen und monatlich erscheinen. In Sachen Demos kann ich an dieser Stelle jedermann beruhigen: Wir haben nicht vor, auf Discs zu setzen. Gute Inhalte kann man ohne Probleme auch in einem Heft rüberbringen. Schon mal versucht, auf dem Klo oder im Zug gemütlich eine Demo-Disc abzuspielen? So ganz ohne XBox? Klappt unserer Erfahrung nach nur schlecht. Was den monatlichen Erscheinungsrhythmus angeht: Nun, was nicht ist, kann ja noch werden. Wir behalten diesen Wunsch auf jeden Fall in Gedanken.

Cheater!

Hallo liebes XBox-Games-Team,

dies ist mein erster Leserbrief. Ich lese sehr gern Leserbriefe, weil ich sie richtig interessant finde. Auch sonst ist euer Magazin richtig cool!!! Okay, jetzt zu meinen Fragen.

❶ Habt ihr Cheats für *Soldier of Fortune 2: Double Helix*? Wenn ja, könntet ihr sie vielleicht abdrucken, das wäre echt toll, da ich nicht weiterkomme.

❷ Wird es bald *Battlefield 1942* auch für die XBox geben? Ich finde, das Spiel ist einfach der Hammer.

❸ Und meine letzte Frage an euch ist: Wisst ihr, ab wann es *Matrix Reloaded* und *Daredevil* auf Film-DVD geben wird?
So, das waren meine Fragen. Ich hoffe, dass ihr mir schnell antwortet. Euer

Christopher aus Wolfenbüttel

Onkel Tom: Na, da fühlen wir uns doch sehr geehrt, deinen Premieren-Brief an unsere Adresse bekommen zu haben. Danke auch für das Lob.

❶ Wir haben was viel Besseres: Unsere Komplettlösung weiter hinten im Heft. So kommst du durch das Spiel durch und musst dafür noch nicht mal bescheißen. Stark, gell?

❷ Das sieht eher schlecht aus, fürchte ich. Es wurde abgesagt.

❸ Yep, wissen wir. *Matrix Reloaded* rotiert ab dem 10. Oktober in der Box, *Daredevil* (siehe unseren DVD-Test auf Seite 94) kommt am 13. September.

Revolution! Freiheit!

Hi Onkel Tom!

Ich habe da ein etwas ausgefallenes Hobby: So zwei Mal die Woche fahre ich in den Real-Markt und gehe dort in die Zeitschriftenabteilung. Dort wird mir immer wieder klar, wie teuer doch die Hefte geworden sind. Da hat ein Heft z.B. eine Demo-CD und kostet deswegen 8 Euro. Das

JETZT SEID IHR DRAN!

Meinungen, Kommentare, Kritik und gern auch Lob sendet ihr bitte an:

BriStein Verlag GmbH
Xbox Feedback
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Oder per E-Mail an:
feedback@bristein.com



ist eine Frechheit! Aber um mal auf mein Hobby zurückzukommen. Ich gehe also in die Zeitschriftenabteilung und lese mir die Zeitschriften dort durch. Das ist billiger, aber auch riskant. Vor einigen Wochen haben mich nämlich die Sicherheitsleute rausgeschmissen! Also habe ich festgestellt, dass das so nicht weiter gehen kann. Als ich dann nach einigen Tagen wieder mal in den Real gefahren bin, entdeckte ich eine neue Zeitschrift. Das Gesicht eines Zombies zierte deren Umschlag. Sofort verliebte ich mich in dieses Heft. Doch dann dachte ich wieder an das Geld, die Unkosten! Oder könnte es sein, dass dieses Heft gar nicht soooooo teuer ist? „Nein!" dachte ich, „Das kann nicht sein!" Zitternd nahm ich das Heft in die Hände und warf einen Blick auf die untere, rechte Ecke. Und da sah ich es! 3,50 Euro! Der Preis ist geldbeutelfreundlich! Welch Bereicherung für den Markt! Ich kaufte das Heft und stellte fest, dass es sogar informativ, leserfreundlich und...ähem...informativ ist. Nie wieder Real! Nie wieder grimmige Sicherheitsleute und nie wieder die Angst, einen Krampf zu kriegen, weil ich im Stehen lese! Freiheit!!! Wunderschöne Freiheit!!! Natürlich kaufe ich auch die nächste Ausgabe! Ich hoffe, euer Mag kommt bald monatlich. Eine Frage hätte ich da allerdings noch: Überall lese ich, dass man bei *Halo* zwei neue Waffen bekommen kann. Wie geht das oder geht das gar nicht? Ich schließe diesen Brief mit den Worten: Ihr habt mir die Freiheit zurückgegeben und dafür stehe ich tief in eurer Schuld. Danke!

Jill Münstermann

Onkel Tom: Yep, einige dieser Hefte sind schon abartig teuer. Da macht's keinen Spaß mehr, sich das Ganze in den Einkaufswagen zu packen. Vor allem, wenn einen die Demos eigentlich so überhaupt nicht interessieren. Da kommt man schon hin und wieder auf nicht ganz ungefährliche Ideen! Wer lässt sich schon gerne von einem Gorilla in Uniform die Frisur versauen, gell? Doch verzagt nicht: Hoffnung ist in Sicht! Ein Lichtschimmer am düsteren Horizont! Xbox Games! Der Heiland ist da und das für gerade mal 3 Ocken 50! Da kommt doch wieder Freude auf! Selbst der Geldbeutel springt in der Tasche fröhlich aufwärts und brüllt YAY! In jedem Fall sind wir glücklich darüber, dich aus deiner real-en Gefangenschaft ins Xbox-Elysium geführt zu haben. Machen wir immer wieder gerne! Zu deiner Frage meinen unsere Cheatexperten: Es soll theoretisch möglich sein, zwei neue Waffen freizuschalten, wenn du den Easy-Modus und danach den Legendary-Modus hintereinander durchspielst und dafür insgesamt nicht mehr als drei Stunden benötigst. Gutes Gelingen!

Allzeit-Zocker

Werter Verlag,

sehr geehrte Damen und Herren. Ich möchte gerne von Ihrem Angebot Gebrauch machen und ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir eine Erstausgabe der XBox Games zusenden würden. Denn ich bin mit 53 Jahren ein totaler Neueinsteiger und besitze seit dem 02. Juni 2003 eine XBox-Konsole und ein paar Spiele dazu. Nun bin ich natürlich froh, dass es die sehr gute XBox Games und *zensiert* gibt. Denn aus diesen sehr guten Fachzeitschriften kann ich alles Wissenswerte und alles über Neuerscheinungen zum Thema Xbox-Spiele erfahren. Und ich lerne vieles dazu, was ich bisher nicht wusste. Seit Mai 2003 lese ich jetzt immer regelmäßig die Xbox Games und *zensiert*. Dadurch bin ich dazu gekommen, mir die Xbox-Konsole zu kaufen und die ersten Spiele anzuschaffen, um mich damit vertraut zu machen. Nun bin ich so begeistert davon, dass ich schon auf die nächsten, geplanten Xbox-Spiele warte. Und jetzt werde ich am Zeitungskiosk jede Ausgabe der Xbox Games kaufen, die

ich erwische. Denn diese Zeitschrift ist ganz toll gemacht. Deshalb würde ich als Neueinsteiger auch gerne die Erstausgabe der Xbox Games lesen. Anbei lege ich zehn Euro in bar bei. Vielleicht haben sie auch noch eine etwas ältere Demo-CD über Spielinformationen und Angebote, da ich noch vieles lernen und wissen muss. Als Neueinsteiger kann ich alle Informationen, Angebote, Hilfsmittel und auch XBox-Spiele gut gebrauchen. Ich wünsche Ihnen weiterhin viel Erfolg und gutes Gelingen mit dieser tollen Zeitschrift, machen sie weiter so! Ich freue mich schon auf jede neue Ausgabe. Mit freundlichen Grüßen aus Hamburg,

Klaus-Dieter Stephan

Onkel Tom: Hallo Herr Stephan! Es freut uns immer wieder, wenn begeisterte Zocker da draußen den Beweis antreten, dass man zum Spielen nie zu alt ist! Echte Leidenschaft für XBox und Co. kann auch mit 80 Jahren immer noch genau so stark sein wie mit 20! Ich habe Ihren Brief an die richtigen Stellen weitergeleitet. Die Kohle natürlich auch, bin ja ein anständiger Zeitungsonkel. Sie haben sich da auf jeden Fall ein faszinierendes Hobby ausgesucht – und das genau zum richtigen Zeitpunkt. Denn wir stehen kurz vor dem ganz großen Durchstarten in ein neues Online-Zeitalter, in dem die weltweite Zockerwelt zu einem kleinen Dorf wird, in dem jeder Konsolero, gleich welchen Alters, seine Finger spielen lassen kann! Natürlich freuen auch wir uns hier, wenn unsere Hefte mehr Spielbegeisterte dazu bringen, sich Microsofts Box ins Wohnzimmer zu stellen. Immerhin sind wir allesamt selbst begeisterte Spieler, die sich um ihr Alter nun wirklich gar keine Gedanken machen...außer unser Chefmartin vielleicht. ;-) Wir werden auf jeden Fall wie gehabt jedermann vom Einsteiger bis zum Boxenprofi mit Infos, News, Berichten, Tests und Tipps versorgen!



Du willst sie alle?

Kannst du haben! Einfach den Coupon ausfüllen, gewünschte Ausgabe ankreuzen und abschicken an die

**BriStein Verlag GmbH,
Xbox Games Aboservice,
Kantstr. 5-13, 44867 Bochum**

und schon ist deine Sammlung komplett. Wäre ja auch zu schade, wenn eine Ausgabe fehlen würde...



Bestellcoupon:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift: _____

(Bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Jaaah! Ich bestelle: ☐ Xbox Games #1 ☐ Xbox Games #2

zum sensationell günstigen Preis von nur € 5,- inkl. Porto und Verpackung und zahle per

- ☐ Vorausüberweisung auf Kto.-Nr. 132964101, BLZ 40164024 (Volksbank Gronau), (IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101)
- ☐ beiliegendem Bargeld
- ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

CHEATS, TIPPS & TRICKS

Wir bringen euch weiter: Massig viele Cheats, Tipps und Komplettlösungen, ab sofort in jeder Xbox Games!

Amped

Begebt euch zunächst ins Hauptmenü und weiter über die Optionen ins Cheat-Menü. Hier könnt ihr die verschiedenen Mogelpackungen aktivieren. Jeder Cheat wird bei korrekter Eingabe mit einem Sound bestätigt. Denkt daran, dass ihr Groß- und Kleinschreibung beachten müsst. Mit B könnt ihr das Menü wieder verlassen.

Levelanwahl
Gebt als Cheat „GimmeGimme" ein.

Perfekte Sprünge
Gebt als Cheat „StickiT" ein.

Mächtige Spins
Gebt als Cheat „WhirlyGig" ein.

Geringe Schwerkraft
Gebt als Cheat „MegaLeg" ein.

Als Raven spielen
Gebt als Cheat „RidinwRaven" ein.

Als Steezy spielen
Gebt als Cheat „ChillinwSteezy" ein.

Zusammenstöße mit Bäumen vermeiden
Gebt als Cheat „buzzsaW" ein.

Freie Bewegung
Gebt als Cheat „ZiPster" ein.

Läufe der Programmierer ansehen
Begebt euch ins „Replay Theater" und wählt dort „Hard Disk" an. Drückt ▶, bis der Menüpunkt „Game Disk" erscheint. Hier könnt ihr dann die Replays der Programmierer entdecken. Um eine der Wiederholungen abzuspielen, müsst ihr ein Replay auswählen und dann mit „Watch Replay" bestätigen. Geht weiter nach rechts bis zum Menüpunkt „Challenge." Wählt diesen Punkt aus und ab dafür.

Blood Omen 2

Mit Eisenrüstung und Soul Reaver starten
Kain hat im Laufe der Zeit nicht nur einen Großteil seiner Macht verloren, sondern auch seine Ausrüstung eingebüßt. Praktischerweise hatten wir tief in unseren Redaktions-Dungeons noch ein paar Ersatzteile rumliegen, die wir ihm gerne leihen. Um an das Zeug ranzukommen, müsst ihr im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben weiß, schwarz, ◀, ▶, X, B, Y. Wenn ihr nun ein neues Spiel beginnt, trägt Kain eine Eisenrüstung und seinen treuen Soul Reaver. Ihr könnt diese Klinge gegen keine andere Waffe austauschen und sie ist natürlich unzerbrechlich.

Tödlicher Sprung
Sobald ihr die dunkle Gabe des Springens erlernt habt, könnt ihr eure Gegner anspringen und so mit einer einzigen Attacke schwer verletzen. Aktiviert die Gabe des Springens und zielt auf euren Gegner. Wenn sich dieser in Sprungreichweite befindet, wird sich der Cursor rot färben. Nun müsst ihr nur noch abspringen und im richtigen Moment mit eurer Waffe zuschlagen.

Fernkampf
Obwohl Kain mit so ziemlich jeder Waffe Nosgoths umzugehen weiß, befindet sich nicht eine einzige Fernkampfwaffe in seinem Repertoire. Doch ein listiger Vampir weiß sich auch hier zu helfen. Die dunkle Gabe der Telekinese ist nämlich nicht nur zum Schalter umlegen da. Zwar besitzt diese dunkle Gabe nicht genügend Kraft, um Gegner wirkungsvoll zu töten, kann aber dazu benutzt werden, einen Feind kurz zu Boden zu stoßen, und so gefahrlos in einen Nahkampf zu gehen.

Vampire im Nebel
Dank der dunklen Gabe des Nebels könnt ihr euch in selbigem unsichtbar machen. Solange ihr dabei nicht das Blickfeld eines Gegners kreuzt, werdet ihr unentdeckt bleiben. Versucht euch im Nebel von hinten an einen Feind heranzuschleichen. Ein Totenkopf wird über ihm erscheinen. Nun könnt ihr je nach Waffe eine bestimmte tödliche Attacke schlagen. Für jede Waffengattung gibt es zwei dieser Exekutions-Moves. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Mächtige Waffen
Packt einen Gegner am Kragen und schlagt eine mächtige Waffenattacke aus dem Griff heraus. Wenn ihr ein Bastardschwert oder eine Schlachtaxt in den Händen haltet, könnt ihr euren Gegner damit sofort köpfen.

Buffy: The Vampire Slayer

Die nun folgenden Cheats müssen allesamt im „Extras"-Bildschirm eingegeben werden. Wenn ihr die Kommandos richtig eingegeben habt, ertönt ein Schrei zur Bestätigung.

Unbegrenzt Lebensenergie
Drückt Y, weiß, schwarz, schwarz, weiß, Y, schwarz, schwarz, schwarz, Y, Y, Y. Aber Vorsicht: Fallschäden wie z.B. aus Stürzen können durch diesen Cheat nicht verhindert werden.

Multiplayer-Areale freischalten
Drückt Y, Y, weiß, schwarz, schwarz, Y, Y, Y, Y, Y, weiß, schwarz. Dadurch werden vier Multiplayer-Level freigeschaltet.

Sayer Power aktivieren
Drückt Y, Y, Y, schwarz, schwarz, schwarz, Y, weiß, schwarz, schwarz, weiß, Y.

Als Dark Buffy im Arena-Modus spielen
Drückt schwarz, weiß, Y, Y, schwarz, schwarz, weiß, schwarz, schwarz, weiß,
schwarz, schwarz, weiß, schwarz, schwarz, schwarz, weiß, weiß.

Dakar 2

Die nun folgenden Cheats müssen als Code eingegeben werden.

Code	Wirkung
SWEETAS	Alle Wagen
BONZER	Alle Strecken

Dragon's Lair 3D

Cheat-Modus aktivieren
Begebt euch zunächst ins Hauptmenü. Drückt hier nun folgende Tastenkombination: R + linken Analogstick gleichzeitig, R + rechten Analogstick gleichzeitig, R + linken Analogstick gleichzeitig, R + rechten Analogstick gleichzeitig, R + weiß, R + schwarz, R + weiß, R + schwarz. Nun wählt ihr die Option „Spiel starten" und könnt euch jetzt, wenn alles richtig funktioniert hat, über ein Reward-Menü hermachen. Übrigens: Mit linken bzw. rechten Analogstick meinen wir, dass ihr den Stick betätigen, also drücken sollt.

Enclave

Da Enclave nicht unbedingt ein Spiel für Sissys ist, können euch unsere Cheats eventuell um die eine oder andere Ecke helfen. Die Cheats müssen an verschiedenen Punkten im Spiel eingegeben werden.

Unbesiegbarkeit
Sobald ihr im Spiel seid, wechselt ihr ins Pausenmenü und gebt hier folgende Tastenkombination ein: X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y.

Aktuelle Mission abschließen
Auch für diesen Cheat müsst ihr aus dem laufenden Spiel heraus in den Pausenmodus wechseln und dort folgende Tastenkombination eingeben: X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y.

Kampagne der Finsternis
Diesen Cheat müsst ihr im Startmenü des Spiels eingeben. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, könnt ihr dadurch die Kampagne der Finsternis spielen, ohne vorher die Kampagne des Lichts abgeschlossen zu haben. Die Tastenkombination lautet: X, Y, Y, X, X, Y, X, Y.

Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Arcade-Level freischalten
Wann immer ihr ein Level im Story-Modus freischaltet, bekommt ihr selbiges auch frisch frei Haus in den Arcade-Modus geliefert.
Artwork freischalten
Jedes Mal, wenn ihr ein Level erfolgreich beendet, wird

eine bestimmte Menge an Artwork freigeschaltet. Ihr könnte es euch im Extras-Menü ansehen.

Fluch der Karibik

Die nun folgenden Cheats müssen während des Spiels an Land eingegeben werden.

Cheats	Wirkung
A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A	Gott-Modus
A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A	100.000 Goldstücke
A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A	50 zusätzliche Erfahrungspunkte
A ,X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A	Schwache Gegner

Herr der Ringe: Die Zwei Türme

Um die folgenden Cheats aktivieren zu können, müsst ihr im laufenden Spiel zunächst in den Pausen-Modus wechseln und hier L und R gedrückt halten. Nun könnt ihr einen der unten angegebenen Codes eingeben.

Code	Wirkung
A, ▼, Y, ▲	Volle Munition
Y, ▼, A, ▲	Volle Lebensenergie
B, ▶, B, ▶	Skills auf Level 2
Y, ▲, Y, ▲	Skills auf Level 4
X, ◀, X, ◀	Skills auf Level 6
A, A, ▼, ▼	Skills auf Level 8

Die nächsten Cheats werden ebenfalls im Pausen-Modus eingegeben, allerdings funktionieren sie nur, wenn ihr das Spiel bereits mindestens ein Mal durchgespielt habt.

Code	Wirkung
X, Y, A, B	Unverwundbarkeit
X, B, A, Y	Unbegrenzt Geschosswaffen
Y, X, Y, X	Alle Combo-Upgrades
Y, Y, A, A	Kleine Gegner
Y, X, A, B	Zeitlupe

Kelly Slater's Pro Surfer

Begebt euch in die Extras-Option und wählt dort „Cheats" an. Nun könnt ihr hier beim Telefon die verschiedenen Codes eingeben. Wenn ihr alles richtig eingegeben habt, wird eine Unlocked-Nachricht die korrekte Eingabe bestätigen.

Code	Wirkung
7145558092	Mastercode
9495556799	Alle Surfer
3285554497	Levelanwahl
6195554141	Alle Boards
7025552918	Alle Anzüge
6265556043	Alle Tricks
8565558792	Alle Ziele erfüllt
2125551776	Maximale Stats
2175550217	Hohe Sprünge
2135555721	Perfekte Balance
8775553825	First Person-Perspektive (pausiert das Spiel und wählt die Kamera-Einstellungen, um die Ansicht zu verändern)
3235559787	Als Tony Hawk spielen
3105556217	Als Freak spielen
8005556292	Als Travis Pastrana spielen
8185555555	Als Rainbow spielen
8885554506	Als Tiki God spielen
8185551447	Trippy Graphics

Midtown Madness 3

59 Cadillac Eldorado Seville
Erfüllt den Pizza Delivery-Auftrag in Washington D.C., um den 59 Cadillac Eldorado Seville freizuschalten.

67 Ford Mustang 2+2 Fastback
Erfüllt den Pizza Stunt Driver-Auftrag in Washington D.C., um den 67 Ford Mustang 2+2 Fastback freizuschalten.

Ambulance
Erfüllt den Pizza Paramedic-Auftrag in Washington D.C., um das Ambulance-Fahrzeug freizuschalten.

Armored Car
Erfüllt den Sicherheitsauftrag in Paris, um ein Armored Car freizuschalten.

Audi TT
Erfüllt den Paris Special Agent-Auftrag, um den Audi TT freizuschalten.

Audi S4 Avant
Erfüllt die ersten sechs Blitz Rennen in Paris, um den Audi S4 Avant freizuschalten.

Cadillac Escalade
Erfüllt den Washington Limo Driver-Auftrag, um einen Cadillac Escalade freizuschalten.

Zement-Truck
Erfüllt die ersten sechs Checkpoint Rennen in Washington, um einen Zement-Truck freizuschalten.

Chevrolet Corvette Z06
Erfüllt das zehnte Checkpoint-Rennen, um die Chevrolet Corvette Z06 freizuschalten.

Chrysler Crossfire
Erfüllt das zehnte Blitz-Rennen in Washington, um den Chrysler Crossfire freizuschalten.

Chrysler PT Turbo
Erfüllt den Washington Rental Car-Auftrag, um den Chrysler PT Turbo freizuschalten.

Minority Report

Die nun folgenden Cheats müssen im Code-Menü eingegeben werden.

Code	Wirkung
LRGARMS	Unverwundbarkeit
BUTTERUP	Lebensenergie aufladen
STRAPPED	Alle Waffen freischalten
MRJUAREZ	Munition aufladen
STEELUP	Rüstung freischalten
NINJA	alle Kombos aktivieren
SPINACH	Schaden auf Maximum
FPSSTYLE	Freies Zielen
SLUGGER	Baseball-Schläger freischalten
CLUMSY	Stoffpuppe
SLIZOMIZO	Zeitlupe aktivieren
BOUNZMEN	Leute prallen zurück
CLUTZ	Orte vermischen
MAXIMUMHURT	Spezialregionen freischalten
SCARYCLOWN	Als Clown spielen
JAILBREAK	Als Gefangener spielen
GNRLINFANTRY	Als GI spielen
HISSSS	Als Echse spielen
BIGLIPS	Als Moseley spielen
WEIGHTGAIN	Als Nara spielen
HAIRLOSS	Als Nicki spielen
MRROBOTO	Als Roboter spielen
SUPERJOHN	Als Superheld spielen
IAMSODEAD	Als Zombie spielen
QUITER	Nächsten Level freischalten
PASSKEY	Alle Levels freischalten
WIMP	Endsequenz ansehen
STYLIN	Neues Ende
SKETCHPAD	Artwork ansehen
DIRECTOR	Alle Videos freischalten
DONOTSEL	Nicht auswählen!

Morrowind

Lebensenergie auffüllen
Begebt euch ins Optionsmenü und dort weiter zu den Statistiken. Nun müsst ihr im Feld „Health" folgende Tastenkombination betätigen: Schwarz, weiß, schwarz, schwarz, schwarz. Wenn ihr nun A drückt, wird sich euer Lebensenergie-Balken wieder auffüllen.

Magie auffüllen
Begebt euch ins Optionsmenü und dort weiter zu den Statistiken. Nun müsst ihr im Feld „Magie" folgende Tastenkombination betätigen: Schwarz, weiß, weiß, schwarz, weiß. Wenn ihr nun A drückt, wird sich euer Magie-Balken wieder auffüllen.

Ausdauer auffüllen
Begebt euch ins Optionsmenü und dort weiter zu den Statistiken. Nun müsst ihr im Feld „Ausdauer" folgende Tastenkombination betätigen: Schwarz, schwarz, weiß, weiß, schwarz. Wenn ihr nun A drückt, wird sich eure Ausdauer wieder auffüllen.

Lebensenergie, Magie und Ausdauer regenerieren
Gebt den entsprechenden Cheat ein und haltet den A-Knopf gedrückt. Während ihr ihn gedrückt haltet, müsst ihr per B-Knopf das Menü verlassen. Wenn alles richtig funktioniert hat, müsste sich nun bei einem gegnerischen Treffer z.B. eure Lebenskraft-Anzeige automatisch wieder auffüllen. Die gleiche Technik funktioniert auch mit der Magie und der Ausdauer. Denkt aber daran, dass immer nur ein Cheat zur gleichen Zeit aktiviert werden kann. Sobald ihr wieder das Menü betretet, wird der Cheat außerdem wieder deaktiviert. Ihr müsst ihn dann also ein weiteres Mal eingeben.

NASCAR Thunder 2003

Phantasiefahrer freischalten
Gebt „Extra Drivers" als Name im Auto-Erschaffen-Menü ein.

Dale Earnhardt freischalten
Gebt „Dale Earnhardt" als Name im Auto-Erschaffen-Menü ein.

Tiburon Speedway freischalten
Um an diese Bonusstrecke zu gelangen, müsst ihr eine Memory Card mit einem Spielstand eines anderen EA Sports 2003-Titels verwenden.

NBA Street Vol. 2

Cheat-Modus
Wählt ein Spiel und eine ID aus. Als nächstes könnt ihr dann einen der folgenden Codes eingeben, sobald euch eine Nachricht am unteren Bildschirmrand dazu auffordert.

St. Lunatics-Team und alle Street Legends
Haltet L gedrückt und drückt X, Y, B, Y um das St. Lunatics-Team und alle Street Legends freizuschalten. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Alle NBA-Legends
Haltet L gedrückt und drückt B, Y, Y, X. Schon sind euch die NBA-Legenden zu Diensten. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Alle Courts
Haltet L gedrückt und drückt X, Y, Y, X. Schon könnt ihr die verschiedenen Courts antesten.. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Alle Jerseys
Haltet L gedrückt und drückt B, Y, X, X, wenn euch der Sinn nach einem neuen Outfit steht. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Unbegrenzt Turbo
Haltet L gedrückt und drückt B, B, Y, Y. Das bringt Speed ins Spiel. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Classic Michael Jordan
Haltet L gedrückt und drückt X, Y, X, X. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung. Alternativ zu diesem Cheat könnt ihr Michal auch ans Tageslicht bringen, wenn ihr die NBA Challenge, die Street School und den Legend-Modus erfolgreich absolviert.

Alle Quicks
Haltet L gedrückt und drückt Y, B, Y, X. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Keine Konter
Haltet L gedrückt und drückt Y, Y, B, B. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Kleine Spieler
Haltet L gedrückt und drückt Y, Y, B, X. Schon schrumpfen die Spieler auf Miniaturgröße. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Große Köpfe
Haltet L gedrückt und drückt B, X, X, B. Nun könnt ihr mit mehr Hirn ins Spiel gehen. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

ABA-Ball
Haltet L gedrückt und drückt B, X, B, X. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

WNBA-Ball
Haltet L gedrückt und drückt B, Y, Y, B. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Schwierige Zwei-Punkt-Würfe
Haltet L gedrückt und drückt Y, X, B, Y. Schon verfügt ihr über O'Neals filigrane Exaktheit beim Werfen. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Einfache Zwei-Punkt-Würfe
Haltet L gedrückt und drückt Y, B, X, Y. Nun habt ihr O'Neals Wurftalente gegen die von Stoyacovic eingetauscht. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Geräusch zur Bestätigung.

Outlaw Golf

Master Code
Startet ein neues Spiel und gebt „Golf_Gone_Wild" als Namen ein, um sämtliche Spieler, Clubs und Level freizuschalten.

Cheats
Die nun folgenden Cheats müssen allesamt in der Spielerauswahl eingegeben werden.

Neue Kostüme
Haltet L gedrückt und drückt zusätzlich Y, Y, weiß, Y, schwarz, Y.

Großer Ball
Haltet R gedrückt und drückt zusätzlich ▲, ▲, ▲, ▼.

Kleiner Ball
Haltet R gedrückt und drückt zusätzlich ▼, ▼, ▼, ▲.

Outlaw Volleyball

Große Köpfe
Während das Spiel läuft müsst ihr L gedrückt halten und möglichst schnell nacheinander B, A, B, Y betätigen.

Große Brüste
Während das Spiel läuft müsst ihr L gedrückt halten und möglichst schnell nacheinander B, ▲, ▲ B, Y betätigen.

Phantasy Star Online 1 & 2

Umkleideraum
Bringt sämtliche Areas und Sidequests auf der normalen Schwierigkeitsstufe zu einem erfolgreichen Ende. Wenn ihr schließlich 10.000 Meseta besitzt, könnt ihr euer Alter Ego laden und mit ihm den Umkleideraum betreten. Dort können nun verschiedene Outfitkomponenten gewechselt werden. Namen und Charakteristika sind allerdings nicht veränderbar.

Schwere Modi freispielen
Um die schweren Stufen für beide Episoden freizuspielen, genügt es, wenn ihr in einer der beiden Episoden die Anforderungen erfüllt.

Hard
Spielt eine der beiden Episoden auf „Normal" erfolgreich durch. Um den Spielmodus auch online freizuschalten, müsst ihr Level 20 oder höher erreichen.

Very Hard
Spielt eine der beiden Episoden auf „Hard" erfolgreich durch. Um den Spielmodus auch online freizuschalten, müsst ihr Level 40 oder höher erreichen.

Ultimate
Spielt eine der beiden Episoden auf „Very Hard" erfolgreich durch. Um den Spielmodus auch online freizuschalten, müsst ihr Level 80 oder höher erreichen.

Project Gotham Racing

Alle Autos und Strecken freischalten
Um sämtliche Objekte des Spiels freizuschalten, müsst ihr als Spielernamen „Nosliw" eingeben. Achtet dabei aber auf die Groß- und Kleinschreibung.

VW Beetle freischalten
Für den neuen Käfer müsst ihr euch 1.000 Kudos auf der einfachen Schwierigkeitsstufe verdienen.

Panoz Esperante
Dieses heiße Teil bekommt ihr, sobald ihr 25.000 Kudos euer Eigen nennt.

Neue Helme freischalten
Für jede beendete Spielstunde erhaltet ihr zur Belohnung einen neuen Helm.

Medal Pursuit Paint-Jobs
Sobald sich auf eurem Speicherstand fünf Stunden Spielzeit angesammelt haben, dürft ihr euch über diesen Extra-Modus freuen.

Silent Hill 2: Inner Fears

Zusätzliche Optionen
Drückt im Optionsmenü L oder R, um ein zusätzliches Optionsmenü öffnen. Hier lassen sich zahlreiche neue Features an- und abschalten.

Hyper Spray
Nachdem ihr das Spiel drei Mal durchgezockt habt, findet ihr im nächsten Spiel das Hyper Spray im Motorhome auf der Südseite Silent Hills.

Kettensäge
Spielt das Spiel einmal komplett durch und startet danach das nächste Spiel. Noch bevor ihr wirklich in Silent Hill ankommt, müsst ihr zu Beginn des Spiels in der Nähe des Berges an einem Friedhof mit einer Art Farm vorbei. Achtet hier auf die Geräuschkulisse und folgt dem Motorensound der Kettensäge. Das gute Stück findet sich dann bei einem Holzstapel.

Schilder entziffern
Zu Beginn des Spiels sind die Schilder auf den Straßen noch recht verwaschen und unleserlich. Sobald ihr das Spiel allerdings mit allen fünf verschiedenen Endsequenzen durchgezockt habt, könnt ihr die Schriften entziffern.

Mehr Munition
Spielt das Spiel einmal komplett durch und begebt euch dann ins Optionsmenü. Von dort aus geht es weiter zu den zusätzlichen Optionen, wo ihr nun einen neuen Unterpunkt entdecken könnt. Hier lässt sich ein Munitions-Multiplikator einstellen, so dass ihr die Anzahl der Patronen jeder einzelnen einsammelbaren Munitionsschach-tel im Spiel verdoppeln oder sogar verdreifachen könnt.

Nebel abschalten
Spielt das Spiel einmal komplett durch. Sobald ihr das geschafft habt, geht es über das Optionsmenü weiter zu den versteckten Optionen. Hier könnt ihr dann den Grafikfilter für den Nebel abschalten.

Neue Rätsel
Sobald ihr Silent Hill 2 in allen drei Rätsel-

schwierigkeitsgraden abgeschlossen habt, dürft ihr euch danach über einen finalen Rätselschwierigkeitsmodus hermachen.

Buch der verlorenen Erinnerungen
Spielt das Spiel einmal komplett durch und startet wieder von vorne. In der Nähe der Texxon-Tankstelle könnt ihr dann in einer Zeitung verpackt dieses mysteriöse Buch entdecken.

Star Wars: Jedi Outcast

Sämtliche der folgenden Cheats müssen als Code im Cheat-Menü eingegeben werden.

Code	Wirkung
CHERRY	Schaltet alle Single Player-Level von 1 bis 7 frei
BUBBLE	Unverwundbarkeit (allerdings könnt ihr per Sturz in einen Abgrund immer noch sterben)
BISCUIT	Unendlich Munition
PEEPS	Schaltet sämtliche Multiplayer-Level frei
FUDGE	Lässt euch das Spiel mit einem Lichtschwert starten
DEMO	Öffnet ein Bonuslevel
FLICKY	Schaltet sämtliche FMV-Sequenzen frei

Tom Clancy's Ghost Recon

Drückt im Spiel die Back-Taste und dann eine der folgenden Tastenkombinationen, um den Cheat eurer Wahl zu aktivieren.

Cheat	Wirkung
A, B, X, Y	Action Interface freischalten
A, A, A	Quick Save aktivieren
B, B, B	Quick Load aktivieren
X, X, Y, A, B	Chicken-Modus aktivieren
Y, Y, B, X, A	Squirrel-Modus aktivieren
A, X, B, Y, A	Mega Noggin-Modus aktivieren
B, A, X, Y, A	Paper-Modus aktivieren
X, A, Y, B, X	Helium-Modus aktivieren
Y, Y, Y	Camera View aktivieren
A, B, A	Superman
A, B, A, B	Team Superman
A, X, A	Shadow
A, X, A, X	Team Shadow
A, B, B, A	Automatischer Sieg

Yager

Die nun folgenden Cheats müssen als Profilname eingegeben werden.

Cheat	Wirkung
set MaAXCNT 9	Neun Continues freischalten
1v1. activatet 1	Alle Level freischalten
data.setvis 1	Die komplette Datenbank freischalten

FREAK'S SHOP

Hans-Geiger-Str. 20 * 48291 Telgte * Fax: 02504-9330-99

Tel.: 02504-9330-11 bis 16
Mo.-Fr.: 9.00 - 18.30 Uhr
Sa.: 9.00 - 13.00 Uhr

X-Box:

X-Box incl. 2 Spiele	219,95
Action Replay (inc. 8 MB Memory Card)	39,95
Antennenkabel (Auto switch, extra Audio)	9,95
Controller XS	19,95
Converter (PS-Pad für die X-Box)	19,95
DVD Playback Kit	29,95
Gun (Pistole)	39,95
Keyboard (engl.)	29,95
Lenkrad 4 in 2: Force Feedback Racing Wheel	69,95
Link Kabel	9,95
Memory Card Org.	44,95
Padverlängerung	6,95
RGB Kabel Pro	14,95
RGB Kabel Org.	25,95
S-Video Kabel	9,95
X-Box Live Starter K.	54,95
4 x 4 Evolution 2	24,95
Aggressive Inline	24,95
Alien Vs Predator Ex.	52,95
Amped Freestyle	29,95
Azurik	29,95
Blinx	29,95
BMX XXX	49,95
Brute Force 2	54,95
Buffy	29,95
Burnout 2 3	53,95
Commandos 2	tba
Conflict Desert S. g.	39,95
Crash Bandicoot	29,95
Das Ding	29,95
Dead or Alive 3	29,95
Dead or Alive Beach Volleyball	39,95
Dead to Rights "uncut"	59,95
Die Hard Vendetta	49,95
Die Hard Vendetta a/uncut	59,95
Eggo Mania	24,95
Enclave	29,95
Evil Dead 2 uncut 7	29,95
F1 Career Challenge	52,95
FIFA 2003 (10.09.)	29,95
Genma Onimusha	29,95
Ghost Recon a/uncut	tba
Gun Valkyrie	59,95
Halo 5	49,95
Harry Potter 2	39,95
Herr der Ringe: 2 Türme	49,95
Herr der Ringe: Die Gefährten 9	29,95
007: Agent im Kreuzf.	29,95
James Bond Nightfire	39,95
Jet Set Radio + Sega	29,95
Legend of Wrestling	29,95
Mat Hoffman´s Pro BMX 2	24,95
Mech Assault	29,95
Medal of Honor: Frontline	39,95
Midnight Club 2 4	52,95
Midtown Madness 3	53,95
Morrowind	49,95
Mortal Kombat 5	49,95
Moto GP 2 10	53,95
Myst 3	39,95
NBA Inside Drive	19,95
NBA Live 2002	24,95
NHL 2002	24,95
Oddworld: Munch´s Oddysee	29,95
Panzer Dragoon Orta	52,95
Projekt Gotham Rac.	29,95
Quantum Redshift	34,95
Racing Evoluzione	52,95
Rally Fusion: Race of Champions	29,95
Rallysport Challenge	29,95
Red Faction 2 5	39,95
Rocky	24,95
Sega GT + Jet Set R.	29,95
Serious Sam	39,95
Shen Mue 2	39,95
Shrek	24,95
Silent Hill 2	39,95
Sims	49,95
Soldier of Fort. 2 1	59,95
Spiderman Movie	29,95
SSX Tricky	24,95
Star Wars: Jedi Knight 2.	29,95
Steel Battalion	279,95
Street Hoops	24,95
Timesplitters 2	29,95
Tony Hawk 3	19,95
Turok Ev. a/uncut	39,95
UFC: Tapout gebr.	29,95
Unreal Championship	39,95
Wakeboarding U.	53,95
Wreckless	29,95
WWE Raw	29,95
Yager	53,95

Geplante Neuheiten X-Box:

Alter Echo A/ADV	25.9.
Bounty Hunter	23.09.
Colin McRae Rally 4	Sep.
Dragon´s Lair 3D	24.09.
Falcone into the Maelstorm	
Fluch der Karibik	04.09
Freedom Fighters	19.09.
Galleon	04.09.
Great Escape	03.09.
Ghost Recon Island	04.9.
Group S Chal.	16.09.
Hobbit	25.09.
Judge Dredd	16.09.
Knights of the old Republic	28.08.
Otogi: Myth of Demons	
Pitfall Harry	24.09.
Pro Cast Sports Fishing	
Run Like Hell	18.09.
Sea Dogs 2	Juli
Soul Calibur 2	25.09.

PlayStation 2:

PlayStation 2 + Metal Gear Solid	214,95
Action Replay 2 V2	incl.
DVD Region X +	39,95
Action Replay 2 V2 incl. 8 MB Memory Card	54,95
Arcade Board incl. Vib.	24,95
DVD Kabel	9,95
DVD Remote	ab 14,95
Gun Scorpion 3 (100 Herz-kompatibel)	34,95
Keyboard	24,95
Link Kabel	14,95
Memory Card	ab 29,95
Memory Card 16 MB "unkomprimiert"	44,95
Mouse 4D USB	19,95
Multi Tap	ab 29,95
S-VHS Kabel	9,95
Skateboard (2 Achsen)	49,95
USB Hub	39,95
V-Stand	ab 12,76
VGA Adapter	39,95
X-ploder 2	39,95
5th Element (NY Race)	29,95
7 Blades	29,95
Activision Anthology	29,95
Age of Empires 2 49	29,95
Aggressive Inline	29,95
Air Blade	39,95
Air Rescue Ranger	24,95
Akira Psycho Ball	34,95
Alien Vs Predator Ex.	49,95
All Star Baseball 04	49,95
Alone in the Dark 4	29,95
Alpine Racer 3	39,95
Antz Extreme Rac.	39,95
Ape Escape 2	49,95
Aqua Aqua	19,95
Atlantis 3	29,95
Auto Modellista	39,95
Baldurs Gate 34	29,95
Bass Strike	29,95
Batman Vengeance	39,95
BDFL Manager 02	29,95
Blade 2	54,95
Blood Omen 2	29,95
BMX XXX	49,95
Burnout 46	29,95
Burnout 2	29,95
Capcom vs SNK 2	29,95
Cart Fury	29,95
Casper: Spint D.	29,95
Castleween	39,95
Clock Tower 3	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Contra	49,95
Crash Bandicoot 11	24,95
Crazy Taxi 43	24,95
D.N.A.	49,95
Dark Angel	29,95
Dark Summit	29,95
Dead or Alive 2	29,95
Def Jam Vendetta 28	49,95
Deus Ex	39,95
Devil May Cry	29,95
Devil May Cry 2	49,95
Die Hard Vendetta 42 a/uncut	49,95 59,95
Dino Stalker	39,95
Disney Dinosaur	29,95
Donald Duck Quack	29,95
Dr. Muto	49,95
Dragon Ball Z 11.9.	29,95
Drakan	49,95
Drop Ship	39,95
Dschungelbuch	29,95
DTM Race Driver 3	29,95
Dynasty Warrior 4 22	52,95
Ecco the Dolphin	29,95
Endgame	29,95
Ephermeral Fantasia	29,95
Eternal Ring	29,95
Everblue	49,95
Evergrace	29,95
Evil Dead 2 uncut 9	19,95
Extreme G3	29,95
Eye Toy incl. 12 Spiele 1	52,95
F1 2002 20	39,95
F1 Racing Champ.	29,95
Ferrari F355 Chal.	39,95
FIFA WM 2002	24,95
FIFA 2003 35	49,95
Final Fantasy 10 12	29,95
Fishermans Chal.	29,95
Formel 1 2001	27,95
Formel 1 2002	39,95
Formel 1 2003 6	49,95
Freak Out	19,95
Frequenzy	39,95
Fur Fighters +	29,95
Go Go Golf	29,95
Gran Turismo 3 13	29,95
GT Concept 24	29,95
GTA 3 10	29,95
GTA Vice City 4	39,95
Grandia 2	29,95
GTC Afrika	24,95
Gun Griffon	19,95
Gundam Fed. VsZeon	29,95
Gungrave	29,95
Half Life dt.	24,95
Harry Potter 2	39,95
Haven: Call of the	29,95
Head Hunter	39,95
Herdy Gerdy	24,95
Heroes of M & M	29,95
Herr d. Ringe 2 T. 23	49,95
H.d.R.: Gefährten 19	29,95
Hidden Invasion	29,95
Hitman 2	52,95
ICO	29,95
Indy Racing League (Indy Car Series)	49,95
ISS 2	29,95
Iron Aces 2	29,95
Jade Cocoon 2	39,95
Jak & Daxter	29,95
J.Bond: Agent im K.	29,95
James Bond Nightfire	39,95
Jet Ski Riders	29,95
Kelly Slater Pro Surfer	24,95
Kengo	29,95
King´s Field 4	49,95
Kingdom Hearts	49,95
Knight Rider	39,95
Knock Out Kings 25	19,95
Lake Masters EX	29,95
Largo Winch	29,95
Legend Wrestling	29,95
Lethal Skies	29,95
Mad Maestro	29,95
Mark of Kri "uncut"	49,95
Mat Hoffman´s BMX	24,95
Maximo	29,95
Medal of Honor F. 33	29,95
Mega Race 3	24,95
Men in Black 2	29,95
Metal Gear Solid 2	29,95
Metal Gear Solid 2: Substance 37	39,95
Micro Machines E.	39,95
Midnight Club 2 7	52,95
Mike Tyson Boxing	29,95
Miniority Report	29,95
Monsters AG	29,95
Mortal Kombat 5	49,95
Moto GP	29,95
Moto GP 2	39,95
Motor Mayhem	24,95
Mr. Moskeeto	24,95
MTV Music G. 2	29,95
Mumie kehrt zurück	24,95
MX Rider	29,95
MX Superfly	29,95
Myst 3 incl. Berater	49,95
Mystic Heroes	49,95
NBA Live 2002 21	19,95
NFL 2K3	39,95
NHL 2002 27	19,95
Ninja Assault	49,95
No one lives forever	29,95
Off Road Wide Open	19,95
Oni	29,95
Onimusha 2 47	29,95
Operation Winback	39,95
Pac Man World 2	34,95
Parappa the Rapper 2	29,95
Paris Dakar 2 incl.	39,95
Peter Pan	49,95
Police 24/7	29,95
Portal Runner	29,95
Pride FC	29,95
Primal	39,95
Prisoner of War	39,95
Project Eden	29,95
Project Zero 45	29,95
Pryzm	24,95
Rally Championship	29,95
Ratchet & Clank	39,95
Rayman M	24,95
Rayman 3	39,95
RC Revenge	39,95
Ready to R. Boxing	29,95
Red Faction 2	29,95
Resident Evil: Daid	
Aim 15	49,95
Resident Evil: Gun Survivor 2	29,95
REZ	29,95
Rocky	24,95
RTL Skispringen	34,95
Rumble Racing	29,95
Rune: Viking Warl.	29,95
Rygar	49,95
Schatzplanet	39,95
Shadow Man 2 uncut	39,95
Shaun Palmer´s Pro	24,95
Shinobi	49,95
Shox	29,95
Shrek Party	34,95
Silent Hill 2 D.C. 49	29,95
Silent Hill 3 16	52,95
Silpheed	19,95
Simpsons Road R.	29,95
Sims, Die 17	52,95
Sly Raccoon	49,95
Smash Court Tennis	29,95
Smugglers Run 2	29,95
Socom US Navy Seals incl. Headset 8	72,95
Soul Reaver 2	29,95
Space Channel 5	29,95
Space Race	19,95
Spiderman Movie	24,95
Splinter Cell 26	53,95
Spy Hunter	29,95
Spyro: Enter the 16	29,95
SSX	24,95
SSX Tricky	29,95
Star Trek Voyager	29,95
Star Wars: Bounty H	29,95
Star Wars Jedi Star.	29,95
Star Wars Racer 2	29,95
Star Wars Starfighter	29,95
Star Wars S.B. Racing	29,95
Stitch Experiment	39,95
Streetfighter EX 3	29,95
Summoner	29,95
Summoner 2 39	29,95
S. Bust-A-Move	24,95
Surfing H3O	24,95
Sword of Samurai	49,95
Tarzan Freeride	24,95
TD Overdrive	39,95
Tekken Tournam.	29,95
Tekken 4 3	44,95
Tenchu 3 "uncut"	49,95
Terminator	24,95
Tetris World	29,95
The Getaway 38	39,95
Theme Park World	39,95
This is Football '02	27,95
This is Footb. 03 23	29,95
Thunderhawk: Op.	24,95
Time Crises 2	39,95
Time Splitters 2 30	29,95
Tom & Jerry: Krieg	44,95
Tomb Raider Angel 2	52,95
Top Angler	29,95
Top Gear Dare D.	29,95
Top Gun: Combat Z.	29,95
Turok Evol. a/uncut	29,95
Twin Caliber	24,95
Twisted Metal Black Online incl. Netzwerkadapter	53,95
UEFA Ch. 2001/02	24,95
UFC Throwdown	53,95
V-Rally 3	29,95
V.I.P.	29,95
Vampire Night	49,95
Vampire Night & Gun	69,95
Vexx	49,95
Virtua Fighter 4	29,95
Virtua Tennis 2	49,95
War of the Monsters	39,95
Warriors of M & M	29,95
Way of the Samurai	49,95
Wer wird Millionär 2?	24,95
Wild Arms 3	52,95
Wizardry: Tales...	39,95
WN Nationalspieler	19,95
World Rally Champ.	24,95
World Rally Cha. 2	49,95
Worms Blast	24,95
Wreckless	29,95
WWE Crush Hour	29,95
WWE Smackdown 4	29,95
X-Squad	24,95
Zone of the Enders	29,95

Geplante Neuheiten Play Station 2:

Bounty Hunter	a/uncut
Chaos Legion	04.09.
Colin McRae Rally 4	
Dark Chronicle	02.09.
Dead to Rights	uncut
Freedom Fighters	18.09.
Great Escape	04.09.
Indiana Jones	29.08.
Soul Calibur 2	25.09.
Warhammer: Fire Warrior	
World Racing Mercedes	
Z.O.E. 2	20.09.

DREAMCAST:

Dreamcast incl. 10 Spiele + Org. - Arcade Board, Lenkrad, Keyboard + Vibrationspak 199,95

*1 bis 50 = Verkaufscharts KW 31 (Quelle Videogames)

http://www.freaksshop.de

Der Verbraucher trägt bei einer Bestellung bis 40 Euro die Kosten für die Rücksendung. * Rücksendungen nur nach Absprache - Bitte Retouren-Nr. erfragen !!! * Bei Annahmeverweigerung oder Nichtabholung einer Sendung berechnen wir 8,90 Euro zzgl. Mahnkosten etc. * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (Warenwert + 8,90 EURO Porto) * Versandpreise 5,29 zzgl. 5,61 EURO Nachnahme- und Zugestellkosten * Vorkasse DM 5,29 EURO * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Keine Garantie auf Kompatibilität! * Lieferzeit: In der Regel innerhalb 24 Std. * Bei defekter Ware - Umtausch nur gegen gleichen oder gleichwertigen Artikel möglich. Eine Rückerstattung des Kaufpreises ist ausgeschlossen !!!

Wir führen auch: Mega Drive und CD, Saturn, Game Cube, S-Nes, GB, PSX, Saturn, PC CD-Rom, Manga & DVDs
Versandkosten: Porto= 5,29 + 5,61 für Nachnahme/Zustellgebühr * Lieferzeit: Viele Sendungen innerhalb 24 Std.

STAR WARS Knights of the Old Republic

Damit ihr den Sith erfolgreich die Stirn bieten könnt, haben wir ein paar grundsätzliche Tipps für euch.

Anmerkung: Da Electronic Arts uns nicht rechtzeitig eine deutschsprachige Version zur Verfügung stellen konnte, werden einige Begriffe im Text nicht mit denen im Spiel übereinstimmen. Wir bitten um Nachsicht.

Charakterklassen

Scoundrel: Frei übersetzt heißt es in etwa "Schuft", wobei es sich um einen eher listigen Schuft handelt. Der Scoundrel vermeidet den offenen Kampf, wo es nur geht. Stattdessen versucht er, die Gegner mit Fallen auszutricksen, oder ihnen von vornherein aus dem Weg zu gehen. Dadurch ist der Scoundrel vor allem in der Anfangsphase schwer zu spielen, da er nicht über genug Stärke und Gesundheit verfügt, um die zahlreichen Kämpfe zu überstehen. Solltet ihr euch also für einen Scoundrel entscheiden, achtet darauf, dass ihr stets viele Medpacs im Gepäck habt. Im späteren Spielverlauf offenbaren sich die Stärken des Scoundrels, wenn es darum geht, als Jedi die Macht zu erlernen und einzusetzen.

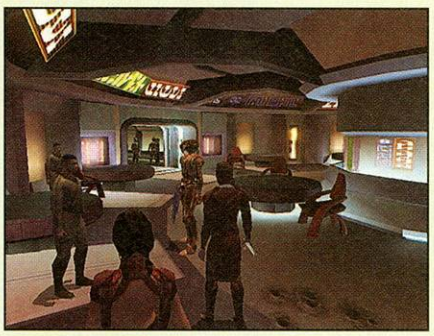
Scout: Scouts sind Vagabunden. Sie reisen kreuz und quer durch die Galaxis und waren schon auf jedem Planten. Das macht sie zu Allround-Talenten, die mit dem Kopf ebenso gut umgehen können, wie mit Waffen. Das Problem ist, dass sie zwar viel können, aber nichts richtig gut. Ihre technischen Fähigkeiten machen sie zu Reparatur- und Computer-Experten. Allerdings gibt es im Spiel nur wenige Situationen, in denen ihr von diesen Fähigkeiten wirklich profitiert. Obwohl der Scout kein schwacher Kämpfer ist, muss er sich zu oft auf starke Mitstreiter verlassen.

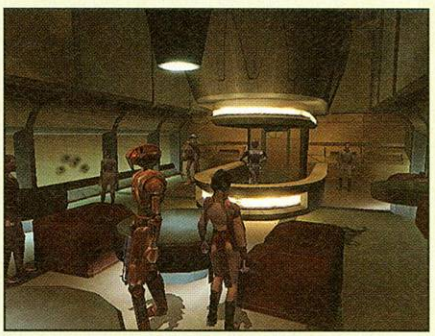
Soldier: Für Anfänger sicher die beste Wahl, denn mit einem Soldaten habt ihr im Kampf nichts zu befürchten. Wenn es allerdings darum geht, Computersysteme zu hacken oder Droiden zu reparieren, ist eure Kampfmaschine geistig überfordert. Achtet also darauf, dass diese Schwäche von euren anderen Partymitgliedern ausgeglichen wird und dass mindestens einer eurer Kollegen die Security-Fähigkeit besitzt, um wenigstens mal eine verschlossene Tür knacken zu können.

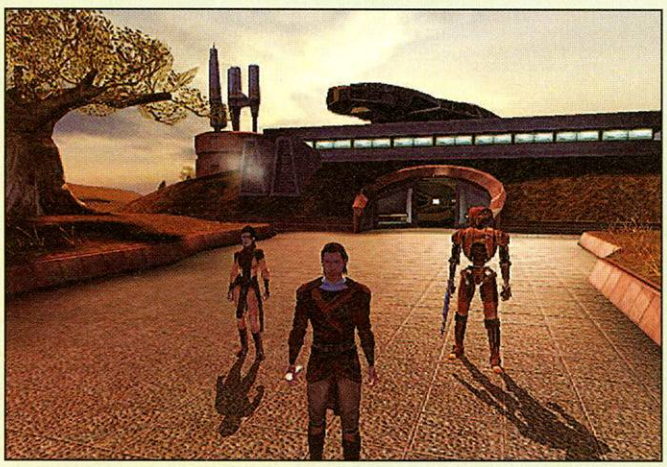
Jedi-Ritter

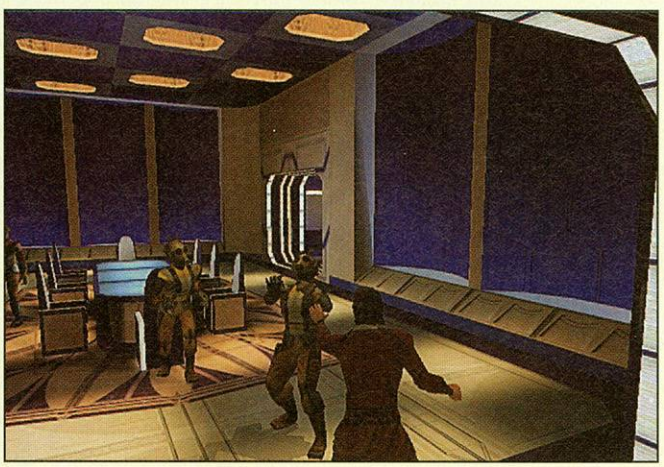
Solang ihr euch noch auf Taris umherirrt, sind die Jedi noch kein Thema für euch. Die Macht ist jedoch allgegenwärtig, und euer Verhalten bestimmt schon früh, ob ihr zur hellen oder dunklen Seite der Macht tendiert. Dummerweise führt der Weg des geringsten Widerstands zur dunklen Seite. Um zur hellen Seite zu gelangen, müsst ihr eure Entscheidungen schon genauer überlegen. Ein paar Grundregeln werden euch dabei helfen:

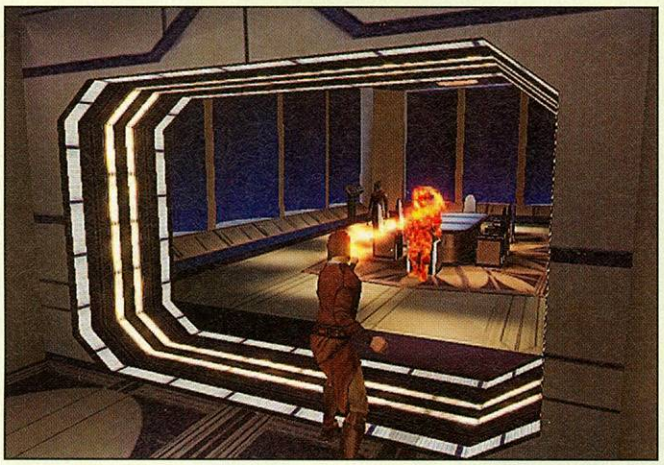
- Immer freundlich und hilfsbereit sein. Keine Drohungen, Erpressungen oder Beleidigungen!
- Stets versuchen, eine Konfliktsituation gewaltfrei zu lösen. Sitzt euer Schwert zu locker, greift die dunkle Seite der Macht danach.
- Niemals die Macht missbrauchen! Schon gar nicht gegen eure Mitstreiter.
- Helft den Unschuldigen und Schutzbedürftigen. Wenn ihr beispielsweise einen alten Mann aus den Fängen einer Diebesbande befreit habt, klaut ihm nicht anschließend selbst das Geld.





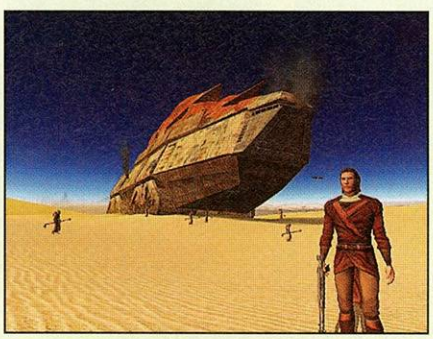


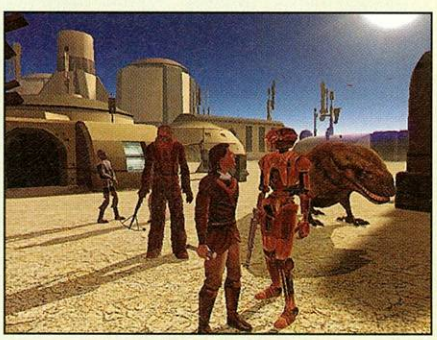












• Keine Belohnungen annehmen, und schon gar keine fordern.
• Witzigerweise ist es erlaubt, in die Apartments anderer Leute einzubrechen und ein bisschen in deren Schränken zu wühlen.

Sobald ihr zum Jedi Padawan ernannt worden seid, stehen euch drei neue Charakterklassen zur Wahl. Ihr seid nun kein Scoundrel, Scout oder Soldier mehr, sondern ein Jedi. In Star Wars: Knights of the Old Republic gibt es allerdings die Einschränkung, dass eure Charaktere sich nur bis zum Erfahrungslevel 20 entwickeln. Dabei werden die Werte der bisherigen Klasse und die der Jedi-Klasse addiert. Wenn ihr also mit Level 7 zum Padawan werdet, könnt ihr als Jedi nur maximal Level 13 erreichen (weil 7+13=20, gell?). Und es kommt noch tückischer: Wenn ihr als Scundrel, Scout oder Soldier auf das Aufleveln verzichtet, werden diese "gesparten" Erfahrungspunkte von Anfang an eurer Jedi-Klasse gutgeschrieben. Wenn ihr also beispielsweise ab Soldier Level 4 mit dem Aufleveln aufhört, könnt ihr später sofort als Jedi mit Level 4 oder 5 einsteigen. Natürlich wird das Spiel dadurch in der Anfangsphase brutal schwer, und ob das noch Spaß macht, ist eine andere Sache. Die Jedi-Klassen im Einzelnen:

Jedi Consular: Die Consulars sind die Diplomaten unter den Jedi. In jeder noch so hitzigen Situation bilden sie den ruhigen Pol und greifen erst dann zum Lichtschwert, wenn alle anderen Möglichkeiten scheitern. Ihre mächtigste Waffe ist das gesprochene Wort, konventionelle Waffen setzen sie nahezu ausschließlich zur Verteidigung ein. Im Spiel sind sie somit nicht unbedingt die beste Wahl, um sich als Anführer in den Kampf zu stürzen.

Jedi Guardian: Im Gegensatz zu den Consulars scheuen sich die Guardians kaum, zur Waffe zu greifen. Das macht sie natürlich nicht zu stumpfen Draufgängern, aber trotzdem zu starken Kämpfern. Zwar können sie mit der Macht nicht so gut umgehen, wie ihre Jedi-Kollegen, doch im Umgang mit dem Lichtschwert macht ihnen niemand etwas vor.

Jedi Sentinel: Die Sentinels bevorzugen auch eher den gewaltlosen Weg (wie eigentlich jeder Jedi), greifen aber häufiger zur Klinge, als die friedfertigen Consulars. Die größte Stärke des Sentinels ist sein starker Wille, der sich gut gegen Angriffe der Macht behaupten kann. Das wird später im Spiel ein unschätzbarer Vorteil sein, wenn ihr gegen die Dark Jedi kämpft und diese ständig versuchen, die macht gegen euch einzusetzen.

Tipps zu Kämpfen

• Besser mit allen Kämpfern auf einen Gegner losgehen, als mehrer Gegner gleichzeitig anzugreifen. Das ist anfangs noch nicht so wichtig, aber später gegen die Dark Jedi seid ihr des Todes, wenn ihr eure Kräfte nicht vereint.
• Wenn der Feind zu stark ist, platziert Minen auf dem Boden und lockt die Gegner in das Minenfeld.
• Immer nur mit voller Gesundheit in einen Kampf gehen.
• Droiden sind gegen die meisten Macht-Angriffe unanfällig. Das betrifft natürlich sowohl eure eigenen, als auch gegnerische Droiden.
•Weit entfernte Gegner könnt ihr mit einer Granate frühen Schaden zufügen, bevor sie euch überhaupt bemerken.
• Schleicht euch an einzelne Gegner heran und überrascht sie mit einem Critical Hit.
• Achtet auf eure Partymitglieder. Wenn einer eurer Kollegen unter schwerem Beschuss steht, so wechselt zu diesem und bringt ihn in Sicherheit
• Ionenkanonen sind gegen Droiden und Maschinen besonders wirkungsvoll. Außerdem können sie Energieschilde durchdringen
• Nutzt als Jedi die Macht, um eure Geschwindigkeit zu erhöhen. Mit Knight Speed und Master Speed könnt ihr nicht nur schneller angreifen, sondern euch auch mal geschwind zurückziehen, um euch zu heilen.

SOLDIER OF FORTUNE 2

Double Helix

Der SHOP öffnet seine Pforten ein weiteres Mal. Gerade rechtzeitig, um einen weltweiten Biowaffenanschlag zu verhindern.

Mission Briefing

- Ihr könnt speichern, wo immer ihr wollt. Also tut es oft.
- Wenn eine Granate nach euch geworfen wurde, RENNT!
- Zielt immer auf die ungeschützten Regionen eures Feindes.
- Verlasst euch auf die Feinderkennung eures Fadenkreuzes. So könnt ihr selbst durch Blendgranaten hindurch Gegner erkennen.
- Vergesst Stealth und Schleicherei. Klappt, dank telepathischer Alarmsignale eurer Gegner, eh nicht. Macht es auf die harte Tour.

Mission 1: Prag

Prague Streets

Willkommen in Prag, wo das Wetter sonnig, die Gassen frei und die Wachen locker drauf sind! Marschiert zunächst einmal der Nase nach an etlichen, in gelbe Regenponchos eingepackten Gesellen vorbei, die nicht lange zögern werden, euch eine Ladung Blei ins Stammhirn zu blasen. Zahlt ihnen diese Gefälligkeit in gleicher Weise heim, bis ihr schließlich auf einem Containerabstellplatz ankommt. Marschiert hier weiter zu einer Tür, die ein rotes Treppensymbol zeigt. Knackt das Schloss, geht nach oben und springt vom Balkon rüber auf die Mauer. Folgt ihr zu einem Wachturm und springt nach links in den Hof. Dort geht es durch die Tür rechts vom Durchfahrtsgitter in der Mauer in den Hof des Hotels. Erledigt den Typ hinter dem MG am Hoteleingang und nehmt seinen Platz ein. Räumt mit dem netten Gerät die anstürmenden Gegner aus dem Weg. Geht weiter die Straße runter und nach links zur Feuerleiter des Hotels. Oben angekommen, geht es um die Brüstung herum zu einer Tür, die euch ins Dach und weiter zu einer Luke bringt.







Hotel Prague

Das Interieur des Hotels ist etwas verwirrend, also haltet die Augen nach verwinkelten Treppenhäusern und Türen offen. Am Ende des Levels trefft ihr schließlich auf den Doktor, den ihr nun in einer Old School-Babysittermission sicher und wohlbehalten zum Ausgang des Levels bringen müsst. Falls euer Schützling auf eigene Faust zu weit nach vorne rennt und man euch den Doc zu Brei feuert, könnt ihr versuchen, eurem Schutzbefohlenen den Weg zwischen dem Türrahmen zu versperren, so dass er nicht unkontrolliert in den nächsten Raum rennen kann.

Outside Hotel

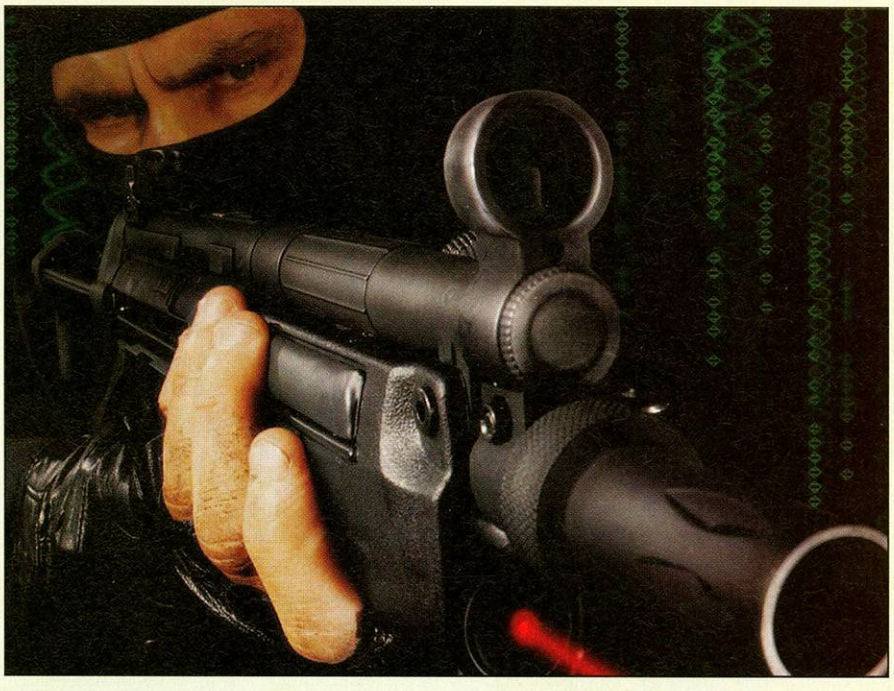
Klemmt euch hinter das MG und feuert auf alles, was auch nur nach Gegner aussieht. Am Ende des Levels müsst ihr auf ein paar rote Gasflaschen und auf die Generatoren dahinter feuern. So kommt der Wagen frei und ihr könnt weiter.

Countyside

Ballert hier draußen immer erst auf die Fahrzeugschützen, dann auf die Motorhauben der Fahrzeuge selbst. Hört erst auf zu feuern, wenn die feindlichen Vehikel explodieren. Bei den gepanzerten Trucks mit der montierten Schneeschaufel müsst ihr sehr genau auf die Motorhaube zielen. Den Helikopter könnt ihr dagegen treffen, wo immer ihr wollt. Gegen Ende des wilden Ritts müsst ihr dann erneut auf ein paar Gastanks feuern.

Train Station

Diese Mission ist ein Stealth-Auftrag, packt also zunächst mal eure Waffe zurück ins Halfter. Da man die besten Kontakte auf dem Bahnhof schon seit jeher auf dem Klo machen konnte, führt uns unser Weg auch gleich dorthin. Unser Kollege von vorhin versorgt uns zwischen den Latrinen mit Pässen. Zeigt diese dem Pförtner und ab geht's auf den Bahnsteig. Erledigt die Wache



mit einem gezielten Messerwurf in den Kopf, holt euch euer Messer aus ihrem Körper zurück und öffnet eine Doppeltür in der Nähe, damit der Doc schon mal in den Zug hüpfen kann. Nun beginnt der schwere Teil. Folgt einer weiteren Doppeltür durch ein paar Hallen und Gänge. Hier warten wieder Wachen, die ihr heimlich, still und leise per Messerwurf gegen den Schädel erledigen könnt. Im ersten Stock müsst ihr ein paar Kartons aus dem Weg räumen. Springt aber erst dann durch das Loch in der Wand, wenn das Gespräch der beiden Wachen bei dem Gastank zu Ende ist. In der Lagerhalle erledigt ihr schnell die stehende Wache, während der andere Gegner in Richtung Treppe läuft. Verfolgt diesen, nachdem sein Kollege ins Gras gebissen hat und erledigt ihn per Messer oben auf dem Steg. Springt und lauft über den Lüftungsschacht auf die andere Seite der Halle und öffnet die Tür. Räumt die Wache aus dem Weg, springt durchs Fenster auf den Zug, lauft zu dessen Ende und springt über den Stacheldraht auf die Kisten. Erledigt oben im Kontrollraum per Messer die letzte Wache und betätigt den Hebel.

Zwischenlevel: SHOP

Einen perfekt ausgeschilderten Aufzug und Konferenzraum zu betreten, trauen wir euch jetzt einfach mal ohne unsere Hilfe zu.

Mission 2: Kolumbien

Base Camp

Nach dem Sniper-Anschlag lauft ihr zum hinteren Ende des Lagers und springt über den LKW. Feuert die Gegner ins Nirwana und lauft zum Ausgang.

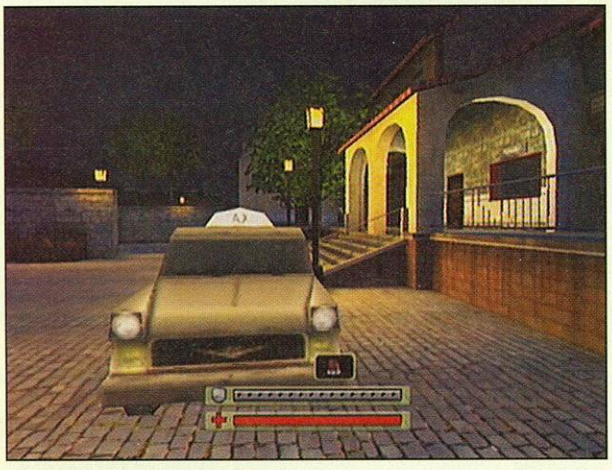
Temple Ruins

Dieses verwinkelte Dschungelgebiet hat es in sich! Speichert möglichst oft und bewegt euch langsam vorwärts. Im ersten Gebiet solltet ihr euch gleich das Sniper-Rifle unter den Nagel reißen, das einer eurer Gegner in seinen Händen trägt. Achtet auch auf den Boden. Hin und wieder kommt ihr an Schnüren vorbei, die Sprengsätze zünden. Springt über sie weg oder entschärft sie. Nehmt euch vor dem Bunker in Acht! Darin befindet sich ein MG-Schütze, der euer Leben in Sekunden









beenden kann! Schaltet ihn mit dem Sniper-Rifle aus oder rennt ganz einfach vorsichtig an diesem Bunker vorbei. Ihr könnt den Schützen dann später von hinten überraschen. Ansonsten: Vorsichtig bewegen, auf gegnerische Granaten achten und häufig speichern!

Forward Camp

Achtet abermals auf Explosionsladungen an Stolperdrähten und gut getarnte Feinde. Dieses Gebiet ist zwar schon deutlich offener, als sein Vorgänger, trotzdem bieten sich euch aber noch genug Möglichkeiten zum Verschanzen. Das Blöde dabei: Eure Feinde wissen das auch. Die Wachtürme eignen sich hervorragend für passionierte Scharfschützen. Denkt aber daran, dass euch auch feindliche Sniper von dort aus unter Feuer nehmen. Auf den Heli zu feuern, könnt ihr euch übrigens sparen. Setzt einfach immer euren Weg fort, geht notfalls hinter Bäumen und Felsen vor den MGs der Militärmaschine in Deckung und zündet im ersten Stock des Waffenlagers eine FLAK-Rakete, die den Heli ins Nirwana befördert. Öffnet in der hintersten Hütte das Tor und der Job ist erledigt.

The Bridge

Keine große Sache. Helft den Marines, die Rebellen bei der Brücke zu eliminieren und folgt dem Trupp dann weiter nach vorne. Die nächste Zeit werdet ihr mit den Jungs in Grün zusammen verbringen, bleibt also immer in deren Nähe.

Rebel Camp

Marschiert langsam vorwärts und säubert das Camp der Rebellen. Betretet die Häuser und räumt sie leer, wenn ihr den Befehl dazu erhaltet. Innen könnt ihr nicht nur euren Bodycount erhöhen, sondern auch Ausrüstung und Informationen über den Biowaffen-Virus sammeln. Deswegen seid ihr ja hier. Seht euch Dokumente auf den Tischen und Biohazard-Symbole auf den Containern an und erkundet den Rest des Camps. Schneidet zuerst die Sprengschnur beim Kerker durch (!) bevor ihr den Gefangen frei lasst. Das Tor bekommt ihr geöffnet, indem ihr an dessen linker Seite ein Päckchen C4 montiert.

River Landing Zone

Auch nicht wirklich ein Problem. Folgt nur immer der Gruppe von Marines. Macht euch aber nicht auf eigene Faust nach vorne unterwegs, wenn die GIs ein bisschen langsam unterwegs sein sollten, sonst kommen sie euch nicht hinterher. Pflanzt euch im Helikopter hinter die M60 und rockt das Haus! Mit dieser dicken Berta zwischen den tarnfarbenen Fingern dürfte euch der folgende Gegneransturm nur ein müdes Lächeln abverlangen.

Helicopter Extraction

Sobald der Heli in der Luft ist, konzentriert ihr euer Feuer am besten immer erst auf die explosiven Fässer. So könnt ihr eine Menge der feindlichen MG-Schützen gleich mit über den Jordan feuern. Sobald keine Fässer mehr nach Blei verlangen, nehmt ihr euch eure Feinde persönlich vor. Einzige Ausnahme: Die Brücke und das Boot. Bei der Brücke feuert ihr gleich auf die Schützen, das Boot nehmt ihr direkt selbst unter Feuer.

Zwischenlevel: Pureza

Steigt in den Marines-Truck und folgt eurer Kollegin. In dem gespenstisch anmutenden Dorf könnt ihr euch dann aus erster Hand über die unschöne Wirkungsweise des Virus informieren.

Mission 3: Vergara's Mansion

Grounds

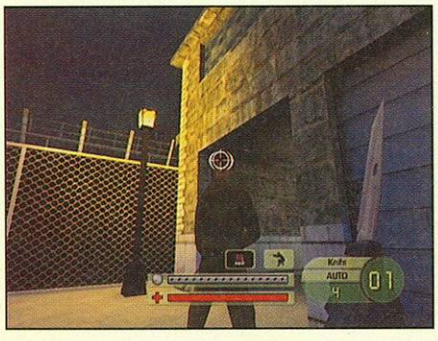
Dreht euch nach links um, kämpft euch vorsichtig an den kleinen Lagerhütten vorbei und achtet dabei darauf, von keiner allzu neugierigen Wache oder sogar noch neugierigeren Kamera erblickt zu werden. Sobald ihr an der Ecke des Hofes ankommt, geht es nach rechts weiter zu einem schicken Swimming-Pool. Gegenüber dessen Eingang führt ein Rankengitter nach oben auf einen Balkon. Springt oben angekommen an dessen Ende über die Brüstung, schleicht über das Dach, knackt das Lüftungsgitter und lasst euch nach unten fallen. Et voilà! Einbruch geglückt!

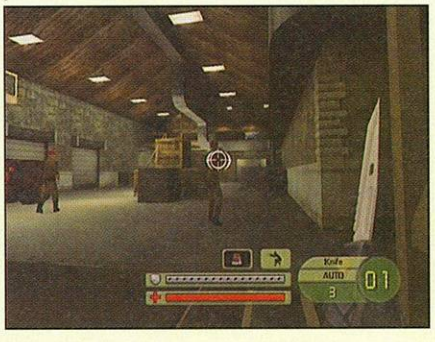
Main House

Erkundet das Gebäude und sucht nach dem Arbeitszimmer im Erdgeschoss. Hier steht in einer Ecke ein possierlicher Tresor herum, der nach einigen geschickten Fingern verlangt. Im Inneren befinden sich die gesuchten Dokumente. Danach geht es durch die Tür bei den Wachen weiter hinten die Treppe runter in den Keller.

Wine Cellar

Was auch immer dieser Vergara sonst noch so treibt, er muss auf jeden Fall eine gehörige Bonze sein...ein Bowlingraum im eigenen







Haus. Egal. Setzt euren Weg fort, bis ihr in einen Abstellraum gelangt. Dort hat jemand eine Leiter aufgestellt, die euch zu einem Lüftungsschacht führt. Kriecht bis zu dessen Ende (Vorsicht: Das Fallgitter in der Mitte zerbricht, wenn ihr darüber klettert), öffnet das Gitter auf der anderen Seite des Schachtes mit dem Messer, werft eine Granate in den Raum und springt hinunter. In der Nähe des Schießstandes gibt es eine Panzertür. Knackt sie und reißt euch das fette Interieur unter den Nagel. Nun geht es weiter durch den Weinkeller zu einer Ecke mit Stuhl und Schreibtisch. Feuert die Kisten zur Seite, betätigt den Hebel und lauft durch die rotierende Plattform in den Geheimgang, der euch schließlich zum Bunker führt.

Bunker

Kämpft euch durch die etwas verwirrende, da ziemlich zugemüllte Kellerlandschaft, bis ihr in einem Generatorraum schließlich Sanchez, dem Leibwächter Vergaras, gegenübersteht. Der gute Mann hat ein böses M60-MG in den Händen, weswegen ihr euch am besten hinter einem Mauerpfeiler versteckt und durch das Gitter neben Sanchez eine Granate per M4 abfeuert. Dadurch explodiert hinter eurem Gegner der Generator und frittiert den Kerl. Eine normale Granate oder eine Gewehrsalve tut es aber auch. Nachdem Sanchez ins Gras gebissen hat, könnt ihr euch neben ihm eine Keycard organisieren, mit der ihr schließlich in Vergaras Raum gelangt. Der Typ weiß zwar einiges, macht aber das Maul nicht auf. Stattdessen bevorzugt er die klassische Lösung mit einer Kugel ins Kleinhirn.

Mission 4: Seaward Star

Main Deck

Begebt euch zunächst in die unteren Etagen des Schiffes. Dort findet ihr die Mannschaftsquartiere, deren Türen allesamt geknackt werden müssen. In einem der Quartiere wartet eine schlafende und demnach hilflose Wache auf einen möglichst perversen Exekutionseinfall. In ihrem Raum findet sich dann auch die gesuchte Keycard. Mit der im Gepäck geht es nun in Richtung Bug des Schiffes. Dort entdeckt ihr einen Ladekran. Klettert auf dessen Kommandobühne und betätigt den Schalter, um den Container von der Ladeluke zu schaffen. Nun geht es ganz nach oben auf die Hauptbrücke des Schiffes, wo ihr dank der Keycard die Türe ins Innere öffnen könnt. Marschiert hier das Treppenhaus nach unten, betätigt in dem Nebenraum den Schalter und geht wieder zum Bug des Schiffes, wo nun die Ladeluken endgültig geöffnet sind. In einer Ecke der Fracht gibt es eine Lücke, in die ihr hinab springen müsst.

Interior

Kämpft euch zunächst durch die verwinkelten Ecken des Schiffs. Solltet ihr im ersten Teil des Levels den Sprung auf den Metallsteg nicht schaffen, könnt ihr weiter unten im Lagerraum einen Gabelstapler bedienen, der eine Kiste nach oben schafft. Dadurch dürftet ihr den Steg ohne Probleme erreichen können. Erkundet das Schiff weiter, bis ihr in dessen Bauch schließlich die tödliche Fracht entdeckt habt. Jetzt müsst ihr das Schiff versenken. Marschiert weiter an den Biohazard-Kisten vorbei, bis ihr eine Leiter nach unten klettert. Nun müsst ihr fünf Sprengsätze platzieren. Die Räume, in denen ihr sie setzen müsst, sind von 1 bis 5 durchnummeriert, liegen auf dem Weg und können ebenfalls per Leiter erreicht werden. Haltet die Augen offen, manche sind gut versteckt. Raum Nummer fünf wartet hinter einer Tür im großen Biohazard-Lagerraum auf euch.

Zwischenlevel: New York

Klingelt ein paar Mal an der Tür und ihr gelangt ins Innere des „Buchladens."

Mission 5: Hongkong

Lower Docks

Willkommen in China! Eure Gegner sind nun andere, das Zeug, das sie in eure Richtung feuern, allerdings nicht. Der erste Abschnitt Hong Kongs dürfte euch kaum vor irgendwelche Herausforderungen stellen. Also folgt ganz einfach dem Weg zu einem Fenster, feuert die verrammelten Bretter von dessen Oberseite und springt ins Haus.

Upper Docks

Nö, das hier treibt uns auch noch nicht wirklich den Angstschweiß auf die Stirn. Marschiert durch die Containerburg, gönnt euch die Gegenstände in dem kleinen Wachhaus, benutzt den grauen Gabelstapler hinter dieser Hütte und springt oben über die Mauer.

Streets

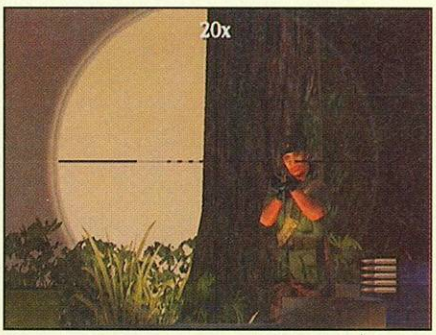
Ab hier wird es langsam etwas komplizierter. In den verwinkelten Straßenschluchten Hong Kongs verläuft man sich schnell. Zunächst müsst ihr gleich nach dem Start des Levels das Haus betreten. Entweder feuert ihr an dessen Rückseite die Bretter vom Fenster und springt hindurch, oder ihr schießt an der Front auf ein paar explosive Fässer und reißt damit ein Loch in die Hauswand. Wie auch immer ihr es anstellt, am Ende steht ihr im obersten Stockwerk des Hauses. Geht nach draußen auf den Balkon und springt über die lange Reklametafel ein Stockwerk tiefer weiter zum Balkon auf der gegenüberliegenden Seite. Kämpft euch auch durch das Innere dieses Gebäudes nach oben und springt weiter rechts zu dem Balkon eines dritten Gebäudes. Von hier aus könnt ihr dann eine Leiter nach unten klettern und befindet euch hinter der Barrikade aus brennenden Autos. Haltet nun noch Ausschau nach einer kleinen Gasse auf der rechten Straßenseite. Sie ist mit einem roten Drachen gekennzeichnet. Springt hier über den Zaun und ihr seid durch.

Market

Sobald ihr am Lagerhaus angekommen seid und dessen Inneres betreten habt, lauft ihr die Treppe nach oben in den ersten Stock. Rechts von der Treppe gibt es ein Kontrollpult, an dem ihr das Gittertor im unteren Stockwerk









und damit den Aufzug öffnen könnt. Geht hinein und fahrt nach unten.

Warehouse

Der Schalter, der den Weg zum eigentlichen Warenlager öffnet, kann leicht übersehen werden. Er befindet sich rechts von einem silbernen, kleinen Garagentor. Kämpft euch nach oben durch, belauscht die beiden Wachen und versucht, den Rechner zu hacken. Dieser Versucht bringt euch nonstop...

Prison

...in Folterhaft von Prometheus. Unbewaffnet, versteht sich. Da wir aber so gar keine Lust auf unfreiwillige SM-Nummern mit chinesischer Beteiligung haben, planen wir sogleich mal unseren Abgang. Nachdem euer Kollege euch befreit hat, lauft ihr zum Ende des Flurs, holt euch euer Toolkit, knackt die Tür rechts vom Schreibtisch und im Büro dahinter den Waffenschrank. Yeah, Baby! Wieder heißen Stahl in den Fingern! Kämpft euch durch die Gefängnisbüros und raus ins Freie. Speichert hier unbedingt ab! Zerstört die Suchscheinwerfer mit einigen gezielten Schüssen und erledigt den sadistischen Folterwächter von vorhin. Als nächstes ist dann Deviant1 links oben auf dem Wehrgang reif zum Ernten. Sobald sie das Zeitliche gesegnet hat, lauft ihr zu ihrer Leiche und krallt euch die Remus-Disk. Sache gelaufen!

Zwischenlevel: Armory

Rennt in den zerstörten Buchladen, klettert die Leiter runter und sprecht mit Sam. Euer Freund ist schwer verletzt und ihr müsst ihn hier lebendig hinaus schaffen. Nähert euch zunächst der hinteren Wand in Sams Raum, die plötzlich von einer Explosion in Stücke gerissen wird. Dahinter führt eine Leiter tiefer ins Gebäude. Unten gibt es ein Ventil, an dem ihr dem Wasserdampf abdrehen könnt. Packt euch Sam im oberen Stockwerk wieder über die Schulter und lauft nach draußen. Das Gerümpel am Eingang könnt ihr entfernen, indem ihr euch auf das Ende des Metallrohrs stellt und so den Dreck aushebelt. Marschiert hoch zur Straße und nähert euch der Trage neben dem Krankenwagen. Damit ist euer Kumpel erst mal in Sicherheit.

Mission 6: Hospital

Main Level

Nachdem ihr schließlich in Sams Zimmer angekommen seid, bricht im Krankenhaus plötzlich die Hölle los! Der Wachmann versucht, den auf Sam angesetzten Attentäter auszuschalten, stirbt aber bei dem Versuch. Klemmt euch seine Waffen zwischen die Fäuste und nehmt die Sau persönlich hopps! Den Rest des Weges müsst ihr euch an einer ganzen Armee von perfekt ausgerüsteten Söldnern vorbeikämpfen. In der Lagerhalle geht es links die Leiter nach oben. Nun müsst ihr über die Lampen unter der Decke auf die andere Seite des Raumes balancieren. Wer auch immer diese Leute geschickt hat – er ist mit Sicherheit keine Sissi!

Patient Services

Wieder geht es an unzähligen Söldnern vorbei durch die Gänge des Krankenhauses. Eure Feinde sind allesamt schwer gepanzert und lassen sich dementsprechend nur mit Kopfschüssen effektiv bekämpfen, hinterlassen dafür aber nach ihrem Abgang häufig eine kugelsichere Weste. Da euer Ziel das Dach ist, solltet ihr euch möglichst auch immer weiter nach oben durchkämpfen. Solltet ihr einmal nicht weiter kommen, sucht nach einer Fensterscheibe, die zum Innenhof zeigt. Schlagt sie ein und lauft die Brüstung entlang, um auf die andere Seite zu kommen.

Hospital Roof

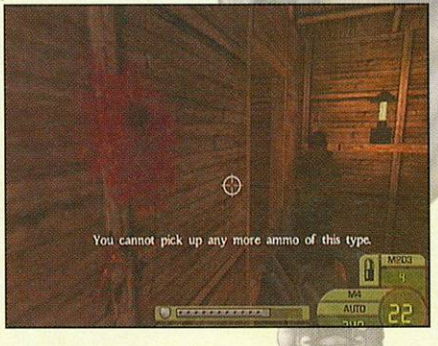
Hier wartet die nächste große Herausforderung: Ein Kampfhelikopter. Nutzt die beiden Gebäude auf dem Dach, um euch sowohl mit neuen Vorräten als auch mit einer guten Deckung vor dem MG des Helis zu versorgen. Vorsicht: Beide Gebäude werden schwer bewacht, ihr müsst euch den Zugang also erst erkämpfen. Um das Gewächshaus solltet ihr einen großen Bogen machen! Dessen Glasdach ist kein Hindernis für den Helikopter. Nehmt aus der Deckung der Gebäude heraus die beiden Rotoren der Maschine unter Feuer. Das klappt am besten mit dem M4, ist aber trotz allem verdammt schwierig. Speichert hier oben am besten jeden noch so kleinen Erfolg ab, so könnt ihr euch langsam aber sicher dem Sieg nähern. Habt ihr beide Rotoren der Maschine zu Klump geschossen, geht es weiter im Text.

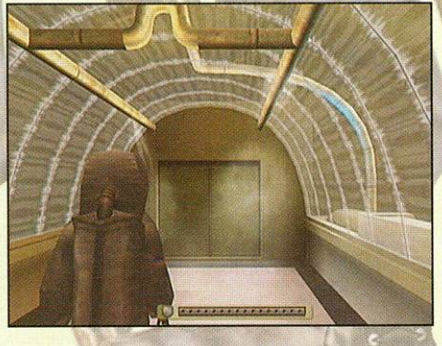
Mission 7: Kamchatka

Perimeter

Nach dem kurzen Intermezzo landet ihr in Kamtschatka und dürft euch über die brandneue OCIW freuen. Weniger erfreut sein dürftet ihr über die zahlreichen, aber immerhin nur leicht gepanzerten Wachen in diesem Gebiet. Bei dem zugefrorenen See schneidet ihr kurzerhand ein Loch in den Zaun (nähert euch einfach dessen rechter Seite), springt dann am Ende des Lagers hinter dem Kommandoposten auf einen Felsen und von dort weiter zu einer Tür im ersten Stock. Der Rest ergibt sich dann von allein.







Main Road

Hinter dem eigentlichen Wachgebäude gibt es eine kleine, offene Luke, die euch in die Kanalisation und damit weiter voran bringt. Kann leicht übersehen werden, also genau hinschauen!

Train Depot

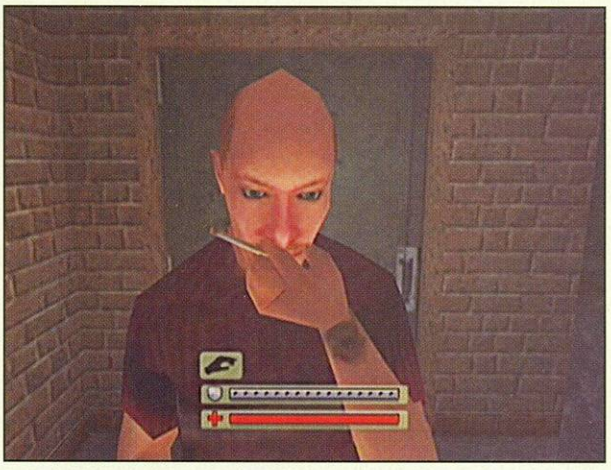
An einem der Brückenpfeiler ist eine Leiter montiert. Klettert diese hinauf und marschiert oben locker fröhlich durch die Tür. Vorsicht: Hier haben sich etliche Wachen verschanzt. Über eine weitere Leiter im Inneren des Kontrollraumes geht es noch ein Stockwerk nach oben, wieder über die Brücke und dann nach rechts. Hier war jemand so nett, euch ein Loch in den Zaun zu schneiden. Nehmt das freundliche Angebot an und betretet die Basis. Weiter hinten springt ihr durch die Lücke in der Wand, rennt nach ganz hinten zur gelben Lok, löst in deren Inneren die Bremsen, folgt dann dem Gleis nach vorne zu einem offenen Wagon, springt in dessen Inneren über ein paar Kisten aufs Dach und gelangt so rüber zum Sims mit dem Luftschacht. Rein in die gute Stube!

Train Bridge

Klettert in den Wachturm mit dem stationären MG. Von hier aus gelangt ihr über eines der Wachturmfenster aufs Hausdach. Seht euch hier ein wenig um und ihr werdet eine Öffnung zu einem Ventilationsschacht entdecken. Lasst euch in ihn hinein fallen und marschiert geduckt nach vorne. Unterwegs kommt ihr rechts an einem Ventilator vorbei. Merkt ihn euch. Am Ende des Schachtes springt ihr nach unten, öffnet das große Stahltor und betätigt im Raum dahinter einen Hebel. Nun geht es marsch, marsch zurück zu dem Ventilator von vorhin, der nun militärisch einwandfrei stillsteht und euch Zugang zum nächsten Level gewährt.

Checkpoint

Im Generatorraum müsst ihr zunächst die beiden Hebel links und rechts vom Haupthebel betätigen, bevor ihr den angesprochenen Chefhebel selbst umlegen könnt. Bleibt stehen, wo ihr seid und wartet das Ende der Explosion ab. In der Haupthalle hat sich nun ein Stück Decke gelöst, über das ihr weiter aufs Hausdach, einen Lüftungsschacht und weiter zu einer rot beleuchteten Öffnung springen könnt. Setzt nun euren Weg bis zum Bahnhof fort, löst die Anhängerkupplung zwischen Lok und Wagons und aktiviert den Zug an seinem Kommandopult.



Cave Complex/ Generators

Fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten in die tieferen Etagen und lauft dort einfach immer der Nase nach zum Ausgang. Hier geht es dann nach einer ziemlich langen Leiter runter zum Generatorraum, wo ihr zunächst den Schalter im eingezäunten Zentrum im ersten Stock und danach dessen Kollegen im Kontrollraum davor aktiviert. Schon bleibt den Russen der Saft weg. Marschiert nun wieder zurück, bis ihr in einen Forschungsraum gelangt, in dem euch eine Fensterscheibe entgegen fliegt. Springt nun durch das offene Fenster und in dem kleinen Raum nach unten in den Lüftungsschacht. Folgt dem einzigen Weg zum nächsten Ausgang. Kämpft euch weiter durch die dunklen Flure über eine Leiter zum Aufzug von vorhin weiter. In dessen Inneren müsst ihr die Notfalltafel aktivieren, damit sich über euch die Deckenluke öffnet. Klettert die Aufzugsseile empor und marschiert im Freien nach rechts zum Kran. Betätigt dessen Hebel, damit er seine Ladung fallen lässt, und klettert wieder die Aufzugsseile hinab (speichert hier ab, da ihr Aufzugsseile anspringen müsst, um sie hinabklettern zu können). Im unteren Stockwerk sucht ihr jetzt nach dem Ergebnis der abgestürzten Kranladung: Einem Stück zerbrochenen Fußboden. Springt über diese Lücke durch die offene Tür und marschiert weiter zum Ausgang.

Research Facility

Folgt dem einzigen Weg durch die ziemlich unübersichtliche Laborlandschaft, bis ihr schließlich an einer Sackgasse angekommen seid. Brecht hier durch die Scheibe und springt nach unten ins Erdgeschoss. In der Forschungskammer in der Mitte der Halle fehlt eine Fensterscheibe. Springt hier ins Innere und dreht an dem Ventil. Dadurch wird der Wasserdruck im Raum erhöht und die beiden Doppeltüren springen auf. Folgt erneut dem einzigen Weg und springt nicht (!) über das Geländer sondern folgt dem Steg bis zum Ausgang.

Labs 1, 2, 3

Zunächst müsst ihr euch Sprengstoff organisieren. Den findet ihr in der großen Höhle mit dem Fuhrpark. Rennt nach oben auf die Arbeitsplattform und befördert am Hebel beide Lastenaufzüge in eure Nähe. Auf dem zweiten liegt ein Pack C4 herum. Geht zurück ins Labor 1 und befestigt einen Sprengsatz an der silbernen Röhre. Geht in Deckung und marschiert durch das Loch in der Wand nach unten ins zweite Labor. Hier wartet Röhre 2 in einem Raum aus Panzerglas. Schaut kurz nach oben und auf die andere Seite. Rechts unter der Decke gibt es einen Lüftungs-



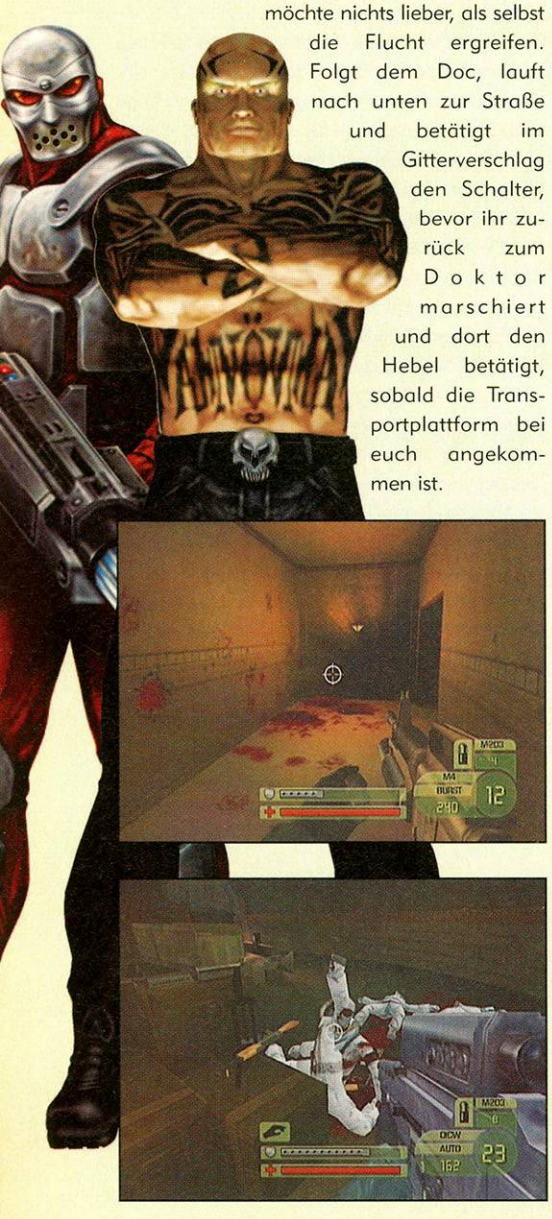




schacht, den ihr euch merken solltet. Platziert nun den Sprengsatz und rennt nach oben. Dort geht es durch das rechte Ex-Fenster rüber zum angesprochenen Lüftungsschacht. Das dritte Rohr erledigt ihr wie seine Artgenossen zuvor und ab geht's in Richtung Ausgang.

Lab 4

Im Labor angekommen müsst ihr zunächst die beiden Hebel neben der Schutzkammer betätigen und dann im Kontrollraum den Schalter für den Mantel der vierten und letzten Röhre im Inneren der Schutzkammer nach oben fahren. Setzt euren Sprengsatz und lasst euch im oberen Stockwerk von dem sich nun bewegenden Schutzmantel rüber zum Lüftungsschacht bringen. So gelangt ihr zum Doktor, den ihr hier festnehmen sollt. Der ist aber in Wahrheit ein Gefangener und möchte nichts lieber, als selbst die Flucht ergreifen. Folgt dem Doc, lauft nach unten zur Straße und betätigt im Gitterverschlag den Schalter, bevor ihr zurück zum Doktor marschiert und dort den Hebel betätigt, sobald die Transportplattform bei euch angekommen ist.



Mission 8: Switzerland

Security Station

Keine große Sache. Achtete nur immer auf die Warnungen des Schweizer Leutnants und darauf, möglichst keine Geiseln wegzuschießen. Dabei ist euch die Feinderkennung des OICW in Kombination mit dessen Zoomfunktion eine große Hilfe.

Airport Terminal

Auch das Terminal wird euch vor keine großen Herausforderungen stellen, wenn ihr in regelmäßigen Abständen speichert. Denkt dran, rechts am Metalldetektor vorbei zu springen, ansonsten geht der Alarm los.

Airport Hangar

Hier wird es zum ersten Mal etwas komplizierter. Die Waffe euerer Wahl sollte hier wohl am besten das M4 sein. Dessen leicht zu handelnder Granatenwerfer entpuppt sich gerade in der Nähe des Flugzeughangars gegen die schwer gepanzerten RIOT-Teams als echte Perle. Solltet ihr einmal in eine Sackgasse geraten, haltet Ausschau nach einem Förderband, auf dem ihr mitfahren könnt. Etwas später müsst ihr unter einer Decke ein paar explosive Fässer beschießen, damit diese ein Loch in den Gitterboden reißen. Wenn ihr schließlich beim Flugzeug angekommen seid, müsst ihr über die Turbine und den Flügel weiter zu dem Seitensteg des Fliegers springen und von dort aus hinüber zur Plattform am Rumpf der Maschine hechten.

Airplane

Packt das USAS-12 aus und räumt das Flugzeug leer! Unterwegs krallt ihr euch die rote Keycard von einem der Tische und marschiert mit ihr im Gepäck bis ins Cockpit. Erledigt Nachrade und setzt euren Funkspruch ab, bevor ihr wieder ganz nach unten in den Lagerraum marschiert. Geht hier nach ganz vorne und sucht rechts in der Nische nach einem Durchgang. Er bringt euch zu dem Autopilot-Kontrollsystem. Rennt dann zum



anderen Ende des Lagerraums, kassiert den Fallschirm ein und springt aus dem Flugzeug.

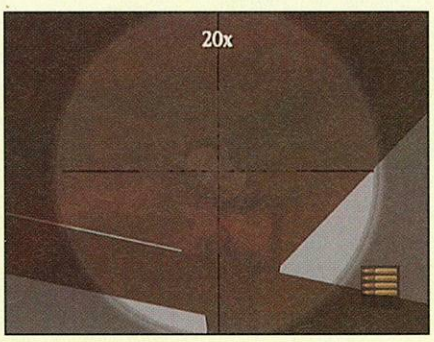
Mission 9: Texas

The Shop, Level 1, Level 2, Labs

Insgesamt müsst ihr euch über drei Aufzüge zum Dach begeben. Im Erdgeschoss ist der erste Lift zwar zerstört, über ihm ist allerdings auch die Decke eingebrochen, so dass ihr über ein paar Kisten nach oben springen, in einen Lüftungsschacht kriechen und einen anderen Aufzug wählen könnt. Immer der Nase nach geht es dann in den dritten Stock, wo eine kurze FMV-Sequenz Licht ins bisherige Dunkel bringt. Betretet den letzten Aufzug und fahrt hoch zum Dach.

Shop Roof

Hier dürft ihr das Spielchen mit dem Helikopter noch einmal in der Deluxe-Variante zocken. Rennt hinter das Gebäude, klettert die Leitern nach oben und pflanzt euch hinter das montierte M60. Nun nehmt ihr euch wie gehabt die beiden Triebwerke des Helis vor. Speichert am besten jeden noch so kleinen Teilerfolg ab! Sobald beide Turbinen vernichtet sind, fällt der Cockpitmantel der Maschine in sich zusammen. Nun müsst ihr es nur noch irgendwie fertig bekommen, dem Piloten eine Kugel durchs Hirn zu jagen. Wenn ihr auch dieses letzte Kunststück abgelassen habt, dürft ihr euch über den Abspann freuen. Glückwunsch!





Kugelspritzen

Das Handwerkszeug eines Söldners entscheidet weltweit über Sieg oder Bahre. Da macht auch Mister Mullins keine Ausnahme. Wenn ihr wissen wollt, welche Argumentationsverstärker euch zum Chef im Kugelhagel machen und welche eher an Silvester zum Böllern verwendet werden sollten, dann gebt euch einfach unsere kleine Liste:

Messer

Kapazität: 5 Messer
Alternativer Angriff: Messer werfen (am besten in den Hinterkopf)
Reichweite: sehr nah
Sonstiges: Ein lahmes Messer. Zum Kisten öffnen okay, zum Gegner öffnen eher nicht. Wer nähere Infos wünscht, sollte einmal einen Blick in seine Küche werfen. Dritte Schublade von rechts.



M1911A1

Kapazität: 7 Schuss
Alternativer Angriff: Schlag mit Waffengriff
Reichweite: nah
Sonstiges: 08/15-Handfeuerwaffe. Ab der Mitte des Spiels könnt ihr euch damit allerhöchstens noch eine Kippe anzünden. Das war's dann aber auch schon.



US SOCOM

Kapazität: 12 Schuss
Alternativer Angriff: Schlag mit Waffengriff
Reichweite: nah
Sonstiges: Die beste Handfeuerwaffe. Kann mit Laser (mies), Schalldämpfer (taugt auch nix) oder Taschenlampe bestückt werden (ganz brauchbar). Ein montierter Schalldämpfer kürzt die Reichweite auf sehr nah.



M590 Schrotflinte

Kapazität: 9 Schuss
Alternativer Angriff: Schlag mit Waffengriff
Reichweite: nah bis mittel
Sonstiges: Zieht bei sehr naher Angriffsdistanz am besten rein. Zielt ihr z.B. auf die Finger eines Gegners – BANG – schon sind die Griffel weg. Lieber arm dran als Arm ab, sagen wir da.



USAS12

Kapazität: 10 Schuss
Alternativer Angriff: -
Reichweite: nah bis mittel
Sonstiges: Dieses bösartige Teil rockt so richtig das Haus! Feuert z.B. einmal aus nächste Nähe eine kurze Salve zwischen die Augen eurer Opponenten...Tja, man sollte eben in der Hitze des Gefechts niemals den Kopf verlieren.



Micro UZI

Kapazität: 30
Alternativer Angriff: -
Reichweite: mittel
Sonstiges: Wenn euch die UZI in doppelter Ausführung in die Hände fällt, könnt ihr so RICHTIG klar Schiff machen. Aber Vorsicht! Die Nachladezeit bei zwei UZIs ist nicht ohne!



M3A1

Kapazität: 30 Schuss
Alternativer Angriff: -
Reichweite: mittel bis weit
Sonstiges: Uraltes Ostblockgewehr, das aber immer noch Biomaterial zu perforieren weiß.



AK74

Kapazität: 30 Schuss
Alternativer Angriff: Bajonettstoß
Reichweite: mittel bis weit
Sonstiges: Der Klassiker schlechthin. Wenn euch einer zu Nähe kommt, könnt ihr sein Lungenvolumen mit dem montierten Bajonett antesten.



M4

Kapazität: 30 Schuss
Alternativer Angriff: M203-Granatwerfer abfeuern
Reichweite: mittel bis weit
Sonstiges: Der montierte Granatwerfer braucht zwar eine Sekunde, um auf Touren zu kommen, und eine weitere, um das MG wieder frei zu geben, dafür räumt die abgefeuerte Granate aber auch so richtig den Dreck weg!



MSG90A1 Sniper Rifle

Kapazität: 5 Schuss
Alternativer Angriff: Zielfernrohr aufschalten
Reichweite: weit bis sehr weit
Sonstiges: Per Zielfernrohr könnt ihr in 5er-Schritten bis auf 20-fache Vergrößerung heranzoomen. Allerdings neigt der Controller zum Verreißen, also packt schnell ein Sturmgewehr aus, wenn das Volk auf euch zu gerannt kommt.



OICW

Kapazität: 30 Schuss
Alternativer Angriff: Fernkampfmodus
Reichweite: nah bis sehr weit
Sonstiges: Das aufmontierte Zielfernrohr in Kombination mit dem automatischen Feuer und dem Nachtsichtgerät kommen wirklich gut! Aber seinen wir ehrlich: Der Granatenwerfer ist zum Abgewöhnen!



M60

Kapazität: 99 Schuss
Alternativer Angriff: -
Reichweite: mittel
Sonstiges: Unser Björn hat dieses Teil in der letzten Ausgabe „eine echte Säge" genannt. Da kann man ihm nur Recht geben!



RPG7

Kapazität: 1 Rakete
Alternativer Angriff: -
Reichweite: mittel bis weit
Sonstiges: Vorsicht vor dem gewaltigen Explosionsradius! Wenn ihr diese Waffe euer Eigen nennen wollt, müsst ihr sie euch im Outfit-Menü zulegen. Eure andere Waffe nach Wahl sollte dann dringend ein Sturmgewehr sein, da ihr euch zu Beginn der neuen Mission auf diese Zweitwaffe verlassen müsst.



MM1-Granatwerfer

Kapazität: 10 Granaten
Alternativer Angriff: -
Reichweite: mittel
Sonstiges: Wenn genug Platz ist, kann dieser massive Granatwerfer so richtig Terror zwischen euren Feinden säen. Aber Vorsicht in engen Gängen und verwinkelten Räumen! Da kommen die Granaten gerne auch mal zum Absender zurück.



Xbox-INDEX

Der ultimative Leitfaden für XBOX-Spiele

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
4x4 Evo 2	1-4	RSP	ohne	-	58%	Offroad-Rennen, das wenig überzeugen kann.
Aggressive Inline	1-2	SPS	6	-	89%	Acht statt vier Rollen: trotzdem super!
All-Star Baseball 2003	1-4	SPS	ohne	-	80%	Derzeit die beste Baseballsimulation.
All-Star Baseball 2004	1-4	SPS	ohne	-	79%	Wenig Neuerungen, aber immer noch gut.
Amped	1-4	SPS	6	-	87%	Erste Wahl für Schneebrettfahrer.
Antz Extreme Racing	1-4	RSP	ohne	-	48%	Wo ist nur das Insektenspray?
Arctic Thunder	1-4	RSP	12	-	58%	Belangloses Rennspiel mit Motorschlitten.
ATV Quad Power Racing 2	1-2	RSP	6	-	81%	Spannendes Offroad-Rennen.
Azurik	1	ACT	12	-	55%	Action-Adventure mit wenig Story und blassem Helden.
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	12	-	82%	Gelungene Umsetzung des PS2-Spiels.
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	12	-	60%	Fans drücken zwei Augen zu.
Batman: Vengeance	1	ACT	6	-	79%	Gute Umsetzung des Comics, technisch schwach.
Battle Engine Aquila	1-2	ACT	12	-	78%	Dauerfeuer trifft auf Taktik.
BDFL Manager 2003	1	SIM	ohne	-	82%	Wenn eine Managersimulation, dann BDFL!
Big Mutha Truckers	1-2	RSP	ohne	-	77%	Rennen mit dicken Trucks. Macht Spaß.
Black Stone: Magic & Steel	1	RPG	12	-	55%	Nicht der erhoffte Rollenspielhit.
Blade II	1	ACT	18	-	58%	Viel Splatter, wenig Grafik und Gameplay.
Blinx	1	JNR	6	-	72%	Leider nicht der große Xbox-Hit.
Blood Omen 2	1	ACT	16	-	77%	Gutes Action-Spiel mit einem bösem Helden.
BloodRayne*	1	ACT	n.n.b.	-	70%	Blutig, hart und spielerisch nicht gehaltvoll.
Blood Wake	1-4	ACT	12	-	51%	Schon fast sinnloses Gameplay, aber actionreich.
Bloody Roar Extreme*	1-2	BEU	n.n.b.	-	77%	Spaßige Prügelei für zwischendurch.
BMX XXX	1-2	SPS	16	-	67%	Wenig Grafik, etwas Gameplay und viel nackte Haut.
Bruce Lee: Quest of the Dragon	1	ACT	12	-	36%	Der Meister dreht sich im Grabe rum.
Brute Force	1-4	ACT	16	-	86%	Alleine fesselnd, mit Freunden eine Offenbarung.
Buffy The Vampire Slayer	1	ACT	12	-	80%	Gelungene Umsetzung der Serie.
Burnout	1-2	RSP	ohne	-	78%	Schnell, schneller, Burnout. Rabiates Autorennen.
Burnout 2: Point of Impact	1-4	RSP	16	-	92%	Highspeed-Kick für Adrenalin-Junkies.
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	12	ja	79%	Guter 2D-Prügler mit Charme.
Cel Damage	1-4	RSP	6	-	68%	Rennspiel mit Cartoon-Grafik. Nix Besonderes.
Chase	1-2	ACT	6	-	69%	Stunts, Stunts, Stunts. Und wo ist das Spiel?
Circus Maximus	1-4	RSP	12	-	64%	Rennspiel im Ben Hur-Stil. Schlecht umgesetzt.
Colin McRae Rally 3	1-4	RSP	ohne	-	86%	Der Schotte startet durch. Top Rallye-Spiel!
Commandos 2: Men of Honor	1	STG	16	-	73%	Definitiv nur was für harte Strategiefans.
Conflict Desert Storm	1-4	ACT	16	-	80%	Taktisch, spannend und bedrückend aktuell.
Crimson Sea	1	RPG	12	-	86%	Episches Massen-Metzel-RPG mit musikalischem Touch.
Crash	1-4	RSP	6	-	76%	Rennaction mit viel Schrott und technischen Schnitzern.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	1	JNR	6	-	81%	Schönes JNR mit dem beliebten Crash.
Crazy Taxi 3	1	ACT	12	-	69%	Auch Taxifahren wird irgendwann etwas langweilig.
Dark Summit	1-2	ACT	6	-	78%	Actiongeladenes Snowboardspiel mit Handlung.
Das Ding	1	ACT	16	-	80%	Spannendes Action-Adventure mit schwächelndem Kampfsystem.
Dakar 2	1-4	RSP	ohne	-	68%	Auf der Xbox gibt es deutlich bessere Rennspiele.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	ohne	-	78%	Solides BMX-Spiel mit dem bekannten Profi.
David Beckham Soccer	1-4	SPS	ohne	-	70%	Als Torschuss geplant, als verzogene Flanke angekommen.
Dead or Alive 3	1-4	BEU	16	-	89%	Grafikknaller und Multiplayerbrett!
Dead Or Alive XBV	1	GSK	12	-	71%	Optisch klasse, spielerisch mau.
Deadly Skies	1	ACT	12	-	73%	Keine Simulation, aber handfeste Flugzeug-Action.
Deathrow	1-4	ACT	16	-	80%	Rüder Zukunftssport mit guter Grafik und nettem Gameplay.
Defender	1-2	SEU	6	-	71%	Gelungenes Remake des legendären Klassikers.
Die Hard: Vendetta	1-4	ACT	16	-	78%	Ordentlicher Shooter mit Willis-Charme.
Dragon's Lair 3D	1	ACT	6	-	68%	Nicht ganz gelungenes Comeback eines Klassikers.
Dr. Muto	1	JNR	ohne	-	80%	Erfrischendes Spiel mit technischen Schwächen.



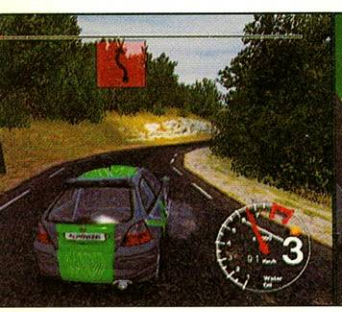
INDEX

Action	= ACT	Jump'n'Run	= JNR	Simulation	= SIM
Adventure	= ADV	Rennspiel	= RSP	Sportspiel	= SPS
Beat'em-Up	= BEU	Rollenspiel	= RPG	Strategie	= STG
Geschicklichkeit	= GSK	Shoot'em-Up	= SEU		

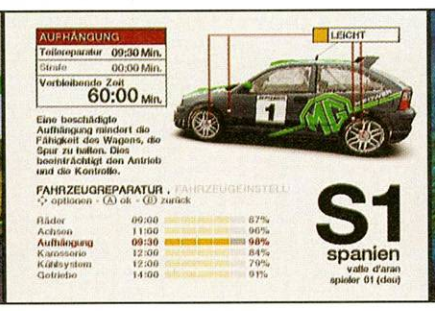
Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
DTM Race Driver DC	1-4	RSP	6	-	84%	Rennspiel mit Story, auch wenn diese platt ist.
Dynasty Warriors 3	1-2	ACT	12	-	69%	Massenschlachten in 3D, grafisch sehr schwach.
Eggo Mania	1-2	GSK	ohne	-	82%	Gelungenes Crossover aus Puzzle & JNR.
Enclave	1	ACT	16	-	68%	Wunderschönes, aber unmenschlich schweres Actionspiel!
Enter the Matrix	1-2	ACT	16	-	80%	Tolles Konzept, aber technisch nicht auf der Höhe.
ESPN International Winter Sports 2002	1-2	SPS	ohne	-	75%	Ordentliches Wintersportspiel mit Tastengehämmere.
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	1-2	SPS	ohne	-	70%	Nicht die erste Wahl bei Snowboardspielen.
Evil Dead: A Fistful...	1	ACT	18	-	75%	Bluttriefender Splatter in coolem Ambiente.
F1 2002	1-4	RSP	ohne	-	78%	Nicht der erwartete Hit, aber ein ordentliches Rennspiel.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	ohne	-	69%	Leider nicht der erhoffte Formel 1-Hit.
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	1-4	SPS	ohne	-	86%	Wenig Umfang, aber tolle Atmosphäre.
Fireblade	1	ACT	16	-	70%	Lineares Helikopterspiel mit vielen Explosionen.
Freestyle Metal X	1-4	RSP	ohne	-	70%	Ordentlicher Racer, nicht mehr und nicht weniger.
Furious Karting	1-4	RSP	6	-	60%	Kartspiel mit völlig indiskutablen Steuerung.
Fusion Frenzy	1-4	GSK	6	-	75%	Coole Sammlung mit Minispielchen. Partyhit!
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	12	-	59%	Misslungenes Hack & Slay – nur für Fans.
Genma Onimusha	1	ACT	16	-	80%	Typische Capcom-Kost mit Samurai.
Ghost Recon	1-2	ACT	16	ja	80%	Clancy-Kost, die vor allem Online Spaß macht.
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12	-	79%	Gute Prügelaction mit B-Movie-Flair.
Gravity Games: Bike	1-2	SPS	6	-	25%	Murks! Nichts als Murks! Finger weg! ((Flop))
Gun Metal	1	ACT	12	-	71%	Hammergrafik, wenig Inhalt. So geht das nicht.
Gun Valkyrie	1	ACT	12	-	81%	Shooter von Sega,. Sehr Arcade-lastig.
Halo	1-4	ACT	16	-	93%	Top Ego-Shooter mit Bombengrafik! ((Award))
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	1	ADV	6	-	81%	Schönes Potter-Adventure mit Charme.
Herr der Ringe: Die Gefährten	1	ADV	12	-	57%	Wahrlich ein Spiel, sie zu knechten.
Herr der Ringe: Die Zwei Türme	1	ADV	16	-	83%	Gut präsentiert, leider zu stumpf.
Herrschaft des Feuers	1	ACT	16	-	65%	Lizenzspiel mit grauenhafter Steuerung.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	18	-	86%	Stylish, hinterhältig und technisch sauber.
Hulk, The	1	ACT	12	-	76%	Amok laufen mit dem Hulk, das macht Spaß!
Hunter: The Reckoning	1-4	ACT	16	-	71%	Blutiges Gemetzel, das leider schnell langweilt.
Indiana Jones: Kaisergruft	1	ACT	12	-	79%	Gutes Indy-Spiel mit kleinen Aussetzern.
Indycar Series	1-4	RSP	ohne	-	65%	Schnell, schlicht und auf die Dauer zu öde.
Inside Pitch 2003*	1-4	SPS	n.n.b.	ja	57%	1. Fehlschlag, 2. Fehlschlag, 3. Fehlschlag. Raus!
ISS 2	1-4	SPS	ohne	-	83%	Kein FIFA, aber eine gute Alternative.
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	1-4	ACT	16	-	79%	Anständiger Bond-Ego-Shooter.
James Bond 007: Nightfire	1-4	ACT	16	-	80%	Keine Filmgrundlage, aber gelungen.
Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	ACT	16	-	80%	Schnell und atmosphärisch: Guter Ego-Shooter.
Jet Set Radio Future	1	ACT	12	-	90%	Grelles Design, cooler Soundtrack - Stylish!
Jurassic Park: Operation Genesis	1	STG	12	-	67%	Bau deinen eigenen Jurassic Park – na ja.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	ohne	-	80%	Typischer Tony Hawk-Klon im Surf-Setting
Knockout Kings 2003	1-2	SPS		-	82%	Neben Rocky das wohl beste Boxspiel.
Kung-Fu Chaos	1-4	ACT	6	-	81%	Guter Fun-Klopper, leider nicht zu viert!
Largo Winch	1	ADV	12	-	69%	Krimi zum Mitspielen. Leider recht langweilig.
Legends of Wrestling	1-4	SPS	12	-	66%	Durchschnitt, wohin das Auge reicht.
Loons: Das höllische Casting	1-4	ACT	ohne	-	47%	Trotz der Loons nur unterdurchschnittlich.
Lotus Challenge	1-4	RSP	ohne	-	54%	Mäßiges Rennspiel ohne Tiefgang.
Mad Dash Racing	1-4	RSP	ohne	-	66%	Abgefahrenes Rennspiel mit mieser Steuerung.
Madden NFL 2003	1-4	SPS	ohne	ja	89%	Das beste derzeit erhältlich Football-Spiel.
Matt Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	6	-	78%	Wenn schon BMX, dann Mat Hoffman.
Marvel vs. Capcom 2	1-2	BEU	12	-	62%	Wiederbelebung eines (untoten?) Klassikers.
Mech Assault	1-2	ACT	16	ja	85%	Viel Action, gute Grafik, leider zu kurz.
Medal of Honor Frontline	1-4	ACT	18	-	87%	Realistischer Ego-Shooter mit Bombastsound!



Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Meister Trainer 2001/02	1	SIM	ohne	-	34%	Staubtrockene Managersimulation für Hardcoresimulanten.
Meister Trainer 2002/03	1	SIM	ohne	-	35%	Wie der Vorgänger, nur wenn's absolut sein muss.
Mercedes Benz World Racing	1-4	RSP	ohne	-	65%	Toller Autos, geiler Sopundtrack, mäßiges Spiel.
Metal Gear Solid 2: Substance	1	ACT	16	-	87%	Keine neuer Snake, aber super Spiel!
Micro Machines	1-4	RSP	ohne	-	66%	Nettes Spielchen ohne besondere Stärken.
Midnight Club 2*	1-2	RSP	n.n.b.	ja	84%	Schnell, grell, originell.
Midtown Madness 3	1-4	RSP	ohne	-	79%	Solides Chaos-Rennspiel mit guter Grafik.
Mike Tyson Heavyweight Boxing	1-2	SPS	6	-	49%	Ohr schützen und weglaufen!
Minority Report	1	ACT	6	-	54%	Weggeworfene Lizenz und kein Tom Cruise.
Monopoly Party	1-4	GSK	ohne	-	63%	Schummeln entfällt, ansonsten in Ordnung.
Morrowind	1	RPG	12	-	87%	Episches Rollenspiel, für das man sehr viel Zeit braucht.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	18	-	82%	Blutiges, schnelles und abwechslungsreiches Beat-em-Up.
Moto GP	1-4	RSP	ohne	ja	89%	Tolles Rennspiel, das Online eine Menge Spaß macht.
MotoGP 2	1-4	RSP	6	ja	90%	Der Genre-König auf zwei Rädern.
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	1-2	RSP	6	-	72%	Motocrossfans greifen zu.
MX Superfly	1-2	RSP	ohne	-	81%	Viel Matsch, viel Schmutz, viel Gameplay.
Myst III	1	ADV	ohne	-	74%	Für die meisten Spieler sicherlich zu trocken.
NBA Inside Drive 2003	1-4	SPS	ohne	-	76%	Im Vergleich zur Sega-Konkurrenz nur Mittelmaß.
NBA Inside Drive 2002	1-4	SPS	ohne	-	79%	Technisch besser als der Vorgänger.
NBA Live 2002	1-4	SPS	ohne	-	70%	Deutlich schlechter als der Nachfolger.
NBA Live 2003	1-4	SPS	ohne	-	81%	Etwas Arcade, etwas Simulation, so macht B-Ball Spaß.
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	ohne	-	88%	So muss Streetball aussehen – cool und schnell.
Need for Speed 2	1-2	RSP	ohne	-	69%	Deutlich schlechter als auf der PS2.
New Legends	1	ACT	12	-	45%	Keinesfalls legendär, langweilig und öde.
NFL 2K3	1-4	SPS	ohne	ja	90%	Die beste Alternative zur Madden-Serie.
NFL Fever	1-4	SPS	ohne	ja	84%	Schneller Einstieg dank tollen Trainingsmodus.
NHL 2002	1-4	SPS	ohne	-	85%	Gutes Eishockeyspiel, wir empfehlen den Nachfolger.
NHL 2003	1-4	SPS	ohne	-	88%	Einige Neuerung, alte Grafik. NHL bleibt NHL.
NHL 2K3	1-4	SPS	ohne	ja	85%	Eine der besten Hockeysimulationen.
NHL Hitz 20-02	1-2	SPS	12	-	82%	Rüde wie immer, auch hier sei der Nachfolger empfohlen.
NHL Hitz 20-03	1-4	SPS	12	-	84%	Wenig Regelwerk und viel Spielspaß.
Nightcaster	1	RPG	12	-	65%	Mischung aus Action- und Rollenspiel, die nicht voll überzeugt.
Oddworld: Munch's Oddysee	1	ACT	12	-	82%	Schöne Grafik und ein lustiger Munch.
Offroad Wide Open	1-4	RSP	ohne	-	59%	Viele Pop-Ups, wenig Dauerspaß.
Outlaw Golf	1-4	SPS	12	-	78%	Golfspiel ohne Gesetze – sehr komisch!
Panzer Dragoon Orta	1	ACT	12	-	91%	Wunderschöne Grafik und Action satt!
Phantasy Star Online I & II	1-4	RPG	12	-	85%	Schon jetzt ein Klassiker unter den Online-Spielen.
Phantom Crash	1-4	ACT	12	-	68%	Schnell und hart, aber zu wenig Abwechslung.
Pirates: Legends of Black Kat	1	ACT	12	-	77%	Eine Piratin als Held. Doch keine Frau ist perfekt.
Prisoner of War	1	ADV	12	-	65%	Sehr gute Spielidee, technisch aber viel zu schwach.
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	ohne	-	49%	Tennisspiel mit grausamer Steuerung.
Project Gotham Racing	1-4	RSP	6	-	88%	Super Rennspiel mit Edelgrafik!
Project Zero	1	ADV	16	-	90%	Purer Horror. Und das ist ernst gemeint.
PSO Episode I&II	1-4	RPG	n.n.b.	ja	85%	Faszinierendes Online-Vergnügen ohne Reue.
Quantum Redshift	1-4	RSP	12	-	87%	Superschneller Futureracer mit wenigen Strecken.
Racing Evoluzione	1-2	RSP	ohne	-	85%	Ein weiteres, tolles Rennspiel für die Box.
Rallisport Challenge	1-4	RSP	6	-	89%	Knapp am Award vorbei, dennoch hochkarätig.
Rally Fusion	1-4	RSP	ohne	-	73%	Für Einsteiger. Profis werden hier unterfordert.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1	JNR	ohne	-	88%	Eines der besten Rayman-Spiele überhaupt.
Red Card	1-2	SPS	6	-	67%	Unfair und schnell langweilig. Es gibt Besseres.
Red Faction II	1-4	ACT	16	-	81%	Gut spielbarer Ego-Shooter, leider viel zu kurz.
Robotech: Battlecry	1-2	ACT	6	-	74%	Ballern und Anime: Das trifft den Zeitgeist.
Rocky	1-2	SPS	6	-	82%	Präsentationsstarkes Boxspiel mit Rocky-Bonus.
Rollercoaster Tycoon 2	1	SIM	ohne	-	67%	Baue deine Achterbahn - *gähn*
Run Like Hell*	1	ADV	n.n.b.	-	56%	Eine echte Enttäuschung!
Sega GT 2002	1-2	RSP	ohne	-	83%	Spielerisch super, optisch einige Patzer.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	12	-	83%	Lustiges Fußballspiel mit viel Prügeleien.
Serious Sam	1-4	ACT	16	-	78%	Spielerisches Junk Food: Wenig Gameplay, aber lecker.





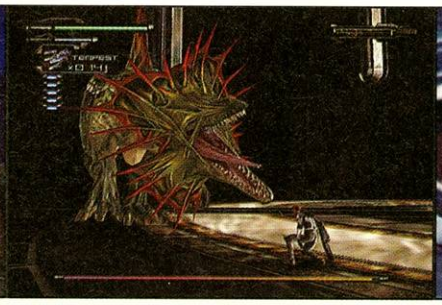




Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Savage Skies	1-2	SEU	12	-	53%	Langweilig, öde, frustrierend – weg damit!
Shadow of Memories	1	ADV	12	-	68%	Raffiniertes Adventure mit unspektakulärer Grafik.
Shenmue 2	1	ADV	12	-	81%	Tiefgehendes Adventure mit langer Spielzeit.
Shrek	1	JNR	ohne	-	51%	Sieht klasse aus, spielt sich aber unglaublich schlecht.
Shrek Super Party	1-4	GSK	ohne	-	29%	*RÜLPS!* – Tschuldigung... war irgendwas?
Silent Hill: Inner Fears	1	ADV	18	-	84%	Dichte Atmosphäre mit störrischer Kamera.
Sims, Die	1-2	SIM	6	-	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
Simpsons Road Rage	1-2	RSP	ohne	-	68%	Schlechtes Crazy Taxi mit den Simpsons.
Slam Tennis	1-4	SPS	ohne	-	73%	Lässt sich gut spielen, ist aber grafisch mau.
Soldier of Fortune 2: Double Helix	1	ACT	18	ja	84%	Ungeschnitten, schnell und authentisch.
Speed Kings	1-2	RSP	6	-	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit guten Ansätzen.
Spider-Man: The Movie	1	ACT	12	-	82%	Gelungene Nutzung der Filmlizenz.
Splashdown	1-2	RSP	ohne	-	75%	Wassergrafik ist toll, Streckendesign weniger.
Splinter Cell	1	ACT	16	-	94%	Tolles Agentenspiel mit Edelgrafik!
Spy Hunter	1-2	ACT	12	-	67%	Zu kurz und technisch nicht auf der Höhe.
SSX Tricky	1-2	SPS	ohne	-	88%	Das Snowboardspiel mit dem größten Spaßfaktor.
Stake*	1-4	BEU	n.n.b.	-	27%	Ein Steak hätte deutlich mehr Nährwert.
Starsky & Hutch	1-2	RSP	ohne	-	70%	Für Starsky & Hutch-Fans sicher einen Blick wert.
Star Wars: Jedi Starfighter	1	ACT	12	-	74%	Typische Star Wars-Action, leider wenig Neues.
Star Wars: Obi Wan	1-2	ACT	12	-	58%	Optisch wüstes und klägliches Geplänkel.
Star Wars: The Clone Wars	1-4	ACT	6	ja	75%	Geradliniger SW-Titel ohne besonderen Spielwitz.
Steel Battalion	1	SIM	16	-	71%	Spezialcontroller nötig, dümmliche KI.
Street Hoops	1-2	SPS	6	-	53%	Überflüssiges Basketballspiel, das schnell langweilt.
Superman: Man of Steel	1	ACT	6	-	32%	Teils unfair schwer, misslungene Steuerung.
SX Superstar	1-2	RSP	ohne	-	78%	Gelungenes Motocross-Rennen mit häufigen Frustmomenten.
Tao Feng: Fist Of The Lotus	1-2	BEU	16		71%	Äußerlich topfit, innerlich angeschlagen.
TAZ: Wanted	1	JNR	6	-	69%	Technisch nicht ganz sauber, aber unterhaltsam.
Tennis Masters Series	1-4	SPS	ohne	-	63%	Keine echten Spieler und nicht originell.
Terminator: Dawn of Fate	1	ACT	16	-	62%	Miese Kameraführung, vergeudete Lizenz.
Test Drive Off-Road: Wide Open	1-2	RSP	ohne	-	63%	Mäßiges Offroad-Spiel mit Patzern.
Tetris Worlds	1-4	GSK	ohne	-	49%	Verpatzte Umsetzung des Klassikers.
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	ohne	-	83%	Gelungenes Golfspiel, auch für Einsteiger.
Time Splitters 2	1-4	ACT	16	-	85%	Schnelle Action, leider schwacher Singleplayer-Modus.
Toejam & Earl 3	1-2	JNR	ohne	-	74%	Cooles JNR mit witzigen Charakteren plus Designfehler.
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	6	-	90%	So muss Skateboarding aussehen.
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-4	SPS	6	-	91%	Funsport am Rande der Perfektion.
Total Immersion Racing	1-2	RSP	ohne	-	69%	Ohne Schadensmodell und mit wenig Umfang.
Tour de France	1-2	SPS	ohne	-	35%	Non! So wird das nix! Vergeudete Lizenz des Rennens.
Toxic Grind	1-2	SPS	6	-	62%	Wirre Story, grausame Steuerung und schöne Grafik.
Transworld Snowboarding	1-4	SPS	ohne	-	73%	Grafisch tolles Snowboardspiel für Einsteiger.
Transworld Surf	1-4	SPS	ohne	-	70%	Die Thematik schränkt das Gameplay ein.
Turok Evolution	1-4	ACT	16	-	83%	Brachialer Ego-Shooter mit schweren Waffen.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	ohne	-	63%	Wenig innovatives JNR. Standardkost.
UFC: Tapout	1-2	BEU	16	-	76%	Ein Käfig voller Schläger: brutales Beat'em-Up.
Unreal Championship	1-4	ACT	16	ja	84%	Offline unnötig, online eine riesige Gaudi.
Vexx	1	JNR	6	-	84%	Keine Mario-Konkurrenz, aber gutes Jump'n'Run.
V-Rally 3	1-4	RSP	ohne	-	78%	Sim-lastig, aber ohne die Genrekrone.
Wakeboarding Unleashed	1-2	SPS	ohne	-	79%	Typisch O2! Motivierender Funsport!
Whacked!	1-4	ACT	6	ja	67%	Viel Humor, nervige Musik, kaum Gameplay.
World Racing	1-4	RSP	6	-	82%	Auffallend gute Grafik und motivierend.
World Series Baseball 2003*	1-2	SPS	n.n.b.	-	89%	Tolles Baseballspiel mit Bombengrafik.
Wreckless	1	ACT	12	-	72%	Grafisch eine Torte, spielerisch ein trockenes Brötchen.
WWE Raw	1-4	SPS	12	-	77%	Barsche Wrestelei mit wenigen Spielmodi.
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	12	-	54%	Übler 3D-Auftritt der populären Mutanten.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	12	-	80%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
Yager	1	ACT	12	-	84%	Deutscher Actionkracher mit hübscher Grafik.
Zapper	1-4	JNR	ohne	-	60%	Nettes Kinderspiel mit kleinen Macken.









ZUBEHÖR-INDEX

Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Controller					
XS Pad	Bigben	Bigben	19,99 €	6/03	5
Game Pad S	THQ	Logic 3	24,95 €	6/03	5
X-Force	Jöllenbeck	Speed Link	29,99 €	6/03	4
Airflo Controller	Jeruel	Nyko	34,95 €	10/03	4
MicroCon	NBG	MadCatz	35,99 €	6/03	4
Microsoft Controller S	NBG	Microsoft	39,99 €	6/03	4
FreeBird	THQ	Logic 3	59,95 €	6/03	4
Funky Controller	Bigben	Bigben	59,95 €	10/03	4
X-Ray Game Pad	Jöllenbeck	Speed Link	59,95 €	8/03	4
X-Warrior	Jöllenbeck	Speed Link	17,99 €	6/03	3
XS Gamepad	Saitek	Saitek	24,99 €	6/03	3
MC Controller	NBG	MadCatz	29,99 €	6/03	3
Firestorm	Guillemot	Thrustmaster	34,95 €	6/03	3
Premium Control Pad	NBG	MadCatz	39,99 €	8/03	3
Adrenalin Pad	Saitek	Saitek	29,99 €	6/03	2
Lenkräder					
Booster 2800	Vidis	Brooklyn	24,95 €	8/03	5
360 Modena	Guillemot	Thrustmaster	79,95 €	8/03	4
MC2 Lenkrad	NBG	MadCatz	79,99 €	8/03	4
Adrenalin Wheel	Saitek	Saitek	49,99 €	8/03	3
4 in 1 Force Feedback	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	8/03	3
360 Modena Force GT	Guillemot	Thrustmaster	99,95 €	8/03	3
Spezialcontroller					
Top Gun Fox 2 pro	Guillemot	Thrustmaster	49,95 €	8/03	5
GunStation 2	Bigben	Bigben	34,99 €	10/03	4
MC Light Blaster Gun	NBG	MadCatz	39,99 €	8/03	4
Adrenalin Stick	Saitek	Saitek	49,99 €	8/03	4
Flight Stick	THQ	Logic 3	29,99 €	8/03	3
FreeStyler Board	Guillemot	Thrustmaster	89,95 €	10/03	1
Soundanlagen					
Creative Inspire 5.1 Digital 5500	NBG	Creative	199,00 €	6/03	5
Z680	Logitech	Logitech	499 €	8/03	4
Audio-/Videokabel					
Real RGB & Digital Audio Cable	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	6/03	5
Advaced Scart Cable	THQ	Logic 3	14,95 €	6/03	5
S-Video Cable	Bigben	Bigben	9,99 €	6/03	4
S-Video Cable	Saitek	Saitek	9,99 €	6/03	4
RGB/AV Cable	Bigben	Bigben	11,99 €	6/03	4
Audio/Video Connections	Bigben	Bigben	19,99 €	6/03	4
AV Pack	Saitek	Saitek	19,99 €	6/03	4
RGB/AV Cable w/ Fibre-Optic	Bigben	Bigben	19,99 €	6/03	4
Advanced AV Kit	NBG	MadCatz	34,99 €	6/03	3
RF-Adapter					
RF-Unit	Vidis	Brooklyn	9,99 €	8/03	4
Universal RF-Kabel	NBG	Piranha	9,99 €	8/03	4
RFU-Adapter	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	8/03	3
Multimedia					
Voice Communicator	NBG	Microsoft	59,99 €	6/03	5
Optisches Kabel	Saitek	Saitek	9,99 €	6/03	4
Ultra System Selector	NBG	MadCatz	22,95 €	8/03	4
Multi Remote Control	Vidis	Brooklyn	29,95 €	8/03	4
DVD Playback Kit	NBG	Microsoft	29,99 €	8/03	4
Audio Video Selector	Saitek	Saitek	19,99 €	8/03	3
VGA-Box (Converter)	THQ	Logic 3	59,99 €	10/03	3
Video Game Enhancer	Nuwave	Nuwave	65,00 €	10/03	3
VGA-Box (nur NTSC)	Wolfsoft	Nuwave	99,00 €	10/03	3
Memory Cards					
Flash Memory (8 MB)	Jöllenbeck	Speed Link	29,99 €	8/03	4
Mega Memory (16 MB)	Bigben	Datel	49,99 €	8/03	4
MC Memory Card (8 MB)	NBG	MadCatz	39,99 €	8/03	3
Sonstiges					
Action Replay	Bigben	Datel	44,99 €	6/03	4
Deluxe Carrying Case	Bigben	ALS	44,99 €	8/03	4
System Link Cable	Jöllenbeck	Speed Link	14,99 €	10/03	3
Race Star Trainer	GGP GmbH	Race Star	399,00 €	8/03	1

SERVICE

Acclaim
Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH
Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0190/510055
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Atari
Hanauer Landstraße 184
60314 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/771883
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.atari.de
E-Mail: Support auf Website

Bigben Interactive GmbH
Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim/Erft
Hotline: 0700/22787767
Mo.-Fr. 12-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.de

BMS Modern Games Handelsagentur GmbH
Pascalstraße 17
52076 Aachen
Hotline: 02408/959209
Mo.-Fr. 14-17 Uhr, Di. 9-12 Uhr
Website: www.modern-games.com
E-Mail: info@modern-games.com

Codemasters GmbH
Rosenheimer Straße 139
81671 München
Hotline: 0190/824644
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
E-Mail:
kundendienst@codemasters.com

Electronic Arts GmbH
Triforum Cologne
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Hotline: 0190/787906
Mo.-Sa. 9.30-13 und 14-17.30 Uhr
Website: www.electronicarts.de
E-Mail: de-cs@ea.com

Flashpoint AG
Biedenkamp 5 H
21509 Glinde
Hotline: 040/710060
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
E-Mail: info@flashpoint-ag.de

Guillemot GmbH
Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 0190/662789
Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Website: guillemot.cybershops.de
E-Mail: webmaster@guillemot.de

Hasbro Interactive
Max-Planck-Straße 10
63128 Dietzenbach
Hotline: 02921/965343
Mo.-Fr. 7.30-16.15 Uhr
Website: www.hasbro.de
E-Mail: Support auf Website

Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.speed-link.de
E-Mail: info@speed-link.de

Koch Media GmbH
Lochhamer Straße 9
82152 München/Planegg
Hotline: 089/85795425
Mo.-Do. 13-19 Uhr, Fr. 12-16 Uhr
Website: www.kochmedia.com
E-Mail: Support auf Website

Konami of Europe GmbH
Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/824694
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.konami-europe.com
E-Mail: europe@konami.com

Lego GmbH
Martin-Kollar-Straße 17
81829 München
Hotline: 0180/2588588
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.lego.de
E-Mail: Germany@LEGO.com

Logitech
Logitech GmbH
Streiflacher Straße 7
82110 Germering
Hotline: 089-894670
Website: www.logitech.de
E-Mail: Support auf Website

MadCatz
NGB Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/562444533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.madcatz.de
E-Mail: nbg@maxsupport.de

Mattel Interactive
Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190/87326844
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.mattelinteractive.de
E-Mail: info@learningcompany.de

Mitsui Deutschland GmbH
Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dus.xm.mitsui.co.jp

Microsoft Deutschland GmbH
Konrad-Zuse-Str. 1
85716 Unterschleißheim
Hotline: 0800/1812968
Website: www.xbox.de
E-Mail: supxbde@microsoft.com

quasar-x.com
Sebastian Skarubke GbR
Am Lemmchen 8
55120 Mainz
Hotline: nein
Website: www.quasar-x.com
E-Mail: sales@quasar-x.com

Ravensburger AG
Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Hotline: 0751/861944
Mo.-Do. 16-19 Uhr
Website: www.ravensburger.de
E-Mail: Support auf Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH
Landsberger Straße 400
81241 München
Hotline: 089/54612710
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
E-Mail: info@saitek.de

SWING! Entertainment Media AG
Industriestraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131/4066499
Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr
Website: www.swing-games.de
E-Mail: info@swing-games.de

Take 2 Interactive GmbH
Agnesstraße 14
80789 München
Hotline: 0190/87326836
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
E-Mail: info@take2.de

TDK Mediactive
Halskestraße 38
40880 Ratingen
Hotline: 01805/83542637
Mo.-Sa.: 10-20 Uhr
Website: www.tdk-mediactive.com
E-Mail: info@tdk-mediactive.com

THQ Softgold GmbH
Kimplerstraße 278
47807 Krefeld
Hotline: 01805/605511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190/88241210
Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 14-18 Uhr
Website: www.ubisoft.de
E-Mail: Support auf Website

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline: 040/51484048
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.vidis.com
E-Mail: info@vidis.com

Virgin Interactive Deutschland GmbH
Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.vid.de
E-Mail: Support auf Website

Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 0180/50774353
Mo.-Fr. 9-18 Uhr
Website: www.vivendi-universal-interactive.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de

VORSCHAU

Megahits im Test

XIII

Ubi Soft versprach mit *XIII* viel und scheint es halten zu können. Das Spiel konnte uns bisher stark beeindrucken. Nun warten wir auf die finale Version für unseren Test. Ladet schon mal die Knarre durch.



FIFA 2004

Viele Neuerungen und ein frisches Outfit. Wir warten ungeduldig auf die Testversion der Fußballreferenz, um zu sehen, was die Mannen aus Kanada diesmal mit europäischer Hilfe geleistet haben.



Terminator 3: Rebellion der Maschinen

Mal schauen, was Atari nun wirklich aus der Filmlizenz rausgeholt hat. Ein weiterer Bluff oder wird das Spiel außer einem Namen auch spielerisch was zu bieten haben? We'll be back – mit dem Test.



Die Games Convention in Leipzig hat viele interessante Neuigkeiten zu Tage gebracht. In der nächsten Ausgabe werdet ihr deren Nachwirkungen in Form vieler Previews und Tests bewundern können. Weitere mögliche Testkandidaten sind Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft, SWAT: Global Strike Team, Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Medal Of Honor: Rising Sun, Dino Crisis 3 (PAL), Fußball Manager 2004 und Dead Man's Hand.

Die nächste Xbox-Games liegt am 05.11.03 im Handel!

Impressum

Herausgeber
Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift
BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327–32460
Fax.: 02327 – 324699

Geschäftsführer
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)
Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef
Titus Funkel (TF)

Redaktion
Tom Gerlach (TG)
Benjamin Kegel (BK)
Karsten Rohloff (KR)
Christian Schmid (CS)
Stefan Schröder (SRÖ)
Björn Seum (BS)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Florian Seidel (FS)

Layout
Michael Fischer
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 – 324651
(Mac Leonardo)

Karikaturen
Glenn M. Bülow

Druck
Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327 – 324669

ABO-Service
BriStein Verlag GmbH
Xbox ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (6 Ausgaben): € 21,00
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 26,00
Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 – 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

Xbox Games ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Xbox-Lizenzausgabe. Die in diesem Magazin geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Microsoft, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Soft- und Hardware wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck und/oder (elektronische) Vervielfältigung, auch auszugsweise, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

BS BriStein

Titel:
Outlaw Volleyball © TDK Mediactive 2003.
All rights reserved.

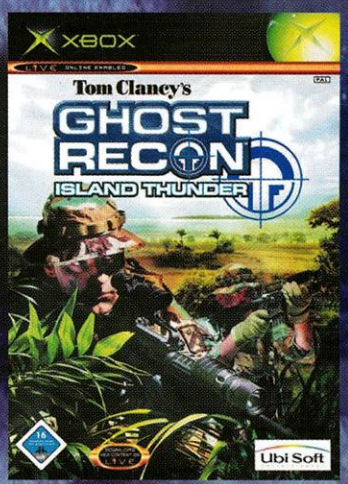
Tom Clancy's

GHOST RECON™

ISLAND THUNDER™

DIE NR.1 DER XBOX LIVE™ TAKTIK-SHOOTER IST ZURÜCK

- Besiegen Sie Ihre Gegner in engen Straßenschluchten, im dichten Gestrüpp des Dschungels oder an zerklüfteten Berghängen.
- Nehmen Sie teil an Multiplayer-Schlachten auf 12 Karten, inkl. neuer Wüstengebiete und der 4 beliebtesten Karten aus Ghost Recon™.
- Laden Sie über Xbox *Live*™ neue, exklusive Spielinhalte herunter.
- Stellen Sie über Xbox *Live*™ Schnelligkeit und Präzision unter Beweis. Nutzen Sie dabei das Echtzeit-Rankingsystem und die neuen innovativen Multiplayer-Features.









UVP € 29,95

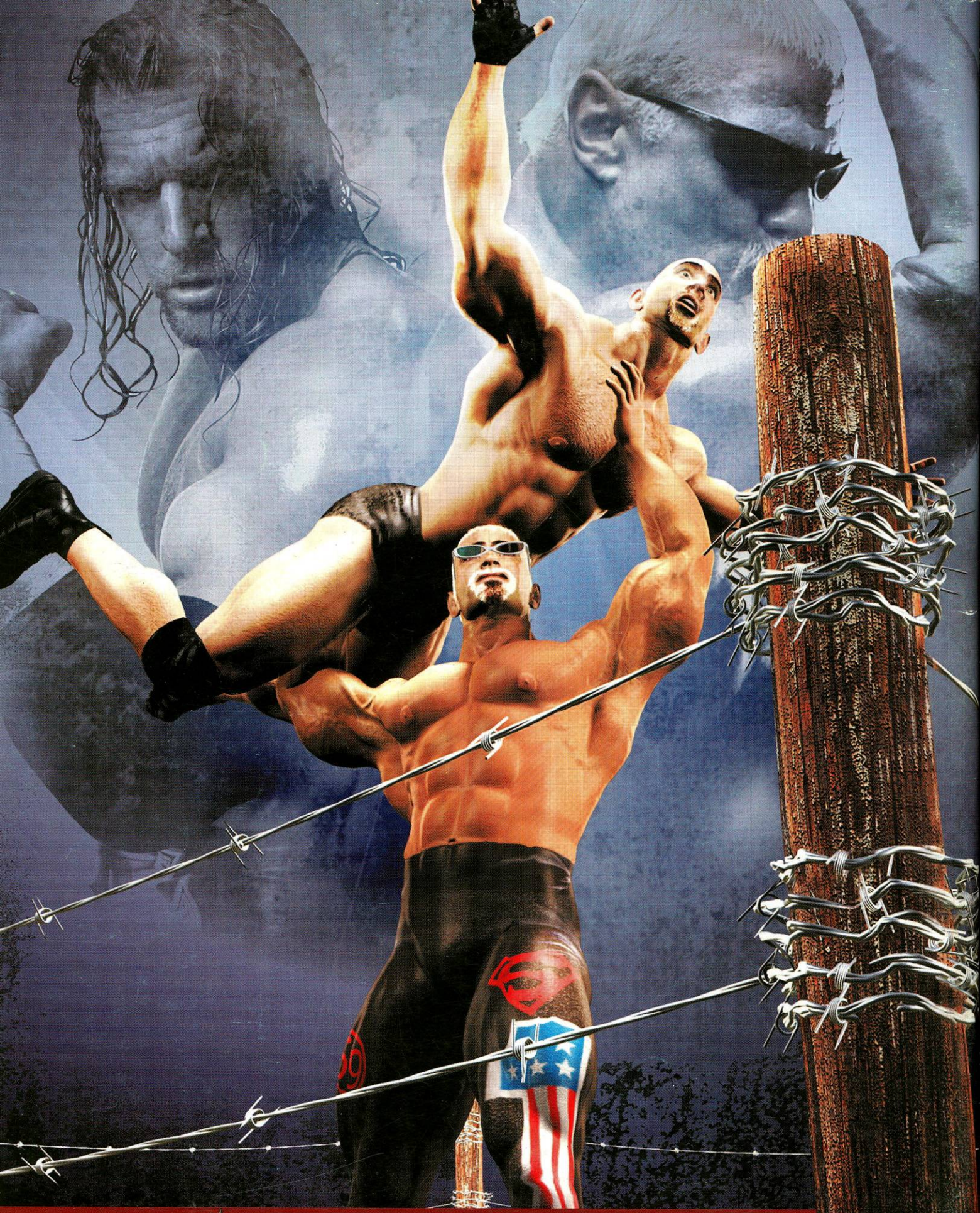
www.ghostrecon.de
www.ubisoft.de

XBOX LIVE

XBOX

Ubi Soft

© 2001, 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment Inc is a Ubi Soft Entertainment company / Xbox, Xbox Live and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries



WWE RAW 2

BEYOND BRUTAL

XBOX

OKTOBER 2003

THQ

WWW.THQ.DE

The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2003 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and Software © 2003 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.