05/2004
August-September

Österreich: € 4,00
Schweiz: sfr 6,70
Luxemburg: € 4,20

XBG GAMES

NUR FÜR XBOX

nur € 3,50

DRIV3R
Besser als GTA? Ataris Action-Racer im großen Test!

CHRONICLES OF RIDDICK
Genial! So pulverisiert Vivendis Ego-Shooter die Konkurrenz!

FULL SPECTRUM WARRIOR
Test und Kartenlösung zum genialen Taktik-Shooter!

HEADHUNTER: REDEMPTION
Mehr als ein klasse Shooter: Sega setzt auf volle Action!



Juiced

Acclaim zieht gegen Burnout 3, OutRun 2, Need for Speed: Underground 2, Street Racing Syndicate und Midnight Club 3: DUB Edition ins Straßenrennen. Wer hat das Zeug zum King of the Road?

05
4 196196 603500



40 MISSIONEN IM ZWEITEN WELTKRIEG - VON DER LANDUNG IN DER NORMANDIE, DER OPERATION "MARKET GARDEN" BIS ZUM EINMARSCH IN DEUTSCHLAND - MIT DER SNOWBLIND-STUDIOS-ENGINE ("BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2") - CHARAKTERENTWICKLUNG - UNMENGE AN HISTORISCHEN WAFFEN UND AUSRÜSTUNG - KOOPERATIVMODUS FÜR ZWEI SPIELER



BattleBorne's
COMBAT ELITE
WWII PARATROOPERS

Combat Elite: WWII Paratroopers™ BattleBorne Entertainment, Inc. licensed to Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Acclaim ® & © 2004 Acclaim Entertainment, Inc. BattleBorne™ 2004 BattleBorne Entertainment, Inc. Baldur's Gate, Dark Alliance are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2003 Wizards. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. Vertrieb durch Acclaim Entertainment GmbH, Leuchtenbergring 20, D-81677 München.

PlayStation.2 XBOX

Acclaim®

www.ACCLAIM.de

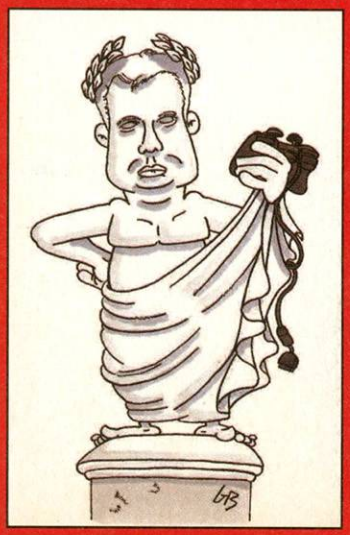
Editorial

Keine Pause!

Leser wie euch kann man sich wirklich nur wünschen! Erst brauchen wir einfach nur eure zahlreichen Verbesserungsvorschläge umzusetzen, dann lasst ihr es Lobesbriefe regnen und macht uns durch euer Kaufverhalten auch noch zum beliebtesten Xbox Magazin Deutschlands. Wow! Natürlich haben wir auch bei der Arbeit an dieser Ausgabe wieder auf eure Wünsche gehört. So sind jetzt auch die Kurzpreviews mit Autorenkürzeln versehen, die Kaufberatung wurde nochmals erweitert, es gibt mehr Gewinnspiele, die wichtigsten Spiele werden ausführlicher besprochen und, ja, natürlich bleibt der erweiterte Platz für Leserbriefe bestehen. Sind wir damit wirklich schon am Ziel? Ist die ***Xbox Games*** jetzt so, wie ihr sie haben wollt? Lasst es uns wissen und haltet uns auf Trab, denn schließlich ist es EUER Magazin.

Keine Pause gönnten uns in diesem Jahr auch die Publisher. Ging die Zahl der Neuveröffentlichung um diese Jahreszeit in der Vergangenheit fast schon traditionell zurück, ist von einem Sommerloch anno 2004 nicht die kleinste Kleinigkeit zu spüren – und eine Überraschung jagt die andere. So konnte *Driv3r* unsere hochgesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen, dafür überzeugten *Chronicles of Riddick* und *Full Spectrum Warrior* umso mehr. Und mit *ObsCure* zauberte Atari einen Überraschungshit aus dem Hut, den wohl niemand so recht auf dem Radar hatte. Es gibt also über die Sommermonate viel zu lesen und noch viel mehr zu spielen. Und genau so muss das sein!

Euer
Martin Mirbach



Spiele Index

25 to Life	6	Pariah	30
Blinx 2	10	Plague of Darkness	36
Burnout 3: Takedown	23	Powerdrome	85
Chronicles of Riddick	46	Prince of Persia 2	38
Colin McRae Rally 2005	39	Psi-Ops	85
Combat Elite: WWII Paratroopers	68	Richard Burns Rally	72
Dead Rush	8	Second Sight	32
Driv3r	50	Shadow Ops: Red Mercury	58
Far Cry: Instincts	39	Shellshock NAM '67	8
Forza Motorsport	38	Shodown: Legends of Wrestling	76
Full Spectrum Warrior	42, 104	Shrek 2	77
Galleon	80	Silent Hill 4: The Room	7
Goldeneye: Rogue Agent	6	Splinter Cell 3	39
Harry Potter		Spyro: A Hero's Tail	8
und der Gefangene von Askaban	78	Star Wars KOTOR: The Sith Lords	38
Headhunter	26	Star Wars: Battlefront	6
Indycar Series 2005	82	Stolen	7
Juiced	22	Street Racing Syndicate	25
King Arthur	7	Suffering, The	86
Lotus Challenge	9	Syberia 2	74
Malice	84	Tak 2: Der Stab der Träume	9
Mashed	83	Teenage Mutant Ninja Turtles	86
Mercenaries	35	Test Drive: Eve of Destruction	10
Midnight Club 3: DUB Edition	24	Thief: Deadly Shadows	70
MTV Music Generator 3	79	Unreal Championship 2:	
Need for Speed: Underground 2	24	Der Liandri-Konflikt	34
ObsCure	54	Urbz, The	9
Oddworld	10	World Championship Snooker 2004	84
OutRun 2	25		

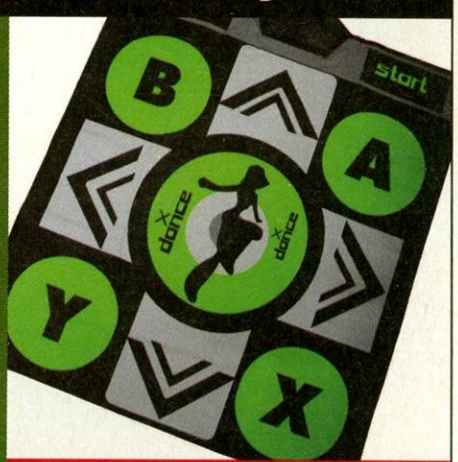
Move your body!

In Zusammenarbeit mit Madrics verlosen wir in diesem Monat

drei Nightfever X Tanzmatten für die Xbox,

mit der ihr zum Beispiel zu Tanzspielen wie *Dancing Stage Unleashed* die Hüften kreisen lassen könnt. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, auf welcher Seite wir die Nightfever X Tanzmatte in dieser Ausgabe testen.

Schickt die richtige Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) bis zum 27.08.2004 an:



BriStein Verlag GmbH
Nightfever
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Viel Glück!

Rubriken

Abo-Angebot	98
Charts	40
Gamewatch	12
Impressum	122
Kaufberatung	112
Leserbriefe	94
Lesertests	97
Nachbestellung	95
News	6
Service	118
Vorschau	122
Wertungssystem	41
Xbox-Index	114
Zubehör-Index	120

Tipps & Tricks

Cheats
Die besten Tipps & Tricks zu aktuellen Topspielen 100

Komplett gelöst!
Full Spectrum Warrior 104

Feature

Handhelds
Auf, auf und davon! Mobiles Daddeln – Handhelds werden erwachsen 16

Preview-Special: Street Racer
Sechs kommende Rennspiele im Straßenkampf 22

Previews

Colin McRae Rally 2005	39
Far Cry: Instincts	39
Forza Motorsport	38
Headhunter: Redemption	26
Mercenaries	35
Pariah	30
Plague of Darkness	36
Prince of Persia 2	38
Second Sight	32
Splinter Cell 3	39
Star Wars K.O.T.O.R. 2: The Sith Lords	38
Unreal Championship 2: Der Liandri-Konflikt	34



UNREAL CHAMPIONSHIP 2
Der Liandri-Konflikt
Der Online-Shooter geht in die Nahkampfoffensive! 34



HEADHUNTER: REDEMPTION
Segas Antwort auf Metal Gear Solid! 26



PLAGUE OF DARKNESS
Namcos Ausflug ins dunkle Mittelalter! 36

INHALT



DRIV3R

Endlich fertig: Top-Hit oder herbe Enttäuschung? 50



CHRONICLES OF RIDDICK

Anarchie im Hochsicherheitstrakt: Vin Diesel räumt auf! 46



FULL SPECTRUM WARRIOR

Join the Army! Taktische Gefechte im Mittleren Osten! 42

Xbox-Tests

Chronicles of Riddick	46
Combat Elite: WWII Paratroopers	68
Driv3r	50
Full Spectrum Warrior	42
Galleon	80
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	78
Indycar Series 2005	82
Malice	84
Mashed	83
MTV Music Generator 3	79
ObsCure	54
Powerdrome	85
Psi-Ops	85
Richard Burns Rally	72
Shadow Ops: Red Mercury	58
Shodown: Legends of Wrestling	76
Shrek 2	77
Suffering, The	86
Syberia 2	74
Teenage Mutant Ninja Turtles	86
Thief: Deadly Shadows	70
World Championship Snooker 2004	84

DVD-Tests

... und dann kam Polly	92
24: Season 2	92
Beverly Hills Cop-Trilogie	93
Mona Lisas Lächeln	91
Shrek 3D	93
Star Trek Voyager Season 2	91
Starsky & Hutch	90

Wettbewerb

Atari Summer Slam	81
Chronicles of Riddick	48
Harry Potter	78
Nightfver X Tanzmatten	3

Zubehör

Hardware-Tests 88
Lightgun, Funkcontroller, Tanzmatte und vieles mehr auf dem Prüfstand!

Newsflash

Arcade-Gameplay [mal ganz anders: Auf www.wayoftherodent.com warten Bastelbögen zu alten Spieleklassikern]

Atari [wird das *Forgotten Realms*-Hack'n'Slay Demon Stone Anfang nächsten Jahres auch für die Xbox veröffentlichen]

Axel Herr [der Ex-Nintendo-Chef ist nun Geschäftsführer von THQ Deutschland]]

Brooke Burke [das sexy Covergirl hat bei EA einen Vertrag unterschrieben und taucht als virtuelles Abbild in *Need for Speed: Underground 2* auf]

China [will in Zukunft neu erscheinende Videospiele einer noch strengeren Zensur als bisher unterziehen]

Climax [veranstaltet einen Fallschirmsprung-Event und fördert mit dem eingenommenen Geld die Entertainment Software Charity]

Codemasters [hat mit Ken Johnston einen neuen Worldwide Marketing Director mit über 20 Jahren Berufserfahrung gefunden]

Dare to be Digital [auf der britischen Insel kämpfen momentan 35 Software-Studenten um den ersten Platz des Dare to be Digital-Turniers. Wer die Jury am ehesten von seinen Fähigkeiten überzeugen kann, erhält die Chance zur Mitarbeit bei einigen der größten Softwareschmieden weltweit]

Digimon [Bandai lässt das virtuelle Viechzeugs wieder en masse auf uns los! Noch diesen Sommer erwarten uns *Digimon Racing*, *Digimon Rumble Arena 2* und *Digimon World 4*]

Doom [die Warner-Studios haben die *Doom*-Filmrechte an Universal Pictures verloren]

E3 [die vergangene E3 wurde offiziell zur kaufkräftigsten Messe der USA ernannt. Die auf ihr vorgestellten Produkte hätten demnach größte Chancen, bei ihrem Release auch tatsächlich verkauft zu werden]

EA [lässt einige der hauseigenen Programmiererstudios fusionieren und auf diese Weise ca. 120 Arbeitsplätze wegfallen]

EA (2) [wird ab sofort Xbox Live unterstützen]

Goldeneye: Rogue Agent

Bald kämpft ihr für die Gegenseite

Vertrieb: EA | **Hersteller:** EA | **Genre:** EGO | **Erhältlich:** Sept. 2004

Diesmal steuert ihr nicht einen noblen Agenten des königlichen britischen Geheimdienstes MI6, sondern einen gefallenen 00-Agenten, der von eben dieser Organisation wegen übertriebener Gewaltanwendung suspendiert worden ist. Reichlich angepisst verdingt ihr euch fortan für Auric Goldfinger, bekanntermaßen ein alteingesessener Feind des MI6 und seines Rivalen Dr. No. Er ist es auch, der euer im Kampf verlorenes Auge durch ein kybernetisches Implantat aus Gold ersetzt und dem Spiel damit seinen Titel verleiht. Ganz klar: EA setzt auf eine frische, packende Storyline.



▲ **GoldenEye... bei dem Namen werden wohlige Erinnerungen wach!**

Star Wars: Battlefront

Harte Fakten von der Rebellenfront

Vertrieb: Nintendo | **Hersteller:** LucasArts | **Genre:** EGO | **Erhältlich:** Q3/2004

In *Star Wars: Battlefront* dürft ihr als Kämpfer bei der Allianz der Rebellen, dem Imperium, der Klonarmee der Republik oder den Kampfdroiden der Separatisten eure Lichtschwerttalente unter Beweis stellen. Ob zu Fuß in der Infanterie oder in einem der 30 Star Wars-Fahr- und Flugzeuge, da sich online bis zu 16 Konsolen in ein Spiel einklinken können, sind spannende Multiplayer-Schlachten garantiert. Noch mehr Zahlen? OK, es gibt: 15 Locations auf 10 Planeten, 20 Soldatentypen, über 30 verschiedene Waffen und einen LAN-Modus für über 32 Spieler.



▲ **Per Truppentransporter könnt ihr euer komplettes Team schnell zum Einsatzort fliegen.**

25 to Life

Eidos stellt euch vor die Wahl...

Vertrieb: Eidos | **Hersteller:** Avalache | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q1/2005

Good life oder good cop: In *25 to Life* bleibt es euch überlassen, entweder als US-Bulle die Straßen der Großstadt etwas sicherer zu machen oder als Mitglied einer knallharten Gang ein Ding nach dem anderen zu drehen. Besonderes Gewicht legen die Entwickler auf den Xbox Live-Modus mit voller Headset-Unterstützung. Diese dient wahlweise dazu, den Polizeifunk zu simulieren und mit euren virtuellen Cop-Kollegen die Einsätze abzusprechen und für die nötige Rückendeckung zu sorgen – oder eben die anderen Gangstas zu kontaktieren und vor den Cops zu warnen.



▲ **Auch eine Art, die fehlende Straßenbeleuchtung zu kompensieren...**

Silent Hill 4: The Room

Neues vom bisher derbsten Teil

Vertrieb: Konami | **Hersteller:** Konami | **Genre:** ADV | **Erhältlich:** Okt. 2004

Henry Townshend befindet sich in der typischen *Silent Hill*-Welt. Rostig, blutig, skurril – Konami knüpft da an, wo die vorherigen Teile aufhörten. An optischer Wunderlichkeit kaum zu überbieten, machte *Silent Hill 4* auf der E3 einen guten Eindruck. Erstmals ist die Serie stellenweise auch aus der Ego-Ansicht zu spielen, was in vielen Situationen das "Mittendrin"-Gefühl nochmals verstärkt. Die Zwei-Level-Demo aus Los Angeles könnte lediglich noch etwas grafisches Feintuning vertragen, denn bisher gefällt uns Teil drei optisch noch besser.



▲ Die Farbe rot liegt traditionsgemäß ganz oben bei den Silent Hill-Macintosh-Texturpinseln!

King Arthur

Lust auf eine Tafel-Spielrunde?

Vertrieb: Konami | **Hersteller:** Krome | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** 2005

Euch erwartet ein sehr kampflastiges Abenteuer, das dank offizieller Lizenz natürlich die Storyline der Zelluloid-Vorlage voll einarbeitet. Ganz egal, ob ihr euch alleine oder zu zweit im Koop-Modus durch die Ländereien Camelots prügeln wollt: Euch stehen neben Arthur und Lanzelot noch eine Menge weiterer Filmcharaktere zur Verfügung, die zu Pferde und zu Fuß höchstpersönlich das Böse aus ihrem Königreich prügeln. Der Titel hat eine sehr stabile Basis und macht technisch einen ordentlichen Eindruck, noch fehlen uns jedoch die frischen Ideen.



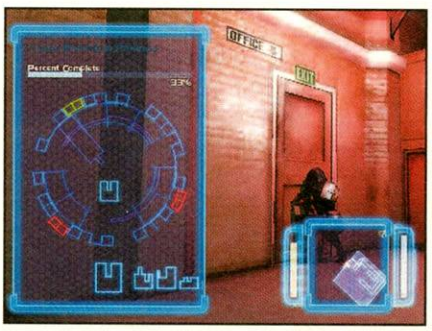
▲ Dank Pferd sitzt das Schwert herrlich auf Maulhöhe der Gegner.

Stolen

Auch diese Headline wurde bereits geklaut

Vertrieb: n.n.b. | **Hersteller:** Blue 52 | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** 2005

Anders als bei den Kollegen Fisher und Konsorten wechselt ihr mit *Stolen* die Ufer. Nicht nur die geschlechtlichen, denn in *Stolen* schlüpft ihr in die Haut einer rassigen Lady, sondern auch die moralischen. Wo ihr als Top-Agent Fisher auf Terroristenhatz seid, verdingt sich euer virtuell-weibliches Selbst als Diebin. Ausgestattet mit der neusten High-End-Technologie wie z.B. Thermalsensoren oder Elektro-Enterhaken schleicht ihr euch vorbei an Sicherheitskameras, Bewegungsmeldern, Laserfallen und Horden von Überwachungspersonal. Ein Titel, den man im Auge behalten sollte.



▲ Blue hat einmal kurz nicht hingesehen – schwupps – schon war ihr Screenshot „ausgeborgt!"

Newsflash

European Games Network [hält im September dieses Jahres zusammen mit der TIGA erneut eine Konferenz für europäische Spielentwickler ab]

Everquest II [wurde trotz der massiven Konkurrenz aus dem Hause Blizzard (*World of Warcraft*) von der internationalen Fachpresse gleich mehrfach zum „besten MMORPG der E3" ernannt]

Fathammer [der Handheld-Softwarespezialist bastelt in Zukunft auch an Spielen für die portable Next-Generation-Konsole Gizmondo]

Final Fantasy VII Advent Children [der Spin-Off-Computerfilm zum legendären Sony-RPG nimmt langsam Formen an. Der Streifen wird als Kauf-DVD erscheinen. Ein endgültiger Releasetermin steht noch nicht fest]

The Game Initative [hält in Maryland eine Veranstaltung für junge Programmierer und alte Game-Business-Hasen ab, um Arbeit suchende Entwickler und Produktionsstudios zusammenzuführen]

Games for Health 2004 [in Wisconsin findet diesen Herbst eine Veranstaltung statt, auf der diskutiert werden soll, wie Videospiele einen Beitrag zur Gesundheit des Menschen leisten können]

Hitman: Contracts [den Soundtrack zum Spiel gibt es jetzt auf CD u.a. bei Amazon]

Infogrames [konnte den bisher schlechten Trend herumdrehen und das momentane Geschäftsjahr wieder mit einem Gewinn abschließen. Allerdings steckt das Unternehmen noch immer in den roten Zahlen]

John Burke [der Ex-Dreamworks-Direktor arbeitet jetzt für Kayak Interactive]

John Woo [der Star Regisseur wird Ubi Softs *Rainbow Six* mit Liev Schreiber und Raymond Cruz in den Hauptrollen verfilmen]

Microsoft [und der Software-Entwickler Mythic (*Dark Age of Camelot*) haben ihren Rechtsstreit um den von Microsoft eingetragenen Namen „Mythica" beigelegt, der Name bleibt ungenutzt]

Microsoft (2) [hat die Entwicklung des heiß erwarteten RPGs True *Fantasy Life Online* eingestellt]

Newsflash

Microsoft (3) [hat 15 Entwickler von Square abgeworben, die dort an *Final Fantasy XI* gearbeitet haben und die nun ein Xbox RPG auf die Beine stellen sollen]

Microsoft (4) [sucht intern verstärkt nach einem offiziellen Namen für den Xbox-Nachfolger]

Nina Kristensen [die JAM-Mitgründerin und gegenwärtige Produktionsdirektorin tritt als Rednerin auf der in diesem Sommer stattfindenden „Frauen in Videospielen"-Konferenz auf. Weibliche Spieleentwickler sind im Programmierer-Business nach wie vor extrem selten]

Nintendo [hat mit *Pokémon* nach wie vor ein zugkräftiges Pferd im Stall. Zum Start von *Pokémon Colosseum* haben sich die GCN-Verkäufe in manchen Teilen Europas verdoppelt, in Großbritannien waren in der ersten *Colosseum*-Woche sogar 8 von 10 verkauften Spielkonsolen GCNs]

Nintendo (2) [hat in einem Gerichtsverfahren gegen eine Gruppe taiwanesischer Spiele-Raubkopierer Haftstrafen von bis zu sieben Jahren erwirkt]

Nintendo (3) [arbeitet für die E3 2005 an einer neuen Spielkonsole (!) namens Revolution. Dabei wird es sich aber nicht um den GCN-Nachfolger handeln]

NubyTech [der Peripheriegeräte-Spezialist bringt zum 15-jährigen Jubiläum von *Street Fighter* einen Spezialcontroller zum Capcom-Prügelhit auf den Markt, momentan allerdings nur für die PS2]

O~3 [der brandneu gegründete Videospiel-Publisher hat eben Verträge mit den Softwareschmieden The Behemoth, Espaço Informática, SyberSoft, Virtual Toys und XPEC Entertainment abgeschlossen]

Online-Zocker [dürfen sich in Zukunft auf mehr Werbung gefasst machen. Laut dem Marktforschungsinstitut In-Stat werden durch In-Game-Reklame die Onlinekosten der Spieler weiter gesenkt und damit wiederum mehr Nutzer angelockt werden]

Prince of Persia 2 [der Nachfolger des Adventure-Hits durfte sich auf der diesjährigen E3 ebenfalls über einige Awards u.a. zum „besten Konsolenspiel der E3" freuen]

PSP [Sonys Handheld konntezwei der renommierten GCA-Awards einkassieren, unter anderem in der Kategorie „Bestes vorgestelltes Produkt"]

Dead Rush

Horror-Action-Kost aus dem Hause Activision

Vertrieb: Activision | **Hersteller:** Treyarch | **Genre:** ADV | **Erhältlich:** Q4/2004

Völlig ohne Erinnerungen oder Gedächtnis, dafür aber mit einem Mords-Brummschädel erwacht Jack Wade eines unschönen Abends am Strand. Benommen wankt er in ein kleines Städtchen – nur um festzustellen, dass es von Zombies, Monstern und sonstig-schleimiger Höllenkreaturen überrannt worden ist. Was geschah in den verwüsteten Straßen? Woher kommen die garstigen Missgeburten? Grafisch bereits jetzt auf einem starken Bein (Zombies lassen sich z.B. dank Dutzender Trefferzonen förmlich in Stücke schießen), dürfte vor allem die Storyline des Horror-Titels Genrefans interessieren!



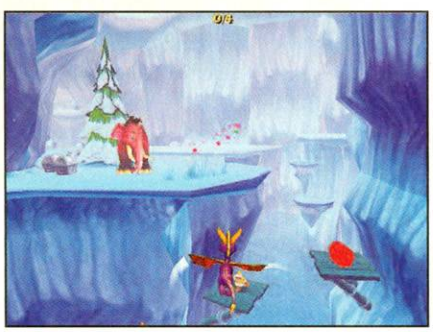
▲ Da haben wir uns wohl etwas Dreck an den Kotflügel gefahren.

Spyro: A Hero's Tail

Jetzt heißt es lila Drache versus Artgenosse

Vertrieb: Vivendi | **Hersteller:** Eurocom | **Genre:** JNR | **Erhältlich:** Nov. 2004

Ein garstiger roter Drache will die Herrschaft über das friedliche Drachenreich an sich reißen. Dazu hat er im Lindwurm-Hoheitsgebiet ein ganzes Rudel von Finsternis-Rubinen verteilt, die Licht und damit das Leben aus Spyros Heimat saugen. Natürlich können dieser (und seine vier ebenso spielbaren Freunde) das nicht zulassen. Fliegend, schwimmend, kämpfend und Feuer spuckend macht sich das charmante lila Schuppentier auf die Jagd nach seinem roten Widersacher. Selbstverständlich dürft ihr euch auf einen ganzen Sack voll neuer Drachen-Fähigkeiten sowie Echtzeit-Levelmorphing freuen.



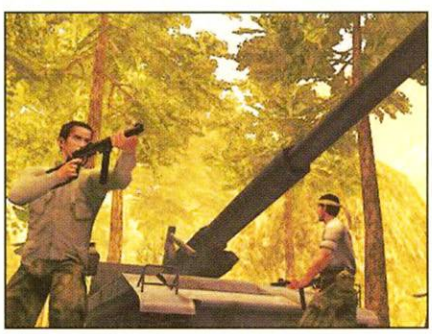
▲ Am Grafikstil hat sich seit PSone-Zeiten nicht viel geändert, dafür sind die Effekte top!

Shellshock NAM ´67

Der Dschungelkrieg lässt auf sich warten

Vertrieb: Eidos | **Hersteller:** Eidos | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Sept. 2004

Die Kriegssimulation über einen blutjungen US-Marine, der im Dschungelkampf des Vietnamkrieges langsam aber sicher zu einem Elitesoldaten heranreift, wird von Eidos bis in den September aufgeschoben. Und das, obwohl das Spiel mittlerweile eigentlich zu 100% fertig ist! Auf die Frage, warum man denn die Verschiebung dennoch für angebracht hält, antwortete Eidos: „Gegenwärtig ist der Videospielemarkt nicht in der Lage, einem mutigen, neuen Spielkonzept wie *Shellshock* das entsprechende Potential entgegenbringen zu können." Unseren Test verschieben wir daher ebenfalls.



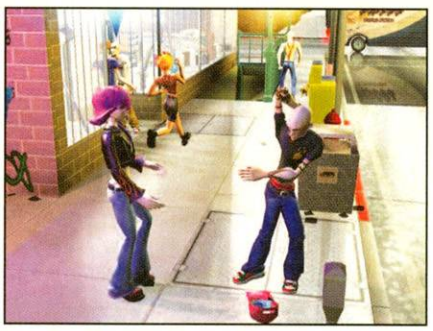
▲ Der Vietnamkrieg ist nach wie vor ein schweres Trauma für die USA.

The Urbz

Die Sims kehren zurück in die Großstadt.

Vertrieb: EA | **Hersteller:** EA Games | **Genre:** SIM | **Erhältlich:** Q3/2004

Mit einer völlig neuen Spielrichtung kehrt der Inbegriff des virtuellen Lebens zurück auf alle großen Konsolen. In *The Urbz* kämpft ihr in einer Großstadt um Macht, Erfolg, Geld, Karriere, Ruhm und Reputation. Euer Ziel ist es, der bekannteste Chefchecker eurer Metropole zu werden. Ganz egal, ob ihr als Koch in einer Sushi-Bar oder Nitro-Mischer in der Feuerwerksfabrik arbeitet: Neben einem überarbeiteten Create-A-Sim-Feature dürft ihr zum aller ersten Mal euren Sim live durch sein Arbeitsleben verfolgen und seine Entscheidungen im Job selbst treffen!



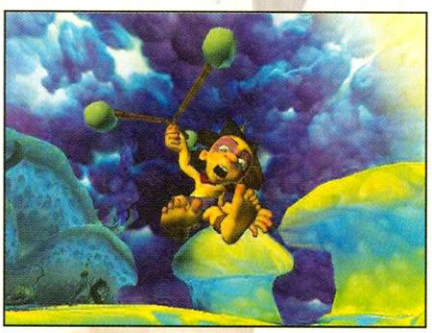
▲ Tattoos, Nasenringe, Punk-Frisur. Wer Chef sein will im Bezirk braucht das passende Outfit.

Tak 2: Der Stab der Träume

Wir wünschen euch einen guten Tak

Vertrieb: THQ | **Hersteller:** THQ | **Genre:** JNR | **Erhältlich:** März 2005

Im zweiten Teil des Adventure-Jump'n'Runs steuert ihr einen schon sehr viel erfahreneren Tak durch seine neun breit gebauten Levels. Seine Aufgabe: Das Albtraum-Zepter aus den Klauen der finsteren Horden zurückzuerobern, die seine Heimat überrannt haben. Mit diesem Teil sollte es ein Leichtes sein, dem bösartigen Schamanen Tlaloc auf die Griffel zu klopfen. Doch bis dahin hat Tak einige Hindernisse zu überwinden. Neun völlig neu designte Albtraum-Kreaturen, zum Beispiel. Glücklicherweise hat auch Tak einiges an neuer Juju-Magie zu bieten…



▲ Unter anderem kann sich Tak per Juju-Zauberei in allerlei Kampftiere verwandeln.

Lotus Challenge

Briten-Rennsport mit Adrenalinfaktor

Vertrieb: n.n.b. | **Hersteller:** Xicat | **Genre:** RSP | **Erhältlich:** Q3/2004

Die schnittigen Schlitten aus Großbritanniens berühmter Rennsport-Werkstatt stehen ganz im Mittelpunkt von *Lotus Challenge*. Der Fuhrpark reicht von Fantasiefahrzeugen bis hin zu den alten Formel 1-Racern des legendären Team Lotus. Doch nicht nur F1-typische Langstreckenrennen über etliche Runden und Boxenstopps erwarten euch, nein, auch eure Talente als Stuntman und eure Ausweichfähigkeiten mitten im Berufsverkehr einer Großstadt werden ausgetestet. Ob allein oder im Multiplayer-Modus: Es erwarten euch heiße Rennen zwischen Schnee, Nebel, Regen und Wüstensand!



▲ Ob das Spiel ähnlich erfolgreich wird wie anno dazumal die F1-Gang?

SEIT ÜBER 11 JAHREN - 11 JAHRE ERFAHRUNG

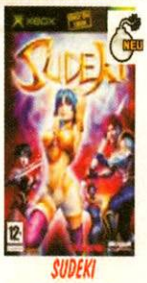
GAME:STORE

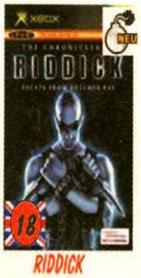
FRESH DYNAMITE DELIVERY

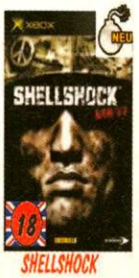
Shop: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN

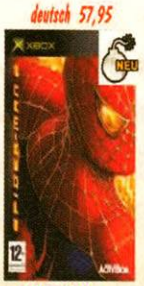
Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE


SUDEKI
deutsch 57,95


RIDDICK
engl.UNCUT - 59,95


SHELLSHOCK
engl.UNCUT - 59,95


SPIDERMAN 2
deutsch 57,95


RED DEAD REVOLVER
XBOX / PS2 je 57,95
D.Mans Hand XB 49,95


THE SUFFERING engl/PAL
XBOX/PS2 uncut je 54,95

Champ.Norrath PS2 dt. 57,95
OPERATION FLASHP. XBOX
FINAL FANTASY C.C &Memory 59 GC 54,95
MGS TWINSNAKES GC only 57,95
MAFIA uncut Ps2 29,95 XB 49,95



Splinter Cell P.T. XB 57,95
DRIVER 3 XB/ Ps2 57,95
ROAD KILL uncut XB/PS2 (18) 39,95
DTM RACER 2 XB only 57,95

PER VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN !!!
Spiel des Monats August RIDDICK uncut 59,95

XBOX TOPHITS		GAMECUBE TOPHITS		PLAYSTATION2 TOPHITS	
XBOX CRYSTAL(2Pads)	195,00	GAMECUBE KONSOLE	99,00	ATHEN 2004 dt.	57,95
BeyondGood&Evil dt.	29,95	Beyond G.&EVIL	29,95	Beyond Good and Evil dt.	29,95
CONAN dt.	54,95	ETERNAL DARKNESS dt.	29,95	CASTLEVANIA dt.	54,95
EURO 2004 dt.	54,95	F-ZERO dt.	54,95	DEAD to RIGHTS PAL 18	49,95
FALLOUT dt.	57,95	HARVEST MOON dt.	49,95	FALLOUT dt.	57,95
FULL SPEC. WARRIOR	57,95	MortalKombat5dt.(18)	29,95	GRAN Turismo Prol.	39,95
GTA Doublepak (18)	59,95	METROID PRIME dt.	29,95	LEGACY KAIN DEF. dt.	57,95
KNIGHTS of TEMPEL dt.	54,95	MARIO PARTY 5 dt.	54,95	MARK of KRI PAL	39,95
LEGACY KAIN DEF. dt.	57,95	SERIOUS SAM PAL	29,95		
		StarWars RebelStrike dt.	59,95		
		Skies Arcadia Leg. dt.	49,95		
		PRINCE2PERSIA&Momo	49,95	MAFIA	29,95
OBSCURE dt.(18)	49,95	True CrimeL.A. dt.	59,95	HACK Vol. 2 dt.	49,95
MortalKombatD.A.PAL(18)	29,95	WWE WrestlemaniaXIXdt.	47,95	OBSCURE dt.(18)	49,95
PAINKILLER	Aug.	RESIDENT EVIL PAL	29,95	Prince of Persia dt.	44,95
SILENT HILL 4	Aug.	RESIDENT EVIL ZERO	29,95	SINGSTAR dt.	59,95
S.W.A.T. uncut (18)	49,95	GAMEBOY ADVANCE		SERIOUS SAM PAL	29,95
Shadow Ops dt.	49,95	Gameboy Player dt.	59,95	SWAT uncut (18)	49,95
Soldier Fortune2 uncut(18)	49,95	Metroid Zero Miss. dt.	39,95	SOUL CALIBUR 2 dt.	29,95
XIII Thierteen dt. uncut	29,95	SWORD of MANA dt.	39,95	XIII Thierteen dt. uncut	29,95
		Golden Sun 2 dt.	39,95		
		Final Fantasy Tac. dt.	39,95		

Telefonische Bestellannahme: 0201-777235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 2,00 EURO - UPS oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE HILDEN.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
WIR HABEN AUCH ALLE KONSOLEN- und PC-UNCUT-GAMES AUS U.K. !!!

Newsflash

SCi [hat einen zunächst auf drei Spiele befristeten Publishing-Vertrag mit Ubisoft abgeschlossen]

Sega [wird ab sofort weltweit alle ihrer ESPN-Sportspiele exklusiv über Take 2 vertreiben lassen]

SNK [veröffentlicht in Kürze *Metal Slug Advance* für den GBA]

Splinter Cell 3 [wurde auf der E3 von der internationalen Fachpresse mit reichlich Awards dekoriert. Unter anderem wurde es von einigen Magazinen zum „besten Spiel der E3" und zum „Spiel mit der besten Grafik" ernannt]

StarCraft: Ghost [zeigte sich auf der E3 zum ersten Mal als spielbare Version und sorgte für allgemeines Staunen!]

StarCraft: Ghost (2) [wurde aktuell von Blizzard auch gleich mal verschoben, um „noch mehr Detailarbeit in das Projekt fließen zu lassen." Ein neuer Releasetermin steht noch nicht fest. Warum nur sind wir nicht überrascht?]

Steve Ince [bietet ab sofort seine Storyboard-Schreibtalente als freier Schriftsteller an. U.a. stammt die Storyline zu Broken *Sword: The Sleeping Dragon* aus seiner Feder]

Steve Ince (2) [und seine Schreibtalente wurden auch gleich von AllintheGame eingekauft]

Tauschgeschäft [unter www.wooosh.de können Konsoleros in Kürze eine Online-Tauschbörse für ihre gebrauchten Videospiele finden]

THQ [wartet mit einem Spiel zum Film *Der Polar Express* auf]

THQ (2) [verlost in Großbritannien und in der Hebstausgabe unserer Schwesterzeitschrift N-Games signiertes Sonic-Artwork mit dem Signum des Erfinders Yuji Naka]

USA [Vertreter aus allen Sparten der Unterhaltungselektronik starten eine landesweite Aufklärungskampagne zum dort geltenden Rating-System]

Vivendi [versoftet den im März 2005 anlaufenden 20th Century Fox-Zeichentrickfilm *The Robots*]

Vivendi (2) [hat den Traditionsentwickler Sierra geschlossen. 350 Leute suchen einen neuen Job]

Oddworld

EA publisht den neusten Teil der Serie

Vertrieb: EA | **Hersteller:** Oddworld Inh. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** 2005

Mit über zehn Jahren auf dem Buckel, etwa 100 Awards und guten 5 Mio. verkauften Datenträgern weltweit gehört die *Oddworld*-Serie ganz klar zu den wenigen echten Legenden der Softwarewelt. Ihr übernehmt im neuesten Teil die Rolle des „Strangers", einer Art Wildwest-Kopfgeldjäger, der böse Jungs und schlimme Finger quer durch die charismatische *Oddworld*-Spielwelt jagt. Trotz des noch weit entfernten Releasedatums verspricht man uns bereits jetzt eine einfühlsame, spannende und tiefgründige Stroyline als Herz des neuen *Oddworld*-Abenteuers.



▲ **Come to where the flavour is! Come to Oddworld County!**

Blinx 2

Macht euch Raum und Zeit Untertan!

Vertrieb: Microsoft | **Hersteller:** Artoon | **Genre:** JNR | **Erhältlich:** Dez. 2004

Im zweiten Teil des Action-JNRs dürft ihr Raum und Zeit manipulieren. Je nachdem, mit welcher Art von Spielcharakter ihr an den Start geht, könnt ihr entweder gezielt die Levelstrukturen verändern und euch so in rasanten Stealth-Missionen auf erfrischende Art an euren Gegnern vorbei schleichen oder die Zeit manipulieren. Gerade an der Uhr zu drehen verspricht sehr viel Spaß! Aktionen eurer Spielfigur lassen sich sogar wie auf einem Videorekorder aufzeic,hnen und in einem späteren Zeitpunkt des Spiels „einfügen!" Zahlreiche Multiplayer-Modi runden das Ganze ab!



▲ **Zeitherrschaft statt Whiskas!**

Test Drive: Eve of Destruction

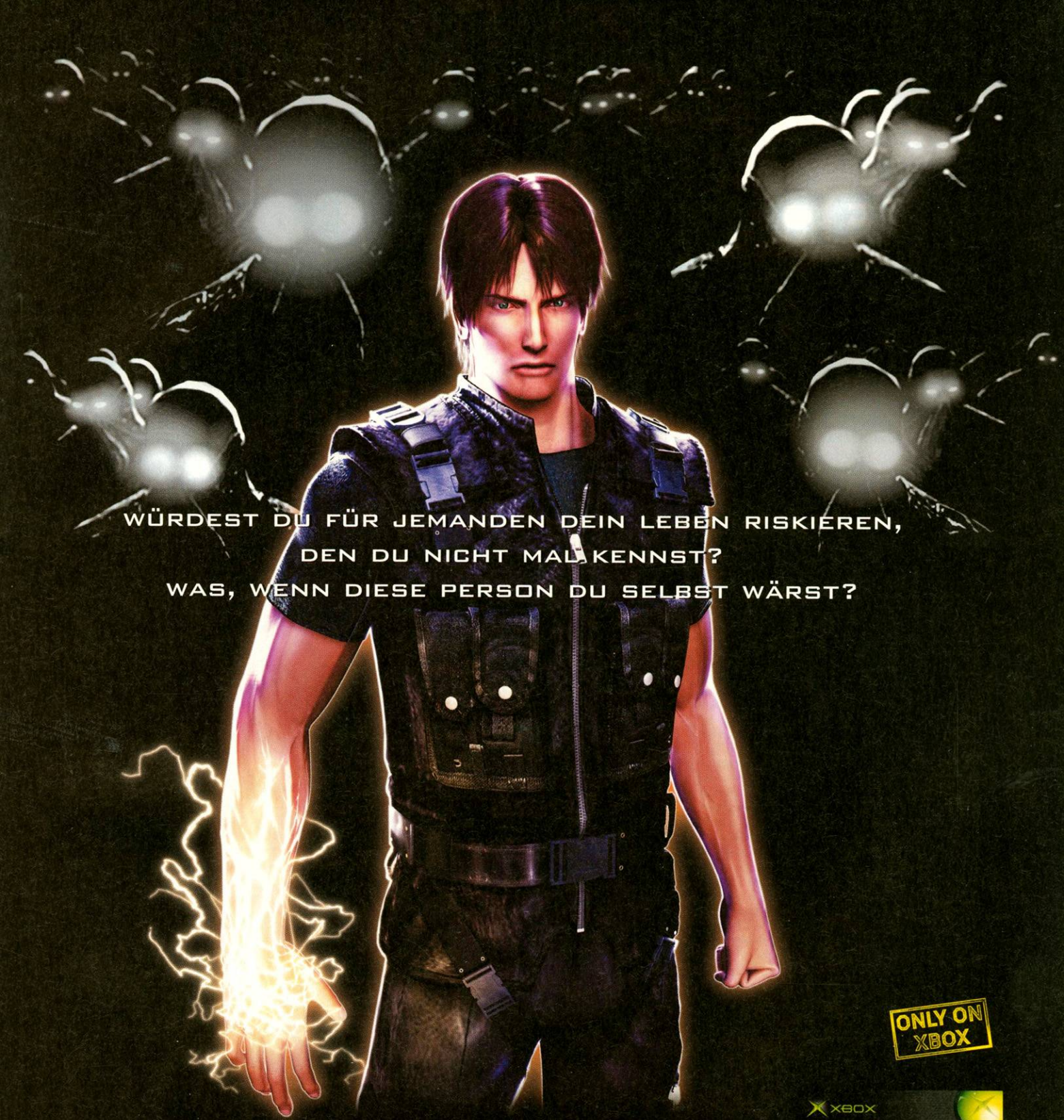
Das haut euch das Blech weg!

Vertrieb: Atari | **Hersteller:** Kuju Atari | **Genre:** RSP | **Erhältlich:** Q4/2004

In *Eve of Destruction* begebt ich euch zusammen mit eurem fahrbaren Untersatz in eine Arena voller gnadenloser Gegner, die nur ein Ziel haben: Euch das Blech vom Wagen zu fetzen! Dafür gibt es bei 25 verschiedenen Spielmodi auch reichlich Gelegenheit. Beim Gauntlet z.B. müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Runden fahren, während jeder einzelne Gegner auf der Piste versuchen wird, euer Auto zu schrotten. Das Ziel heißt Überleben. Spaßig auch der Trailer-Modus. Hier gewinnt, wer am Ende des Rennens mit dem größten noch vorhandenen Stück Anhänger ins Ziel kommt.



▲ **Rundenzeiten sind euer geringstes Problem. Das Ziel zu erreichen ist schon ein Kunststück!**



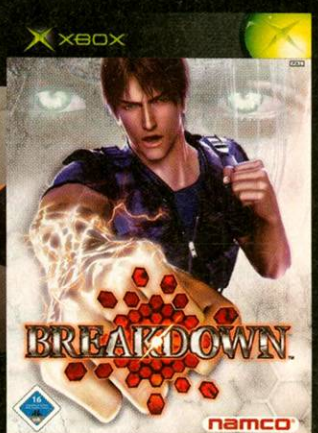
WÜRDEST DU FÜR JEMANDEN DEIN LEBEN RISKIEREN,
DEN DU NICHT MAL KENNST?
WAS, WENN DIESE PERSON DU SELBST WÄRST?

ONLY ON XBOX









DERRICK COLE FINDET SICH IN EINEM MYSTERIÖSEN LABOR WIEDER, KANN SICH ABER AN NICHTS MEHR AUS SEINER VERGANGENHEIT ERINNERN. NUN ENTDECKT ER AUSERGEWÖHNLICHE KRÄFTE IN SICH, WÄHREND ER GEGEN EINE MILITÄRISCHE SPLITTERGRUPPE UND EINE TRUPPE VON SCHEINBAR UNBESIEGBAREN ÜBERMENSCHLICHEN KRIEGERN UMS PURE ÜBERLEBEN KÄMPFEN MUSS. BREAKDOWN™ VERBINDET DAS SHOOTER-GENRE MIT ELEMENTEN AUS KAMPFSPIELEN UND BIETET DAMIT ATEMBERAUBENDES ADVENTURE AUS DER ICH-PERSPEKTIVE SOWIE ABSOLUTE AUTHENTIZITÄT.

namco®

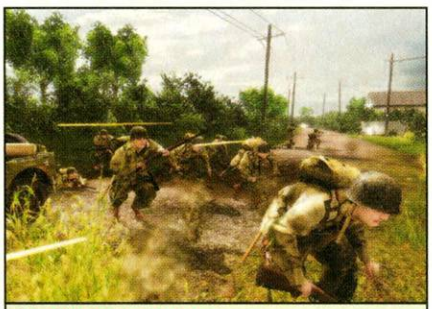
XBOX

BREAKDOWN™ & © 2003 NAMCO LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. Dolby und das dDoppel-D-System sind Marken der Dolby Laboratories. Vertrauliches, unveröffentliches Material. © 1999 - 2002 Dolby Laboratories. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der XBOX Spiele von morgen.

100 Bullets		
Action	Acclaim	Q4/2004
25 to Life		
Action	Eidos	Q1/2005
7 Sins		
Action	Monte Cristo	Q4/2004
Advent Rising		
Action	Majesco Games	Q4/2004
All-Star Baseball 2005		
Sportspiel	Acclaim	2004
AquaNox		
Action	Fishtank Interactive	2004
Area 51		
Ego-Shooter	Midway	2005
Army Men: Sarge's War		
Action	Take 2	2004
ATV Quad Power Racing 3		
Rennspiel	Acclaim	2004
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood		
Sportspiel	Eidos	2004
Bard's Tale, The		
Rollenspiel	InXile	Oktober 2004
Battlefield: Modern Combat		
Action	EA	2004
Black		
Action	n.n.b.	n.n.b.
BloodRayne 2		
Action	Majesco	2004
Bomberman Online		
Action	Konami	2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth		
Ego-Shooter	Bethesda Softworks	2005
Call of Duty: Finest Hour		
Ego-Shooter	Activision	2004
Catwoman		
Action	EA	05.08.2004
Chicken Little		
Jump'n'Run	Buena Vista Inter.	2004
Citizen Zero		
Action	Micro Forté	2004
Close Combat: First to Fight		
Action	Take 2	2005
Club Football 20		
Sportspiel	Codemasters	2004
Cold Winter		
Ego-Shooter	Vivendi	2004
Colin McRae Rally 2005		
Rennspiels	Codemasters	2005
Conker: Live and Reloaded		
Jump'n'Run	Microsoft	Q1/2005
Crash'N'Burn		
Rennspiel	Eidos	Q4/2004
Crash Twinsanity		
Action	Vivendi	2004
Dance Dance Revolution Ultramix 2		
Geschicklichkeit	Konami	2004
Darkwatch		
Ego-Shooter	Sammy	2004
Dead or Alive Ultimate		
Beat'em-Up	Tecmo	September 2004
Dead Rush		
Adventure	Activision	2004
Dead to Rights II		
Action	Namco	Q4/2004
Def Jam: Fight for NY		
Beat'em-Up	EA	2004
Delta Force: Black Hawk Down		
Ego-Shooter	NovaLogic	November 2004
Demon Stone		
Action	Atari	Q1/2005
Destroy All Humans!		
Action	THQ	Januar 2005
Digimon Rumble Arena 2		
Beat'em-Up	Bandai	2004



Brothers in Arms

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



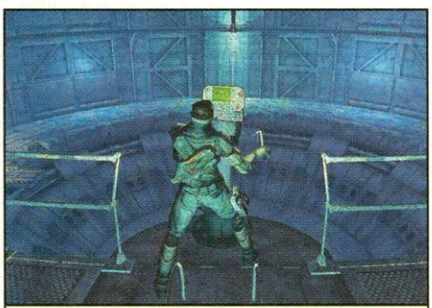
Doom 3

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Activision
Erhältlich: 2004 **Tendenz:**



Burnout 3: Takedown

Genre: Rennspiel **Vertrieb:** EA
Erhältlich: 17.09.2004 **Tendenz:**



Duality

Genre: Adventure **Vertrieb:** n.n.b.
Erhältlich: n.n.b. **Tendenz:**



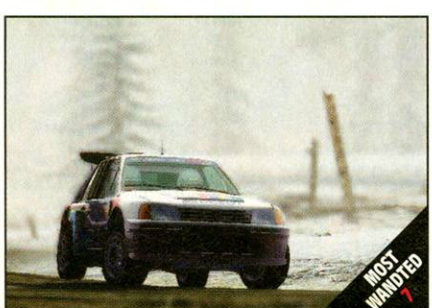
Cold Winter

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



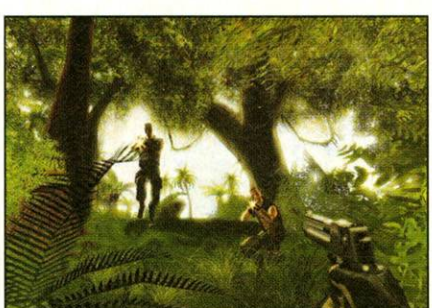
Fable

Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: Sep. 2004 **Tendenz:**



Colin McRae Rally 2005

Genre: Rennspiel **Vertrieb:** Codemasters
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



Far Cry: Instincts

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: Q3/2004 **Tendenz:**

GAMEWATCH



Half-Life 2

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2004 **Tendenz:**

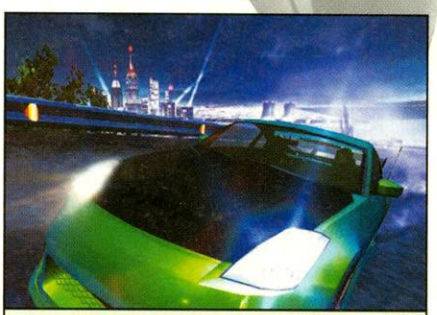
Jade Empire

Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: Q1/2005 **Tendenz:**



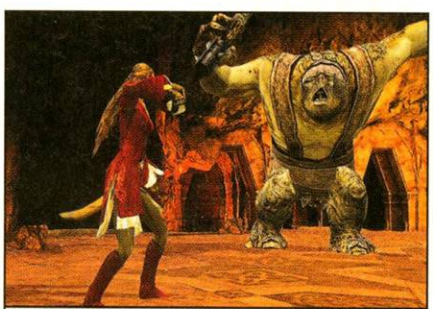
Halo 2

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: 09.11.2004 **Tendenz:**



Need for Speed Underground 2

Genre: Rennspiel **Vertrieb:** EA
Erhältlich: Q3/2004 **Tendenz:**



Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** EA
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



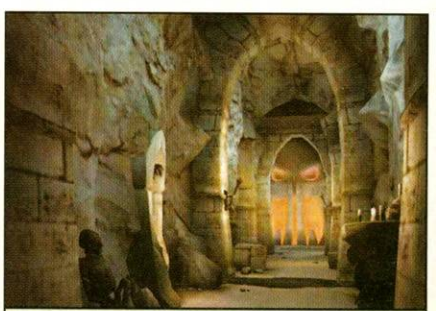
Operation Flashpoint: Cold War

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Codemasters
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



Iron Phoenix

Genre: Action **Vertrieb:** Sammy
Erhältlich: 2004 **Tendenz:**



Plague of Darkness

Genre: Adventure **Vertrieb:** Namco
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**

Außerdem in Entwicklung

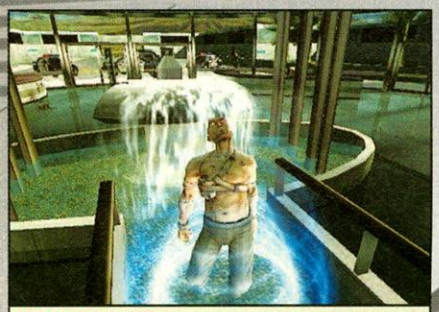
Digimon World 4		
Rollenspiel	Bandai	2004
Dukes of Hazzard: Return of the General Lee		
Action	Ubi Soft	2004
Dungeon Lords		
Rollenspiel	DreamCatcher	2004
Emergency Mayhem		
Action	Acclaim	2004
ESPN College Hoops 2K5		
Sportspiel	Sega	2004
ESPN NBA 2K5		
Sportspiel	Sega	2004
ESPN NFL 2K5		
Sportspiel	Sega	2004
ESPN NHL 2K5		
Sportspiel	Sega	2004
Fable		
Rollenspiel	Microsoft	September 2004
Far Cry Instincts		
Ego-Shooter	Ubi Soft	2004
Fatal Frame II: Crimson Butterfly		
Action	Tecmo	2004
FIFA Soccer 2005		
Sportspiel	EA Sports	2004
Fight Club		
Beat'em-Up	Vivendi	n.n.b.
Fight Night 2005		
Sportspiel	EA	2004
Forgotten Realms: Demon Stone		
Rollenspiel	Atari	2004
Forza Motorsport		
Rennspiel	Microsoft	2005
Future Tactics: The Uprising		
Rollenspiel	Crave	Q472004
Get On Da Mic		
Geschicklichkeit	Eidos	2004
Godzilla: Save the Earth		
Beat'em-Up	Atari	2004
GoldenEye: Rogue Agent		
Ego-Shooter	EA	September 2004
Guilty Gear X2 #Reload		
Beat'em-Up	Majesco Games	2004
GunGriffon		
Action	Tecmo	2004
Half-Life 2		
Ego-Shooter	Vivendi	n.n.b.
Headhunter: Redemption		
Action	Sega	September 2004
Heroes of the Pacific		
Action	Encore Software	Q3/2004
Hot Wheels Stunt Track Challenge		
Rennspiel	THQ	2004
IHRA Professional Drag Racing 20		
Rennspiel	Bethesda Softworks	2004
Incredibles, The		
Action	THQ	Q3/2004
Interview With a Made Man		
Simulation	Acclaim	Q4/2005
Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies		
Jump'n'Run	THQ	2004
Juiced		
Rennspiel	Acclaim	03.09.2004
Kameo: Elements of Power		
Action	Microsoft	Januar 2005
King Arthur		
Action	Konami	2005
Kingdom Under Fire		
Microsoft	Strategie	Q4/2004
Kleine Haie – Große Fische		
Jump'n'Run	Activision	Q3/2004
Last Job, The		
Action	Acclaim	2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude		
Adventure	Vivendi	Oktober 2004

Außerdem in Entwicklung

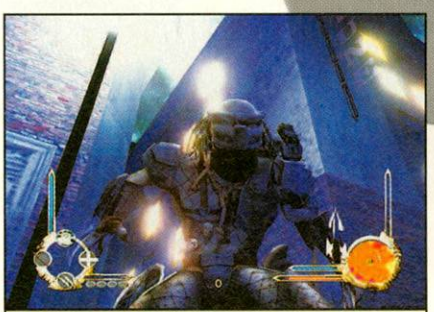
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events		
Adventure	Activision	Q4/2004
Lotus Challenge		
Rennspiel	n.n.b.	Q3/2004
Madden NFL 2005		
Sportspiel	EA Sports	2004
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure		
n.n.b.	Atari	n.n.b.
MechAssault 2: Lone Wolf		
Action	Microsoft	Q1/2005
Men of Valor		
Action	Vivendi	Oktober 2004
Mercenaries		
Action	LucasArts	Q1/2005
Metal Slug 4 & 5		
Action	SNK	2004
Midnight Club 3 DUB Edition		
Rennspiel	Take 2	Q4/2004
Midway Arcade Treasures 2		
Action	Midway	2004
Midway (Arbeitstitel)		
Action	SCi	2004
MLB SlugFest: Loaded		
Sportspiel	Midway	2004
Mortal Kombat: Deception		
Beat'em-Up	Midway	Q4/2004
Moto GP 3		
Rennspiel	THQ	Juni 2005
Movies, The		
Simulation	Activision	Q4/2004
NARC		
Action	Midway	Q4/2004
NASCAR 2005: Chase for the Cup		
Rennspiel	EA	2004
NBA Live 2005		
Sportspiel	EA Sports	2004
NCAA Football 2005		
Sportspiel	EA Sports	2004
NCAA March Madness 2005		
Sportspiel	EA Sports	2004
Need for Speed Underground 2		
Rennspiel	EA	Q4/2004
NHL 2005		
Sportspiel	EA Sports	2004
Notorious: Die to Drive		
Rennspiel	Ubi Soft	Q1/2005
Oddworld		
Action	EA	2005
Operation Flashpoint: Cold War Crisis		
Ego-Shooter	Codemasters	Q3/2004
Otogi 2		
Action	Sega	Q1/2005
Outlaw Golf 2		
Sportspiel	Global Star	n.n.b.
OutRun2		
Rennspiel	Sega	n.n.b.
Painkiller		
Ego-Shooter	DreamCatcher	2004
Pariah		
Ego-Shooter	Groove Games	Q4/2004
Phantasy Star Universe		
Riollenspiel	Sega	2005
Pinball Hall of Fame		
Geschicklichkeit	Crave	n.n.b.
Playboy: The Mansion		
Simulation	Ubi Soft	2004
Pro Evolution Soccer		
Sportspiel	Konami	Q4/2004
Pro Fishing Challenge		
Sportspiel	Atlus Co.	n.n.b.
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy		
Action	Konami	Oktober 2004
Punisher, The		
Action	THQ	Januar 2005



Prince of Persia 2
Genre: Action **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Second Sight
Gnere: Action **Vertrieb:** Codemasters
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



Predator: Concrete Jungle
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



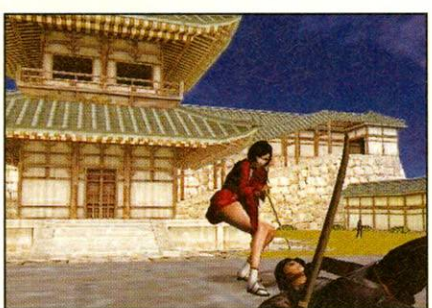
Silent Hill 4: The Room
Genre: Adventure **Vertrieb:** Konami
Erhältlich: Okt. 2004 **Tendenz:**



Rainbow Six: Black Arrow
Genre: Ego- Shooter **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: 20.08.2004 **Tendenz:**



StarCraft: Ghost
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2004 **Tendenz:**



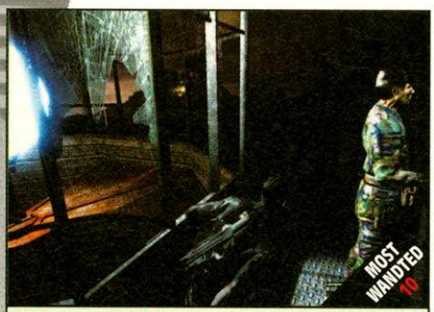
Red Ninja: End of Honor
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2004 **Tendenz:**



Starship Troopers
Genre: Action **Vertrieb:** Empire
Erhältlich: 2004 **Tendenz:**



Star Wars: Battlefront
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Activision
Erhältlich: Q3/2004 **Tendenz:**



Splinter Cell 3
Genre: Action **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



Star Wars K.O.T.O.R. II: The Sith Lords
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** LucasArts
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



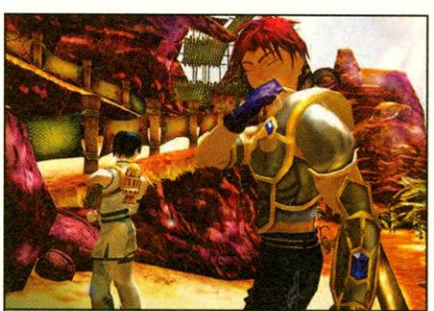
Tony Hawk's Underground 2
Genre: Sportspiel **Vertrieb:** Activision
Erhältlich: Q4/2004 **Tendenz:**



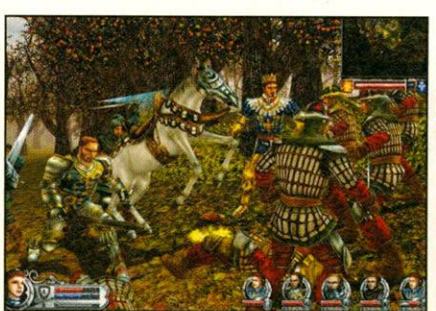
Star Wars Republic Commando
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** LucasArts
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Unreal Championship 2: Liandri Conflict
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: 2004 **Tendenz:**



Sudeki
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: Juli 2004 **Tendenz:**



Wars and Warriors: Joan of Arc
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** Vidis
Erhältlich: Q3/2004 **Tendenz:**

Außerdem in Entwicklung

Red Ninja: End of Honor		
Action	Vivendi	Q4/2004
Red Star, Thec		
Action	Acclaim	2004
Robotech: Invasion		
Action	Gathering	2004
Rocky: Legends		
Sportspiel	Ubi Soft	Q4/2004
Samurai Shodown V		
Beat'em-Up	SNK	n.n.b.
Samurai Warriors		
Action	Koei	2004
Savage Safari Hunt		
Action	Crave	2004
Scaler		
Action	Global Star	n.n.b.
Shellshock NAM 67		
Action	Eidos	September 2005
Shield, The		
Action	Sammy	n.n.b.
Spider-Man 2		
Action	Activision	Juli 2004
Spikeout Battle Street		
Rennspiel	Sega	2004
SpongeBob SquarePants Movie, The		
Jump'n'Run	THQ	02.07.2004
Spyro: A Hero's Tail		
Jump'n'Run	Vivendi	November 2004
Still Life		
Action	Microids	2004
Stolen		
Action	n.n.b.	2005
Street Fighter Anniversary Collection		
Beat'em-Up	Capcom	2004
Street Racing Syndicate		
Rennspiel	Namco	2004
SVC Chaos: SNK vs. Capcom		
Beat'em-Up	SNK	2004
Tak 2: Der Stab der Träume		
Jump'n'Run	THQ	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2		
Action	Konami	Q3/2004
Terminator 3: The Redemption		
Action	Atari	Q3/2004
Test Drive: Eve of Destruction		
Rennspiel	Atari	Q3/2004
Tiger Woods PGA Tour 2005		
Sportspiel	EA Sports	Q3/2004
TimeSplitters Future Perfect		
Ego-Shooter	EA	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2		
Ego-Shooter	Ubi Soft	Q4/2004
Torque: Savage Roads		
Rennspiel	JoWood Prod.	Q3/2004
Trigger Man		
Action	Crave	Q3/2004
Tron 2.0: Killer App		
Ego-Shooter	Buena Vista Inter.	Q4/2004
Ty the Tasmanian Tiger 2		
Jump'n'Run	EA	n.n.b.
Ultra Bust-A-Move		
Geschicklichkeit	Majesco Games	n.n.b.
Urbz: Sims in the City, The		
Simulation	EA	Q3/2004
World Championship Poker		
Sportspiel	Crave	n.n.b.
Worms Forts: Under Siege!		
Action	Acclaim	Q4/2004
WWE Wrestlemania 21		
Sportspiel	THQ	Februar 2005
X-Men Legends		
Action	Activision	Oktober 2004
Xyanide		
Action	Playlogic	Q4/2004

DIE HANDHELD OFFENSIVE

Mobiles Daddeln – Handhelds werden erwachsen.

Einst war mobiles Spielen untrennbar mit dem Begriff "Game Boy" verbunden. Doch spätestens seit der E3 2004 vollzieht sich eine Trendwende im Handheldbereich. Immer mehr Firmen drängen in den lukrativen Markt. Während VIA-Tech mit ihrer mobilen Windows-Plattform "Eve" eher ein riskantes Unternehmen starten, SL Interphase mit dem Mini-Desktop-PC "Rogue" die Gruppe der PC-Spieler zum mobilen Zocken animieren wollen und Nokia mit der Weiterentwicklung des Spielehandys "N-Gage" einen neuen Anlauf wagt, haben Sony und Nintendo mit PSP und DS die Schäfchen scheinbar schon im Trockenen.



VIA setzt mit Eve auf Spieledownloads. Die genauen Umstände sind noch ungeklärt.



Mitsuis Handheld GP32 litt vor allem unter mangelndem Softwaresupport. Technisch tadellos.

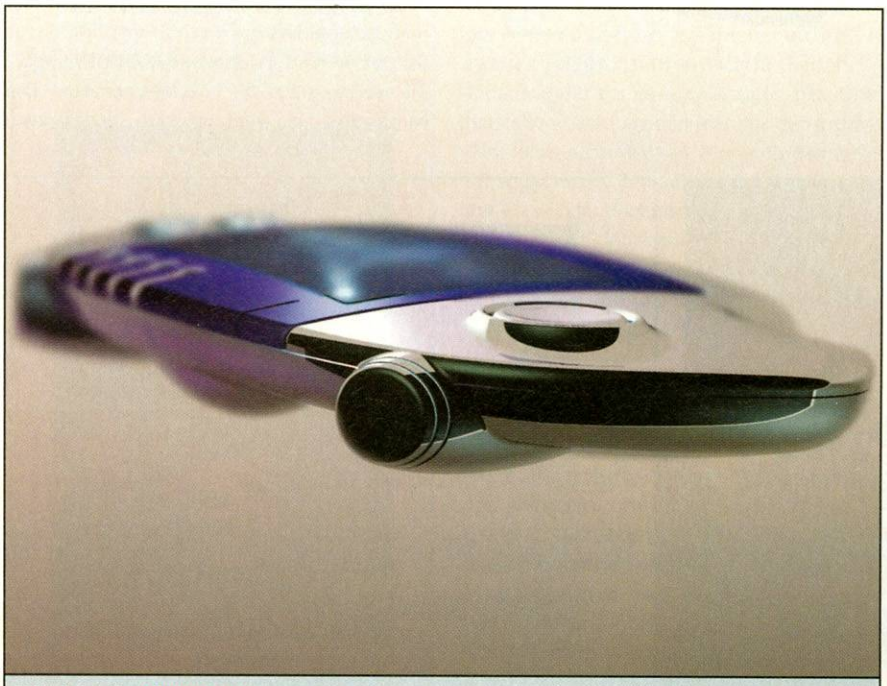
Gerade letztere zwei waren die Stars der diesjährigen E3. Ein Geheimtipp ist hingegen Tigers Gizmondo: Ähnlich multimedial wie Sonys PSP, aber derzeit noch gänzlich softwarelos.

Egal wie unterschiedlich die Konzepte der verschiedenen Hardwareanbieter auch sind, eines haben sie gemeinsam: Die nächste Generation des mobilen Spielens wird kein simples Klötzchenverschieben mehr sein. Grafisch setzt man auf aufwändige 3D-Optik, akustisch ist man der Stereoanlage ebenbürtig. Der Kreis der Menschen, die in den nächsten Jahren mobil spielen werden, wird sich wohl ähnlich erweitern, wie seinerzeit Sonys PlayStation die Zahl der Videospieler im Allgemeinen ansteigen ließ. Handhelds werden erwachsen.

Nintendos Konkurrent

Platzhirsch Nintendo wird es im mobilen Bereich vor allem mit der erwähnten PlayStation Portable (PSP) zu tun bekommen. Auf der diesjährigen E3 wurde das neue Gerät erstmalig vorgestellt. Die PSP präsentiert sich in modernem Schwarz und zeigt schon durch ihr Äußeres, dass es nicht als Spielzeug angesehen werden will. Der große 16:9-Bildschirm in der Mitte zieht sofort die Blicke auf sich. Der Datenträger wurde eigens von Sony entwickelt und trägt die Bezeichnung Universal Media Disc (UMD). Diese optischen Discs haben eine Speicherkapazität von 1,8 GB, was etwa der dreifachen Größe einer CD-ROM entspricht.

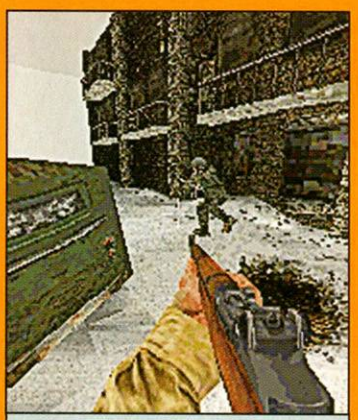
PSP ist aber mehr als nur eine Spielkonsole. Multimedia-Funktionen zum Abspielen von Musik und Videos sind ebenso vorhanden wie WiFi-Unterstützung (Wireless Fidelity = drahtlose Datenübertragung) zum Datenaustausch mit anderen PSPs, einem PC oder der PS2. Die Haltbarkeit der wieder aufladbaren Batterie soll laut Sony denen von bisherigen tragbaren Systemen entsprechen. Hier betragen die Leistungen etwa zehn Stunden für tragbare Spielsysteme, acht Stunden für Musik-Player und zweieinhalb Stunden für tragbare DVD-Spieler. Größter Stromfresser ist das UMD-Laufwerk, durch das die Akkustandzeit der PSP nicht nur stark vom Einsatzgebiet abhängt, sondern auch die Entwickler vor die Herausforderung gestellt werden, die Zugriffszeiten zu minimieren, um den Stromverbrauch niedrig zu halten. Die mobile PlayStation weist auch eindrucksvolle Leistungsdaten auf. Der Prozessor ist mit 333 MHz getaktet und die Konsole verfügt über 32 MB Hauptspeicher plus 4MB Embedded DRAM. Diese Hardware lässt sich durchaus mit der PS2 vergleichen. Bedenkt man den deutlich kleineren Bildschirm eines Handhelds und die damit verbundene niedrigere Auflösung, so sollte die PSP genug Power haben, selbst aktuelle PS2-Software darstellen zu können. Spiele für die PSP sind leider derzeit nur als Videos oder Demos zu bewundern.



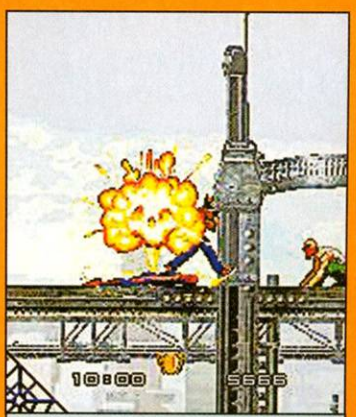
Einst hieß der Allrounder „Gametrac", nun „Gizmondo". Der Name ist Programm.

Die Standardspiele

Wer sich Nokias N-Gage QD zulegt, wird sich kaum über grafische Knaller oder gar innovative Spielideen freuen dürfen. Exklusive Entwicklungen wird es vorrausichtlich nicht geben.



Call of Duty: Auch auf dem N-Gage QD sind Ego-Shooter möglich.



Spiderman 2: Umsetzung des Spiels für N-Gage QD.



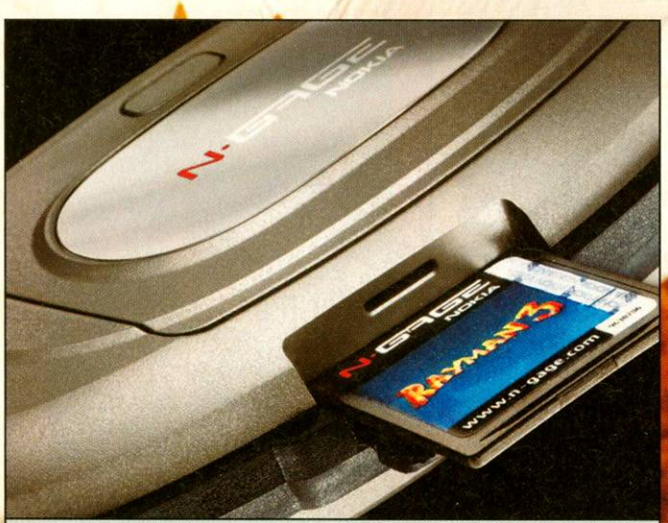
Xyanide: Shoot'em-Up für N-Gage QD.



Sony wagt einmal mehr den Schritt zu Discs. Allerdings ist UMD ein PSP-eigenes Format.

Der Inbegriff mobilen Spielens

Nintendo lehnt den Technikwettlauf mit Sony bewusst ab. *Zelda*-Erfinder Myamoto bringt es auf den Punkt: Die PSP habe sicher eine beeindruckende Technik, doch auf dem Gerät wird nichts möglich sein, was es nicht schon auf anderen Systemen gibt. Über Sonys technologischen Vorsprung mit der PSP war man sich bei Nintendo schon im Vorfeld klar. Der listige Konter: Innovation, statt Evolution. Bis jetzt ging die Rechnung auf. Der Nintendos DS zeichnet sich durch zwei



Nokia setzt wie Nintendo noch immer auf Module als Datenträger.



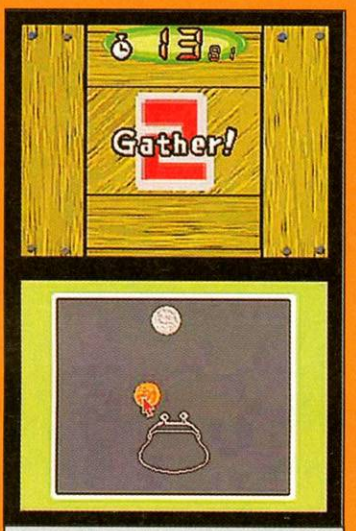
Spiele online laden oder im Laden kaufen? Was werden die Spieler zukünftig lieber mögen?

Die Innovativen

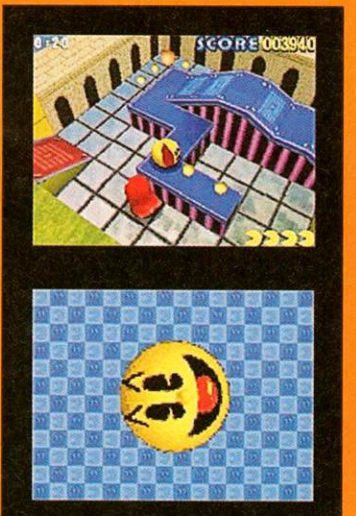
Innovationen werden hauptsächlich für Nintendos DS kommen. Stylus und Touchscreen bieten viele Möglichkeiten.



Bomberman: Die Jagd nach Power Ups wird durch Rubbeln gesteuert.



Wario Ware Inc.: Minispiele werden mit zwei Screens und per Stylus gesteuert.



Pac'n'Roll: Per Stylus wird durch die bekannten Level gesteuert.



Moderne Spiele-Handhelds konkurrieren mehr und mehr mit klassischen PDAs.

Bildschirme aus. Das Konzept stieß bei vielen Journalisten und Entwicklern auf Zustimmung, auch wenn bisher noch heitere Uneinigkeit herrscht, was man denn alles mit dem zweiten Screen anfangen kann. Dennoch schien es für Nintendo ein Handstreich zu sein, Drittthersteller für die Hardware zu begeistern. Mehr als 100 namhafte Entwicklerstudios weltweit hätten bereits ein DS-Entwicklertool bekommen und die Programmierung für das Gerät liefe bereits auf Hochtouren, so Nintendo.

Zusammengeklappt ist der DS dem GBA SP nicht unähnlich, allerdings deutlich dicker. Man kann ihn in etwa mit einer Zigarettenschachtel vergleichen. Klappt man den DS nun auf, fällt der Blick zuerst auf die beiden Bildschirme, die dem Handheld den Arbeitstitel DS verliehen, was wahlweise für "Dual Screen" oder "Developers System" steht. Gerade in letzterem Begriff liegen die große Chance des Gerätes und dessen Nachteil dicht beieinander. Die auf der Messe präsentierten Spiele nutzten den zweiten Schirm hauptsächlich für Karten. Die Japaner überlassen es sozusagen den Drittherstellern, sich eigene Ideen für den zweiten Bildschirm auszudenken. Nintendo nennt den DS sogar eine Offenbarung für die Kreativität der Entwickler. Technisch ist der DS am trefflichsten mit "Portable Nintendo 64" beschrieben. Die Engine des Handhelds soll sogar Nebeleffekte und Cel Shading-Grafik möglich machen. Auch akustisch ist der DS dem N64 sehr ähnlich.

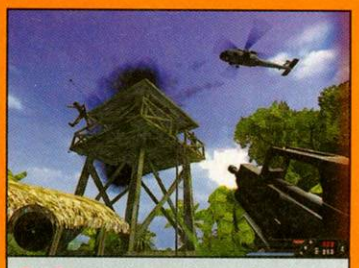
Mobile PC-Spiele

Wer bisher typische Windows-Spiele unterwegs zocken wollte, musste schon zum Laptop greifen. Halbleiterhersteller VIA und SL Interphase sehen in diesem Umstand eine Marktlücke und wollen die PC-Spiele ins Hosentaschenformat zwingen. Dass dieses Konzept noch in den Kinderschuhen steckt, merkt man. VIA startet gemeinsam mit Minsitry of Mobile Affairs durch. "Eve" basiert auf einem Windows XP-System, dass neben halbwegs aktuellen PC-Spielen auch Filme und MP3 wiedergeben soll. Auf dem Papier lesen sich die Daten durchaus beeindruckend. Als Problematisch sehen wir die Bezugsquelle der Spiele an. Die Games sollen per Download auf eine Compact-Flash-Karte geladen werden. Wie Bezahlung, Langzeitsicherung und Preise aussehen, steht noch nicht fest.

Einen nahezu vollwertigen Desktop-PC schicken SL Interphase mit "Rogue" ins Rennen. Das Gerät mit dem 10,4 Zoll Bildschirm soll sogar hardwarehungrige Spiele wie Ubis *Far Cry* zum Laufen bringen. Bis zu zwei GB-RAM und 80 GB Festplatte soll "Rogue" im Inneren haben. Selbst ein DVD-Laufwerk ist bei "Rogue" eingebaut. Mit 900 Euro haben SL Interphase allerdings eine völlig andere Zielgruppe im Auge als Sony und Nintendo. ***(BS/SRÖ)***

Die Grafik-Hämmer

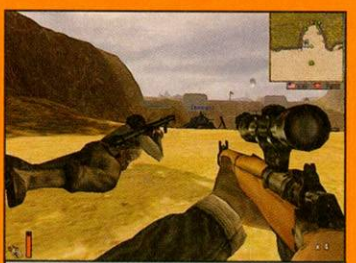
Wem Optik das Wichtigste ist, der wird tief in die Tasche greifen müssen. Rogue wird aktuelle PC-Spiele auf den Schirm bringen. Doch auch die PSP wird sich grafisch nicht lumpen lassen.



Far Cry: Bombengrafik. Mobil nur auf Laptops oder SLs Rogue möglich.



Metal Gear Acid: Wird eher ein Strategiespiel für die PSP.



Battlefield 1942: Ein ideales Spiel für den Windows-Handheld „Eve".

Handhelds der nächsten Generation im Überblick



Nintendo DS – Das Innovationswunder

Abmessungen (BxHxT):	140 mm x 75 mm x 20 mm
Gewicht inkl. Batterie:	140 g
Prozessor:	1x ARM9 67MHz 1x ARM6 33MHz
Speicher:	4 MB
Display:	2 x 7,6 cm 256 x 192 Pixel
Besonderheiten:	Touchscreen, Kopfhörerbuchse, eingebautes Mikrofon, DS/GBA-Modulschacht
Zubehör:	Stylus und n.n.b.-Peripherie



Nokia N-Gage QD – Der ungeliebte Finne

Abmessungen (BxHxT):	118 mm x 68 mm x 22 mm
Gewicht inkl. Batterie:	133 g
Prozessor:	k.A.
Speicher:	32 MB
Display:	5,8 cm 176 x 208 Pixel
Besonderheiten:	Mobiltelefon, Email-Client, GPS
Zubehör:	typisches Mobiltelefonzubehör



SL Interphase Rouge – Der Hardware-Brocken

Abmessungen (BxHxT):	300 mm x 150 mm x 40 mm
Gewicht inkl. Batterie:	1300 g
Prozessor:	1-2 GHz
Speicher:	1 GB RAM
Display:	25,4 cm 1024 x 768 Pixel
Besonderheiten:	Voll Windows kompatibel
Zubehör:	n.n.b.



Sony PSP – Der Entwicklerliebling

Abmessungen (BxHxT):	170 mm x 74 mm x 23 mm
Gewicht inkl. Batterie:	260 g
Prozessor:	333 MHz
Speicher:	32 MB Hauptspeicher + 4MB Embedded DRAM
Display:	11 cm 480 x 272 Pixel
Besonderheiten:	USB 2.0, Helligkeitsregler, analoge Tasten, WiFi, Regional Code
Zubehör:	Kamera, Tastatur, GPS, Etui, Sockel, Kopfhörer u. Mikrofon mit Fernbedienung



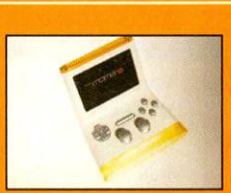
Tapwave Zodiac – Der große Unbekannte

Abmessungen (BxHxT):	173 mm x 49 mm x 17 mm
Gewicht inkl. Batterie:	230 g
Prozessor:	200 MHz
Speicher:	32-128 MB RAM
Display:	10 cm 480 x 320
Besonderheiten:	Erweiterungsslots für Multimediazubehör, USB
Zubehör:	PC- und PALM-Zubehör



Tiger Gizmondo – Der Geheimtipp

Abmessungen (BxHxT):	170 mm x 50 mm x 20 mm
Gewicht inkl. Batterie:	250g
Prozessor:	400 MHz
Speicher:	k.A.
Display:	9 cm 240 x 320 Pixel
Besonderheiten:	MP3, Bilder und Video-Wiedergabe, Windows CE, WAP, GPS
Zubehör:	diverses Multimediazubehör



VIA Eve – Der Mini-PC

Abmessungen (BxHxT):	nicht bekannt, aber recht groß
Gewicht inkl. Batterie:	nicht bekannt, aber schwer
Prozessor:	533 MHz
Speicher:	128 MB RAM
Display:	10cm 640 x 480 Pixel
Besonderheiten:	Anti-Aliasing, DirectX 9, Open GL, Videos, MP3, TV-Ausgang, Compact Flash
Zubehör:	n.n.b.

SONIC ADVANCE 3®



Bilde ein Team!



Erforsche riesige Welten!



Treffe Sonics Freunde!



Fühle die Geschwindigkeit!

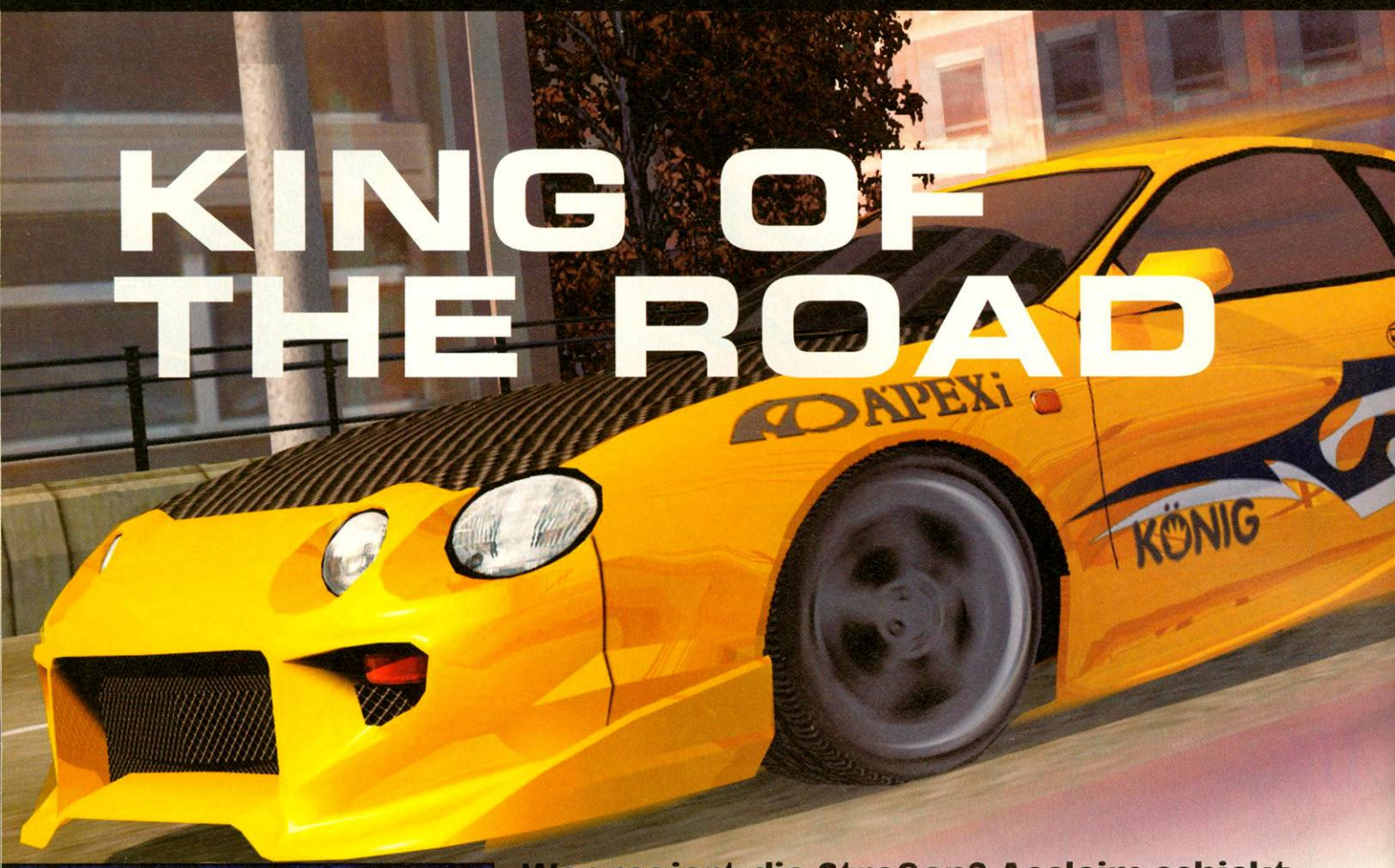
Published by SEGA, distributed by THQ

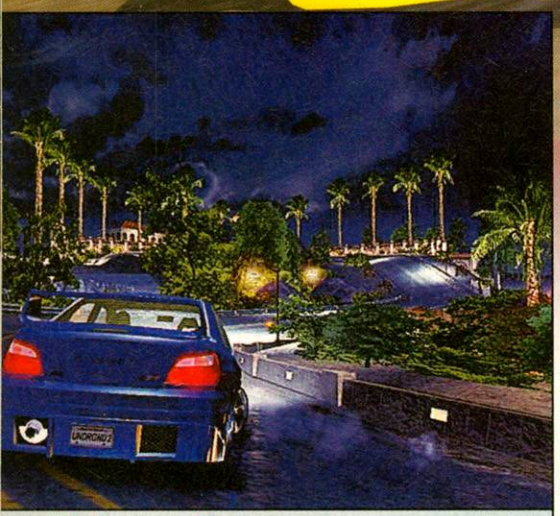
SEGA® SONIC TEAM™ THQ® GAME BOY ADVANCE™

www.sega-europe.com

SEGA and Sonic Advance are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. ORIGINAL GAME © SEGA © SONICTEAM/SEGA, 2004. All Rights Reserved. www.sega-europe.com. Published by Sega Europe. Exclusively distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.

KING OF THE ROAD





NfS Underground 2: Auf der Suche nach der nächsten Herausforderung. Die Stadt ist schließlich groß.

Wer regiert die Straßen? Acclaim schickt einen neuen Herausforderer ins Rennen: Juiced!

Juice" heißt wörtlich übersetzt zwar "Saft", ist in der Umgangssprache aber auch ein Ausdruck für "Sprit". "Juiced" wird in einigen Wörterbüchern sogar mit "Betrunken" übersetzt, was als Rennspiel-Titel auch viel Freiraum für Interpretationen zulässt. Wollte man etwas großkotzig sein, könnte man *Juiced* als eine Mischung aus *Project Gotham Racing*, *Need for Speed: Underground* und *Burnout* bezeichnen. Also der ultimative Bleifuß-Raser? Vielleicht, vielleicht auch nicht. Zumindest lassen sich so einige Charakteristika der genannten Titel auch in *Juiced* wiederfinden.

Gib Gummi!

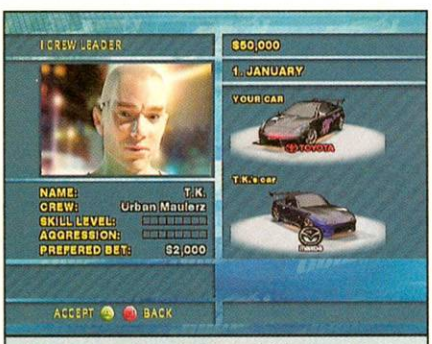
Fangen wir mal mit dem Fahrzeugpool an: Über 50 lizenzierte Karossen namhafter Hersteller umfasst das Spiel, welche mit allerlei technischen und optischen Extras aufgewertet werden: Ein Satz neue Bridgestone Reifen, ein paar Schichten Vinyl, Neonlichter und fette Spoiler machen jeden Einkaufsflitzer zur Rennmaschine. Wie in *Need for Speed: Underground* beginnt ihr im Karriere-Modus als blutjunger Newbie und müsst euch erst einmal den Respekt des restlichen Pöbels verdienen. Dies



Street Racing Syndicate: Fette Autos, ein Haufen Prolls und leicht bekleidete Püppchen.



Juiced: Im Kalender werden alle Rennen und sonstige wichtige Veranstaltungen eingetragen.



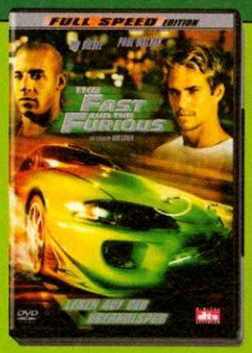
Juiced: Zu Beginn habt ihr noch kein Auto, also bekommt ihr eines geliehen. Aber keine Kratzer, klar?

DVD-TIPP

The Fast and the Furious

Zwar gibt es bereits einen zweiten Teil, aber es geht halt nichts über Originale. Und ohne Vin Diesel schockt das ja eh alles nicht. Dazu gibt es eine ordentliche Vollpackung Stunts, schnelle Autos und beinharte Typen. Kein Film fürs Hirn, das sollte man während des Anschauens solange ins Eisfach legen. Dafür aber feines Popcorn-Kino mit rasanten Kamerafahrten und viel herum fliegendem Blech. Röhrende Motoren und ein Soundtrack aus Hiphop, Techno und Crossover runden das nicht ganz erst zu nehmende Proll-Spektakel ab.

Film:	
Bild:	
Ton:	
Extras:	
Gesamt:	



geschieht natürlich durch Teilnahme an Rennen, wobei ein Sieg nicht immer zwingend notwendig ist: Selbst eine schlechtere Platzierung kann bei entsprechendem Auftreten für Anerkennung sorgen – es kommt schließlich auch darauf an, *wie* man fährt.

Prestige ist aber nicht alles, letztendlich dreht es sich um Kohle. Vor jedem Rennen werden Wetteinsätze angenommen, bei denen harte Währung im vier- bis fünfstelligen Betrag auf dem Spiel steht. Habt ihr die Moneten locker, könnt ihr auch auf andere Rennfahrer setzen, ohne selbst am Rennen teilzunehmen. Mit der Zeit schließen sich ehemalige Rivalen euch an und bilden ein Team, über das ihr die Leitung übernehmt. Die eingefahrenen Gewinne werden dann in hochwertigere Maschinen und edleres Tuning investiert, um auf der Karriereleiter der Auto-Nerds weiter nach oben zu klettern.

Nitro-Power

Auf der Piste kommt es dann also nicht nur auf Sieg, sondern auch auf Style an. Wie bei Straßenrennen üblich, sind die Wagen mit Turbo-Antrieben ausgerüstet: Eine Prise Nitro, und schon werdet ihr in den Sitz gedrückt. Elegante Fahrweisen verbessern euer Image, häufige Unfälle hingegen sind nicht nur lächerlich, sondern nehmen dank Schadensmodell auch euren Wagen auseinander. Nach und nach verabschieden sich Karosserie, Turbo und Lenkung – da geht euch nicht nur die Siegesprämie durch die Lappen, ihr dürft anschließend für die anfälligen Reparaturen noch einmal kräftig draufzahlen.

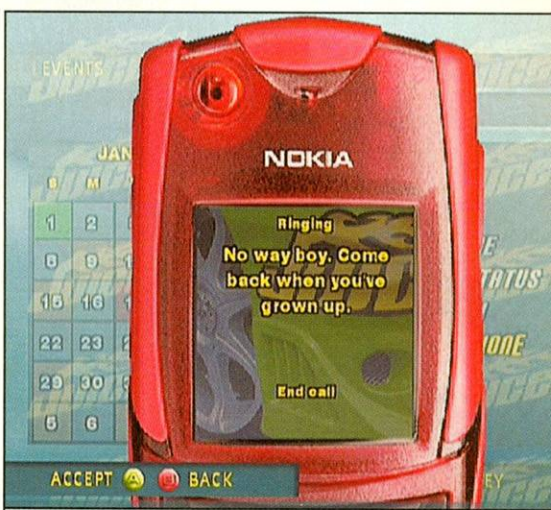
Die uns vorliegende Preview-Version machte schon einen richtig guten Eindruck. Die Wagenmodelle protzen mit schicken Reflexionen auf der Karosserie und realistischem Fahrverhalten – blindes Bleifuß-Heizen ist hier fehl am Platze. Die Städte sind sehr detail- und abwechslungsreich modelliert, allerdings wirkt alles noch etwas unscharf und matschig. Da könnten die Grafiker ruhig noch etwas dran polieren – oder ist das wieder das Ergebnis einer Multiplattform-Entwicklung? Wie auch immer, wir freuen uns auf einen weiteren Top-Racer. Doch halt – auch die Konkurrenz schläft nicht, und was die zu bieten hat, schauen wir uns jetzt auch mal an.

Burnout 3: Takedown

Wichtigste Neuerung gegenüber dem Vorgänger ist, wer hätte das gedacht, natürlich der Online-Modus. So ziemlich das gesamte Spiel wird auch online spielbar sein: 168 Rennen (inkl. Crash-Modus), 10 Locations, 67 Wagen, 40 Strecken – alles wird via Xbox Live für bis zu



Juiced: Der Honda Civic R – nicht gerade unser Traumauto, aber man muss ja klein anfangen.



Juiced: Per Handy könnt ihr andere Fahrer herausfordern – und stoßt auch manchmal auf Ablehnung



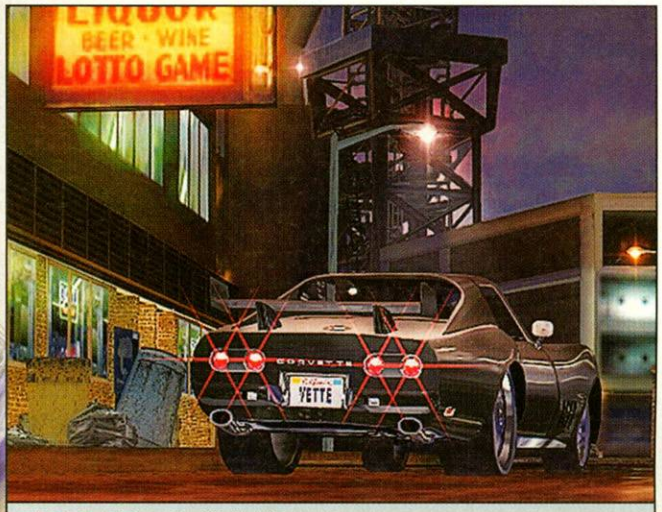
Burnout 3: Heizen allein reicht nicht. Die Konkurrenz muss gezielt ausgeschaltet werden.



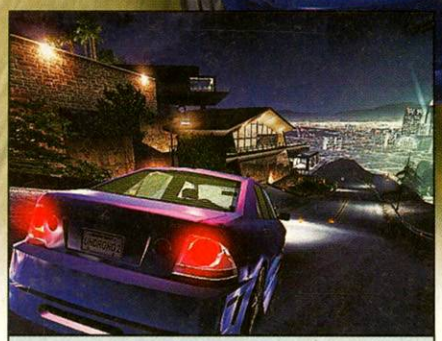
Burnout 3: Im dritten Teil geht es deutlich aggressiver zu. Jede unfaire Attacke wird belohnt.







Midnight Club 3: Glorifiziert die Straßenrennen nun zum Kulturgut. Was sagen die Behörden dazu?



NfS Underground 2: Wir freuen uns schon auf viele bunte Lichter und Leuchtreklamen.



OutRun 2: Knallroter Ferrari, offenes Verdeck und Blondinchen nebenan.

sechs Spieler möglich sein. Die KI der Computergegner wurde stark überarbeitet: Wenn ihr einem Rivalen zu nahe auf die Pelle rückt, füllt sich sein "Rache"-Balken und irgendwann zahlt er es euch heim. Am allercoolsten ist jedoch das "Aftermath"-Feature: Solltet ihr mal wieder durch die Luft segeln, könnt ihr durch Druck auf die Turbo-Taste euren Wagen noch ein wenig kontrollieren und so im Idealfall eure Gegner auch noch an eurem Crash teilhaben lassen. Dass die Geschwindigkeit in *Bornout 3: Takedown* mal wieder nicht von diesem Planeten ist, steht dabei außer Frage.

Midnight Club 3: DUB Edition

Rockstar Games wagen sich ja bekanntlich gerne mal an heikle Themen heran, die moralisch etwas... na, sagen wir mal "zweifelhaft" sind. Das geht sogar so weit, dass Dan Houser, Vice President of Creative bei Rockstar Games, Begriffe wie "Street-Racing-Kultur" fallen lässt, wenn er über *Midnight Club 3* spricht. Um dem kulturellen Hintergrund der nächtlichen Straßenrennen etwas mehr Ausdruck zu verleihen, verkündeten Rockstar Games nun mit Stolz die Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Automobil- und Lifestyle-Magazin "DUB". Diese Kooperation soll gewährleisten, die heißesten Trends der Automobil-Industrie und Tuning-Szene auch in *Midnight Club 3* mit einfließen zu lassen.

Need for Speed: Underground 2

Dass nach dem durchschlagenden Erfolg von *Need for Speed: Underground* ein Nachfolger ab Start steht, überrascht wohl niemanden. Wie zuvor ist der Schauplatz des Geschehens eine Großstadt, die in fünf Bereiche unterteilt ist – von der Berufsverkehr geplagten Innenstadt bis zum verkehrsberuhigten Wohngebiet. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Rennen aber nicht mehr einfach nur aneinander gereiht, nein, diesmal müsst ihr die Stadt selbst er-

JUICED

Vertrieb: ..... Acclaim
Hersteller: ..... Juice Games
Genre: ..... RSP
Erhältlich: 03.09.2004

Fertig gestellt

Ersteindruck
Hoffnungsvoller Hitkandidat mit neuen Ideen.

Tendenz

NEED FOR SPEED: Underground 2

Vertrieb: ..... Electronic Arts
Hersteller: ..... EA Games
Genre: ..... RSP
Erhältlich: Q3/2004

Fertig gestellt

Ersteindruck
The same procedure... jetzt auch bei Straßenrennen.

Tendenz

BURNOUT 3: Takedown

Vertrieb: ..... Electronic Arts
Hersteller: ..... Criterion
Genre: ..... RSP
Erhältlich: 17.09.2004

Fertig gestellt

Ersteindruck
Kein Zweifel: Das Ding wird alles niederbrennen!

Tendenz

Herzensbrecher

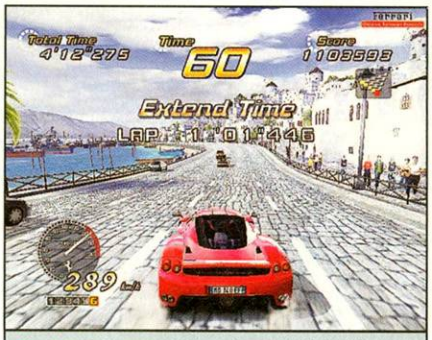
Einer der spaßigsten Spielmodi in *OutRun 2* ist der Heart Attack-Modus. Darin müsst ihr das Herz eurer Beifahrerin erobern, indem ihr die von ihr geforderten Fahrmanöver meistert. Zum Beispiel über eine bestimmte Distanz möglichst viele andere Verkehrsteilnehmer überholen oder besonders lange Powerslides ausführen. Je spektakulärer eure Fahrweise, desto mehr Herzpunkte prasseln auf euer Konto, was sich am Ende in eine Bewertung niederschlägt. Und wer will sich da schon blamieren?



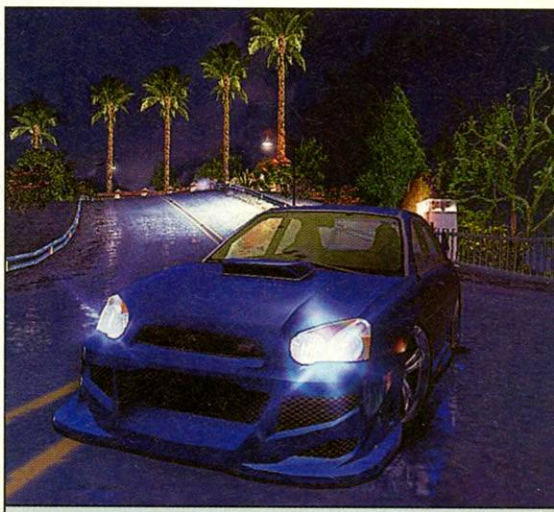
forschen und unterwegs andere Underground-Fahrer treffen. Erst mit den richtigen Kontakten flattern euch irgendwann die Einladungen zu den nächtlichen Asphalt-Aktivitäten zu. Das übliche Tuning eurer Schlitten könnt ihr dann auch gegen bare Münze den wahren Experten überlassen, die je nach Geldfluss eure Blechbüchse in ein wahres Kunstwerk verwandeln.

Street Racing Syndicate

Von den Eckpfeilern her unterscheidet sich *Street Racing Syndicate* bislang noch nicht von den bisherigen Racern dieser Machart. Eine Großstadt, ein Haufen lizenzierter Autos und ein kleiner Autofreak, der in der lokalen Straßenrenn-Szene nach ganz oben kommen will. So weit nix Neues. Ein paar Kleinigkeiten heben sich aber doch hervor: Zum Beispiel die "Dyno Machine", in der ihr euer Auto mit neuen Tuning-Bauteilen erst einmal auf Leistungssteigerung testen könnt, bevor ihr euch zum endgültigen Kauf entscheidet. Oder der brenzlige Online-Modus, in dem ihr in Wetteinsätzen ganze Fahrzeuge riskiert und diese dann auch erbarmungslos an eure Internet-Mitstreiter verlieren könnt – oder welche gewinnt. Ob sich *Street Racing Syndicate* mit solchen Ideen gegen die Konkurrenz behaupten kann? Wir werden sehen...



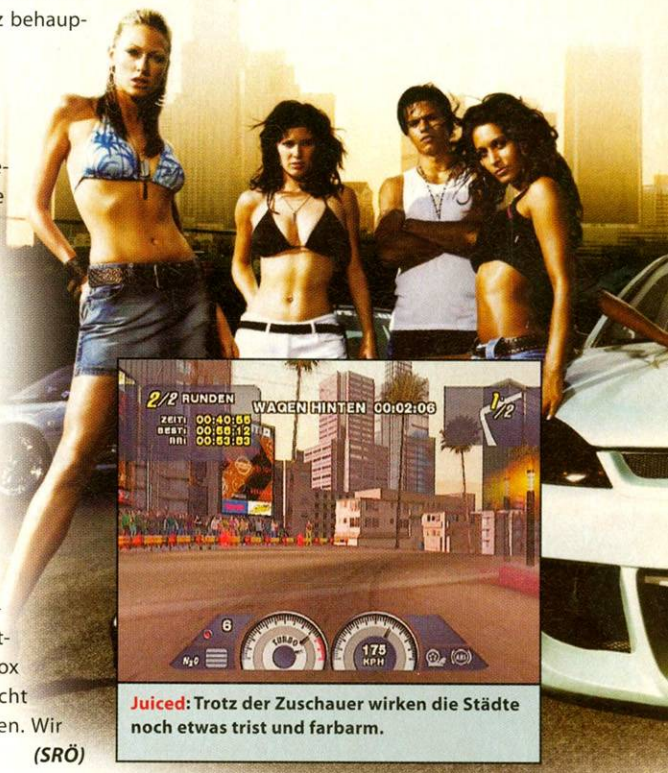
OutRun 2: Sommer, Palme Sonnenschein – kaum ein anderer Racer versprüht so viel Lebensfreude.



NfS Underground 2: Nachts, wenn alles schläft, erwacht auf den Straßen das richtige Leben.

OutRun 2

Nach 17 Jahren kehrt die Arcade-Legende zurück. Als Automat wurde *OutRun 2* auch schon in diversen deutschen Spielhallen gesichtet, auf Heimkonsolen werden Xbox-Spieler mit einer Umsetzung beglückt. Nach ausgiebiger Probefahrt im Automaten können wir unsere Vorfreude kaum unterdrücken: Nichts auf der Welt kommt dem Gefühl gleich, mit einem feuerroten Ferrari und Blondine auf dem Beifahrersitz durchs sonnige Palm Beach zu cruisen und mit messerscharfen Powerslides um die Kurven zu fliegen. Gegenüber der Arcade-Vorlage soll die Umsetzung noch deutlich erweitert werden – inklusive Xbox Live-Unterstützung, wobei bis zu acht Spieler gleichzeitig angepeilt werden. Wir können's kaum erwarten! ***(SRÖ)***



Juiced: Trotz der Zuschauer wirken die Städte noch etwas trist und farbarm.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB Edition

Vertrieb: ..... Take 2
Hersteller: ..... Rockstar Games
Genre: ..... RSP
Erhältlich: Q4/2004

Fertig gestellt

Ersteindruck
Straßenrennen als Kulturgut - was sagen die Behörden dazu?

Tendenz

STREET RACING SYNDICATE

Vertrieb: ..... Electronic Arts
Hersteller: ..... Namco
Genre: ..... RSP
Erhältlich: 2004

Fertig gestellt

Ersteindruck
Namcos Rückkehr auf den Rennspiel-Thron wird nicht leicht.

Tendenz

OUTRUN 2

Vertrieb: ..... Microsoft
Hersteller: ..... Sega
Genre: ..... RSP
Erhältlich: ..... n.n.b.

Fertig gestellt

Ersteindruck
Der Klassiker kehrt zurück, und zwar in ganz großem Stil!

Tendenz

HEAD-HUNTER

Redemption



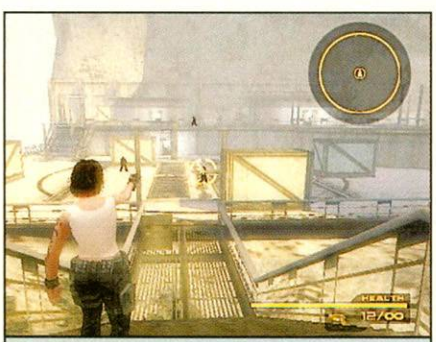
Und jetzt alle! „It´s a murder on the dancefloor! Lalalalalaaaa!"

Oberklasse oder Unterschicht?

2001 brachte Sega einen Stealth-Shooter auf den Markt, der trotz seines guten Rufes und der damals gerade heiß gelaufenen Idee vom virtuellen Leben als heimlicher Attentäter nur eine kleine Gruppe von Fans wirklich begeistern konnte (siehe Kasten). Vielleicht ist das Spiel ja einfach an euch vorbeigelaufen, oder ihr ward noch mitten im *Metal Gear 2*-Fieber… Auf jeden Fall hat Sega ein dickes Stück Arbeit vor sich, können sie sich mit *Redemption* doch nicht auf den üblichen Prequel-Bonus eines fett eingeschlagenen Vorgängers verlassen. Das muss aber nicht mal schlecht sein, denn so muss Sega durch Qualität überzeugen – nicht durch einen bekannten Namen!

Up and Down

Zwanzig Jahre sind seit dem ersten *Headhunter* vergangen. Ein übler, tödlicher Virus, von den verzweifelten Ärzten „Bloody Mary" getauft, hat



Die Locations wurden nicht nur mit mehr Abwechslung sondern auch mit mehr Platz gestaltet.



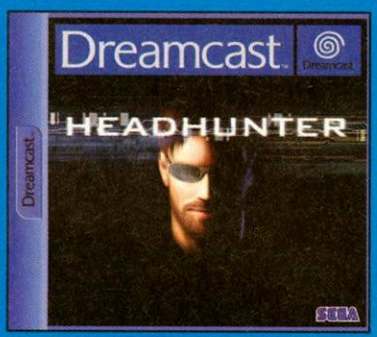
Giftgas ist nicht gut für den Teint. Leeza sollte sich hier schleunigst verpfeifen.

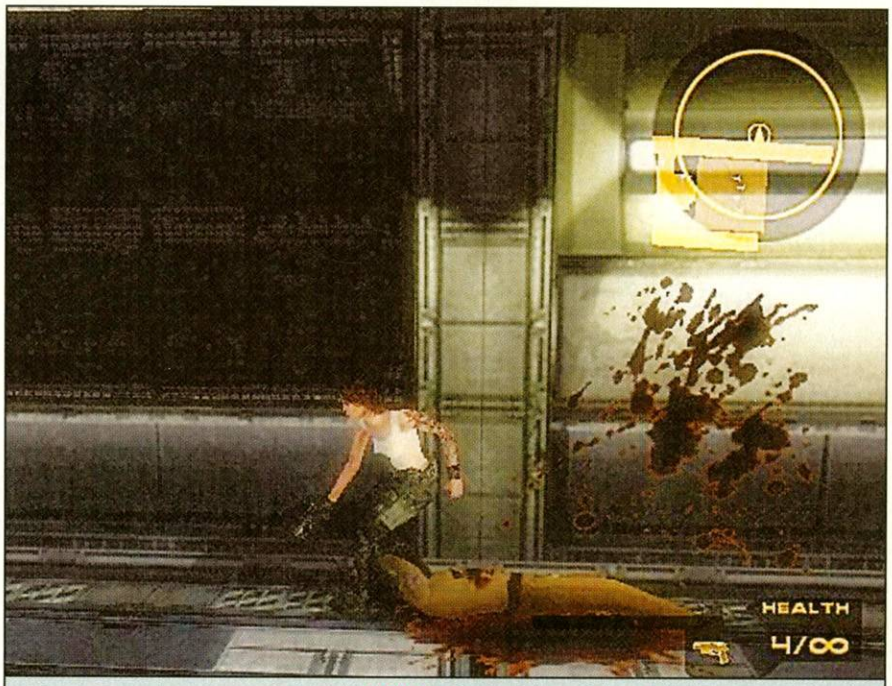


Das IRIS-HUD wartet mit schnörkellosen, aber nützlichen Features auf.

Jack Wade, Lektion eins

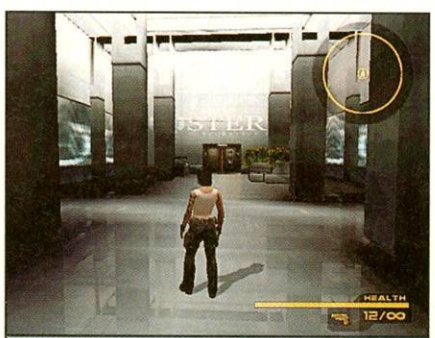
Als *Metal Gear Solid 2* gerade heiß im Gespräch war, präsentierte Sega mit *Headhunter* einen laut Papier heftigen Konkurrenten für Snake & Co. Jack Wade, seines Zeichens Ein-Mann-Armee mit dem Auftrag, die Mörder des Anti Crime Network-Präsidenten zu stellen, schlich sich leise und heimlich durch seine Dreamcast- und PS2-Welt und meuchelte dabei Armeen von Gegnern sauber per Genickbruch oder Kopfschuss. Die Storyline fanden wir ebenso scharf wie die clever eingestreuten Rätsel und Denkaufgaben. Umso mehr hat es uns geärgert, dass die technische Seite des Spiels ziemlich verbockt wurde. Nicht nur, dass die Grafikstrukturen knapp am Akzeptanzlimit rangierten, auch handfeste Systembugs wie aus dem Nichts auftauchende Gegner oder plötzlich von den Toten auferstehende Wachen ließen die Mundwinkel nach unten fallen. In *Resident Evil* finden wir das scharf. In einem Stealth-Shooter eher nicht. Trotzdem bekam *Headhunter* anno dazumal stolze 84% von unserem Schröder verpasst... zwei Jahre her... toll, jetzt fühle ich mich alt...





Bislang präsentiert sich das Spiel sehr... saftig. Mal schauen, was die USK dazu meint.

die Menschheit arg dezimiert. Als wäre der schlimme Biofinger noch nicht garstig genug, hat die Heimatstadt der beiden Hauptdarsteller im Spiel auch noch mit den Folgen eines Erdbeben zu kämpfen. Das hat die dortige Ordnung ordentlich durcheinander geschüttelt und für Anarchie auf den Straßen gesorgt. So hat sich die Welt in eine knüppelharte Zwei-Klassen-Gesellschaft geteilt. Die reichen Jungs leben hoch oben in glitzernden Wolkenkratzern, fernab des ganzen Drecks der verdreckten Straßenslums, während unten auf dem Boden die gesellschaftliche Unterschicht hausiert (Dealer, Mafia, Zuhälter, Posthütten-Onkel...). Nicht unbedingt die gastlichste Gegend und schon gar nicht die friedlichste. Kein Wunder also, dass selbst nach zwanzig Jahren ein mittlerweile halb ergrauter Jack Wade nach wie vor dem Attentäter-Business nachgeht und auf Bestellung Leute meuchelt. Da aber auch seine Knochen nicht jünger werden, hat er sich mit Leeza-X eine Schülerin gegönnt. Die hat neben ihren offensichtlichen Qualitäten (90-60-90) auch noch Attentäter-Gene in ihren Adern und wird von Jack als Nachfolgerin ausgebildet. In erster Linie bringt Leeza aber einen neuen Spielstil in *Headhunter* ein und soll jenen Kritikern den Wind aus den Segeln nehmen, die in Teil eins von Mr. Wade als einzig spielbarem



Wunderschöne Spiegeleffekte machen nur einen Teil des runderneuerten Grafikpakets aus.



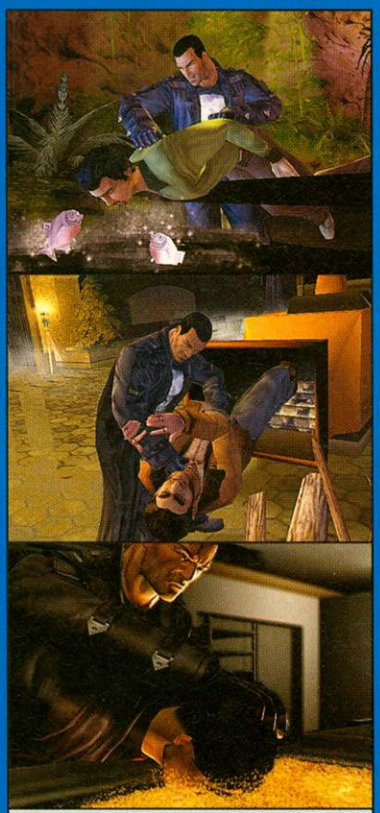
Die Motorrad-Stages des Vorgängers schenkt sich Sega in Teil 2.





Alternative 1: The Punisher

Strafe muss sein! Passend zum Kinofilm, der seit einiger Zeit in unseren Breitengraden läuft, werkelt THQ am ebenso beinharten *The Punisher*. Ihr schlüpft in die Haut von Frank Castle, einem eigentlich normalen Familienmenschen, dessen gesamte Sippschaft jedoch von einer Mörderbande auf eine Art und weise abgeschlachtet wurde, die man echt nicht mehr unter 18 freigeben kann. Und damit wären wir auch gleich beim Thema. Mr. Castle räumt im Spiel so dermaßen brutal mit sämtlichen Figuren auf, die auch nur halbwegs etwas mit dem Mord an seinen Angehörigen zu tun haben könnten, dass ein Erscheinen von *The Punisher* in deutschen Landen mehr als unwahrscheinlich ist. Allein schon in den zahlreichen Szenen, in denen ihr ausgiebig und interaktiv Informationen aus euren Opfern herausfoltern (und diese danach bei Bedarf in einem Häcksler entsorgen) dürft, kommen reichlich indizierungsverdächtig rüber. Genau wie im Film und in den düsteren Comics, zieht auch das Spiel den Großteil seines Reizes aus dieser rücksichts- und erbarmungslosen Gewaltdarstellung.



Die Storyline des Spiels stammt aus der Feder der Comicschreiber. Wie knüppelhart es darin zur Sache geht, könnt ihr aus diesen ersten Screenshots leicht ersehen.



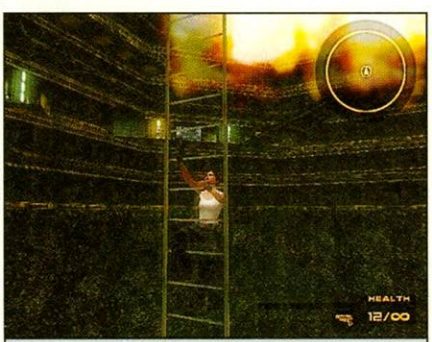
Wie ihr seht, geht es in den Slums der Unterwelt zum Teil sehr heiß her.

Charakter angeödet waren.

Neben Jack und Leeza könnt ihr auch eure Spielmittel frei wählen. Ob ihr euch Ghost-like ungesehen von Schatten zu Schatten schleicht oder lieber mit einer Uzi in jeder Pranke und einer Havanna im Mundwinkel durch Level und Fleisch ballert, bleibt ganz euch überlassen. In jedem Fall hilft euch das IRIS-Feature bei eurem Raubzug durchs Gegnerfleisch. Dabei handelt es sich um ein kybernetisches Augenimplantat, das in die Hornhaut eurer Spielcharaktere einoperiert wurde. Es liefert nicht nur nützliche Informationen über Gefahrenquellen und Personen um euch herum, sondern kommuniziert auch mit den Nerven in eurem Waffenarm und lässt ihn in Richtung Gegner schnellen. Auf gut deutsch: Das Anvisieren von Feinden im Spiel wird durch eine automatische Zielaufschaltung unterstützt, was *Redemption* vor allem für Frischspieler im Genre einfach zu erlernen macht. Ein billiger Spaziergang durch den Bits & Bytes-Park wird das Ganze deswegen allerdings nicht. Schon in der Preview-Version forderten die letzten Level selbst unseren redaktionsgestählten Daddelfähigkeiten alles ab!

Gun and Run

Worüber die Leutchen am Controller bei Teil 1 wohl am meisten gemosert, haben waren die Spielkamera und die Locations des Spiels. Beides hat Sega konsequent feingeschliffen. Im Vorgänger mussten wir uns noch mit einer Kamera begnügen, die sich nicht nur strikt geweigert hat, irgendwelche Blickwinkel zu wechseln, sondern auch noch mit sadistischer Freude meistens den denkbar blödesten

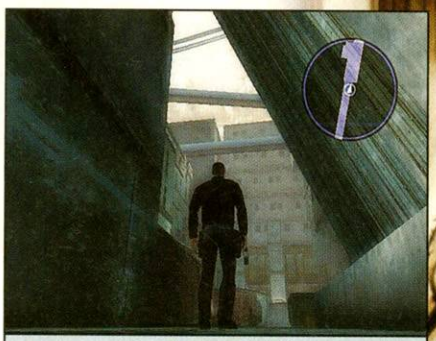


Dank frei rotierbarerer Kamera kann man seine... ähem... Lieblingsperspektive wählen.

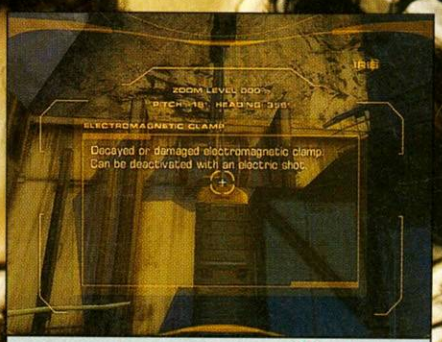


Manchmal muss man einem Spiel nur den richtigen Touch verleihen.

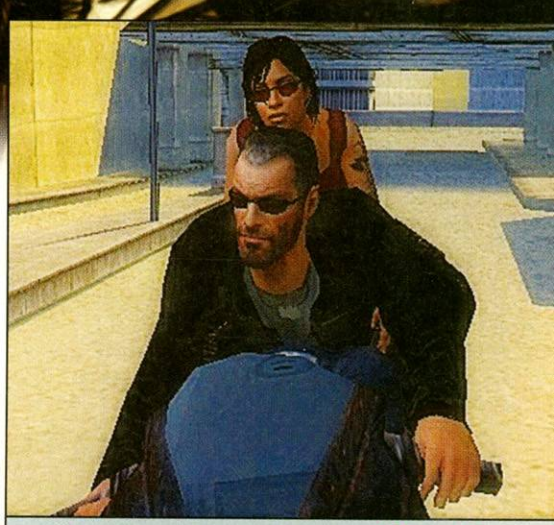
Ausschnitt ins Bild gehalten hat. Woosh – in Teil 2 dürft ihr das nervige kleine Biest zähmen und so einstellen, wie es euch passt. Thema Locations: Wo im Vorgänger noch ein Raum auf einen Gang auf einen Rauem auf einen Gang folgte, haben wir in unserer Beta-Spielsession schon so exotische Plätze wie ein Gefangenenlager voller verzweifelter Flüchtlinge, ein ekelhaftes, nach Tod stinkendes Genlabor samt gleichfalls ekliger Bewohner sowie eine brutale Western-TV-Show gesehen. Dort springen sich die „Gäste" à la *Running Man* zur Unterhaltung der Zuschauer gegenseitig an die Kehle. Ein zweischneidiges Schwert im Vorgänger waren u.a. auch die Motorrad-Sequenzen. Eigentlich als kleine Auflockerung des sonst strikten Action-Gameplays gedacht, gingen die Fahrzeug-Passagen den meisten Spielern eher auf die Nerven und wurden nur schnell nebenher durchgezockt, um wieder zum echten Spiel zurückkehren zu können. Amuze hat sich für den zweiten Teil dazu entschlossen, die Bikes im Stall stehen zu lassen. Zwar hätten wir es gern gesehen, wenn die Jungs und Mädels versucht hätten, das Dreierkonzept von Action/Stealth/Fahrzeug-Sessions beizubehalten, doch auch als reiner Shooter-Titel kommt *Redemption* jetzt schon klasse rüber. Auf der E3 machte das Spiel bereits einen rundum feinen und fertigen Eindruck. Allerspätestens im Herbst dürft ihr dann selbst den Attentäter in euch rauslassen! ***(BK)***



Mr. Wade in den versifften Straßenschluchten seiner einstmals blühender Heimatstadt.



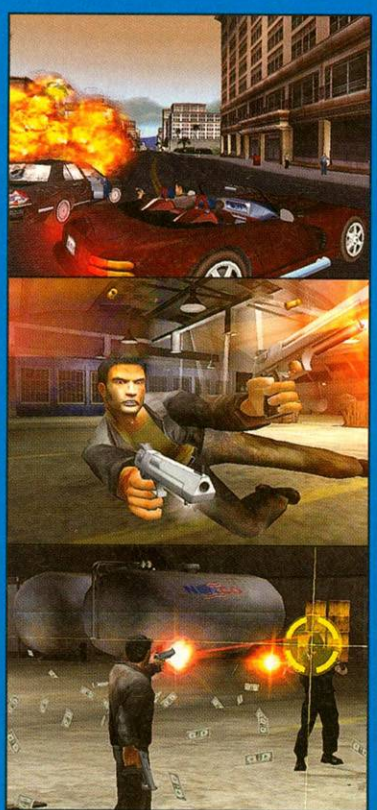
Zahlreiche Schießeisen, spacige Energiewaffen und Tools stehen euch zur Verfügung.



Ride it hard, Baby! In Teil zwei taucht Jacks Motorrad nur noch in Cut-Scenes auf.

Alternative 2: True Crime 2

Nach dem ordentlichen Erfolg von *True Crime: Streets of L.A.* war es nur eine Frage der Zeit, bis Activision den offiziellen Nachfolger ankündigt. In Teil 2, der für Anfang 2005 geplant ist, gibt es ein Wiedersehen mit dem L.A.-Cop Nick Kang. Man kann davon ausgehen, dass der kurzweilige Mix aus bewaffneter Action, Kung-Fu-Schlägereien und rasanten Verfolgungsjagden auch im nächsten Teil fortgesetzt wird. Nach der anfänglichen Idee, die Story in eine andere Metropole zu verlegen, soll nun das virtuelle L.A. soll noch weiter ausgebaut werden, obwohl bereits im Vorgänger satte 400 Meilen Straßennetz der US-Westküsten-Metropole auf Disc gepresst wurden. Am Spielkonzept des Nachfolgers gibt's nach wie vor nix zu rütteln. Nur eine Sache ist wichtig: Es muss mehr Abwechslung. Denn spätestens ab Level 5 war der ständig wiederkehrende Rhythmus aus Ballern, Schlägern, Fahren – Ballern, Schlägern, Fahren einfach etwas zu monoton.



Für gut erledigte Polizeiarbeit auf der Straße konntet ihr euch in Teil 1 neue Waffen, Moves & Autos freizocken.

Vertrieb: ..... Sega
Hersteller: ..... Amuze
Genre: ..... ACT
Erhältlich: ..... September 2004

Ersteindruck: Prima Sequel, das die Schwächen des ersten Teils ausmerzt.

Fertig: begin release

Tendenz:

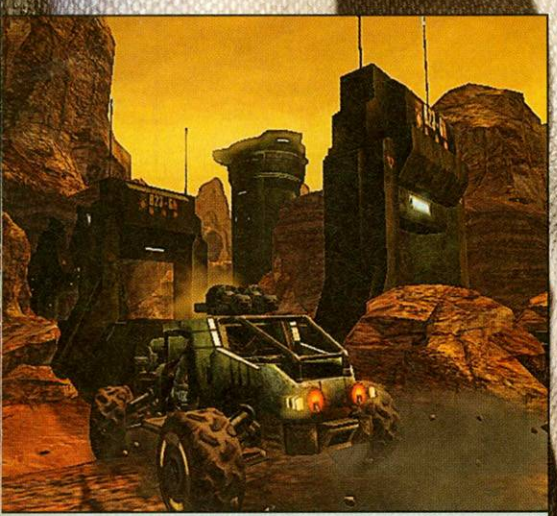
0% 100%

PARIAH

Wenn ihr bis zum Hals in der $%&#* steckt, geht's erst so richtig los!

Ein "Pariah" ist so etwas wie ein Ausgestoßener. So einer wie Doktor Jack Mason. Der arme Quacksalber ist nicht nur von übelbösen Depressionen gebeutelt, in fataler Weise desillusioniert und arbeitslos, sondern auch schwerst drogenabhängig. Doch Jack wird nach einem genetischen Laborzwischenfall wieder angeworben und mit der Beaufsichtigung und Behandlung von Karina J. beauftragt. Karina, oder "Subjekt B", ist die einzige Überlebende des Zwischenfalls und mit der Substanz "t149" kontaminiert, jetzt allerdings mit einer schicken weißen Strähne in ihrer ansonsten dunklen Haarpracht. Das alles interessiert Mason jedoch recht wenig, denn die arme Sau hat inzwischen jeglichen Lebenswillen verloren und nur seine ärztliche Verpflichtung gegenüber Karina hält ihn noch diesseits des Tartarus.

Als eines Tages das Shuttle der beiden bei einem Routinetransport mit einem gequälten



Mit vier Stahlmantelreifen unterm Hintern geht es doch gleich viel schneller voran.



Die Wasserleute sind ein seltsames Völkchen. Hoffentlich sind die friedlich!



Forschungsstationen machen erst dann richtig Spaß, wenn sie unter Wasser und undicht sind.



Solche verlassenen Computerterminals begegnen euch öfters in den bewaldeten Regionen.



Was das wohl für ein seltsamer Komplex ist? Vielleicht ist da drin ja was zu holen.



Die dicke Explosion der Plasmagranate verdampft das Wasser um sie herum.

Knirschen den Geist aufgibt, scheint es, als ob sich Jacks Wunsch endlich erfüllt... Doch entgegen aller Erwartungen überleben beide und finden sich in einer der lebensfeindlichsten Umgebungen des Sonnensystems wieder: Inmitten eines Hochsicherheitsgefängnissektors auf dem zerstörten Planeten Erde. Gerade als Jack dem Herrn für sein absolut toll gelaufenes Leben danken will, fällt ihm ein, dass er ein kleines Detail vergessen hat. Der Konzern weiß, das "Subjekt B" sich auf dem Planeten aufhält und wird in grob geschätzt sechzehn Stunden die totale biologische Dekontamination einleiten, um zu verhindern das sich "t149" weiter ausbreitet: Millionen von fünfzig Megatonnen Neutronenbomben, über Seelevel gezündet, dürften dafür mehr als ausreichen.
Und genau das ist der Moment, in dem Jack realisiert, dass das braune Zeug gerade mit Lichtgeschwindigkeit in den Ventilator geflogen ist.



***leks!* Auch wenn "Eden" auf der Rüstung steht... Jetzt heißt es laufen!**

Tage, wie dieser...

Obwohl *Pariah* ein Actionspiel in Reinkultur ist, betonen die Jungs von Digital Extremes immer wieder, dass besonders die Story einen sehr wichtigen Platz einnehmen wird. Zwar werden euch nicht derartig viele Möglichkeiten geboten wie in *Deus Ex* oder dem Paradebeispiel *Knights of the Old Republic*, doch es werden genug Verzweigungen und Entscheidungsmöglichkeiten da sein, um euch auch ein zweites oder drittes Mal durch die fesselnde Storyline zu führen – jedes Mal mit einem anderen Ergebnis. Actiontypisch dürft ihr natürlich auch die verschiedensten Waffen euer Eigen nennen, wobei der liebe Doktor anfangs nur mit einfachen Pistolen und vielleicht einer leichten Maschinenpistole umgehen kann. Alles andere werdet ihr im Laufe eurer Odyssee durch die zerstörte Landschaft lernen und natürlich auch irgendwie besorgen müssen. Wenn ihr schließlich stolz die "Titan-Fist" in den Händen haltet, müsst ihr die Monsterwumme zwar zuerst zeitraubend aufladen, könnt aber im nächsten Moment praktisch alles, was sich vor eurer Flinte befindet, als thermonukleare Schlacke abschreiben. Wem das alles noch viel zu harmlos ist, der darf sich an den so genannten WECs (Weapon Energy Cores) vergreifen und seine Waffen damit ordentlich aufdonnern. Von erhöhtem Schaden bis hin zu brandneuen Zusatzfunktionen ist alles drin, ihr müsst euch nur entscheiden, welche eurer Knarren ihr tunen wollt und ob ihr die Energie-Kerne nicht lieber einsetzt, um eure Laufgeschwindigkeit oder eure Lebensanzeige ein wenig zu erhöhen. Sicher ist, dass *Pariah* ein enormes Potential hat. Wenn Digital Extremes hält, was das Spiel heute schon verspricht, könnte uns ein weiterer Überraschungshit ins Haus stehen. ***(CS)***

No Pain, no Gain!

Als Doktor ist es natürlich eine eurer leichtesten Aufgaben, euren Körper am Laufen zu halten. Ihr habt serienmäßig euer Operationsbesteck dabei und könnt euch unbegrenzt selber verarzten... allerdings nur zu einem Preis. Wer mehr als zwanzig Punkte auf einmal heilt, merkt, dass sein Blickfeld sich verengt oder seine Sicht auf einmal für unabsehbare Zeit verschwimmt. Wie lange die "Bio Feedback" Erscheinungen andauern und ob es noch eine alternative Heilungsmöglichkeit gibt, ist allerdings noch nicht ganz klar.



Vertrieb: ..... Hip Interactive
Hersteller: ..... Digital Extremes
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q4/2004

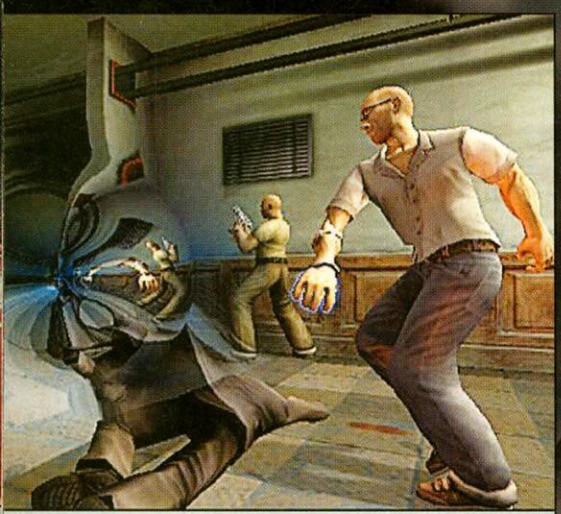
Ersteindruck: Hey, gar nicht mal so übel! Gute Story, klasse Ideen... weiter so!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

SECOND SIGHT



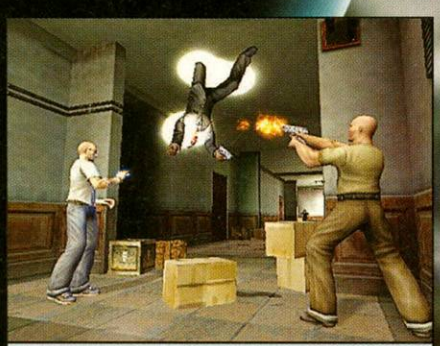
Erinnert an Matrix: Wenn die die Umgebung verzerrt wird, sind PSI-Kräfte am Werk.

Schon auf den ersten Blick sehr interessant!

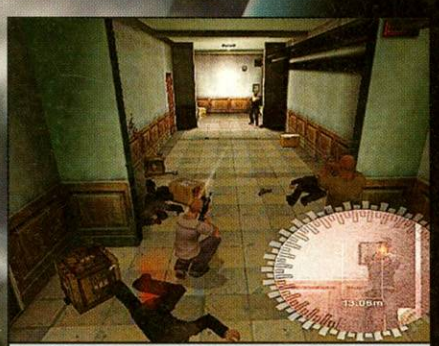
Für Gameplay-Revolutionen sind die Zeiten schlecht. Nicht aber für Evolution. Den letzten Schritt nach vorn machten Actionspiele mit dem Aufkommen des "Schleichspiels" vom Schlage eines *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid*. Ein neuer Trend kombiniert die beiden Actionstandarts "Ballern" und "Schleichen" nun mit Übersinnlichem. Midways *PSI-Ops* machte es vor. Codemasters *Second Sight* setzt es fort. Euer Held kann nicht nur ungesehen durch Räume schleichen, sondern auch übersinnliche Gaben wie Telekinese einsetzen. Konnten Lara und Co. bisher nur Kisten schieben oder tragen, dürfen die Haudegen der nächsten Generation sogar ihre Gegner mit purer Geisteskraft spektakulär gegen Wände schleudern.

Abrakadabra

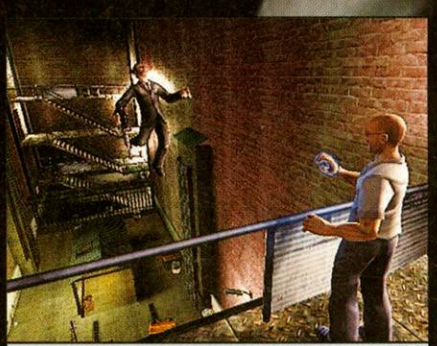
Second Sight-Protagonist John Vattic erwacht völlig traumatisiert in einem sibirischen Militärhospital, das von einem uralten Nazi-Wissenschaftler geleitet wird. Immer wieder plagen ihn Flashbacks, die Teile seiner Vergangenheit enthalten. Klar, dass John herausfinden will, wer er ist und was mit ihm passiert ist. Auf dem Weg aus dem Hospital bemerkt er erstmals seine neuen Fähigkeiten, die aber zu Beginn des Spiels nur mäßig ausgeprägt sind. Anfangs noch in Schlappen und Pyjamahose unterwegs, bewegt er per Gedankenkraft sperrige Objekte zur Seite und schleudert Wachen aus dem Weg. Wird er verwundert, muss sich John nur konzen-



Teamwork: John lässt seinen Gegner fliegen und der Kollege knallt ihn ab.



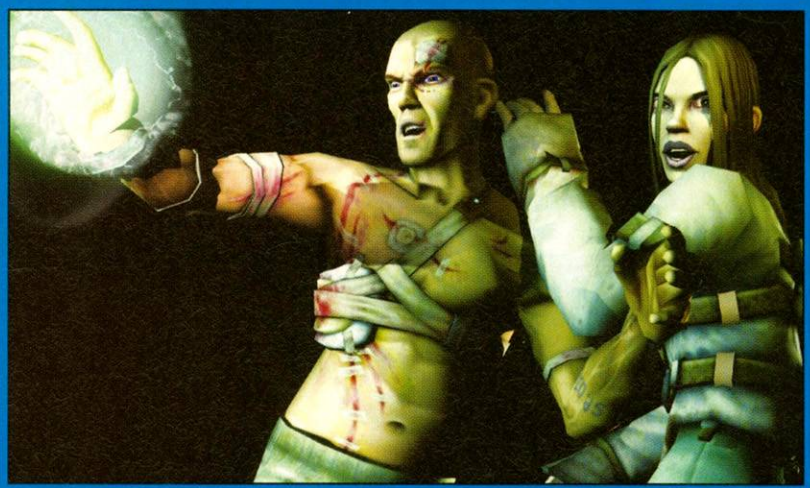
Zoomt ihr mit einem Gewehr an den Gegner ran, wird das Zoombild rechts unten gezeigt.



Verstecken nutzt nichts. John ist schon viel zu stark und holt sich alle einzeln.

Telekinese – Einbildung oder Wirklichkeit?

Die Telekinese ist auch als "Psychokinese" bekannt. Das Wort stammt aus dem Lateinischen und bedeutet "Geistesbewegung". Dabei handelt es sich um die Fähigkeit, allein durch Gedanken Einfluss auf die physikalische Wirklichkeit zu nehmen. Obwohl immer wieder davon berichtet wird, dass einzelne Menschen diese Gabe besitzen, gab es bisher noch keinen wissenschaftlichen Beweis dafür. Anhänger der Telekinese glauben, dass gerade die Anwesenheit eines Zweiflers die Telekinese verhindert, da dieser Gedanke entgegengesetzt wirkt.



trieren, um wieder zu genesen. Richtig abgefahren wird es, wenn er seinen Körper verlässt und den eines Gegners mental kontrolliert. So lassen sich Abschnitte völlig ungefährdet erkunden, zumindest bis ein anderer Gegner den Braten riecht. Doch nicht nur Menschen stehen auf Johns Übernahmeliste. Auch ein Gorilla eignet sich hervorragend, um ein bisschen Spaß zu haben. Im Laufe des Spiels entwickeln sich Johns Fähigkeiten immer mehr, so dass er gegen Ende des Spiels in der Lage ist, ganze Gegnergruppen mit einem PSI-Blast umzunieten.

Besonders gute Ideen haben die Entwickler von Free Radical für den Spielverlauf. John bewegt sich nicht nur in der Gegenwart, sondern seine Flashbacks sind voll spielbare Episoden. Dinge, die ihr also in der Vergangenheit tut, haben Einfluss auf das Spielgeschehen in der Gegenwart. Wie das genau geschehen soll, ließ Free Radical noch offen. Fest steht aber, dass beide Zeitstränge zum Finale zusammenlaufen sollen. 13 herkömmliche Waffen werdet ihr ebenso einsetzen können. Denn auch ein übersinnlicher, von Amnesie geplagter Held, muss mal ballern. Free Radical verspricht euch alles "Relevante" von Pistole bis zum Scharfschützengewehr.

Übersinnlicher Comic

Die Kombination aus Schleichen, harten Feuergefechten und dem Einsatz der PSI-Kräfte bietet spektakuläre Bilder. Wird John etwa beschossen, kann er je nach Status seiner Kräfte einen weit entfernten Gegner einfach á la Darth Vader heranziehen, ihn in die Luft heben und nach Bedarf noch im Flug unter Beschuss nehmen. Viele Abschnitte erinnern an den Film *Matrix*. Der Einsatz der PSI-Kräfte ruft oftmals eine Art Raumzeitverschiebung hervor, die manche Aktionen verlangsamt ablaufen lässt.

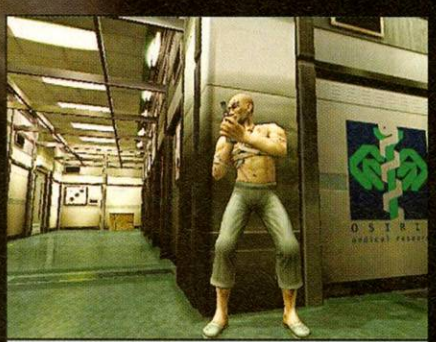
Grafisch erkennt man den typischen Free Radical-Stil. Die Charaktere sind leicht Comichaft gestaltet und erinnern etwas an *TimeSplitters*, oder entfernt an Ubis *XIII*. Codemasters hat mit dem Spiel definitiv einen sehr interessanten Titel im Angebot, der einem neuen Trend in Actionspielen vorwegnimmt. Spätestens zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft soll *Second Sight* im Laden stehen. ***(BS)***



Merke: Wer unsichtbar ist, kann schlecht gesehen werden. Warum also nicht Gebrauch davon machen?



Wenn John seine Kräfte einsetzt kommt es zu coolen Effekten auf dem Schirm.



Stealth wird mit zunehmendem Spielverlauf immer wichtiger.

Vertrieb: ..... Codemasters
Hersteller: ..... Free Radical
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q4/2004

Ersteindruck: Frischer Wind dank guter Ideen und toller Physik.

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

UNREAL CHAMPIONSHIP 2
Der Liandri-Konflikt

Wer das Schwert nicht ehrt, ist die FLAK-Gun nicht wert!

Mittlerweile ist *Unreal Championship* der definitive Online-Fragfest-König. In keinem anderen Spiel fallen täglich so viele virtuelle Internet-Leichen auf den blutbespritzten Boden wie hier. Interessanterweise sind die *Unreal*-Games mit Fokus auf Einzelspieler-Storyline bei der zockfreudigen Killgemeinschaft längst nicht so beliebt wie ihre reinen Online-Kollegen. Kein Wunder also, dass Epic Games große Hoffnungen in *Unreal Championship 2* setzt. Dabei will man die Fans des Vorgängers vor allem mit einem frischen Gameplay-Erlebnis in die neuen Arenen locken.

Klingentanz

Wie bringt man frischen Wind in ein Stück Software, das seit jeher nur aus der Massenabschlachtung virtueller Konkurrenten bestanden hat? Ein paar neue Waffen, Spielmodi und Level allein reichen dafür nicht aus, obwohl es im Liandri-Konflikt auch davon reichlich gibt. Nein, der große Schritt liegt im Nahkampf. Richtig gelesen. Aber jetzt dürft ihr in *Unreal* mit Schwert, Dolch und Kriegshammer aufeinander losgehen. Der Clou dabei: Ein Nahkampfprofi wird einem Fernkampfprofi im Liandri-Konflikt immer überlegen sein. Nicht nur verfügen eure Charaktere im Duell Nase an Nase über grausige Sofort-Tötungsmanöver, sie können auch den fliegenden Kugeln, Energiestrahlen und Raketen mit spektakulären Ausweichmanövern entgehen. Doppelsprünge in der Luft, Wandsprünge zwischen Säulen und Mauern sowie Saltos & Flickflaks satt hätten wir da beispielsweise im Angebot. Um diese komplexen Stunts würdig aufs Parkett legen zu können, haben die Entwickler die Third-Person-Perspektive ins Spiel eingebunden. Das Schießen fällt aus dieser Ansicht zwar schwer, dafür bietet sie aber perfekte Nahkampfkontrolle.

Doch es wird noch besser! Mit dem richtigen Timing lassen sich auf euch abgefeuerte Projektile mit euren Nahkampfwaffen sogar zurückschlagen! Da findet die Rakete ganz schnell ihren Meister im Dolch. Wo wir gerade beim Thema sind: Anders als noch im Vorgänger hat nun jeder der 14 *Unreal*-Charaktere unterschiedliche Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Stärke oder eben auch Waffenauswahl. Ganz klar: Der Genrekönig kam noch nie so frisch rüber! ***(BK)***



Auch in UC2 lässt sich ein gewaltiger Einzelspieler-Modus finden. Der taugt nicht nur als Training für Multiplayer-Duelle!



Insgesamt warten bis jetzt bereits 48 Arenen auf frisches Blut!



Spezielle Adrenalin-Fähigkeiten lassen euch Feindbeschuss abwehren.

Vertrieb: ..... Microsoft
Hersteller: ..... Epic Games
Genre: ..... EGO
Erhältlich: Q4/2004

Ersteindruck: Ein guter Schritt weg vom hirnlosen Fragfest!

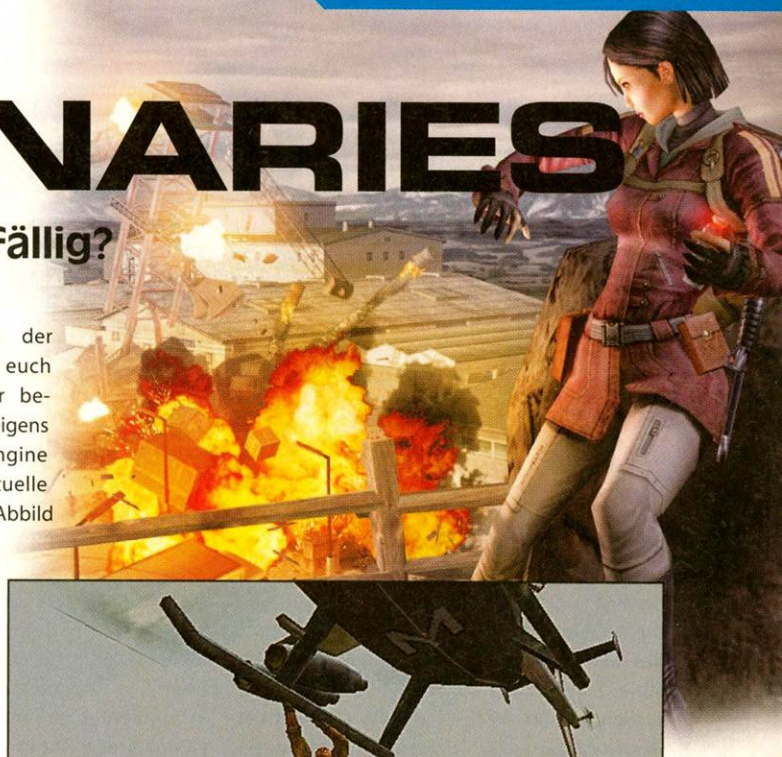
Fertig: start release

Tendenz:

0% 100%

MERCENARIES

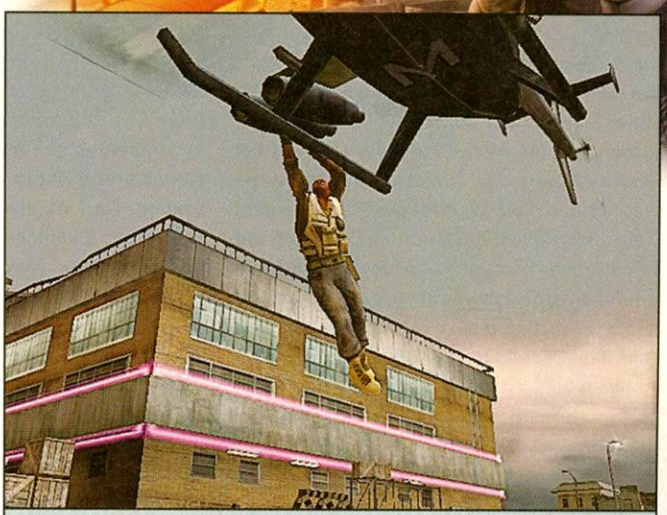
Ein wenig C4 zum Frühstück gefällig?



Stellt euch vor, ihr seid ein Rudel an und für sich harmloser Software-Entwickler. Ihr pflanzt euch in euer Büro und frönt nichts Böses ahnend eurem Tagewerk, als plötzlich euer Produzent mit mächtigem Getöse durch die Türe eures kreativen Refugiums bricht und mit hochrotem Kopf und wehenden Händen verkündet: „Ich will ein Actionspiel haben! Aber nicht irgendein Actionspiel, ein völlig frei erfahrbares Actionspiel! Ich will, dass man alles machen kann, was auch im wahren Leben möglich ist! Wenn ein Kerl abkratzt und seine Waffe auf dem Boden landet, will ich sie benutzen können. Wenn ich Sprengstoff in der Tasche habe, will ich jedes einzelne Gebäude im Spiel sprengen können! Wenn ein Panzer angefahren kommt, will ich den Fahrer rausschmeißen und das Teil highjacken können!" Klingt nach einem stressigen Tag, gell?

Geld regiert die Welt

Die Entwickler bei Pandemic verpassen ihrem Actionhit in spe gerade den Feinschliff. Wie bereits gesagt, ist der Freiraum, den euch *Mercenaries* lässt, sehr beeindruckend. Dank der eigens entwickelten Havok-Engine verhält sich die virtuelle Realität genau wie ein Abbild der Wirklichkeit. Kisten rotieren bei Beschuss in die passende Richtung, Explosionen zerstören Gebäude, menschliche Gegner werden von Detonationen ansehnlich durch die Luft katapultiert. Auch die Storyline bleibt völlig in eurer Hand. Zu Beginn wählt ihr euch einen von drei Söldnern aus, in dessen Rolle ihr dann schlüpft. Zur Wahl stehen ein Ex-Marine, ein britischer Geheimagent und ein schwedischer Kopfgeldjäger. Jeder von ihnen verfügt über eigene Talente, Fähigkeiten, Waffen. Ob ihr die dann im nordkoreanischen Krieg für die alliierten Streitkräfte, die Russenmafia oder die chinesische Armee einsetzt, bleibt ebenfalls euch überlassen. Genau wie die Wahl eures Equipments. Über 30 authentische Waffen von der Handgranate bis zum Sniper-Rifle stehen ebenso zu eurer Verfügung wie drei Dutzend Fahrzeuge. Helikopter, Jeeps, Kampfpanzer – was immer ihr haben wollt, ihr werdet garantiert fündig. Actionfans dürfen sich bei *Mercenaries* bereits jetzt auf eine rattenscharfe, offene Storyline und hohen Wiederspielwert freuen! ***(BK)***



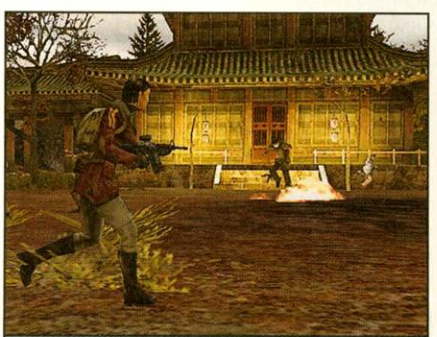
Theoretisch könnt ihr euch hinter das Steuer von über 30 Fahrzeugen klemmen. Wenn ihr denn ins Cockpit kommt.



Skywalker Sound zeichnet für den akustischen Teil des Spiels verantwortlich.



Eine eigens für Mercenaries konzipierte Engine sorgt für realistische Spielphysik.



Als Söldner schuldet ihr keiner übergeordneten Instanz außer dem Mammon Treue.

Vertrieb: ..... Activision
Hersteller: ..... LucasArts
Genre: ..... ACT
Erhältlich: ..... Anfang 2005

Ersteindruck: Völlige Handlungsfreiheit trifft beinharte Action. Rassige Combo!

Fertig: start — release

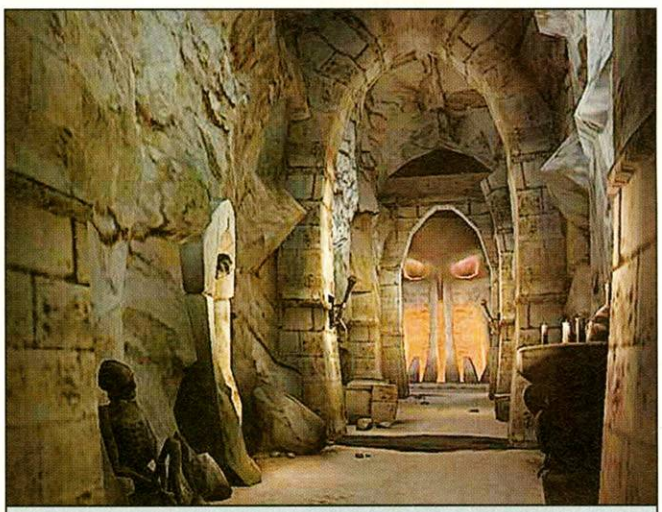
Tendenz:

0% — 100%

PLAGUE OF DARKNESS

Die Geißel der Finsternis verschlingt unsere Länder.

Wir befinden uns im Europa des tiefsten, dunkelsten Mittelalters. Der schwarze Tod schleicht durch die verdreckten Gassen der kalten Städte. Mit jedem Tag stapeln sich mehr Kadaver auf den Wagen der Leichenkutscher. Die Kirchenglocken hallen durch die Gosse, das einzige Geräusch, das die gespenstische Stille zerreißt. Die Menschen sind in Panik, suchen in ihrer Verzweiflung eine Lösung bei Hasspredigern und grausamen Hexenverbrennungen. Kein Wunder also, dass aus den Tiefen der Hölle ein Dämon emporsteigt, um sich am Zorn und der Angst der Menschen zu laben, bis seine alten Kräfte wieder hergestellt sind, er erneut materielle Form annehmen und dann die Herrschaft über die chaotische Welt an sich reißen kann. Nur einer kann den Teufel noch stoppen: Der tapfere Ordensritter Douran!



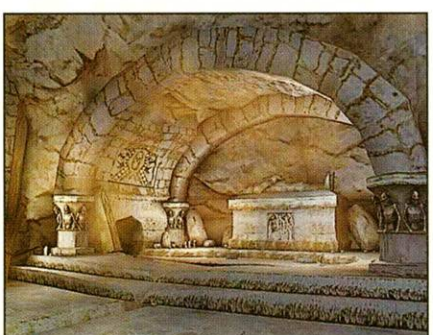
Design muss sein, dachte sich der Tormeister und baute uns eine sexy Schädeltür.

Nix für Milchzahnträger

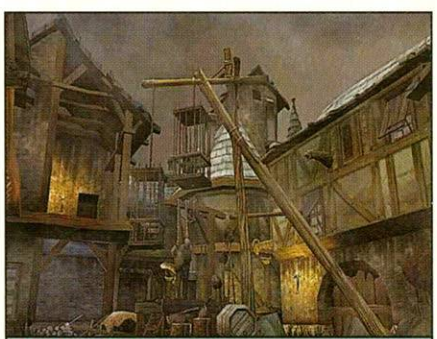
Ihr seht schon, *Plague of Darkness* wird nix für nervlich labile Zocker. Ganz klar auf eine ältere Zielgruppe ausgelegt, kommen Storyline, Grafik, Soundkulisse und Atmosphäre bereits jetzt extrem düster rüber, ähneln manchmal schon weit mehr einem reinrassigen Horrorspiel als einem Third-Person-Action-Adventure. Douran steht mit dem Chefdämon und den insgesamt 25 weiteren Gegnertypen im Spiel eine derbe Armee der Finsternis gegenüber, doch der Ritter weiß sich durchaus zu wehren! Dank zahlreicher Angriffsmanöver, Waffen, Haltegriffen und magischen Attacken lässt Douran so richtig den Teufel raus. Mittels bereits jetzt stilsicher eingearbeiteter Rollenspielelemente könnt ihr euer Alter Ego außerdem in seinen eigenen Fähigkeiten vorantreiben. Darf es ein schärferer Zweihänder sein oder vielleicht doch lieber ein getunter Donnerzauber? Oder wie wäre es ganz schlicht mit ein paar zusätzlichen Lebenspunkten? In den acht gewaltigen Levels mit ihren ca. 60 Unter-Welten werdet ihr reichlich Gelegenheit zur Erfahrungspunktehatz haben. Auch spezielle Tarot-Karten stehen dem Ritter zur Verfügung, die euch im Spiel noch mächtigere und spektakulärere Zauber- und Nahkampfkräfte zukommen lassen. Ein klasse Adventure für ältere Fingersportler mit Freude am Finsteren! ***(BK)***



Die albtraumhaft gestaltete Welt ist nix für sensible Seelchen.



Um nicht so zu enden, solltet ihr tunlichst Erfahrungspunkte einkassieren!



Gastfreundlich waren die Menschen des Mittelalters nicht. Dafür konnte sie klasse Käfige bauen!

Vertrieb: ..... Namco
Hersteller: ..... Widescreen
Genre: ..... ADV
Erhältlich: Q4/2004

Ersteindruck: Düster-authentisches Mittelalter-Adventure, extra blutig!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%



ObsCure

**IN DER SCHULE LERNST DU DINGE,
DIE DU NIEMALS WISSEN WOLLTEST.**

FEATURING:
SUM 41, SPORTFREUNDE STILLER
UND SPAN



WWW.OBSCURE-GAME.COM

Eine nächtliche High School. Fünf Teenager.
Und eine übernatürliche Bedrohung.
Ein Action-Adventure wie ein
verstörender Horror-Film.

"Die neue Genre-Referenz"
XBOX ZONE 08/04

AB JUNI 2004



ATARI

www.shr.cc

© 2004 MC2 - Hydravision. All rights reserved. Developed by Hydravision. Published by MC2. Distributed by Atari. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

PRINCE OF PERSIA 2

Alles ist vorherbestimmt, und das Schicksal mag es gar nicht, wenn es umgangen wird. Eigentlich hätte der Prinz sterben sollen, aber es kam halt anders. Das darf nicht sein, und deshalb wird der Dahaka heraufbeschworen, um den Lauf der Dinge wieder einzurenken. Optisch und thematisch wird das Spiel deutlich düsterer werden als sein Vorgänger, inhaltlich reist der Prinz nicht nur ein paar Sekunden durch die Zeit, sondern ganze Jahrhunderte. Deutlichste spielerische Veränderungen gibt es bei den Kämpfen: Die Gegner tauchen nicht stoßweise mit langen Ruhepausen dazwischen auf, sondern kontinuierlich über den Spielablauf verteilt. Kämpfe und Puzzles werden also nicht mehr ganz so streng voneinander getrennt sein. Der dunklen Stimmung angepasst, wird das Spiel auch einen etwas brutaleren Touch bekommen, durch den der Prinz seine Feinde köpft, zweiteilt oder andere unleckere Sachen mit ihnen anstellt. Im englischsprachigen Raum witzelt man bereits mit der Bezeichnung "Prince of Darkness". ***(SRÖ)***





Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Ubi Soft
Genre: ..... ACT
Erhältlich: 2005

Tendenz:

0% 100%

STAR WARS K.O.T.O.R. 2

Komplett ausgeschrieben heißt es *Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords* – länger ging's wohl nicht. Zeitlich spielt *The Sith Lords* fünf Jahre nach dem ersten Teil und euer Charakter, ein Jedi aus dem Exil, hat von den Vorfällen aus dem Vorgänger gar nichts mitbekommen. Wie zuvor könnt ihr den Weg zur hellen oder dunklen Seite der Macht wählen, wobei sich diesmal eure Entscheidung stärker auf eure Mitmenschen auswirkt. Sprich, wenn ihr ein geistig etwas weniger gefestigtes Mitglied in eurer Gruppe habt (welche übrigens aus maximal zehn Personen besteht), könnt ihr es mit zur dunklen Seite ziehen. Wie wir alle wissen, ist diese ja viel verführerischer. Großartige Änderungen in spielerischer Hinsicht sind allerdings nicht zu erwarten – größtenteils handelt es sich um Detailerweiterungen und Fehlerbeseitigungen des ersten Teils. So könnt ihr zum Beispiel euren weiblichen Charakteren schwarzen Lippenstift auftragen, damit sie teuflischer aussehen – na, wenn das mal kein Kaufgrund ist, was? ***(SRÖ)***





Vertrieb: ..... Electronic Arts
Hersteller: ..... Obsidian
Genre: ..... RPG
Erhältlich: 2005

Bewertung:

0% 100%

FORZA MOTORSPORT

Microsofts Antwort auf Sonys *Gran Turismo*-Reihe wird schon von Haus aus als "ultrarealistisch" angepriesen. Für den Spieler ist dann klar: Grobmotorische Bleifuß-Raser werden die meiste Zeit des Rennens abseits der Strecke verbringen. Bremsen also bitte *vor* der Kurve und nicht *in* der Kurve, sonst fliegt man *aus* der Kurve. Gott sei dank können Anfänger auf Fahrhilfen zurückgreifen, die einem viel Arbeit abnehmen. Zwar kann *Forza* nicht mit einem Fuhrpark von mehreren hundert Wagen aufwarten, dafür gibt es dann aber auch keine albernen Kleinwagen, sondern gleich die ganz dicken Maschinen – ein Porsche 911er ist da schon die Einstiegsklasse. Die aktuellen Rennspieltrends gehen aber auch an Forza nicht spurlos vorbei, denn das Tuning beschränkt sich nicht nur auf technische Bauteile, sondern umfasst auch ein paar optische Verschönerungen. Letztendlich zählen aber die PS unter der Haube und wir hoffen, dass der hohe Realismusgrad nicht ein schwächelndes Geschwindigkeitsgefühl zur Folge hat. ***(SRÖ)***





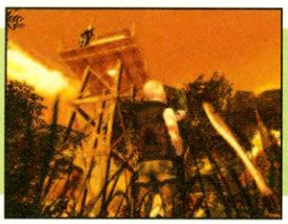
Vertrieb: ..... Microsoft
Hersteller: ..... Microsoft
Genre: ..... RSP
Erhältlich: 2005

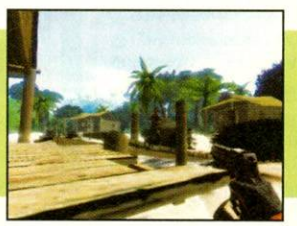
Bewertung:

0% 100%

FAR CRY: Instincts

Das deutsche CryTek-Studio hat mit der PC-Version des Spiels *Far Cry* einen optimalen Zeitpunkt erwischt. Während *Half-Life 2* und *Doom 3* noch auf sich warten lassen, warfen die Coburger einen nicht weniger beeindruckenden Shooter auf den Markt, welcher – man höre und staune – sogar im fernen Amerika massig Höchstnoten von der Fachpresse abstauben konnte. Die Konsolenumsetzung ist kein einfacher Port, sondern setzt auf viele Neuerungen wie frische Level, Waffen und Moves. Besonders stolz ist man auf den Editor, der es auch auf der Konsole erlauben soll, Mehrspielerkarten ganz nach seinem persönlichen Geschmack zu erstellen. Die auf der E3 gezeigte Version hatte aber noch mit allerhand technischen Problemchen zu kämpfen. Gerade die riesige Dschungelwelt macht der Konsole noch zu schaffen. Kein Wunder, die Hardwareanforderungen an den PC sind nicht gerade gering. Wie sich *Far Cry: Instincts* gegen potentielle Hits wie *Halo 2* schlägt, sollen wir gegen Ende des Jahres erfahren. ***(BS)***



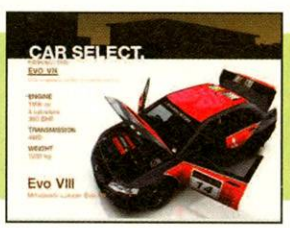


Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Ubi Soft
Genre: ..... EGO
Erhältlich: Q3/2004

Tendenz:

COLIN MCRAE RALLY 2005

Wenn's um Rallye-Spiele geht, gibt es eigentlich nur zwei Alternativen: *Colin McRae* oder *RalliSport Challenge*. Während Letzteres mit dem zweiten Teil die Messlatte gewaltig nach oben verschob, sind Codemasters mit ihrem rasenden Schotten nun ein bisschen im Zugzwang. Doch man lässt sich nicht verunsichern und setzt auf bewährte Qualitäten, nämlich ein sauberes und realistisches Fahrgefühl. Neben der obligatorischen Xbox Live-Unterstützung (bis zu acht Spieler) gibt es als Neuerung zum Beispiel ein "Benommenheits"-Feature, durch das nach einem üblen Crash die Umgebung schwankt und verwischt -- erst nach einen paar Momenten habt ihr wieder einen klaren Kopf. Die Detailstufe wird durch Zuschauer und ein feineres Schadensmodell (z.B. Lackkratzer) weiter erhöht. Zur großen Freude aller deutschen Spieler wird es in Version 2005 nicht nur deutsche Wagenmodelle wie den New Beetle oder den Golf V geben, es finden zudem auch Wertungsprüfungen in Deutschland statt. Vielleicht wird man ja die eine oder andere Umgebung wieder erkennen? ***(SRÖ)***



Vertrieb: ..... Codemasters
Hersteller: ..... Codemasters
Genre: ..... RSP
Erhältlich: 2005

Bewertung:

SPLINTER CELL 3

Im Jahre 2008 ist die Weltsicherheit in erster Linie durch elektronische Kriegsführung bedroht, aber ein erfahrener Geheimagent wie Sam Fisher wird auch damit fertig. In *Pandora Tomorrow* war der innovative Mehrspieler-Modus das durchschlagende Element, und dieses Erfolgsrezept soll auch im dritten Teil weiter ausgebaut werden – natürlich alles online über Xbox Live. So kämpft ihr als Spion nicht mehr allein gegen eine Horde Söldner, sondern infiltriert die feindlichen Anlagen als Team. Zum Beispiel können zwei Spieler sich gegenseitig auf höher gelegene Areale hinauf helfen: Über die "Räuberleiter" hebt ihr euren Kollegen über eine Wand, woraufhin dieser euch anschließend selbst hinaufzieht. Einfachere Varianten der kooperativen Zusammenarbeit sind natürlich solche Standardaufgaben wie Schmiere stehen oder Wachen ablenken, richtig tricky wird es, wenn beide noch ihr bekanntes High-Tech Equipment einsetzen. Die einfache Sprachkommunikation übers Headset garantiert nicht nur den reibungslosen Ablauf, sondern wird auch im heimischen Spielzimmer richtiges Spionage-Feeling aufkommen lassen. ***(SRÖ)***



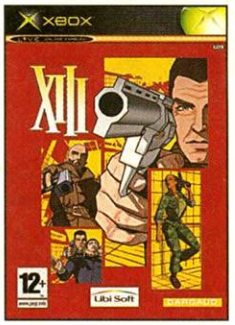


Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Ubi Soft
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q4/2004

Bewertung:

CHARTS

- neu
- rauf
- runter
- gleich



Wie aus dem Nichts schleicht sich Sam auf den ersten Platz unserer Charts. Er deklassiert mit seiner unnachahmlich coolen Art sogar den Prinzen aus Persien. Selbst Sams älterer Vorgänger kann sich noch in den Charts halten. Interessant auch der Widereinstieg des Original-*Halo* und der XBC-Version. Selbst *Counter-Strike* lässt sich nun einmal in den Top 20 blicken.

Xbox

	Diese Ausgabe	Letzte Ausgabe	Titel	Vertrieb	Wertung
▲	1	9	XIII	Ubi Soft	92%
▲	2	5	Morrowind: GOTYE	Ubi Soft	87%
▼	3	1	Splinter Cell: PT	Ubi Soft	95%
●	4	-	Star Wars Jedi Knight: JA	Activision	80%
●	5	-	Ghost Recon	Ubi Soft	80%
●	6	-	Ghost Recon: Island Thunder	Ubi Soft	82%
●	7	-	Mech Assault	Microsoft	85%
●	8	-	Batman: Rise of Sin Tzu	Ubi Soft	70%
▼	9	3	Beyond Good & Evil	Ubi Soft	90%
●	10	-	Rainbow Six 3	Ubi Soft	88%
●	11	-	Dead or Alive XBV (XBC)	Microsoft	71%
▲	12	19	Project Gotham Racing 2	Microsoft	89%
▼	13	6	Dead or Alive 3 (XBC)	Microsoft	89%
◆	14	14	Splinter Cell (XBC)	Ubi Soft	94%
▼	15	4	Counter Strike	Microsoft	79%
●	16	-	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	92%
▼	17	2	PoP: The Sands of Time	Ubi Soft	90%
●	18	-	MX Unleashed	THQ	84%
●	19	-	Die Sims brechen aus	EA	87%
▼	20	16	Need for Speed: Underground	EA	88%

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.

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	SW: Knights of the Old Republic	Xbox	Bioware
2	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3	Zelda: The Wind Waker	GameCube	Nintendo
4	PoP: The Sands of Time	PlayStation 2	Ubi Soft
5	Metroid Prime	GameCube	Retro Studios
6	Rainbow Six 3	Xbox	Ubi Soft
7	Pro Evolution Soccer 3	PlayStation 2	Konami
8	Splinter Cell	Xbox	Ubi Soft
9	Max Payne 2	Xbox	Rockstar
10	Tetris	Game Boy	Nintendo

Christiane Pröpper (16), Düsseldorf

DVD

Spitzenreiter: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs (2 DVDs)

Was Ubi Soft bei den Spielen ist, ist Warner bei den DVDs. *Herr der Ringe* ist der Renner bei den Filmfreunden. Sowohl Trilogie als auch Einzelfilme verkaufen sich blendend.

Platz	Titel	Vertrieb
1	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs (2 DVDs)	Warner Home
2	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (2 DVDs)	Warner Home
3	Herr der Ringe: Trilogie (Kinofilme)	Warner Home
4	Last Samurai (2 DVDs)	Warner Home
5	Tatsächlich... Liebe	Universal
6	Herr der Ringe: Die Gefährten (2 DVDs)	Warner Home
7	Fluch der Karibik (2 DVDs)	Buena Vista
8	Luther	Universal
9	Harry Potter und die Kammer des Schreckens (2 DVDs)	Warner Home
10	Das Boot: Director's Cut (Special Edition)	Columbia

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

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

Platz	Titel	Vertrieb
1	Halo 2	Microsoft
2	Halo	Microsoft
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	Lucas Arts
4	Ninja Gaiden	Tecmo
5	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft
6	Grand Theft Auto Double Pack	Rockstar
7	Red Dead Revolver	Rockstar
8	Hitman Contracts	Eidos
9	Crimson Skies	Microsoft
10	Full Spectrum Warrior	THQ

CHARTS

RED CHARTS

MARTIN MIRBACH



Spiele Top 3:

1. ObsCure
2. Syberia II
3. Chronicles of Riddick

Buch: Bülow: Der Bauch ist rund

Film: Der Wixxer

CD: Scorpions: Unbreakable

Und sonst? Fährt immer noch auf Winterreifen…

BJÖRN SEUM



Spiele Top 3:

1. Full Spectrum Warrior
2. Chronicles of Riddick
3. MTV Music Generator 3

Buch: Cowley: Was wäre wenn?

Film: Das Wunder von Bern

CD: Beastie Boys: To the 5 Boroughs

Und sonst? Kommuniziert nur noch in militärischen Einzeilern.

BENJAMIN KEGEL



Spiele Top 3:

1. Van Helsing
2. Rallisport Challenge 2
3. Curse: The Eye of Isiss

Buch: Herr der Ringe: Untiere und Völker

Film: The Day after Tomorrow

CD: Dragonhammer: Time for Expiatation

Und sonst? Will jetzt endlich Doom 3 zocken, verdammt!

STEFAN SCHRÖDER



Spiele Top 3:

1. Chronicles of Riddick
2. ObsCure
3. Syberia II

Buch: W. Moers: Käpt'n Blaubär (mal wieder...)

Film: Shrek 2

CD: Amplifier: dto.

Und sonst? Wartet auf die Extended-Edition der "Herr der Ringe 3"-DVD

TOM GERLACH



Spiele Top 3:

1. Dancing Stage Unleahed
2. Shrek 2
3. Harry Potter 3

Buch: Traumschiff Surprise: Periode 1

Film: Der Wixxer

CD: Till Brönner: That Summer

Und sonst? Versucht verzweifelt, tanzen zu lernen.

KARSTEN ROHLOFF



Spiele Top 3:

1. ObsCure
2. Chronicles of Riddick
3. Shadow Ops

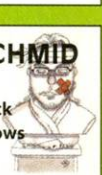
Buch: Sun Tsu: Die Kunst des Krieges

Film: Mindhunters

CD: Böhse Onkelz: E.I.N.S.

Und sonst? Nix. Gääähhn…

CHRISTIAN SCHMID



Spiele Top 3:

1. Chronicles of Riddick
2. Thief: Deadly Shadows
3. Roadkill

Buch: Dan Brown: Sakrileg

Film: Legion of the Dead (DVD)

CD: Ugra Karma: Cosmic Fear

Und sonst? "Candle in the Wind" ist KEIN Party Lied! Wirklich nicht! Nein!!

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%

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%

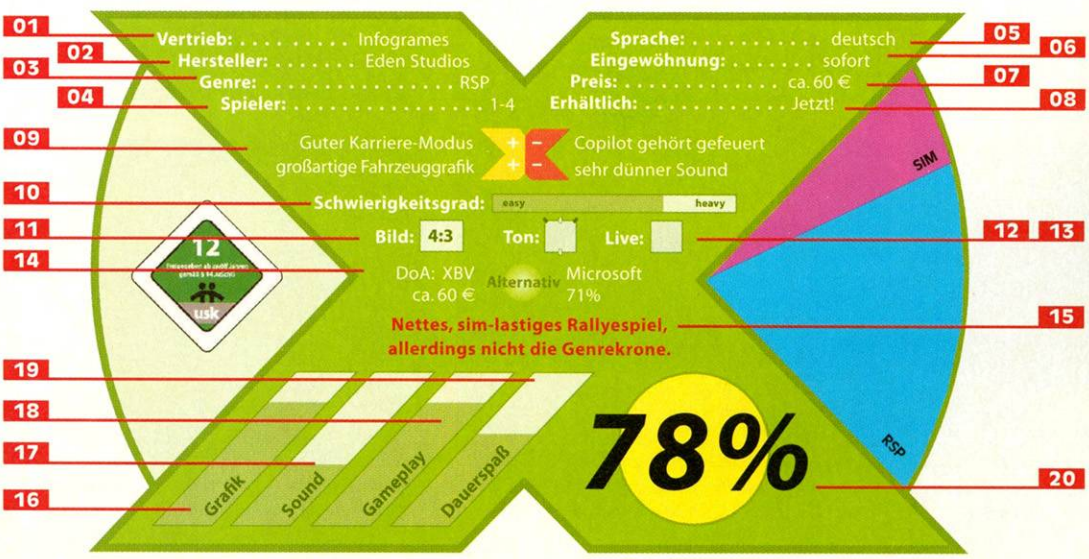
Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Finger weg!

Unter 10%

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

Was steht in der Box?

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 schnell durchgezockt?
20 **Bewertung:** Was die Wertung bedeutet, steht nebenan.

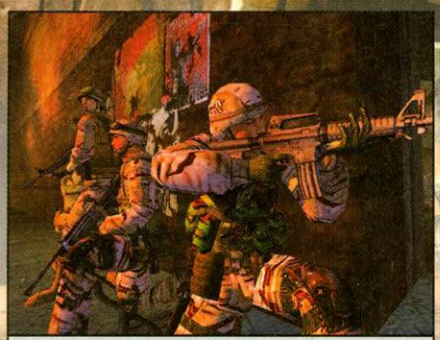


Ton- und Bildformate

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.

dts dts
stereo
surround
DD 5.1
mono
4:3 16:9

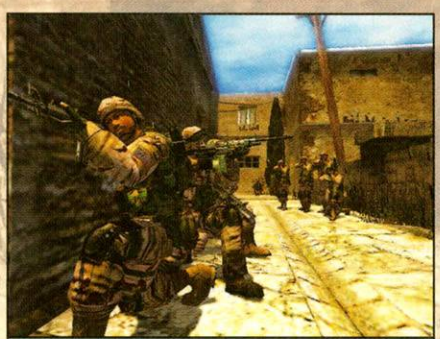
FULL SPECTRUM WARRIOR



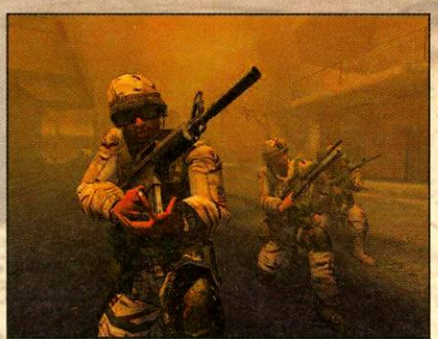
In Sachen Ausrüstung und Taktik zeigen sich die Xbox-Soldaten 100 % korrekt.

XBG 5/04 an Leser XY. Wir haben ein Review für Sie, Sir. Over!

Wenn Sergeant Chago Mendez von Tangos spricht, denkt er nicht an Paartänze, sondern an Feindkräfte, die ihm schon mehr als einmal ans Leder wollten. In zehn Jahren, die der Sohn kubanischer Einwanderer in der Army aktiv ist, hat er schon einiges gesehen. Der Feldzug im fiktiven Zekistan aber stellt selbst seinen Einsatz im Irak in den Schatten. Dort, zwischen Afghanistan und Pakistan, hat sich Guerillaführer Mohammad Jabbour Al Afad einen Machtbereich geschaffen, unter dem vor allem die Zivilbevölkerung leidet. Zekistan ist seit dem Zusammenbruch Afghanistans und des Iraks zu einem Hort für Terroristen aller Couleur geworden. Vor allem die Taliban verstehen sich mit Jabbour prächtig. Im Herbst 2004 kommt es zur erneuten Invasion der Koalition in Zekistan. Mendez ist dabei an vorderster Front. Schon in den ersten Tagen eliminiert die Koalition das Kriegsgerät Al Afads. Ein regulärer Kampf findet nicht mehr statt. Nun setzen die selbsternannten Gotteskrieger auf Häuserkampf…



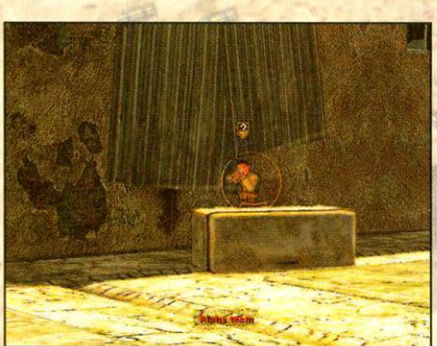
Team Alpha rückt vor. Team Beta gibt Rückendeckung. So und nicht anders ist die Doktrin.



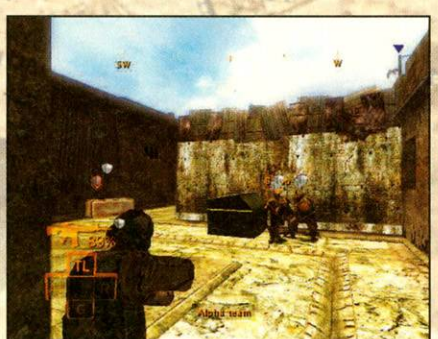
Schwerer Fehler. Alle müssen zur gleichen Zeit nachladen. Das birgt Chancen für die Gegner.

Gotteskrieger gegen GIs

Wie die Mujaheddin sich das vorstellen, erleben Mendez' Leute schneller, als ihnen lieb ist. Als sie gerade einen UN-Konvoi eskortieren, rauschen Granaten auf die Männer nieder. Tangos haben sich in der ganzen Stadt verschanzt. Glücklicherweise habt ihr aber in einem Ausbildungslager gelernt, wie ihr mit einer solchen Situation umgehen müsst. Pandemics



Per L-Taste könnt ihr an den Gegner ranzoomen. Zielmarkierung für den Granatwerfer.



Die grauen Schilder über den Soldaten markieren volle Deckung. Treffer sind ausgeschlossen.



Volle Deckung. Beschuss durch den Feind. Die Marines gehen in Formation.

Full Spectrum Warrior gibt euch das Kommando über insgesamt acht Soldaten, aufgeteilt in ein Alpha- und ein Bravo-Team. Beide Einheiten werden unabhängig voneinander gesteuert, per Y-Taste lässt es sich flott von A nach B wechseln.

Euer Kommandant will all seine Männer wieder unbeschadet nach Hause bringen. Tote werden nicht toleriert. Aus diesem Grund gibt es eine fast schon vorschriftsmäßige taktische Ausrichtung für den Häuserkampf. Dass *Full Spectrum Warrior* auf einem Übungsprogramm der US-Armee basiert, merkt man sofort. Der Titel setzt auf eine Mischung aus Action und Echtzeitstrategie. Jedes Teams kann nur als Ganzes dirigiert werden, einzelne Soldaten können nicht gesteuert werden. Rambo-artiges Vorgehen ist hier nicht nur unsinnig, es ist sogar unmöglich.

Auf dem Bildschirm seht ihr vier Cursors, einen pro Soldat. Die vier Cursors werden zusammen per Analogstick bewegt. Dabei haben Alpha und Bravo feste Aufstellungen. Bewegt ihr die Cursors an eine Wand, stehen die Jungs hintereinander. An einer Ecke formieren sie sich so, dass einer ungefährdet um die Ecke lunzen kann. Die Teams können aber auch hervorragend Deckungen auf der Straße nutzen. Befehligt ihr das Quartett hinter ein Auto, nehmen sie eine geduckte Viererposition ein. Schon im Tutorial wird euch eingebläut, wie ihr eure Truppe sicher durch die engen Straßen einer arabischen Stadt bringt. Verharren auf offener Straße ist wie eine Partie Russisch Roulette.

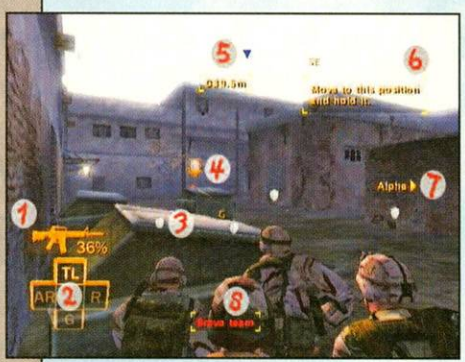
Die Kamera kann während der Teambewegung frei bewegt werden. So könnt ihr euch, während die Recken laufen, umschauen und damit Seitenstraßen und Dächer ausspähen. Sollte das Team überraschend beschossen werden, genügt ein Druck auf den B-Knopf und alle bleiben stehen. Ein weiter Druck lässt die Jungs zur nächsten Deckung hetzen.

Fox One, Fox Two

Realismus total: Munition, Granaten und Raketen sind im Kampf stark limitiert. Ebenso Schuss- und Wurfweite der Waffen. Der typische Einsatz läuft in etwa so ab: Ihr seht eine scheinbar leere Straße vor euch. Ein GPS-Gerät öffnet eine Karte, auf der die Stadt und der Zielpunkt eingezeichnet sind. Ein parkendes Auto gibt Schutz. Team Alpha geht dahinter in Deckung. Das Bravo-Team sichert die gegenüberliegende Seite, so dass Team Alpha weiter zur nächsten Deckung vorrücken kann. Plötzlich wird ein Tango gesichtet. Leider hat euer Gegner eine gut gedeckte Position. Erbitterte Schusswechsel bleiben ohne

Politisch korrekte Truppe

Bravo- und Alpha-Team sind keine texanischen Cowboys aus der weißen Mittelschicht, sondern ein bunter Haufen aller ethnischen Gruppen. Cpl. Andre Devereux etwa ist Afro-Amerikaner, der dank der US-Arme 140 Pfund abspecken konnte. Private Asher Shehadi, Sohn syrischer Einwanderer, schafft es mühelos beide Kulturen unter einen Hut zubringen. Einerseits ist er stolz auf seine Abstammung, würde aber für Amerika sterben. PFC Alex Silverman hingegen ist Jude aus Philadelphia, aber nicht weniger patriotisch. PFC David Shimenski hat polnische und niederländische Vorfahren, ist mit seinen 21 Jahren aber schon verheiratet. Schließlich macht Pvt. Jay Ota die Truppe mit seinen asiatischen Wurzeln komplett. Polynesisch-japanisch, wohnhaft in Honolulu. Wer will dem Spiel da noch etwas politisch Unkorrektes vorwerfen?



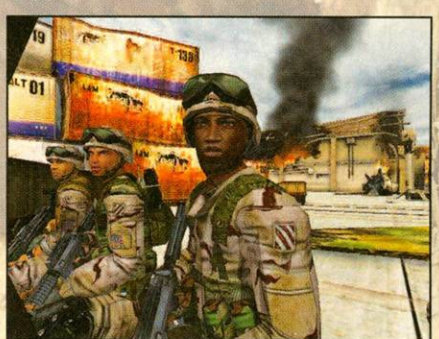
Einsatzerklärung

Auf dem Schirm seht ihr stets lebenswichtige Anzeigen.

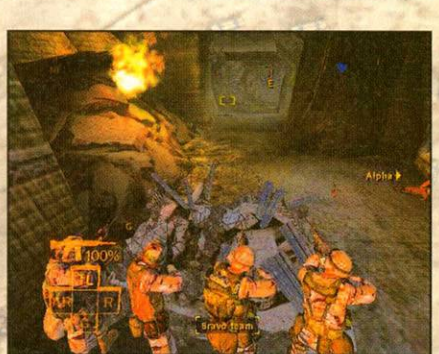
1. Waffe des aktuellen Soldaten mit Munitionsanzeige.
2. Soldaten können innerhalb des Teams gewechselt werden.
3. Schild zeigt sichere Position des Soldaten an.
4. Schild zeigt gedeckte Position des Feindes an.
5. Entfernung des Teams zum Ziel.
6. Aktuelles Missionsziel.
7. Position des anderen Teams.
8. Aktuelles Team.



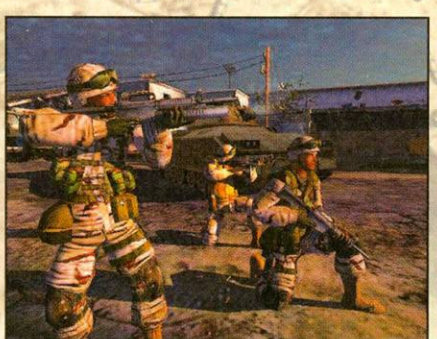
Die Army ist toll. Das Spiel wirkt stellenweise wie eine virtuelle Werbung.



Andre "Rabbit" Devereux nach dem Einsatz. Puh, mal heil da raus gekommen.



Das Bravo-Team auf der Suche nach Terrorfürst Al Afad. Der versteckt sich noch.



Es gibt kein Zurück! Die acht wackeren Soldaten haben immer ein festes Ziel.



Black Hawk Down. Hier werden keine Helis abgeschossen, die Szene erinnert aber daran.

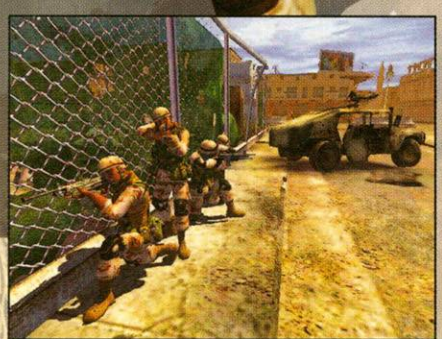


Wirkung. Ihr müsst näher ran. Team Bravo konzentriert also heftiges Sperrfeuer auf den Feind, damit Team Alpha den Kerl umgehen und von der Flanke her angreifen kann.

Leider stößt der taktische Aspekt schnell an seine Grenzen. Die vielen Möglichkeiten eines richtigen Echtzeitstrategiespiels schöpft *Full Spectrum Warrior* nicht aus. Eure Männer können weder ein Haus besetzen, noch die kleinste Mauer überqueren. Hier bekommt der Realismus Einhalt geboten. Hat sich ein MG-Schütze in einem Haus verschanzt, ist es nicht machbar, dort eine Handgranate hineinzuwerfen, egal wie nahe ihr am Fenster steht. Es müssen gleich wertvolle M209-Granaten verschossen werden. Ebenfalls ärgerlich: Befehlt ihr euren Männern, auf einen flankierten Feind zu schießen, dauert es mitunter vier bis fünf Sekunden, bis tatsächlich ein Schuss fällt.

Focus Alpha!

Die Atmosphäre des Spiels besticht durch eine Menge guter Ideen. Gespeichert wird anhand so genannter "Sitreps". Diese Lagebesprechungen können nur an bestimmten Punkten im Spiel gegeben werden. Auch die acht Soldaten, von denen jeder eine eigene Biografie und Persönlichkeit mitbringt, wirken überzeugend. Die GIs sind immer gut gelaunt. Gerade in diesem Zusammenhang wirkt *Full Spectrum Warrior* oft wie ein Werbespiel der Army. Gestorben wird in der virtuellen Armee nicht wirklich. Egal, ob der Teamleader gerade die volle Breitseite einer



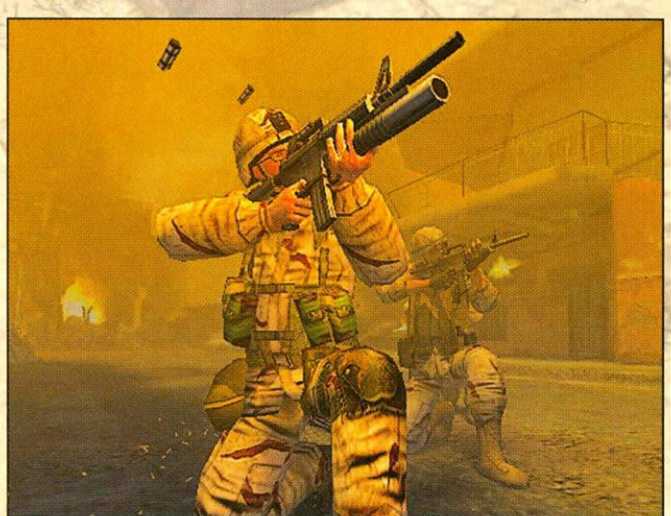
Jeder Soldat im Team ist Spezialist. Das schwere M60, auch "Säge" genannt, ist dabei.



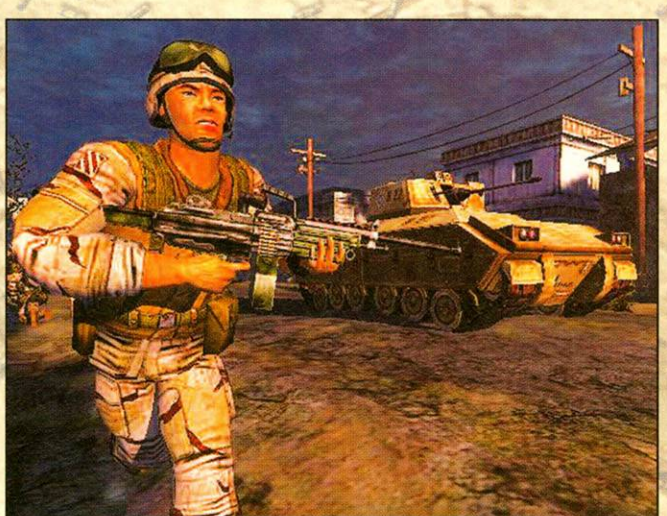
Die Videos zwischen den Missionen sind stimmig und zeichnen das Spiel aus.



Der Beginn der Tragödie für euer Team. Die radikalen Islamisten greifen den Konvoi an.



Gefährlich, aber manchmal nötig: Schusswechsel auf offener Straße. Die Gefahr von Verlusten ist hoch.



Gelegentlich bekommt ihr im Spiel Unterstützung durch leichte Panzer. Meist müsst ihr sie aber beschützen.

islamistischen Granate abbekommen hat – der Sani flickt ihn zusammen. Schon nach wenigen Sekunden lädt der wackere Soldat seine Knarre mit einem vulgären Spruch erneut durch. Fazit: Der Einsatz in Zekistan macht richtig Spaß. Übrigens auch online im Koop-Modus mit einem Mitspieler.

Der Schwierigkeitsgrad ist schön ausbalanciert. Kommt eine schwere Stelle auf euch zu, könnt ihr vorher speichern. Die Rücksetzpunkte sind fair gewählt. Gesetzt des Falles, dass man das Spielprinzip begriffen hat und seine Soldaten nicht zugunsten eines Geländegewinns verheizen will, kommt es nur selten zu Frust. Verluste sind meist immer die direkte Konsequenz von Leichtsinnigkeit.

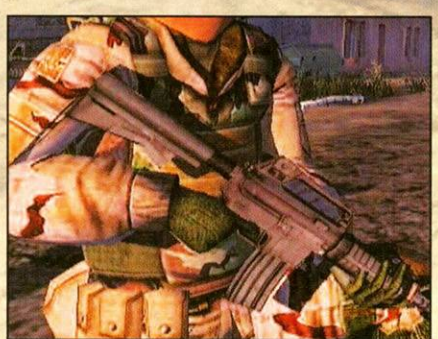
Ein richtiger Volltreffer ist *Full Spectrum Warrior* in Sachen Technik. Motion Capturing war für Pandemic aufgrund der realistischen Bewegungen der Soldaten die richtige Entscheidung. Optisch bekommt ihr schöne Texturen zu sehen, hübsche Explosionen und voluminöse Raucheffekte. Besonderes Lob möchten wir den Sounddesignern aussprechen. Gewehrschüsse, heranrauschende Raketen oder ein Luftschlag fordern alle Kanäle einer 5.1.-Anlage bis zum Anschlag. ***(BS)***

Wichtiges Utensil: Das GPS

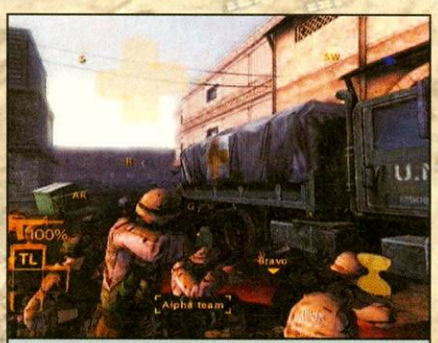
Wer sich in den winkligen Gassen nicht verlaufen möchte, sollte das GPS-Gerät öfters nutzen. Es gibt Auskunft über viele Dinge.

1. Verbandsplatz und Feldquartier
2. Position von Alpha- und Bravo-Team
3. Aktuelles Ziel
4. Feindposition





Die Ausrüstung der Truppe ist authentisch. Das M4 gehört zum Standard eures Teams.



Das Kreuz symbolisiert, dass ein Soldat ärztliche Hilfe benötigt. Ihr müsst ihn dann schultern.



Christian Schmid

Die zweite Meinung

Gar nicht mal so übel, was die Jungs der U.S. Army da so zum Training vorgesetzt bekommen! Als Fan diverser Kriegsfilme und einschlägiger Spiele konnte ich mich vor allem für die hübsch verwackelte Kamera und das allgemeine Chaos des Schlachtfelds begeistern. Wenn Granaten und Feindbeschuss die eigene Deckung mit Splittern und Deck überziehen und die heiseren Schreie der bösen Zekis die gebrüllten Befehle meines Truppführers übertönen fühle ich mich direkt auf die imaginären Kriegsschauplätze Zekistans versetzt. Auch die Idee, dass genau so viele Leute reingehen wie rauskommen ist nicht übel. Durchladen und Spaß haben!

DER RIVALE

Rainbow Six 3

Terrorbekämpfung ist Terrorbekämpfung. Ob in Zekistan oder rund um die Welt: In *Rainbow Six 3* als auch in *Full Spectrum Warrior* agiert ihr taktisch. In beiden Spielen steht das Team im Vordergrund. Allerdings ist *Rainbow Six 3* im Vergleich eher etwas für Individualisten. Legt ihr es darauf an, könnt ihr mit Ding Chavez auch mal als einsamer Wolf losziehen. Zwar geht es im Team leichter, doch ist Not am Mann, geht es auch solo. Die Atmosphäre ist sehr authentisch, denn Entwickler Redstorm legt seit jeher viel wert auf Realismus bei den Rainbow Six-Spielen. Lock and Load!



So macht Terrorjagd Spaß!

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

88%

Vertrieb: THQ
Hersteller: Pandemic
Genre: STG
Spieler: 1-2

Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 45 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ sehr realistisch lebendige Soldaten
\+ Atmosphäre ist klasse
\- taktisch doch beschränkt

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:** ✔

16 usk

Rainbow Six 3 ca. 60 €
Alternative
Ubi Soft 88%

Spektakuläre Mischung aus Taktik und Action. Mehr davon! Over and out.

SIM
ACT
STG

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

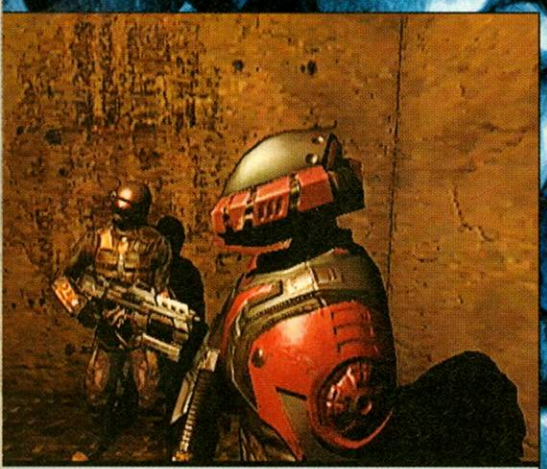
87%

THE CHRONICLES OF RIDDICK

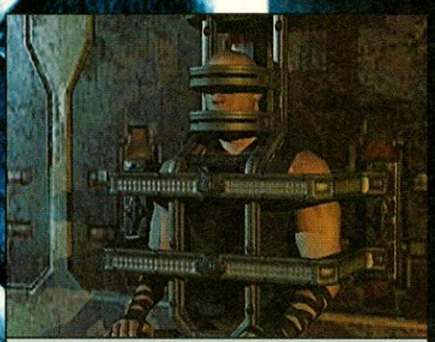
XBG GAMES AWARD

Escape from Butcher Bay

Was ist dein Leben wert, wenn es nicht mehr dir gehört?



Die Detailfülle der Figuren grenzt teilweise schon an Overkill.

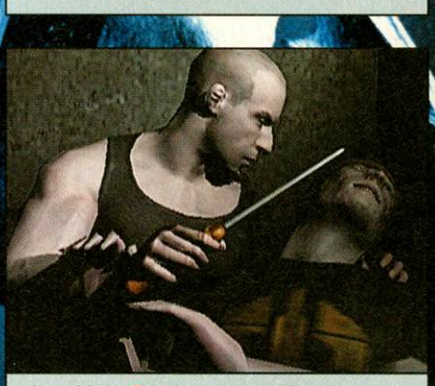


Haben die Dreckskerle etwa Angst vor euch? Sieht fast so aus.

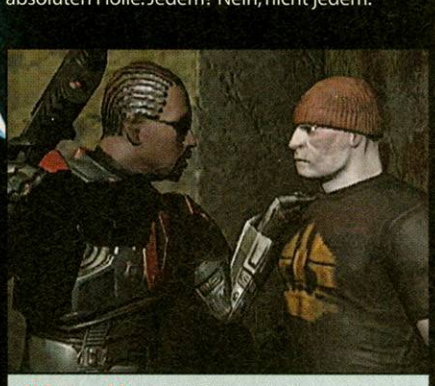
Wenn alle Stricke reißen, jede "Wiedereingliederungsmaßnahme" fehlschlägt und keine Mauer der Welt einen Verbrecher halten kann, dann… wird der Unglückliche nach Butcher Bay umgesiedelt. Die private Haftanstalt wird von einem reichen Geschäftsmann und brutalen Profisöldnern geschmissen. In den drei Hochsicherheitsbereichen "Maximum I", "Maximum II" und "Maximum III" herrschen Menschen verachtende Zustände. Anarchie, willkürliche Exekutionen und regelrechte Kriege zwischen den rivalisierenden Häftlingsbanden machen jedem Neuling das Leben zur absoluten Hölle. Jedem? Nein, nicht jedem.



" Psssssst! Du willst doch nicht noch eine aufs Maul haben, oder? Hab ich mir gedacht!"



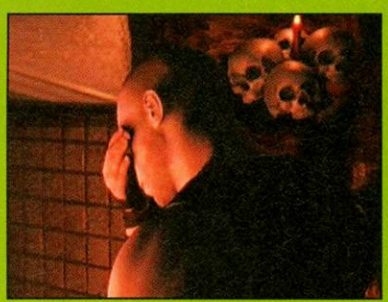
Oberschläger Rust kann seinen Schraubendreher gerne postwendend zurückhaben.



Abbot und Rust sind Oberaufseher und Gefangenenboss. Ganz üble Gesellschaft.

Finsternis

Die unteren Ebenen von Butcher Bay wurden während einer gewaltigen Revolte aufgegeben und zugemauert. Die überlebenden Gefangenen wurden durch die permanente Dunkelheit und den Nahrungsentzug allmählich zu geistesgestörten Kannibalen. Dem Ansturm der kreischenden Horden müsst ihr mit nichts weiter als einer halbleeren Pumpgun und einer verlöschenden Taschenlampe begegnen... und den Weg durch ein Labyrinth in vollkommener Finsternis finden. Am Ende dieses Höllentrips steht jedoch die Begegnung mit dem geheimnisvollen "Papa Joe", der unserem Helden im wahrsten Sinne des Wortes die Augen öffnet. Das Riddick seitdem seltsame Stimmen in seinem Kopf hört lässt sich angesichts der neu gewonnenen Dunkelsicht aber sicher verschmerzen. Oder?







Brechende Knochen

Riddick ist in jeder Beziehung außergewöhnlich. Schon seine Ankunft in Butcher Bay verläuft etwas anders als geplant... Riddick bricht Johns, dem einzigen Jäger, der ihn jemals fassen konnte, mit einer beiläufigen Drehung des Handgelenks das Genick und macht sich augenblicklich auf den Weg Richtung Ausgang. Als er das rettende Licht fast erreicht hat, wird er unsanft von Johns geweckt. Nur ein Traum? Na ja, dann eben nächstes Mal.

Die eigentliche Ankunft verläuft etwas anders. Die vom Wüstenwind blank geschliffene Stahlkonstruktion des Festungsbaus strotzt vor automatischen Geschützen und Überwachungskameras. Der schwer gepanzerte Söldner zu eurer Linken stellt sich als Abbot vor und macht euch gleich eines klar: Ab jetzt gehört ihr mit Herz und Nieren ihm, und nur ihm. Bei Aufständen, Einwänden oder zu lautem Husten sind die Wachen gerne bereit, den Inhalt eures Schädels über die nächste Wand zu verspritzen. An eine Entwaffnung der Offiziere braucht ihr erst gar nicht zu denken: Wenn eure genetische Signatur nicht im Zentralrechner gespeichert ist, teilen die Sturmgewehre tödliche Stromschläge aus.

Nicht viel später spaziert ihr durch die Gänge eures neuen Zuhauses und redet ein wenig mit den Insassen. Innerhalb des Max I Bereich könnt ihr euch frei bewegen, solange ihr keine Dummheiten anstellt. Schnell wird klar, dass ein gewisser "Rust" hier das Sagen hat. Zwei seiner Schläger liegen bereits mit gebrochenem Genick in eurer Zelle. Die Nahkämpfe verdienen dabei besonderes Augenmerk, da ihr auch hier die Ego-Perspektive nicht verlasst. Ihr dürft also aus Riddicks höchsteigenem Blickwinkel Geraden, Schwinger, Haken und Ellbogenstöße verteilen. Die donnernde Hintergrundmusik lässt, in Kombination mit dem Knirschen der brechenden Nasenbeine, dem grandiosen Schadensmodell und der realistischen "Ragdoll-Physik" jeden Action-Fan in Jubelrufe ausbrechen. So hart und realitätsnah wie in *Chronicles of Riddick* prügelt man in keinem anderen Spiel!

König der Killer

Chronicles of Riddick ist tatsächlich eines jener Ausnahmespiele, die man in Aktion gesehen haben muss, um zu glauben was einem erzählt wird. Wow! WOW!! Allein die Grafik! Ob es nun die regelrecht schwer wirkenden Panzerungen der Wächter sind, die realistischen Schadenstexturen, die grandiosen Bewegungsabläufe oder der gelungene Schattenwurf... es passt einfach alles! Die Steuerung geht nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Was den Spieler aber vor allem bei der Stange halten dürfte, ist die gelungene Mischung aus Schleichen, Dauerfeuer und Adventure-Elementen. Irgendwie fühlt man sich wie ein ganz harter Hund, wenn man Gefangenenduelle ausficht, sich für ein wenig Kohle um diverse Leute "kümmert" und seine Mitgefangenen mit Sprüchen Marke Riddick gehörig einschüchtert. Die deutsche Version wird übrigens lediglich synchronisierten Bildschirmtext und Untertitel bekommen, was bei den exzellenten englischen Stimmen aber eher ein Bonus als ein Nachteil ist. Alles in allem ein echter Überraschungshit – wenn jetzt noch ein Multiplayer Modus und eine etwas längere Spieldauer drin gewesen wären... ***(CS)***



Na, das ist ja mal eine liebliche Krankenstation. Holt euch bloß keinen Schnupfen!



Die Wächter sind sich auch für spontane Exekutionen nicht zu schade.



Selbstschussanlagen und ziemlich eindeutige Warnschilder: Düstere Aussichten.



Der finstere Kerl im Vordergrund ist Hoxie, der Besitzer des gesamten Planeten.



Yep, richtig. Dieser bärtige Geselle ist kein anderer als Riddick höchstselbst.

"Geh aus meinem Kopf raus!!"

Zur Story kann man nicht viel sagen, ohne zu viel zu verraten, doch wer näheres wissen und etwas über das weitere Schicksal unseres Lieblingsmörders erfahren will, dem sei der im Sommer anlaufende Film *The Chronicles of Riddick* und der neue Anime *Dark Fury* wärmstens empfohlen. Übrigens stellt das Spiel sozusagen die Vorgeschichte zum Film dar. Die Genaue Reihenfolge für Interessierte:

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (XBOX/2004)
Pitch Black: Planet der Finsternis (DVD/2000 - Special Edition DVD/1.6.2004)
Dark Fury(Anime) (DVD/ 15.6.2004)
The Chronicles of Riddick (Kino/12.8.2004)







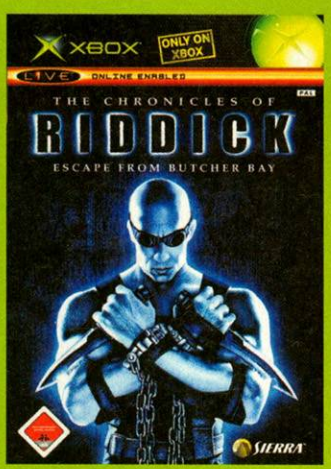
Willkommen in Butcher Bay!

Holt euch den Hochsicherheitstrakt nach Hause! In Zusammenarbeit mit Vivendi verlosen wir als Hauptpreis

1 Microsoft Xbox Crystal Clear &

The Chronicles of Riddick

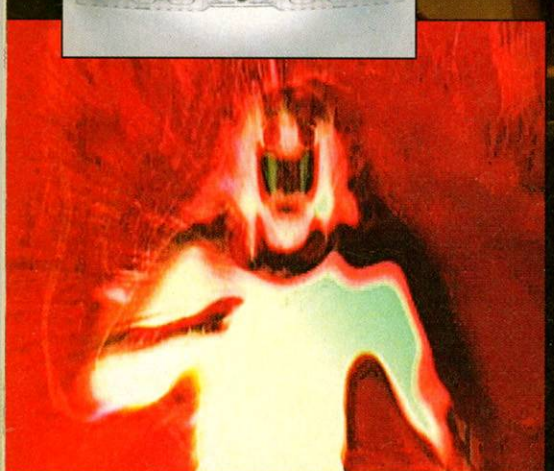
sowie fünf weitere Originalspiele *The Chronicles of Riddick*. Ihr wisst den Namen des einzigen Jägers, der Riddick jemals fassen konnte? Dann schreibt ihn auf eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) und schickt ihn bis zum 31.08.2004 an



BriStein Verlag GmbH
z. Hd. Herrn Riddick
Kantstr. 5-13
44867 Bochum



Viel Glück!



So sieht es also aus, wenn Riddick Monster mit Thermooptik überfällt...

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Starbreeze
Genre: EGO
Spieler: 1

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

unglaubliche Grafikpracht + +
gutes Nahkampfsystem + +

Vin Diesel!
OHNE ENDE Atmosphäre!

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 16:9 **Ton:** **Live:**

Splinter Cell: PT
ca. 60 €

Alternative

Ubi Soft
95%

Blut, Zement, brechende Knochen; geniale Grafik, super Story! Wow!! Kaufen!!!

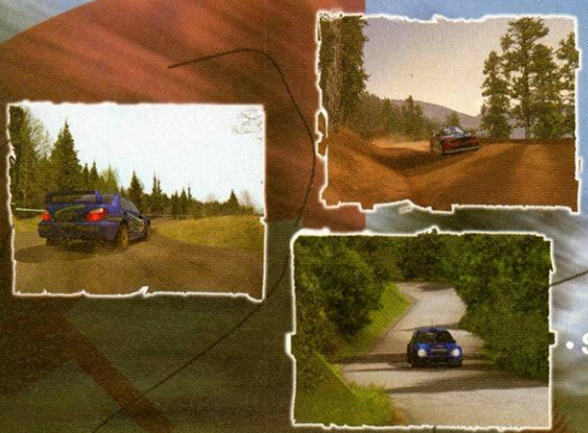
Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
kein Multiplayer

91%

EGO

WARTE...
DENK NACH...
ATME...
KONZENTRIER DICH.

RICHARD BURNS RALLY™



- 36 AUFREGENDE KURSE
- RALLY-WAGEN NACH OFFIZIELLEN SPEZIFIKATIONEN
- AUTHENTISCHES DYNAMISCHES WETTERSYSTEM
- SPEKTAKULÄRE UNFÄLLE UND REALISTISCHES SCHADENSMODELL
- UNVERGLEICHLICHE HELIKOPTER-RETTUNGSEINSÄTZE

Logitech

Perfekte Kontrolle mit
Logitech Gaming-Peripherie

www.logitech.com

JETZT ERHÄLTLICH

www.richardburnsrally.com

WARTHOG

PlayStation.2

XBOX

PC CD-ROM

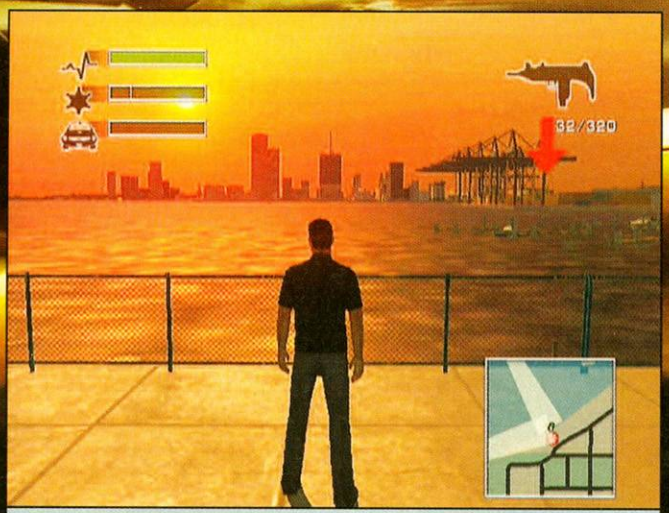
SCi GAMES

UBISOFT™

Richard Burns Rally © SCi Games Limited 2004. All Rights Reserved. SCi Games is a trademark of SCi Games Ltd. SCi Games Ltd. is a subsidiary of SCi Entertainment Group Plc. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 2004 SCi Games Ltd. All Rights Reserved. "Richard Burns" is a trademark of Richard Burns. The names, voices and images of Richard Burns and Robert Reid are used with the license of IP Promotions Limited. Citroen Xsara T4 version 2000. Peugeot 206 WRC 1999.
© 2004 Ubi Soft Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

DRIV3R

Voll tanken und Gas geben – zwei Dinge, die man bei Driv3r wohl versäumt hat.



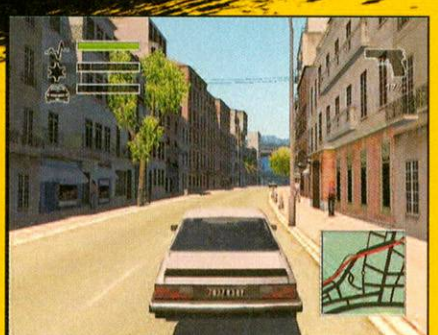
Schicke **Weitsicht**: Das andere Ufer ist keine Hintergrundgrafik, sondern der Rest der begehbaren Stadt.



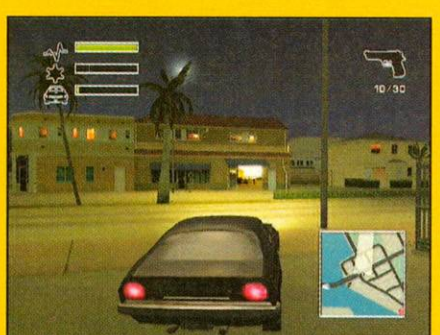
Crash, Boom, Bang! Wenn etwas wirklich gelungen ist, dann die Details und das **Physikmodell**.



Hölzerne Steuerung und miese Kameraführung: **Zu Fuß** macht das Spiel keinen Spaß.



Hübsches Nizza: Auf **Standbildern** sieht Driv3r deutlich besser aus als in der Bewegung.



Die Fahrzeuge steuern sich hervorragend und das **Herumheizen** macht Spaß.

Nun ist es also vollbracht. Nach etlichen Verschiebungen ist *Driv3r* endlich da, zusammen mit den üblichen Pappaufstellern und Plakaten in den Kaufhäusern, denn schließlich will Atari von dem Spiel in Deutschland 300.000 Stück absetzen. Doch hinter den Kulissen zogen sich im Vorfeld dunkle Wolken zusammen: Die ständigen Verschiebungen ließen Bedenken an der Qualität aufkommen und wenn Print- und Onlinemagazine mit Testmustern so spät beliefert werden, dass es vor dem offiziellen Verkaufsstart keinen Test geben kann, ist das auch schon verdächtig. Zweifelt Atari an der eigenen Produktqualität? Saß den Entwicklern der Zeitdruck doch zu sehr im Nacken? Wilde Spekulationen, die die Erwartungen langsam absenkten. Mit dem fertigen Spiel in den Händen können wir jedoch nur bedingt Entwarnung geben: *Driv3r* ist zwar nicht schlecht, aber auch nicht wirklich gut.

Good Cop, Bad Cop

Dann also ab in die Unterwelt. Aber nicht als Kleinkrimineller, sondern als Undercover-Cop Tanner, der schon in den beiden Vorgängern Hauptakteur war. In seinem neuesten Einsatz geht es darum, der Verbrecher-Queen Calita das Handwerk zu legen, welche demnächst 40 gestohlene Nobelkarren in bare Münze umwandeln will. Tanners Aufgabe ist es, herauszufinden, wer die Diebe sind, an wen die Wägelchen ver-



In English, please!

Kritikpunkte gibt es auch für die deutsche Sprachausgabe, die an (zu) vielen Stellen gekünstelt und unbeholfen wirkt. Die englische Fassung, welche sich neben noch weiteren Sprachen auf der DVD befindet, ist da schon deutlich besser und wurde unter anderem von folgenden Schauspielern eingesprochen:

Sowohl Untertitel als auch Sprachausgabe sind in mehreren Sprachen verfügbar.

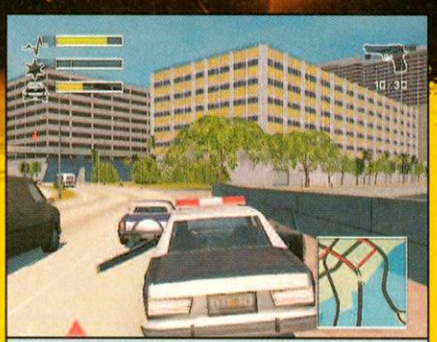
Stimme	Charakter	bekannt aus
Michael Madsen	Tanner	Kill Bill, Reservoir Dogs
Ving Rhames	Jones	Pulp Fiction, Con Air
Mickey Rourke	Jericho	9 1/2 Wochen, Wilde Orchidee
Michelle Rodriguez	Calita	Resident Evil, The Fast and the Furious
Iggy Pop	Baccus	Punkrock-Legende

Kamera eins – läuft!

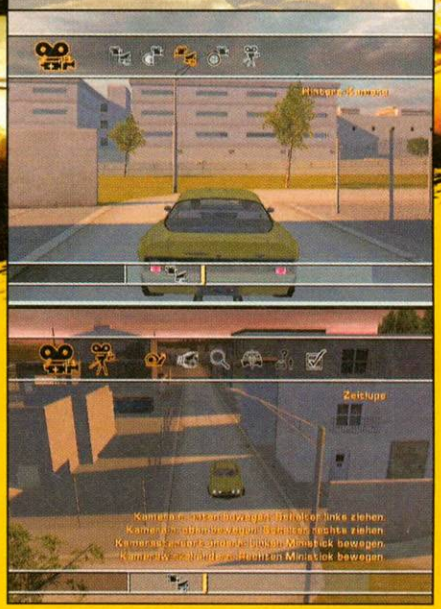
Replays sind ja speziell in Rennspielen nix Neues, aber *Driv3r* geht ein paar Schritte weiter. Jede Einzelmission wird komplett aufgezeichnet und lässt sich bearbeiten, indem ihr verschiedene Kamerawinkel, Zeitlupe oder "Motion Blur" (Verwisch-Effekt) hinzufügt. Nur schneiden könnt ihr die Filmchen nicht. Die selbst kreierten Replays können dann nicht nur auf der Platte gespeichert, sondern auch per Xbox Live anderen Spielern zum Download angeboten werden.



Veranschaulichung der Grafikprobleme: So sieht der Gebäudekomplex aus der Ferne aus...



...hundert Meter weiter ist dann plötzlich wie von Zauberhand alles mit Bäumen bewachsen.



kauft werden und wer überhaupt welche Fäden zieht. Zu diesem Zweck heuert er bei Calitas Gang als Fahrer an. Die ganze Aktion startet in Miami, siedelt in der Mitte des Spiels nach Nizza über und kommt in Istanbul zum Ende, wobei die Story zwischen den Missionen mit recht ansehnlichen Rendersequenzen erzählt wird.

Für ein Spiel namens *Driv3r* seid ihr erstaunlich viel zu Fuß unterwegs. Etwa 30 Prozent des Spiels verbringt ihr per pedes, ansonsten erfüllt ihr die 25 Missionen mit den verschiedensten Fahrzeugen, Motorrädern oder Booten. Mal müsst ihr das Neubaugebiet eines Rivalen zerstören, an anderer Stelle eine Kneipe in Schutt und Asche ballern, Jachten in die Luft jagen, gestohlene Wagen in einem Truck verstecken oder ganz einfach nur eine wilde Verfolgungsjagd im Stile eines 70er Jahre-Krimis absolvieren. Diese Bleifuß-Passagen sind dann auch das, was bei *Driv3r* am meisten Spaß macht, da sich die Vehikel einwandfrei lenken lassen. Ganz im Gegensatz zu den Fußeinsätzen: Die Steuerung von Tanner ist ziemlich störrisch, die Zielfunktion größtenteils untauglich und innerhalb von Gebäuden kommt es häufig zu Kameraproblemen. Die dümmliche Gegner-KI ist hier paradoxerweise schon fast ein Vorteil, ansonsten würde der ohnehin schon hohe Schwierigkeitsgrad in unmenschliche Regionen steigen.

Pop-Up-Orgie

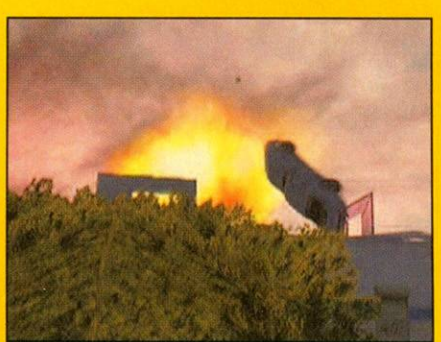
Der Spielablauf ist extrem linear, spielerische



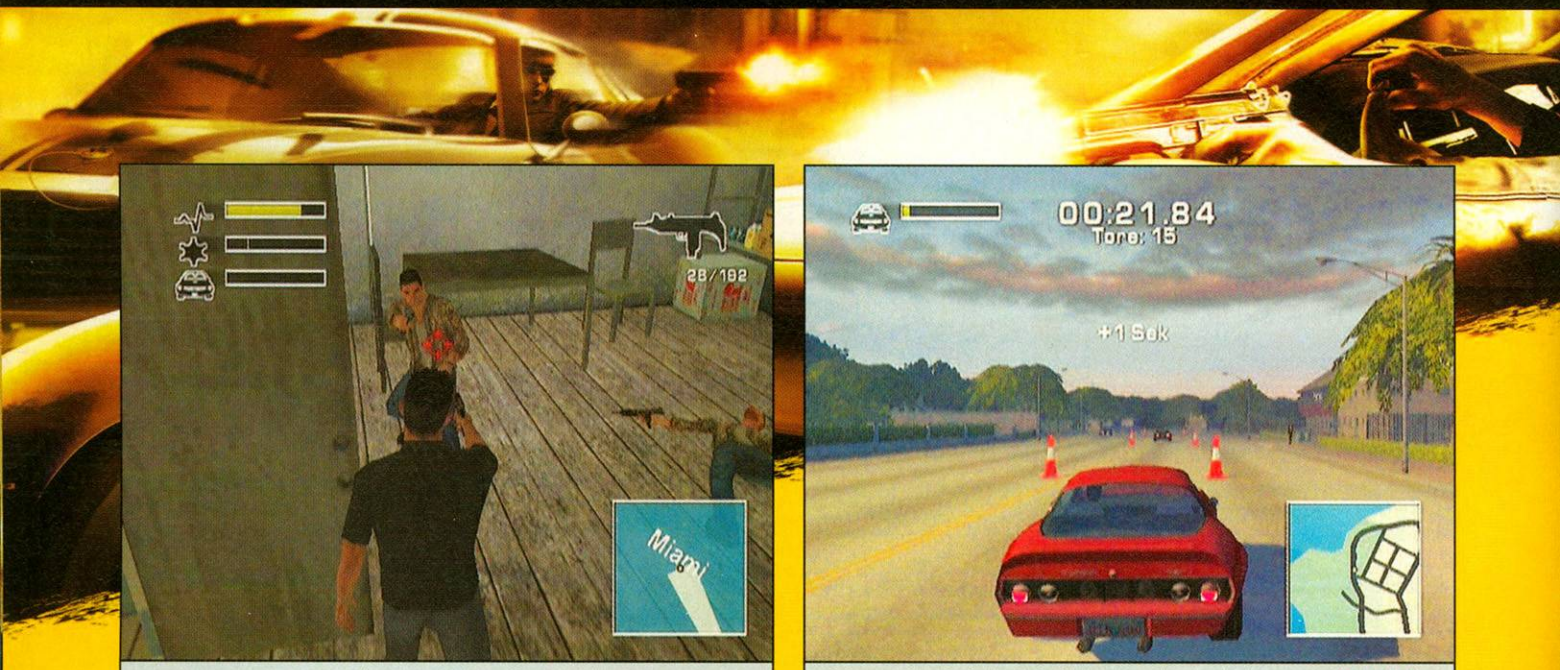
Miami bei Nacht – hübsch und stimmungsvoll, aber auf den Straßen herrscht tote Hose.



Pop-Ups: Meter für Meter tauchen die Palmen am Ufer aus dem Nicht auf.



Die Thrill Cam zeigt spektakuläre Szenen aus einer anderen Perspektive.

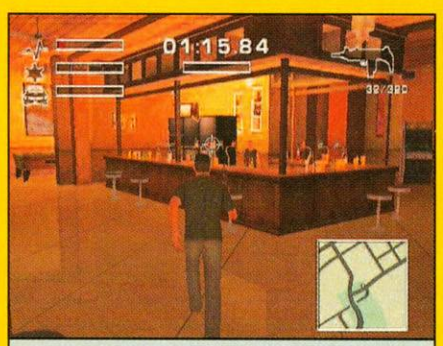


Zwei Wachen, die hinter der Tür versteckt das Dauerfeuer eröffnen – das **Missionsdesign** ist nicht so prall.

Abseits des Underground-Spielmodus gibt es noch ein paar Minispiele, z.B. einen Parcours durchfahren.

Freiheit gibt es so gut wie keine. Eure Missionsziele sind oft sehr klar vorgegeben und erlauben auch keine Abweichung. *GTA*-mäßige Nebenaufgaben wie Taxi fahren gibt es auch nicht. Wohl aber einen speziellen "Freie Fahrt"-Modus, bei dem ihr völlig zwanglos durch die Städte cruisen könnt – ohne Zeitdruck, ohne Ziel und ohne Sinn. Lediglich bei zu vielen missachteten roten Ampeln habt ihr irgendwann die Streifenwagen im Nacken.

Grafisch sieht *Driv3r* wenig aufregend aus, was in erster Linie an technischen Schwierigkeiten liegt. Zugegeben, man hat sich um einen hohen Detailreichtum bemüht: Statt platten Wandtexturen gibt es viele Kleinigkeiten wie Balkone, Feuertreppen, Telefonzellen, Leuchtreklamen, Parkbänke, Bäume, Mülleimer etc. Die Kehrseite der Medaille sind allerdings heftige Pop-Ups: Die vielen Details bauen sich erst kurz vor einem auf, in der Ferne sieht man nur große, kahle Gebäude. Zudem wirken die Städte trotz einiger Passanten und anderer Verkehrsteilnehmer recht leblos. Dafür kann die Physik-Engine überzeugen: Einzelne Kleinobjekte und Trümmer purzeln authentisch umher und werfen dabei jederzeit einen realistischen Schatten.



"Guten Tag, ich hätte gern ein Bier, bevor ich deine Bar dem Erdboden gleich mache!"

Seltsamerweise läuft die PS2-Version etwas flüssiger als die Xbox-Fassung, flimmert dafür aber auch umso mehr.

Mission failed

Driv3r hätte ein richtig fettes Spiel werden können. Nur wirkt es an vielen Stellen noch reichlich unfertig. Bugs und Fehler gibt es am laufenden Band, nicht nur auf grafischer Seite. Die KI der Gegner ist ein Witz, die Missionen laufen oft auf Trial & Error hinaus, der Spielablauf ist geradezu hektisch linear... Kleinvieh macht eben auch Mist. Insgesamt macht *Driv3r* den Eindruck, als habe man das Grundgerüst fertig gestellt, für den Feinschliff blieb dann aber keine Zeit mehr, weil das Spiel endlich auf den Markt musste. ***(SRÖ)***



Björn Seum

Die zweite Meinung

Tanner hat's nicht leicht. Der Vergleich mit L.A.-Cop Nick und *Vice City*-Tommy war unvermeidlich. Und leider verliert Tanner nach Punkten. Auf den ersten Blick, oder besser, nach der ersten Spritztour durch Miami, liegt der Reflections-Bulle sogar vorn. Doch im Laufe des Spiels schaffen es die Entwickler nicht, die Motivationskurve aufrecht zu halten. Zu oft graben KI, die mäßige Story und die auf Dauer einfallslosen Missionen dem Spielfluss das Wasser ab. Die Thrill Cam, die prächtigen Rendervideos und die englischen Originalsynchronsprecher sind dann bloß noch der Zuckerguss auf einem viel zu trockenem Kuchen.

Vertrieb: Atari
Hersteller: Reflections
Genre: ACT
Spieler: 1
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 30 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ toll nachgebaute Städte
\+ klasse Soundtrack
\- viele, viele Bugs
\- wirkt total unfertig

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:** ✔

GTA DP ca. 60 € | Alternative | Take 2 94%

Verpasster Top-Titel: Gute Ansätze, aber Schwächen in der Endausführung.



TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003.2004 Nintendo © Nintendo / TV TOKYO • ASHIPRO • DENTSU





NICHTS FÜR SONNTAGSFAHRER

Schnall dich an und erlebe bei über 1000 km/h den Geschwindigkeitsrausch pur!
In diesem futuristischen Rennspiel verweist du mit Vollgas und allen Fahrtricks die Konkurrenz auf die Plätze. Bist du startklar?

F-ZERO: GP LEGEND
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de

OBSCURE

Schulhorror: Jetzt auch außerhalb der Bio-Stunde!



Anstatt die kleinen Unholde direkt zu bekämpfen, zerschlagt ihr lieber die Fenster und lasst Sonnenlicht herein.

Wie bastelt man sich ein Horror-Adventure? Da braucht man zunächst einen geeigneten Schauplatz: Irgendein altes, vermodertes Landhaus im dichtesten Wald bietet sich geradezu an. Gerne genommen sind auch geheime Forschungsstationen, bei denen ein paar Experimente schief gingen. Letztendlich ist das aber auch alles kalter Kaffe – bei Atari nahm man für *ObsCure* den grausamsten und schrecklichsten Ort, den man sich vorstellen kann: Die Schule.

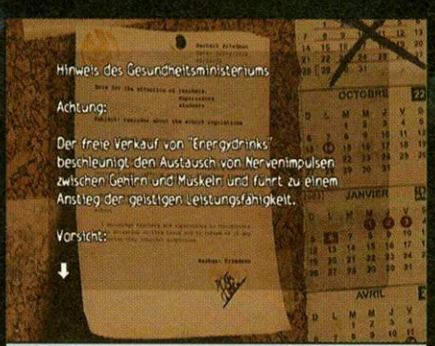
Schule des Grauens

Bei näherer Betrachtung macht diese Entscheidung durchaus Sinn: So ein altes, leeres Schulgebäude hat schon etwas Unheimliches an sich und in den Naturwissenschaftsräumen liegt genug chemisches und organisches Material herum, um daraus ein paar hässliche Monster zu erzeugen. Das bekommt auch Kenny zu spüren, Schüler der Leafmore Highschool, der nach dem Basketballtraining auf ebenso grausame wie geheimnisvolle Weise verschwindet. Seine Freunde Josh, Shannon und Ashley beschließen daraufhin, am Abend nach dem Vermissten zu suchen. Dabei stoßen auch sie auf unappetitliche Lebensformen, die in keinem Schulbuch dieser Welt aufgeführt sind.

Somit sind also alle wichtigen Voraussetzungen für ein Horror-Adventure erfüllt: Ein menschenleerer Schulkomplex mit vielen Räumen und (verschlossenen) Türen, ein geheimnisvolles und offenbar fehlgeschlagenes, naturwissenschaftliches Experiment, und eine Handvoll Schüler mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Charaktereigenschaften. Josh ist Journalist für



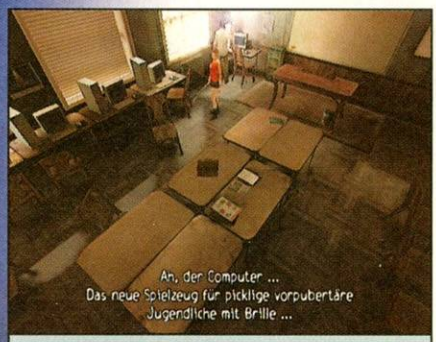
Dazu sparen wir uns jetzt mal einen Kommentar. Und nein, das Spiel hat keine Zoomfunktion!



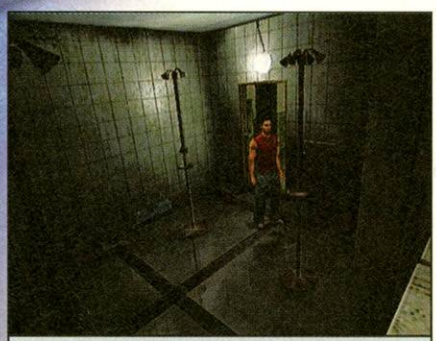
Red Bull verleiht nicht nur Flüüüügel, das Zeug macht sogar noch intelligent!



Ein Notfall in der Krankenstation? So etwas nennt man wohl Ironie des Schicksals...



Hurra, es lebe das Klischee! Zum Glück gibt es in Schulen keine Videospielkonsolen...



Ein bisschen mehr Ungeziefer und man könnte diese Szene glatt für Resident Evil halten.

die Schülerzeitung, Shannon eine begabte Medizinerin, Ashley eine geübte Kampfsportlerin. Im weiteren Spielverlauf treffen die Freunde noch auf weitere Charaktere, zum Beispiel auf Stan, der sich gegen Bezahlung in den Schulcomputer hackt, um die Noten seiner Kunden zu fälschen.

Fünf Freunde

Jeder Schüler hat eine besondere Spezialfähigkeit, welche auf Knopfdruck zum Einsatz kommt: Josh kann mit seiner journalistischen Spürnase sofort feststellen, ob in der jeweiligen Umgebung noch etwas zu finden ist. Shannon ist die Schlaueste von allen und gibt Tipps, falls ihr bei den Rätseln nicht mehr weiter kommen solltet. Stan wiederum kann alle Arten von Schlössern knacken. Allerdings habt ihr nicht völlig freien Zugriff auf die Fähigkeiten der Schüler, denn ihr könnt stets nur zwei auf einmal steuern. Wenn ihr also irgendwo nicht weiter kommt, kann es hilfreich sein, die Charaktere zu wechseln. Eurem Kompagnon könnt ihr mit dem Steuerkreuz einfache Befehle wie "Folge mir" oder "Bleib hier" erteilen oder ihn von einem zweiten Spieler steuern lassen.

Inventar, Waffen und Rätsel sind natürlich der Situation angepasst. Statt ein ganzes Waffenlager und High-Tech-Spielzeug mit euch

Alles nur geklaut?

Okay, ist vielleicht etwas hart ausgedrückt, aber uns sind einige Szenen aufgefallen, die uns sehr bekannt vorkamen. So steht ihr beispielsweise in *Obscure* vor einer Tür, die mit einem verrosteten Vorhängeschloss verschlossen ist. Um es zu öffnen, müsst ihr aus dem Nebenraum einen Pappbecher mit Schwefelsäure holen, und zwar schnell, bevor die Säure den Becher wegätzt. Ähnliches musste bereits Guybrush Threepwood in *The Secret of Monkey Island* tun. Dieser füllte einen Krug mit Grog, um damit die Zellentür eines Gefangenen zu öffnen. Unterwegs musste Guybrush zudem noch den Grog von einem Krug in den anderen umfüllen. An anderer Stelle trefft ihr in *Obscure* von hinten auf einen kahlköpfigen Menschen, der sich beim Umdrehen als Zombie entpuppt. Wer *Resident Evil* gespielt hat, dürfte ich an eine ähnliche, berühmte Szene erinnern. Reiner Zufall oder absichtliche Hommage?



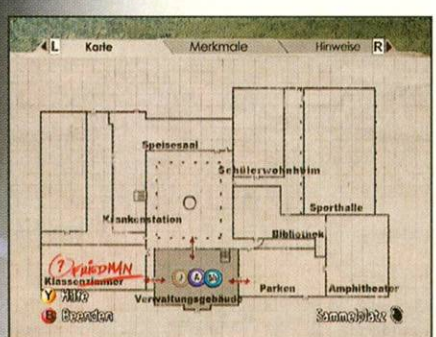








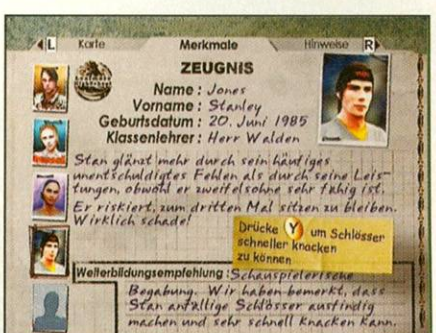
Über weite Strecken ist Obscure sehr dunkel. Das haben Horror-Adventures nun mal so an sich.



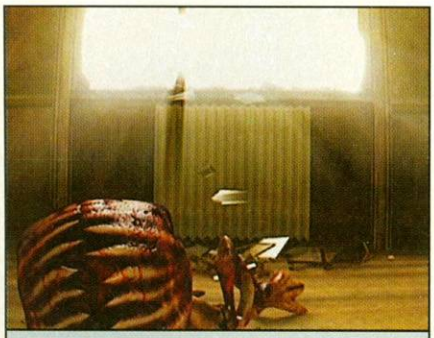
Grundutensil eines jeden Abenteurers: Die Karte mit der Markierung des jeweils nächsten Zieles.



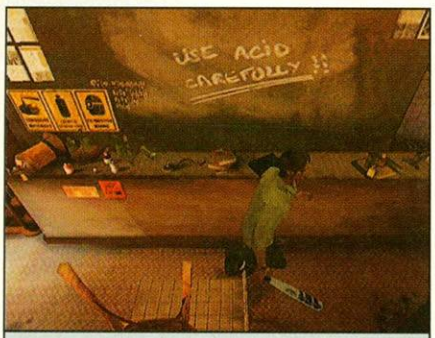
Juhu! Ich habe einen Pappbecher genommen! Und er gehört mir, mir allein!



Über jeden Charakter gibt es eine Akte mit Hintergrundinfos und dessen Spezialfähigkeiten.



Was immer das sein mag, es sieht nicht gesund aus. Und **Sonnenlicht** mag es ganz und gar nicht.



Bei manchen Details merkt man erst im Nachhinein, dass es sich um **Hinweise** handelt.

herumzuschleppen, schlagt ihr mit Baseballschlägern Scheiben ein und "heilt" euch mit Energy-Drinks. Der Zugriff auf euer Inventar erfolgt während des Spielens in Echtzeit über zwei Menüs, was in einigen Kämpfen etwas hektisch werden kann. Neben den üblichen "Nimm dies und setze es dort ein"-Rätseln sind auch oft Kombinationen der Einzelgegenstände nötig: Ein Pistole, eine alte Taschenlampe und eine Rolle Klebeband, schon habt ihr eine Schusswaffe mit Beleuchtung. Zum Speichern werden Discs benutzt, welche je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger zahlreich in der Schule herum liegen und jederzeit und überall eingesetzt werden können.

Überraschungshit

Wie eingangs erwähnt, passt das Schul-Szenario für ein Horrorspiel sehr gut, was sich auch in der Grafik wieder spiegelt: In den langen, hohen Korridoren kommt man sich regelrecht verloren vor, Duschen und Toiletten sind in einer Schule auch nicht gerade gemütlich. Die Klassenzimmer sind voller Details: Stühle lasen sich umher schieben, Skulpturen umschmeißen, Scheiben einschlagen. Der Schein eurer Taschenlampe sorgt nicht nur in dunklen Momenten für die richtige Atmosphäre und in den meisten Räumen herrscht das absolute Chaos, was ein beängstigendes Gefühl vermittelt. Dazu trägt auch der Sound bei, der in typischer Horror-Manier eingesetzt wurde: Man hört etwas, kann aber nichts sehen. Fragen wie "Ist da jemand?" oder "Was geht hier vor?" liegen permanent in der Luft. Beim Soundtrack wechselt sich Highschool-Punk à la Sum 41 mit atmosphärischeren Klängen ab, ein Wort des Lobes verdient auch die exzellente deutsche Sprachausgabe.

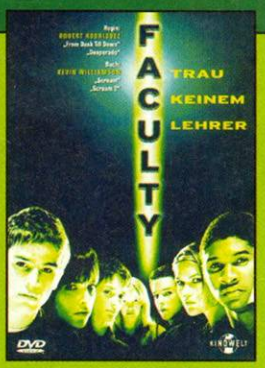
ObsCure ist wieder so ein Spiel, das sich ohne große Vorankündigungen am Mainstream vorbei mogelt und plötzlich da ist: "Hm, was haben wir denn hier? Ein Horror-Adventure von Atari – ah, ja..." Ein paar Stunden später heißt es dann "Hey, Mann, das Spiel ist verdammt gut!" und wir freuen uns über einen weiteren Geheimtipp. Prima, genau so muss das laufen!

(SRÖ)

DVD-TIPP

DVD-TIPP

(*Scream* + *Alien* + *Akte X*) : 3 = *The Faculty*. So könnte man den Film möglichst knapp umschreiben. Diese einfache Rechnung soll aber auch verdeutlichen, dass der Streifen nicht allzu ernst zu nehmen ist. Die Story stammt aus der Feder von Kevin Williamson (*Scream*), auf dem Regiestuhl saß Robert Rodriguez (*Desperado*, *From Dusk Till Dawn*) – das setzt den geistigen Anspruch herab und den Unterhaltungswert hinauf. Inhaltlich geht es um eine Kleinstadt-Highschool, deren Lehrerschaft von Außerirdischen verseucht ist. Eine Handvoll Schüler nimmt den Kampf gegen Aliens in Menschengestalt auf, unter ihnen "Frodo"-Darsteller Elijah Wood. Wer *Obscure* mag, sollte sich den Film mal antun – und umgekehrt.



Film:	
Bild:	
Ton:	
Extras:	
Gesamt:	



Bei größeren Monstern hilft auch keine Schusswaffe mehr. Da bleibt einem nur noch die **Flucht**.

Vertrieb: Atari
Hersteller: Microids
Genre: ADV
Spieler: 1-2
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 30 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ packende Atmosphäre, stimmungsvoller Soundtrack
\+ Multiplayer!
– stellenweise unübersichtlich

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:**

16 usk

Curse ca. 40 € Alternative Wanadoo 80%

Schule kann Spaß machen. Schule kann auch grausam sein. Hier trifft beides zu.





GOOD. BAD. BOTH.

DRIV3R™

WWW.DRIV3R.COM

„... SCHON JETZT DIE PERFEKTE SIMULATION VON GANGSTERFILMEN MIT VERFOLGUNGSJAGDEN."

VGA, FEBRUAR 04

„MEISTERHAFT INSZENIERTE VERFOLGUNGSJAGDEN MIT GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK. EINSCHÄTZUNG: SUPER"

PLAYZONE, MAI 04



Sony Music Media EPIC

DRIV3R The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de

Das offizielle Lösungsbuch

PlayStation.2 XBOX REFLECTIONS ATARI

iver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

SHADOW OPS Red Mercury

Klassische Ego-Shooter-Kost. Jetzt auch in Rot.



In Paris kämpft ihr an der Seite einer französischen Spezialeinheit. Die englische Sprachspur beweist hier Humor.

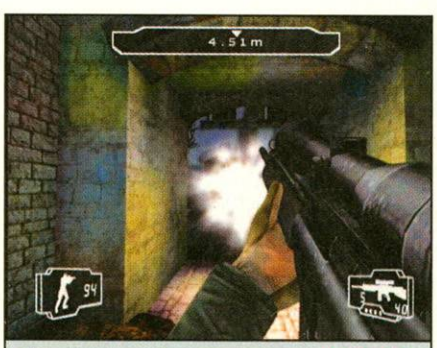


Feinddbeschuss kommt meist aus etlichen Richtungen. Zeit zum Überlegen habt ihr kaum.

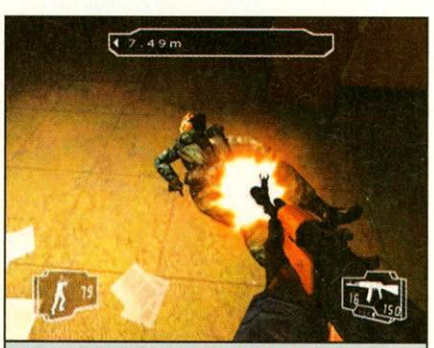
Der Einsatz des Titelhelden Frank Hayden erinnert stark an *Soldier of Fortune II*. Das gilt nicht für den Gewaltgrad, sondern für den Ablauf des Gameplays. Mit einem durchschlagenden Waffenarsenal ausgestattet, kriecht und rennt der knallharte Amerikaner durch 25 lineare Levels und pustet unzählbar viele Feinde der freien Welt weg. Öfters auch Seite an Seite mit Spezialeinheiten aus Großbritannien, Russland, Frankreich und Deutschland. Der Vollständigkeit halber schreiben wir's auch aus: Die Welt wird von einer anfangs unbekannten Organisation mit einem Atomschlag erpresst. Nötig für diese gemeine Aktion ist das Namensgebende rote Quecksilber.

Kreuzfeuer

Klingt der Titel des Spiels noch schwer nach Taktik, räumt spätestens die erste Mission mit



Mit schwerem Kaliber gegen eine weltweite Terrororganisation. Realismus? Fehlanzeige.



Die PAL-Version ist ungeschnitten. Allerdings verzichtet das Spiel ohnehin auf Splatter.



Werft ihr eine Blendgranate, wird mittels Shader ein Milchglas erzeugt.



Ein ganz ein Spezieller

Dass die amerikanische Regierung so viele Spezialeinheiten hat, dass sie gar nicht mehr wissen, wer nun am speziellsten ist, wissen wir. Von daher: Sagt "Hallo" zu einem neuen ganz speziellen Spezialisten der Spezialeinheit Delta Force; Frank Hayden. Im Auftrag der U.S.-Regierung muss er das berüchtigte rote Quecksilber finden, das es Terroristen ermöglicht, Bomben mit nuklearer Sprengwirkung von der Größe eines Briefumschlags zu bauen. Viel Glück, Frank!

diesem Irrtum auf. Zusammen mit zwei KI-gesteuerten Kumpanen werdet ihr mitten im Kampfgebiet abgesetzt. Kaum ist der Black Hawk mit den beiden Piloten abgeschossen, beginnt eurer eigentlicher Auftrag: Die Besatzung retten. Euer Gegner kümmert sich nicht um hohe Verluste. Von allen Seiten stürmen, rennen und hüpfen die arabischen Bösewichte vor euer M4. Dabei lassen sie durchaus Intelligenz durchblitzen. Der eine oder andere Feind kommt sogar auf die Idee, von euch geworfene Handgranaten auch mal zurückzuschleudern. Allerdings gibt's im Laufe der Feuergefechte, die sich im Spiel über den gesamten Globus erstrecken, nichts zusehen, was wir nicht schon in anderen Spielen gesehen haben. Ihr kämpft im Urwald Süd-Amerikas, im Schnee Sibiriens oder im urbanen Terrain von Paris. Laufwege sind stets vorgegeben.

Unerkanntes Vorgehen wird durch Skripte im Spiel verhindert. Überquert ihr bestimmte Punkte eines Levels, werden Sequenzen in Kraft gesetzt, die euch unweigerlich in heftige Feuergefechte verwickeln. Wer in letzter Zeit etwa *Hitman: Contracts*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* oder selbst *Rainbow Six 3* gespielt hat, wird bei *Shadow Ops* emotional ähnlich drauf sein wie ein Klassik-Liebhaber auf einer Technoparty. Im Gegensatz zu den langsam aufbauenden Stealth-Shootern, ist *Shadow Ops* schon ekstatisch schnell. Beschuss prasselt meist von mehreren Seiten auf euch ein. Wer hier den Durchblick verliert, hat zum letzten Mal salutiert.

Auf die Ohren

Wo *Red Mercury* spielerisch im Mittelfeld der Originalität rangiert, schließt sich die Grafik an. Der Titel nutzt zwar die *Unreal*-Engine, was auf dem Papier auch nett klingt, doch die ist weder aufgebohrt, noch sonst wie verbessert. An vielen Stellen ist die Optik leider sehr enttäuschend. Entwickler Zombie musste weder auf eine PlayStation 2 noch auf einen GameCube Rücksicht nehmen. Da ist das Fehlen jeglichen Bump-Mappings oder der Spiegeleffekte doppelt ärgerlich. Richtig gut wissen hingegen die Zwischensequenzen samt musikalischer Untermalung zu gefallen. Überhaupt ist die Akustik dieses Ego-Shooters passend und druckvoll ausgefallen. Gerade in Verbindung mit einer 5.1.-Anlage wird jeder Kanal genutzt und erleichtert übrigens auch die Orientierung im Gefecht. ***(BS)***



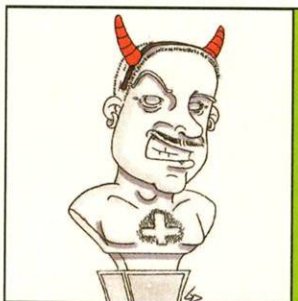
Als Soldat Hayden verfügt ihr über sämtliche Handfeuerwaffen der modernen Welt.



Im Spiel habt ihr zig Verbündete, die aber mittels Scripts agieren.



Mit der M60 sägt ihr sämtliches Lumpenpack von den Balkonen dieses Anwesens!



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Shadow Ops weckt bei mir zwiespältige Gefühle. Einerseits macht es Spaß, mal wieder brachial unter einer Meute Feinde aufzuräumen, aber das durfte ich schon zu oft in meinem Spielerleben. Im Ego-Genre ist nach diversen Schleicheinlagen mal wieder Innovationsebbe angesagt. Leider. Nach den ersten Levels war ich schon geneigt, den Controller wegzulegen. Doch das Spiel entwickelt sich tatsächlich weiter. Ab der Mitte wird es sogar richtig spannend. Von daher: Wer ein *Halo*, *Riddick*, *Rainbow Six 3 oder XIII* durch hat, kann gerne zu *Shadow Ops* greifen. Aber die erwähnten Titel sollten allesamt schon im Regal stehen.

Vertrieb: Atari
Hersteller: Zombie
Genre: EGO
Spieler: 1-16
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 15 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

voll auf die 12-Action (+)
Top-Sound (+)
ordentliche Gegner-KI (+)
altbacken (–)

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy
Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:** ✔

16 USK

SoF II: Helix
ca. 60 €
Alternative
Activision
84%

Schneller Ego-Shooter.
Ganz ohne Taktik und Schleichen.

Grafik 80%
Sound 80%
Gameplay 80%
Dauerspaß 80%
Multiplayer 80%

80%

EGO

COMBAT ELITE

WWII Paratroopers



Der D-Day verläuft für euch glimpflicher als für die Jungs in den Landungsbooten.

Oder: Baldur`s Gate 3 – Revenge of the Achsenmächte!

Sobald ihr neben eurem Fallschirm im Dreck liegt, geht es auch schon los: Deutsche Soldaten, wohin man auch schaut! Der erste "Kraut" wird direkt per Waffe eurer Wahl ins Lummerland befördert, was je nach ausgewähltem Charakter anders vonstatten geht. Einmal habt ihr da den amerikanischen Scharfschützen, welcher sich am wohlsten fühlt, wenn er seinen Feinden mit Pistolen und Gewehren ein Loch in ihre vitalen Stellen ballert. Der MG-Schütze hingegen gibt sich mit so etwas erst gar nicht ab und benutzt lieber Maschinenpistolen oder die wirklich großen Kaliber, um eine Wand aus heißem Blei in Richtung Gegner zu schicken. Der letzte und sonderbarste Soldat ist der schottische "Ninja". Ganz auf Pistolen und Nahkampfwaffen versessen, wirkt der liebe Kaledonier etwas fehl am Platz, wenn es darum geht, der Wehrmacht ein Schippchen zu schlagen (warum kommt mir dauernd der Gedanke von blauer Gesichtsfarbe und Streitäxten?).

Was sofort auffällt, ist der Gebrauch der Snowblind Engine, die auch schon *BG: Dark Alliance* zu ungeahnten Höhen verholfen hat. Tatsächlich spielt sich *Combat Elite* ganz ähnlich wie sein Schwert schwingender Schwager. Nur, dass euch eben keine Orks mit Äxten be-



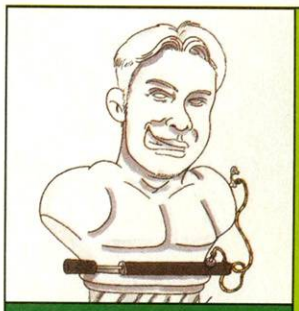
Eure Dienste werden nicht nur in der Normandie gebraucht; ihr seid sehr gefragt.



Dauerfeuer auf die feindlichen Stellungen! Die Mistkerle treiben wir schon da raus!



Häuserkämpfe sind nur dann lustig, wenn man genügend Deckung hat!



Björn Seum

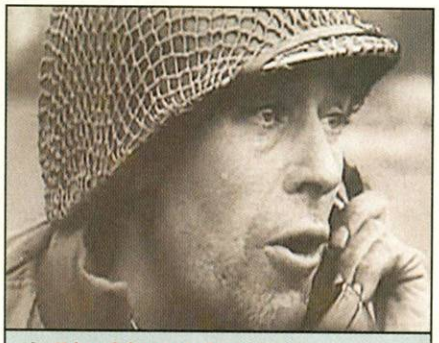
Die zweite Meinung

Die Idee war nahe liegend: *Baldur's Gate: Dark Alliance* ist nach wie vor ein gern gespieltes Stück Software. Der zweite Weltkrieg als Spielthematik vielleicht sogar der Trend der letzen Monate. Schlau wie Acclaim ist, wurde beides kombiniert. Dass die Rechnung aber nicht ganz so glatt aufgeht wie gedacht, liegt vor allem am Fließband-Gameplay. Mit einem MG macht man die Feindeshorden etwas schneller nieder, als mit Schwert oder Axt. Der Zauber einer Fantasiewelt fehlt und eine wirkliche Westfrontatmophäre will bei mir auch nicht aufkommen. Zu stumpfsinnig ist die Ballerei, zu simpel der Spielverlauf. Schade.

drohen, sondern in gutturalem Deutsch brüllende Nazi-Schergen mit ihren MP 40s. Dementsprechend wäre es natürlich weise, mit dem spieleigenen "Sidestrafe"-Modus, Sperrfeuer legend, von Deckung zu Deckung zu hechten und sich in Stellungsgefechten langsam voran zu tasten. Oder ihr nehmt den MG Schützen, klammert euch an den Feuerknopf und rennt brüllend drauf los... Beides macht Spaß. Damit der Spaß aber auch nach ein paar amüsanten Stunden des Nazi-Durchlöcherns nicht versiegt, haben sich die Entwickler ein weiteres Mal beim Vorbild bedient und euch einen Charakterbogen beschert. Jep, ihr lest richtig! Wenn euer kleines Männchen die gestellten Aufgaben zufrieden stellend und ohne größere Verluste erledigt, werdet ihr befördert, euch werden Orden verliehen und ihr dürft ein paar Punkte auf eure Gesundheit und Skills verteilen. Wer z.B. gut mit Gewehren umgehen kann, lädt schneller nach, macht mehr Schaden und kann mehr Muni tragen. Erfahrene Ärzte heilen pro benutztem Medikit mehr Lebensenergie (sehr wichtig!) und heilen sich mit der Zeit automatisch.

"Achtung!"

Was bei *BG: DA* noch ein Augenschmaus war, kann hier ein bisschen weniger überzeugen. Mündungsfeuer und schreiende Nazis ergeben eben keine so tollen Effekte wie Feuerbälle und zaubernde Beholder. Trotzdem sieht alles herrlich detailliert aus und wirkt fast wie schnurstracks aus einem Kriegsfilm importiert. Vor allem das Gebrüll und die Soundeffekte während der Schlacht sind erste Sahne. Nicht so toll ist die Synchronisation der Zwischensequenzen. Alle Sprecher wirken irgendwie gelangweilt; außer den Deutschen. Die sind schon so übertrieben geschauspielert, das man denkt, den Jungs würde vor lauter gerolltem "Rrr" gleich die Zunge aus dem Mund flitschen ("Frrranz! Hol den Panzerrrrschrrreck!"). Ebenso werdet ihr genau dann die Farbgebung verfluchen, wenn ihr einen GRAUEN Raum betretet und euch die GRAUEN Deutschen erschießen, die ihr vor lauter GRAU leider nicht gesehen habt! Nichtsdestotrotz: Gute Ideen, spaßiges Gameplay und eine schöne Atmosphäre retten das "Hack and Slay" vor einer allzu niedrigen Wertung. ***(CS)***



Alte Kriegsdokumentationen dienen als Zwischensequenzen und vermitteln Stimmung.

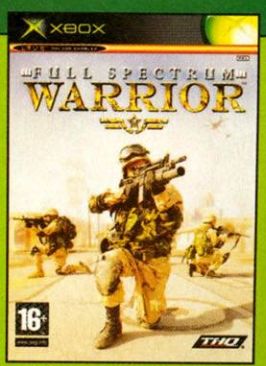


Die Brücke muss eingenommen werden damit die Verstärkung nicht liegen bleibt.

DER RIVALE

Full Spectrum Warrior

Dass Kriegspiele auf Konsole nicht immer aus der Ego-Perspektive gespielt werden müssen, beweist *Full Spectrum Warrior*. Dynamische Gruppensteuerung nennt sich die Art Bedienung, die ihr mit acht amerikanischen Soldatem in einem fiktiven „Irak-Krieg-Szenario" ausübt. Statt auf stumpfes Geballere setzt *Full Spectrum Warrior* auf eine gut überlegte Vorgehensweise. Häuserkampf ist gefährlich. Von daher folgt ihr im Spiel den taktischen Richtlinien der US Army. Gepaart mit hervorragendem Sound und tadelloser Grafik ist *Full Spectrum Warrior* eine frische Alternative zu herkömmlichen Kriegspielen jeder Art.



Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

87%

Spektakuläre Mischung aus Taktik und Action. Mehr davon! Over and out.

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: BattleBorne Entertainmant
Genre: ACT
Spieler: 1-2

Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 15 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

Krieg! Explosionen! Kämpfe! Klasse Soundeffekte
Synchronsprecher ZU arisch! grenzwertige Farbgebung

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: Ton: Live:

BG: DA 2 ca. 60 € Alternative Acclaim 85%

"Hack and Slay" während des zweiten Weltkriegs. Sehr arische Synchronsprecher.

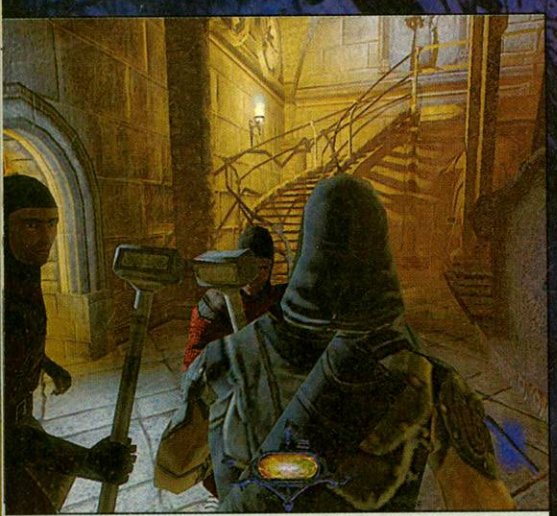
16 usk

RPG
ACT

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

76%

THIEF
Deadly Shadows



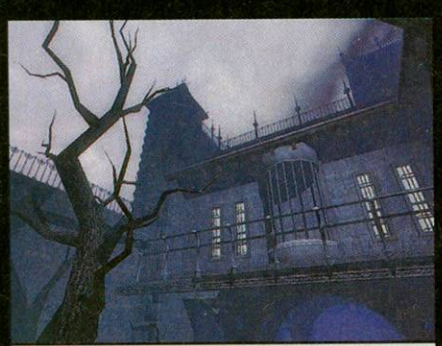
Die Hammeriten haben leider etwas gegen Diebe, die ihre heilige Fabrik entweihen...

Stille Wasser sind tief. Und stille Diebe... reich!

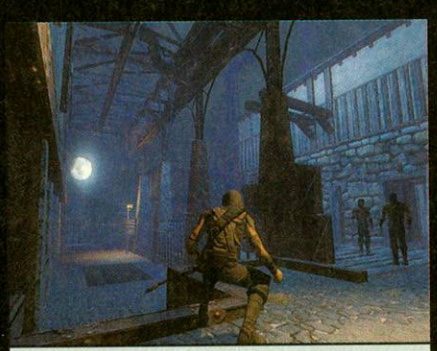
Meisterdieb und Mistkerl Garrett führt ein regelrechtes Lotterleben. Mühelos erleichtert er Schurken, Helden und stinknormale Arbeiter um ihr mühsam Erspartes, um es den Armen zu spenden. Und niemand ist ärmer als Garrett. Vor einiger Zeit aber sah sich der gerissene Gauner gezwungen, eine größenwahnsinnige und Äonen alte Naturgottheit aufzuhalten. Der "Schwindler", wie er sich nannte, war im Begriff, die Welt ins ursprüngliche Chaos zurück zu stürzen. Nach dem Verlust eines Auges ersetzte Garrett dieses durch eine mechanische Sehhilfe mit netter Zoomfunktion. Die Hammeriten, welche ihm sein neues Sehorgan zu Verfügung stellten, fragten gleich darauf höflich an, ob Garrett nicht freundlicherweise zum zweiten Mal die Welt retten könnte. Die Technologiepriester verehren den Erbauer, das polare Gegenstück des Schwindlers, und hatten mit einem Abtrünnigen aus den eigenen Reihen zu kämpfen, welcher die Welt in eine fleischlose, von Maschinen beherrschte Wüste verwandeln wollte.

Auge um Auge

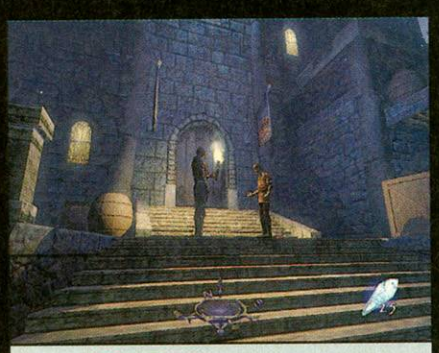
Garrett jedoch denkt gar nicht daran sich in seiner Freiheit beschneiden zu lassen und



Sieht nicht sehr Vertrauen erweckend aus, oder? Das Strandhaus ist keinesfalls verlassen.



In einer mondhellen Nacht schleichen wir durchs Hafenviertel. Besonders gute Jagdgründe.

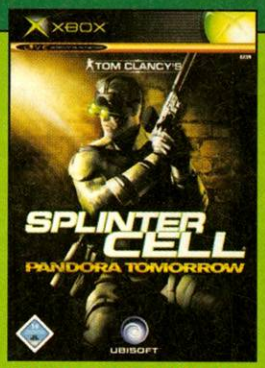


Normale Passanten schwärzen uns gerne bei den bewaffneten Gardisten an.

DER RIVALE

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Natürlich ist Sam Fisher kein Dieb – wäre ja auch wohl noch schöner. Und auch äußerlich liegen zwischen den beiden Spielen deutliche Unterschiede: Fisher ist mit allerlei High Tech-Equipment ausgestattet und steht in ständigem Funkkontakt zu seinen Vorgesetzten, Garrett hingegen ist völlig auf sich allein gestellt und muss auf nützliche Hilfsmittel wie Thermal-Optik verzichten. Beiden liegt jedoch sehr am Herzen, nicht entdeckt zu werden, weswegen ihr in beiden Titeln von einem Schatten zum anderen huscht. An nackten Fakten gemessen, ist *Splinter Cell* dann doch das ausgereiftere Produkt.



Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

95%

Ubi hat es geschafft, ein Top-Spiel noch besser zu machen.

nimmt lediglich kleinere Aufträge der Geheimniskrämer an. Die finsteren, klaustrophobisch anmutenden Straßen und Seitengässchen geben einen perfekten Arbeitsplatz für die allnächtliche Diebestour ab. Wer will, kann sich darauf beschränken, arglosen Passanten die Geldbeutel vom Gürtel zu schneiden... doch davon wird der Braten nicht fett. Ein kurzer Klaps mit dem Totschläger reicht, um eure Opfer ins Land der Träume zu schicken und sie vom schweren Schmuck zu befreien. Die Stadtwachen sind dabei ein ständiges Ärgernis: Sobald die mürrischen Gardisten euch erblicken nehmen sie die Verfolgung auf, rufen um Hilfe und suchen, solltet ihr euch verstecken, den ganzen Bereich systematisch nach euch ab.

Nichtsdestotrotz lassen sich auch ein paar etwas größere Dinger drehen. Ihr entdeckt z.B., dass ein euch bekannter Edelsteinschleifer für einige böse Buben einen gestohlenen Rubin zerteilt und sich dabei ein paar Steine zur Seite gelegt hat.. Als ihr die Steinchen dann eingesackt habt, trefft ihr im Haus des Opfers auf die Gauner die den jetzt zahlungsunfähigen Schleifer nach allen Regeln der Kunst in seine Einzelteile zerlegen. Tja! Life's a bitch! Nach euren Beutezügen in der Stadt oder den unzähligen Auftragsgebieten schaut ihr dann bei einem der Hehler vorbei, um euer Diebesgut los zu werden, wobei zu beachten ist, dass ein Hehler immer nur an bestimmten Beutestücken interessiert ist. Mit dem erfeilschten Gold dürft ihr dann in über die Stadt verteilten Diebesläden eure Ausrüstung aufstocken oder Übungsschlösser für eure Wohnung sammeln.

"Ich glaub, der is' weg!"

Thief verwendet die gleiche Grafikengine wie *Deus Ex*, schafft es aber, dabei wesentlich organischer und realitätsnaher zu wirken. Schade nur, dass die Xbox dabei ein wenig zu hinken scheint; es gibt zwar keine echten Slowdowns oder Einbrüche bei der Framerate, doch das Ganze läuft permanent ein wenig "angeruckelt". Soundtechnisch allerdings hat Garrett die Nase weit vor anderen Spielen der gleichen Art. Ob nun die Wachen ihre Aktionen mit Gemurmel wie "Ich seh' mal da am Tisch nach..." vertonen oder im Geisterschiff "Abysmal Gale" dumpfes Knarren und heisere Stöhnlaute durch die vertrockneten Gänge schallen. Wer also das langsame Spieltempo nicht scheut, *Splinter Cell* gerne auch einmal im feinsten Steampunk-Mittelalter erleben würde und düstere, brillant erzählte Geschichten mag, darf zugreifen – sollte aber das Bezahlen nicht vergessen! ***(CS)***



Ääääh... Ist es zu spät, sich zu entschuldigen? Ich wollte nicht auf dich schießen, ehrlich!



Im Studierzimmer findet sich bestimmt etwas Nettes zu lesen... Tagebücher oder so...



In ein paar Sekunden wird dieser einsame Geselle dem Dolch zum Opfer fallen.



RICHARD BURNS RALLY



Mit **zersplitterter Frontscheibe** hat man in der Cockpitperspektive einen unübersehbaren Nachteil.

Wie realistisch darf ein Rennspiel sein, damit es noch ein "Spiel" bleibt?

Die nackten Zahlen sind ernüchternd: Über die acht lizenzierten Fahrzeuge, die 36 Strecken und den bekannten Standard-Spielmodi (Online-Support beschränkt sich auf das Hochladen von Rennzeiten) lacht sich die etablierte Konkurrenz kaputt. Das Gelächter verstummt aber ganz schnell, wenn man sich in die Rallye-Schule wagt: Hier stopft *Richard Burns Rally* eine Lücke und liefert ein vorbildliches Tutorial, das sich die Macher von *Colin McRae Rally* und Konsorten mal ganz genau anschauen sollten. 17 Lektionen wollen absolviert werden, bei denen neben elementaren Fahrtechniken auch physikalische Grundlagen wie Gewichtsverlagerung und Bodenhaftung vermittelt werden. Vor und während der Fahrstunden gibt der Fahrlehrer detaillierte Anweisungen, die auch möglichst präzise eingehalten werden sollten, um Zugang zu den nächsten Lektionen zu erhalten. Die Aufgaben sind wahrlich nicht leicht, aber wer sie meistert, hat wirklich etwas gelernt.



Wer die Schule erfolgreich absolviert, kann von sich behaupten, ein guter Fahrer zu sein.



Grafischer Höhepunkt sind die Wagenmodelle – besonders, wenn sie kaputt gehen.



Zuschauer schieben eure zerbeulte Karre nach einem Unfall wieder auf die Piste.

Bastlerparadies

Was man an seinem Wagen alles einstellen kann:

Differential-Zuordnung, Differenzial-Drehmoment (Nm), Handbremsen-Ausrückung, Bremsschwelle des Bremspedals, Stoßdämpferstoß, -rückprall und –schnellstoß (jeweils in kN/m/s), Schnellstoßschwelle (m/s), Federlänge (mm), Federhärte (kN/m), Zusatzfederlänge und –härte, Länge der Lenkstange (mm), Radachsenneigung (100stel Grad), Höhe der Strebenplattform (mm), oberste Montageposition, max. Lenkradsperre (Grad), Stärke der Überrollbügel (Grad), Reifendruck (kPa), max. Bremskraft (kPa), Bremsvorbelastung, Getriebeabstufung. Alles klar?



Großartig! Eine solche Fahrschule sollte ab sofort Standard in jedem Rallye-Spiel sein!

Rallye-Führerschein

Doch schon während der ersten paar Meter auf dem Übungsparcours stößt man an seine eigenen Grenzen. Das Fahrmodell ist so was von sensibel, das ist schon nicht mehr feierlich. Wer hier nicht mit peniblem Feingefühl Gas und Bremse im Griff hat, wird große Schwierigkeiten bekommen, sein Auto unter Kontrolle zu halten. Während der Ladezeiten bekommt man auch vom Spiel laufend den Hinweis, nicht zu schnell zu fahren. Wohl wahr: Ungestüme Bleifuß-Raser können froh sein, ihre Karre überhaupt an einem Stück über die Ziellinie zu retten. Besonnenes und vorsichtiges Fahren führt hier schneller zum Erfolg als der Drang nach Geschwindigkeit. Paradox: Bei *Richard Burns Rally* wird man dafür bestraft, dass man *zu* schnell fährt. Das Falscheste, was man tun kann, ist, vor dem Genuss dieses Spiels eine Runde *RalliSport Challenge* zu fahren. Denn der Microsoft-Flitzer ist fahrerisch das krasse Gegenteil und der Wechsel zu *Richard Burns Rally* wie ein Sprung ins kalte Wasser.

Der übertriebene Hang zum Realismus zeigt sich schon vor dem Rennen. Feineinstellungen am Wagen sind 'ne feine Sache, aber was *Richard Burns Rally* an Setup-Funktionen bietet, lässt selbst Sonys *Gran Turismo*-Serie erbleichen und war uns einen Extra-Textkasten wert. Herrje, womöglich könnte man sogar den Neigungswinkel des Rückspiegels einstellen, wenn es einen gäbe. Ein ausgereiftes Schadensmodell darf da auch nicht fehlen. Nicht nur, dass der Wagen hübsch auseinander genommen wird, je nach eingestelltem Wirkungsgrad sind Beeinträchtigungen im Fahrverhalten deutlich spürbar oder führen bei entsprechend rabiater Fahrweise gar nach wenigen Metern zum Totalschaden.



Man kriegt es ja förmlich eingeprügelt: Nicht zu schnell fahren! Lieber etwas langsamer, dafür fehlerfrei.

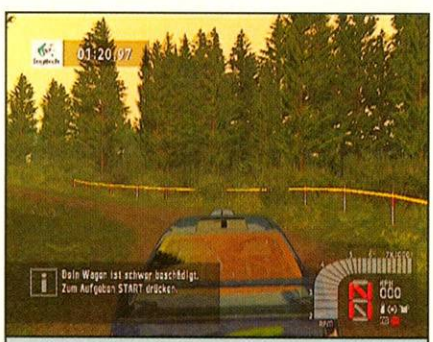
Hardcore-Rallye

Ist das noch Spiel? Ist es motivierend, wenn man ein Rennen zum x-ten Mal neu starten muss, weil man in der Hitze des Rennens nicht bemerkt hat, dass die Räder beim Bremsen blockieren und somit die Lenkung aussetzt? Oder weil selbst kleinste Fahrfehler bei Tempo 180 totalen Verlust der Kontrolle über den Wagen nach sich ziehen? Oder weil schon geringe Geschwindigkeitsunterschiede die Fahrphysik des Wagens entscheidend beeinflussen, es dank der sensiblen Steuerung aber sehr schwer ist, eine konstante Geschwindigkeit zu halten? Nee, Leute, man kann's auch übertreiben! Ein Spiel soll Spaß machen, aber

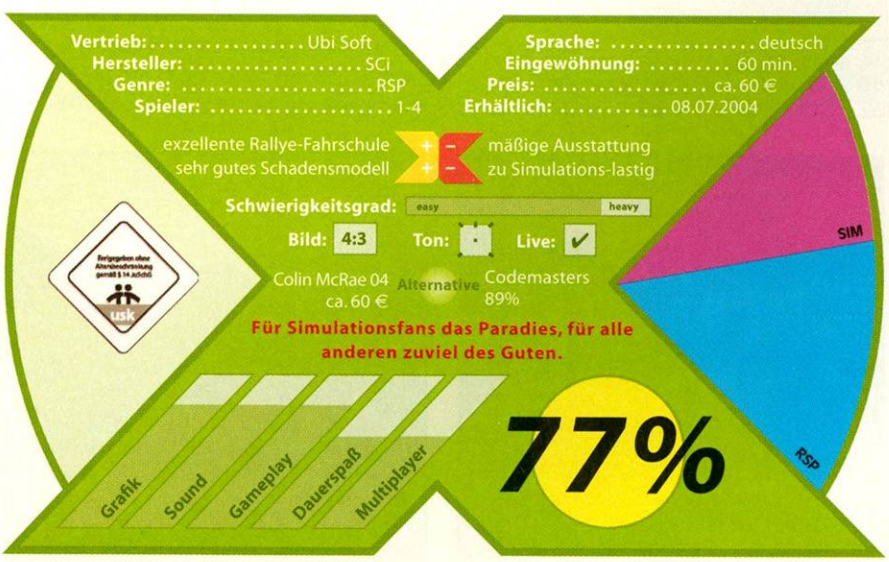


Mit so übel schief stehenden Reifen kann man froh sein, den Wagen auf der Piste zu halten.

was *Richard Burns Rally* von einem abverlangt, ist Arbeit! Den Balanceakt aus Realitätsanspruch und Fahrspaß kriegen Titel wie *Colin McRae 04* oder auch das sehr Simulationslastige *DTM Race Driver 2* einfach besser hin. *Richard Burns Rally* ist sicher ein gutes Spiel, schießt aber übers Ziel hinaus. ***(SRÖ)***



Der Wagen sieht zwar noch tiptop aus, aber der geschrottete Motor zwingt euch zur Aufgabe.



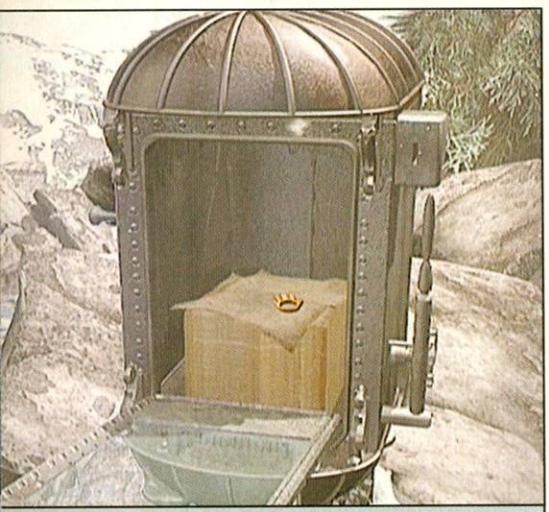
SYBERIA II

Mammuts, Roboter und eine Insel, die nicht existiert. Wie passt das zusammen?

Zwar wird zu Spielbeginn in einer kurzen Videosequenz eine Zusammenfassung der Ereignisse aus dem ersten *Syberia* erzählt, doch um *Syberia II* richtig genießen zu können, empfehlen wir ausdrücklich, sich vorher den Erstling zu Gemüte zu führen. Nicht nur, weil es ein klasse Adventure ist, sondern weil eine zusammenfassende Introsequenz niemals das Spielerlebnis und die inhaltliche Verbundenheit mit Handlung und Charakteren kompensieren kann.

Ein Zug nach Nirgendwo

Teil zwei fängt an, wo Teil eins aufhört: In Romansburg, einem gottverlassenen Kaff irgendwo im ewigen Eis. Immerhin gibt's da einen Bahnhof, an dem Kate Walker, Hans Voralberg und Lokführer Oskar auf ihrem Weg nach Syberia einen Zwischenstopp einlegen. Während Oskar die Zahnräder der Lokomotive ölt und Hans in Gedanken schon ein paar hundert Kilometer weiter bei seinen Mammuts ist, bleibt es an euch, in der Rolle von Kate den Zug für die Weiterfahrt wieder mit Kohle zu befüllen. Da gehen schon die ersten Probleme los: Die Füllmaschine ist kaputt, Reparatur ist erst in zwei Wochen möglich und der Rest der Stadt ist durch ein verschlossenes Tor vom Bahnhof abgeriegelt. Irgendwann macht sich auch noch der verwirrte Hans aus dem Staub, woraufhin der ohnehin schon ständig quasselnde Oscar in Panik ausbricht. Probleme, und wie man sie löst – das ist der Stoff, aus dem Adventures sind.



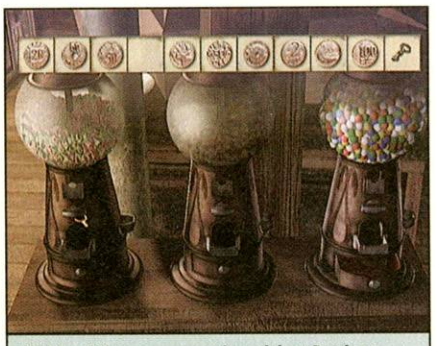
Leichentuch gefällig? Gibt's beim Kloster am Automaten. Wie praktisch, die Dinger braucht man ja dauernd....



Der alte Hans faselt nur wirres Zeug. Mammuts, Syberia... alles Hirngespinste.

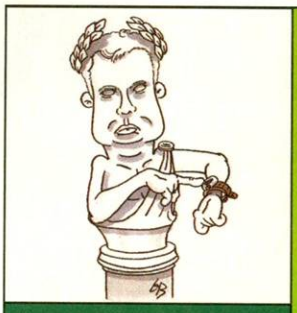


Oskar ist und bleibt eine alte Quasselstrippe. Aber irgendwie macht ihn das liebenswert.



Welche Münze passt nun in welchen Bonbonautomaten? Trial & Error der übelsten Sorte...

Spielerisch ähnelt *Syberia II* dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen, die Steuerung wurde unverändert übernommen. Die Rätsel sind aus dem gleichen Holz geschnitzt, nach wie vor äußerst einfallsreich und intelligent, wenn auch etwas schwieriger. Mitunter wurden sie allerdings auf simples Trial & Error reduziert, was dem anspruchsvollen Abenteurer ja gar nicht gefällt. Nichtsdestotrotz sind die Puzzles erneut wunderbar in die Handlung und Umgebung integriert und wirken nicht irgendwie aufgesetzt.



Martin Mirbach

Die zweite Meinung

Syberia II überzeugt in erster Linie durch eine atmosphärische Story, die von prächtigen Umgebungsgrafiken und dem stimmungsvollen Soundtrack wunderbar untermalt wird. Passend zum Genre hält sich die Musik stets unaufdringlich im Hintergrund, um dramatische Momente dann umso deutlicher zu betonen. Klasse! Leider scheinen die Figuren, mit Ausnahme Oskars, zu sehr am Reißbrett zusammengebastelt und Kates charakterliche Entwicklung wirkt erzwungen. Dafür werden endlich viele offene Fragen aus dem Vorgänger beantwortet. Ob es ein wirkliches Ende gibt? Warten wir auf Teil 3...

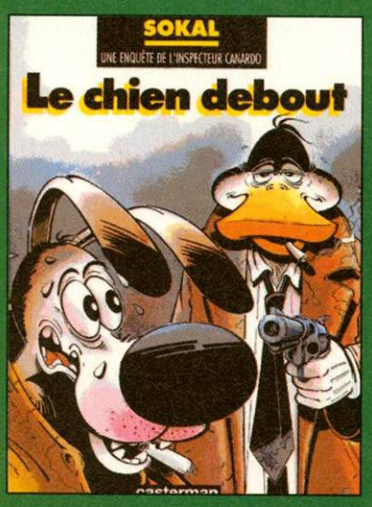
Ein neues Leben

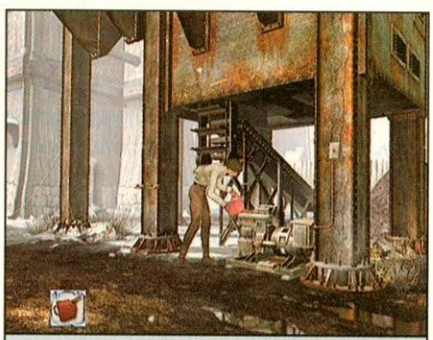
Inhaltlich wird die Story um Hans Voralbergs weiter gesponnen. Sein Lebenstraum von den letzten Mammuts auf der verlorenen Insel Syberia hat auch Kate Walker gepackt, die nun ihr bisheriges Leben komplett hinter sich lässt. Eine schwer nachvollziehbare Entscheidung: Beruf, Freunde, Familie – das alles aufgeben, nur um dem Traum eines alten Mannes zu folgen? Das mag auch Kates Arbeitgeber nicht so recht glauben und beauftragt einen Detektiv, der die verlorene Mitarbeiterin wieder herbeschaffen soll. Diese Nebenhandlung wirkt etwas unpassend und verursacht den einen oder anderen atmosphärischen Bruch. Denn wie der Vorgänger auch, ist *Syberia II* vom Ambiente her sehr melancholisch, romantisch und bedrückend – wenn auch nicht ganz so faszinierend. Wo man im ersten Teil aus dem Staunen über Hans' Wunderwerke gar nicht mehr heraus kommt, ist Teil zwei ein wenig bodenständiger. Die Originalität des Vorgängers erreicht es nicht ganz – es ist eben "nur" eine Fortsetzung und eher mit dem zweiten Teil eines Buches vergleichbar. *Syberia*-Fans werden aber von dem wunderschönen Design und der ergreifenden Story erneut verzaubert werden! ***(SRÖ)***

Kurzinfo: Benoit Sokal

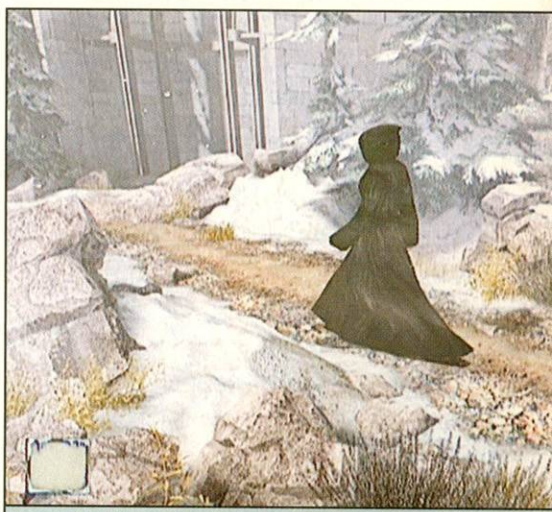
Kreativer Kopf hinter den *Syberia*-Spielen ist der 1954 geborene Franzose Benoit Sokal, der die Story und das Design entworfen hat. Bevor Sokal an Computer- und Videospielen mitwirkte, war er über 25 Jahre lang als Comiczeichner beschäftigt – zu seinen bekanntesten Werken zählen *Ein Fall für Inspektor Canardo* (Carlsen Verlag), welche sich durch ihre melancholische Grundstimmung auszeichnen. Sokals Einstieg in die Spielwelt begann mit dem PC-Adventure *Amerzone: Das dunkle Vermächtnis*, und allein die Arbeit an *Syberia* hat ihn vier Jahre beansprucht. Derzeit arbeitet er mit seiner neuen Firma White Bird Productions an zwei weiteren Adventure-Projekten, eines davon wird den Titel *Lost Paradise* tragen.







Das Benzin kommt nicht vom Mars und ist auch nicht für die Kettensäge. Buahahaha ...



Da Frauen im Kloster nicht willkommen sind, verkleiden wir uns als Mönch.

Vertrieb: ..... Atari
Hersteller: ..... Microids
Genre: ..... ADV
Spieler: 1

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

\+ ergreifende Story
\+ stimmungsvolle Atmosphäre
\+ wunderschönes Design
\- Originalität des Neuen fehlt

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Live:

Baphomet 3
ca. 60 €
Alternative
THQ
82%

Würdiger Nachfolger, nur nicht ganz so originell.

Grafik 78%
Sound
Gameplay
Dauerspaß
kein Multiplayer
ADV

SHOWDOWN
Legends of Wrestling



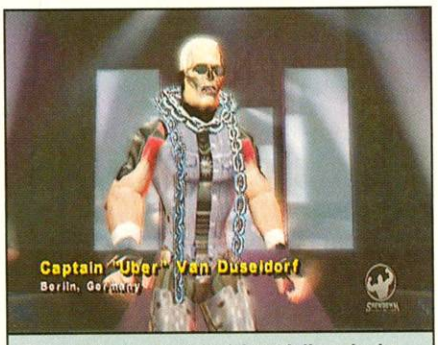
Schlittschuh laufende Muskelberge und geistesgestörte Kameras...

Alle Jahre wieder beglückt eines der *Legends of Wrestling*-Machwerke unsere Redaktion. Schwitzende, aufgeblasene Michelinmännchen begrabbeln sich gegenseitig im Namen des Testosterons und versuchen grunzend, den anderen Muskelberg auf die Matte zu drücken. Das man daraus trotzdem gute Spiele machen kann steht außer Zweifel... Aber warum ist diese Tatsache bei Acclaim anscheinend noch immer nicht angekommen?

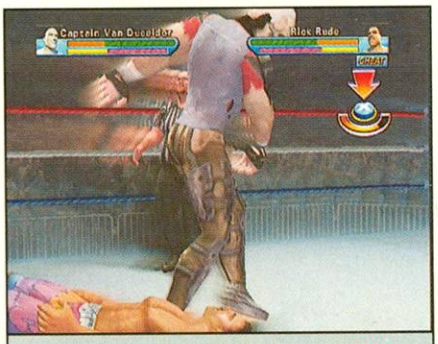
Verschwindibus, macht der Catcher

Anfangs kommt dem Spieler alles sehr bekannt vor. Normale Matches, einer gegen einen, stehen genauso auf dem Stundenplan wie Cagematches, Hard Core-Schlägereien, Tag Team-Kämpfe und der berühmt berüchtigte Royal Rumble. Für Spieler, die überraschenderweise jemanden finden, der *Showdown: Legends of Wrestling* zusammen mit ihnen spielen will, hat Acclaim tatsächlich einen Mehrspielermodus eingebaut. Elimination Ladder-Matches und die Möglichkeit mit seinem eigens erstellten Catcher gegen Freunde anzutreten sind sogar gar keine üble Idee. Zumal euch derartig viele, tatsächlich gesprochene, Vor- Zu- und Kampfnamen zur Verfügung stehen, dass allein das Scrollen vom Anfang bis zum Ende ungefähr fünfzehn Minuten eurer Lebenszeit in Anspruch nehmen dürfte.

Grafisch gesehen muss man dem Entwicklerteam ein deutliches Lob aussprechen: Die Wischeffekte und fliegenden, verschwitzten Haare lassen, ebenso wie die Videoleinwände und fulminanten Auftritte der Wrestler, echtes, trashiges Kultfeeling aufkommen. Die Steuerung hat ebenfalls, seit dem letzten Auftritt der Serie, deutliche Verbesserungen erfahren und ermöglicht es jetzt auch Neulingen, ihre ersten Kämpfe zu bestreiten ohne gleich vom Computergegner in Fetzten gerissen und roh verschlungen zu werden. Jedenfalls in der Theorie. Die Praxis sieht so aus, dass sich zwei Wrestler greifen und einer der beiden auf einmal wie ein Stück feuchte Seife davon flitzt. Oder rotiert. Oder im Boden versinkt. Oder alles gleichzeitig. Sollten euch diese interessanten Ballettübungen nicht vor Lachen husten lassen, besorgt das sicher die Kamera, welche es sich anscheinend zum Lebensinhalt gemacht hat, mitten im Match aus dem Fight zu zoomen, die Kämpfer auszublenden und sich dann leicht schief zu legen. Was zur Hölle!? *(CS)*



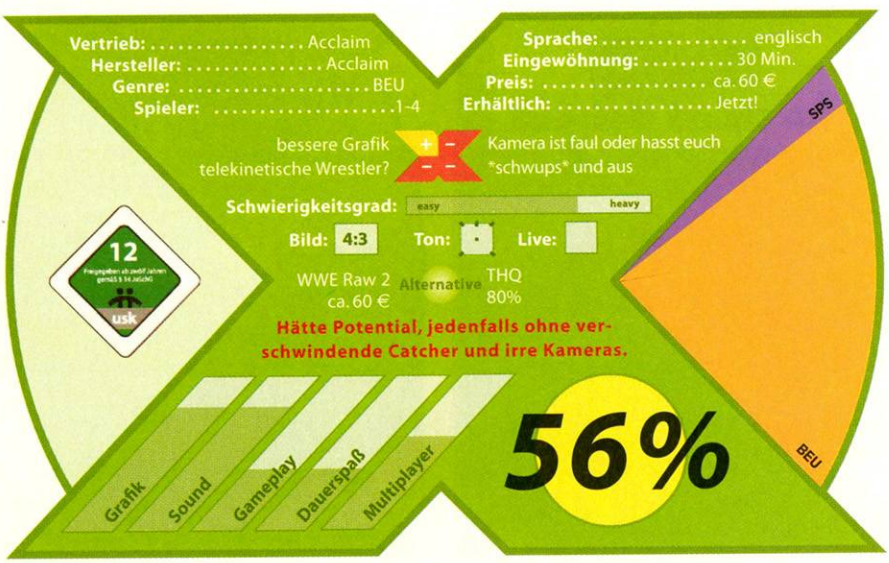
Unser Wrestler. Schick nicht? Ob ihrs glaubt oder nicht: Der Name wird echt ausgerufen!



Zack! Da liegt das Würstchen! Der eine Tritt war wohl doch zu viel, hä?



Ultimate Warrior kloppt drauf, Duggan gibt André The Giant Kopfnuss.



SHREK 2

Er rülpst, er furzt und er stinkt aus dem Maul. Aber wir mögen ihn trotzdem!



Der Filmvorlage entsprechend, beginnt das Abenteuer in Shreks Sumpf mit dem Aufbruch nach Weit Weit Weg. Neben Shrek und Fiona gehören der ewig plappernde Esel und der Pfefferkuchenmann zum Team. Im Laufe des Spiels werden die Figuren aber öfter mal ausgetauscht, so dass dann so illustre Gestalten wie Rotkäppchen oder der Gestiefelte Kater auf den Plan treten. Es ist nicht schwer zu erraten, dass jeder seine eigenen Fähigkeiten mitbringt: Shrek haut kräftig drauf, der Esel teilt Huftritte aus und Fiona kann sogar in Matrix-Manier die Zeit verlangsamen. Der Pfefferkuchenmann schlägt und schmeißt mit Zuckerstangen, Rotkäppchen hingegen wirft mit Äpfeln oder zieht den Gegnern gleich den ganzen Picknickkorb über den Schädel.

Vom Spielablauf her ist *Shrek 2* ein typisches Action-Adventure: Ihr steuert stets den Anführer der Gruppe, welchen ihr mit den Schultertasten jederzeit wechseln könnt. Die anderen drei werden vom Computer gesteuert, oder, sofern vorhanden, von weiteren menschlichen Spielern. Die CPU-Steuerung ist im Großen und Ganzen in Ordnung: Ab und an hängt eine Figur mal etwas fest oder die Gestalten laufen sich gegenseitig im Weg herum. Aber das sind Einzelfälle und nicht weiter störend. Auf eurem Weg sammelt ihr haufenweise Nahrung, Geld und anderen Schnickschnack ein, verkloppt reihenweise Gegner und löst alle Nase lang Rätsel. Diese sind zwar nicht besonders ausgeklügelt oder komplex, wohl aber recht einfallsreich und unterhaltsam.



Heldenzeit mit Esel: Auf dem Rücken des Drachens setzt das Maultier zum Höhenflug an.

Märchen-Satire

Technisch tun sich aber vereinzelte Schwächen auf: Nennenswerte Effekte gibt es keine, stattdessen lässt sich der ein oder andere Grafikfehler erspähen. Die Kameraführung ist nicht immer optimal, in den meisten Fällen aber alltagstauglich. Für die deutsche Sprachausgabe standen übrigens alle Original-Synchronsprecher des Films (u.a. Sascha Hehn, Esther Schweins) bei Activision auf der Matte. Die Steuerung lässt ein wenig an Präzision vermissen. Nicht, dass es dadurch wirkliche Probleme geben würde, aber in Verbindung mit der ebenso ungenauen Kollisionsabfrage bleibt in so manch hitzigen Kämpfen die Übersicht auf der Strecke – blindes Draufkloppen auf gut Glück ist das Ergebnis. ***(SRÖ)***



Der Gestiefelte Kater macht mit seinem Degen einen auf Musketier. Shrek ist davon völlig unbeeindruckt.



Heldenzeit mit Oger: Shrek säubert die Straßen des Königsreichs von Gaunern und Gesocks.



Wenn so ein wild gewordener Esel mal bockig wird, gibt's ein paar Tritte mit den Hufen!



HARRY POTTER
und der Gefangene von Askaban

Drei kleine Aushilfsmagier vor großer Kulisse!

Sirius Black, ein gefährlicher Magier, ist aus dem Zauberknast Askaban ausgebüxt und macht nun ganz offensichtlich die Ländereien um die Magierakademie herum unsicher. Doch zum Glück hat Hogwarts ja einen neuen Lehrer für "Verteidigung gegen die dunklen Künste".

Expecto Patronum

Gar nicht mal so übel, was die Jungs von EA aus der Romanvorlage gemacht haben. Die Idee, eure Magierlein mit verschiedenen Fähigkeiten auszustatten, ist zwar nicht neu, funktioniert aber trotzdem sehr gut. Die Puzzles und Aufgaben sind allesamt sehr durchdacht und einfallsreich, Hogwarts ist groß und originalgetreu aufgebaut, und die Musik kann sich auch hören lassen. Die Gesichter der Zauberer sehen allesamt klasse aus und sind toll animiert, genauso wie die wehenden Mäntel. Leider sackt die Grafik in den Außenarealen ein kleines Bisschen ab. Triste Farben und unnötig weite Wege verursachen hier mehr Frust als Lust. Überhaupt keinen Frust verursacht der Schwierigkeitsgrad; aus dem einfachen Grund, dass es praktisch keinen gibt. Wem die Lichter ausgehen, der beginnt ein paar Sekunden vor seinen Ableben noch einmal – ohne jeden Verlust. Wegen des gigantomanischen Umfangs ist das aber zu verschmerzen; auch Profis werden einige Zeit in Hogwarts verbringen, bevor sie den Abspann zu Gesicht bekommen. Wer ein gut gemachtes Adventure mit dem ureigenen Harry Potter-Charme sucht, sollte also unbedingt zugreifen. ***(CS)***



Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel bereitet keine ernsten Probleme.



Gerade in solchen Momenten kommt die Filmatmosphäre prima rüber.



Hermine beeilt sich, den Glacius Zauberspruch anzuwednen.

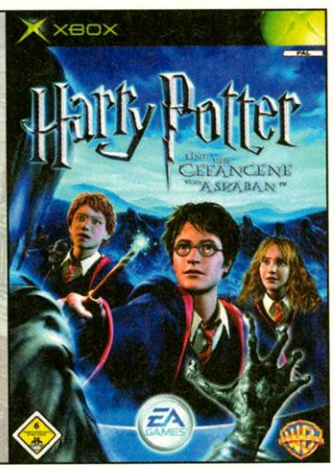
Holt euch Harry Potter!

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir

1 Harry Potter Paket
mit Xbox-Spiel, T-Shirt, Sammelfigur, Karte und Frisbee
sowie weitere T-Shirts, Figuren und Fanartikel
als Trostpreise.

Einfach das Stichwort "Harry Potter" auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) und bis zum **31.08.2004** einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13 • 44867 Bochum
Viel Glück!



Vertrieb: ..... Electronic Arts
Hersteller: ..... EA Games
Genre: ..... ADV
Spieler: 1-4

Sprache: ..... deutsch
Eingewöhnung: ..... 15 min.
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

klasse animierte Gesichtszüge
gewohnt gute Umsetzung

viel Abwechslung
enorm umfangreich

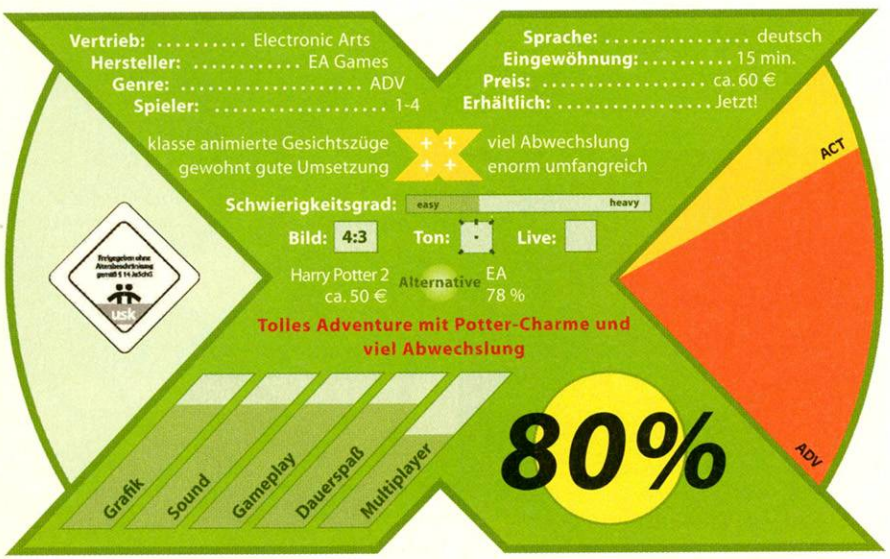
Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:**

Harry Potter 2 ca. 50 €

Alternative EA 78 %

Tolles Adventure mit Potter-Charme und viel Abwechslung



MTV MUSIC GENERATOR 3

This is the Remix

Schnupperkurs in die Musikproduktion

Nach dem enttäuschenden *Music Mixer* von Microsoft, bringt Codemasters nun erstmalig ein Programm auf die Xbox, das kreativen Köpfen etwas Material liefert. *MTV Music Generator 3* ist im Grunde ein Anwenderprogramm im Stile eines *Magic Music Mixers* für den PC. Wer allerdings die Vorgänger von Jester auf PSone oder PS2 kennt, wird von *Music Generator 3* etwas enttäuscht sein.

Fresh Beatz

Das von MixMax programmierte Stück Software präsentiert sich mit einem 25-Kanaleditor, in dem Samples aus der jeweils gewählten Musikrichtung eingefügt werden können. So können sogar Einsteiger binnen weniger Minuten passable Stücke komponieren, die sich auch der Nachbar gerne mal anhört. Wer über die Experimentierphase raus ist, wird aber schneller an die Grenzen des Programms stoßen als noch in den Vorläufern. Diesmal haben MTV und Codemasters zwar zehn Stücke bekannter Künstler wie Sean Paul, Carl Cox, Snoop Dogg oder OutKast auf die DVD gepresst, die in all ihren Elementen aufgeschlüsselt vorliegen, doch damit verbindet sich eine schmerzliche Limitierung: Ihr könnt nur in die jeweiligen „Studios" der Musiker gehen und habt eine relativ begrenzte Zahl an Samples der jeweiligen Musikrichtung (HipHop, Rap, Dance Hall, Party, House, Drum & Bass, Hard House, Trance, Breaks, Garage) zur Verfügung. 4000 sind es diesmal insgesamt und damit deutlich weniger als in den Vorgängern. Rock fehlt leider völlig. Auch Crossover-Tracks lassen sich nur sehr umständlich zusammenstellen.

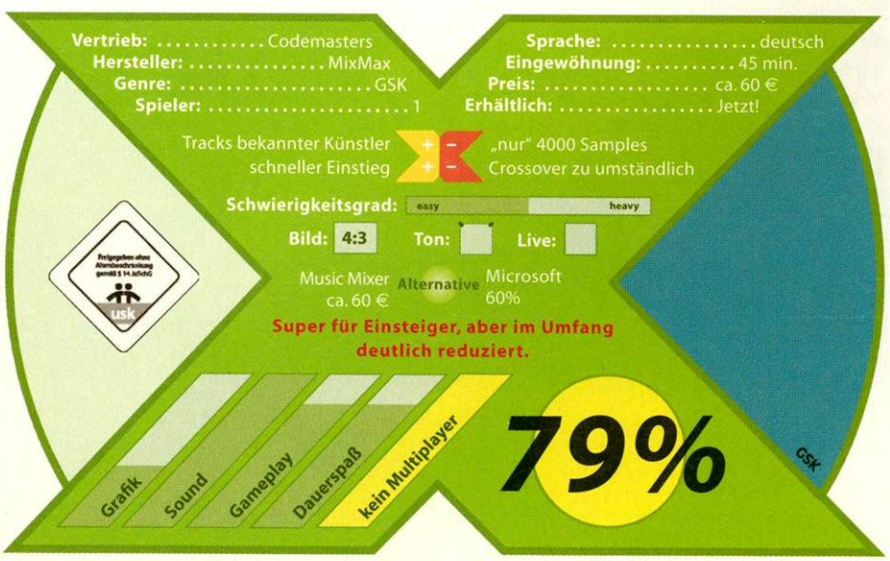


Ihr wählt die Samples, die Xbox speichert sie. Dann fügt ihr sie ein. Geschwindigkeit wird angepasst.

Etwas Positives hat die Änderung aber auch. Gerade Einsteiger können nun schauen, wie Profis ihre Stücke arrangieren. Es können Übergänge gemopst oder Harmonien kopiert werden. Der Punkt „Remixer" läst euch deren Tracks sogar komplett remixen. Wer weiter gehen will, kann sich am Riff-Editor gütlich tun. Hier könnt ihr vorhandene Samples auf verschiedene Art bearbeiten. Auch eine Ripp-Funktion steht zur Verfügung. Dazu müsst ihr nur die jeweilige Audio-CD in die Xbox einlegen. Allerdings ist die Samplelänge auf acht Sekunden begrenzt. Ob euch das genügt, müsst letztlich ihr entscheiden. *MTV Music Generator 3* ist eben doch mehr ein Remix-Programm für zehn Tracks, als ein richtiger „Generator". ***(BS)***



Schon mal in Snoops „Studio" gewesen? Leider fehlen die hübschen Frauen... schade.



GALLEON

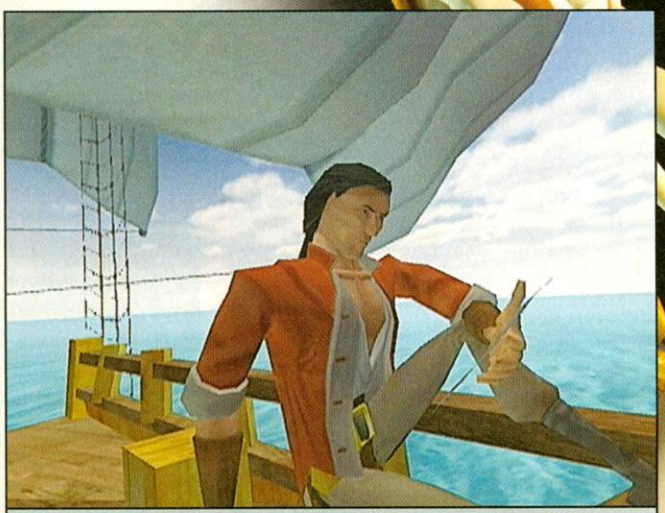
Wer hätte gewusst, das Pinocchio Kung-Fu kann?

Das Abenteuer hat einen Namen: Rhama Dharma. Der schwarzhaarige Haudegen hat schon einige Jahre Seefahrt und Säbelkämpfe auf dem Buckel und gilt als ganz harter Knochen. Sobald Rhama aber einen Fuß an Land setzt, beginnt das Spiel, euch zu verwirren. Wir steuern die Kamera, aber nicht Rhama selbst? Anscheinend eine neuartige Umschreibung für "Außenperspektive". Bei der ersten Führung durch ein Dorf erkennen wir letztendlich, was das Spiel mit "einfach die Richtung angeben. Alles andere macht Rhama von alleine" versucht: Dem erstaunten Spieler bietet sich ein recht amüsantes Bild, wenn Rhama mit einem Mal kunstvoll über diverse Kisten hüpft, das Geländer eines zufällig in der Nähe stehenden Holzkarrens entlang grindet und anschließend einen kunstvollen Flick-Flak auf einen Holzpöller hinlegt. Tatsächlich macht es nach einigen Anfangsschwierigkeiten richtig Spaß, Rhama bei der Überwindung und Umturnung diverser Hindernisse zu beobachten.

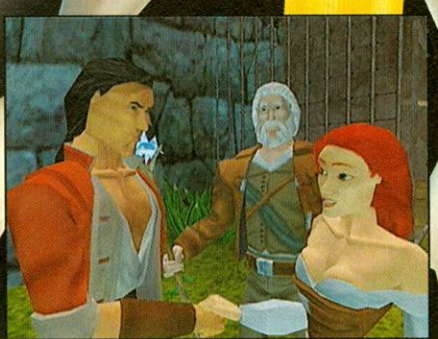
Gut Holz

Richtig interessant wird es aber erst, wenn der heroische Halsabschneider anfängt zu klettern und zu springen. Mit ein wenig Anlauf und einem schnellen Druck auf den A-Knopf katapultiert sich Rhama explosionsartig in die Höhe, so dass die Landschaft nur so an euch vorbeirauscht. Solltet ihr dabei auf eine Leiter oder eine Felswand treffen, dürft ihr euch sogar im Freeclimbing üben. Zusammen mit der schlaksigen Optik eures Heroen wirkt die ganze Sache wie der Versuch Pinocchios, die Matrix zu ergründen – wirkt aber trotzdem irgendwie passend! Denn der gesamte, durchaus ansprechende Levelaufbau ist praktisch darauf ausgelegt, dass ihr mit eurem Akrobaten über schmale Stege, Plattformen und gelegentliche Leiter-Labyrinthe titscht und ab und zu Unmengen der bemitleidenswerten Gegner über die Planke schickt.

Galleon dürfte die Gemüter spalten. Die einen freuen sich über die schönen Animationen, die gelungenen Witze, die unglaublich präzise Kollisionsabfrage und die spannende Story. Die anderen werden vor allem die Grafik bemängeln, die ein wenig so aussieht als hätte man versucht aus einem Sammelsurium aus Holzquadern eine akzeptable Landschaft zusammenzukleben. Nichtsdestotrotz ist *Galleon* kein schlechtes Spiel für Jump'n'Run Freaks, die bereit sind, das Genre durchaus beim Wort zu nehmen. ***(CS)***



Ein mysteriöser Brief führt Kapitän Dharma zur Insel des Professors.



Wen interessiert der alte, bärtige Man im Hintergrund?! Seine Tochter ist doch viel hübscher!



Preisfrage: Wie stellt man ein Schiff mit möglichst wenig Polygonen und/oder Texturen dar?

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: SCi
Genre: JNR
Spieler: 1

Sprache: englisch
Eingewöhnung: 5 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

ADV

\+ akrobatastische Animationen!
\+ klasse Ideen
\- veraltete Grafik
\- Landschaft wie Legosteine

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Live:

Prince of Persia ca. 40 €

Alternative

Ubi Soft 90%

Gutes Jump'n'Run mit klasse Animationen und einer Grafik aus dem Laubsägekurs.

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
kein Multiplayer

73%

JNR

ATARI SUMMER SLAM

Wir feiern die heißeste Zeit des Jahres mit einem coolen Gewinnspiel und verlosen in Zusammenarbeit mit Atari einen Haufen toller Preise.



Als Trostpreise gibt es 10 Spiele aus dem aktuellen Atari-Sortiment. Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, auf wie vielen Seiten wir in dieser Ausgabe insgesamt Spiele von Atari getestet haben. Es zählen nur die Tests, keine Previews oder News! Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) und schickt sie bis zum 27.08.2004 an

BriStein Verlag GmbH
Atari Summer Slam
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Viel Glück!

INDY CAR SERIES 2005

Dieses Spiel ist eine runde Sache!

Dem Standardeuropäer entzieht sich zumeist die Faszination, die es in der amerikanischen Indycar-Racing-Serie zu entdecken gibt. Geht es doch im Großen und Ganzen zumeist nur links rum. Neben der mächtigen Formel 1 fristet die Indy-Series also hierzulande eher ein Schattendasein. Trotzdem bringt Codemasters die upgedatete Version ihres offiziell lizenzierten Titels auch hierzulande in die Regale.

400 Sachen & 4 cm Platz

Anders als die Formel 1 lebt die Indycar-Series nicht von variantenreichen Kursen und Boxenstrategie, sondern hauptsächlich von extrem hoher Geschwindigkeit bei gleichzeitig sehr geringem Platz dank dicht besetzter Fahrbahn und der schieren Kraft der Rennwagen. Kein Wunder also, dass Codemasters vor allem die extrem rasante Geschwindigkeit von guten 400 Sachen entsprechend beeindruckend wiedergeben wollte. Der Job ist ihnen gut gelungen! Besonders aus der Cockpit-Perspektive scheinen die virtuellen Kurse mit Mach 3 an euch vorbeizuschießen. Bis zu 33 KI-Konkurrenten fahren im Einzelspielermodus gleichzeitig quer über den Bildschirm. Bei der mörderischen Geschwindigkeit und dem dichten Konkurrenzfeld, das zudem noch äußert intelligent zu Werke geht, kommt es mit schöner Regelmäßigkeit zu Adrenalin treibenden Duellen und heftigen Crashs! So lange ihr dann nicht im Zentrum der Blechblockade steckt, sind die sich derb überschlagenden Autos ein echter Hingucker. Insgesamt warten 15 Originalstrecken auf euch. U. a. der Texas Motor Speedway, der neue Twin Ring Motegi Speedway in Japan, der Klassiker Pikes Peak und natürlich der Indianapolis Motor Speedway. Auch die Fahrerriege um Scott Dixon, Al Unser Jr. & Co. wurde versoftet und mit auf Disc gepresst. Um das gesamte Lizenzpaket richtig abzurunden, wurde selbstverständlich das original Indy-Regelwerk ins Spiel eingebaut und die ABC-Kommentatoren sorgen per Streckengelaber vor und während des Rennens für die stimmige Atmosphäre. Das wichtigste neue Feature der 2005er-Version ist natürlich der Online-Spielmodus. Hier könnt ihr gegen bis zu 12 Gegner aus Fleisch und Blut antreten. ***(BK)***



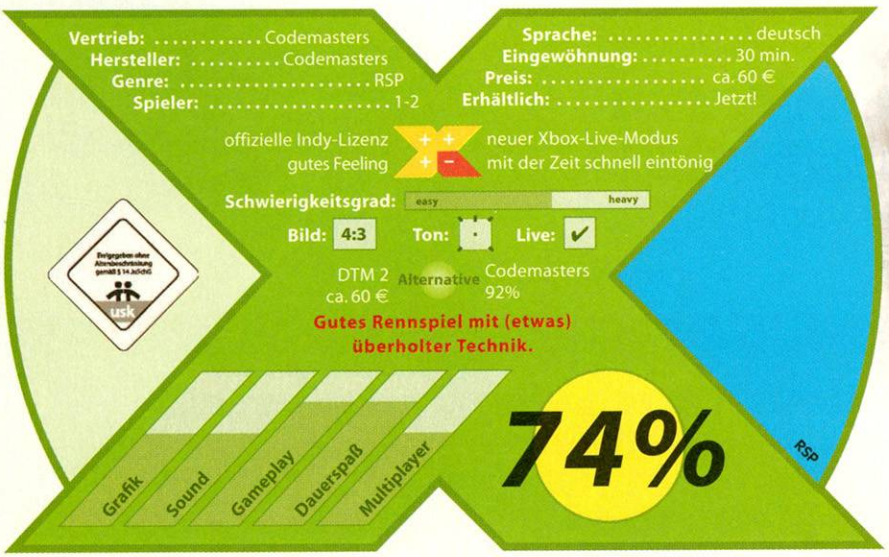
Die Grafikengine läuft mit flüssigen 60 fps, leider sind die Texturen ein bisserl schwach gestaltet worden.



Wer seine Xbox nicht am Netz hat, kann auch per Splitscreen mit einem Freunde zocken.



Dank des Rückspiegels habt ihr eure Verfolger immer im Blickfeld.



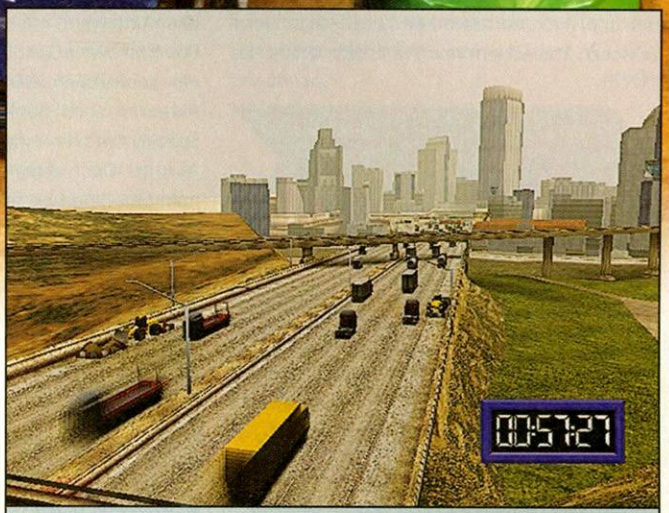
MASHED

Ein leckeres Stück Arcade-Rennspiel!

Den Entwickler Supersonic kennen Fingersportler vielleicht schon aus alten *Micro Machines*-Tagen oder von anno dazumal, als Rennspiele für die PSone gerade ziemlich hip waren. Jetzt feuern die erfahrenen Rennspielbastler mit *Mashed* einen neuen heißen Reifen aus ihrer Boxengasse. Man merkt *Mashed* die *Micro Machnies*-Vorgänger deutlich an. Und das ist wahrlich keine schlechte Sache.

500 PS-Wettlauf

Genau wie der Vater im Geiste ist *Mashed* ein reinrassiger Arcade-Racer. Auf insgesamt 13 Strecken übernehmt ihr die Kontrolle über einen kleinen Mikro-Rennwagen und fegt mit ihm durch Kurven, Fallen, Hindernisse, Brücken, lange Geraden, knifflige Straßenbeläge und heftige Stunteinlagen. Zahlreiche Einzel- und Mehrspielermodi warten auf euch. Was das Spiel jedoch zu einer echten Alternative zu den sonstigen Arcade-Rennspielen mit festgelegter Rundenanzahl macht, ist die Art, wie bei *Mashed* ein Sieger gefunden wird. Hier startet euer Schlitten zusammen mit euren Computergegnern oder bis zu drei Rivalen aus Fleisch und Blut an den Controllern mit dem Ziel, auf die erste Position vorzudringen und dann mindestens eine Bildschirmlänge Abstand zum Zweiten herauszufahren. Sobald ihr das gepackt habt, stoppt das Rennen automatisch und der Sieger erhält Punkte. Dann beginnt der nächste Run. Wer nach einer festgelegten Anzahl von Runs die meisten Punkte herausgefahren hat, gewinnt den Kurs. Ein Rennen kann also nur ein paar Sekunden dauern, oder sich über eine ewige Strecke hinziehen. Der Traum eines jeden Arcade-Fetischisten! Wenn man sich dann noch drei gleichgesinnte High-Speed-Junkies vor die Box pflanzt, ist *Mashed* das ideale Partyspiel.



Böses Manko! Manchmal hängt sich die Spielkamera für einige Sekunden auf und wirbelt so die Positionen durcheinander.

Die Grafik aber ist bei weitem nicht Xbox-würdig. Die Autos in ihren zahlreichen Baustilen und die Strecken sind optisch ganz brauchbar, mehr aber auch nicht. Akustisch reißen vor allem die satten Effekte *Mashed* aus dem Tal des Todes raus. Aber was soll's! Reinrassige Arcade-Rennspiele aus dem Hause Supersonic kamen seit jeher vor allem wegen ihrem grandiosen Spielspaß klasse rüber. Wer also nach einem Racer sucht, der ins Blut der Partygäste geht, braucht nicht länger Ausschau zu halten. ***(BK)***



Kein Thema: Xbox-Grafik sieht ganz anders aus. Macht aber nix.



Die kleinen Rennschlitten gibt es als Streetcars, Rennwagen, Hot Rods, LKWs...

Vertrieb: Empire Interactive
Hersteller: Supersonic
Genre: RSP
Spieler: 1-4

Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 15 min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ + erfrischendes Spielkonzept für bis zu vier Spieler
\+ − sehr abwechslungsreiche Kurse / hochgradig veraltete Technik

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 4:3 **Ton:** **Live:**

DTM 2 ca. 60 € Alternative Codemasters 92%

Für Arcade-Fans eine Offenbarung. Für Grafik-Freaks nicht.

Grafik Sound Gameplay Dauerspaß Multiplayer

80%

RSP

MALICE

Mr. Gates persönlich hat anno dazumal zum Launch der Xbox die Power seiner Konsole an der Preview-Version zu *Malice* demonstriert. Über zwei Jahre ist das mittlerweile her und nach etlichem Hin- und Hergschiebe zwischen Entwicklern und Publishern landet das Spiel nun endlich für Xbox (und PS2) in den Regalen. Leider wirkt es trotz der endlosen Entwicklungszeit hastig zu Ende gebracht. Sicher, Grafik und Gameplay kommen dann und wann mit ordentlich Bombast daher. Ganz besonders die zahlreichen Kämpfe der Akteurin feiern dank heftiger Spezialmanöver einen klasse Auftritt! Doch irgendwie hat man den Eindruck, dass große Teile des Spiels einfach abgeknipst wurden, um es endlich veröffentlichen zu können. So gibt's auch nur knappe sechs Stunden Spielzeit ohne große Herausforderung. Bleibt nur zu hoffen, dass Malice ein Einzelfall bleibt und nicht noch weitere potentielle Xbox-Systemseller als Durchschnittstitel in den Handel gelangen. Rare? Hat da jemand Rare gesagt? ***(BK)***

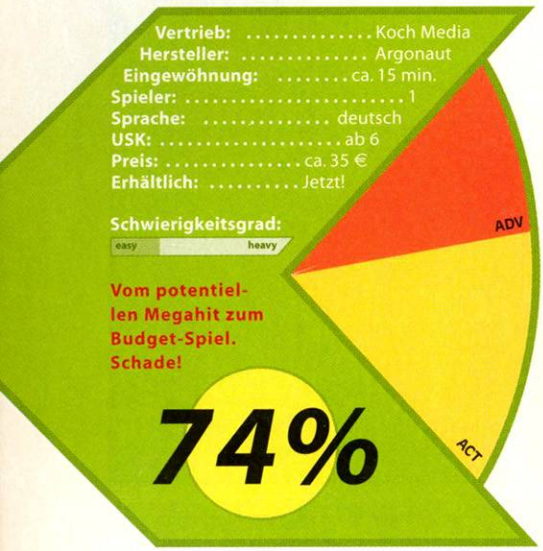


Vertrieb: ..... Koch Media
Hersteller: ..... Argonaut
Eingewöhnung: ..... ca. 15 min.
Spieler: 1
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ab 6
Preis: ..... ca. 35 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Vom potentiellen Megahit zum Budget-Spiel. Schade!

74%





Die Umgebungstexturen hätten wirklich mehr Details vertragen können.



Einige Spielelemente erinnern stark an Ubi Softs Rayman.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Mangels Alternativen gibt es zu *World Chamionship Snooker 2004* nur eine einzige Konkurrenz, nämlich den Vorgänger der Saison 2003. Das macht es leicht, Unterschiede herauszufiltern. Augenscheinlichstes und wichtigstes Feature der Version 2004 ist, welch Überraschung, die Xbox Live-Unterstützung. Diese funktioniert auch wirklich gut, könnt ihr euch doch in Echtzeit mit einem Herausforderer duellieren. Na, das ist ja auch wohl das Mindeste, was man erwarten konnte. Der Rest sind die üblichen Detailverbesserungen eines Nachfolgers: Ein paar mehr Animationsphasen hier, eine überarbeitete Gegner-KI dort, und schon wirkt das Ganze einen Tick ausgereifter, zugänglicher und spielt sich insgesamt auch irgendwie flüssiger. Von Grafik und Sound sollte man natürlich nicht allzu viel erwarten – wir reden hier schließlich von Snooker, das kriegt mittlerweile jedes halbwegs aktuelle Handy hin. Wer meint, sowas für die Xbox zu brauchen, kann zugreifen – nicht, dass man die große Auswahl hätte... ***(SRÖ)***

Vertrieb: ..... Codemasters
Hersteller: ..... Codemasters
Eingewöhnung: ..... 30 min.
Spieler: 1-2
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ohne
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

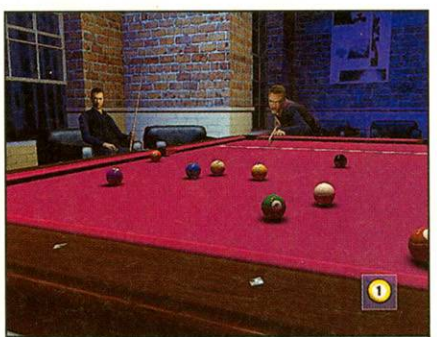
Die üblichen Detailverbesserungen eines Updates.

69%





Der Vorteil gegenüber echtem Snooker: Im Spiel bekommt ihr viele Hilfsanzeigen.

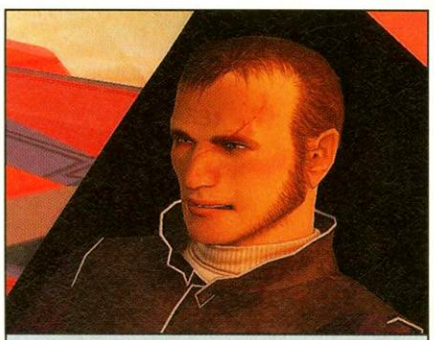


Die Locations umfassen nicht nur Sportturniere, auch Kneipenatmosphäre wird geboten.

POWERDROME

Die Welt kann ja so wunderschön gerecht sein. Beispiel Future-Racer: Sony-Fans haben die *WipEout*-Serie, Nintendo-Jünger spielen *F-Zero* und Xbox-Besitzer können immerhin auf *Quantum Redshift* zurückgreifen. *Powerdrome* ist nicht etwa ein Neuling dieses Genres, sondern eine Umsetzung des gut 15 Jahre alten, gleichnamigen Amiga-Spiels. Von der Ausstattung her ist auch alles in Butter: Zwölf Piloten, 24 Strecken und die üblichen Spielmodi sind nur die Grundausrüstung, auf fleißige Spieler wartet noch eine Menge Bonusmaterial. Interessant auch die CPU-Gegner, welche nicht nur stur ihre Linie abfahren, sondern teilweise aggressive Verhaltensweisen an den Tag legen und diese auch in Funksprüchen zur Sprache bringen. Leider ist das "neue" *Powerdrome* technisch nicht auf der Höhe der Zeit: Grob aufgelöste Texturen und eine arg gewöhnungsbedürftige Steuerung machen das Spiel wenig konkurrenztauglich. Zudem ist auch der Schwierigkeitsgrad zu niedrig, die meisten Rennen habt ihr schon beim ersten Versuch gewonnen. ***(SRÖ)***

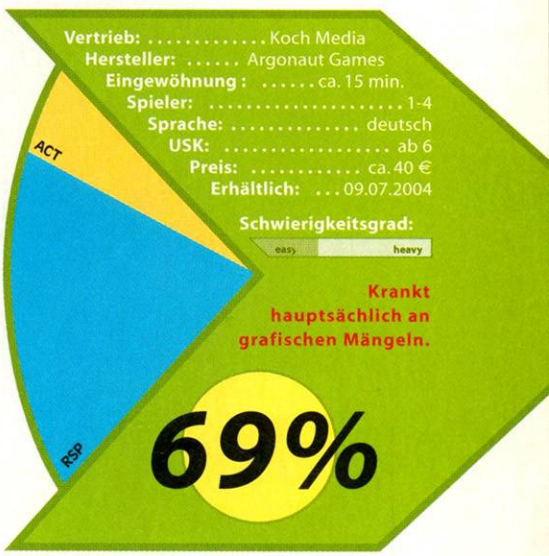




Dank zahlreicher Funksprüche bekommen die Piloten ein gutes Maß an Persönlichkeit verliehen.



Da hat's wieder einen zerlegt. Bei Future-Racern geht es auf der Piste knallhart zur Sache!



IMPORT SPIEL

PSI-OPS
The Mindgate Conspiracy

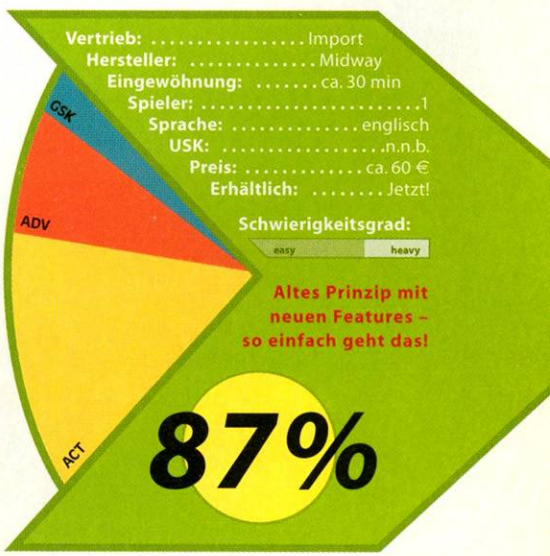
Die Einsatzmittel zukünftiger Terroristen sind Psycho- und Telekinese, dementsprechend müssen auch Geheimagenten wie Nick diese Künste beherrschen. Im Grunde ist *Psi-Ops* auch nicht anders als jedes andere 3D-Action-Adventure. Aber Nicks Fähigkeit, allein mit der Kraft seiner Gedanken Gegenstände bewegen zu können, ist so ziemlich die saucoolste Innovation, die es seit langem in diesem Genre gab. Ob ihr nun Kisten schweben lasst und sie den Feinden über die Rübe zieht, oder die Gegner selbst durch die Luft befördert und dort genüsslich mit der Knarre durchlöchert, eure übersinnlichen Kräfte ermöglichen euch ganz neue taktische Vorgehensweisen. Glücklicherweise bleibt es nicht nur bei einer coolen Idee, die Umsetzung ist dank zeitgemäßer Optik und cleverem Leveldesign ebenfalls voll gelungen. Ähnliche Ideen kommen ja auch bei *Second Sight* (siehe Preview in dieser Ausgabe) oder *Geist* (GameCube) zum Zuge – ist das der nächste große Trend in Videospielen? ***(SRÖ)***



Red Bull verleiht Flügel. Nick auch. Red Bull macht allerdings keine Löcher im Kopf. Nick schon.



Geistige Kräfte allein reichen nicht. Zur optimalen Effizienz müssen auch konventionelle Waffen her.



THE SUFFERING

PAL-Update

Ein Gefängnis auf einem Friedhof, wo Menschenopfer experimentierfreudiger "Wissenschaftler" begraben wurden – na, das kann ja heiter werden. Als Schwerverbrecher rein, als Wahnsinniger wieder raus. So auch Torque, der des mehrfachen Mordes bezichtigt wurde und nun die Hölle auf Erden durchlebt. Denn was sich da mittlerweile in den Knastmauern tummelt, ist oft nicht mehr als menschliches Wesen erkennbar. Auf seiner Flucht greift Torque zu den üblichen Mitteln (Schusswaffen aller Art), kann sich aber auch selbst in ein Mutanten-Monster verwandeln. In der deutschen Version wurde mal wieder die Schere angesetzt: Besonders heftige Zwischensequenzen sind rausgeflogen, zudem verspritzen menschliche Charaktere kein Blut mehr – wohl aber noch die Mutanten-Brut. Als kleine Entschädigung dafür gibt's eine wirklich gelungene deutsche Synchro. *The Suffering* ist kein Sammelsurium neuer Ideen, aber das tempo- und actionreiche Gameplay und die wirklich kranke Atmosphäre wissen zu gefallen. ***(SRÖ)***



Vertrieb: ..... Konami
Hersteller: ..... Surreal Software
Eingewöhnung: ..... ca. 30 min.
Spieler: 1
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ab 18
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: September 2004

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Krank, einfach nur krank. Aber verdammt gut.

84%

ADV
ACT



Wenn Torque sich in einen Mutanten verwandelt, bekommt selbst der Hulk weiche Knie...



Bei allem Respekt, aber wer sich solche Kreaturen ausdenkt, muss eine bizarre Phantasie haben!

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

PAL-Update

Da sind sie wieder! Die grünsten Helden seit Erfindung des Ooze! Zu SNES-Zeiten gerade richtig groß in Mode, kamen für die damaligen Konsolen einige tolle Turtles-Games aus dem Hause Konami. Sie waren innovativ, machten einen Heidenspaß und konnten mit erfrischendem Sound und anständiger Grafik aufwarten. Die Xbox-Variante kommt leider um 180 Grad gewendet daher. Die Comic-Grafik kann sich sehen lassen und bringt das Flair der heldenhaften Mutantenkröten auch gut rüber, alles andere schmeckt abgeflaut wie eine Schildkrötensuppe nach drei Tagen auf dem Tisch. Recht viel uninspirierter kann man ein Prügelspiel kaum designen. Zu wenige und zu simple Aktionen zusammen mit einem öden Beat'em-Up-System machen das Ganze ziemlich langweilig. Da helfen auch freispielbare, neue Moves, ein Versus-Modus und für diesen freispielbare Charaktere nix. Die "neuen" Ninja Turtles eignen sich somit bestenfalls für Nostalgiker oder absolut eingefleischte Fans der grünen Panzertierchen. ***(BK)***

Vertrieb: ..... Konami
Hersteller: ..... Konami
Eingewöhnung: ..... ca. 15 min.
Spieler: 1-2
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ab 12
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Leblose Wiederbelebung eines Kultspiels.

61%

BEU
ACT



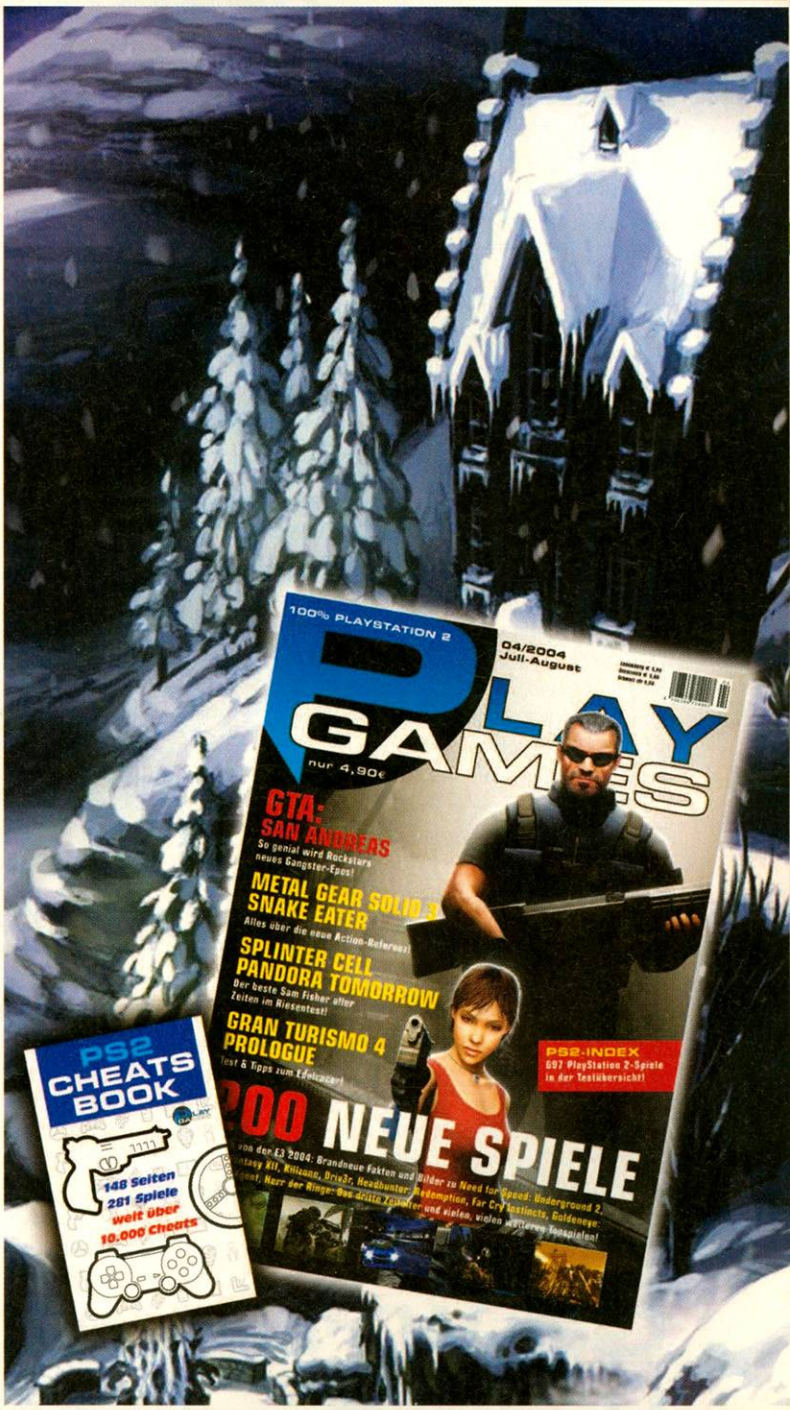
Konami hat den guten Ruf der Turtles-Videospiele schwer beschädigt.



Einen Vier-Spieler-Modus gibt es nicht. Schade.

PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!





News, Tests, Lösungen, Cheats, Features, Hardware, Charts, Gewinnspiele

JETZT IM HANDEL!

ZUBEHÖR IM TEST

MAX Drive



Mit diesem USB-Stick kann man Spielstände von der Xbox auf einen PC kopieren und dort verwalten, umbenennen oder per E-Mail verschicken. Mittels eines kleinen Adapterkabels lässt sich der Stick wie ein Controller an die Xbox anschließen und wird als ganz normale Speicherkarte erkannt, auf der sich 1265 freie Blöcke befinden. Am PC wird der Stick dann mit der beigelegten Software wieder ausgelesen. Die ganze Aktion funktioniert natürlich auch in umgekehrter Richtung (also vom PC auf Xbox), wodurch Spieler nun problemlos Spielstände übers Internet austauschen können. Wer daran Bedarf hat, erhält für 30 Euro ein schickes, kleines Gerät, das tadellos seinen Dienst verrichtet.

Vertrieb: ..... Bigben
Hersteller: ..... Datel
Preis: ..... 29,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Hell Hunter Gun



Rein optisch sieht die Knarre mit ihren großen, grellgrünen Knöpfen schon ein wenig nach Spielzeug aus. Auch in der Praxis hat man nicht unbedingt das Gefühl, ein High-Tech-Produkt in den Händen zu halten – solche technischen Scharmützel wie Laserpointer gibt es hier nicht. Ansonsten leistet die Hell Hunter Gun das, was sie soll – nicht mehr und nicht weniger. Sie ist angenehm leicht und mit der Zielgenauigkeit kann man auch leben. Der Abzug könnte allerdings deutlich straffer und präziser sein. Sehr attraktiv hingegen ist der Preis von 30 Euro. Wer also knapp bei Kasse ist, kann hier beruhigt zuschlagen.

Vertrieb: ..... Madrics
Hersteller: ..... Madrics
Preis: ..... 29,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Q3 Controller



Mittlerweile ist diese Anti-Rutsch-Oberfläche bei Drittherstellern eher die Regel, denn die Ausnahme. Der Q3 Controller (keine Ahnung, was "Q3" bedeuten soll) ist dem XS-Pad von Bigben recht ähnlich und bietet auch die gleichen Qualitäten: Die Schultertasten laufen glatt und sitzen sehr fest, die bunten Digital-Buttons reagieren gut und an den Joysticks gibt es auch nichts zu bemängeln. Lediglich die Schwarz/Weiß-Buttons liegen etwas tief im Gehäuse und das Steuerkreuz... naja, Schwamm drüber. Der Vibrationseffekt ist zwar kräftig und spricht gut an, fällt durch seinen Geräuschpegel aber etwas negativ auf. Ansonsten jedoch ein feines Gerät!

Vertrieb: ..... Madrics
Hersteller: ..... Madrics
Preis: ..... 19,90 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Q3 Wireless Controller



Über die Vorzüge von Funkcontrollern braucht man ja eigentlich kein Wort mehr zu verlieren, denn die sollten hinlänglich bekannt sein. Die vier notwendigen (und beiliegenden) Batterien drücken natürlich aufs Gewicht, aber da der Controller ansonsten sehr klein und leicht ist, hält sich das Problem in Grenzen. Davon abgesehen, ist der Controller erstaunlich gut: Die Schultertasten sind straff, robust und laufen glatt, der Vibrationseffekt ist zwar nicht ganz so stark, dafür aber angenehm ruhig. Die vier Digi-Buttons liegen aufgrund der Größe sehr nahe beieinander. Auch die Joysticks gehen in Ordnung, könnten aber eine Spur straffer sein. Immerhin reißt der günstige Preis die kleineren Mängel wieder raus.

Vertrieb: ..... Madrics
Hersteller: ..... Madrics
Preis: ..... 39,90 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Cruiser Quattro 4 in 1 Racing Wheel



Ein Lenkrad der kleineren Bauart für PS2, PSOne, GC und Xbox mit den üblichen Einschränkungen: Schraubzwinge für den Tisch gibt's keine, da müssen ein paar Saugnäpfe ausreichen. Die Pedale sind auch dementsprechend klein, ansonsten aber recht robust verarbeitet. Wahlweise lässt sich das Lenkrad auch ohne Pedale benutzen, Gas und Bremse liegen dann auf den analogen Flügelschaltern. Über die Programmierfunktion lassen sich Tastenbelegung und Sensibilität einstellen. Die Verarbeitung des Lenkrads ist an sich gut, sogar die Lenkachse ist gefedert. Einige der Tasten sind allerdings etwas zu schwergängig und der Vibrationseffekt ist viel zu laut und nervig – zum Glück kann man ihn deaktivieren.

Vertrieb: ..... Madrics
Hersteller: ..... Madrics
Preis: ..... 34,95 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Nightfever X Tanzmatte



Witzig: Dieser Tanzmatte liegen vier Klebeplättchen bei, um die Ecken der Matte auf dem Boden zu fixieren. Nette Idee, aber erstens kleben die Dinger irgendwann auch auf dem saubersten Parkettboden nicht mehr, zweitens können sie das Verrutschen der Matte auch nicht vollständig verhindern. Außerdem gibt's noch ein drei Meter langes Verlängerungskabel für den Voice Communicator, falls man selbigen beim Tanzen tragen möchte. Die Matte selbst erfüllt ihren Zweck recht anstandslos, ist in sich aber viel zu rutschig und nach einigen heftigeren Tanzschritten schon regelrecht zerknittert. Wegen netten Gimmicks und äußerst günstigem Preis gibt's noch drei Punkte, aber mit ausdrücklicher Warnung!

Vertrieb: ..... Madrics
Hersteller: ..... Madrics
Preis: ..... 19,90 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Universal AV-Kabel

XBG GAMES AWARD



Dieses Multifunktionskabel lässt sich an Xbox, PS2 und GameCube (sowie deren Vorgänger) anschließen und schleift nicht nur das RGB-Signal durch, sondern auch das S-Video-Signal (welches beim PAL-GameCube allerdings nicht vorliegt). Drei Chinch-Buchsen ermöglichen den Anschluss von Soundanlagen oder zusätzlicher externen Quellen (z.B. Videorekorder), am Xbox-Stecker ist zudem ein optischer Audio-Ausgang vorhanden. Ein kleiner Schalter wechselt zwischen RGB und normalem Videosignal, um eine Fehlfunktion der PS2 (Grünstich bei DVD-Wiedergabe über RGB) zu umgehen. Es empfiehlt sich übrigens nicht, alle drei Stecker gleichzeitig anzuschließen. Das Umstöpseln ist zwar nicht sehr komfortabel, aber immerhin billiger, als drei einzelne Kabel plus Umschaltbox.

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

Bewertung:

0% 100%

S-Video Cable 3 in 1



Es muss nicht immer RGB sein: Viele Fernseher (insbesondere 16:9-Geräte) haben einen S-Video-Eingang, wodurch sich ebenfalls eine deutliche Verbesserung der Bildqualität erzielen lässt. Zwar reicht diese nicht ganz an RGB heran, liegt aber immer noch deutlich über dem des Standardkabels, welches der Konsole beiliegt. Das S-Video-Kabel von Bigben kann an Xbox, PS2 und PSone betrieben werden, nicht hingegen am GC. Das macht Sinn, da der PAL-GC kein S-Video-Signal ausgibt. Wie bei allen Multifunktionskabeln ist es nicht ratsam, mehrere Konsolen gleichzeitig anzuschließen. Ein optischer Audio-Ausgang für die Xbox zum Anschluss an die Surround-Anlage ist leider nicht vorhanden – schade!

Vertrieb: ..... Bigben
Hersteller: ..... Bigben
Preis: ..... 9,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

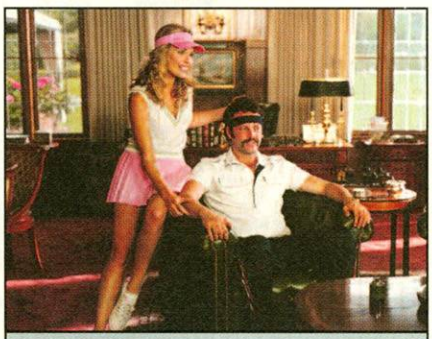
0% 100%

STARSKY & HUTCH

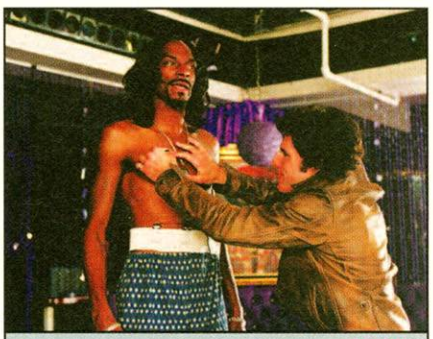
Klebt die Schenkelbürsten an: Starsky und Hutch kommen!



Captain Dobey ist mit den beiden Cops ganz und gar nicht zufrieden.



Oberlippenbart: Auch als Oliba oder eben Schenkelbürste bekannt. Stilvoll? Na ja...



Huggy muss verkabelt werden. Keine leichte Sache für David Starsky.

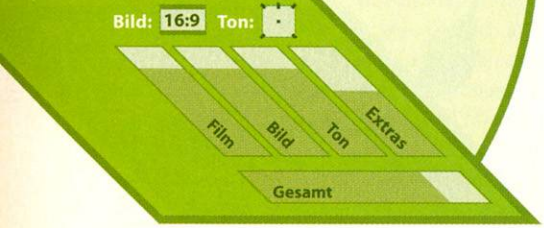
Oh Mann, waren die 70er irre! Goldkettchen,Brust-Flokati, Schlaghosen und natürlich Fernsehserien, die heute schon Kultstatus haben. Eine davon ist sicher *Starsky & Hutch*. Einst mit David Soul und Paul Michael Glaser besetzt, traten nun Ben Stiller und Owen Wilson in deren Fußstapfen als ungleiches Cop-Team. Wer mit den beiden Witzbolden in den Hauptrollen eine fiese Persiflage erwartet, liegt zwar nicht ganz daneben, aber auch nicht ganz richtig. *Starsky & Hutch* anno 2004 ist ein Revival, das erstaunlicherweise stets die richtige Mischung aus Komik und ernst gemeinter Hommage ans Original besitzt. Selbst die Ur-Schauspieler sind mit dem Resultat zufrieden.



OT: ..... Starsky & Hutch
Produktionsland: ..... USA (2003)
Regie: ..... Todd Phillips
Darsteller: ..... Benn Stiller, Owen Wilson, Juliette Lewis
Laufzeit: ..... 101 min.
Genre: ..... Komödie
Vertrieb: ..... Buena Vista
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: 22.07.2004

Comeback der 70er. Urkomisch, der Streifen.

Bild: 16:9 **Ton:**



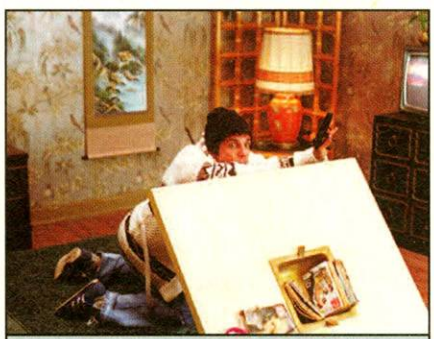
Oberlässig

Der Polizeichef von Bay City, Captain Dobey (Fred Williamson), schickt die beiden unterschiedlichen Polizisten David Starsky (Ben Stiller) und Ken "Hutch" Hutchinson (Owen Wilson) gemeinsam auf Streife. Grund: Bestrafung wegen kleiner Vergehen gegen die Dienstordnung und Aufmüpfigkeit. Doch es kommt, wie es kommen muss. Die beiden sind schon wenig später an einem heißen Fall dran. Genauer, an dem Drogenbaron Feldman (Vince Vaughn). Der hat eine Kokssorte entwickelt, die kaum von Süßstoff zu unterscheiden ist. Etwas von dem weißen Gift landet in Davids Kaffee. Die nachfolgenden Stunden, die er während seines Drogentrips erlebt, gehören unzweifelhaft zu den Höhepunkten des modernen Komödienkinos. Inhaltlich also sehr gelungen.

Die Technik der DVD kann leider nicht in der Oberliga mitspielen. Von audiovisuellen Referenzwerten ist sie ein ganzes Stück entfernt. Dennoch werden Bild und Ton dem Medium auf jeden Fall gerecht. Kleinere Bildfehler stören nur Bildfetischisten. Der Raumklang kann bei Actionszenen überzeugen. Es ist aber vornehmlich die Musik, die die Surroundkanäle anspricht. Die Spezialfeatures stützen sich ausschließlich auf die Atmosphäre der 70er. Fashion Insights mit Huggy Bear (Snoop Dogg) ist beispielsweise durchaus sehenswert. Ansonsten bekommt ihr noch diverse Kommentare und entfallene Szenen, plus Easter Eggs, die wir aber an dieser Stelle nicht verraten wollen. ***(BS)***

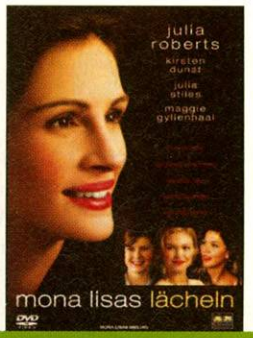


Wie lustig! Ken "Hutch" Hutchinson amüsiert sich gerne mit hübschen Frauen.



Volle Deckung! Mit oder ohne Drogen, David ist immer auf Zack. Auch mit Kanone.

MONA LISAS LÄCHELN



Kunstprofessorin Katherine Watson (Julia Roberts) guckt gerne hinter Fassaden. Mit Vorliebe hinter die ihrer Schülerinnen an einem renommierten Mädchen-College. Da sie mit Anfang 30 noch nicht verheiratet ist (der Film spielt in den 50er Jahren), gerät sie schnell mit Kollegen und Studentinnen in Clinch, und versucht in den folgenden 115 Minuten ihre „Feinde" davon zu überzeugen, dass sich eine Frau durchaus selbst verwirklichen und gleichzeitig ihr Liebesglück finden kann. Regisseur Mike Newell versuchte offenbar, dem *Club der toten Dichter* nachzueifern, schafft es aber nicht ganz. Ein dickes Heimkino ist für diesen Film sicher nicht nötig. Mit gelungenem Bild und Dialog-lastigem Sound werden vor allem die Ruhigeren unter euch bedient. In Sachen Extras hat sich Columbia leider nicht mit Ruhm bekleckert. ***(BS)***

OT: ..... Mona Lisa Smile
Produktionsland: ..... USA (2003)
Regie: ..... Mike Newell
Darsteller: ..... Julia Roberts, Kirsten Dunst, Julia Stiles
Laufzeit: ..... 115 min.
Genre: ..... Drama
Vertrieb: ..... Columbia
FSK: ..... ab 6
Erhältlich: 23.07.2004

Nicht nur für Feministinnen interessant.

Bild: 16:9 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

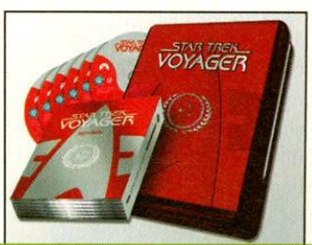


Katherine Watson möchte ihre Schülerinnen für eine andere Sichtweise sensibilisieren.



Jung, attraktiv und klug – Watsons Schülerinnen hätten durchaus mehr Chancen im Leben.

STAR TREK: VOYAGER Season 2



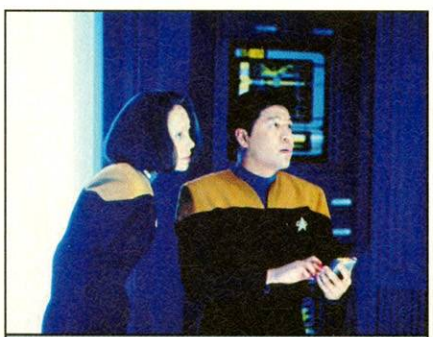
Unter Star Trek-Fans noch immer umstritten und im TV nicht so erfolgreich wie noch die Vorgänger – *Star Trek: Voyager* hat es in der Trekkie-Gemeinde nicht leicht. Dennoch erleben Captain Janeway und ihre Crew etliche spannende Abenteuer, die es für Fans des Serie durchaus wert sind, noch einmal gesehen zu werden. Die zweite Staffel wird auf sieben DVDs ausgeliefert. Leider gilt Season 2 als inhaltlich schwächste Staffel. Technisch gibt die Box ein gutes Bild ab. Da es sich um eine TV-Serie handelt, liegt das Material nur im Vollbild vor. Dafür gibt es den Ton auch auf Deutsch in DD 5.1. Schön ist das Angebot an Extras. Diverse Interviews und Dokumentationen über Charaktere und Raumschiffe runden die Box ab. Dennoch: Eher was für Fans, als für den Durchschnittsgucker. ***(BS)***

OT: ..... Star Trek: Voyager Season 2
Produktionsland: ..... USA (1995)
Regie: ..... diverse
Darsteller: ..... Kate Mulgrew, Robert Beltran, Robert Picardo
Laufzeit: ..... 1200 min.
Genre: ..... Sciencefiction
Vertrieb: .... Paramount
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: .... Jetzt!

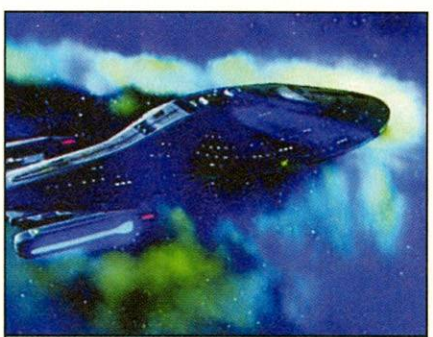
Für Freunde der Voyager ein Muss.

Bild: 4:3 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

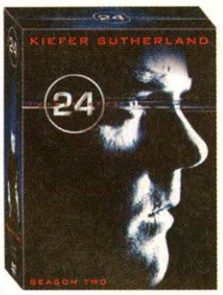


Besatzungsmitglied Fähnrich Harry Kim ist in Season 2 eine tragende Figur.



Alleine im Deltaquadranten: Die Voyager sucht verzweifelt nach einem Weg zurück zur Erde.

24 Season 2



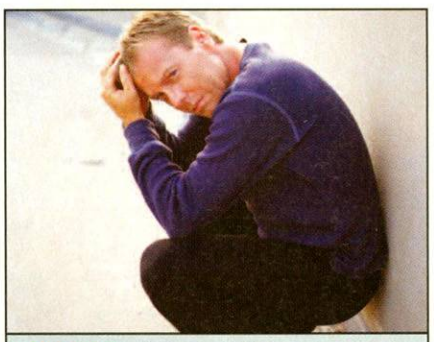
Sein Name ist Jack Bauer. Sein Hobby ist es, sich einen Tag lang jede Minute über die Schulter schauen zu lassen. War der Terrorfahnder in der ersten Staffel mit dem Retten einzelner Menschenleben (Frau, Tochter, Präsident) beschäftigt, muss er in der zweiten Staffel eine Atombombe finden, die in Los Angeles gezündet werden soll. Seine Ermittlungen führen ihn auf die Spur der Attentäter, die eine Verbindung zu den Terroristen haben, die Bauer vor anderthalb Jahren schon mal gejagt hat. Das Bild hat sich im Vergleich zur ersten Staffel auf DVD etwas gebessert, erfüllt aber immer noch nicht die Erwartungen. Vor allem die Schärfe lässt zu wünschen übrig, da die Serie oft mit Handkameras gedreht wurde, um das Bild rauer erscheinen zu lassen. Dem Ton wurde diesmal auch ein 5.1-Mix gegönnt. Die Abmischung ist aufgrund der vielen Dialoge aber noch immer sehr frontlastig. Positiv: *Season 2* bekam glücklicherweise im Vergleich zu *Season 1* eine wahre Flut an Extras spendiert. ***(BS)***

OT: ..... 24 Season 2
Produktionsland: ..... USA (2003)
Regie: ..... diverse
Darsteller: ..... Kiefer Sutherland, Sarah Wynter, Elisha Cuthbert
Laufzeit: ..... 1080 min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: ..... Fox Home
FSK: ..... ab 16
Erhältlich: ..... Jetzt!

An dieser Box habt ihr mehr als 24 Stunden Spaß.

Bild: 16:9 **Ton:** ·





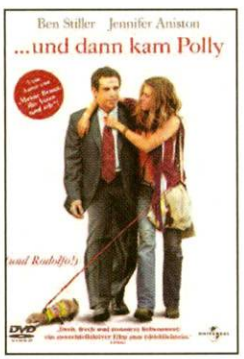
Jack Bauer (K.Sutherland) ist in Season 2 nahe dem sozialen Abgrund.



Teil zwei bietet einen besseren Ton, das Bild ist leider noch voller Fehler.

...UND DANN KAM POLLY

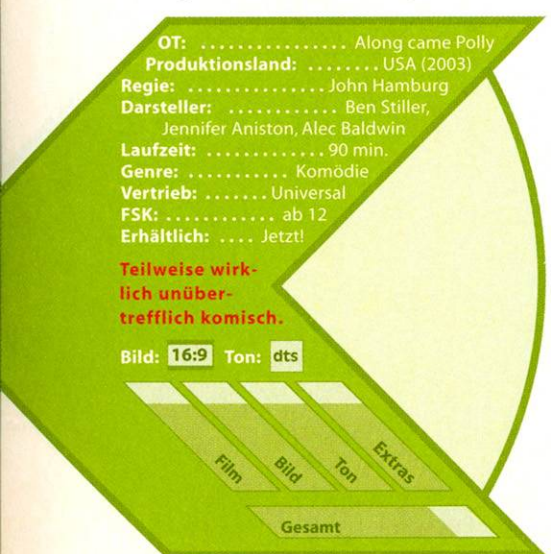
Einst war er verrückt nach Mary. Nun hat es Ben Stiller als nervöser Versicherungsangestellter Reuben auf die schnuckelige Polly (Jennifer Aniston) abgesehen. Das nicht ohne Grund. Seine frisch angetraute Ehefrau betrügt den netten Kerl gleich am ersten Tag mit einem Tauchlehrer. Da Polly das absolute Gegenteil des Statistikers und Planers Reuben ist, fackelt der Film ein urkomisches Gag-Feuerwerk ab, das auch meist beim Zuschauer zündet. Wer Stiller in seinen Paraderollen in *Verrückt nach Mary* und *Die Braut, ihr Vater du ich* mochte, macht auch hier nichts falsch. Reuben ist Stiller wie auf den Leib geschneidert. Da es Komödien so an sich haben, in Sachen Bild und Ton eher kleinere Brötchen zu backen, geht der audiovisuelle Eindruck auch hier in Ordnung. Die Extras bieten sogar einen alternativen Anfang. Ansonsten Standardkost wie Interviews und Kommentare. ***(BS)***

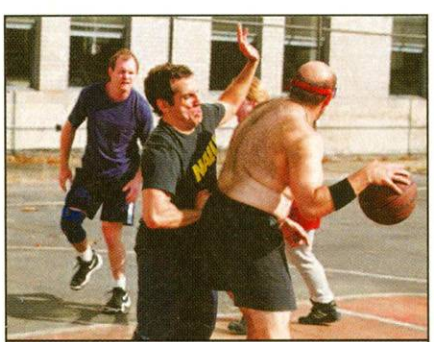


OT: ..... Along came Polly
Produktionsland: ..... USA (2003)
Regie: ..... John Hamburg
Darsteller: ..... Ben Stiller, Jennifer Aniston, Alec Baldwin
Laufzeit: ..... 90 min.
Genre: ..... Komödie
Vertrieb: ..... Universal
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: .... Jetzt!

Teilweise wirklich unübertrefflich komisch.

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



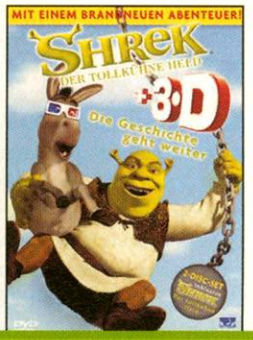


Solche Gegner sind immer wieder ein Vergnügen. Armer Reuben.



Dieses Gespräch geht mit 87,6%iger Wahrscheinlichkeit in die Hose.

SHREK 3D



Da haben sich zwei gefunden: Oger Shrek und seine Fiona. Und was macht ein Paar, kurz nach dem es geheiratet hat? Klar, es geht in die Flitterwochen. Dass dabei nicht alles glatt geht, war ja abzusehen. Als sich Shrek, Esel und Fiona in einem Wald hoffnungslos verfahren haben, taucht plötzlich Thelonius auf, schnappt sich Fiona und verschwindet im Zauberwald. Shrek und Esel nehmen sofort die Verfolgung auf und stellen fest, dass der Geist von Lord Farquaard hinter dem Ganzen steckt – und der sinnt auf Rache… Dieser in 3D animierte Film ist keine offizielle Fortsetzung, sondern ein Kurzfilm, der ursprünglich für die Universal Studios Themeparks produziert wurde. Wie der Name es bereits andeutet, handelt es sich hierbei um einen 3D-Film, der aber auch als 2D-Version enthalten ist. Die dazugehörigen 3D-Brillen werden mitgeliefert. Auf der ersten DVD befindet sich nochmals der Hauptfilm mit dem aus der Special Edition bekannten Zusatzmaterial. Wer Shrek also noch nicht besitzt, kann sich diese DVD ohne Bedenken zulegen. ***(BS)***



Shrek besticht vor allem wegen der super sympathischen Charaktere.



Esel loszuwerden? Aussichtslos! Wäre auch eine Schande. Der Esel rockt!

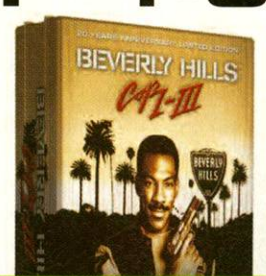
OT: ..... Shrek 3D
Produktionsland: ..... USA (2001)
Regie: ..... Andrew Adamson
Sprecher: ..... Sascha Hehn, Randolf Kronberg, Esther Schweins
Laufzeit: ..... 100 min.
Genre: .... Animantionsfilm
Vertrieb: ..... Universal
FSK: ..... ab 6
Erhältlich: .... Jetzt!

Kurz, aber verdammt gut!

Bild: 16:9 **Ton:**

Film Bild Ton Extras Gesamt

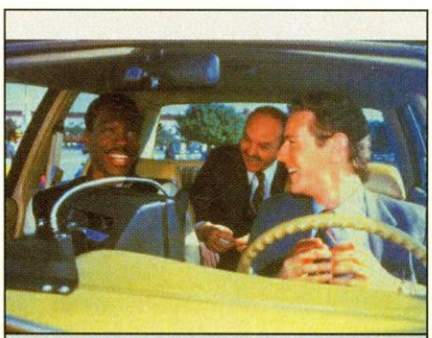
BEVERLY HILLS COP 1-3 Limited Edition



Paramount veröffentlicht nun alle drei Filme in einer Box, doch wie bei vielen Trilogien werden auch die *Beverly Hills Cop*-Streifen mit steigender Nummerierung schlechter. Will heißen, wo Teil eins ein echter Überflieger war, ist Teil zwei ein nettes Spin Off und Teil drei teilweise richtig langweilig. Bei den Extras haben sich einige Ergänzungen ergeben, die gerade beim ersten Teil zu einer größeren Ausstattung führen, als ursprünglich angekündigt wurde. Die Bild und Tonqualität wird im Gegensatz zur Handlung von Teil eins bis drei stetig besser. Während Teil eins und zwei die deutsche Tonspur nur in Dolby Surround aufweisen, liegt sie beim dritten Teil in Dolby Digital 5.1. vor. Wer also Eddie Murphy noch nie in einer seiner stärksten Rollen gesehen hat, kann über den Kauf dieser Box nachdenken. ***(BS)***



Axel macht es auf seine Art. Da haben die Kollegen aus L.A. wenig Verständnis!



Foley, Taggert und Rosewood – da haben sich drei in Los Angeles gefunden.

OT: ..... Beverly Hills Cop
Produktionsland: . USA (1984-1994)
Regie: ..... Martin Brest u.a.
Darsteller: ..... Eddie Murphy, John Ashton, Rick Avery
Laufzeit: ..... 300 min
Genre: .....Komödie
Vertrieb: ..... Paramount
FSK: .....ab 16
Erhältlich: .... Jetzt!

Nicht nur Basketballliebhaber dürfen greifen.

Bild: 16:9 **Ton:**

Film Bild Ton Extras Gesamt

Yoohoo

OHNE HOLLAND, FAHR'N WIR ZU WM! Gut, Japan liegt schon zwei Jahre hinter uns, aber trotzdem erinnert sich der geneigte Fußballfan hierzulande nach wie vor gern zurück an das Turnier, in dem unsere elf Recken sich bis zum Vizetitel vorgekickt haben. Vor allem, da 90% der teutonischen Rasenfetischisten vor dem Bildschirm schon fröhlich das Krombacher light erhoben hätten, wenn Rudis Riesen anno dazumal durch die Vorrunde gekommen wären. Jetzt gibt es nicht nur ein Desaster in Portugal, sondern auch in Bochum Mitte! Ganz recht, die heißesten Duelle ums runde Leder finden im Nebenzimmer des Posthüttenonkels statt. Der Cheffe kickt vorne im Sturm, Björn und unser Schröder zeigen ihre Mittelfeldtalente, euer Hardcore-Onkel lässt so manch eine Blutgrätsche im eigenen Strafraum ab und unser Ben versucht dann im Kasten, die von mir in schöner Regelmäßigkeit produzierten Strafstöße irgendwie aus dem Netz zu fischen. Die Pizzaboten und Postkuriere, die bei uns ein und ausgehen, greifen wir uns ebenfalls am Skalp. Die dürfen dann mal 'ne Weile mitzocken oder (bei holder Weiblichkeit) als Cheerleader drüben an der Auslinie die Eckfahne schwingen und „OLEEEEE" brüllen (um damit die fiesen „OHNE TOMMY, HÄTTEN WIR DEN POTT!"-Gesänge meiner geschätzten Mitschreibknechte zu übertönen). So weit unser persönlicher Redaktionsbeitrag zum Thema Portugal! Und wer jetzt Lust bekommen hat, mit seinen eigenen Kollegen mal so richtig vor die Pille zu treten, der braucht sich nur das Spiel zum Turnier kaufen gehen, ein paar Controller oben drauf packen und in Deutschlands Stollen schlüpfen. Schon habt ihr die EM selber auf dem Socken!

Euer Foulelfmeter Onkel Tom

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

E-Mail
posthuette@bristein.com

Hunt the Man

Hi

Ich habe erst seit kurzem eine Xbox. Als ich das letzte Mal einkaufen war, sah ich eure Zeitschrift (gleich gekauft)!!! Da habe ich zum ersten Mal was über ****** gelesen, allein die Beschreibung bei der Bewertung (Verdorben, krank, hinterlistig und viel zu brutal) hat mich dazu bewegt, das Game zu kaufen. Aber jetzt ist es schon wieder so weit!!! Ich komme nicht mehr weiter!!! Könntet ihr mir helfen??? Problembeschreibung: Ich sitze im Level „Absitzen" fest, ich soll einen brutalen und einen barbarischen Mord mit dem Hammer begehen, aber wie??? Irgendwie klappt es bei mir nicht, das Handbuch ist auch nicht sehr hilfreich!!! Ich würde mich über eine Antwort sehr freuen!!! Viele Grüße!

Gampe

Onkel Tom: Freut mich aufrichtig, dass unsere Brutalitätswarnung für dich doch so ein satter Kaufanreiz war. Aber erstens ist das Spiel, in dem du so gerne einen "einen brutalen und einen barbarischen Mord mit dem Hammer" begehen möchtest, mittlerweile indiziert – und mit dieser Entscheidung der BPjM sind wir sogar sehr einverstanden. Und zweitens gebe ich in meiner Posthütte generell keine Tipps, Tricks, Chats oder Lösungshilfen zum Besten, egal zu welchem Spiel. Hab' ich früher mal in unseren Schwestermagazinen gemacht und die ganze Sache ist brutalst aus dem Ruder gelaufen. Es wäre absolut unmöglich gewesen, die Flut an täglich eintrudelnden Hilferufen auch nur ansatzweise zu beantworten. Schließlich haben wir ja nebenbei auch noch an den Heften zu arbeiten, so isses ja nich. Trotzdem kein Grund zu verzweifeln, auch wenn du dich nicht direkt an den Hersteller wenden möchtest. Denn gerade für Leute wie dich haben wir unsere Xbox Games-Cheatline eingerichtet (01908/29 170 14 20, € 1,86/Min.) Kostet bei so einer knappen Frage auch nicht viel mehr als eine Briefmarke und den Gang zur Post. Und du musst auch nicht 4 Wochen auf die Antwort deines Onkels warten.;)

Blutkultur

Hi XBG Team

Erst mal wollt ich euch für eure tolle Arbeit an den Heften danken und dass ihr immer so informative Berichte bringt. So nun aber meine Frage. Ich habe mir grade *Ninja Gaiden* zugelegt (wegen eurem Heft) und finde es auch total genial, doch die Enthauptungen der Menschen sind ja nicht drin. Als ich jedoch etwas weiter im Spiel kam und gegen eine Art Dämon kämpfte, konnte ich sie köpfen. Also wie sind denn eigentlich die Richtlinien für solche Beschneidungen eines Spiels? Mit freundlichem Gruß,

Steve Conell

Onkel Tom: Das letzte Mal hatte ich die Frage zu Dreamcast-Zeiten. Anno dazumal hat mich ein Fan gefragt: „Hoch verehrter, weiser Onkel. Wie kommt es, dass die BPjM in diesem großen Land *Mortal Kombat* aus den Regalen der Softwaredealer wirft, aber ich in *Primal Rage* (Dino-Prügelspiel, fast so alt wie unser Chefmartin) mit meinem Rex den kleinen Raptor langsam und genüsslich zu einem Haufen blutigen Abfalls trampeln kann?" Die Antwort ist auch heute noch ganz einfach: Die BPjM knirscht erst dann so richtig mit den Zähnen, wenn sich die Gewalt am Screen gegen menschlich designte Gegner richtet. Wenn also auf Zombies geschossen oder Ninjas enthauptet werden, klopft die deutsche Indizierungsbehörde den Entwicklern ganz schnell auf die Griffel. Kleine Saurier platt treten oder Dämonen den Schädel vom Rumpf schmettern dürft ihr dagegen ohne Probleme. Das muss dann schon in reine Gewaltverherrlichung ausarten, damit die BPjM auch hier einschreitet.

Geistreich

Hey Xbox-Games-Team!

Natürlich muss ich euch erst mal loben, denn euer Mag ist echt super. Trotzdem habe ich eine Anmerkung: Letztens habe ich mir *Project Zero* gekauft. In eurem Heft bei „Best Buy" steht, dass das Spiel im Media Markt 59,99 Euro kostest, allerdings habe ich nur etwa 28 Euro dafür bezahlt. Ihr habt da anscheinend die Preise drin stehen, die aktuell waren, als das Game neu raus kam. Ich lese inzwischen erst die 3. Ausgabe eures Magazins, weil ich mir letzen Dezember erst eine Xbox zugelegt habe. Deswegen weiß ich auch nicht, ob ihr vielleicht schon mal Cheats für *Project Zero* gebracht habt. Ich versuche zwar immer, alle Spiele ohne zu cheaten durchzuspielen, trotzdem wäre es cool, wenn ihr mir einen Cheat für Lebensenergie bzw. Heilmittel nennen könntet! Danke schon mal! Bringt ihr noch einen langen Artikel und Test über *Sudeki*? Das Spiel kommt laut Amazon.de zwar schon am 15. Juni raus, trotzdem wäre es schön, in eurem nächsten Mag noch was darüber zu lesen. Bisher stand ja nicht soviel darüber drin. Könnt ihr schon was über eine eventuelle Fortsetzung der *Legacy of Kain*-Serie sagen? So, das war's dann!

Sarah

Onkel Tom: Ja, bei den Preisen der Elektromärkte gehen wir natürlich von den Märkten um die Ecke aus. Generell sind aber die Preise in verschiedenen Media Märkten nicht immer identisch, mitunter gibt es sogar sehr große Schwankungen. Deswegen kannst du dein Teil in Nippes Mitte vielleicht doch schon für 30 Öcken bekommen. *Project Zero* ist ja jetzt auch schon ein bisserl betagt, da wird der eine oder andere Laden das sicher zu einem günstigen Preis raushauen. Übrigens lässt sich so ziemlich alles an Cheats und Goodies in der wilden Geisterhatz freischalten, indem du das Spiel auf den verschiedenen Modi und Schwierigkeitsstufen durchzockst. *Sudeki* ist übrigens auf Juli verschoben und just zu dem Zeitpunkt, zu dem ich diese Zeilen tippe, haben wir noch keine Testversion (21.06.) – vielleicht kommt ja auf den letzten Drücker noch was rein.... Und die *Legacy of Kain*-Serie wird mit ziemlicher Sicherheit fortgesetzt, auch,wenn es noch keine handfesten Infos zu einem nächsten Teil gibt. Aber *Defiance* ist ja gewissermaßen noch... blutjung!

Nice Brief

Tach,

Nice Heft (muss reichen, es nervt wenn immer fünf Zeilen lang dasteht, wie super euer Heft ist....). Wollte mal paar Fragen loswerden:

❶ Wie fandet IHR die diesjährige E3?

❷ Bei *Need for Speed Underground 2*, wenn man da dicke Boxen einbaut, wirkt sich das auf den Sound aus, wenn man per Stoßfänger-Kamera fährt (was meine Lieblingsposition ist)?

❸ Wird *Halo 2* mit *Half-Life 2* zusammen raus kommen (kommen ja beide Q3/2004)???

❹ Ist *Manhunt* brutaler als *Post*** 1 und 2 (habe 1 net gezockt :P)?

❺ Könntet ihr nicht über die bevorstehende Xbox LAN 3000 berichten? Z.B. wo die Events immer so stattfinden? Ich wohne in der nähe von Bremen, da ist laut google nix los mit Xbox LAN. Wäre cool, wenn ihr vielleicht eine Seite einrichten würdet. Ist auch klar, dass es noch nicht viele Xbox LANs gibt und auch net so häufig wie PC-LANs, aber wäre echt mal spitze von euch ^^. Cya!

freddykrueger aka Johannes

Onkel Tom: Nur nicht schüchtern sein, mein Krügerchen. Lass den Onkel hören, was dich bedrückt.

❶ Wir hatten ´nen Stadtplan. Außerdem sind wir jedes Jahr da, da verläuft man sich nicht mehr so schnell.

❷ Yep. Wenn du deinen Spoiler gelb umlackierst, kannst du außerdem zusätzliche Werbeeinnahmen von der Post einstreichen. Kohle kann man ja immer brauchen.

❸ Wenn alles wie geplant läuft, dürfte *Halo 2* deutlich vor *Half Life 2* auf den Markt kommen. Wäre mein Tisch nicht aus Kunststoff, würde ich dreimal auf Holz klopfen. So bin ich aber zu faul, um rüber zum Regal zu laufen.

❹ Ich mag jetzt nicht SO der Gedärme-Guru sein, aber meiner bescheidenen Meinung nach ist *Manhunt* krasser.

❺ Da haben wir schon mal das Problem, dass die meisten LAN-Events schon wieder rum sind, wenn unser Magazin sie ankündigen könnte. Hier wären wir auf früheres Feedback von den Veranstaltern angewiesen. Kleiner Tipp: Infos zu solchen Veranstaltungen werden meistens im Rathaus/ Gemeinde-

Du willst sie alle?

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

BRISTEIN VERLAG GmbH
Xbox Games Bestellservice
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 ☐ Xbox Games #3
☐ Xbox Games #4 ☐ Xbox Games #5 ☐ Xbox Games #6
☐ Xbox Games #7 ☐ Xbox Games #8

zum sensationell günstigen Preis von jeweils € 3,50,- zzgl. € 1,- für Porto und Verpackung (Ausland: zzgl. € 2,-)

☐ Vorausüberweisung auf Kto.-Nr. 132964101, BLZ 40164024 (Volksbank Gronau), (IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101), (BiC GENODEM1GRN)

☐ beiliegendem Bargeld

☐ beiliegendem Verrechnungsscheck



Xbox Games #1



Xbox Games #2



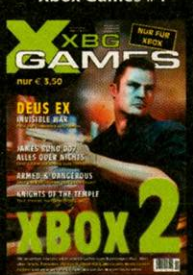
Xbox Games #3



Xbox Games #4



Xbox Games #5



Xbox Games #6



Xbox Games #7



Xbox Games #8

Hallo XBG-Team,

ich habe mich wirklich geärgert, als ich letzte Woche das neue Heft gekauft habe (auf das ich mich eigentlich schon seit Wochen freute). Das Erscheinungsdatum eures Magazins liegt über eine Woche nach Beginn der E3, und dann soll ich mich mit "Spekulationen und Gerüchten" zufrieden geben? OK, das für sich alleine war einfach nur eine große Enttäuschung, aber dass dann euer Leitartikel fett mit E3 2004 überschrieben ist und sogar noch das Messe-Logo vorne auf dem Heft prangt, finde ich mehr als dreist. Ich war sehr gespannt auf die Messeneuigkeiten und hatte überhaupt keinen Zweifel, dass ihr darüber berichten würdet. (und da war ich bestimmt nicht der Einzige!) Als ich aber dann lesen musste, dass gar nichts an Messe-News im Heft stehen wird, da hatte ich kaum noch Lust, weiter zu lesen. Etikettenschwindel, wie ich finde. Nicht, dass ich den Wert der restlichen Tests und Artikel gering schätzen möchte, aber Leute, wenn die weltgrößte Spielemesse rum ist und ich habe ein paar Tage danach Veröffentlichung, dann seh' ich doch zu, dass ich zumindest im Schnellverfahren noch ein paar Neuigkeiten ins Heft packe. Oder ich verschiebe den Redaktionsschluss. Oder ich bin zumindest nicht so unverschämt, das Messe-Logo aufs Cover zu drucken.
Gruß,

Thomas Elz

Onkel Tom: So, jetzt mache ich deinen Schrieb erst mal zum Brief des Monats. Warum? Weil es mich aufrichtig freut, dass unsere Leser genug Arsch in der Hose haben, um auch mal beinharte Kritik in unsere Richtung abzufeuern, ohne dabei vor den mächtigen Bochumer Controllergöttern zitternd in der Ecke zu kauern. Leutz: Wenn euch was quer liegt, dann packt euch einen Füller ans Papier oder ein Keyboard an euren Rechner und lasst es uns wissen. Wir erklären euch gern, was geht, denn die Xbox Games und ihre Schwesternmagazine sind EURE Hefte, EURE Informationsquellen.

Also, was läuft zum Thema E3? Erstens: Was ihr in unserer E3-Vorschau gelesen habt, waren Infos über die wichtigsten Dinge, die auf der E3 statt gefunden haben. Im Grunde exakt dasselbe, was wir euch mit einem Preview oder einer Newsmeldung anbieten. Tatsache ist, dass wir immer schon im Vorfeld der Messe von den Publishern über ihre E3-Aktivitäten informiert werden und entsprechendes Material bekommen, um unsere Berichterstattung vorzubereiten. Euch diese Infos als knallharte Fakten zu präsentieren, hielten wir aber dennoch für unseriös, schließlich handelt es sich um eben eine Vorschau. Etwas anderes zu behaupten und so zu tun, als wären wir dort gewesen, wäre in der Tat Etikettenschwindel gewesen, und so etwas findet bei uns nicht statt.

Weiter geht's: Ein Magazin, das bereits ein paar Tage nach der E3 in den Regalen landet und behauptet, tatsächlich dort gewesen zu sein, lügt. Punkt. Zwischen Redaktionsschluss und dem Eintreffen eines Magazins bei Handel und Abonnenten vergeht immer eine gute Woche. Also wie hätte die Xbox Games mit tatsächlichen Messeberichten nur vier Tage nach Ende der E3 in deutschen Regalen liegen sollen? Unsere Erscheinungsweise richtet sich nicht nach E3, GamesConvention oder sonstigen Veranstaltungen und wird auch nicht nach Bedarf verschoben, das würde bei drei Konsolenmagazinen in heillosem Chaos enden. Übrigens warst du der einzige Leser, der die E3-Vorschau nicht als solche verstanden hat – oder zumindest der einzige, der sich darüber beschwert hat. Wie du aber heute, lange nach der E3, zugeben musst, haben wir mit unseren Vorabinfos eine Trefferquote von 100% gelandet. Damit können wir doch alle sehr zufrieden sein, oder nicht?

haus/Jugendhaus oder old school in den Spielotheken ausgehängt. Halte da einfach mal in deiner Stadt die Augen offen.

Noob

Hallo Ihr Lieben!!!

Als Xbox Neuling (ca.1 Monat) und Laie habe ich eure Zeitschrift zum ersten Mal gekauft. Und ich muss sagen, dass das Preis-Leistungs-Verhältnis wirklich spitze ist. Aber nun habe ich auch schon ein paar schlaue Fragen an euch Xbox-Veteranen und -Experten.

❶ Dem Zubehör-Index eurer Zeitung entnehme ich, dass es ein Link-Kabel und ein optisches Kabel für wahrscheinlich digitalen 5.1 Sound gibt. Aber wo finde ich die Anschlüsse an der Box? Vielleicht bin ich ja nur zu blöd, aber ich finde an meiner Box weder einen Link-Port noch einen optischen Ausgang für ein Lichtleiterkabel. Das Einzige, was ich finde, sind Netzanschluss und Scartanschluss.

❷ Wird es in Zukunft eine Umsetzung der von mir als ehemaliger PSone-Zocker heiß geliebten Lara Croft (*Tomb Raider*) für die Xbox geben?

❸ Warum ist das Software-Angebot für die PS2 so riesig und für die Xbox so klein? Besteht vielleicht die Gefahr, dass die Xbox im Kampf gegen Sonys PS das gleiche Schicksal ereilt wie einst Dreamcast; Saturn und N64? Denn da ging das Softwareangebot auch rapide zurück, bevor die Games dann ganz vom Markt verschwunden waren. Da war der Marktanteil von Sony einfach zu riesig.

❹ Was benötige ich, um in den Genuss von Xbox Live zu kommen?

So das war's eigentlich schon. Ich hoffe, Ihr seid mit den Fragen nicht total unterfordert. Auf jeden Fall werde ich mir eure Zeitschrift auch weiterhin kaufen, weil die Testberichte der Games echt klasse sind. Mit freundlichen Grüßen,

Thomas Schewe

Onkel Tom: Na, dann herzlich willkommen in der schönen, neuen, grünen Welt! Lass dich von den fetten Xbox-Controllern nicht fertig machen. Nach nur 3, 4 Monaten Bodybuilding kannst du die locker durch die Gegend schleppen.

❶ Es gibt in der Tat keinen optischen Ausgang an der Xbox. Dieser ist aber bei diversen separat erhältlichen AV-Kabeln vorhanden, z.B. beim Advanced Scart Kabel von Microsoft oder bei Produkten von Drittherstellern. (siehe Übersicht in Xbox Games # 1, S. 85). Das Link-Kabel wird in den Netzwerkanschluss hinten links an der Xbox gestöpselt.

❷ Nix geplant für die Xbox, die geistigen Väter von Lara Croft haben aber auch ein wenig das Interesse an ihrem Mädel verloren. Erwarte da also in Zukunft erst mal kein *Tomb Raider* für deine neue Konsole.

❸ Der Grund dafür liegt wohl irgendwo zwischen Tradition, Geschichte und Marktanteil. Nicht nur ist die PS2 bei weitem die älteste der gegenwärtigen Next Generation-Konsolen, sondern auch noch der direkteste Nachfolger der Vorkonsole. Die Xbox ist Microsofts erstes Konsolenprojekt überhaupt und Nintendo ging mit dem Cube völlig neue Softwarewege (allein schon der Wechsel von Modul auf DVD macht da eine Menge aus). Es ist also kein Wunder, dass Sony nach wie vor die meisten Spiele für die PS2 verbuchen kann. Das war verglichen mit der damaligen Konkurrenz traditionsgemäß bereits für die PSone so. Aber um die Xbox brauchst du dir keine Sorgen zu machen. Sie ist auf dem Markt sauber etabliert und hat einen finanzstarken Konzern hinter sich. Klar, so viele Spiele wie für die PS2 gibt es allein schon deswegen nicht, weil die Box sehr viel jünger als Sonys Konkurrent ist, aber dafür kann sie einige exklusive Spitzentitel für sich ins Feld führen.

❹ Hey, da hast du gerade den Top-Artikel unseres Schröders verpasst. Der hat in Ausgabe 3/04 in seinem Feature allen Online-Fans en detail erklärt, wie sie auch mit der Box ihre Internet-Duelle austragen können. Am besten schaust du mal in dieser Ausgabe auf Seite 95 beim Nachbestellservice vorbei und holst dir das Heft und damit unsere Online-Anleitung.

LESERTESTS

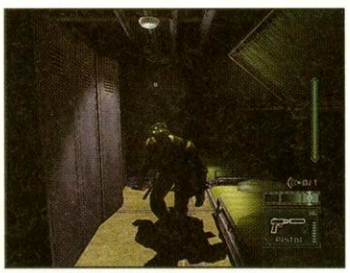
Alle abgedruckten Lesertests werden mit einer Überraschung belohnt.
Einsendungen bitte per Post oder an feedback@bristein.com

◄ WIR MEINTEN/DU MEINST ►

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Mit vielen Neuerungen, einer Bombengrafik und einem Gameplay, das noch immer im Topbereich rangiert, lotst ihr Sam durch die Weltgeschichte und macht Terroristen kalt. Durch verbesserte KI und intelligent designte Level ist das allerdings kein Sonntagsspaziergang. Der erstklassige Onlinemodus verspricht auch für den Multiplayerbereich schlaflose Nächte.

Björn Seum Ausgabe 3/04, 95 %



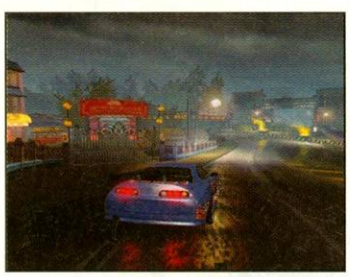
Splinter Cell 2 ist einfach genial. Die Grafik stimmt, die Story ist super und es gibt viele Neuerungen wie z.B. den Swat-Turn und endlich kann man den Split Jump sinvoll verwenden. Doch es gibt auch Abzüge. Wer kein Xbox-Live hat, kommt nicht in den Genuss des Online-Modus. Fazit: Wer auf schwere Schleichereien steht, sollte *Splinter Cell 2* nicht verpassen.

Christopher Drüke Wolfenbüttel, 91%

Need for Speed: Underground

Aufgemotzte Karren am Limit der machbaren Geschwindigkeit; und das alles so was von illegal, dass selbst die Auspuffblenden ein paar Jahre Haft versprechen. Die Tuning-Optionen geben dem Spiel den richtigen Feinschliff... Nur schade, dass hier ein gutes Beispiel dafür geboten wird, das man es mit der Effekthascherei auch übertreiben kann.

Stefan Schröder Ausgabe 6/03, 88 %



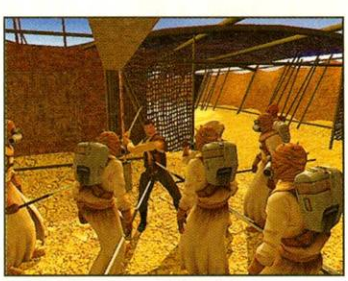
Mit den Zubehörteilen lässt sich sogar die lahmste Schrottkarre zu einer heißen Höllenmaschine aufmotzen und durch die Straßen jagen. Die Storyline hätte ein bisschen mehr ausgebaut und die Spiegelungen ein bisschen reduziert werden können. Die kleinen Renderfilmchen bewirken, dass man sich in der Tunerszene sofort wohl fühlt.

Jörg Heubeck Bad Sabuflen, 90%

Star Wars: K.O.T.O.R.

Der unglaubliche Umfang des Star Wars-Universums haben endlich einen Weg auf die Xbox gefunden. Ob nun halsbrecherische Lichtsäbelduelle bestritten werden, eine Blasterschießerei von der Bühne geht oder ihr einfach nur mit ein paar Jawas um die Wette schnattert: Wer ein filmreifes Mammut-Rollenspiel mit ungeschlagenem Soundtrack sucht, der greife zu!

Stefan Schröder Ausgabe 5/03, 92%



Ob man Raumjäger mit der eigenen Blasterkanone abwehrt oder sich heiße Lichtschwertkämpfe mit dunklen Jedi liefert, das Flair ist einfach nur genial! Die ausgearbeitete Charaktererschaffung und die vielen Möglichkeiten beim Levelaufstieg schaffen ein Spitzenspiel, das nicht nur Star Wars-Fans gefallen dürfte.

Ludwig Stahlrichter Nihmburg, 93%

Fluch der Karibik

Der alte Klassiker *Pirates* erwacht zu neuem Leben. Eine atmosphärische Piratenstory, die durch den Handelsaspekt, das *Dungons & Dragons*-Stufensystem und die wunderschöne Wassergrafik zum Verweilen einlädt. Oft zu schwere Kämpfe und viel zu lange Laufwege nehmen dem Spiel etwas von seinem Potential.

Christian Schmid Ausgabe 5/03, 80 %



Gar nicht mal so übel! Die Sache mit dem Handeln ist wohl nicht jedermanns Sache, aber die Möglichkeit, sein Schiff aufzurüsten und eine Flotte zu kaufen, hat etwas für sich! Außerdem machen die Säbelkämpfe, obwohl sie teilweise sehr schwer sind, einen Heidenspaß. Alles in allem ein sehr gutes Spiel.

Jake Jaegar Wehrstadt, 87 %

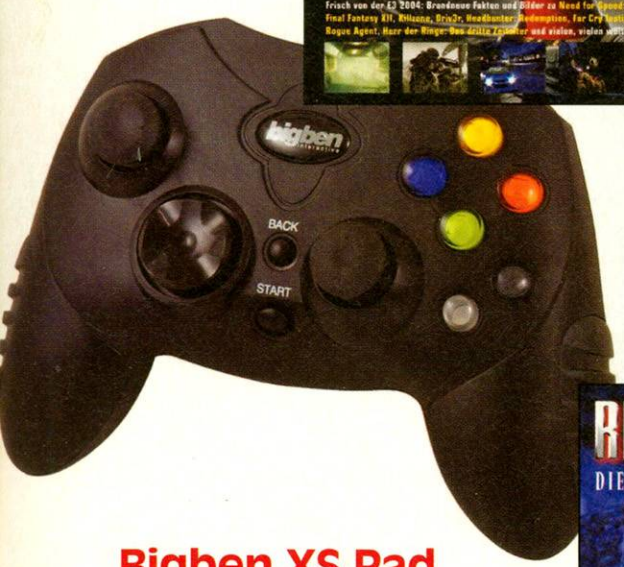
Leser werben Leser!

Die Vorteile liegen auf der Hand: Ein Abo spart bares Geld und jede Ausgabe wird pünktlich frei Haus geliefert. Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du als Vermittlungsprämie eine dieser großartigen Prämien einstreichen:



Jahresabo Play Games

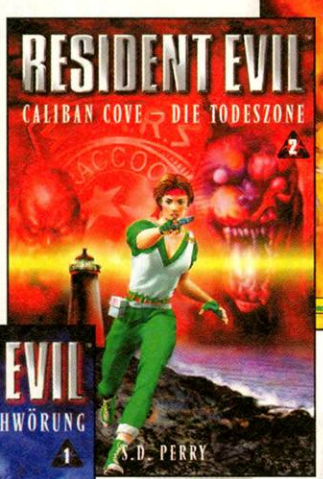
Du spielst nicht nur Xbox, sondern interessierst dich auch für Konkurrenzkonsolen? Dann ist das Jahresabo unseres Schwestermagazins Play Games (5 Ausgaben) genau das richtige für dich. **Ohne Zuzahlung!**



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. **Ohne Zuzahlung!**

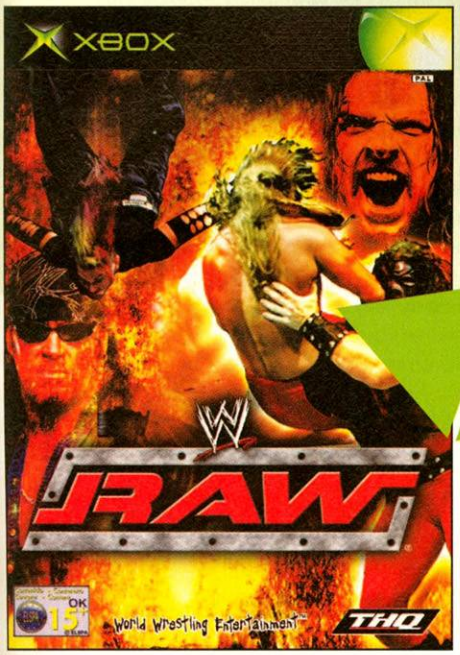






Resident Evil-Buchpaket

Die ersten drei Bände der Resident Evil-Saga als Taschenbuchausgabe aus dem Dino-Verlag. Die ideale Lektüre für alle Horrorfans! **Ohne Zuzahlung!**





WWE Raw und MX Superfly

Diese beiden Klassiker dürfen in keiner Xbox-Sammlung fehlen, und jetzt braucht du dich noch nicht einmal mehr zu entscheiden. Ein Abo, zwei Vermittlungsprämien, keine Zuzahlung!



Brooklyn Booster 2800

Wirklich gute Rennspiele gibt es für die Xbox ja reichlich. Was du brauchst, ist ein mindestens ebenso gutes Lenkrad. Das Booster 2800 überzeugt mit guter Verarbeitung, sinnvoller Tastenbelegung und tadelloser Bedienbarkeit Ohne Zuzahlung!

ABO

▶ Ich abonniere

Ich erhalte die Xbox Games zwei Jahre kang (12 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 42,-, Ausland € 47,-. 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.

Persönliche Angaben:

Name, Vorname: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Land: .....

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 11 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)
  (BIC: GENODEM1GRN)

▶ Ich habe geworben

Ich habe den neuen Leser geworben und weiß, dass ich mich nicht selbst werben kann und dass der neue Leser weder in den letzten 24 Monaten Abonnent gewesen noch in meinem Haushalt leben darf. Als Vermittlungsprämie wünsche ich mir

- ☐ WWE Raw & MX Superfly
- ☐ Brooklyn Booster 2800
- ☐ Bigben XS Pad
- ☐ Resident Evil Buchpaket
- ☐ Jahresabo Play Games

Persönliche Angaben:

Name, Vorname: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Land: .....

Unterschrift: .....

CHEATS, TIPPS & TRICKS

Alias

Asylum-Fahrstuhl

Der Zugangscode für den Asylum-Fahrstuhl lautet 4747. Den Code könnt ihr bekommen, wenn ihr mit Neil Caplain sprecht. Er erwartet euch in der Nähe der Zellen.

Lebensenergie auffüllen

Wenn sich eure Lebenskraft langsam dem Nullpunkt nähert und Sydney schwer zu atmen beginnt, dann zieht euch schleunigst aus den Kämpfen zurück und sucht euch eine schöne, ruhige, dunkle Ecke. Wartet hier einfach ab. Sydney wird sich selbst verarzten und so im Laufe der Zeit Lebensenergie regenerieren. Allerdings kann das ganz schön lange dauern, werdet also nicht zu ungeduldig und stürzt euch nicht überhastet wieder in die Schlacht.

Breakdown

Trailer freischalten

Wenn ihr das Spiel auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe erfolgreich durchzockt, wird zur Belohnung der Trailer zu Breakdown freigeschaltet. Ihr könnt ihn euch dann vom Menü heraus ansehen.

Galerie freischalten

Wenn ihr das Spiel auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe durchspielt, wird zusammen mit dem Trailer auch gleich noch eine Galerie freigeschaltet.

Music Player

Als drittes Goodie nach dem Durchspielen auf einer beliebigen Stufe gibt es auch noch einen Music Player, mit dem ihr die Tracks des Spiels in aller Ruhe noch ein mal genießen könnt.

Extrem-Modus

Die ultimative Schwierigkeitsstufe erwartet euch, nachdem ihr das Spiel entweder auf der normalen oder auf der schwierigen Stufe durchgezockt habt.

Chronicles of Riddick

Goodies freischalten

Ihr müsst bestimmte Objekte in den einzelnen Levels finden, um die jeweiligen Boni freizuschalten. Wir haben die passende Liste samt Levelangaben natürlich in petto.

Bonus	Bedingung
Zigarettenliste	Findet „Space Cowboy" in Take off Platform
Konzeptzeichnung 01	Findet „The Beetle Blend" in Mainframe
Konzeptzeichnung 02	Findet „OP" in The Pit (Pope Joe)
Konzeptzeichnung 02	Findet „Cone Puffs" in Courtyard
Konzeptzeichnung 03	Findet „Karavan" in The Pit (Dark Tunnels)
Konzeptzeichnung 04	Findet „20 Musketeers" in Container Route
Konzeptzeichnung 05	Findet „Carl's Blend" in Courtyard
Konzeptzeichnung 06	Findet „Clemens" in Tower 17 Base
Konzeptzeichnung 07	Findet „Maestro" in Container Route
Konzeptzeichnung 08	Findet „CA Alderholm" in Container Route
Konzeptzeichnung 09, Riddick First Playable 4	Findet „Robot Smokes" in Container Route
Konzeptzeichnung 10, Starbreeze Motion Capture	Findet „Five Fingers" in Couryard
Konzeptzeichnung 11	Findet „Pirate" in Feed Ward
Konzeptzeichnung 12	Findet „Yups" in Showers
Konzeptzeichnung 13	Findet „Mummy" in Abandoned Equipment
Konzeptzeichnung 14	Findet „Count Gunther" in Abandoned Equipment
Konzeptzeichnung 15	Findet „Iron Lungs" in Feed Ward
Konzeptzeichnung 16	Findet „Swift" in Mining Core
Konzeptzeichnung 17, TCoR Novelization	Findet „Mount Noir" in The Pit
Konzeptzeichnung 18	Findet „Enfermo" in Cental Storage
Konzeptzeichnung 19	Findet „Charlie's" in Tower 17
Konzeptzeichnung 20	Findet „Yoyall" in Tower 17 Base
Konzeptzeichnung 21	Findet „Rolles Rok" in Mine Entrance
Konzeptzeichnung 22	Findet „Alunda Classics" in Mainframe
Konzeptzeichnung 23, Riddick First Playable 3	Findet „Space Jockey" in Upper Mines
Konzeptzeichnung 24	Findet „Voodoo" in Prison Area
Konzeptzeichnung 25	Findet „The Counts" in Prison Area
Konzeptzeichnung 26	Findet „Tiny Tims" in The Work Pass
Konzeptzeichnung 27	Findet „Jimboro" in Mining Core
Konzeptzeichnung 28	Findet „Old Timer" in Courtyard
Konzeptzeichnung 29, Riddick Prototype 4	Findet „Noname" in Tower 17 Base
Konzeptzeichnung 30	Findet „Nordqvist" in Security Checkpoint
Konzeptzeichnung 31	Findet „Q" in Showers
Konzeptzeichnung 32	Findet „Bloss" in The Dream
Konzeptzeichnung 33	Findet „Lungbusters" in Courtyard
Konzeptzeichnung 34, Starbreeze Technolgy Demo	Findet „Greas" in Loading Docks
Konzeptzeichnung 35	Findet „Habibs" in Aquila Territory
Konzeptzeichnung 36	Findet „Mbryo" in Aquila Territory
Konzeptzeichnung 37	Findet „Roulette" in Feed Ward
Konzeptzeichnung 38, Riddick First Playable 2	Findet „Sicher" in Mine Entrance
Konzeptzeichnung 39	Findet „Starlife" in Tower 17 Base
Filmkonzept 01, Konzeptzeichnung 40	Findet „Gawd" in Facility Control
Filmkonzept 03	Findet „Candy Candy" in Take Off Platform
Filmkonzept 04, Riddick Prototype 2	Findet „JR Grass" in Aquila Territory
Filmkonzept 05	Findet „Cloud NO. 17" in Abandoned Equipment
Film Prop 01, Riddick Prototype 3	Findet „Gronkos Bar" in Guard Quarters
Filmset 01	Findet „Dog Smokes" in Feed Ward
Filmset 02	Findet „Black Death" in Feed Ward
Filmset 03	Findet „Charlie's CC" in Feed Ward

Noch Fragen?

Tipps, Tricks und Lösungshilfen gibt es ab sofort bei der *Xbox Games*-Hotline:

01908 / 29 170 14 20 (1,86 €/Minute)

Filmset 04	Findet „Red Frog" in Work Pass
Filmset 05	Findet „Yoshimi" in Courtyard
Filmset 06	Findet „Dr. Filur" in Infirmary
Filmset 07	Findet „Guards" in Guard Quarters
Filmset 08	Findet „68th" in Container Route
Filmset 09	Findet „Painful" in Courtyard
Filmset 10	Findet „Addictive M" in Cargo Transport
Filmausschnitt 01	Findet „Desert Air" in The Dream
TCoR Combo Trailer, Riddick Prototype 1	Findet „Hogdahl's Finest" in The Dream
TCoR Movie Teaser, Riddick First Playable 1	Findet „Sensai" in Feed Ward

Fight Night 2004

Winzige Kämpfer
Highlighted „Play Now" im Hauptmenü und betätigt dann folgende Tastenkombination: ◀, ◀, ◀, ▶, ▶, ▶, ◀, A.

Alle Venues
Wählt „My Corner" im Hauptmenü und betätigt dann folgende Tastenkombination: ◀, ◀, ◀, ▶, ▶, ▶, ◀, ▶, ▶.

Big Tigger
Begebt euch vom Hauptmenü aus weiter zu „My Corner", wählt dort das Rekordbuch aus und seht euch die Boxer mit den meisten Siegen an. Betätigt hier zwei mal ▼, um Tigger aus den Tiefen der Software zu locken.

Hitman Contracts

Cardboard Tube
Gebt während des laufenden Spiels folgende Tastenkombination ein: R, L, Schwarz, Weiß, Y, Y, Y, Y. Alternativ dazu könnt ihr euch das Teil auch fair verdienen, indem ihr das Training im Spiel mit einem Silent Assassin-Rang abschließt.

Silent Assassin-Wertung
Gebt während des laufenden Spiels folgende Tastenkombination ein: R, L, ▼, ▼, X, A, L-Stick drücken, B, A, B, A. Durch diesen Cheat erhaltet ihr für das gegenwärtige Level eine Silent Assassin-Wertung und könnt gleich zum nächsten Level weiter. Hier könnt ihr dann den Cheat ebenfalls eingeben usw. Auf diese Tour könnt ihr euch in Windeseile einfach sämtliche Silent Assassin-Waffen unter den Nagel reißen.

Levelanwahl
Um sämtliche Levels bequem vom Hauptmenü aus anwählen zu können, müsst ihr euch zunächst in selbiges begeben und dort folgende Tastenkombination betätigen: X, Y, B, ◀, ▼, ▶, L, R.

Minigun und Desert Eagle Gold freischalten
Den Schlüssel zum Freischalten der Mini-Chaingun und der Desert Eagle Gold findet ihr in Mission 9 (Der Wang Fou-Zwischenfall). Sucht in dem Level nach einem versteckten Aufzug, der auch nicht auf eurer Minikarte eingetragen ist. Steigt hinein und fahrt runter in den Keller des Restaurants. Alternativ dazu könnt ihr auch das Treppenhaus nehmen. Egal, letzten Endes seid ihr unten im Keller und folgt dort dem langen Korridor zu einer weiteren Aufzugstür. Ordert den Aufzug zu euch und fahrt dann mit ihm hoch in das Herrenhaus. Dort angekommen macht ihr euch auf die Suche nach den Büroräumen. Sobald ihr sie gefunden habt, untersucht ihr die Schreibtische. Auf einem von ihnen liegt Orthmeyers Keycard. Auf dieses Teil haben wir es abgesehen. Beendet die Mission erfolgreich mit dieser Keycard in eurem Inventar. Sobald ihr nun das Spiel komplett durchgezockt habt, wählt ihr „Aktuelles Spiel" aus und spielt ein weiteres Mal Mission 1 durch (Asylum Aftermath). In diesem Level könnt ihr nun mit Orthmeyers Keycard zwei beim ersten Durchspielen noch unzugängliche Türen öffnen. Hinter der ersten Türe killt ihr den Typen im Raum und reißt euch die Mini-Chaingun unter den Nagel. Verlasst das Zimmer und macht euch auf die Suche nach der zweiten Keycard-Türe. Hinter ihr wartet kein Gegner, dafür aber die goldene Desert Eagle im Flur. Nun müsst ihr nur noch die laufende Mission erfolgreich mit den beiden neuen Waffen in eurem Inventar abschließen, um die zwei frischen Ballermänner eurer Waffenkammer hinzuzufügen.

Freischaltbare Waffen
Die restlichen neuen Waffen im Spiel lassen sich freischalten, indem ihr die Spielmissionen erfolgreich mit einer Silent Assassin-Wertung abschließt. Das ist nicht immer ganz einfach, aber die frischen Argumentationsverstärker sind die Sache wert. Anbei eine Liste zur besseren Übersicht.

Waffe	Mission
CZ 2000-Zwillingspistole	Mission 1
Micro Uzi Doppel-Submachine Guns	Mission 2
Doppelte Silverballer inklusive Schalldämpfer	Mission 3
Magnum 500 Zwillingspistole	Mission 4
Doppelte abgesägte Schrotflinte	Mission 5
Schallgedämpftes Sturmgewehr M4 Carbine	Mission 6
SG220 .S-Zwillingspistole	Mission 7
MP5 schallgedämpfte Submachine Gun	Mission 8
Schallgedämpftes Sturmgewehr AK 74	Mission 9
GK 17 Zwillingspistole	Mission 10
Micro Uzi Doppel-Submachine Guns inkl. Schalldämpfer	Mission 11
Schallgedämpftes Sniper Rifle PGM	Mission 12

Ninja Gaiden

Benediction-Armschiene
Um diese Armschiene freizuschalten, müsst ihr insgesamt 15 Skarabäen einsammeln und sie Muramasa übergeben.

Fortune-Armschiene
Um diese Armschiene freizuschalten, müsst ihr insgesamt 30 Skarabäen einsammeln und sie Muramasa übergeben.

Tranquility-Armschiene
Um diese Armschiene freizuschalten, müsst ihr insgesamt 40 Skarabäen einsammeln und sie Muramasa übergeben.

Dabilahro
Wenn ihr 20 Skarabäen bei Masamura vorbeitragt, erhaltet ihr zur Belohnung dieses Goodie.

Dark Dragon-Klinge
Bewältigt das Spiel erfolgreich auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe. Beginnt dann ein neues Spiel und besucht in Kapitel 13 Muramasas Laden.

Sehr schwerer Modus
Die allerhöchste Schwierigkeitsstufe im Spiel steht euch nicht von Anfang an zur Verfügung. Spielt das Spiel zunächst im normalen oder schweren Modus durch. Seid ihr hier erfolgreich, erwartet euch der sehr schwere Modus nach eurem Durchspielen im Hauptmenü.

Böser Ryu
Für einen kleinen Charakterwechsel müsst ihr Ninja Gaiden auf dem freispielbaren, sehr schweren Modus erfolgreich durchspielen.

Götterleben
Tragt einen einzigen Skarabäus bei Muramasa vorbei.

Filmgalerie
Wenn ihr euch frei Schnauze die FMV-Sequenzen des Spiels noch einmal in Ruhe ansehen

wollt, müsst ihr es auf der normalen oder schwierigen Stufe erfolgreich durchspielen.

Ninja Gaiden 1
Für 50 abgelieferte Skarabäen lässt euch Muramasa Ninja Gaiden 1 rüberwachsen.

Ninja Gaiden 2
Holt euch zunächst Ninja Gaiden 1. Sobald ihr das einkassiert habt, feuert ihr in Tairon in der Nähe von Muramasas Laden mitten in das Ziffernblatt der Uhr.

Ninja Gaiden 3
Geht in die Peristle Passage bei den Aquädukten in Kapitel 10 (direkt vor dem Kampf gegen den Endgegner). Über einer der zerstörten Säulen könnt ihr einen weiteren Skarabäus einkassieren. Hier findet ihr dann auch die Disk für Ninja Gaiden 3.

Ninja of the Future-Outfit
Bewältigt das Spiel entweder auf der normalen oder schwierigen Stufe. Haltet dann L gedrückt und startet ein neues Spiel. So könnt ihr mit einem neuen Outfit loslegen.

Plasmasäbel
Bewältigt das Spiel erfolgreich auf der normalen Schwierigkeitsstufe. Zur Belohnung bekommt ihr einen Plasmasäbel rübergereicht.

Ninja Gaiden 1 bis 3 vom Hauptmenü starten
Normalerweise könnt ihr die Minispiele nur im Laufe des Hauptspiels zocken. Wenn ihr sie aber auch vom Hauptmenü aus direkt anspielen wollt, müsst ihr das Hauptspiel mit der entsprechendem Minispiel-Disk in eurem Inventar erfolgreich abschließen.

Teufelsgeister
Tragt 10 Skarabäen bei Masamura vorbei und ihr bekommt im Gegenzug dieses Goodie.

Musikmenü
Das Musikmenü mit allen Tracks/ Sounds des Spiels könnt ihr freischalten, indem ihr das Spiel im normalen oder schwierigen Modus durchzockt.

Codes für die Klassik-Games
Die nun folgenden Codes könnt ihr allesamt im Continue-Bildschirm der klassischen Ninja Gaiden-Games-Menüs eingeben. So könnt ihr schnell zu den einzelnen Spielabschnitten springen.

Code	Abschnitt
L X A Y A X	Wechselt zu Teil 1 in Ninja Gaiden 1
A X X R Y A	Wechselt zu Teil 2 in Ninja Gaiden 1
X Y B R L X	Wechselt zu Teil 3 in Ninja Gaiden 1
B R A B Y Y	Wechselt zu Teil 4 in Ninja Gaiden 1
X A Y X L L	Wechselt zu Teil 5 in Ninja Gaiden 1
R Y R L A X	Wechselt zu Teil 6 in Ninja Gaiden 1
A A B X Y R	Wechselt zu Teil 1 in Ninja Gaiden 2
X L R B B A	Wechselt zu Teil 2 in Ninja Gaiden 2
L Y B A R R	Wechselt zu Teil 3 in Ninja Gaiden 2
A L X Y Y B	Wechselt zu Teil 4 in Ninja Gaiden 2
R A A B X L	Wechselt zu Teil 5 in Ninja Gaiden 2
Y L R A Y R	Wechselt zu Teil 6 in Ninja Gaiden 2
B B X Y A L	Wechselt zu Teil 7 in Ninja Gaiden 2
B Y R L X A	Wechselt zu Teil 1 in Ninja Gaiden 3
A R R Y A L	Wechselt zu Teil 2 in Ninja Gaiden 3
L B R Y L Y	Wechselt zu Teil 3 in Ninja Gaiden 3
R R B A Y X	Wechselt zu Teil 4 in Ninja Gaiden 3
Y A B X R X	Wechselt zu Teil 5 in Ninja Gaiden 3
B X X A X Y	Wechselt zu Teil 6 in Ninja Gaiden 3
X R X Y Y L	Wechselt zu Teil 7 in Ninja Gaiden 3

Rallisport Challenge

Codes
Die nun folgenden Codes müsst ihr jeweils als euren Fahrernamen eingeben, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Code	Wirkung
TheGoodStuff	Klassik-Modus freischalten
Geronimo	alle Downhill Tracks freischalten
TheLongHaul	alle Endurance Races freischalten
WheelToWheel	den Experten-Modus freischalten
NoHoldingBack	Unbegrenzt viele Boni aktvieren

Versteckte Fahrzeuge freischalten
Alle nun angegebenen Codes müsst ihr während der laufenden Credits im Credits-Bildschirm eingeben.

Code	Fahrzeug
◀, ◀, A, ▶, ▶	Citroen Xsara
▶, ◀, A, ▼, ▼	Ford RS200
◀, ▼, ◀, A, ◀	Nissan Micra
▼, ▶, A, A, ▶	Renault 5
▼, ▼, ▼, ▶, A	Saab Viggen

Hill Climb-Rennen downhill fahren
Sobald ihr euch im Laufe des Spiels 100.000 Punkte angespielt habt, dürft ihr sämtliche Hill Climb-Rennen auch downhill fahren.

Rennen resetten
Wenn ihr nur das momentan laufende Rennen resetten wollt, ohne dabei den kompletten Event gleich mit zu resetten, dann haltet Back + Start gleichzeitig gedrückt. Das Spiel wird dadurch wieder von Anfang des momentan laufenden Rennens beginnen, ohne dabei aber den laufenden Event zu unterbrechen.

Citroen Xsara Kit Car
Holt euch den ersten Platz in der Mediterranean Rally.

Ford RS 200
Holt euch die ersten Plätze in sämtlichen Rallicross International-Rennen.

Nissan Micra
Holt euch den ersten Platz im Pro Rally Cup.

Renault 5 Turbo
Holt euch die ersten Plätze in allen Ice Racing International Circuit-Rennen.

Saab 9-3 Viggen
Holt euch die ersten Plätze in allen König Unlimited-Rennen.

Citroen Xsara Rallycross
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Ford Focus Rallycross
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Lancia Delta Integrale
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Mitsubishi Lancer EVO 65
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Nissan Skyline
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Opel Astra T16 4x4
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Saab 9-3 T16 4x4
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Subaru Impreza Hill Climb
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 12.000 Punkte.

Audi Quattro SI
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 40.000 Punkte.

Lancia Delta S4
Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 40.000 Punkte.

Metro ER4

Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 40.000 Punkte.

Peugeot 205 TI6

Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 40.000 Punkte.

Audi Quattro SI Hill Climb

Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 70.000 Punkte.

Peugeot 405 TI6 Hill Climb

Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 70.000 Punkte.

Suzuki Grand Vitara PP Special

Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 70.000 Punkte.

Toyota Tacoma Hill Climb

Erspielt euch im Laufe eurer Karriere mindestens 70.000 Punkte.

Unreal II: The Awakening

Als Ranger zoomen

Wenn ihr im Multiplayer- oder Single Player-Modus als Ranger unterwegs seid und eine Sniper Rifle in den Händen habt, könnt ihr mit L zoomen. Sobald ihr das getan habt, lässt sich per rechtem Analogstick auch eine Feinjustierung der eingezoomten Distanz vornehmen.

Geschütztürme abschalten

Mit eurem Granatwerfer lassen sich neben menschlichen Gegnern auch die mechanischen Geschütztürme gut dezimieren. Verwendet den primären Feuermodus eurer Waffe und jagt ihnen ein paar Granaten entgegen. Das funktioniert auch halbwegs gut gegen menschliche Gegner, doch wirkt bei dicht bevölkerten Gegenden mit wenig Raum zum Ausweichen vor allem der sekundäre Feuermodus des Granatwerfers Wunder. Er feuert Gasgranaten mit enormer Wirkungsreichweite ab. Zwei dieser Projektile reichen aus, um selbst ganz Räume leer zu fegen.

Wiederbelbungs-Kill

Dieser böse kleine Trick ist zwar recht sinnlos, aber vielleicht ganz lustig. Er funktioniert nur mit Leuten, die im gleichen Team wie ihr spielen. Wenn ihr einen eurer gefallenen Mitspieler wiederbelebt und euch sofort, nachdem er wieder ins Leben zurückgekehrt ist, duckt, wird der eben wiederbelebte Charakter sofort wieder gekillt. Dieses Manöver kostet euch allerdings Spielpunkte.

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504-9330-12
Mo.-Fr.: 9.00 - 18.30 Uhr
Sa.: 9.00 - 13.00 Uhr

Hans-Geiger-Str. 20 * 48291 Telgte * Fax: 02504-9330-99 * email: freaks1herfurth@web.de

Geplante Neuheiten X-Box:

Termine können sich ändern

Army Men: Sarges War	29,95
Burnout 3 15.09.04	52,95
Catwoman 10.08.2004	52,95
Combat Elite WWII Parat. 13.07.	
Fable 12.10.2004	52,95
Gotcha 22.09.2004	49,95
Halo 2 08.11.2004	52,95
Headhunter Redemption 24.08.	
Juiced 14.09.2004	tba
Kakuto Chojin Ende 2004	
Malice 05.07.04	39,95
Operation Flashpoint 14.09.04	
Painkiller (Shooter) 24.10.04	
Powerdrome 08.07.04	39,95
Rainbow Six: Black Arrow	29,95
Richard Burns Rally	52,95
Riddick 12.08.04	52,95
Run Like Hell 22.07.04	29,95
Savage Skies August	49,95
Schumacher Kart World T. 22.07.	
Shellshock: NAM '67 14.09.	
Silent Hill 4 06.10.04	
Spiderman Movie 2 06.07.04	
Sudeki (RPG) 12.08.04	52,95
Terminator 3 Redemption 14.09.	
Vietcong August 2004	52,95

Wir nehmen sofort Vorbestellungen entgegen!

X-Box Spiele A-Z:

4 x 4 Evolution 2	24,95
Aggressive Inline ab	14,95
Alien vs Predator Ext.	29,95
Alter Echo	19,95
Amped Freestyle Snow. ab	15,95
Amped 2	39,95
Arctic Thunder	19,95
Armed & Dangerous	49,95
Arx Fatalis	52,95
Azurek	29,95
Bad Boys 2 uncut	52,95
Baldurs Gate 2	52,95
Baphomets Fluch 3	29,95
BDFL Manager 2004	52,95
Beyond Good & Evil	29,95
Blade 2 USK 18	29,95
Blinx	29,95
Blood Omen 2 gebr./Top Z.	17,95
Bloody Roar Extreme	49,95
Bounty Hunter dt. V.	29,95
Bounty Hunter a/uncut	39,95
Breakdown	52,95
Brute Force ab	14,95
Buffy	29,95
Buffy Chaos Bleeds	39,95
Capcom vs SNK 2 EO	19,95
Carmen Sandiego	39,95
Carve	19,95
Chase ab	29,95
Colin McRae Rally 3 ab	14,95
Colin McRae Rally 4	29,95
Conan The Dark Axe	52,95
Conflict Desert Storm	27,95
Conflict Desert St. 2	29,95
Crash Nitro Kart	44,95
Crazy Taxi 3	24,95
Crimson Skies	39,95
Curse	35,95
Dark Angel	19,95
Dark Summit	19,95
Dead or Alive 3 ab	15,95
Dead or Alive B.Volleyball	29,95
Dead to Rights a/uncut	39,95
Deadman´s Hand 'Live'	44,95
Deus Ex Invisible War	29,95
Die Hard Vendetta	19,95
Die Hard Vendetta a/uncut	29,95
Dino Crises 3	29,95
Dr. Muto	21,95
Dragon´s Lair 3D	29,95
DRIV3R (Driver 3)	53,95
DTM Race Driver 2	52,95
Dungeons & Dragons Heroes	52,95
Dynasty Warriors 3	29,95
Enclave	29,95
Enter the Matrix	29,95
EURO 2004	52,95
Evil Dead 2: Fistful of B.	29,95
Fallout: Brotherhood	29,95
FIFA 2003	27,95
FIFA 2004	39,95
Fight Night 2004 (Boxen)	52,95
Findet Nemo	35,95
Fluch der Karibik	29,95
Ford Racing 2 Evolution	29,95
Freedom Fighters	29,95
Full Spectrum Warrior	52,95
Fußball Manager 2004	39,95
Futurama	19,95
Galleon	49,95
Gauntlet Dark Legacy	29,95
Geistervilla 'Disney'	29,95
Genma Onimusha ab	19,95
Gesprengte Ketten	19,95
Ghost Recon a/uncut	34,95
Ghost Recon Island	29,95
Gladiator a/uncut	29,95
Gladius (in deutsch)	29,95
Goblin Commander	39,95
Grabbed by the Ghoulies	19,95
Grand Theft Auto 3 + GTA Vice City USK 18	29,95
Gravity Games Bike Street	19,95
Group S Challenge	29,95
Gun Valkyrie ab	19,95
Half Life Counter Strike	39,95
Halo ab	19,95
Harry Potter Gefangene v.	52,95
Harry Potter Quiddich WM	44,95
Harry Potter Stein der W.	44,95
Harry Potter & d. Kammer	39,95
Herr der Ringe 2 Türme	29,95
Herr der Ringe Gefährten	19,95
Herr der Ringe Rückkehr	49,95
Hitman 2	29,95
Hitman Contracts uncut	53,95
Hulk	19,95
Hunter Reckoning	29,95
Hunter The Rekoning R.	45,95
Indiana Jones & d. Leg. ab	19,95
Indy Car Series	29,95
Indy Car Series 2005	39,95
Int. Superstar Soccer 2	19,95
James Bond Agent im K.	29,95
James Bond Alles oder N.	49,95
James Bond Nightfire ab	19,95
Jedi Knight Jedi Academy	52,95
Judge Dredd a/uncut	49,95
Knight of the old Temple	52,95
Legacy of Kain Defiance ab	29,95
Legend of Wrestling	19,95
Lego Bionicle the..	44,95
Links 2004	39,95
Mafia a/uncut	52,95
Magic the Gathering B.	24,95
Mashed	45,95
Mat Hoffman´s Pro BMX 2	19,95
Max Payne 2 uncut ab	19,95
Mech Assault	29,95
Medal of Honor Frontline	19,95
Medal of Honor Rising Sun	29,95
Memorick Apprentice K.	35,95
Metal Gear Solid 2 Sub.	29,95
Midtown Madness 3	29,95
Midway Arcade Treasure	29,95
Mission Impossible	24,95
Mojo!	29,95
Morrowind ab	19,95
Morrowind Game of the Y	41,95
Mortal Kombat Deadly A.	29,95
Moto GP	19,95
Moto GP 2	24,95
MTV Music Generator 3	39,95
Myst 3	29,95
NBA Live 2002	24,95
NBA Live 2004	49,95
Need for Speed Underg.	49,95
NHL 2002	24,95
Ninja Gaiden	52,95
Obscure (Horror) uncut	44,95
Oddworld Munch´s Od.	29,95
Otogi Myth of Demons	29,95
Outlaw Golf ab	14,95
Outlaw Volleyball	52,95
Panzer Dragoon Orta ab	19,95
Phantasy Star Online 1+2	29,95
Pitfall Die verl. Exped.	35,95
Pro Cast Sports Fishing	29,95
Pro Tennis WTA Tour	19,95
Project Gotham R. ab	19,95
Project Gotham R. 2	49,95
Project Zero	29,95
Puyo Pop Fever	28,95
Quantum Redshift	29,95
R Racing	49,95
Rainbow Six 3	29,95
Rainbow Six + Headset	39,95
Rally Fusion: Race	24,95
Rallysport Challenge ab	19,95
Rallysport Challenge 2	52,95
Rayman 3	29,95
Red Card	19,95
Red Dead Revolver uncut	44,95
Red Faction 2 uncut	39,95
Reign of Fire	19,95
Roadkill a/ungeschnitten	29,95
Robin Hood	29,95
Robocop	19,95
Rocky ab	14,95
Rogue Ops	49,95
Roller Coaster Tycoon	44,95
Scooby Doo: Fluch d. F.	34,95
Secret Weapon o.Norm.	52,95
SEGA GT Online	24,95
Serious Sam	29,95
Shadow of Memories	21,95
Shadow Ops Red Mercury	44,95
Shen Mue 2	29,95
Showdown Legends of W.	36,95
Shrek	23,95
Shrek 2	52,95
Sims brechen aus, Die	49,95
Soldiers of Fortune 2 ab	29,95
Sonic Heroes	39,95
Soul Calibur 2	39,95
Spawn Armageddon	49,95
Sphinx & die verfluchte	41,95
Spiderman Movie	29,95
Splinter Cell	29,95
Splinter Cell Pandora T. ab	39,95
Sponge Bob Schl. & Bikini	28,95
Spy Hunter 2	39,95
SSX 3	29,95
Star Wars Clone Wars	24,95
Star Wars Jedi K. 2 ab	19,95
Star Wars Jedi Academy	49,95
Steel Battalion + Cockpit Controller	179,95
Steel Battalion Line of Co.	44,95
Steel Battalion + Line of the Co. + Cockpit Controller	199,95
Street Hoops	21,95
Suffering	tba
Superman	19,95
Syberia 2	44,95
Tao Feng	29,95
Tenchu Return f. D. uncut	49,95
Terminator 3	14,95
Tetris World ab	19,95
Thief 3 Deadly Shadows	53,95
Tiger Woods 2004	49,95
Timesplitters 2 ab	19,95
Toe, Jam & Earl 3	29,95
Tony Hawk 3	19,95
Tony Hawk 4 ab	19,95
Tony Hawk Underground	52,95
Tour de France	19,95
Turok Evolution a/uncut ab	9,95
UFC Tapout ab	19,95
Unreal 2	52,95
Unreal 2 a/uncut	54,95
Unreal Championship uncut	24,95
V-Rally 3	19,95
Van Helsing 'uncut'	52,95
Wakeboarding Unleashed	29,95
World Champ. Pool 2004	52,95
World Racing Mercedes	29,95
Worms 3D	29,95
Wrath Unleashed	52,95
Wreckless The Yakuza..	29,95
WWE Raw	29,95
XIII ab	19,95
Xgra	29,95
Yager	19,95

X-Box Zubehör:

X-Box Konsole	169,95
5er Set Leerhüllen 'grün'	3,95
Action Replay (inc. 8 MB Memory Card)	34,95
Antennenkabel	9,95
Controller Small in schwarz, transparent, transp.- schwarz, tansp.-grün, trans.-blau, oder trans.-rot	je 14,95



Controller (Macro,Turbo)	15,95
Converter (PlayStation Pad für die X-Box Konsole)	19,95
DVD Playback Kit	29,95
E3 2004 4 DVD´s	24,95
Gun (Pistole) ab	34,95
Joypadverlängerung	6,95
Keyboard (EV)	29,95
Lenkrad Booster	24,95
Lenkrad Force Feedback (für XB, PS2, GC, PC)	69,95
Link Kabel	14,95
Memory Card Org.	44,95
Music Mixer	52,95
RGB Kabel Pro	9,95
S-Video Kabel	9,95
X-Box Live Starter K.	49,95

DREAMCAST:

Dreamcast incl.10 Spiele, Org. - Lenkrad, Keyboard + Vp.	199,95
Arcade Board Org.	29,95
Cheat CD´s 1 bis 3	19,95
Gun "Mad Catz"	29,95
Keyboard Org.	5,95
Joypad Org.	9,95
Lenkrad + Spiel Org.	9,95
Memory Card Org.	9,95
Vibrationspak Org.	5,95

...und viele diverse Spiele !!!

DVDs: Umfangreiche Auswahl: Über 5000 aufgeführte Filme unter http://www.freaksshop.de + umfangreiche Auswahl an Videospielen mit vielen Artikelbeschreibungen und vielen Bildern !!!

Wir führen auch: 3 DO, Mega Drive und CD, N64, PSX, PS 2, Saturn, Super-Nes, CD-Rom, Manga & DVDs

Versandkosten: Porto= 5,29 + 5,61 Nachnahme/Zustellgebühr * Lieferzeit: Viele Sendungen innerhalb 24 Std.

* 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 18,90 Euro zzgl. Mahnkosten etc. * Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Keine Garantie auf Kompatibilität ! * Druckfehler. * Vorkasse DM 5,29 EURO * Nachnahme und Zugestellkosten zzgl. 5,61 EURO Versandpreise 5,29 + Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (Warenwert + 8,90 EURO Porto)

FULL SPECTRUM WARRIOR

Al-Afads-Schergen unterdrücken nicht nur Zekistan, sondern auch euch? Dann haben wir die Lösung für euch!

Die 7 Gebote

Full Spectrum Warrior ist wie ein Einsatzbefehl. Befolgt ihr einige wichtige Regeln, steigt eure Überlebenschance enorm an.

Meidet offenes Gebiet
Sucht euch immer Deckung! Immer! Nie länger als nötig auf der offenen Straße rumhampeln!

Nutzt euer GPS öfters
Das GPS ist eure Orientierung! Nutzt es, so oft es geht!

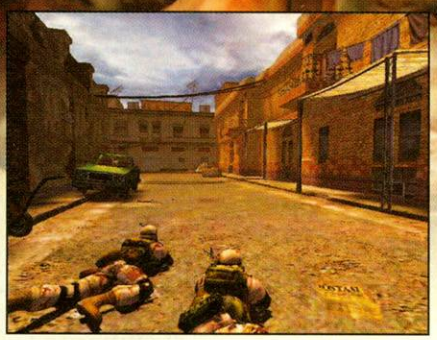
Achtet auf den „Fog of War"
Wenn sich eure Soldaten weigern ein Ziel zu beschießen, kann das daran liegen, dass sie es nicht sehen. Drückt die R-Taste, um nachzuprüfen, ob das Ziel im „Fog of War" liegt.

Achtet auf den Funkkontakt
Der Funkkontakt bringt nicht nur Atmosphäre, sondern auch wichtige Infos!

Rauchgranaten einsetzen!
Der Rauch wird oft unterschätzt. In seiner Wirkung ist er aber wunderbar! Er verschafft euch einen riesigen Vorteil!

Sperrfeuer
Wollt ihr den Vormarsch eines Teams decken, legt Sperrfeuer auf den Bereich des Feindes! Aber achtet auf Friendly Fire! Ihr könnt leicht eure eigenen Leute niedermähen.

Granaten müssen nicht genau geschossen werden
Meist ist es sogar besser, Granaten des M203 vor dem Feind auf den Boden zu schießen. Die Druckwelle wird ihn trotzdem aus den Socken hauen.





Chapter 1

Nachdem euer Konvoi bei 2 angegriffen wurde, müsst ihr eure beiden Teams zu 1 bringen und euch mit dem Platoon Leader treffen. Der setzt euch in Kenntnis, dass neben dem Konvoi bei 2 ein verletzter Kamerad liegt, der dringend aus dem Schussfeld muss. Alpha geht aus diesem Grund los, um den Soldaten zu retten. Bravo gibt Deckung. Bringt den Verletzten dann wieder zu 1, um ihn behandeln zu lassen.

Nun wird es ernst. Der Platoon Leader schickt euch zu 3, wo ihr eine Stellung halten müsst, bis ein Bradley eintrifft. Der Weg dorthin führt an den beiden eingezeichneten X vorbei. Granaten sind die besten Waffen, die Tangos auszuschalten. Bei 3 angekommen, geht ihr hinter der gegenüberliegenden Wand in Stellung. Wählt den Weg links. Bewegt euch von Hausecke zu Hausecke. Den ersten Tango schaltet ihr per M203 aus, da sich die Ratte hinter einem Auto verschanzt. Rückt nun weiter hinter den Autos vor. Die Gasse links solltet ihr erst betreten, wenn der zweite Tango hinter dem Müllcontainer erledigt ist, da ihr von dort unter Feuer genommen werdet.

Bei 4 warten eure Kollegen, die aus dem Hof beschossen werden, den ihr aus der Gasse betretet. So könnt ihr die Feinde wunderbar flankieren und von hinten abknallen. Geht dann zu 4 und redet mit euren Kollegen. Speichern ist auch keine schlechte Idee.

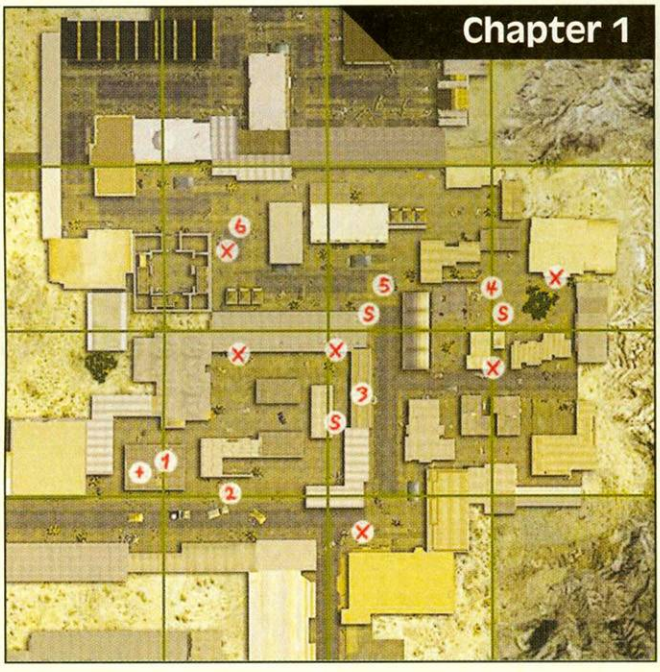
Bei 5 wartet eurer Rendevouz mit dem Bradley und dem Sani. Eure neue Mission ist es, das MG-Nest bei 6 auszuschalten. Habt ihr noch M203 Granaten, nutzt die. Falls nicht, werft ihr einige Rauchgranaten vor den Wüterich und flankiert ihn. Glückwunsch!

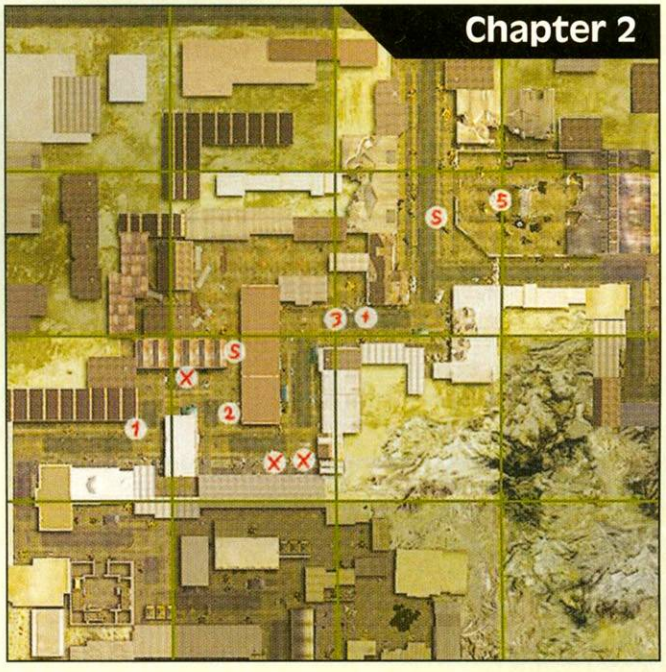
Legende für Fließtext und Karten

- 1 Wegpunkte
- + Medizinische Versorgung
- X Position eines Gegners
- S Speicherpunkt

Chapter 2

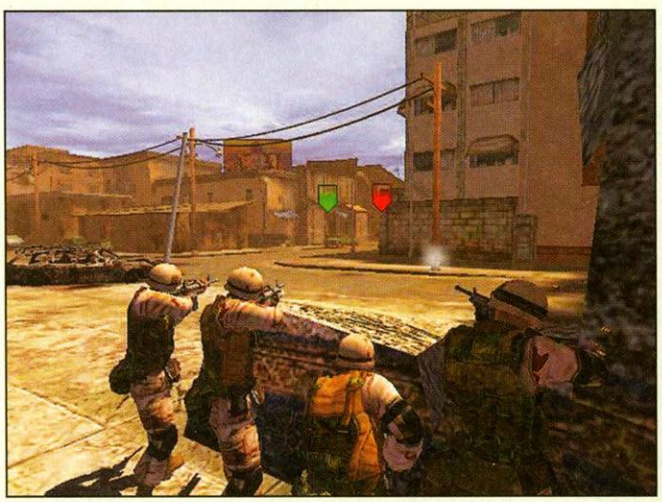
Euer Auftrag ist es nun zum CASAVAC bei 3 zu gelangen. Auf dem Weg zu 2 steht euch ein Tango im Weg. Der sollte aber kein Problem sein,

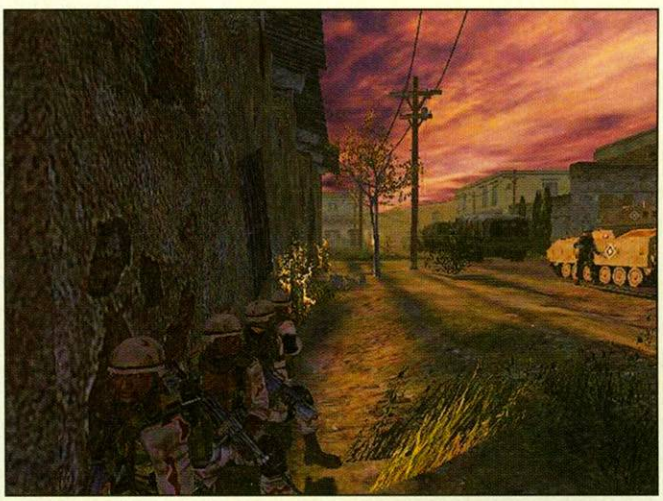




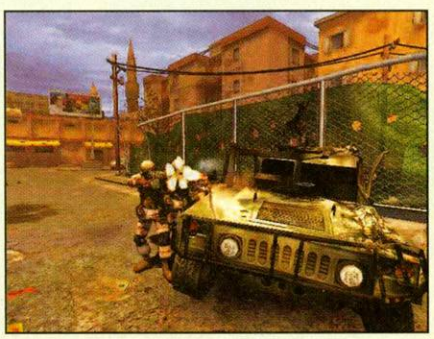
da er sich sehr amateurhaft über die Straße bewegt. Dann könnt ihr erstmal speichern, bevor ihr bei 2 an der Hausmauer Stellung bezieht. Der Gegner ist zu dritt und besitzt einen Raketenwerfer. Steckt eure Nasen nicht zu weit hinter der Mauer vor, sonst rauscht gleich eine Rakete heran. Werft zwei Rauchgranaten auf die Straße vor euch und schickt ein Team im Schutz dessen zum gegenüberliegen den Auto. Dort geht es in Deckung und nimmt den Raketentypen unter Feuer. Währenddessen macht das andere Team eine M203-Granate klar und feuert sie auf die Raketenstellung. Die anderen beiden Tangos sind nur noch Formsache. Bis zu 3 könnt ihr nun gefahrlos laufen. Es folgt eine Zwischensequenz mit dem SAS-Soldaten.

Bewegt euch dann zu 4. Der Tango in der Straße flüchtet. Bei S könnt ihr wieder speichern. Dann ist euer Ziel bei 5. Eine Sequenz nimmt euch die richtige Positionierung ab. Bevor ihr den Bradley rufen könnt, müsst ihr den RPG-Gunner ausschalten. Das Team, das rechts auf dem Hof steht, nimmt den RPG-Typen unter Feuer, das linke Team brennt ihm

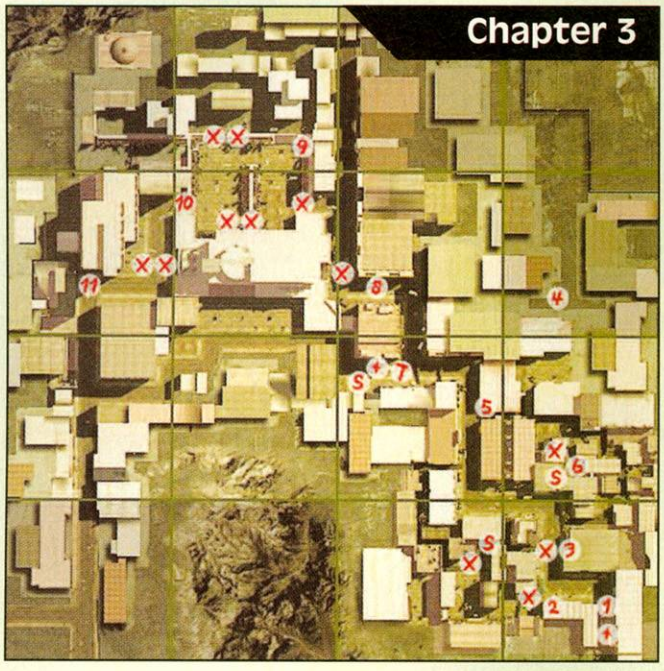


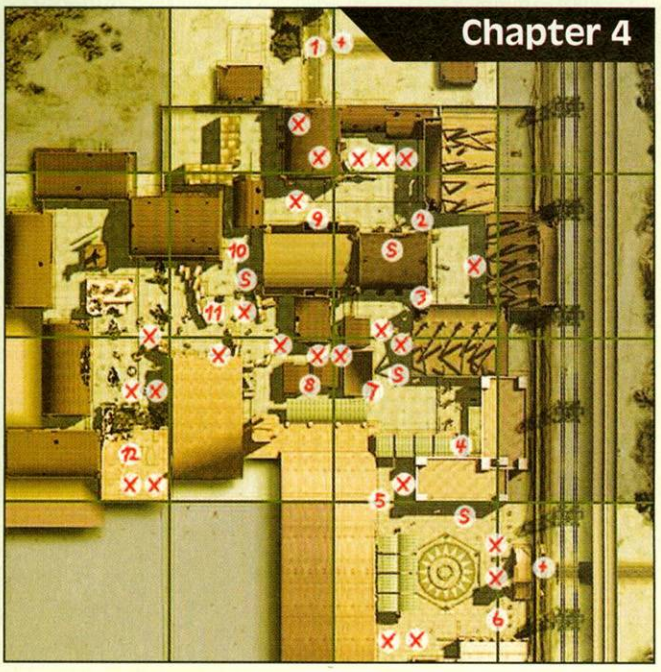












eine M203 auf den Pelz. Ist das geschehen, kommt ein Bradley und macht den Panzer alle. Mission erfüllt, stay frosty, Soldier!

Chapter 3

Einige Kameraden sitzen mal wieder in der Patsche. Ein schweres MG hat sie festgenagelt. Ihr müsst dieses unschädlich machen. M203-Granten sind hier sinnlos, denn es kommen immer wieder neue Schützen. Ihr müsst das MG flankieren. Das will aber wohl überlegt sein. Geht bei 2 mit einem Team in Stellung, das andere wartet an einem sicheren Ort. Achtet darauf, dass euch das MG bei 3 nicht die Rübe wegschießt. Ihr seht links die schmale Gasse. Rennt dort aber nicht ungestüm rein, denn es kommen sofort zwei Tangos auf euch zu, die Hackfleisch aus euch machen. Werft erst eine Rauchgranate rein. Dann geht ihr hinter dem Betonquadrat in Deckung. Sobald sich der Rauch verzogen hat, schießt ihr auf den freistehenden Tango. Ist der im Paradies, werft ihr eine Granate auf den hinter der Mülltonne Deckung suchenden. Arbeitet euch nun den Markierungen folgend vor. Auf dem Haus gegenüber sitzt ein Scharfschütze. Eine M203 macht ihm ein Ende. Geht nun links an der schmalen Gasse vorbei. Der erste Gegner beim MG wird sich hinter der Mauer verstecken. Werft eine Granate zu ihm. Der Schütze selbst ist dann leicht zu erschießen.

Nun bekommt ihr noch Kommando über Charlie. Den wählt ihr mit einem langen Druck auf die Y-Taste an. Bewegt euch nun zu 4. Der Weg ist sicher. Kein Feindbeschuss. Bei 5 geht es in die rechte Gasse. Erst dann kommt es zum Gefecht mit zwei Tangos. Der erste lässt sich wunderbar erschießen, der zweite verlangt nach einer Granate. Bei 6 warten dann die Stingers auf Charlie. Bringt ihn dort hin und tätigt einen Funkruf ins Hauptquartier: Alpha und Bravo, ihr habt ein Rendezvous mit Lt. Phillips bei 7. Hoch mit dem Arsch, Soldat. Aber erst solltet ihr speichern.

Los geht es Richtung 8. Ihr werdet einen Tango auf dem Weg aufspüren. Taktiert soweit, dass ihr ihn zurückdrängt, bis ihr eine gute Position habt, um eine M203 auf den Kerl zu feuern. Steht er bei 8 ist es etwa soweit. Weiter geht es zu Richtung 9. Doch bevor ihr dort seid, müsst ihr einen weiteren Tango auf dem Hof erledigen. Erst dann habt ihr Einblick auf den kompletten Hof. Hinter dem Auto oben rechts hat sich ein Tango verschanzt. Werft ihm eine Rauchgranate vor die Füße, dann geht ihr zu Position 9 hinter der Tonne in Deckung. Hat sich der Rauch verzogen, knallt ihr den Kerl ab. Er hat euch nicht mal kommen sehen.

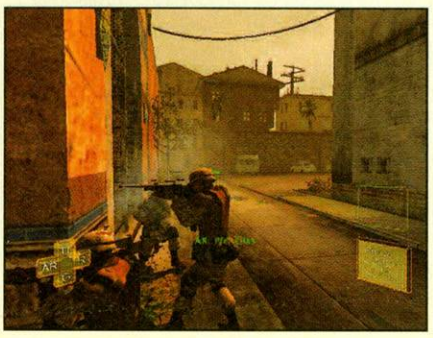
Nun geht es weiter bis zu den nächsten beiden Tangos. Die stehen glücklicherweise nicht sonderlich gut gedeckt dort. Gezieltes Feuer oder eine M203 überleben sie nicht lange.

Jetzt geht ihr zu 10. Nun wird es actionreich. Während die Ranger in dem Hotel richtig aufräumen, müsst ihr die Nord und Süd-Ausgänge bewachen. Erledigt die rausstürmenden Tangos und trefft euch mit den Rangern.

Chapter 4

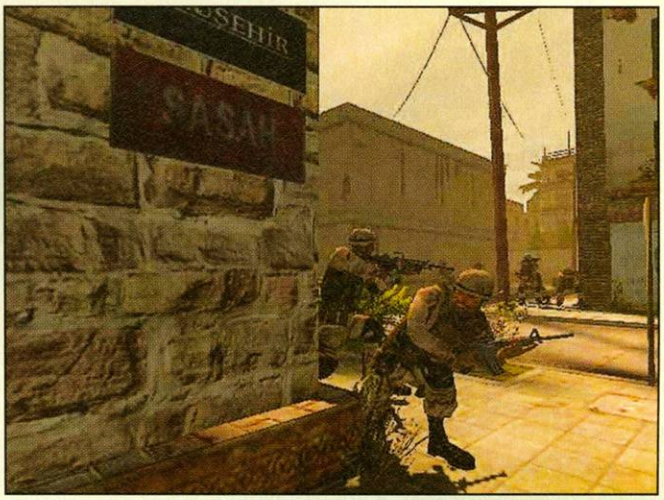
Vor euch liegt ein Hangar. Lasst ein Team zu der ersten Deckung vorrücken, das zweite links an die Hangartür. Schickt aber beide Teams gleichzeitig los, denn sonst gerät das hintere schnell unter Feuer. Die beiden Tangos nebelt ihr ein, biss ihr sie entweder flankieren könnt, oder eine Granate in ihr ihre Deckung bekommt. Ab der Mitte der Halle seht ihr auf der anderen Seite zwei Tangos vorbei laufen. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr sie noch erledigen.











Geht nun aus der Halle raus. Dort seht ihr auch schon die erste Speicherstelle. Bevor ihr zu 2 vorrücken könnt, müsst ihr euch um die drei Tangos im Hof links kümmern. Zwei könnt ihr schnell abknallen, indem ihr zügig zum dem Auto rechts hechtet. Der dritte wird in Deckung gehen. Werft ihm eine Rauchgrante vor die Nase und flankiert ihn. Dann geht es letztlich zu 2. Von dort seht ihr einen Tango, der sich hinter einem Wagon verschanzt. M203 darauf. Ruhe ist. Nachdem ihr in der Halle gespeichert habt, geht es zu 3. Dort habt ihr Sicht auf den großen Platz. In der Mitte stehen mehrere Kisten, hinter denen sich zwei Tangos verstecken. Räuchert sie ein und werft Handgranaten. Entweder werden die Jungs mit den Kisten zerrissen oder ihnen fehlt dann die Deckung, so dass ihr sie wegballern könnt. Geht dann Richtung 4. Dort lunzt ihr um die Ecke auf den großen Platz. Na klar: Ein Tango! Abknallen und weiter zu 5. Dort gibt's nun richtig Zunder!

Während ein Team nur ein Stück Richtung des überdachten Durchgangs vorrückt und die beiden Raketentangos abknallt, bewegt sich das zweite Team zu Position 6. Idealerweise im Schutz einer Rauchgrante. Bei 6 angekommen, rasselt ein Panzer auf den Platz. Ihr müsst aber erst die beiden letzten Tangos ausschalten, die hinter den Sandsäcken sind. Sind die beiden platt, könnt ihr einen Luftschlag anfordern, der den Panzer zu Klump schießt. Der Panzer schießt im Übrigen nicht auf euch.

Nun geht es zurück zu Punkt 7. Auf dem Weg dorthin sind noch ein Speicherpunkt und ein CASAVAC. Nutzt beide. Geht dann bei 7 in Stellung. Das erste Team schickt ihr zu 8. So zieht das Team die Aufmerksamkeit der beiden Tangos

KAMP-DSL TUNING!



games.kamp-dsl.de

XBG GAMES Tipp

„Für unsere täglichen Online-Duelle benötigen wir ein Höchstmaß an Geschwindigkeit, Zuverlässigkeit und Service. Deshalb setzen wir in der Redaktion schon seit Jahren auf einen Internetzugang von KAMP - unsere Empfehlung für alle Spieler!"

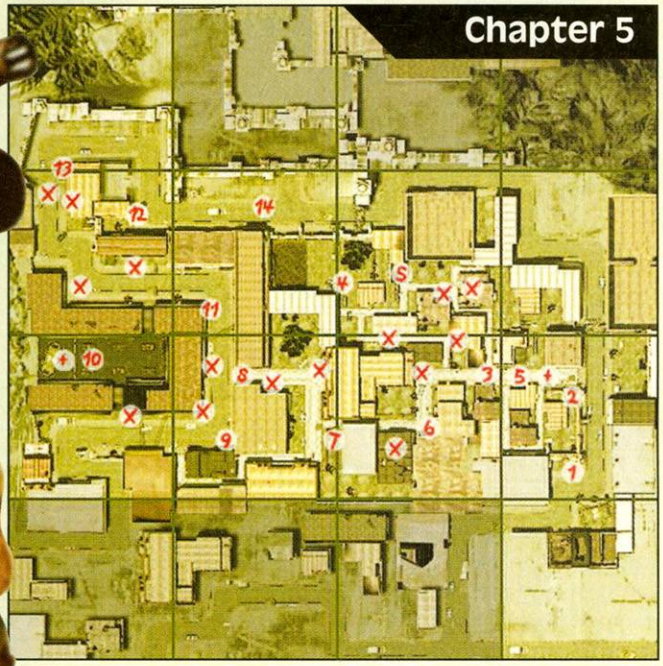
KAMP-ADSL Home 1000 Flat nur 28,50 €/mtl.*

- Erstklassiger Zugang zum Xbox-Live Service
- Stabile Connection für höchsten Gamer-Funfaktor
- Vollwertige Internet DSL Flatrate, auch für Deinen PC
- Zusatzfeatures wie Domain und Webspace inklusive

1 MONAT GRATIS* TUNING!
Exklusiv für Xbox Games-Leser
Deine Code-Nr: 787655-1285
KAMP-ADSL Home Flat bestellen, gleichzeitig CODE-NUMMER eingeben und einen Monat Highspeed gratis* gamen!

*Der Hammer: 6 Monate gamen und nur 5 bezahlen! Die Mindestvertragslaufzeit für dieses Angebot beträgt 6 Monate. Das Angebot ist bis zum 31.08.2004 gültig. Voraussetzung ist ein T-DSL Anschluss von der T-COM. Durch diesen entstehen weitere Kosten. Alle Preisangaben sind monatliche Entgelte in Euro und verstehen sich inkl. MwSt.





auf sich. Der erste lässt sich so von Team zwei schnell abknallen. Den zweiten flankiert ihr mit dem zweiten Team. Bei 9 habt ihr die nächst beste Deckung. Nebelt den nächsten Tango ein und schickt ein Team zu 10. Ist der Feind Geschichte, speichert ihr.

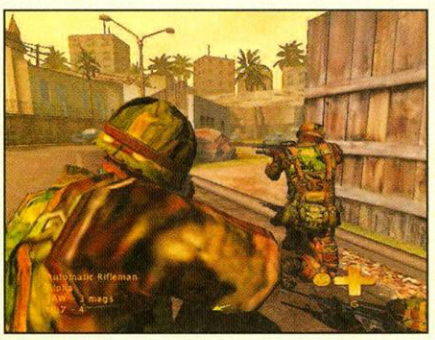
Nun müsst ihr euch eines MG-Gunners erwehren, der aus einem Fenster schießt. Schickt ein Team zu 11. Von dort feuert das Team ein M203 auf die Ratte. Rums! Auf dem Weg zu 12 ist wieder Rauchgranatenwerfen und flankieren angesagt! Bei 12 müsst ihr noch zusammen mit den Verbündeten die beiden Tangos erledigen.

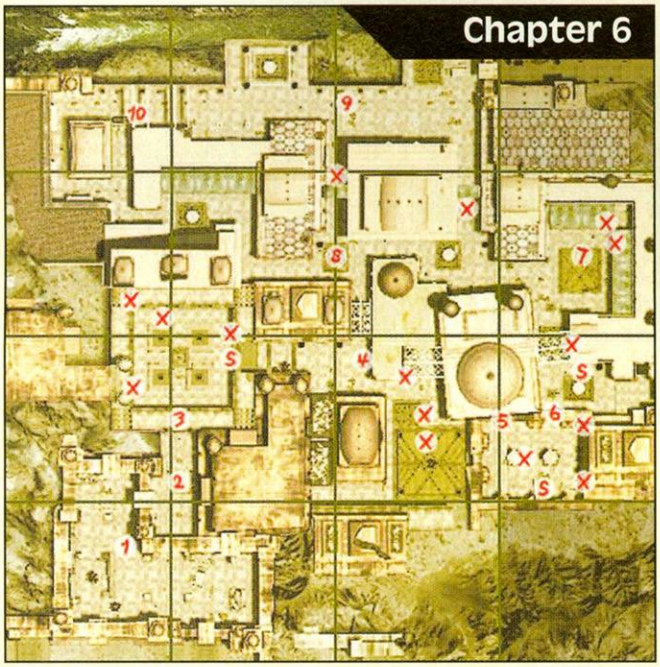
Chapter 5

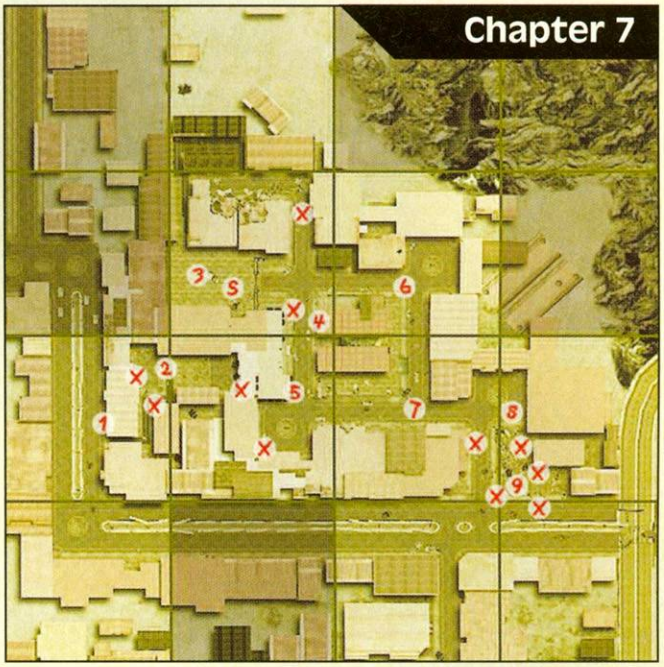
Lauft über die Straße bis zu 2. Die Straße ist sicher. Allerdings solltet ihr nach 2 nicht die Straße links einfach betreten. Ein Raketenschütze hockt am anderen Ende und feuert auf alles. Wie man in den Wald rein ruft, so schallt es zurück. Also, M203 raus und ab. Wenn ihr gut zielt, schweigt der Kamerad da vorn bald. Stoßt in der Straße zu Punkt 3 vor. Die kleine Gasse birgt den nächsten Tango! Eine Granate, die ihr gezielt aus dem kleinen Hof werft, erledigt ihn. Auf dem Weg nach 4 gibt es noch einige Tangos zu erledigen. Benutzt in den engen Gassen Rauchgranaten und arbeitet euch von Deckung zu Deckung vor. In einem Hinterhof könnt ihr des Weiteren die Typen super flankieren, die die beiden SAS-Soldaten beschießen. Dann geht ihr rüber zu den Briten. Schaut euch das Massengrab an und geht zu Punkt 6. Dort kommt ihr zu dem Eingang einer Halle. Hinter den Kisten dort lauert ein Tango. Granate rein!

Die nächste Gefahr lauert erst bei 7. Wieder haben sich Tangos hinter parkenden Autos verschanzt. Arbeitet euch ein Stück vor und werft Rauch. Nun könnt ihr soweit ran, um dem ersten eine Granate zu verpassen und dem zweiten in den Rücken zuschießen.

Geht dann durch den Durchgang zu 8. Die beiden Tangos werden erschossen, oder mit







einer M203 geschreddert. Ein Team sollte nach 9 gehen, um den letzten Tango von hinten zu erwischen. Dann geht es zu 10.

Nachdem ihr bei 10 den Kollegen einen Besuch abgestattet habt, geht es zurück zu 8. Dort warten zwei Bradleys. Der eine wird schnell von Raketen platt gemacht. Den anderen müsst ihr nun beschützen. Rückt vor bis 11. Dort an der Ecke habt ihr erstmal Deckung. Der erste Tango wird eingenebelt. Vom Auto links könnt ihr dann wunderbar eine Granate zu dem Kerlchen werfen. Dann kommt der Bradley und mäht den zweiten um. Ihr geht mit beiden Teams hinter den Sandsäcken oder dem Panzer in Stellung. Rechts ist ein Eingang zu einem Hof. Den sollte ein Team nehmen und zu 12 gehen. Um das Gebäude herum geht ihr dann bei 13 in Stellung, und fallt den Tangos in den Rücken. Dann könnt ihr gemütlich zu 14 marschieren.

Chapter 6

Nun geht's in des Bösewichts Palast. Ihr geht durch das Tor zu 2. Dann weiter zu 3, wo sich der Eingang in einen Prunkhof befindet. Vorsicht! Hier wimmelt es von Scharfschützen. Am besten ihr geht nur mit einem Team hinein. Lauft mit dem Urzeigersinn von Deckung zu Deckung, um einen nach dem anderen von Dach zu holen. Arbeitet mit Rauchgranaten und Sperrfeuer. Wenn ihr fertig seid, dürft ihr speichern. Weiter geht es zu Punkt 4, wo ihr wieder Deckung an der Mauer sucht und möglichst schnell die Tangos abknallt. Bei 5 ist wieder Konzentration gefragt. Wieder tummeln sich im Hof und auf den Erhöhungen Scharfschützen, die ausgeschaltet werden müssen. Bei 6 ist Raffinesse angebracht. Wollt ihr durch den Eingang, müsst ihr dem gegenüberhockenden Scharfschützen zuerst die Sicht nehmen. Sonst wird er mit euch Tontaubenschießen veranstalten, sobald ihr durch den Eingang rennt. Also, Rauchgranate rein und schnell nach rechts in Deckung. Von dort könnt ihr den Kerl von Dach holen! Richtung Punkt 7 ist es das gleiche Spiel in grün. Nebelt die Scharfschützen ein und schleicht euch ran und verpasst den Jungs Granaten. Den Durchgang bei 8 könnt ihr einfach einnebeln. Lauft dann zu 9. Dort unterstützen euch zwei Ranger. Nach 10 könnt ihr unbehelligt laufen. Nach der Sequenz könnt ihr den Verletzten mitnehmen. Nun müsst ihr nochmals quer durch den Präsidentenpalast zurück zu Punkt 1 laufen. Die Gegnerpositionen variieren recht stark.

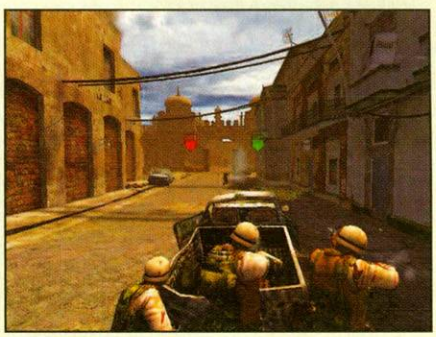
Chapter 7

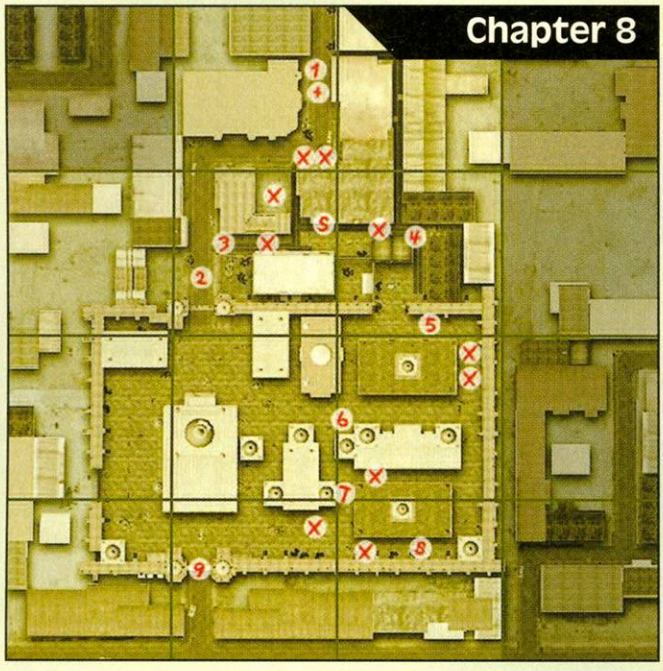
Von 1 aus geht ihr in die rechte Gasse. Links wartet auch schon der erste Tango. Macht ihn auf altbewährte Weise nieder. Der zweite Feind versteckt sich in der Garage hinter dem Auto. Eine Grante genügt in der Garage, selbst wenn der Wurfradius zu kurz scheint. Wenn ihr bei Position 2 angekommen seid, wird euch ein Scharfschütze beharken. Der hockt auf dem Dach. Ihr bekommt ihn nur mit einer M203 da runter. Zu 3 könnt ihr durch den Gang links vorstoßen. Gegenwehr gibt es bis dort nicht mehr. Trefft Dr. Alvarez und holt euch so einen neuen Auftrag. Speichert und verlasst den Hof durch den Gang links neben dem großen Tor. Arbeitet euch zu 4 vor und achtet auf die beiden Tangos, die auch auf der Straße zu 4 ins Kreuzfeuer nehmen wollen!

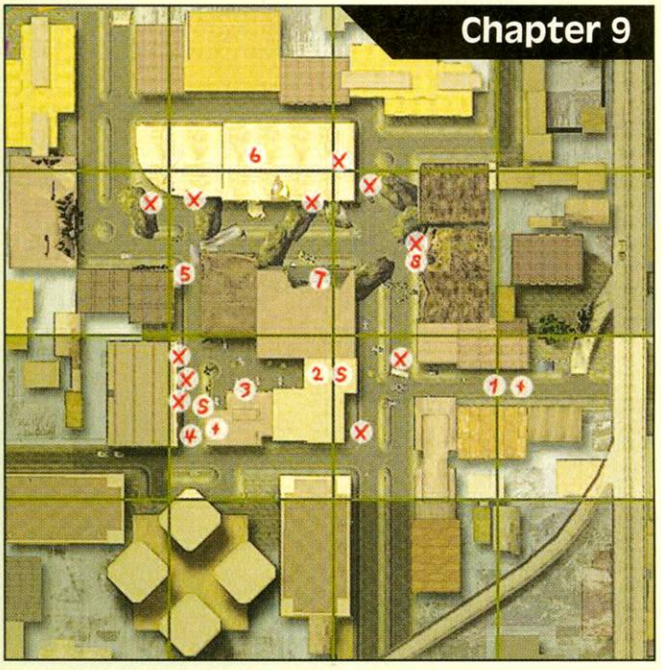
Während sich Alpha zu Position 5 bewegt und den Scharfschützen auf dem Dach erledigt, marschiert Bravo zu Position 6. Gemeinsam nehmt ihr den Truck bei 7 aufs Korn. Nachdem ihr euch von Alvarez habt verarzten lassen, geht











es zu Punkt 8, von wo aus ihr die Panzer sehen könnt. Ihr müsst nahe genug an die Kolosse rankommen, um die Koordinaten durchgeben zu können. Ideal und von Spiel so vorgesehen, ist eine Position hinter den Zäunen in dem Hof. Leider hausen dort auch zwei Tangos, die ihr mit Rauch- und Splittergranaten ausräuchert. Dann bewegt ihr zu 9 und benutzt euren Marker. Anschließend geht ihr schnell in Deckung und schaut euch das Feuerwerk an.

Chapter 8

Okay, ihr werdet an der Universität gebraucht. Bewegt euch also Richtung Punkt 2. Allerdings eröffnen zwei Tangos schon früh das Feuer auf euch. Benutzt ruhig M203-Granaten, denn der Versorgungstruck steht ja gleich hinter euch. Sind die beiden Gegner ausgeschaltet, geht ihr weiter Richtung Punkt 2. Gegenwehr gibt es bis dort nicht mehr. Bei 2 angekommen, erfahrt ihr, dass ihr einen anderen Weg in die Uni suchen müsst. Deshalb nehmt ihr die Gasse bei 3, wo es auch prompt zu Feindkontakt kommt.

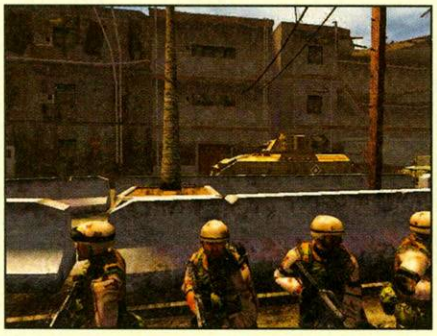
Arbeitet euch in der Gasse voran, bis zum Speicherpunkt. Seid in den engen Straßen sehr vorsichtig und geht nur meterweise voran. Der Sandsturm lässt Gegner teilweise erst kurz vor euch sichtbar werden. Bei Punkt 4 verharrt ihr erst einmal. Von dort könnt ihr schon die Schüsse hören. Von Position 5 aus könnt ihr das MG und seinen Helfer ausschalten. Ist das passiert, marschiert ihr zu Punkt 6, wo ihr die anderen Soldaten trefft. Just, als ihr den Erfolg vermelden wollt, rollt ein Panzer in die Szenerie. Sieht aus, als hättet ihr wieder etwas Arbeit bekommen.

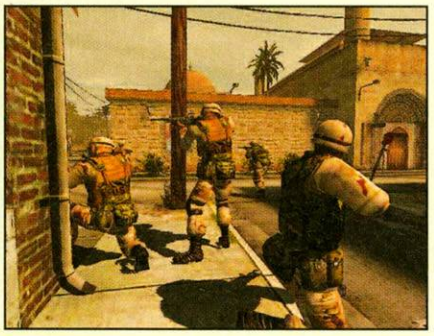
Ihr habt nun noch über den Sprengmeister Charlie Befehlsgewalt. Schont den Kerl, denn der ist wichtig. Zieht Team Alpha auf die Position bei 7. Von dort erledigt ihr den Tango links. Geht dann in Deckung, um nicht von dem MG erwischt zu werden, was Team Bravo von Position 8 ausschalten soll. Nebelt den Panzer nun von Team Alpha aus ein und zieht dessen Feuer auf euch. So kann Charlie von Position 7 zum Panzer und eine Sprengladung setzen. Alles was jetzt noch zu tun ist, ist zu Punkt 9 zu laufen. Das passiert ohne Gegenwehr.

Chapter 9

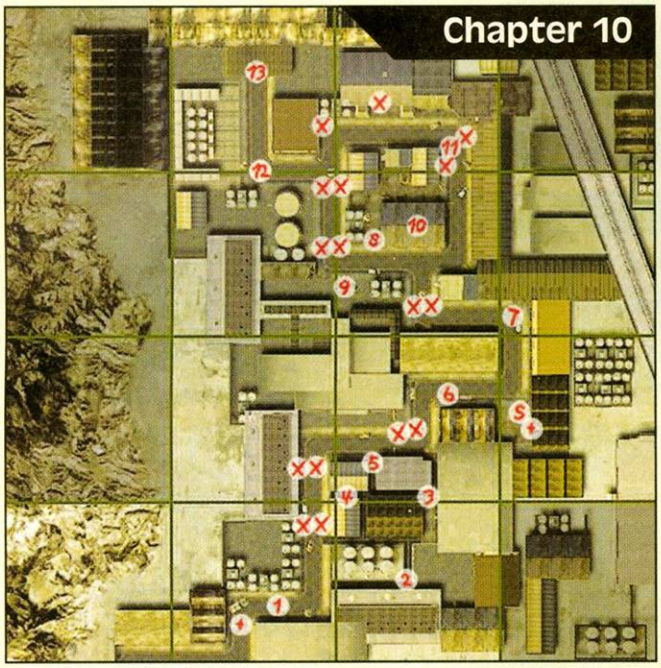
Ihr müsst über die Straße zu Punkt 2. Auf der Kreuzung wollen euch zwei Schützen ins Kreuzfeuer nehmen. Versucht erst gar nicht, die Jungs auszuschalten, sondern lauft gleich in das Gebäude bei 2. Bei Bedarf solltet ihr euch eine schützende Nebenwand aufbauen. Im Gebäude könnt ihr speichern. Wenn ihr nun das Gebäude durch den Ausgang links verlasst, sucht euch gleich Schutz hinter einem Auto. Im Parkhaus gegenüber scheint ein Scharfschützentreffen zu sein. Zieht bei Punkt 3 erstmal die Birne ein. Dummerweise müsst ihr aber zu Punkt 4 gelangen. Es gibt zwei Möglichkeiten. Entweder ihr lasst ein Team Sperrfeuer geben oder ihr nebelt die Sicht ein. Erstes hat den Nachteil, dass dabei schnell mal die eigenen Leute getroffen werden. Also doch der Nebel. Ist genug Schutz da, rennt ihr schnell zu Punkt 4. Dort ruft ihr die Rangers, die mit einem Humvee schnell im Parkhaus aufräumen.

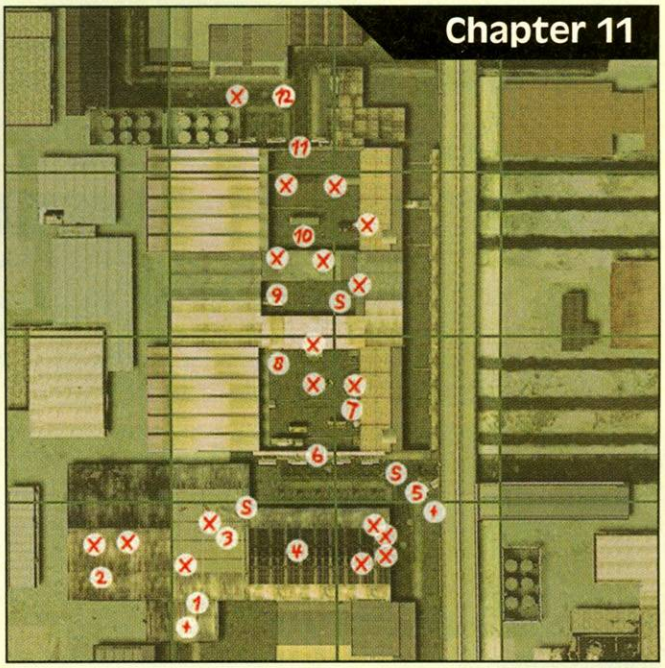
Nun geht es Richtung 5, wo ihr es mit zwei Tangos zu tun bekommt, die aus dem Gebäude stürmen. Flankiert sie oder sprengt sie mit M203-Granaten aus ihren Löchern. Ihr müsst nun in eben dieses Gebäude 6 rein. Die engen Gänge bieten zum Glück viel Deckung. Arbeitet wieder mit Rauch- und Splittergranaten, um den Mob zu erledigen. Die Lumpen versuchen











es meist mit Hinterhalten. Geht also sehr vorsichtig vor.

Bei Punkt 7 kommt ihr schließlich wieder raus. Ein ganzes Tangokommando wartet schon auf euch. Ihr müsst zu Punkt 8 gelangen. Erst dann wird eine Sequenz gestartet, die die Mission erfolgreich beendet. Entweder ihr nebelt die Szenerie ein oder ihr macht euch den Spaß und erledigt alle Tangos durch cleveres Flankieren.

Chapter 10

In dieser Mission steppt der Bär. Die Straße, die normal zum Zielpunkt führt, ist mit Tangos gespickt, die gut verschanzt sind. Flankiert sie über die Winkelgassen bei 2, 3, 4 und 5. Bei 6 trefft ihr einen Zivilsten, der leider nicht verstanden wird. Es sei denn ihr könnt die Sprache des Typen…

Jedenfalls kommt ein Truck mit Nachschub zu dieser Position. Bei 7 geht ihr wieder in Deckung, denn die beiden Tangos vor euch schießen scharf. Wer es hart mag, nutzt M203 Granaten, denn der Truck mit Ersatzgranaten wartet ja gleich um die Ecke. Ein Team arbeitet sich nun zu Punkt 8 vor, das andere bezieht bei Punkt 9 Stellung. Während das Team bei Punkt 9 Feuerschutz gibt, geht Team zwei auf die erste Stellung des Feindes vor. Hier zieht eine Handgranate am besten, die ihr hinter den Sandsack schleudert. Die zweite Reihe der Tangos nebelt ihr ein und geht auf eine Entfernung, die eine Handgranate zulässt.

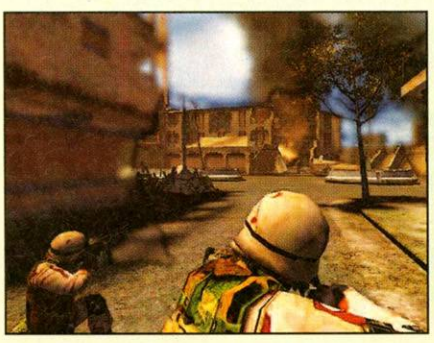
Bei 10 trefft ihr die beiden Ranger. Weiter geht es zu Punkt 11. Nun habt ihr die beiden Ranger unter Befehl. Die sind besonders nützlich, da sie Scharfschützengewehre haben und so Gegner hinter Schutz abknallen können. Die beste Methode ist Sperrfeuer von den Alpha und Beta-Teams, während die Ranger in aller Ruhe zielen können. Bis zu Position 12 gibt es für die beiden auch einiges zu tun. Punkt 13 ist letztlich euer Zielpunkt!

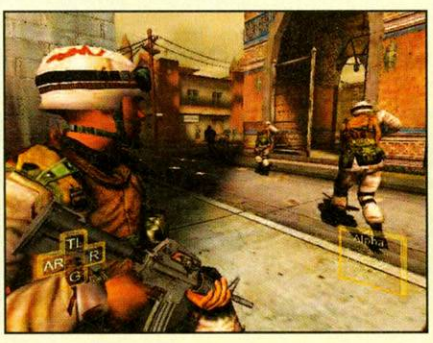
Chapter 11

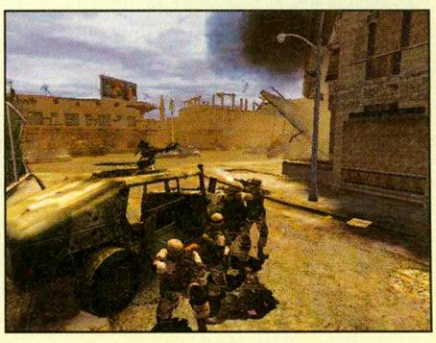
Los geht's! Geiselbefreiung. Denkt auch hier wieder daran, ihr habt famose Scharschützen bei euch. Immer wenn ein Tango auftaucht, schickt Alpha oder Beta vor. Sperrfeuer! Die Rangers machen dann die Feinarbeit. So geht es also über 2, 3 bis hin zur 4. Bei 5 gibt es dann das Treffen mit den Piloten. Die Bösewichte fliehen währenddessen. Speichert erstmal und lasst euch verarzten. Bei Punkt 6 ist der Eingang zu einem Hof mit einer Raffinerie. Hier verschanzen sich überall Tangos! Deren großes Problem ist, dass viele Stellen hier hochexplosiv sind. Wenn ihr gezielt schießt, sprengt ihr gleich mehrere Tangos in die Luft. Ihr bewegt euch am besten von 6 nach 7 und dann nach 8.

Nun weiter zu Punkt 9. Achtet auf die Laufgitter. Dort halten sich Al-Afads Schergen besonders gerne auf! Speichert, sobald alle im Paradies sind. Im nächsten Hof ist eure Zielposition 10. Auf dem Weg dorthin nutzt jede Deckung, da der Feind von Erhöhungen aus agiert und so ein größeres Sichtfeld hat. Bei 11 geht ihr wieder in Position, denn bei 12 taucht der Kollege Jabbour Al-Afad auf. Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad ihr gewählt habt, habt ihr nur 20 Sekunden (Schwer) Zeit, einen Luftschlag auf Al-Afads Limo anzuordnen. Achtet auf den Tango, der von links noch versucht, seinen Chef zu retten.

Genießt nun die Endsequenz, denn ihr habt Gutes getan.







BEST BUY

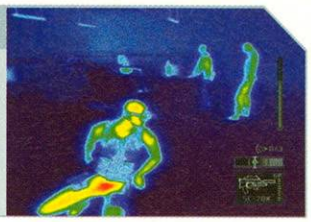
Die umfassende Kaufberatung für die Xbox!

ACTION

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1	16	95%
2. GTA Double Pack	1	18	94%
3. Prince of Persia: The Sands of Time	1	12	90%

Preisvergleich

Amazon:	57,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	57,95 €



ADVENTURE

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Project Zero	1	16	90%
2. Sphinx und die verfluchte Mumie	1	12	86%
3. ObsCure	1	16	86%

Preisvergleich

Amazon:	28,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	58,95 €



BEAT'EM UP

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Soul Calibur 2	1-2	16	89%
2. Dead or Alive 3 (Xbox Classics)	1-4	12	89%
3. Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	16	82%

Preisvergleich

Amazon:	44,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	29,95 €



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Halo: Kampf um die Zukunft	1-4	16	93%
2. XIII	1-6	16	92%
3. Chronicles of Riddick	1	18	91%

Preisvergleich

Amazon:	39,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Dancing Stage Unleashed	1-4	ohne	85%
2. Eggo Mania	1-4	ohne	82%
3. MTV Music Generator 3	1	ohne	79%

Preisvergleich

Amazon:	59,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	47,95 €



JUMP'N'RUN

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Sonic Heroes	1-2	ohne	94 %
2. Rayman 3: Hoodlum Havoc	1	6	88 %
3. Vexx	1	6	84 %

Preisvergleich

Amazon:	54,95 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	57,95 €



RENNSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. RalliSport Challenge 2	1-16	ohne	92%
2. Burnout 2: Point of Impact	1-2	6	92%
3. DTM Race Driver 2	1-4	ohne	92%

Preisvergleich

Amazon:	44,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €



BEST BUY

ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Star Wars: Knighst of the Old Republic	1	12	92%
2. Gladius	1	12	88%
3. Morrowind: Game of the Year Edition	1	12	88%

Preisvergleich	
Amazon:	54,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	-



SIMULATION

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Die Sims brechen aus	1-2	ohne	87%
2. BDFL Manager 2003	1	ohne	82%
3. Steel Batallion	1	16	71%

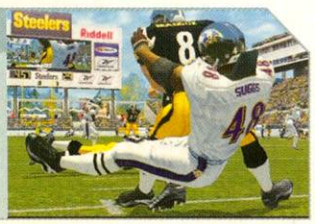
Preisvergleich	
Amazon:	57,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €



SPORTSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. ESPN NFL Football	1-4	ohne	92%
2. Tony Hawk's Underground	1-4	6	91%
3. Top Spin	1-4	ohne	90%

Preisvergleich	
Amazon:	49,95 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Worms 3D	1-4	ohne	89%
2. Wrath Unleashed	1-4	12	89%
3. Goblin Commander	1-2	12	80%

Preisvergleich	
Amazon:	54,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	29,95 €



GRAFIK

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. RalliSport Challenge 2	1-16	ohne	92%
2. Splinter Cell: PT	1-4	16	95%
3. Panzer Dragoon Orta	1	12	91%

Preisvergleich	
Amazon:	44,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Time Splitters 2	1-4	16	85%
2. Soul Calibur 2	1-2	16	89%
3. Top Spin	1-4	ohne	90%

Preisvergleich	
Amazon:	27,49 €
Media Markt:	39,99 €
Video & Game:	28,95 €

SOUND

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Medal of Honor: Frontline	1-4	18	88%
2. Full Spectrum Warrior	1-2	16	87%
3. GTA Double Pack	1	18	94%

Preisvergleich	
Amazon:	-
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €

Xbox Live

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Splinter Cell: Pandora	1-4	16	94%
2. Project Gotham Racing 2	1-4	6	89%
3. Rainbow Six 3	1-8	16	88%

Preisvergleich	
Amazon:	57,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	57,95 €

ZUBEHÖR

Produkt	Vertrieb	UVP*	Wertung
Controller			
1. XS Pad (Colour)	Bigben	19,99 €	
2. Game Pad S	Ubi Soft	24,95 €	
3. X-Warrior Colour	Jöllenbeck	17,99 €	
Funkcontroller			
1. Q3 Wireless Controller	Madrics	39,90 €	
2. Funky Controller	Bigben	59,95 €	
3. X-Ray Game Pad	Jöllenbeck	49,99 €	
Lenkräder			
1. Booster 2800	Vidis	24,95 €	
2. MC2 MicroCon	NBG	39,99 €	
3. 360 Modena	Guillemot	79,95 €	
Lightguns			
1. Beretta 92 FS	Guillemot	59,99 €	
2. Hell Hunter Gun	Madrics	29,90 €	
3. GunStation 2	Bigben	34,99 €	
Soundanlagen			
1. Medusa 5.1 Surround Headset	Jöllenbeck	79,95 €	
2. Creative Inspire 2.1 Digital 5500	NBG	199,00 €	
3. Logitech Z 680	Logitech	499,00 €	
Tanzmatten			
1. Dance Mat	Ubi Soft	19,95 €	
2. Nightfever X Tanzmatte	Madrics	19,90 €	
3. Beat Pad	NBG	39,99 €	
Taschen			
1. Console Carry Case	Bigben	29,99 €	
2. Game Carry Case	Bigben	12,99 €	
3. Despatch Bag	Bigben	19,99 €	

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Xbox-INDEX

Der ultimative Leitfaden für XBOX-Spiele

Action	=	ACT	Jump'n'Run	=	JNR
Adventure	=	ADV	Rennspiel	=	RSP
Beat'em-Up	=	BEU	Rollenspiel	=	RPG
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Ego-Shooter	=	EGO	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

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!
Alias	1	ACT	ohne	-	76%	Knackig und hübsch, leider mit Mängeln im Detail.
Alien vs. Predator Extiction	1	STG	16	-	77%	Atmosphärisches, aber viel zu kurzes Strategical.
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.
Amped 2	1-2	SPS	ohne	ja	87%	Vereint Spielspaß und Realismus fast perfekt.
Antz Extreme Racing	1-4	RSP	ohne	-	48%	Wo ist nur das Insektenspray?
Arctic Thunder	1-4	RSP	12	-	58%	Belangloses Rennspiel mit Motorschlitten.
Armed & Dangerous	1	ACT	16	ja	80%	Geradlinige Ballerei mit viieel Humor.
Arx Fatalis	1	RPG	16	-	83%	Stimmungsvolles Rollenspiel im klassischen Fantasy-Stil.
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.
Backyard Wrestling	1-2	BEU	16	-	50%	Sinn? Spaß? Anspruch? Wo seid ihr?
Bad Boys 2	1	ACT	18	-	78%	Hart, ehrlich und intensiv. Aber unterm Strich nix.
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	12	-	82%	Gelungene Umsetzung des PS2-Spiels.
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	1-2	ACT	16	-	85%	Herrliches Gemetzel voller Kurzweil.
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	1	ADV	6	-	82%	Adventure pur! Ein Leckerbissen für Old-School-Fans!
Barbarian	1-4	BEU	12	-	71%	So lange verschoben, bis es zu spät war.
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.
Battlestar Galactica	1	ACT	12	-	77%	Gelungenes Spiel mit frustigem Speichersystem.
BDFL Manager 2003	1	SIM	ohne	-	82%	Wenn eine Managersimulation, dann BDFL!
BDFL Manager 2004	1-2	SIM	ohne	-	84%	Hier können sich Hobby-Manager so richtig austoben.
Beyond Good & Evil	1	ACT	12	-	90%	Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.
Big Mutha Truckers	1-2	RSP	ohne	-	77%	Rennen mit dicken Trucks. Macht Spaß.
Bionicle: The Game	1	JNR	6	-	79%	Solide Jump'n'Run-Kost mit Kameraproblemen.
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.
Blow Out*	1	EGO	n.n.b.	-	68%	Für anspruchsvolle Baller-Fanatiker vielleicht einen Blick wert.
BMX XXX	1-2	SPS	16	-	67%	Wenig Grafik, etwas Gameplay und viel nackte Haut.
Breakdown	1	EGO	16	-	74%	Mutige Ego-Shooter-Variante mit tollen Ideen und spielerischen Schwächen.
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 im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	1-4	ACT	12	-	82%	Ordentliche Fortsetzung eines guten Spiels.
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	6	-	92%	Highspeed-Kick für Adrenalin-Junkies.
Capcom vs. SNK 2: EO	1-2	BEU	12	ja	79%	Guter 2D-Prügler mit Charme.
Carmen Sandiego	1	JNR	ohne	-	51%	Wer smart ist, spart das Geld.
Carve	1-8	RSP	ohne	ja	72%	Rettet sich noch vor dem Absaufen in die Mittelmäßigkeit.
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.
Club Football	1-4	SPS	ohne	-	70%	Durchschnittliches Game mit riesigem Fan-Bonus.
Colin McRae Rally 3	1-4	RSP	ohne	-	86%	Der Schotte startet durch. Top Rallye-Spiel!
Colin McRae Rally 04	1-4	RSP	ohne	ja	89%	Erste Wahl für Rallye-Fans.
Commandos 2: Men of Honor	1	STG	16	-	73%	Definitiv nur was für harte Strategiefans.
Conan	1-2	ACT	16	-	79%	Trotz einiger Macken werden Fans ihre Freude haben.
Conflict Desert Storm	1-4	ACT	16	-	80%	Taktisch, spannend und bedrückend aktuell.
Conflict Desert Storm II	1-4	ACT	16	-	80%	Gelungener taktik-Shooter, leider nicht online spielbr.
Corvette *	1-6	RSP	n.n.b.	ja	58%	Belangloses Rennspiel mit schlechter Steuerung.
Counter-Strike	1-16	EGO	16	ja	79%	Ohne Xbox-Live kaum überlebensfähig.
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.
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	ohne	-	82%	Hat alles, was ein Fun-Kart-Racer braucht!
Crimson Sea	1	RPG	12	-	86%	Episches Massen-Metzel-RPG mit musikalischem Touch.
Crimson Skies: High Road to Revenge	1-2	ACT	12	-	89%	Der wohl beste Actionflieger seiner Zeit.
Crazy Taxi 3	1	ACT	12	-	69%	Auch Taxifahren wird irgendwann etwas langweilig.
Curse: The Eye of Isis	1	ADV	16	-	80%	Körperloser Terror mit kostenloser Geschichtsstunde. Hübsch!
Dark Summit	1-2	ACT	6	-	78%	Actiongeladenes Snowboardspiel mit Handlung.
Dakar 2	1-4	RSP	ohne	-	68%	Auf der Xbox gibt es deutlich bessere Rennspiele.
Dancing Stage Unleashed	1-4	GSK	ohne	-	85%	Das bislang ausgereifteste Tanzspiel.
Das Ding	1	ACT	16	-	80%	Spannendes Action-Adventure mit schwächelndem Kampfsystem.
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: Xtreme Beach Volleyball	1	GSK	12	-	71%	Optisch klasse, spielerisch mau.
Deadly Skies	1	ACT	12	-	73%	Keine Simulation, aber handfeste Flugzeug-Action.
Dead Man's Hand	1-16	EGO	16	ja	81%	Blaue Bohnen, grantige Gringos und staubige Sierras: Alles da!
Deathrow	1-4	ACT	16	-	80%	Rüder Zukunftssport mit guter Grafik und nettem Gameplay.
Defender	1-2	EGO	6	-	71%	Gelungenes Remake des legendären Klassikers.
Deus Ex: Invisible War	1	EGO	16	-	88%	Mutig designter, non-linearer RPF-EGO-Mix.
Die Hard: Vendetta	1-4	EGO	16	-	78%	Ordentlicher Shooter mit Willis-Charme.
Dino Crisis 3	1	ACT	12	-	76%	Bis auf die Kamera ein gutes Horrorspiel.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	ohne	-	82%	Tony Hawk für die Kleinen.
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.
Drome Racers	1-4	RSP	ohne	-	74%	Schönes Rennspiel mit unreifer Steuerung.
DTM Race Driver DC	1-4	RSP	6	-	84%	Rennspiel mit Story, auch wenn diese platt ist.
DTM Race Driver 2	1-12	RSP	ohne	ja	92%	Die endgültige Rennspielsimulation?
Dungeons and Dragons: Heroes	1-4	ACT	12	-	82%	Muiltiplayer-Spektakel samt Einzelspieler-Motivation.
Dynasty Warriors 3	1-2	ACT	12	-	69%	Massenschlachten in 3D, grafisch sehr schwach.
Dynasty Warriors 4	1-2	ACT	12	-	70%	Massenprügelei in Fernost. Durchschnittskost!
Eggo Mania	1-2	GSK	ohne	-	82%	Gelungenes Crossover aus Puzzle & JNR.

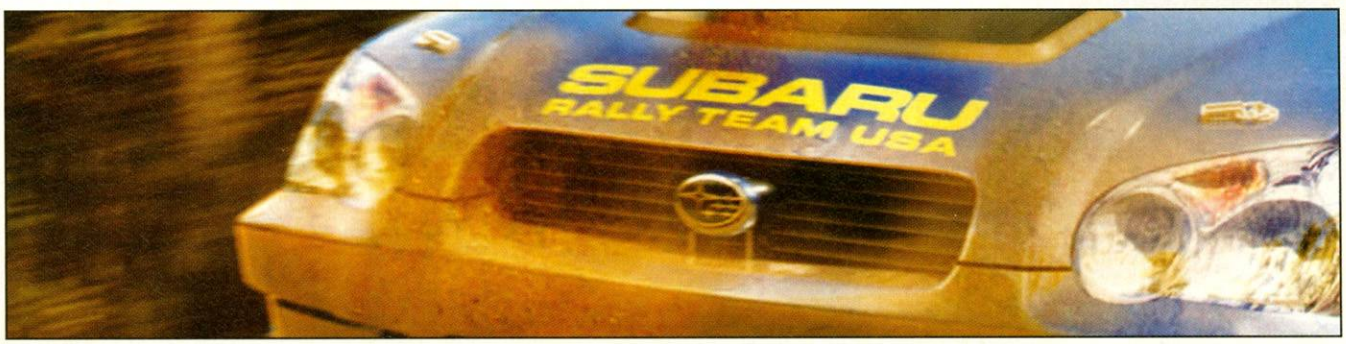
Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Enclave	1	ACT	16	-	68%	Wunderschönes, aber unmenschlich schweres Actionspiel!
Enter the Matrix	1-2	ACT	16	-	80%	Tolles Konzept, aber technisch nicht auf der Höhe.
ESPN International Winter Sports 2002	1-2	SPS	ohne	-	75%	Ordentliches Wintersportspiel mit Tastengehämmere.
ESPN NBA Basketball	1-4	SPS	ohne	ja	88%	Let's go on Korbjagd, baby!
ESPN NFL Football	1-4	SPS	ohne	ja	92%	Im Kampf mit Madden stets ein paar Yards voraus!
ESPN NHL Hockey	1-4	SPS	ohne	ja	90%	Gelungene Frost-, äh Fortsetzung der 2K-Reihe!
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.
Fallout: Brotherhood of Steel	1-2	ACT	16	-	78%	Akzeptabler Mix aus Action und Rollenspiel.
FIFA Football 2004	1-4	SPS	ohne	-	80%	Zum Gucken genial, zum Spielen etwas zu lahm.
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	1-4	SPS	ohne	-	86%	Wenig Umfang, aber tolle Atmosphäre.
Fight Night 2004	1-2	SPS	6	-	85%	Wilde Klopperei mit Proficharakter und abenteuerlicher Steuerung.
Findet Nemo	1	ADV	ohne	-	70%	Schön gemacht, wenn auch ziemlich anspruchslos.
Fireblade	1	ACT	16	-	70%	Lineares Helikopterspiel mit vielen Explosionen.
Ford Racing 2	1-2	RSP	ohne	ja	69%	Durchschnittliches Rennspiel mit Ford-Lizenz.
Fluch der Karibik	1	RPG	12	-	80%	Atmosphärische Piratenstory mit unnötigen Fehlern.
Freaky Flyers	1-2	RSP	ohne	-	69%	Will hoch hinaus, kommt aber nicht sehr weit.
Freedom Fighters	1-4	ACT	16	-	83%	Gutes Actionspiel mit einer Brise Taktik.
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!
Fussball Manager 04	1	SIM	ohne	-	80%	Hübsches Manager-Spektakel mit FIFA-Unterstützung.
Futurama	1	JNR	6	-	70%	Klasse Umsetzung, aber spielerisch nichts Besonderes.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	12	-	59%	Misslungenes Hack & Slay – nur für Fans.
Geistervilla, Die	1	ADV	ohne	-	71%	Für die Kleinen gar nicht mal sooo übel.
Genma Onimusha	1	ACT	16	-	80%	Typische Capcom-Kost mit Samurai.
Ghost Recon	1-16	EGO	16	ja	80%	Clancy-Kost, die vor allem Online Spaß macht.
Ghost Recon: Island Thunder	1-16	EGO	16	ja	82%	Für Ghost Recon-Fans ein echtes "Muss"!
Gladiator	1	ACT	18	-	83%	Bluttriefendes Exekutionsspektakel mit schnicker grafik.
Gladius	1	RPG	12	-	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts!
Goblin Commander: Unleash the Horde	1-2	STG	12	-	80%	So kann Echtzeitstrategie auf Konsole aussehen!
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	1-4	BEU	12	-	79%	Gute Prügelaction mit B-Movie-Flair.
Grabbed by the Ghoulies	1	ACT	12	-	70%	Rares Xbox-Debüt bleibt hinter den Erwartungen zurück.
Gravity Games: Bike	1-2	SPS	6	-	25%	Murks! Nichts als Murks! Finger weg!
Great Escape, The	1	ADV	16	-	56%	Schwache Konvertieung eines starken Filmklassikers.
Group S Challenge	1-2	RSP	ohne	-	75%	Realistischer Racer mit Gran Turismo-Touch.
GTA Double Pack	1	ACT	18	-	94%	GTA mal zwei. Mehr braucht man nicht zu sagen
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	EGO	16	-	93%	Top Ego-Shooter mit Bombengrafik!
Harry Potter: Quidditch WM	1-2	SPS	6	-	78%	Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!
Harry Potter und der Stein der Weisen	1	ADV	6	-	78%	Klasse Umsetzung, nur nicht sehr anspruchsvoll.
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	ACT	16	-	83%	Gut präsentiert, leider zu stumpf.
Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	1-2	ACT	16	-	83%	EA hat viel investiert und liefert ein würdiges Spiel.
Herrschaft des Feuers	1	ACT	16	-	65%	Lizenzspiel mit grauenhafter Steuerung.
Hitman 2: Silent Assassin	1	ACT	18	-	86%	Stylish, hinterhältig und technisch sauber.
Hitman: Contracts	1	ACT	18	-	90%	Die dunkle Seite der menschlichen Seele. Klasse!
Hobbit, Der	1	ACT	12	-	76%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
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.
Hunter: The Reckoning – Redeemer	1-4	ACT	16	ja	74%	Schlachtfest, das nur mit freunden Spaß macht.
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.
Italian Job	1-4	RSP	n.n.b.	-	56%	Es gibt deutlich bessere Alternativen.
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	1-4	EGO	16	-	79%	Anständiger Bond-Ego-Shooter.
James Bond 007: Alles oder Nichts	1	ACT	16	-	84%	Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.
James Bond 007: Nightfire	1-4	EGO	16	-	80%	Keine Filmgrundlage, aber gelungen.
Jedi Knight II: Jedi Outcast	1-2	EGO	16	-	80%	Schnell und atmosphärisch: Guter Ego-Shooter.
Jet Set Radio Future	1	ACT	12	-	90%	Grelles Design, cooler Soundtrack - Stylish!
Judge Dredd	1-4	EGO	16	-	81%	Spaßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt!
Jurassic Park: Operation Genesis	1	STG	12	-	67%	Bau deinen eigenen Jurassic Park – na ja.
Kater macht Theater, Ein	1	JNR	ohne	-	62%	Nettes Mitbringsel für die ganz Kleinen.
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	ohne	-	80%	Typischer Tony Hawk-Klon im Surf-Setting
Kill.Switch*	1	ACT	n.n.b.	-	82%	Stilvoller Actionkracher für Waffennarren.
Knights of the Temple	1	ACT	16	-	90%	Mittelalterliche Metzelei ohne überflüssigen Ballast.
Knockout Kings 2003	1-2	SPS	ohne	-	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.
Legacy of Kain: Defiance	1	ADV	16	-	83%	Verbissene Fortsetzung mit ein bisschen Parodontose.
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.
Mace Griffin Bounty Hunter	1	EGO	6	-	56%	Tolle Grafik, miese Steuerung.
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.
Madden NFL 2004	1-4	SPS	ohne	-	90%	Immer noch die Nummer eins!
Mafia	1	ACT	16	-	71%	Hätte mit besserer Anpassung super werden können.
Magic: The Gathering	1-2	STG	12	ja	72%	Ordentliche Umsetzung des Kult-Kartenspiels.
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.
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1	ACT	18	-	86%	Action satt, konzentriert und mit viel Flair.
Mech Assault	1-2	ACT	16	ja	85%	Viel Action, gute Grafik, leider zu kurz.
Medal of Honor: Frontline	1-4	EGO	18	-	87%	Realistischer Ego-Shooter mit Bombastsound!
Medal of Honor: Rising Sun	1-4	EGO	18	-	81%	Ego-Shooter mit Pazifik-Setting und durchwachsener Optik.
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.
Memorick	1	JNR	ohne	-	70%	Nettes Action-Jump'n'Run für jüngere Spieler.
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	12	-	83%	Spaßige Baller-Action mit einer prise Humor.
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	12	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.
Mission Impossible: Operation Surma	1	ACT	12	-	80%	Ohne Tom Cruise, aber trotzdem ordentlich.
Mojo!	1-4	GSK	ohne	-	69%	Wer gerne puzzelt, macht nichts verkehrt.
Monopoly Party	1-4	GSK	ohne	-	63%	Schummeln entfällt, ansonsten in Ordnung.

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Morrowind	1	RPG	12	-	87%	Episches Rollenspiel, für das man sehr viel Zeit braucht.
Morrowind: GOTY Edition	1	RPG	12	-	88%	Das Mega-RPG jetzt noch umfangreicher.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	1-2	BEU	18	-	82%	Blutiges, schnelles und abwechslungsreiches Beat-em-Up.
Moto GP	1-16	RSP	ohne	ja	89%	Tolles Rennspiel, das Online eine Menge Spaß macht.
MotoGP 2	1-16	RSP	6	ja	90%	Der Genre-König auf zwei Rädern.
MTV´s Celebrity Deathmatch*	1-2	BEU	n.n.b.	-	43%	Kein Stil. Kein Sound. Keine gute Wertung.
MTX Mototrax	1-4	RSP	ohne	ja	82%	Schnelles und gut präsentiertes Motocross-Spiel.
MVP Baseball 2004	1-2	SPS	n.n.b.	-	81%	Baseball-Fans werden nicht enttäuscht werden.
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.
MX Unleashed	1-2	RSP	ohne	-	84%	Im Motocross-Bereich ganz klar die erste Wahl!
Myst III	1	ADV	ohne	-	74%	Für die meisten Spieler sicherlich zu trocken.
NBA Inside Drive 2002	1-4	SPS	ohne	-	79%	Technisch besser als der Vorgänger.
NBA Inside Drive 2003	1-4	SPS	ohne	-	76%	Im Vergleich zur Sega-Konkurrenz nur Mittelmaß.
NBA Inside Drive 2004	1-4	SPS	ohne	ja	80%	Kein neuer Genre-König, aber auf dem besten weg dorthin.
NBA Jam	1-4	SPS	ohne	-	72%	Simple Basketball-Stunt-Show.
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.
NCAA Football 2004	1-4	SPS	n.n.b.	-	85%	Madden bleibt die bessere Wahl.
Need for Speed 2	1-2	RSP	ohne	-	69%	Deutlich schlechter als auf der PS2.
Need for Speed: Underground	1-2	RSP	ohne	-	88%	Packendes und schnelles Rennspektakel mit Proll-Faktor.
New Legends	1	ACT	12	-	45%	Keinesfalls legendär, langweilig und öde.
Next Generation Tennis	1-4	SPS	ohne	-	68%	Auch für Tennis-Cracks nicht die erste Wahl.
NFL 2K3	1-4	SPS	ohne	ja	85%	Die beste Alternative zur Madden-Serie.
NFL Fever	1-4	SPS	ohne	ja	84%	Schneller Einstieg dank tollen Trainingsmodus.
NFL Fever 2004	1-4	SPS	ohne	ja	75%	Gutes Spiel, aber irgendwie überflüssig.
NFL Street	1-4	SPS	ohne	-	84%	Ohne Protektoren, aber mit Sprachhürde.
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 2004	1-4	SPS	ohne	-	88%	Bekannte Qualität mit satter Frischfleischbeilage.
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.
NHL Hitz Pro	1-4	SPS	12	-	80%	Immer noch chaotisch, aber auf eine sympathische Art
NHL Rivals 2004	1-4	SPS	ohne	ja	80%	Gelungener Hockey-Einstand von Microsoft.
Nightcaster	1	RPG	12	-	65%	Mischung aus Action- und Rollenspiel, die nicht voll überzeugt.
Ninja Gaiden	1	ACT	16	ja	90%	Hammerharter Action-Kracher mit Style und Köpfchen.
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.
Otogi: Myth of Demons	1	ACT	12	-	78%	Wahnsinns-Atmosphäre, ernüchterndes Spiel.
Outlaw Golf	1-4	SPS	12	-	78%	Golfspiel ohne Gesetze – sehr komisch!
Outlaw Volleyball	1-4	SPS	6	ja	82%	Sexy, spielbar und humorig. Sonniges Teil!
Panzer Dragoon Orta	1	ACT	12	-	91%	Wunderschöne Grafik und Action satt!
Phantasy Star Online I & II	1-4	RPG	12	ja	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.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	6	-	81%	Der Dschungel-Charmeur ist zurück und weiß zu gefallen!
Prince of Persia: The Sands of Time	1	ACT	12	-	90%	Wunderschönes Abenteuer im virtuellen Orient.
Prisoner of War	1	ADV	12	-	65%	Sehr gute Spielidee, technisch aber viel zu schwach.
Pro Beach Soccer	1-4	SPS	ohne	-	55%	Mäßiges Gekicke am Strand.
Pro Cast Sports Fishing	1	SIM	ohne	-	71%	Wer's braucht, wird hiermit glücklich.
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 Gotham Racing 2	1-4	RSP	6	ja	89%	Der Edel-Stadtracer, jetzt auch für Online-Fans!
Project Zero	1	ADV	16	-	90%	Purer Horror. Und das ist ernst gemeint.
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	ohne	-	75%	Klassisches Geschicklichkeitsspiel. Kein Pflichtkauf.
Quantum Redshift	1-4	RSP	12	-	87%	Superschneller Futureracer mit wenigen Strecken.
R: Racing Evolution	1-2	RSP	ohne	-	70%	Gran Turismo für Arme. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Racing Evoluzione	1-2	RSP	ohne	-	85%	Ein weiteres, tolles Rennspiel für die Box.
Rainbow Six 3, Tom Clancy's	1-8	EGO	16	ja	88%	So macht Terrorjagd Spaß!
Rallisport Challenge	1-4	RSP	6	-	89%	Knapp am Award vorbei, dennoch hochkarätig.
RalliSport Challenge 2	1-16	RSP	6	ja	92%	Noch besser, noch schöner: Klarer Sieger im Rallye-Bereich!
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 Dead Revolver	1	ACT	16	-	74%	Geladene Waffe, aber zu langsam gezogen...
Red Faction II	1-4	EGO	16	-	81%	Gut spielbarer Ego-Shooter, leider viel zu kurz.
Road Kill*	1-4	ACT	n.n.b.	-	71%	Blut, Wahnsinn, schmutzige Witze. Wer's braucht…
Robin Hood: Defender of the Crown	1	STG	6	-	69%	Die Strumpfhose will nicht so recht pasen.
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.
Rogue Ops	1	ACT	16	-	80%	Das Warten hat gelohnt, die PAL-Version ist einfach besser.
Rollercoaster Tycoon 2	1	SIM	ohne	-	67%	Baue deine Achterbahn - *gähn*
Rolling	1-2	SPS	ohne	-	65%	Wer Aggressive Inline hat, braucht Rolling nicht.
Run Like Hell	1	ADV	n.n.b.	-	56%	Eine echte Enttäuschung!
Scooby Doo: Fluch der Folianten	1-2	JNR	ohne	-	48%	Wir warten weiter auf ein gutes Scooby Doo-Spiel.
Seablade	1-2	ACT	12	-	47%	Unauffällige Action ohne Kaufanreiz.
Secret Weapons Over Normandy	1-2	ACT	16	-	85%	Soundgewaltige Flug-Action mit Schnelleinstieg.
Sega GT 2002	1-2	RSP	ohne	-	83%	Spielerisch super, optisch einige Patzer.
Sega GT Online	1-12	RSP	ohne	ja	85%	Online die neue Referenz, offline eher uninteressant.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	12	-	83%	Lustiges Fußballspiel mit viel Prügeleien.
Serious Sam	1-4	EGO	16	-	78%	Spielerisches Junk Food: Wenig Gameplay, aber lecker.
Savage Skies	1-2	EGO	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.
Sims brechen aus, Die	1-2	SIM	ohne	-	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.
Simpsons, The: Hit & Run	1-4	RSP	6	-	76%	Für Simpsons-Fans ein erstklassiger Zeitvertreib.
Simpsons, The: 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	1-2	EGO	18	ja	84%	Ungeschnitten, schnell und authentisch.
Sonic Heroes	1-2	JNR	ohne	-	90%	Der beste 3D-Sonic, den es je gab!
Soul Calibur 2	1-4	BEU	16	-	89%	Grafikprotzer mit tollen Kämpfern.
Spawn: Armageddon	1	ACT	16	-	65%	Schwach umgesetzte Comiclizenz.
Speed Kings	1-2	RSP	6	-	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit guten Ansätzen.
Sphinx und die verfluchte Mumie	1	ADV	12	-	86%	Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen.
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	ja	94%	Tolles Agentenspiel mit Edelgrafik!

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1-4	ACT	16	ja	95%	Ubi macht ein Top-Spiel noch besser!
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JNR	ohne	-	69%	Liebe den Schwamm, oder hasse ihn.
Spy Hunter	1-2	ACT	12	-	67%	Zu kurz und technisch nicht auf der Höhe.
Spy Hunter 2	1-4	ACT	12	-	64%	Verschwindibus macht der Gegner. Schade drum!
SSX 3	1-4	SPS	ohne	-	89%	Belebend wie die kühle Winterluft, nur leider recht schwer.
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.
Star Trek: Shattered Universe	1	ACT	12	-	36%	Frei nach dem Motto: Feuert es ins All!
Starsky & Hutch	1-2	RSP	12	-	70%	Für Starsky & Hutch-Fans sicher einen Blick wert.
Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	1-4	EGO	16	ja	85%	Die spielbare Geburt eines Jedis. Packende Action.
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: Knights of the Old Republis	1	RPG	12	ja	92%	Filmreifes Mammut-RPG, nicht nur für Star Wars-Fans.
Star Wars: The Clone Wars	1-8	ACT	12	ja	75%	Geradliniger SW-Titel ohne besonderen Spielwitz.
Steel Battalion	1	SIM	12	-	71%	Spezialcontroller nötig, dümmliche KI.
Steel Batallion: Line of Contact	1-16	SIM	12	-	72%	Drahtseilakt zwischen Genialität und überteuertem Schrott.
Street Hoops	1-2	SPS	6	-	53%	Überflüssiges Basketballspiel, das schnell langweilt.
Suffering, The *	1	ACT	n.n.b.	-	84%	Krank, einfach nur krank. Aber verdammt gut.
Superman: Man of Steel	1	ACT	6	-	32%	Teils unfair schwer, misslungene Steuerung.
SWAT: Global Strike Team	1-4	EGO	16	ja	80%	Spaßig und innovativ, aber nichts von langer Dauer.
SX Superstar	1-2	RSP	ohne	-	78%	Gelungenes Motocross-Rennen mit häufigen Frustmomenten.
Syberia	1	ADV	ohne	-	80%	Nicht ganz geglückte Umsetzung eines tollen Adventures.
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.
Teenage Mutant Ninja Turtles*	1-2	ADV	n.n.b.	-	44%	Hirnlose Knöpfe-Folter. Nicht kaufen!
Tenchu: Return from Darkness	1-2	ACT	16	ja	81%	Kein Übertitel, aber schleichende Abwechslung.
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.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	1	ACT	12	-	70%	Leider mit typischen Lizenzmacken behaftet.
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 & Dragon	1	ACT	ohne	-	49%	Kauft euch lieber die DVD des Films.
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	ohne	-	83%	Gelungenes Golfspiel, auch für Einsteiger.
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-4	SPS	ohne	-	86%	Exzellentes Golfspiel für (werdende) Profis.
Time Splitters 2	1-4	EGO	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
Tony Hawkl's Underground	1-4	SPS	6	-	91%	Auch im fünften Anlauf bleibt Mr. hawk ein Überflieger.
Top Spin	1-4	SPS	ohne	ja	90%	Hier gibt es weit mehr, als nur Anna Kournikova.
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.
True Crime: Streets of L.A.	1	ACT	18	-	87%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat.
Turok Evolution	1-4	EGO	16	-	83%	Brachialer Ego-Shooter mit schweren Waffen.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	ohne	-	63%	Wenig innovatives JNR. Standardkost.
UEFA Euro 2004	1-4	SPS	ohne	-	84%	Solides Fußballspiel mit mauer Präsentation.
UFC: Tapout	1-2	BEU	16	-	76%	Ein Käfig voller Schläger: brutales Beat'em-Up.
Unreal II: The Awakening	1-8	EGO	16	ja	78%	Ordentlicher Shooter, der seinem Namen aber nicht ganz gerecht wird.
Unreal Championship	1-8	EGO	16	ja	84%	Offline unnötig, online eine riesige Gaudi.
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	ohne	-	68%	Ohne Abseits, dafür mit mauer Präsentation.
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.
Van Helsing	1	ACT	16	-	81%	So einen coolen Van Helsing gab es noch nie.
Voodoo Vince	1	JNR	ohne	-	79%	Klassisches Jump'n'Run mit frischem Helden.
Wallace und Gromit in Project Zoo	1	ADV	ohne	-	66%	Nett. Nicht mehr, nicht weniger.
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 Championship Pool 2004	1-2	SIM	ohne	-	78%	Hübsch und komfortabel, aber etwas trocken präsentiert.
World Championship Rugby	1-2	SPS	ohne	-	76%	Wenn schon Rugby, dann auf Acclaims Art.
World Championship Snooker 2003	1-16	SIM	ohne	-	67%	Schöne Simulation, aber zu bleiern präsentiert.
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.
Wrath Unleashed	1-4	STG	12	-	82%	Großvater Archon wäre sehr ztufrieden.
Wreckless	1	ACT	12	-	72%	Grafisch eine Torte, spielerisch ein trockenes Brötchen.
WWE Raw	1-4	SPS	12	-	77%	Barsche Wrestelei mit wenigen Spielmodi.
WWE Raw 2	1-4	SPS	12	-	80%	1, 2, 3 – vorbei! WWE Raw 2 ist der Champion!
Worms 3D	1-4	STG	ohne	-	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Und das ist gut so...
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.
Xbox Music Mixer	1	GSK	ohne	ja	60%	Mäßiges Karaokeprogramm mit großen Macken.
XGRA	1-4	RSP	6	-	73%	Mit Vollgas an einer Top-Wertung vorbei.
XIII	1-6	EGO	16	ja	92%	Endlich mal wieder ein richtig guter Stealth-Shooter!
Yager	1	ACT	12	-	84%	Deutscher Actionkracher mit hübscher Grafik.
Zapper	1-4	JNR	ohne	-	60%	Nettes Kinderspiel mit kleinen Macken.

* nur als Import erhältlich

Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Award"



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

Avalon Interactive Deutschland GmbH
Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.vid.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

Capcom CEG Interactive Entertainment GmbH
Barmbeker Str. 4b
22303 Hamburg
Hotline: 01805/766977
Mo.-Fr. 10-16 Uhr
Website: www.capcom-europe.com
E-Mail: Über Webformular

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

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

NBG
NBG Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/562444533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.nbgshop.de
E-Mail: nbg@maxsupport.de

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
Adlerstr. 74
40211 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

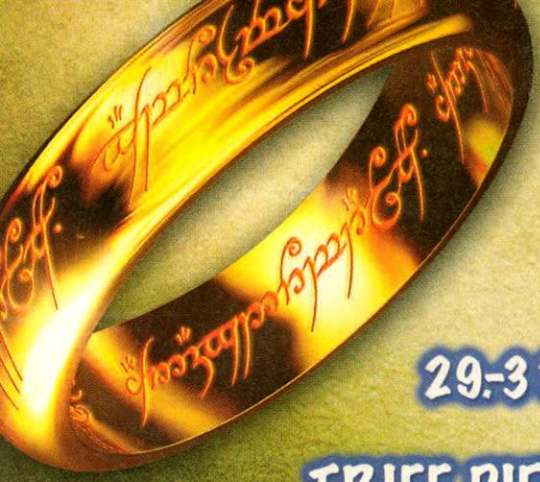
Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 0190/151200
Mo.-Fr. 9-21 Uhr
Website: www.vugames.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de

RingCon 2004

29.-31.10.04 Maritim Hotel Bonn

TRIFF DIE STARS AUS DEN FILMEN

Stars aus Herr der Ringe
Händler aus aller Welt
Vorträge
Ausstellungen,
Workshops
Autogramme,
Kostüme
Konzerte,
Parties
Filme





live on stage

BATTLELORE

Schelmish

Glendalough

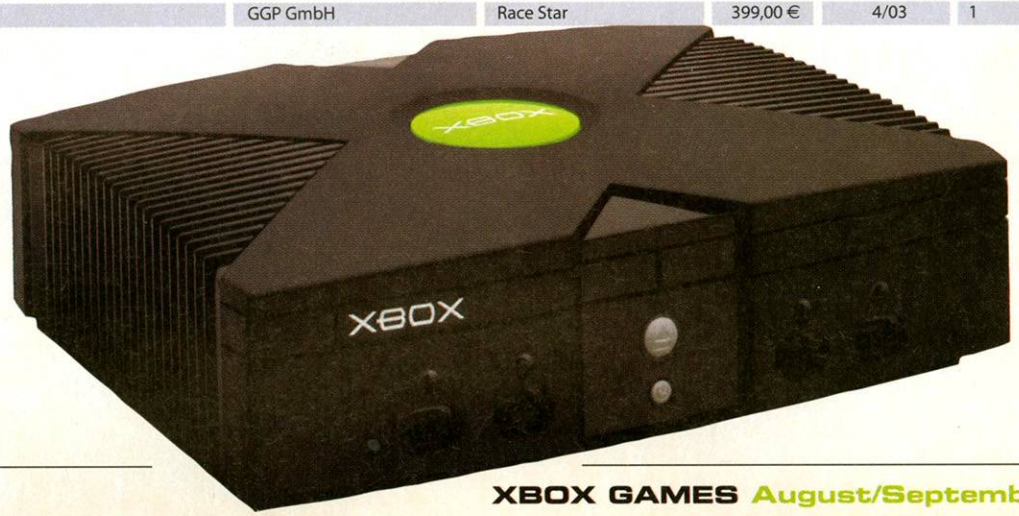
www.ringcon.de

ZUBEHÖR-INDEX

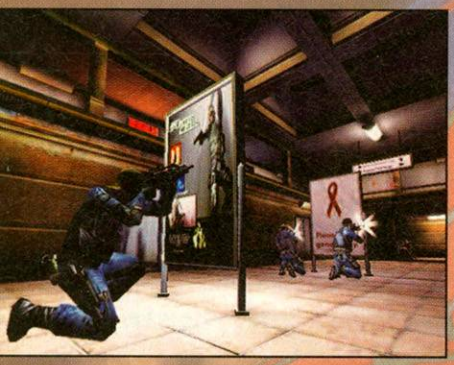
Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Controller					
XPad	Bigben	Bigben	19,99 €	3/03	5
XS Pad Colour	Bigben	4Gamers	19,99 €	1/04	5
Game Pad S	Ubi Soft	Logic 3	24,95 €	3/03	5
X-Warrior Colour	Jöllenbeck	Sped Link	17,99 €	1/04	4
Q3 Controller	Madrics	Madrics	19,90 €	5/04	4
Mid Size Controller	p.o.s.	Snap	19,99 €	2/04	4
Cross-Pad Pro	Vidis	Brooklyn	29,99 €	1/04	4
X-Force	Jöllenbeck	Speed Link	29,99 €	3/03	4
Airflo Controller	Jeruel	Nyko	34,95 €	5/03	4
MicroCon	NBG	MadCatz	35,99 €	3/03	4
Microsoft Controller S	NBG	Microsoft	39,99 €	3/03	4
FreeBird	Ubi Soft	Logic 3	59,95 €	3/03	4
Compact Controller	Logitech	Logitech	17,99 €	3/04	3
X-Warrior	Jöllenbeck	Speed Link	17,99 €	3/03	3
Survival Horror Controller	p.o.s.	Shindo	24,99 €	1/04	3
XS Gamepad	Saitek	Saitek	24,99 €	3/03	3
MC Controller	NBG	MadCatz	29,99 €	3/03	3
Firestorm	Guillemot	Thrustmaster	34,95 €	3/03	3
Premium Control Pad	NBG	MadCatz	39,99 €	4/03	3
Adrenalin Pad	Saitek	Saitek	29,99 €	3/03	2
Lumicon	NBG	MadCatz	34,99 €	3/04	2
Funkcontroller					
Q3 Wireless Controller	Madrics	Madcrics	39,90 €	5/04	4
Funky Controller	Bigben	Bigben	59,95 €	5/03	4
X-Ray Game Pad	Jöllenbeck	Speed Link	59,95 €	4/03	4
Cordless Controller	Logitech	Logitech	64,99 €	3/04	3
Wireless Controller	p.o.s.	Snakebyte	59,99 €	4/04	2
Lenkräder					
Booster 2800	Vidis	Brooklyn	24,95 €	4/03	5
Cruiser Quattro 4 in 1 Wheel	Madrics	Madrics	34,95 €	5/04	4
4 in 1 Blue Lightening Wheel	Jöllenbeck	Speed Link	39,99 €	1/04	4
MC2 MicroCon Lenkrad	NBG	MadCatz	39,99 €	4/04	4
360 Modena	Guillemot	Thrustmaster	79,95 €	4/03	4
MC2 Lenkrad	NBG	MadCatz	79,99 €	4/03	4
Snap Lenkrad	p.o.s.	Snap	29,99 €	3/04	3
Adrenalin Wheel	Saitek	Saitek	49,99 €	4/03	3
4 in 1 Force Feedback	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	4/03	3
360 Modena Force GT	Guillemot	Thrustmaster	99,95 €	4/03	3
Lightguns					
Beretta 92 FS	Guillemot	Thrustmaster	59,99 €	3/04	5
Hell Hunter Gun	Madrics	Madrics	29,90 €	5/04	4
GunStation 2	Bigben	Bigben	34,99 €	5/03	4
MC Light Blaster Gun	NBG	MadCatz	39,99 €	4/03	4
Spezialcontroller					
Dance Mat	Ubi Soft	Logic 3	19,95 €	4/04	5
Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	Thrustmaster	49,95 €	4/03	5
Adrenalin Stick	Saitek	Saitek	49,99 €	4/03	4
Nightfever X Tanzmatte	Madrics	Madrics	19,90 €	5/04	3
Flight Stick	Ubi Soft	Logic 3	29,99 €	4/03	3
Beat Pad	NBG	MadCatz	39,99 €	3/04	3
FreeStyler Board	Guillemot	Thrustmaster	89,95 €	5/03	1
Soundanlagen					
Medusa 5.1 Surround Headset	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	4/04	5
Creative Inspire 5.1 Digital 5500	NBG	Creative	199,00 €	3/03	5
Creative Inspire GD580	Creative	Creative	199,00 €	1/04	4
Z680	Logitech	Logitech	499,00 €	4/03	4
Creative Inspire G380	Creative	Creative	49,90 €	1/04	3



Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Audio-/Videokabel					
Real RGB & Digital Audio Cable	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	3/03	5
Advaced Scart Cable	Ubi Soft	Logic 3	14,95 €	3/03	5
Universal AV-Kabel	Jöllenbeck	Speed Link	19,99 €	5/04	5
S-Video Cable	Bigben	Bigben	9,99 €	3/03	4
S-Video Cable 3 in 1	Bigben	Bigben	9,99 €	5/04	4
S-Video Cable	Saitek	Saitek	9,99 €	3/03	4
RGB/AV Cable	Bigben	Bigben	11,99 €	3/03	4
Audio/Video Connections	Bigben	Bigben	19,99 €	3/03	4
AV Pack	Saitek	Saitek	19,99 €	3/03	4
RGB/AV Cable w/ Fibre-Optic	Bigben	Bigben	19,99 €	3/03	4
Advanced AV Kit	NBG	MadCatz	34,99 €	3/03	3
RF-Adapter					
RF-Unit	Vidis	Brooklyn	9,99 €	4/03	4
Universal RF-Kabel	NBG	Piranha	9,99 €	4/03	4
RFU-Adapter	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	4/03	3
Multimedia					
Scart-Box	NBG	Snap	12,99 €	3/04	5
Scartbox inkl. S-Video	Bigben	Bigben	19,99 €	4/04	5
Voice Communicator	NBG	Microsoft	59,99 €	3/03	5
Audio Optical Switch	Bigben	Bigben	9,99 €	4/04	4
Optisches Kabel	Saitek	Saitek	9,99 €	3/03	4
Ultra System Selector	NBG	MadCatz	22,95 €	4/03	4
DVD Remote Control	Jöllenbeck	Speed Link	24,99 €	1/04	4
Multi Remote Control	Vidis	Brooklyn	29,95 €	4/03	4
DVD Playback Kit	NBG	Microsoft	29,99 €	4/03	4
HeadCom	NBG	MadCatz	7,99 €	3/04	3
Audio Video Selector	Saitek	Saitek	19,99 €	4/03	3
DVD Remote Control	NBG	Snap	19,99 €	2/04	3
Team Talk	Bigben	Datel	29,99 €	4/04	3
Game Talk	Bigben	Datel	39,99 €	4/04	3
VGA-Box (Converter)	Ubi Soft	Logic 3	59,99 €	5/03	3
Video Game Enhancer	Nuwave	Nuwave	65,00 €	5/03	3
VGA-Box (nur NTSC)	Wolfsoft	Nuwave	99,00 €	5/03	3
Memory Cards					
Flash Memory (8 MB)	Jöllenbeck	Speed Link	29,99 €	4/03	4
Mega Memory (16 MB)	Bigben	Datel	49,99 €	4/03	4
MC Memory Card (8 MB)	NBG	MadCatz	39,99 €	4/03	3
Transport & Aufbewahrung					
CD Case	Bigben	Planet 21	9,99 €	2/04	5
Console Carry Case	Bigben	Planet 21	29,99 €	2/04	5
Game Carry Case	Bigben	Planet 21	12,99 €	2/04	4
Despatch Bag	Bigben	Planet 21	19,99 €	2/04	4
Deluxe Carrying Case	Bigben	ALS	44,99 €	4/03	4
Sonstiges					
Torch Key Ring	Bigben	Planet 21	4,99 €	2/04	4
MAX Drive	Bigben	Datel	29,99 €	5/04	4
Action Replay	Bigben	Datel	44,99 €	3/03	4
Converter PS2/Xbox	p.o.s.	Snakebyte	12,99 €	2/04	3
System Link Cable	Jöllenbeck	Speed Link	14,99 €	5/03	3
Race Star Trainer	GGP GmbH	Race Star	399,00 €	4/03	1

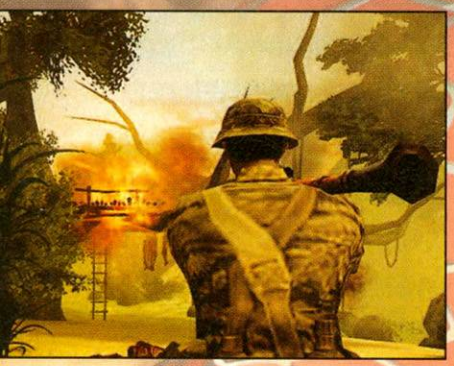


Heißer Herbst!



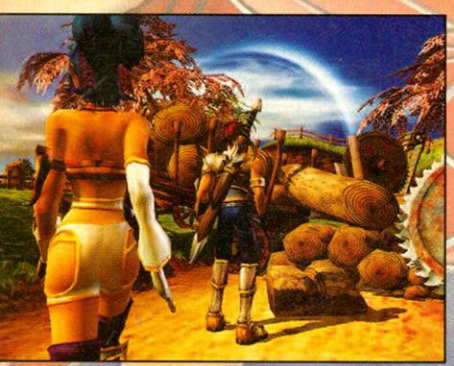
Rainbow Six 3: Black Arrow

Rund um den Globus versucht eine Terrororganistation, Raketen- und Telemetriewissenschaftler zu kidnappen. Mit dem gekaperten Know How sollen Massenvernichtungswaffen hergestellt und Kriege angezettelt werden. Und wer muss das verhindern? Ganz klar, Tom Clancy's Team Rainbow! Wir verraten, ob das gut geht…



Shellshock NAM '67

Eigentlich hätte das Spiel schon im Juni an den Start gehen sollen, und auch eine testfähige Version lag uns bereits vor. Auf den letzten Drücker verschob Eidos den Release jedoch auf September. Angst vor den starken Mitbewerbern oder wollen die Entwickler doch noch Details verbessern? Im nächsten Heft wissen wir's!



Sudeki

Wir haben bis zum letzten Augenblick gehofft, aber leider erreichte uns das Ende Juli erscheinende Sudeki nicht mehr vor Redaktionsschluss. Schade eigentlich, doch umso mehr Zeit bleibt uns, euch in der nächsten Ausgabe dezidiert zu berichten, was Microsofts große Rollenspiel-Hoffnung wirklich taugt.

Und sonst?

Um den Kinobesuchern keine Geheimnisse zu verraten, gibt es die Testversion von Spider-Man 2 erst in etwa zeitgleich zum Filmstart. Dass das Spiel richtig gut wird, wissen wir bereits. Wie gut, wird der ausführliche Test in unserer nächsten Ausgabe zeigen. Auch Spider-Mans Comic-Kollegin Catwoman werden wir ordentlich befummeln und anschließend Konamis Psi-Ops hypnotisieren. Darüber hinaus bereiten wir uns (und euch) natürlich gewissenhaft auf die im August stattfindende Games Convention vor und legen einige hochexplosive Preview-Bomben.

Die nächste Ausgabe liegt am 08.09.04 im Handel!

MEDIA PRO

Verlagsanschrift
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
Martin Messing (MAD)

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:
Juiced © Acclaim 2004. All rights reserved.

www.logoworld.de

SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "WMA"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
*83345
BESTELLBEISPIEL: WMA50007
(DU BESTELLST PIX Nr. 50007)

..ODER BESTELLE DIREKT:
0190 8662831 1,86€/min
0900 515168 (2,16€/min)
0901 599998 (4,23Sfr/min)



SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST!

87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
87002 SEXGERÄUSCHE
87001 SIRENE MIT EXPLOSION
87006 PUMP GUN
87000 NEBELHORN
87032 EIN ALTES TELEFON
87008 GEWITTER MIT DONNER
87004 KLOSPÜLUNG
87029 ZAHNARZTBOHRER
87009 TROMMELWIRBEL
87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
87027 FORMEL 1 WAGEN
87028 DER GROßE GONG
87007 RÜLPSGERÄUSCH
87042 FLUGZEUGABSTURZ
87037 UNHEIMLICHE GEISTERLACHE
87039 LORD VAIDER
87040 LAUTES BABYLACHEN
87043 FLIPPERSOUNDS
87030 LÖWENGEBRÜLL
87017 EIN ESEL GIBT ALLES
87034 FEUERWEHRSIRENE
87033 HEFTIGER LANGER APPLAUS
87025 SCHWEINEGEGRUNZE
87005 KUSSGERÄUSCH
87003 PFERDEWIEHERN
87013 BIG BEN
87011 KLAPPERSCHLANGE
87016 EIN ELEFANT GIBT ALLES

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C55, S55; MC60, SharpGX10, Sony/Ericsson P800, Sagem: MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2 und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

*299€/SMS (VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms. 5,98€

LOGO´S für

Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



31019 40000 41544 41543
31008 31028 38020 31048
31015 40020 31004 31046
38013 31043 31029 31027

DISPLAY - MOVIES für

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510



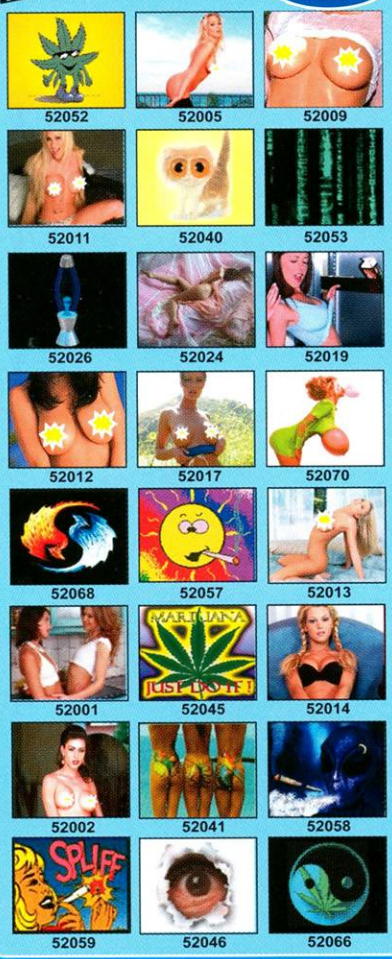
85502 85511 85504 85505
85507 85116 85503 85518

DISPLAY MOVIES



52070

Für alle Handys mit Farbdisplay



52052 52005 52009
52011 52040 52053
52026 52024 52019
52012 52017 52070
52068 52057 52013
52001 52045 52014
52002 52041 52058
52059 52046 52066

SMS PIX für

Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



70523 70532 70500 61003
69032 69096 61004 61012
67500 69021 71560 70564

VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit dem Inhalt WMA55000 an die 83345* du erhälst dann für Dein Nokia Handy ein " Magic-Lösch-Logo " und schon hast du freie Sicht auf Deinem Farbdisplay !!!

FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay!



50048 50007 50195 50190
50472 50182 50012 50120
50466 50001 50185 50150
50471 50005 50304 50002
50479 50191 50024 50184
50477 50306 50152 50170
50180 50166 50153 50155
50470 50158 50187 50031
50468 50128 50302 50022
50011 50181 50226 50162

TOP

JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhölle!

CALL for GAMES : 01908 662797

0900 515107 (2,16€/min)
0901 599994 (4,23Sfr/min)

Game * Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510i, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I=Nokia 7250, J= Nokia 7650, S=N-Gage, K=Siemens SL45, L=Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp Gx10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX 10,



SNOWBOARD RACING
Das ultimative Snowboard Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit geht... Und darum, sich beim Slalom abwärts keine Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
für: A,C,F,J,O,M,L,S
Best.Nr: 10001



HELICAB
Jeder Passagier, der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, den Deine Gegner arbeiten mit allen Tricks
* für: alle Handys
Best.Nr: 10002



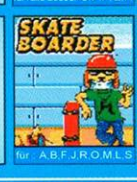
DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst Du zum Kampfpiloten befördert. Befreie die feindseligen Gebiete, ein für alle Mal vom Bösen. Zur Verfügung stehen Dir dabei Maschinenpistolen und Bombenteppiche
für alle ausser C,F,P,Q,R
Best.Nr: 10012



SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenkte Sau, fünf Strecken und sieben Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigstens halbwegs heil zu erreichen ist wirklich kein Kinderspiel.
Wer bremst verliert!
* für: alle Handys
Best.Nr: 10004



TANK WARS
Zerstöre die anderen Panzer. Sei vorsichtig, Deine Gegner versuchen das gleiche bei Dir. Eine Weile kannst du hinter Hügeln und Gebirgen Schutz finden, aber nur ein Volltreffer ebnet Dir den Weg zum neuen Level
für: B,C,G,H,J,R,S
Best.Nr: 10018



SKATE BORDER
Absolviere verschiedene Sprünge, Rampen, etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst.
* Tolle Grafik *
für: A,B,F,J,R,O,M,L,S
Best.Nr: 10033

Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen, mit allen logofähigen und mit allen SMSPix fähigen Modellen der oben genanten Handymarken. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

DIE BESTEN KOMMANDANTEN FÜHREN IHRE MÄNNER NICHT NUR ZUM SIEG, SIE BRINGEN SIE HEIL NACH HAUSE.



EIN MÄCHTIGER GEGNER ERFORDERT EINE NOCH MÄCHTIGERE TAKTIK



PFC. SHIMENSKI UND SGT. WILLIAMS RETTEN EINEN VERWUNDETEN INFANTERISTEN VOR FEINDLICHEM FEUER



TEAMWORK IST IHRE STÄRKE: XBOX LIVE KOOP-MODUS

"WENN FULL SPECTRUM WARRIOR SO GUT WIRD, WIE ES IM MOMENT AUSSIEHT, WIRD PANDEMIC EINIGE PREISE GEWINNEN."
- XBM FEBRUAR/MÄRZ 2004

"FULL SPECTRUM WARRIOR HAT ALLE STRATEGIEFANS UNSERER REDAKTION SCHON JETZT ÜBERZEUGT."
- OXM 5/2004

"WENN DER SPIELVERLAUF NUR HALB SO ABWECHSLUNGSREICH WIE DIE GENIALE GRAFIK WIRD, IST DIE XBOX UM EINE PERLE REICHER."
- GAMEPRO 10/2003

★ DIE TRAININGS-SIMULATION DER US-ARMY-INFANTERIE. ★

BEST OF E3 2003 WINNER

"FULL SPECTRUM" WARRIOR

XBOX LIVE

PANDEMIC

THQ
WWW.THQ.DE

★★★ TRETEN SIE DER US ARMY BEI: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM ★★★

© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo and Full Spectrum Warrior are registered trademarks of Pandemic Studios, LLC. Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trademarks are the property of their respective owners.