01/2005
Januar-Februar

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

NUR FÜR XBOX

XBG GAMES

nur € 3,50



HALO 2
Test, Lösung, Tipps zum Spiel des Jahres!

BLINX 2
Besser als Teil 1 – aber gut genug?

FAR CRY
Neueste Infos zum Shooter-Spektakel!

FORZA MOTORSPORT
Microsoft schraubt am Gran Turismo-Killer!

DEAD OR ALIVE ULTIMATE
Schon getestet: Edelprügler mit Prachtgrafik!

4 196196 603500 01

SCRAPLAND

Genial: GTA-Gameplay mit coolem Setting, schrägen Typen und tollen Ideen!



© 2004 Regency Entertainment (USA), Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken von Vivendi Universal Games. Alle Rechte vorbehalten. Soltec und das Soltec Logo sind © CRI Middleware Co., LTD. 2004. Alle Rechte vorbehalten. „PS" und "PlayStation" sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Das Online Icon ist eine Marke von Sony Computer Entertainment America Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Xbox Live und die Xbox Logos sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken und/oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Das Online Spiel erfordert eine Internetverbindung, einen Netzwerk Adapter (für PlayStation 2) und eine Memory Card (8MB) (für PlayStation 2). Dieses Zubehör ist separat erhältlich.

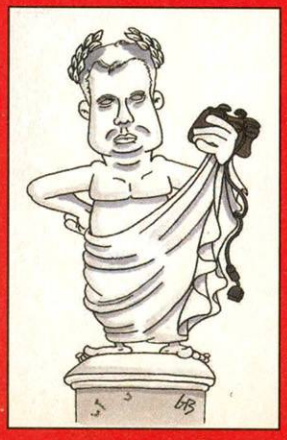
Editorial

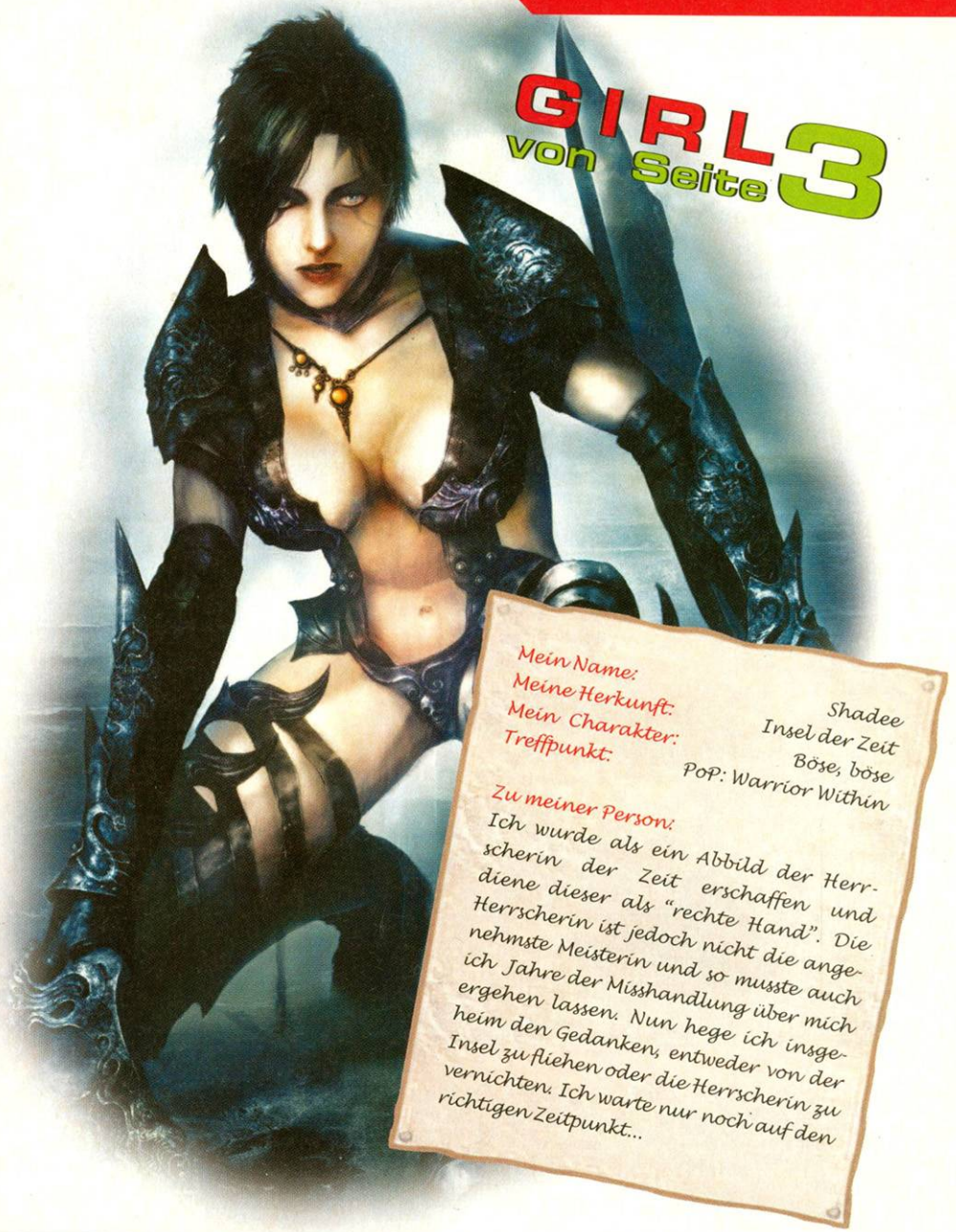
Viel und neu!

In englischen Boulevardblättern ist es gute Tradition, dem Auge des Lesers auf der dritten Seite mit einem hübschen Girl zu schmeicheln. Viele Seite 3-Girls haben es sogar zu internationalen Modelkarrieren gebracht. Diesem schönen Brauch wollen wir uns ab sofort anschließen, machen es jedoch genau umgekehrt: Ab sofort erwartet euch auf der dritten Seite jeder ***Xbox Games*** ein Seite 3-Girl aus der Welt der Videospiele, das den Durchbruch bereits geschafft hat. Natürlich verraten wir auch alle relevanten Infos – nur die Telefonnummer behalten wir für uns!

Neu ist auch die Rubrik "Live Ticker" am Ende unserer Newsstrecke, die euch über lohnenswerte Add Ons und Downloads im Xbox Live-Sektor auf dem Laufenden hält. Auch neben den Neuerungen gab es vor Weihnachten noch einmal richtig viel zu tun: Wir haben uns mit Lorne Lanning ausführlich über das im Februar erscheinende *Oddworld: Strangers Vergeltung* (S. 29) unterhalten, mit Scott Langteau über Geschichtskittung in Videospielen philosophiert (S. 71), American McGee zu *Scrapland* auf den Zahn gefühlt (S. 21), mit Mathieu Boulard und Florian Desforges über Splatter und Gore in *Cold Fear* gefachsimpelt (S. 33) und uns von Jeff Hattem über die Grenzenlosigkeit des Gameplays in *FarCry* aufklären lassen (S. 35). Viel Information aus erster Hand also, und daneben noch einmal eine große Ladung Tests zum Jahreswechsel, eine aus allen Nähten platzende Posthütte, haufenweise frische Cheats sowie (natürlich) die obligatorische *Halo 2*-Komplettlösung. Das alles sollte reichen, um euch bis Anfang Februar die Zeit zu vertreiben, dann werden wir uns mit einem besonders coolen Schwerpunkthema zurückmelden.

Euer
Martin Mirbach





Holt euch Tron 2.0!

In Zusammenarbeit mit Buena Vista Interactive verlosen wir

drei Pakete mit je einem Xbox-Spiel Tron 2.0 Killer App und einer Tron-Figur.

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, wer bei dem 1982 erschienenen Disney-Kinofilm Tron Regie geführt hat. Die Antwort bitte per Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:



BriStein Verlag GmbH
Tron 2.0
Kantstr. 5-13 • 44867 Bochum
oder E-Mail: an feedback@bristein.com
Einsendeschluss ist der 31.01.2005.
Viel Glück!

Rubriken

Abo-Angebot	98
Charts	40
Gamewatch	12
Impressum	122
Kaufberatung	112
Leserbriefe	92
Lesertests	96
Live-Ticker	10
Nachbestellung	97
News	6
Service	119
Vorschau	122
Wertungssystem	41
Xbox-Index	114
Zubehör-Index	120

Tipps & Tricks

Cheats Diesmal unter anderem Halo 2, Need for Speed: Underground 2 und THUG 2	100
Komplett gelöst! Halo 2	104

Feature

Erleben statt spielen Der Guide zum guten Einkauf	16

Previews

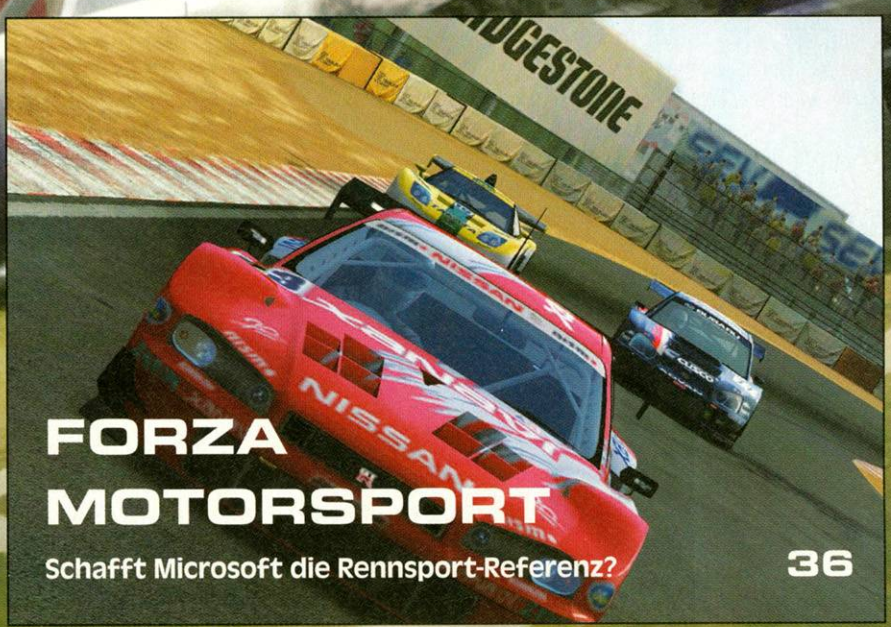
Brothers in Arms	39
Cold Fear	32
FarCry	34
Forza Motorsport	36
Gun Griffon: Allied Strike	39
MX vs. ATV: Unleashed	39
NFL Street 2	38
Oddworld: Strangers Vergeltung	28
Scrapland	20
Splinter Cell: Chaos Theory	24
Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	38
Super Monkey Ball Deluxe	38



SCRAPLAND
Cool, schräg und mit ganz viel Potenzial! 20



ODDWORLD
Strangers Vergeltung
Kurz vor dem Test: der große Vorab-Check! 28



FORZA MOTORSPORT
Schafft Microsoft die Rennsport-Referenz? 36



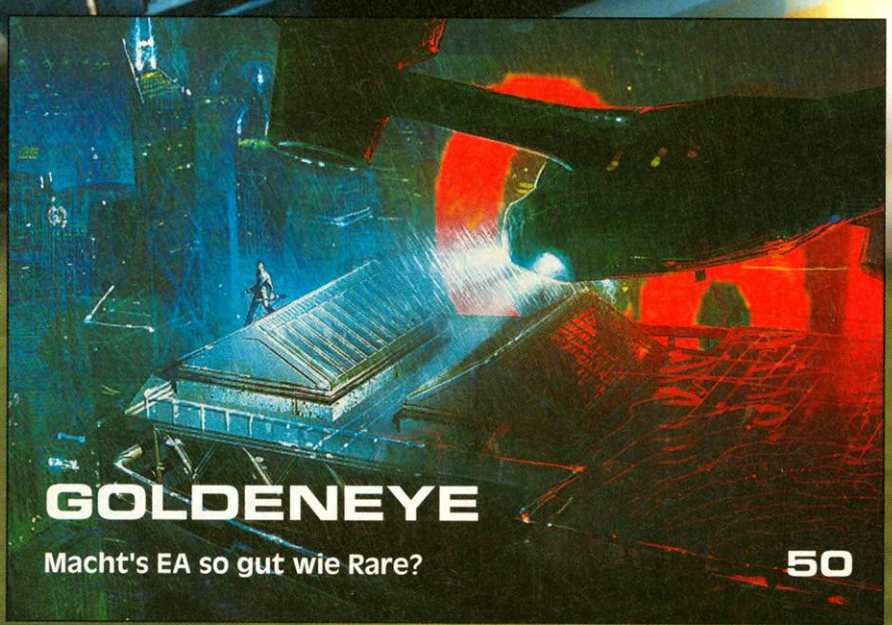
HALO 2

Das Spiel des Jahres im XXL Test! 42



BLINX 2 Masters of Time and Space

Wird jetzt endlich alles gut? 72



GOLDENEYE

Macht's EA so gut wie Rare? 50

Xbox-Tests

Atari Anthology	82
Blinx 2	72
Call of Duty	70
Crash'n'Burn	58
Dead or Alive: Ultimate	74
Dukes of Hazzard 2	84
Fight Club	79
Flatout	80
Ford Racing 3	82
Ghost Recon 2	52
Godzilla: Save the Earth	84
Goldeneye	50
Große Haie, kleine Fische	83
Halo 2	42
King Arthur	77
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	85
Metal Slug 3	68
Otogi 2	81
Prince of Persia: Warrior Within	46
Pro Evolution Soccer 4	78
Scaler	75
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	54
Sonic Mega Collection Plus	81
Sponge Bob: Der Film	84
Tron 2.0: Killer App	56
Unglaublichen, Die	76
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	85
Yu-Gi-Oh! Wiege des Schicksals	85

DVD-Tests

Herr der Ringe Trilogie	90
I, Robot	89
Matrix Collection	89
Punisher, The	91
Riddick: Chroniken eines Kriegers	88
Shanghai Knights	90
Spider-Man 2	91

Gewinnspiele

Spider-Man 2	83
Tron 2.0: Killer App	3

Zubehör

Hardware-Tests
iTrigue 3400, X-Halo Pad
und mehr! 86

Newsflash

Activision [hat sich mit *Nielsen Entertainment* zusammengetan, um seine TV-Werbespots in Zukunft besser auf die Zuschauer abstimmen zu können]

Atari [hat *Testdrive: Eve of Destriction 2* auch für die Xbox offiziell angekündigt]

Böse Spiele [die zehn „unangebrachtesten" Spiele der Welt sind laut US-Schutzvereinen *DOOM 3,Grand Theft Auto: San Andreas, Gunslinger Girls 2, Half-Life 2,Halo 2, Hitman: Blood Money, Manhunt, Mortal Kombat: Deception, Postal 2* und *Shadow Hearts*]

Climax Group [wird ihre Solent, London und Handheld Studios zu *Climax Action*, dem größten Entwicklerstudio Englands, zusammenfassen. *Climax Action* will sich hauptsächlich auf Multi-Genre-Spiele für PS3 und Xbox 2 konzentrieren]

Data Design Interactive [will mit *Monster Arena* den Erfolg des Monstertruck-Sports auch nach Deutschland bringen. Ein Markenzeichen des Spiels soll die hyperrealistische Physik Engine werden]

Deutsche Clans [sind mit dem Xbox-Live Modus von *Halo 2* überwiegend unzufrieden. Die Gefechte würden teilweise ans Unfaire grenzen. „Es geht nur darum, wer als erstes abdrückt. Skill ist nicht nötig."]

Digital Illusions CE (DICE) [der schwedische Entwickler hat sein Version von *Battlefield: Modern Combat* für die Xbox2 angekündigt]

Half Life 2 [wird wohl erst auf der *Xbox 2* das Licht der Microsoft-Welt erblicken. Dafür soll das Spiel noch ein wenig ausgebaut als Launch-Titel bereitstehen]

Halo [die Spiele haben sich bisher über elf Millionen Mal verkauft, davon gehen allein fünf Millionen auf *Halo 2*]

JoWood [hat die *Stargate*-Lizenzen aufgekauft und arbeitet bereits am ersten Spiel der Serie. *Stargate SG-1: The Alliance* soll im Herbst 2005 auf dem Markt erscheinen]

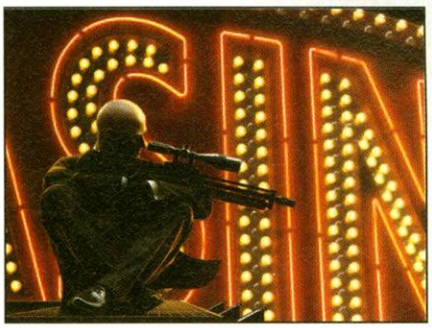
Junji Nakamura [der Präsident von Tecmo glaubt nicht mehr an den Erfolg der Xbox in Japan und wartet auf Microsofts nächste Konsole. Nakamura ist überzeugt, dass Microsoft aus seinen Fehlern lernen und einen „formidablen Erfolg" in Japan erlangen wird]

Hitman: Blood Money

47 gibt nicht auf

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

Das geht schnell: Trotz der vergleichsweise schwachen Marktperformance von *Hitman: Contracts* kehrt Eidos' kahlköpfiger Killer bereits im Frühjahr auf die Xbox zurück. In *Blood Money* muss 47 mit ansehen, wie seine ebenfalls für die Agentur ICA arbeitenden Killer-Kollegen einer nach dem anderen gemeuchelt werden. Offenbar beansprucht eine andere, weit mächtigere Agentur den Weltmarkt ganz allein für sich. Um dies zu verhindern, soll 47 von "der bislang spannendsten Story und einer deutlich weiterentwickelten Glacier-Engine" profitieren, so Entwickler Io Interactive.



▲ In der Glitzermetropole Las Vegas kommt es zum tödlichen Showdown.

Close Combat: First to Fight

Full Spectrum aus der Ego-Perspektive

Vertrieb: Take 2 | **Hersteller:** Global Star | **Genre:** EGO | **Erhältlich:** Q2/2005

Statt echtzeitstrategisch zu Werke zu gehen, findet ihr euch in *First to Fight* in einem taktischen Ego-Shooter-Szenario und in aktuellen Konflikten wieder. In einer arabischen Stadt räuchert ihr im Häuserkampf mit einer GI-Truppe den Feind aus. Ein Menü erlaubt euch taktische Befehle, die so realitätsnah sein sollen, dass die U.S.-Armee einmal mehr überlegt, *Close Combat: First to Fight* zum offiziellen Trainingsprogramm zu ernennen. Auch wenn militärische Simulationen bei vielen Spielern Gähnen hervorrufen, der Markt dafür ist und bleibt groß genug. Lock and Load.



▲ Take 2 setzt auf noch mehr Soldaten...

Brothers in Arms 2

Nachfolger bereits in Arbeit

Vertrieb: Ubi Soft | **Hersteller:** Ubi Soft | **Genre:** EGO | **Erhältlich:** n.n.b.

Brothers in Arms ist noch nicht einmal erschienen (Release Q1/2005) da kündigt Ubi Soft schon mal den Nachfolger an. Fest steht, dass es sich dabei wiederum um einen Ego Shooter vor dem Hintergrund eines WWII-Szenarios handeln wird. Auf welchen Konsolensystemen *Brothers in Arms 2* erscheinen wird, wollte Ubi Soft noch nicht verraten, die PS2 ist aber ein sicherer Tipp. Zumindest scheinen die Entwickler jetzt schon vom Erfolg der Serie überzeugt zu sein. Wir werden sie daher Anfang Dezember in Montreal, Kanada, besuchen und euch in der nächsten ***Xbox Games*** über alle neuen Projekte informieren.



▲ Teil 2 wird bestimmt schön, aber erstmal freuen wir uns auf Teil 1.

Medal of Honor: Dogs of War

EA zieht wieder in den Krieg

Vertrieb: EA | **Hersteller:** EA | **Genre:** EGO | **Erhältlich:** Q1/2005

Europa 1942. Die Wehrmacht scheint auf ihrem Siegeszug nicht mehr aufzuhalten, die Sommeroffensive gegen Russland ist gestartet. Großbritannien bereitet die britisch-amerikanischen Luftangriffe und Montgomerys Gegenoffensive in Afrika vor. Vor diesem Hintergrund versucht ihr als OSS-Offizier William Holt allein oder mit eurer Einheit das Blatt in vier entscheidenden Schlachten zu wenden. Unterwegs seid ihr dabei in einem Geheimauftrag des amerikanischen Präsidenten, und das schon im nächsten Frühjahr.



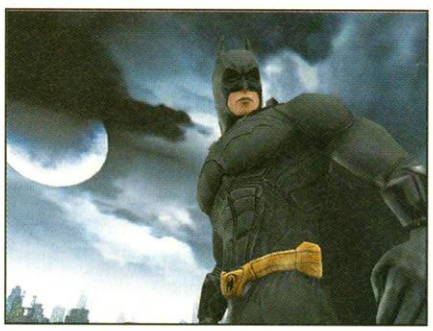
▲ PC-Spieler können sich die Wartezeit mit MoH: Pacific Assault vertreiben.

Batman Begins

EA sichert sich die Filmlizenz

Vertrieb: EA | **Hersteller:** EA | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q3/2005

Es soll das Kinoereignis des Sommers werden. *Batman Begins* ergründet Bruce Waynes Vergangenheit, der nach dem Mord an seinen Eltern die Welt durchstreift, um zu lernen, wie man das Böse bekämpft – und der schließlich als Batman in Gotham City nach dem Rechten sieht. Für die Hauptrolle konnte Christian Bale verpflichtet werden und für die erste Versoftung eines Batman-Films Electronic Arts. Und wenn die ihren Job ein wenig besser erledigen als zuletzt bei *Catwoman* und *Goldeneye: Rogue Agent* (Test in dieser Ausgabe), steht einem faszinierenden Spiel nichts mehr im Wege.



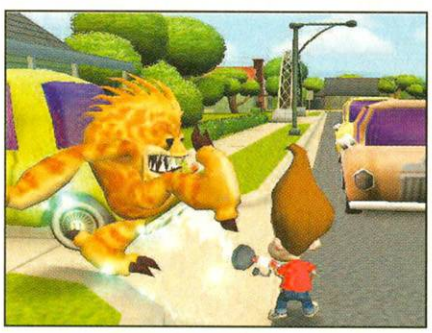
▲ Auch er hat eine dunkle Seite – und die wollen Film und Spiel ergründen.

Jimmy Neutron: Twonkies

Es wird Zeit für eine neue Erfindung!

Vertrieb: THQ | **Hersteller:** n.n.b. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** n.n.b.

Es ist mal wieder soweit. Wie jedes Jahr streift der Komet Twonkus 3 die Umlaufbahn der Erde. Natürlich setzen sich die Bewohner des Kometen, die so genannten Twonkies, sofort in Jimmy Neutrons Heimatstadt Retroville ab. Und immer wenn sie Musik hören, vermehren sich die Aliens und mutieren zu bedrohlichen Riesenmonstern. Jetzt ist es an Jimmy, aus alltäglichen Gegenständen Abwehrwaffen zu bauen und seine Stadt zu retten. Ihr braucht aber nicht zu basteln, sondern werdet ganz allein mit Xbox und Controller in die Schlacht ziehen können. Nur wann das sein wird, ist noch nicht bekannt.



▲ Jimmy wird elf Erfindungen und vier Supererfindungen schaffen müssen.

Newsflash

Just Add Monsters [die Entwickler des Spiels haben nach der Auflösung ihres Studios nun unter dem Label Ninja Theory Ltd. wieder zusammengefunden]

Koreaner [werden leider niemals das Vergnügen haben, *Ghost Recon 2* zu spielen, da die Storyline sowohl den Regierungen von Nord- als auch Südkorea sauer aufstößt]

Lucas Arts [hat weitere Infos zu *Mercenaries* veröffentlicht. Das Spiel könnte eine Mischung aus den *GTA*- und *Battlefield*-Titeln werden]

Michael Giacchino [der Komponist veröffentlicht nun Alben mit dem Soundtrack zu den *Medal of Honor*- und *Call of Duty*- Spielen. Giacchino leitete auch die Soundarbeit zum Disney-Film *Die Unglaublichen*]

Microsoft [will in Zukunft noch härter gegen Modding und gebrannte Spiele durchgreifen]

Midnight Club 3: DUB Edition [soll das Rennspiel mit den meisten lizenzierten Fahrzeugen überhaupt werden]

Midway [hat das Entwicklerstudio Paradox Development übernommen, das unter anderem für die *Backyard Wrestling* Spiele verantwortlich ist]

Nintendos [Shigeru Myamato und Atari Gründer und Pong-Erfinder Nolan Bushnell wurden vom Komitee des *Walk of Game* mit einer Auszeichnung für ihr Lebenswerk geehrt.]

Playboy: The Mansion [nähert sich seiner Fertigstellung. US-Jugendschützer haben bereits damit begonnen, die ansässige Fachpresse mit Briefen und Demonstrationen zum Boykott des Spiels zu bewegen]

Rockstar Games [hat durch den Kauf und die Umgestaltung des englischen Entwicklerteams *Möbius Ltd.* die Gründung von *Rockstar Leeds* bekannt gegeben. *Möbius* war allem auf die Entwicklung von Handheld Spielen spezialisiert]

Roger Avery [der Autor von Hits wie *Pulp Fiction* verklagt Microsoft auf mehrere Millionen Dollar. Avery behauptet, ein Fitnessprogramm für die Xbox, *Yourself! Fitness*, mache Gebrauch von seinem Gedankengut, welches er Microsoft im Jahre 2003 vorgelegt habe]

Newsflash

Stubbs: The Zombie [der Soundtrack zum Spiel soll klangvolle Interpreten wie die Dandy Warhols, The Flaming Lips und Phantom Planet enthalten]

Ubi Soft [hat offiziell den nächsten Teil der *Rainbow Six*-Serie bestätigt. Dieses Mal wird es wohl um Erpressung und biologische Waffen gehen]

Ubi Soft (2) [hat auf ebay eine Wohltätigkeitsauktion gestartet. Drei Konsolen (Xbox, GC, PS2) mit jeweils dreizehn aktuellen Spielen stehen zum Verkauf. Der Erlös wird der San Francisco Food Bank, der größten Organisation zur Unterstützung Obdachloser in San Francisco, zugute kommen]

Universal Pictures, [New Line Cinema und Warner Bros. Pictures unterstützen die neue HD DVD-Technologie. Die hohe Auflösung und die 30 Gigbyte-Kapazität seien das beste Argument für das digitale Medium der nahen Zukunft]

US-Kommissionen [versehen nun auch den Profanitätsgrad (Schimpfwörter), den Grad der Nacktheit und den Gewaltgrad von Spielen mit Farbcodes. Fast alle untersuchten Spiele haben übrigens einen „roten" Gewaltgrad]

Vin Diesels [Tigon Studios und *X-Men*-Regisseur Bryan Singer arbeiten an einem Spiel um den amerikanischen Secret Service. Das „Taktik-Action-Adventure" wird euch verschiedene Aufgaben im Dienste des Präsidenten erledigen lassen]

Vin Diesel (2)[hat höchst selbst bestätigt, dass es ein *Chronicles of Riddick 2* geben wird. Ohne einen an einen Film gebundenen Release-Termin im Nacken könne man sich Zeit lassen und eventuell sogar einen Mehrspielermodus mit einbauen]

Vivendi [verabschiedet sich von *Fahrenheit*. Entwickler *Qunatic Dreams* hat seine Zusammenarbeit mit Vivendi gekündigt und sucht nun einen neuen Vertriebspartner für den Zukunftsthriller. Gründe hierfür sind nicht bekannt]

Xbox 2 [soll nun doch nicht abwärtskompatibel sein. Um normale Xbox-Spiele zu spielen, wird man höchstwahrscheinlich ein separates Zusatzpack benötigen]

Constantine

Friss Kreuzigungsnägel, Satan!

Vertrieb: SCi | **Hersteller:**Bits Studios | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** 08.02.2005

Wow! Okaaay, wie bringe ich euch das jetzt schonened bei? John Constantine ist, neben seinem Beruf als Privatdetektiv, so etwas wie ein „okkulter Assasine". Wie es sein Job nun einmal von ihm verlangt atomisiert Constantine seine Feinde mit Werkzeugen wie der heiligen Pumpgun, welche Kreuzförmige Geschosse verballert oder dem „Crucificator", einem schweren Maschinengewehr, das Nägel verschießt. Zwischendurch schießt John Satan über den Haufen, stattet dem Spiegelbild von L.A. einen Besuch ab und schlachtet sich durch das ein oder andere Sanatorium.



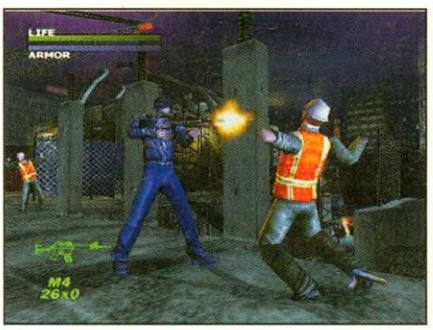
▲ Dem Dämonen fehlt nicht nur das Gesicht, sondern auch jeglicher Respekt vor Constantine.

Psychonauts

Wirrköpfe von innen betrachet

Vertrieb: n.n.b. | **Hersteller:**Double Fine | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q1/2005

Raz ist einer der Psychonauten, begabte Kerlchen, die in die Köpfe anderer Leute schauen und dort allerlei Sachen anstellen können. Dummerweise scheint es aber nicht nur freundliche Psychonauten zu geben, was noch zu der Tatsache hinzukommt, das seit einiger Zeit junge Adepten aus den Psycho-Trainingscamps verschwinden. Die Köpfe der Leute, denen ihr auf eurer Reise begegnet, sehen von innen betrachtet noch gruseliger aus als von außen, was zu einem nicht unerheblichen Teil an dem abgefreakten Design liegen dürfte.



▲ Die Gehirne von Opfern und Tätern sind von Zeit zu Zeit etwas verwirrt.

Dead to Rights II

Weniger Story, mehr Geballer und Kung-Fu!

Vertrieb: Namco | **Hersteller:** Namco | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** 01.03.2005

Genauso wie im ersten Teil von *Dead to Rights* wird Ex-Bulle Jack Slate auch hier wieder einiges zu zerstören und zu verdreschen haben. Im Unterschied zum Vorgänger driftet das Spiel jedoch von tiefgängiger Story und düster brütender Atmosphäre zu einem eher Actionfilm-orientierten Gameplay hin. Vorbei sind die Zeiten der „steuert eure Stripperin" Minispielchen. Jacks getreuer Hund Shadow bleibt dem knochenbrechenden Raubein jedoch erhalten. Schließlich war der Vierbeiner laut Namco einer der Spielerlieblinge aus dem ersten Teil. Hoffen wir, dass Jack auch im reinen Actionheldengewand eine gute Figur macht!



▲ Keine Ahnung, was der Kerl verbrochen hat, aber er hat seine Strafe sicher verdient!

RPM Tuning

Ab in die Werkstatt!

Vertrieb: Ubi Soft | **Hersteller:** Babylon Softw. | **Genre:** RSP | **Erhältlich:** Q1/2005

Die Tuningwelle scheint nicht abzureißen. Um auch noch den letzten Lachgasfreak zufrieden zu stellen, rollt nun auch auf der Xbox das Schrauber-Geschwader von RPM an. Der glänzende Lack und die unzähligen Tuningteile scheinen jedoch das Beste an dem ansonsten eher mittelmäßigen Racer zu sein. Kleinere Fehler in der KI und schluderige Streckenführung plagen den Racer wie eine hartnäckige Kinderkrankheit. Es bleibt zu hoffen, das diese Fehler ausgebügelt werden; denn an sich sind die unzähligen Möglichkeiten und Tuningkombinationen keine schlechte Sache.



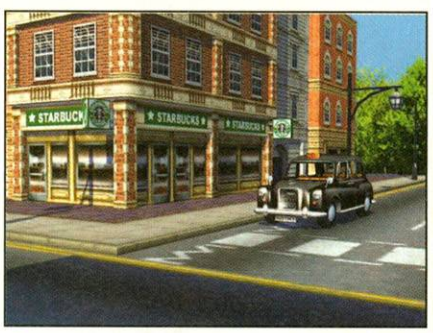
▲ **Pimp your ride! Tuning ist auch auf der Xbox schwer im Kommen!**

London Taxi

Schwarze Taxis mit komischen Türen...

Vertrieb: n.n.b. | **Hersteller:** Data Design | **Genre:** RSP | **Erhältlich:** Q1/2005

Oh, diese Schlauköpfe von Data Design! Man nehme eine Prise *Crazy Taxi*, mische es mit der vor Dreck starrenden Themsemetropole und addiere die eleganten, schwarzen Taxis der Londoner Innenstadt. Noch steht nichts fest, aber das Spielprinzip dürfte sich nur durch Details vom großen Vorbild unterscheiden. Eines der herausragenden Features wird wohl die detailgetreue Umsetzung Londons und die beigelegte Stadtkarte sein, welche bei Orientierungsproblemen studiert und bei angestautem Frust über den Linksverkehr auch mal malträtiert werden kann.



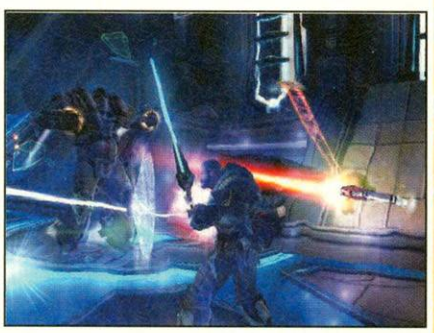
▲ **Taxifahrer im Linksverkehr – wirklich ein Traumjob?**

Unreal CS II: Liandri Conflict

Breitschwert raus und ab dafür!

Vertrieb: Konami | **Hersteller:** Midway | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** 08.02.2005

Oh. Mein. Gott. Das sind wohl die ersten Worte die einem durch den Kopf gehen, wenn man sich das neue *Unreal* einmal aus der Nähe anschaut. Was zuvor noch ein kompromissloser Ego-Shooter war, entpuppt sich als ein Mix aus brutalem Schwertkampf, John-Woo Movie und der rasenden Geschwindigkeit eines Jet Lee-Films. In der dritten Person sprintet der Spieler durch die Arena, in der einen Hand eine Knarre, in der anderen ein Hackinstrument seiner Wahl. Mit Doppel- und Dreifachsprüngen senst ihr durch die Luft, stoßt euch von der Wand ab und pflügt durch die Botanik. Wenn DAS mal kein Make-Over ist!



▲ **Na, das sind doch gute Aussichten! Schwerter und großkalibrige Handfeuerwaffen!**

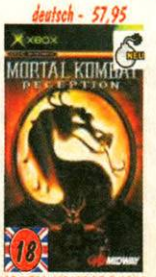
SEIT ÜBER 11 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES
GAME:STORE
FRESH DYNAMITE DELIVERY
ES KOMMT 2005
Shop: Ladenpreise können abweichen
HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN
TEL.0201-777225
WWW.GAMESTOREWORLD.DE


H.A.L.O 2 dt.
S.E. Dt. Untertitel 67,95
Halo 2 kompl. dt. 57,95
Lösungsbuch dt. 14,95


METROID PRIME 2
deutsch - 57,95


KILLZONE Sp-LIMITED-Edition
in Metalbox -uncut - 59,95


GOLDENEYE ROG.AGENT
deutsch (16)
XBOX/PS2/GC je 57,95


MORTAL KOMBAT DECEP.
UNCUT-XB/PS2 je 57,95
Lösungsbuch engl. 24,95


GTA SAN ANDREAS
aPAL-uncut-dt.Texte(18) 62,95
deutsch-CUT-(16) 57,95
LÖSUNGSBUCH dt.14,95


PRINCE PERSIA 2 dt.
XB/PS2/GC je 57,95


Need for Speed Und. 2
XBOX/PS2/GC je 57,95


CALLofDUTY uncut
XBOX/PS2/GC je 57,95

R.E. 4 GC ab 2005 - jetzt Vorbestellen !!!

XBOX TOPHITS
BURNOUT 3 dt. 57,95
BLOOD RAYNE 2 uncut(18) Febr.
CHRO. RIDDICK (18) 57,95
DEFJAM N.Y. Uncut (18) 57,95
FIFA 2005 dt. 57,95
FABLE deutsch . 57,95
FIGHT CLUB uncut (18) 54,95
H. d. Ringe dritteZeitalter 57,95
Kingdom under Fire dt. 57,95
LEIS.SUIT LARRY dt.(18) 57,95
MAN of VALOUR e.uncut 57,95
ProEvolution Soccer4 dt. 57,95
PRINCE of PERSIA 2 dt. 57,95
PSI-OPS engl-uncut(18) 57,95
THE SUFFERINGuncut(18) 54,95
Silent HILL 4 dt.(18) 54,95
S.W.A.T. uncut (18) 49,95
VIETCONG PAL 57,95

GAMECUBE TOPHITS
GAMECUBE+MarioKart 99,95
Animal Crossing/Mee59 dt 57,95
F-Zero dt. 29,95
Donkey Konga+Drumms 57,95
ETERNAL DARKNESS dt. 29,95
Soul Calibur 2 dt. 29,95
PrincePersia2 dt. 57,95
Paper Mario + Memo 59 57,95
StarWars RebelStrike dt. 29,95
Tales ofSymphonie Memo 57,95
True CrimeL.A. dt. 29,95
WWE DAY RECKONING 39,95
ZELDA Windwkars dt. 29,95
RESIDENT EVIL PAL 29,95
RESIDENT EVIL ZERO 29,95
GAMEBOY ADVANCE
Gameboy Advance SP 99,95
Final Fantasy I+II dt. 39,95
Mario Golf dt. 39,95
Mario vs Donkey Kong dt. 39,95
ZELDA Minish Cap dt. 39,95
WWE Survivor Serious 39,95

PLAYSTATION2 TOPHITS
BURNOUT3 dt. 57,95
BLOOD RAYNE 2uncut (18)Feb.
CRISIS ZONE dt. 57,95
FIFA 2005 dt. 52,95
FIGHT CLUB uncut (18) 54,95
JAK 3 dt. 57,95
LEGACY KAIN DEF. dt. 29,95
Larry (18) 57,95
H.d.Ringe dritte Zeitalter 57,95
ProEvolution Soccer 4 dt. 54,95
PRINCEofPERSIA 2 dt. 57,95
Ratchet&Clank 3 dt. 57,95
Sly Raccoon 2 dt. 57,95
ResidentEvil Outbreak(18)57,95
SILENT HILL 4 PAL (18) 49,95
X-Men Legends dt. 57,95
SWAT uncut (18) 49,95
WWE Smackdown vs RAW 57,95

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. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro.
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE HILDEN.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Live-Ticker

Amped 2: Slopestyle (kostenlos); neuer Hang

Armed and Dangerous: 2 Karten, 1 Mission (kostenlos)

Brute Force: 2 Karten, 1 Mission (kostenlos)

Conflict: Desert Storm II: Skin Pack (kostenlos); 4 Uniformen

Counter-Strike: 2 Karten (kostenlos)

Crimson Skies: High Road to Revenge: 2 Karten, 2 Spielmodi, 5 Flugzeuge (kostenlos)

Dancing Stage Unleashed: 4 Song Packages (kostenlos); jeweils 5 Songs

Full Spectrum Warrior: Epilogue 1 & 2 (kostenlos); Singleplayer Zusatzmissionen

Ghost Recon: Island Thunder: 13 Multiplayer-Karten (kostenlos); 1 Einzelspieler-Karte (kostenlos); 3 Missionen (kostenlos)

Knights of the Temple: 1 Mission (kostenlos); 1 Karte (kostenlos)

Links 2004: 1 Golfplatz (Premium); 1 Golfplatz (kostenlos);1 Kurs (Premium)

Mech Assault: 3 Karten (kostenlos); Premium Content (Premium); 3 Karten, 2 Spielmodi; Round 1(kostenlos); 2 Karten, 2 Mechs; Round 2 (kostenlos); 2 Karten, 2 Mechs

Midtown Madness 3: Car Pack 1-4 (kostenlos); jeweils 3-4 Wagen; Track Pack 1+2 (kostenlos); jeweils 20 neue Blitz- und Checkpoint-Strecken

MX Superfly: 9 Fahrer, 2 Strecken (kostenlos)

NBA Inside Drive 2004: Spielerliste (kostenlos)

NHL Rivals 2004: Spielerliste (kostenlos)

Ninja Gaiden: Hurricane Pack Vol. 1 (kostenlos); neue Gegner, neue Waffen, neue Kostüme; verbesserte KI; Huricane Pack Vol 2 (kostenlos); neuer Level, neue Gegner, neue Waffen

Phantasy Star Online I & II: 19 Quests; 3 Lobys; Hunter's Licence erforderlich

Project Gotham Racing 2: Long Beach Booster Pack (Premium); 8 Wagen, 8 Strecken; Paris Booster Pack (Premium); 8 Wagen, 7Strecken

Rainbow Six 3: 7 Karten (kostenlos)

Rainbow Six 3: Black Arrow: Assault Pack 1 (Premium); 4 Multiplayer-Maps, 3x12, 1x16 Spieler; Map "Village" (kostenlos)

RalliSport Challenge 2: Paket 1 (kostenlos); 4 neue Wagen, 2 neue Spielmodi; Paket 2 (kostenlos); jeweils 2 neue Skins für Wagen aus Paket 1

Sega GT Online: 5 Strecken (kostenlos)

Splinter Cell: 3 Missionen (kostenlos)

Star Wars: The Clone Wars: 2 Karten (kostenlos)

Star Wars: Battlefront: 1 Karte (kostenlos)

SWAT: 2 Karten (kostenlos)

Splinter Cell: Pandora Tomorrow: 2 Karten (Premium)

Toejam & Earl 3: 2 Karten, 3 Charaktere (kostenlos)

Unreal Championship: 4 karten (kosenlos)

Xbox Music Mixer: 3 Visualizer (kostenlos) 1 Karaoke Song (kostenlos)



King of Fighters 02/03

„Nur" 2D, aber Wumms in den Knöcheln.

Vertrieb: Capcom | **Hersteller:** SNK | **Genre:** BEU | **Erhältlich:** 15.03.2005

Die 2D Prügelspiele wollen einfach nicht aussterben. In Anbetracht der beliebten *King of Fighters* Serie ist das gar keine schlechte Sache. Die 02er und die 03er Version wurden dabei einfach zu einer Compilation zusammengefasst, die zum Budgetpreis auf den Markt kommen wird. Herausragende Merkmale sind die extrem verschlungene Steuerung, die Profis ein entzücktes Jauchzen entlocken wird. Neu sind die „Super Cancel"-Moves, einfache Spezialattacken, die mitten in der Bewegung abgebrochen werden können. So lassen sich in der Theorie dreistellige Combozahlen verwirklichen.



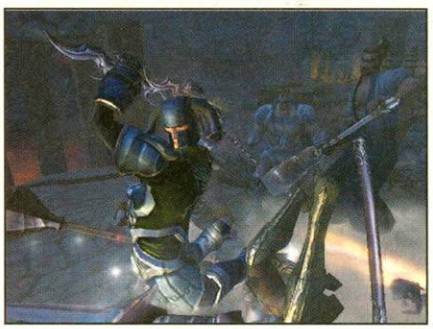
▲ Was auch immer da passiert, es muss **unheimlich kompliziert** auszuführen sein.

Iron Phoenix

Massenschlägerei! Massenschlägerei!

Vertrieb: Sega | **Hersteller:** InterServ | **Genre:** BEU | **Erhältlich:** 08.02.2005

Stellt euch ein normales 3D Beat'em'Up vor. Habt ihr? Gut. Jetzt nehmt Waffen dazu? Auch okay? Gut. Jetzt… multipliziert die Teilnehmerzahl mit acht und ihr habt *Iron Phoenix*. Was, fragt ihr, ein Prügelspiel mit sechzehn Spielern zur gleichen Zeit? Geht denn so was? Um ehrlich zu sein: Wir wissen es nicht. Von Zeit zu Zeit scheint man gerade so die Kurve zu kriegen und ordentlich auszuteilen, da kommt auch schon eine Horde aus fünf Spielern an, prügelt einen zu Boden und nimmt sich dann die nächsten drei vor. Seltsam? Ja. Hektisch? Yep. Unglaublich Spaßig? Aber sicher doch!



▲ Nicht der Kämpfer, sondern die **Waffe** ist das ausschlaggebende Element.

Roll Call

We're all livin' in America...

Vertrieb: Ubi Soft | **Hersteller:** SCi | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** 01.05.2005

Als Koordinator von Feuerwehrmännern, Sanitätern, Polizisten und Panzerfahrern ist es eure Aufgabe, eure Heimatstadt in der Sondereinheit „G 18 Counter Gang Division" gegen allerlei Übergriffe zu verteidigen. Erwähnenswert ist, dass *Roll Call* die Havok 2 Physik Engine verwendet, wie sie auch im PC Monsterhit *Half Life 2* zum Einsatz kommt. Ob das seltsame Konzept von Feuerwehrmännern, die Gangmitglieder mit dem Panzer überfahren, aufgeht, wird sich zeigen. Die Bilder von in Echtzeit einstürzenden Gebäuden sehen auf jeden Fall sehr beeindruckend aus.



▲ Ob diese jungen Herren eine **Straftat** anzeigen möchten?

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, das Lionhead Logo und Fable sind registrierte Markenzeichen der Lionhead Studios Limited. Spielgestaltung von Lionhead Studios Ltd in Zusammenarbeit mit Big Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox und die Xbox Logos sind entweder registrierte Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Das Ratings Icon ist ein Markenzeichen von Interactive Digital Software Association.



FABLE™

JEDE ENTSCHEIDUNG HAT KONSEQUENZEN.



Was passiert, wenn deine Entscheidungen schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen? Jede einzelne Aktion wird dein Auftreten und die Art, wie die anderen dich wahrnehmen, beeinflussen. Und zwar positiv, wie negativ. Darfst du dein Schwert im Namen der Tugend zücken? Ziehst du das Böse dem Guten vor? Bevorzugst du Zauber? Oder eher Verrat? Vielleicht aber findest du einen Kompromiss? Doch bevor du dein Schicksal besiegelst, solltest du eines wissen: Bei Fable gleicht keine Geschichte der anderen. Wie sieht deine aus?

xbox.com/fable





LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

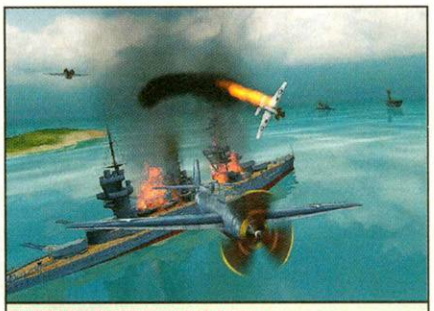
XBOX

it's good to play together

Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der XBOX Spiele von morgen.

100 Bullets		
Action	n.n.b.	n.n.b.
12 Volt		
Rennspiel	Sproing	n.n.b.
25 to Life		
Action	Eidos	Q2/2005
7 Sins		
Action	Monte Cristo	n.n.b.
Absolution of the Abyss		
Action	Rava	n.n.b.
Advent Rising		
Action	Majesco Games	2005
All-Star Baseball 2005		
Sportspiel	n.n.b.	n.n.b.
AquaNox		
Action	JoWood	24.06.2005
Area 51		
Ego-Shooter	Konami	Q1/2005
ATV Quad Power Racing 3		
Rennspiel	n.n.b.	2005
Bard's Tale, The		
Rollenspiel	InXile	2005
Battlefield: Modern Combat		
Action	EA	2005
Batman Begins		
Action	EA	2005
Brian Lara International Cricket		
Sportspiel	Codemasters	2005
Black 9		
Action	Vivendi	n.n.b.
Bomberman Online		
Action	Konami	2005
Brothers in Arms 2		
Ego-Shooter	Ubi Soft	2005
Burnout 4		
Rennspiel	EA	2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth		
Ego-Shooter	Bethesda Softworks	2005
Chicago Enforcer		
Action	Kemco	2005
Chicken Little		
Jump'n'Run	Buena Vista Inter.	2005
Chronicles of Riddick 2		
Ego-Shooter	Vivendi	n.n.b.
Chronos		
Action	Atari	2005
Citizen Zero		
Action	Micro Forté	2005
Close Combat: First to Fight		
Action	Take 2	2005
Crashday		
Rennspiel	Replay Studios	Q1/2005
Constantine		
Action	SCi	Q1/2005
Dead or Alive Ultimate		
Beat'em-Up	Tecmo	2005
Dead to Rights II		
Action	Namco	2005
Def Jam 3		
Beat'em-Up	EA	n.n.b.
Delta Force: Black Hawk Down		
Ego-Shooter	NovaLogic	Q1/2005
Destroy All Humans!		
Action	THQ	Januar 2005
DigiDance		
Simulation	Smile	2005
Digimon Rumble Arena 2		
Beat'em-Up	Bandai	2005
Digimon World 4		
Rollenspiel	Bandai	2005
Driven to Destruction		
Rennspiel	Atari	2005
Dungeon Lords		
Rollenspiel	DreamCatcher	2005



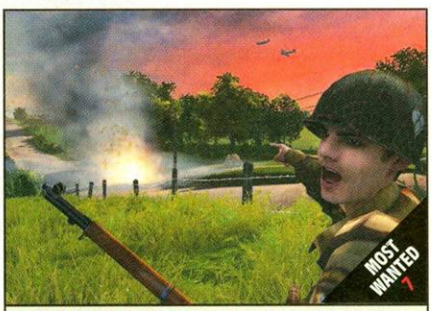
Battlestations Midway

Genre: Action **Vertrieb:** Konami
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



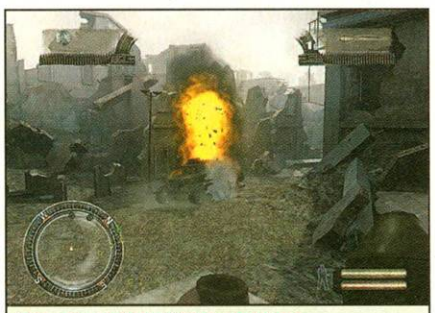
Conker: Live and Uncut

Genre: Action **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Brothers in Arms

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: Q1/2005 **Tendenz:**



Commandos Strike Force

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Eidos
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



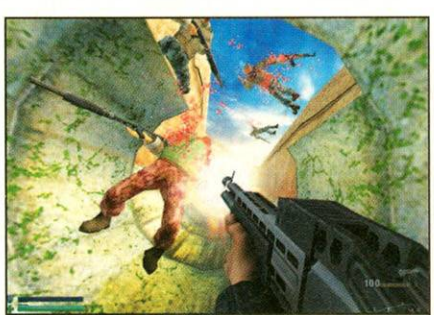
Cold Fear

Genre: Action **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: März 2005 **Tendenz:**



Darkwatch: Curse of the West

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Sammy
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



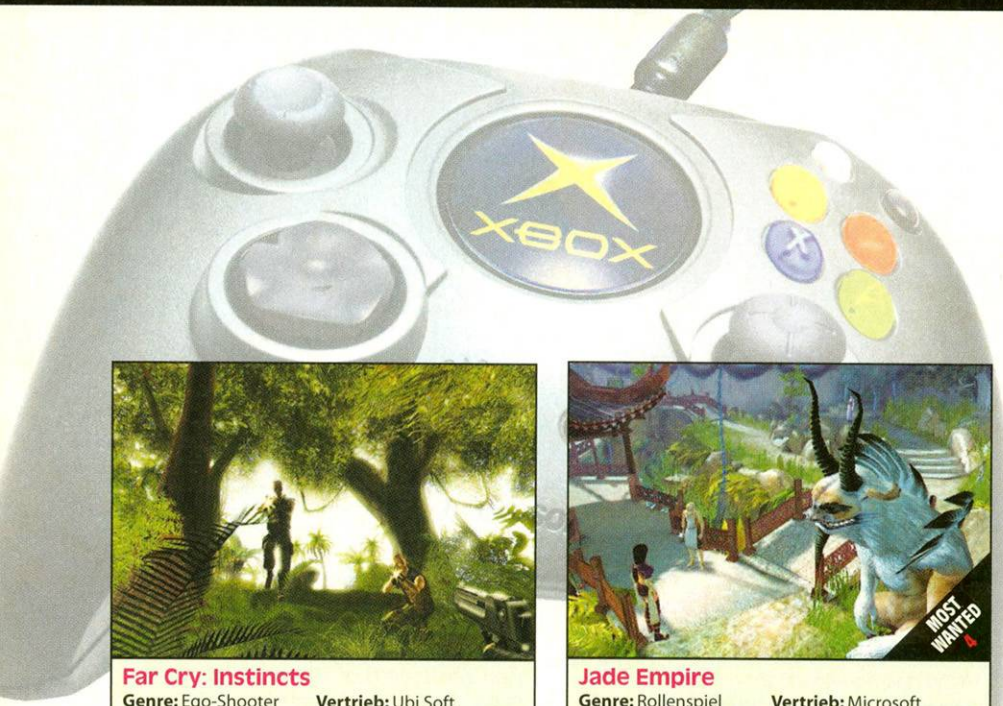
Cold Winter

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Doom 3

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Activision
Erhältlich: Q1/2005 **Tendenz:**



Far Cry: Instincts

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: Q1/2005 **Tendenz:**

Jade Empire

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



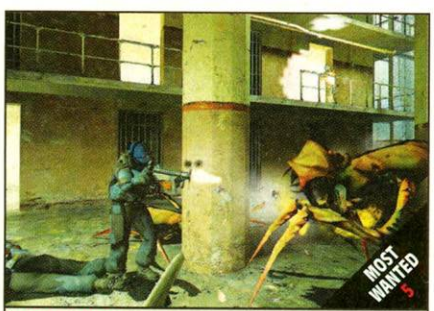
Greg Hastings' Tournament Paintball

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Activision
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



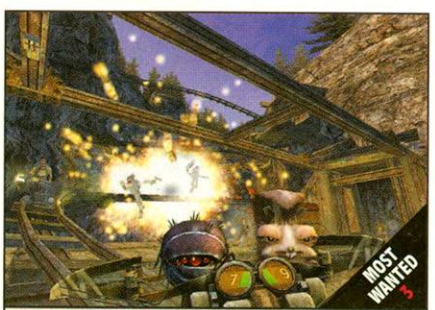
Mech Assault 2: Lone Wolf

Genre: Action **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: Januar 2005 **Tendenz:**



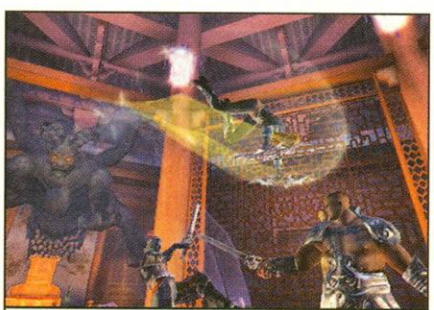
Half-Life 2

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Oddworld: Stranger

Genre: Action **Vertrieb:** EA
Erhältlich: 03.03.2005 **Tendenz:**



Hitman: Blood Money

Genre: Action **Vertrieb:** Eidos
Erhältlich: Q1/2005 **Tendenz:**



Operation Flashpoint: Cold War

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Codemasters
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**

Außerdem in Entwicklung

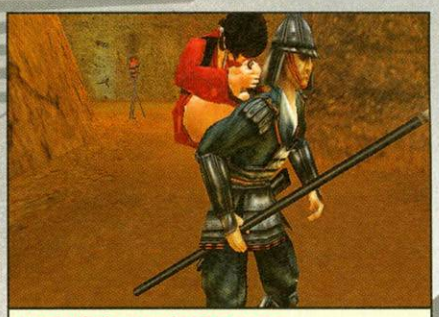
Enemy in Sight		
Action	Atari	2005
Emergency Mayhem		
Action	n.n.b.	Q2/2005
ESPN College Hoops 2K5		
Sportspiel	Sega	2005
ESPN NBA 2K5		
Sportspiel	Sega	2005
ESPN NFL 2K5		
Sportspiel	Sega	2005
ESPN NHL 2K5		
Sportspiel	Sega	2005
Fatal Frame II: Crimson Butterfly		
Action	Tecmo	2005
FIFA Football 2006		
Sportspiel	EA	Q3/2005
FIFA Street		
Sportspiel	EA	2005
Ford Mustang: 40 Anniversary Edition		
Rennspiel	Take 2	2005
Forza Motorsport		
Rennspiel	Microsoft	Februar 2005
Get On Da Mic		
Geschicklichkeit	Eidos	2005
Guilty Gear X2 #Reload		
Beat'em-Up	Majesco Games	2005
GunGriffon: Allied Strike		
Action	Microsoft	2005
Heroes of the Pacific		
Action	Ubi Soft	2005
Hot Wheels Stunt Track Challenge		
Rennspiel	THQ	n.n.b.
IHRA Professional Drag Racing 20		
Rennspiel	Bethesda Softworks	2005
Interview With a Made Man		
Simulation	n.n.b.	Q4/2005
Iron Phoenix		
Beat'em-Up	Sega	n.n.b.
Johnny Whatever		
Action	Warthog	2006
Juiced		
Rennspiel	THQ	Q3/2005
Just Cause		
Action	Eidos	2005
Kameo: Elements of Power		
Action	Microsoft	n.n.b.
Kid Ninja		
Jump'n'Run	Asylum	2005
King Kong		
Action	Ubi Soft	14.12.2005
L.A. Rush		
Rennspiel	Midway	Q1/2005
Last Job, The		
Action	n.n.b.	2005
Legend of the Five Suns		
Rollenspiel	Whispering Trees	2005
LEGO Star Wars		
Action	Eidos	Q1/2005
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events		
Adventure	Activision	2005
Madden NFL 2006		
Sportspiel	EA	2005
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure		
Geschicklichkeit	Atari	n.n.b.
MechAssault 2: Lone Wolf		
Action	Microsoft	Q1/2005
Medal of Honor: Dogs of War		
Ego-Shooter	EA	2005
Metal Wolf Chaos		
Action	From Software	2005
Mercenaries		
Action	Activision	18.02.2005
Metal Slug 4 & 5		
Action	SNK	2005

Außerdem in Entwicklung

Miami Vice		
Action	Davilex	Q4/2004
Midnight Club 3 DUB Edition		
Rennspiel	Take 2	31.01.2005
Midway Arcade Treasures 2		
Action	Midway	2005
Mirrorland		
Action	n.n.b.	n.n.b.
MLB SlugFest: Loaded		
Sportspiel	Midway	2005
Moto GP 3		
Rennspiel	THQ	Juni 2005
Movies, The		
Simulation	Activision	n.n.b.
MX vs. ATV Unleashed		
Rennspiel	THQ	2005
NARC		
Action	Midway	2005
NASCAR 2005: Chase for the Cup		
Rennspiel	EA	2005
NCAA Football 2005		
Sportspiel	EA	2005
NCAA March Madness 2005		
Sportspiel	EA	2005
NHL 2006		
Sportspiel	EA	2005
NFL Street 2		
Sportspiel	EA	13.01.2005
Notorious: Die to Drive		
Rennspiel	Ubi Soft	Q1/2005
Otogi 2		
Action	Sega	Q1/2005
Outlaw Golf 2		
Sportspiel	Take 2	Q1/2005
Painkiller		
Ego-Shooter	DreamCatcher	2004
Pariah		
Ego-Shooter	Groove Games	2005
Phantasy Star Universe		
Rollenspiel	Sega	2005
Phantom Dust		
Action	Microsoft	n.n.b.
Pinball Hall of Fame		
Geschicklichkeit	Crave	n.n.b.
Plague of Darkness		
Adventutre	Namco	n.n.b.
Pro Fishing Challenge		
Sportspiel	Atlus Co.	n.n.b.
Project Zero 2		
Adventure	Ubi Soft	2005
Psychonauts		
Adventure	Majesco	2005
Postal		
Ego-Shooter	Running with Scissors	n.n.b.
Punisher, The		
Action	THQ	Januar 2005
Pro Evolution Soccer 5		
Sportspiel	Konami	2005
Red Star, The		
Action	n.n.b.	2005
Ridge Racer		
Rennspiel	Pseudo	n.n.b.
Robotech: Invasion		
Action	Gathering	n.n.b.
Robots		
Adventure	Vivendi	März 2005
Roll Call		
Ego-Shooter	Argonaut	2005
Rygar 2		
Rollenspiel	Tecmo	2005
Sabotage 1943		
Ego-Shooter	Replay Studios	Q1/2005
Samurai Shodown V		
Beat'em-Up	SNK	n.n.b.



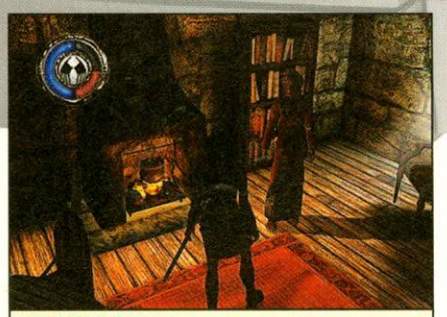
Playboy: The Mansion
Genre: Simulation **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: Q1/2005 **Tendenz:**



Red Ninja: End of Honor
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



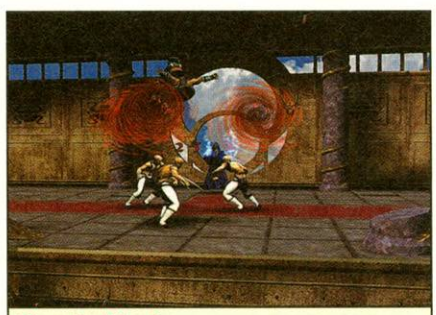
Predator: Concrete Jungle
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



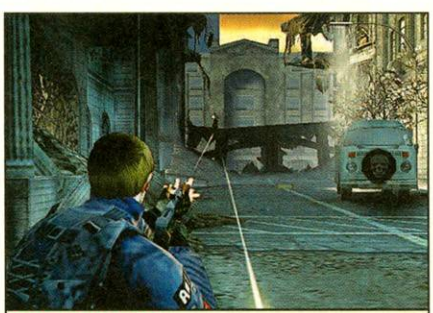
Resonance
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** n.b.b.
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



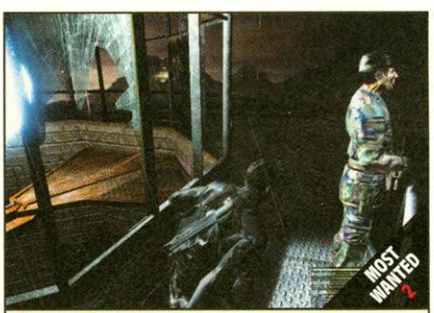
Project Snowblind
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Eidos
Erhältlich: Q1/2005 **Tendenz:**



Shaolin Monks
Genre: Beat'em-Up **Vertrieb:** Konami
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Rainbow Six 4
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: Q2/2005 **Tendenz:**



Splinter Cell: Chaos Theory
Genre: Action **Vertrieb:** Ubi Soft
Erhältlich: März 2005 **Tendenz:**



StarCraft: Ghost
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



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



Starship Troopers
Genre: Action **Vertrieb:** Empire
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



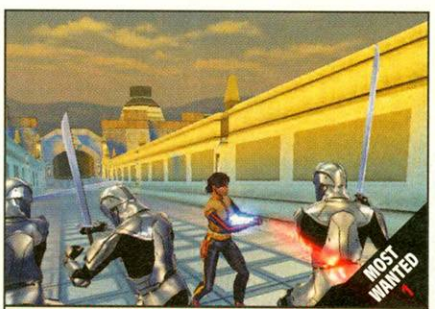
Stubbs the Zombie
Genre: Action **Vertrieb:** n.n.b.
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
Genre: Action **Vertrieb:** EA
Erhältlich: 2005 **Tendenz:**



Super Monkey Ball Deluxe
Genre: Geschicklichkeit **Vertrieb:** Sega
Erhältlich: Q2/2005 **Tendenz:**



Star Wars KOTOR II: The Sith Lords
Genre: Rollenspiel **Vertrieb:** EA
Erhältlich: 17.02.2005 **Tendenz:**



Unreal Championship 2: Liandri Conflict
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Konami
Erhältlich: Februar 2005 **Tendenz:**

Außerdem in Entwicklung

Savage Safari Hunt		
Action	Crave	n.n.b.
Secret Service		
Action	Atari	n.n.b.
Scarface		
Action	Vivendi	Q4/2005
Scrapland		
Action	Enlight	Januar 2005
Serious Sam 2		
Ego-Shooter	Take 2	2005
Shield, The		
Action	Sammy	n.n.b.
Sid Meier's Pirates		
Adventure	Atari	2005
Soul Calibur 3		
Beat 'em-Up	Namco	n.n.b.
Spikeout Battle Street		
Rennspiel	Sega	2005
Still Life		
Action	Microids	2005
Street Fighter Anniversary Collection		
Beat'em-Up	Capcom	2005
Street Racing Syndicate		
Rennspiel	Namco	n.n.b.
Survivor		
Action	Replay Studios	Q1/2005
Super Hamster Plane		
Geschicklichkeit	Microsoft	n.n.b.
SVC Chaos: SNK vs. Capcom		
Beat'em-Up	SNK	Januar 2005
Taito Arcade Classics		
Action	Empire	2005
Tak 2: Der Stab der Träume		
Jump'n'Run	THQ	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2		
Action	Konami	Q1/2005
Tiger Woods 2006		
Sportspiel	EA	2005
TimeSplitters Future Perfect		
Ego-Shooter	EA	2005
Tomb Raider for Xbox		
Adventure	Crystal Dynamics	n.n.b.
Tom Clancy Classic Trilogy		
Action	Ubi Soft	2005
Torque: Savage Roads		
Rennspiel	JoWood Productions	n.n.b.
Trigger Man		
Action	Crave	n.n.b.
Twilight of Laraleth		
Rollenspiel	n.n.b.	2005
UEFA Champions League 2005		
Sportspiel	EA	03.02.2005
Ultra Bust-A-Move		
Geschicklichkeit	Majesco Games	n.n.b.
Viva Football		
Sportspiel	n.n.b.	n.n.b.
War Dogs		
Strategie	Quicksilver	2005
War World		
Action	Third Wave	Februar 2005
Weiße Hai, Der		
Action	Majesco	2005
World Championship Poker		
Sportspiel	Crave	n.n.b.
World Racing 2		
Rennspiel	TDK	Q1/2005
WWE Wrestlemania XXI		
Sportspiel	THQ	Februar 2005
X-Box Media Center		
Geschicklichkeit	Microsoft	2005
X-Men Legends 2		
Rollenspiel	Activision	2005
Xyanide		
Action	Playlogic	2005

ERLEBEN STATT SPIELEN

Nie waren Raumklang und Breitbild so günstig.

AV-Receiver bis 300 €

Pioneer VSX-D514-S



Pioneer VSX-D514-S: Für 180 Euro ein hervorragender Receiver der Einstiegsklasse.

Preis	ca. 180 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	gut

Kenwood KRF-5080D



Kenwood KRF-5080D: 250 gut angelegte Euro, wenn es um digitalen Raumklang geht.

Preis	ca. 250 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	gut

Denon AVR 1705



Denon AVR 1705: Top Ausstattung zum absoluten Knallerpreis.

Preis	ca. 260 €
Preis/Leistung	hervorragend
Klang	sehr gut
Ausstattung	hervorragend

Halo 2 schon gespielt?" Diese Frage stellen sich Xboxler auf der ganzen Welt. Wir möchten es anders formulieren: "*Halo 2* schon erlebt?" Wer die vollen audiovisuellen Möglichkeiten des Spiels nutzt, hat deutlich mehr vom Masterchief. Microsoft hat sich bei der Entwicklung der Xbox einen großen Vorteil gegenüber der PlayStation 2 und dem GameCube geschaffen: Die Konsole kann digitalen Raumklang in Echtzeit erzeugen – dann heißt es mitten drin, statt nur dabei. Allerdings nutzt dem Spieler diese Errungenschaft zunächst wenig. Um dank echtem 5.1.-Klang Banshees und Warthogs ortbar durchs Zimmer rauschen zu hören, benötigt ihr einen AV- Receiver. Dieses Gerät besitzt einen Soundchip, der die 5.1.-Spur des Spiels dekodieren kann. Wer die Xbox nur per Cinchkabel an die Stereoanlage anschließt, bekommt bloß Zweikanalton. Verschenktes Potenzial. Ähnliches gilt für die Bildausgabe der Xbox. Viele Spiele für den schwarzen Kasten unterstützen mittlerweile das so genannte Kinoformat 16:9. Tolle Sache, denn das menschliche Auge sieht im Prinzip seine Umgebung in 16:9. Eine einfache Umstellung in den Optionen der betreffenden Spiele genügt, und schon genießt man die virtuelle Welt im Breitbildformat. Doch auch hier die Ernüchterung: Ohne den entsprechenden Fernseher hat man keinen entscheidenden Vorteil davon.

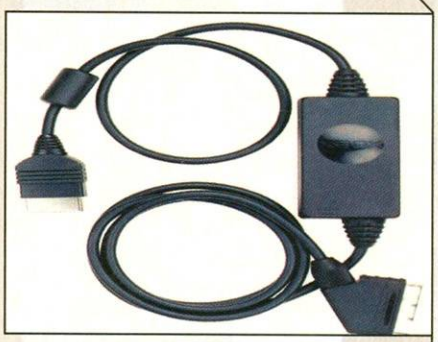
Gut gleich teuer?

Wir machen nun Schluss mit der "Voller-Spielegenuss-ist-teuer-Lüge". Auf dem aktuellen Markt streiten sich immer neue Receiver mit exotischen Fähigkeiten im Highend-Bereich. Die Preise älterer Modelle mit bereits hervorragendem 5.1.-Klang purzeln. Gleiches gilt für den Fernsehermarkt. Bildschirme mit

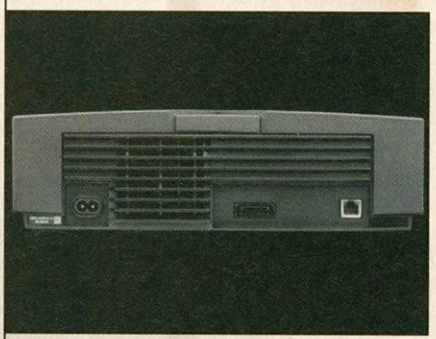
Wichtiges Zubehör für Raumklang mit der Xbox



Die Xbox ist die optimale Multimediastation: Spielen, Musik hören und Filme schauen – alles kein Problem.



Wer 5.1.-Sound von der Xbox will, muss ein entsprechend ausgestattetes Kabel kaufen.



Die Konsole hat keinen direkten digitalen Ausgang.



Wichtig: Ein optisches Kabel überträgt den digitalen Sound von der Xbox zum Receiver.

Boxensets bis 300 €

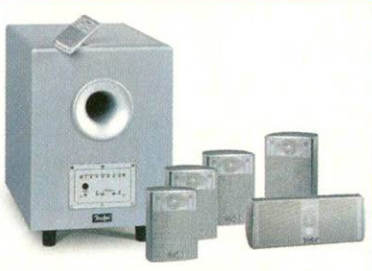
Teufel Concept E



Teufel Concept E: Absolutes Einsteigerset zum Freundschaftspreis. Die Ständer sind separat erhältlich.

Preis	ca. 150 €
Preis/Leistung	hervorragend
Klang	gut
Ausstattung	gut

Teufel Concept E Magnum



Teufel Concept E Magnum: Wer es etwas eleganter will, greift zur Magnum-Version.

Preis	ca. 200 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	sehr gut

Yamaha NS-P230



Yamaha NS-P230: Mitteklasseset von Yamaha, dass auch im bei lauter Musik überzeugt.

Preis	ca. 300 €
Preis/Leistung	gut
Klang	sehr gut
Ausstattung	sehr gut

Plasma- und LCD-Technik drängen verstärkt in deutsche Wohnzimmer. Der Röhrenfernseher im 16:9-Format wird auch für schmale Geldbeutel immer erschwinglicher. Von daher richten wir uns mit diesem Feature gezielt an den multimedialen Einsteiger und nicht den Highend-Konsumenten. Vom Gang in den Supermarkt raten wir dennoch ab. Equipment, das zwischen Kaffeebohnen und Milchtüten verkauft wird, ist im Heimkinobereich noch nicht zu gebrauchen. Wer druckvolles Granatkrachen und zischende Blasterschüsse im Wohnzimmer will, sollte ein Minimumbudget aufbringen. Dieses Minimum gilt speziell beim TV-Kauf. Im Schnitt gönnt sich jeder deutsche Haushalt alle sieben bis acht Jahre ein neues Gerät. Keine Investition, um leichtfertig Geld zu verpulvern.

Der richtige Ton

Da die Xbox auch einen wunderbaren DVD-Player abgibt, raten wir euch zum Kauf eines Receivers, der Dolby Digital 5.1. und auch DTS beherrscht. Im Prinzip ist die Möglichkeit, einen Receiver zu erwischen, der nur DD 5.1. dekodiert, gering, da alle aktuellen Receiver beide Standards beherrschen. Der AV-Receiver stellt zwar den Mittelpunkt der "Heimkinoanlage" dar, doch das beste Produkt taugt nichts ohne ein entsprechendes Boxenset. Die Lautsprecher sind letztlich dafür verantwortlich, wie das dekodierte Material des Receivers klingt. Von daher empfehlen wir, lieber beim Receiver zu sparen als bei den Boxen. Eure Lauscher werden es euch danken. Ein preislich hervorragender Receiver-Kandidat im Einsteiger und Mittelklasse-Segment ist der Kenwood KRF-5080D. Er dekodiert DD 5.1. (EX), DTS (ES) und Dolby ProLogic II. Der Kenwood, wie auch alle anderen von uns empfohlenen Receiver taugen auch, um Musik zu hören. Ein sehr gutes Einstiegsgerät ist auch der VSX-D514-S von Pioneer. Der VSX kann zwar in puncto Ausstattung nicht ganz mit dem Kenwood mithalten, ist unter Umständen aber deutlich billiger zu bekommen. Positiv fielen uns beim Pioneer die großformatigen Lautsprecherschraubanschlüsse auf, die auch für Bananenstecker geeignet sind. Unser dritter Preistipp ist zwar der teuerste im Feld, dafür ist das Gerät aber ein absoluter Preis-Leistungsbrecher für etwas gehobenere Ansprüche. Der Denon AVR 1705 bringt den Markt gehörig durcheinander. Die Ausstattung des AVR 1705 sucht in dieser Preisklasse ihresgleichen. Er dekodiert neben DD 5.1. und DTS noch DD 5.1 EX, DTS ES Discrete/Matrix 6.1. als auch Dolby ProLogic II und ist somit für Käufer interessant, die noch einen GameCube oder eine PlayStation 2 besitzen und ernsthaft mit dem Gedanken spielen, ein richtiges Heimkino aufzubauen.

Rundum glücklich

Wie erwähnt, sind die richtigen Lautsprecher ein wichtiger Bestandteil des Systems. Wer dennoch lieber zu diversen Supermarktketten geht und sich dort eindeckt, dem legen wir nahe, wenigstens darauf zu achten, ein Set zu ergattern, das einen aktiven (!) Subwoofer besitzt. Diese Tieftöner haben einen eigenen Verstärker eingebaut, der das Klangbild deutlich verbessert. Wer Markenware zum Spartarif möchte, wird derzeit beim Berliner Internetversender Teufel fündig. Die Concept E-Serie bietet fünf Boxen plus einen aktiven Subwoofer für unter 150 Euro an. In unserem Test schnitt das Set sehr gut ab. Es eignet sich auch, um mittelgroße Wohnräume zu beschallen. Wer nur unwesentlich mehr ausgeben will, bekommt ein fernbedienbares Set und ein 17 Kilo schweres Submonster mit der Bezeichnung Concept E Magnum. Knapp vor den beiden Teufel-Produkten liegt das NS-P230 von Yamaha. Allerdings müsst ihr hier schon rund 100 Euro mehr berappen. Einsteiger mit schmalen Geldbeutel sind mit den Teufel-Produkten aber bestens bedient.

Ziemlich breit

Die wohl teuerste Komponente im multimedialen Konsolenzuhause ist das Fernsehgerät. War ein 16:9-Gerät vor rund zwei Jahren noch luxuriöser Schabernack, werden qualitativ gute Geräte immer erschwinglicher. Viele TV-Programme senden mittlerweile selbst normale Sendungen in 16:9. Die nächste Spielegeneration wird dieses Format ohnehin durchgängig unterstützen. Richtiger Spielegenuss kommt im 16:9-Format erst ab 82 cm Bilddiagonale auf. Von kleineren Geräten raten wir klar ab. Größere 16:9-Geräte bieten zwar noch mehr Spielspaß, räumen aber mit Preisen ab 2000 Euro so manches Konto leer. Verzichten solltet ihr außerdem auf gewölbte

TV-Geräte 16:9/82 cm bis 1000 €

Panasonic TX-32E40D



Panasonic TX-32E40D: Panasonic überzeugt im Einsteigerbereich gleich mit zwei Modellen.

Preis	ca. 700 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	gut

Panasonic TX-32PM11D



Panasonic TX-32PM11D: Aktuelles Modell, das beim Preis/Leistungsverhältnis überzeugt.

Preis	ca. 700 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	sehr gut

JVC AV-32H4SU



JVC AV-32H4SU: Überzeugt in diesem Preissegment mit guter Technik und tollen Bild.

Preis	ca. 800 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	sehr gut

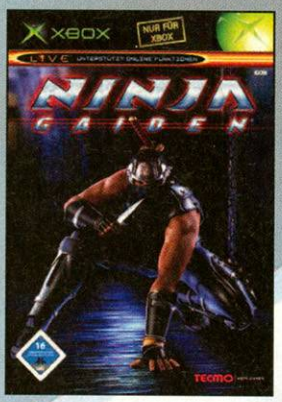
Fünf Spiele, die man audiovisuell genossen haben muss

Halo 2



Bungies neues Werk nutzt die Möglichkeiten von 5.1.-Sound und Breitbild voll aus.

Ninja Gaiden



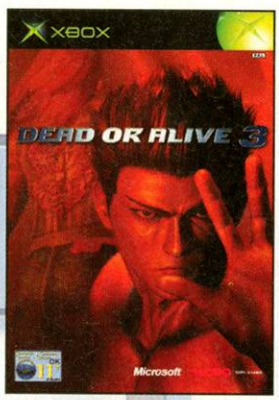
Grafisch ohnehin klasse, macht die Ninja-Metzelei mit 5.1. und Breitbild doppelt soviel Spaß.

Fable



Der Raumklang ist absolut herausragend. Vogelgezwitscher in 3D bringt Spielspaß.

Dead or Alive 3



Der Xbox-Prügelklassiker ist geradezu für einen 16:9-Fernseher programmiert worden.

Amped 2



Im Breitbildformat macht die Sauserei noch mehr Spaß. Kameraleute rufen ortbar in die Szenerie.

Schnäppchensuche

Wer mit Auslaufmodellen glücklich wird und wirklich auf jegliche neuste Technik verzichten kann, sollte sich unsere Schnäppchentipps ansehen. Bei Ebay und Co. finden sparsame Spieler noch Modelle, die Händler gar nicht mehr führen. Dennoch genügen die von uns gelisteten Produkte den Ansprüchen des Einstiegs in die Heimkinowelt.

AV-Receiver
Tipp: Denon AVR 1601
Der Denon-Klassiker kann nur DD 5.1. und DTS. Für knapp 120 Euro ist er aber unschlagbar günstig.

Boxenset
Tipp: Magnat Symbol 5100A
Klein und kompakt. Hier muss man zwar schon deutliche Abstriche machen, dafür ist das Set aber teils unter 100 Euro zu bekommen.

TV
Tipp: Thomson 32WR25EG
Dieser 82cm 16:9-TV ist kaum noch zu bekommen, konnte aber schon zu seiner Markteinführung mit unter 800 Euro punkten.

Bildschirme. Eine flache Bildröhre sieht nicht nur besser aus, sondern bietet auch ein besseres Bild. Im Segment bis 1000 Euro haben wir drei Empfehlungen für euch. Alle drei Geräte haben mindestens zwei Scarteingänge, sind RGB tauglich und PAL60 fähig. Außerdem haben wir darauf geachtet, dass die Produkte ein elegantes Design bieten. Dennoch bitten wir euch darum, die Geräte vor Ort beim Händler nach Möglichkeit anzuschauen, denn nichts wird von Menschen unterschiedlicher wahrgenommen, als die Bildqualität eines Fernsehers. Günstigster Vertreter ist der Panasonic TX-32E40D. Der Fernseher verzichtet auf jeglichen Schnickschnack und beschränkt sich aufs Wesentliche: Top Bild mit 100 Hertz für knapp 700 Euro. Topwerte erzielte auch der Panasonic TX-32PM11D. Dieser ist in großen Elektrofachmärkten für einen ähnlichen Preis zu haben. Der JVC AV-32H4SU ist zwar etwas teuer, hat dafür aber drei Scartanschlüsse. Mit elegantem Design und recht schmalem Abmessungen macht die Glotze über jeder Konsole ein gutes Bild.

Wie ihr seht, muss eine gute Ausrüstung, um die Konsole voll auszureizen, nicht sündhaft teuer sein. Auch wenn die aufgeführten Geldbeträge bei Schülern oder Studenten eine kleine Träne rausdrücken können, der höhere Spielkomfort wird euch nach kleinen Sparorgien wieder dafür entschädigen – das versprechen wir. ***(BS)***



SCRAPLAND

Was Roboter so alles anstellen, wenn man sie allein lässt...



Mit den verschiedensten Vehikeln unterwegs, geht es meist recht **actionreich** zur Sache.

Es gibt ein paar Spiele, die dürfen immer wieder als Vergleichsobjekte herhalten. *GTA*. *Zelda*. *Halo*. Das ist für die Macher dieser Titel sicher schmeichelhaft, für die Entwickler der anderen Spiele aber auf Dauer vielleicht etwas nervig, wenn man deren Kreationen nur als Variation der großen Vorreiter betrachtet. Freilich könnte man jetzt hingehen und *Scrapland* auf ein "Ein bisschen wie *GTA*, nur mit Robotern" reduzieren, aber wäre zu einfach und würde dem Spiel auch nicht gerecht.

Grand Theft Robot

Vergessen wir also mal *GTA* und wenden uns den Robotern zu: Scrapland ist ein Planet, der komplett von Robotern bewohnt ist. Früher war es ein Ferienparadies, aber nachdem die Rohstoffe ausgingen, können dort nur noch Roboter (über)leben. Alles Organische und Biologische ist unerwünscht – wer mit Menschen in Kontakt war, wird erst einmal gründlich desinfiziert. So geschieht es auch dem Roboter D-Tritus, der nach seiner Ankunft in der Roboter-Metropole Chimera einen Job sucht – weil es das Gesetz so will. Leider findet er nichts und wird gezwungen, die übelste Arbeit anzunehmen, die man sich vorstellen kann: Reporter. Mit so einem Job ist man nicht gesegnet, denn auf Scrapland passiert nicht viel Aufregendes. Außer vielleicht der plötzlich auftretende Anstieg von Todesfällen.

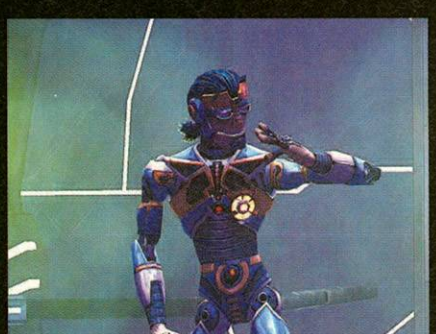
Denn Roboter sterben nicht so einfach. Eigentlich gar nicht. Die Matrix eines jeden Bewohners wird zentral in der "großen Daten-



Welchen Robbi hätten's denn gern? Aus der **Datenbank** wählt ihr euch andere Identitäten aus!



Überall dasselbe: Auch die Welt der Roboter kommt nicht ohne zähe **Bürokratie** aus.



Sieht ein bisschen aus wie Michael Jackson, kann aber weder tanzen noch singen: **D-Tritus**.

"Moral und Gier"

Im Gespräch mit American Mc Gee.

***Xbox Games**: Story-lastig, offen, voller Entdeckungen, Tonnen an Waffen, Fahrzeugenrennen – hört sich an wie GTA. Habt ihr versucht diesen, Effekt zu erreichen oder geht euch dieser Vergleich auf die Nerven?*
McGee: Ich glaube, dass der Vergleich deutlich macht, dass es *GTA* gelungen ist, eine komplette Welt anstatt eines einfachen Videospiels zu erschaffen. *Scrapland* ähnelt *GTA* in dieser Hinsicht, da man auch hier kein einfaches Spiel, sondern eine ganze Welt voller Charaktere, Fahrzeuge und Geschichten kauft. Mit einem der großartigsten Spiele aller Zeiten verglichen zu werden,wird mir wohl nie auf die Nerven gehen.

***Xbox Games**: Worauf habt ihr während der Entwicklung des Spiels euer Hauptaugenmerk gerichtet? Welches sind die Schlüsselelemente, die Scrapland einzigartig machen?*
McGee: Da sind drei Dinge, die das Spiel von anderen seiner Art unterscheiden. Erstens die Story: Wir haben uns eine wirklich epische Geschichte ausgedacht, nach der der Spieler genauso zufrieden verbleiben wird, als hätte er ein gutes Buch gelesen oder sich einen Kinofilm angeschaut. Zweitens der Stil: Der Look und das Feeling ziehen ihre Inspiration aus berühmten Filmen wie *Blade Runner, Das 5 Element, Tron* oder *Star Wars*. Wir sind der festen Meinung, das *Scrapland* eine fesselnde Erfahrung und ein wahrer Augenschmaus für den Spieler sein wird. Drittens das Gameplay: Mit *Scrapland* wollen wir an erster Stelle eine unterhaltsame Geschichte erzählen. Und das bedeutet zugleich, dass oft frustrierende Spielmechanismen wie Tod oder Schwierigkeitsgrad nahtlos in die Story integriert wurden.

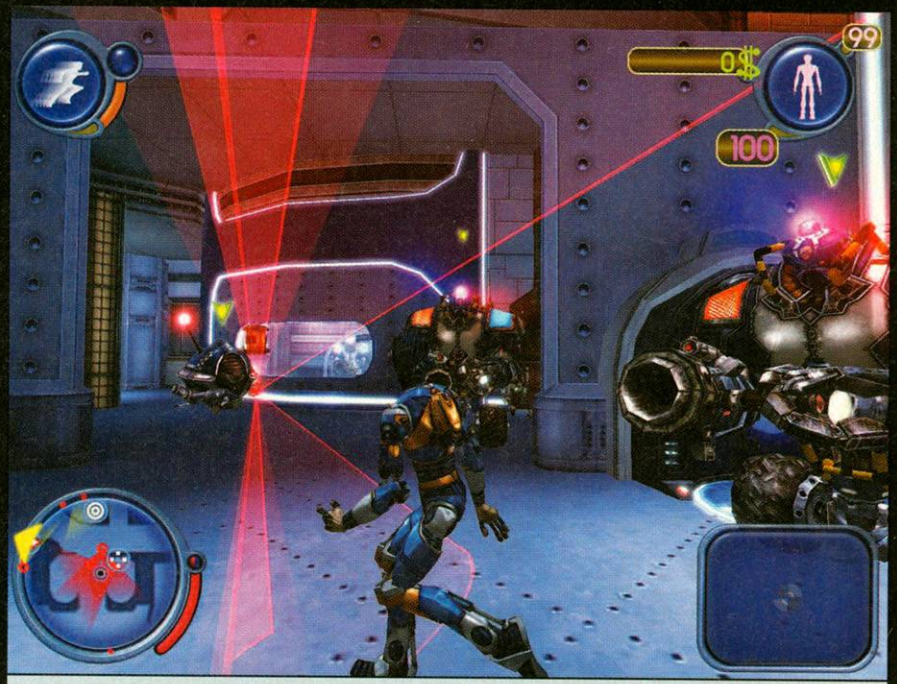
Xbox Games: Wie seid ihr auf die Idee gekommen, eure Welt mit Robotern anstelle biologischer Lebensformen zu bevölkern?
McGee: Diese Idee haben wir unserem Lead-Designer Enric Alvarez zu verdanken. Er ist ein großer Fan von Sience Fiction, die sich mit dem menschlichen Wesen, in und durch Maschinen erlebt, beschäftigt. Die Themen der Story, wie etwa Moral und Gier, sind durch die elektronische Linse einer Roboterwelt betrachtet noch mal so interessant.

***Xbox Games**: Werden die Spieler mehr Hintergrundinformation über diese Welt erhalten? Zum Beispiel die Anfänge der Roboter, wie sich diese Kultur entwickelt hat, oder wer all die Roboter gebaut hat?*
McGee: Ja, all diese Fragen werden im Spiel beantwortet. Die Hintergrundgeschichte für unsere Welt ist riesig und detailliert und erlaubt dem Spieler, tief in die Geschichte von *Scrapland* einzudringen.

***Xbox Games**: Scrapland kommt für PC, Xbox und PS2. Gab es da Versionsunterschiede oder Konvertierungsprobleme? Etwas, dass vielleicht die Spielmechanik oder die Steuerung betreffen könnte?*
McGee: Mal abgesehen von der Steuerung gibt es keine größeren Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen. Auf der Xbox haben wir ein Auto-Lock Feature eingebaut, das unerfahrene Spieler vielleicht während der Raumschiffrennen und -kämpfe hilfreich finden werden.

***Xbox Games**: Obwohl die Xbox eine viel leistungsfähigere Hardware hat, sehen viele Multi-Plattformspiele auf allen Konsolen gleich aus. Warum ist das so – und wird das mit Scrapland auch so sein?*
McGee: Im Allgemeinen entwickeln Teams zuerst für die PS2 und konvertieren die ganze Sache dann so, wie sie ist, auf die Xbox, was bedeutet, dass einiges an Grafik-Power unterwegs verloren geht. *Scrapland* wurde zunächst für den PC, dann für die Xbox und anschließend für die PS2 entwickelt. So bekommt jede Plattform ihre höchstmögliche Grafikleistung ab.

***Xbox Games**: Vielen Dank!*



Hallo, liebe Wachposten! Scannt mich ruhig, denn ich bin ich und habe nichts zu verbergen!

bank" verwaltet. Sollte doch mal jemand "sterben", zahlt derjenige eine Gebühr an die hohen Geistlichen, welche die Datenbank leiten und weiteres Leben gewähren. Nun haben sich aber ein paar Kriminelle an der Datenbank zu schaffen gemacht und eine Menge Bytes gelöscht – was das ganze System zerstört und zahlreiche Roboter-Existenzen beendet. Eure Aufgabe als Reporter ist es nun, diese kriminellen Vorgänge aufzuklären.



Getarnt

Zu diesem Zweck könnt ihr euch aber auch eben jene Datenbank zunutze machen und dank ihr die Formen anderer Roboter annehmen. Kann man sich so vorstellen, dass ihr eure eigene Matrix auf das Zielobjekt schreibt. Welch Wunder der Technik! So könnt ihr euch also beispielsweise in einen Polizisten "verwandeln"



Eine nette Begrüßung ist doch was Feines! Da fühlt man sich ja gleich willkommen!



Auch Roboter haben Gefühle. Ob sich da eine Romanze für D-Tritus anbahnt?



Huch! Wachpatroullien! Jetzt schnell weg, bevor sie uns **scannen** und entlarven!

und in Bereiche vordringen, zu denen normale Zivilisten keinen Zutritt haben. Doch auch dermaßen getarnt ist Vorsicht geboten: Die so genannten "Beholder" haben ein genaues Auge auf euch. Wenn ihr denen zu nahe kommt oder zu lange vor ihnen herum lungert, werdet ihr entlarvt und wandert in den Knast. Denn das Überschreiben der Matrix anderer Roboter ist gleichbedeutend mit Mord – vor allem dann, wenn von dem Betroffenen kein Backup existiert. Mit der Festnahme ist das Spiel allerdings nicht vorbei, denn ihr könnt (und müsst) aus der Zelle wieder ausbrechen. Endgültigen Tod habt ihr also nicht zu befürchten.

Als Schnüffler verbringt ihr den Großteil eures Jobs mit der Suche nach Informationen,





Umm. What do you think of this guy, Spoot-Nick?

Auf einem Roboterplaneten tummeln sich gar seltsame Gestalten.



Ich bin's, D-Tritus! Ihr erkennt mich nicht, denn ich stecke gerade in einem anderen Roboter!

hauptsächlich in Form von Dialogen. Darüber hinaus müsst ihr aber auch Kohle reinbringen. Euer offizieller Auftraggeber ist der Chef der Scrapland News Organization, nebenbei heuert ihr aber noch bei einem Casinobesitzer an und erledigt für ihn dubiose Aufträge. Und das muss unter einen Hut gebracht werden, denn euer Boss sollte möglichst nichts davon mitbekommen, dass ihr nebenbei noch anderen, nicht ganz legalen Tätigkeiten nachgeht.

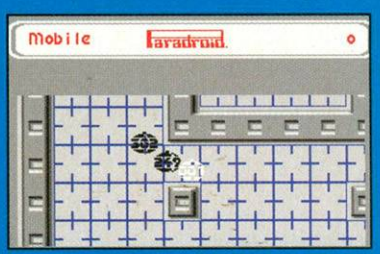
Big City

So ganz ohne Waffeneinsatz kommt aber auch *Scrapland* nicht aus. Und hier kommt man um den Vergleich mit *GTA* nicht herum: Chimera ist nämlich gar nicht mal so klein und zu Fuß kommt man kaum vom Fleck. Also bedient man sich diverser Vehikel, die dann meist auch bewaffnet sind. Der Spielablauf ist in Missionen strukturiert: Kampfeinsätze, Wettrennen oder harmlose Schnüffeleien – erfolgreiche Absolvierungen dieser Missionen ermöglichen euch die verschiedensten Upgrades an eurem Hover-Fahrzeug. Wichtige Orte sind auf einer Karte markiert, um euch in der verwinkelten Stadt zurechtzufinden. Denn Chimera besteht nicht nur aus zwei Dimensionen, sondern schießt mit seinen Gebäuden auch ordentlich in die Höhe. Alternativ könnt ihr auch öffentliche Verkehrsmittel nutzen, um in der reich bevölkerten Stadt ans Ziel zu gelangen.

Mit seinem lustigen Szenario, den skurillen Roboter-Charakteren, witzigen Dialogen und variationsreichen Gameplay-Ansätzen verspricht *Scrapland* ein spaßiges Action-Adventure zu werden. Im Februar nächsten Jahres soll der Titel für PC und Xbox erscheinen. ***(SRÖ)***

Totale Kontrolle

Die Kontrolle über andere "Lebens"-formen zu erlangen, wurde in Videospielen schon öfter umgesetzt. Paradebeispiel für dieses Konzept ist *Paradroid* aus dem Jahre 1985. Als "Influence Device" konnte man verschieden starke Roboterklassen übernehmen, zuvor musste man sie allerdings in einem Logikspielchen besiegen. Misslang die Übernahme einer stärkeren Einheit, fiel man selbst wieder auf die schwächste zurück. Ein ähnliches Konzept wurde in *Space Station: Silicon Valley* aufgegriffen – wie viele andere N64-Titel verschwand auch dieser jedoch schnell in der Versenkung. Der im nächsten Jahr erscheinende GameCube Titel *Geist* geht noch ein paar Schritte weiter: Als vollkommen körperloses Wesen könnt ihr nicht nur andere Lebensformen, sondern auch "tote" Objekte wie Selbstschussanlagen oder Überwachungskameras übernehmen und kontrollieren.





Gestatten: D-Tritus. Ich bin neu hier auf Scrapland und hätte gerne einen Job!

Vertrieb: ..... Deep Silver
Hersteller: ..... Mercury Steam
Genre: ..... ACT
Erhältlich: 04.02.2005

Ersteindruck: Cooles Setting und schräge Figuren – wir freuen uns drauf!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

Der Kampf um die Freiheit wurde zum Kampf ums Überleben.

MEN OF VALOR



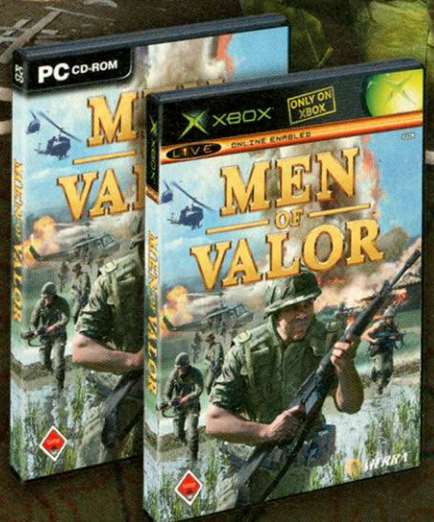
Durchleben Sie Grabenkämpfe, Rettungseinsätze, Helikopterflüge u.v.m. in einer fesselnden Intensität.

www.menofvalorgame.com



Kämpfen Sie sich durch die actiongeladene Einzelspieler-Kampagne oder messen Sie sich im Mehrspieler-Modus mit anderen Spielern.

www.vugames-europe.com



"Unter der Flut von Vietnam-Shootern ist Men of Valor mein Favorit."
- Xbox Zone, 12/2004

"Verdammt packender Spiel-Film - im wahrsten Sinne des Wortes!"
84% - PC Action 12/2004

"Nur wenige Spiele sind so packend in Szene gesetzt wie Men of Valor."
85% - PC Games 12/2004

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

PC CD-ROM SOFTWARE

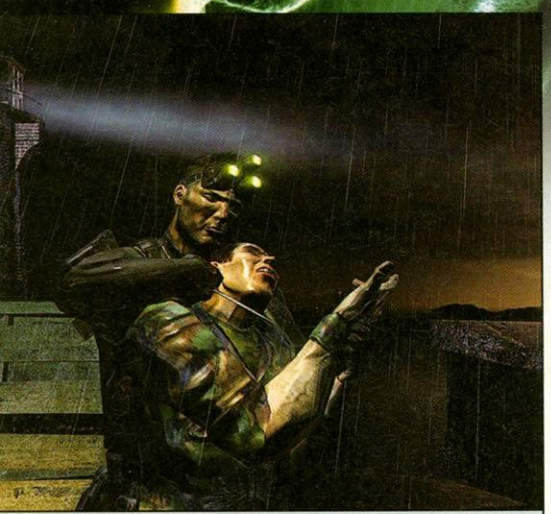
VIVENDI UNIVERSAL games

2015

© 2004, 2015, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von 2015. Men of Valor, 2015 und zugehörige Logos sind Marken von 2015, Inc. Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Unreal und das Unreal Logo sind eingetragene Marken von Epic Games. Microsoft, Xbox, Xbox Live und das Live-Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken der Microsoft Corporation. © 1998-2004, OC3 Entertainment, Inc. und zugehörige Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten. Dolby und das Doppel-D Symbol sind eingetragene Marken der Dolby Laboratories. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

SPLINTER CELL

Chaos Theory



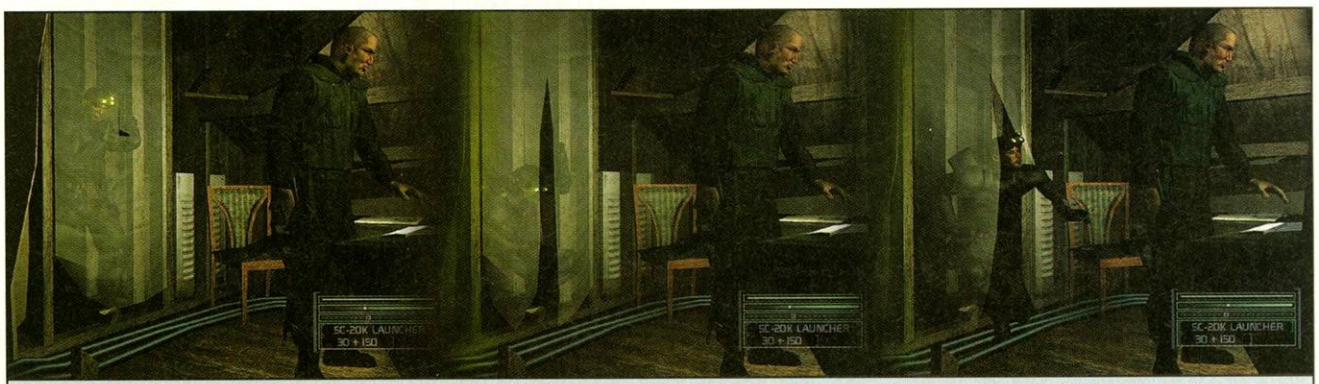
Sams neues Messer im Einsatz. Im Regen und in der Dunkelheit ist der Gegner chancenlos.

Das nennen wir Arbeitsmoral! Splinter Cell mal drei und trotzdem immer besser.

In scheinbar völlig unregelmäßigen Mustern doch etwas Gesetzmäßiges entdecken – damit beschäftigt sich die Chaostheorie. Der nunmehr dritte Teil mit Charaktermime Sam Fisher trägt diesen Titel nicht grundlos. Denn was sich in *Chaos Theory* inhaltlich abspielt, ist zwar typisch Clancy, aber auch sehr verworren. Man stelle sich vor, die Japaner handeln ein bisschen amerikanisch. Sie gründen also eine Spionageabwehreinheit, um Bedrohungen gegen das eigene Land abzuwenden. Mit der japanischen Nachkriegsverfassung geht diese Aktion aber nicht konform. Schnell entfacht zunächst ein Datenkrieg, dann kocht der Ferne Osten. Dass die USA laut Artikel 9 der japanischen Verfassung in einem solchen Fall zur Intervention gezwungen sind, ist nur noch Kosmetik. Fisher ist schon längst auf dem Weg um einen weiteren Weltkrieg zu verhindern…

Hübscher geht's kaum

Wer sich nun wundert, wie Ubi Montreal so fix ein weiteres *Splinter Cell*-Spiel aus dem Hut zaubern können, dem sei gesagt, dass Teil eins und zwei parallel entwickelt wurden, und die Arbeit an Teil



Sam schneidet sich mucksmäuschenstill durch eine Plastikfolie um den Bösewicht zu überraschen.

Fleißige Kanadier

Rainbow Six 4

Am Boulevard St. Laurent in Montreal wird immer wieder darüber beraten, wie man nun am besten die Welt rettet. Kaum haben die Jungs bei Ubi Soft Montreal Sam Fisher einen neuen Auftrag verpasst, rücken sie mit der nächsten Episode unseres furchtlosen Rainbow-Quartetts raus. Diesmal kommt es für Ding Chavez und seine Truppe aber anders als gedacht. Bisher war die multinationale Einheit dafür zuständig, das Leben andere Menschen zu beschützen, diesmal wird Team Rainbow selbst zum Ziel der Angriffe. Während eines Einsatzes verschwindet der deutsche Scharfschütze Dieter Weber. Warum, wieso und weshalb wissen weder Chavez noch wir. Auskunftsfreudiger ist man in Montreal, was die technische Seite betrifft. Die Grafik-Engine wurde von Red Storm neu entwickelt, sieht aber aktuell nur wenig besser aus als die alte. Damit wir uns nicht falsch verstehen, die *Unreal*-Engine von *Rainbow Six 3* gehört noch immer zu den besten auf der Xbox. Der neue Code soll außerdem eine realistische Ragdoll-Physik beinhalten, die gezielt Nahkämpfe optisch hervorheben soll. Ubi kündigt überdies zehn multinationale Einsatzkräfte, darunter Aufklärungs-, Elektronik- und Zerstörungs-Experten an. Es scheint also, als hättet ihr wieder ein größeres Angebot an Begleitern zur Auswahl. Auch an technischen Innovationen im Spiel soll *Rainbow Six 4* nicht sparen: Neue Bewegungsmelder, Rammböcke und das 9mm Micro-Sturmgewehr MTAR-21 stehen zur Wahl.



Noch ist Weber bei den Einsätzen dabei, bald wird er vermisst gemeldet.



Ragdoll-Effekte sollen ein wichtiger Bestandteil der neuen Engine sein.



Schwere Gefechte in Hinterhöfen sollen optisch viel hermachen.



Fisher auf Weltreise. Auslöser für seinen Einsatz ist eine dubiose Spionageorganisation.

drei gleich nach der Fertigstellung von Teil eins begann. Das Gesetz der Serie müsste nun drauf schließen lassen, dass Teil vier schon in Arbeit ist. Doch zuvor wollen wir uns an den viel versprechenden Neuerungen von *Chaos Theory* erfreuen.

Wer den Titel in Bewegung sieht, wird kaum Zweifel dran haben, dass diese Engine *Doom 3* und auch *Half-Life 2* optisch auf die Plätze verweisen wird. Allerdings sind bisherige Präsentationen mit Vorsicht zu genießen. Die liefen allesamt auf Highend-PCs. Die brillanten (das ist ernst gemeint) Lichteffekte sind erschreckend realistisch. Eben lief Fisher noch über trockene Steine, dann beginnt es plötzlich zu regnen und die Steine schimmern und glänzen – ja, es ist kaum von einer Filmszene zu unterscheiden. Diese neuartigen Grafikeffekte sollen nicht nur protzen, sondern wurden auch sinnvoll ins Gameplay eingearbeitet. Da steht etwa ein Wächter hinter einer japanischen Papierwand. Sam sieht dessen Schattenbild,

Splinter Cell – ein Phänomen

Tom Clancy's Splinter Cell kann wohl als die „Marke" der letzten zwei Jahre bezeichnet werden. Ursprünglich als „ein weiteres Clancy-Spiel" abgetan, konnte Agent Sam Fisher bei Veröffentlichung auch die härtesten Skeptiker überzeugen. Erstmals bot ein Spiel eine überzeugende „Schleichatmosphäre", ohne allzu große Schwächen beim ständigen Kampf zwischen Spielbarkeit und Realismus zu zeigen. Der Nachfolger *Pandora Tomorrow* bot zwar wenig Änderungen, konnte aber viele Kritikpunkte verbessern. *Chaos Theory* liegt zeitlich noch näher am Vorgänger, konnte aber auf der E3 2004 schon im Voreld mehrere Preise (Best PC-Graphics, Game of the Show, Best Action Adventure Game, Best PC Game und Best Graphics) gewinnen.





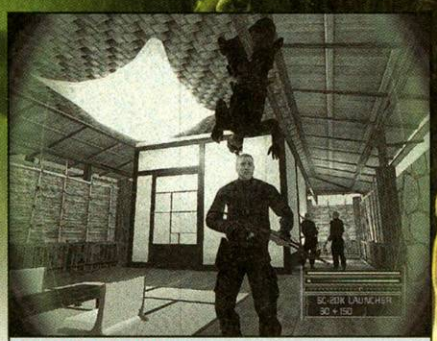
Der Schattenwurf von Objekten ist absolut realistisch und toll ins Gameplay eingearbeitet.



Man achte auf Details wie die Münzen unten im Bild. Splinter Cell wird wieder zur Grafikmacht.



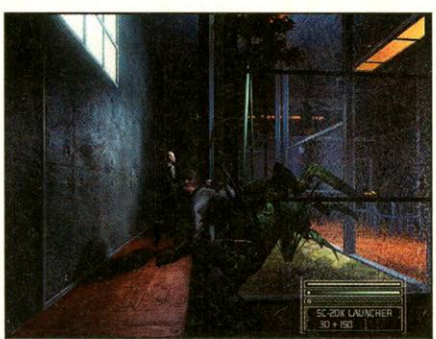
Bei Regen verändert sich die Umgebung optisch völlig! Alles glänzt und reflektiert.



Restlichtverstärker und neue Moves lassen Sam zur absolut tödlichen Waffe werden.

schleicht heran und bricht mit den Fäusten durch das Pergament, um den Schergen zu packen.

Fisher kann in *Chaos Theory* aber auch anders: Nun tritt er etwa Türen ein. Bevorzugt natürlich, wenn sich dahinter eine Wache aufhält. Im nächsten Moment wird aus dem Schleichgott ein waschechter Rambo. In einem Innenhof stehen Sam mehrere Gegner gegenüber. Nummer eins schaltet er mit dem neuen Messer aus, springt dann hinter einen Fels und wirft eine Granate, die einen weiteren Kontrahenten erledigt. Die zwei verbliebenen Gauner erledigt Sam mit der Pistole. Solche Szenen sind möglich, da ihr von nun an eure Waffen über eine Einblendung in der Bildschirmmitte wählen könnt. Ihr kennt das schon aus dem MP-Modus von *Pandora Tomorrow*. Absolut unerreicht sind bisweilen die Szenen, in denen Fisher eine Wache von einem Turm über das Geländer zerrt und in die Tiefe stürzen lässt. Ein erweitertes Ragdoll-System macht so etwas möglich.



Unten rechts wurde eine Anzeige für Geräusche integriert. Wer laut ist, verliert.

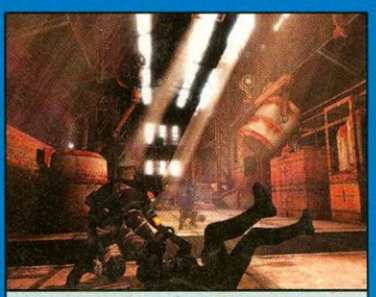
Messer-Sam

Das erwähnte Messer kann Sam im Übrigen nutzen, um Folien und Papierwände aufzuschlitzen. Neu ist auch das „Lärm-O-Meter", das anzeigt, ob sich euer Agent lautlos bewegt. Spielerischer Höhepunkt dürfte der neue Ko-Op-Modus werden. Die Einzelspielerkampagne darf dann auch zu zweit gezockt werden. Dabei rennt ihr nicht nur nebeneinander her, sondern helft euch aktiv. Räuberleitern an Mauern sind dabei nur eine abgefahrene Sache, die Ubi uns verspricht. In Bezug auf *Splinter Cell: Chaos Theory* haben wir aber kaum Sorge. Schaut man sich die Verbesserungen an und vor allem die famosen Vorgänger des Spiels, ist ein Megahit eigentlich vorprogrammiert. Auf Sam Fisher ist eben Verlass. ***(BS)***

Katz und Maus

Der Mehrspielermodus

Splinter Cell Chaos Theory wird die Möglichkeiten bieten, auf speziellen Karten kooperativ zu spielen oder im Versus-Modus gegeneinander anzutreten. In ersterem muss man sich gezielt helfen, sonst sind die Spielziele nicht zu erreichen. Da müssen zu zweit Mauern überquert und Ablenkungsmanöver gestartet werden, um erfolgreich zu sein. Der Versus-Modus ist die weiterentwickelte Variante aus *Pandora Tomorrow*. Als Shadow Net-Agent oder als Argus-Söldner müsst ihr entweder ein Ziel infiltrieren oder verteidigen. Neu sind diverse Spielmodi und neue Technikspielereien, wie ein lichtbrechender Tarnanzug der Shadow Net-Fraktion



Hab ich dich! Ein Söldner hat einen Shadow Net-Agenten geschnappt.



Der neue Tarnanzug kann die Gegenseite ganz schön verwirren.

Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Ubi Soft Montreal
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q1/2005

Ersteindruck: Sam Fisher spricht für sich selbst. Super!

Fertig: start — release

Tendenz:

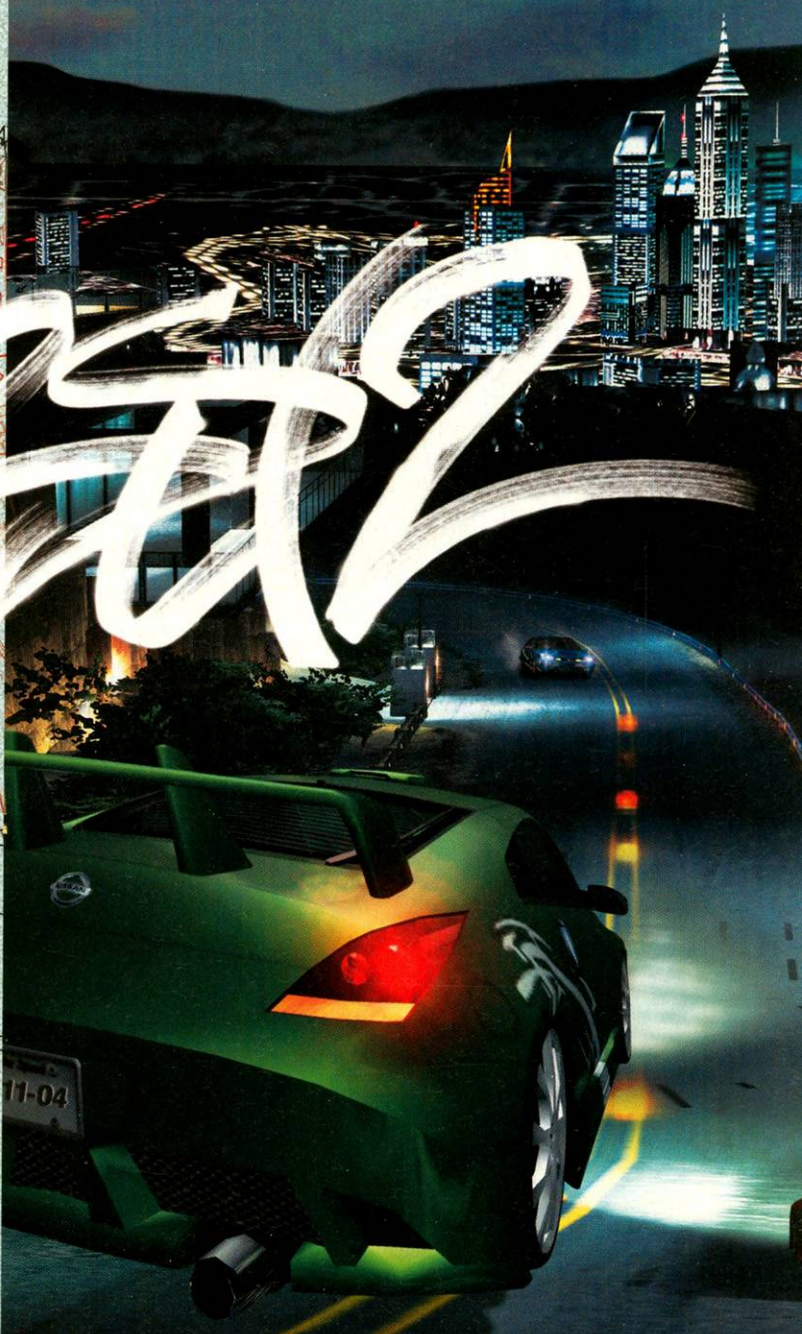
0% — 100%

needforspeed.de

Fahr überall wo du willst.
Fahr überall so schnell du kannst.
Mit dem heißesten Ride der Stadt.



AUGEN AUF
UND FUSS AUFS GAS.





XBOX | XBOX LIVE | PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | PC CD | MOBILE VERSION

INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Mazda RX-8 is used under approval of Mazda Motor Corporation. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, the *Live* logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.

EA GAMES™
Challenge Everything™

ODDWORLD

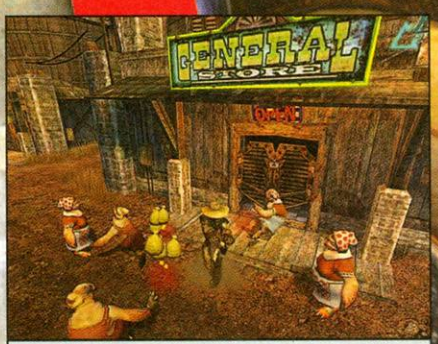
Strangers Vergeltung



Gesucht: Böse Jungs. Tot oder lebendig. Noch warm bringen sie allerdings mehr Kopfgeld!

Reichlich strange, der Neue!

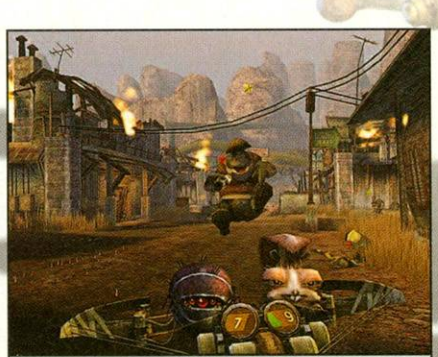
Oddworld ist eine der wenigen echten Videospiel-Legenden. Mit über zehn Jahren auf dem virtuellen Buckel kann die Serie sich wahrlich sehen lassen. Nun hat sich die Entwicklercrew mit EA zusammengetan, um den neusten Teil der Reihe mit extrem viel kreativem Schwung in unsere Regale zu packen. *Oddworld: Strangers Vergeltung* (OT: *Oddworld: Stranger's Wrath*) berührt nur noch am Rande der Story die Vorgängerversionen, lässt euch dafür aber in die Haut des Strangers, zu deutsch: des Fremden schlüpfen. Der verdingt sich in seiner Heimatwelt als gnadenloser Kopfgeldjäger, immer auf der Suche nach dem nächsten kriminellen Space-Schurken. Je höher das ausgesetzte Kopfgeld desto härter die Jagd des Strangers! Natürlich lassen sich die schlimmen Finger nicht einfach so in Ketten legen und wehren sich ihrer Haut. Als passende Argumentationsverstärker steht euch neben euren Fäusten auch eine Spezialarmbrust zur Verfügung. Diese verwendet doch tatsächlich die heimische Tierwelt als Munition! Greift euch einen Käfer vom Boden, ein Stinktier vom Ast oder einen Giftgecko



Wisst ihr mal nicht weiter, weisen euch die zahlreichen Dörfler gern den rechten Weg.



Da motzt der Biologe. Stranger missbraucht die örtliche Fauna als Kanonenfutter.



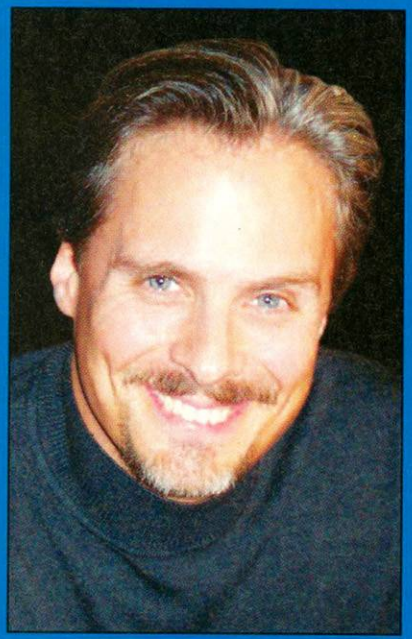
First Person- und Third Person-Perspektive. Beides steht euch frei zur Verfügung.



Kein Kopfgeldjäger-Game ist komplett ohne eine zünftige Whiskeyschänke!

"Genau, was wir wollten!"

Im Gespräch mit Lorne Lanning, Chef des Entwicklerstudios Oddworld Inhabitants.



Xbox Games: Seit zehn Jahren kommen wir nun schon in den Genuss von Oddworld-Spielen. Wie fühlt man sich, wenn man an einer Spiele Serie mit so einem Vermächtnis arbeitet?
Lanning: Müde!

Xbox Games: Oddworld: Strangers Vergeltung zielt auf ein mehr actionorientiertes Gameplay ab als seine Vorgänger. Seid ihr mit dem Ergebnis bisher zufrieden?
Lanning: Ja, wir sind mit dem Endresultat sehr zufrieden und werden morgen wohl Beta-Status erreichen. Das Team hat einen guten Job erledigt und einen enormen Grad an Energie und Leidenschaft in dieses Spiel investiert. Und diese Liebe zum Detail wird dem Spieler sofort ins Auge fallen.

Xbox Games: Die Hauptfigur des Spiels ist ein freakiger Mix aus Alien und mexikanischem Western-Kopfgeldjäger. Wie seid ihr auf so eine Idee gekommen?
Lanning: Ein Alien?! Wir haben uns Stranger nie als Außerirdischen vorgestellt, aber uns dafür bei diversen Tiermerkmalen bedient. Von der Story mal abgesehen... Wir wollten einen Helden, der sich anders spielt und der anders aussieht, aber doch vertraute Eigenschaften besitzt. Er musste sich auf eine einzigartige Weise bewegen und noch dazu erkennbare Nuancen in seiner Laufgeschwindigkeit aufweisen... So dass du erkennen kannst, wann er in der Lage ist, Hindernisse oder andere Charaktere aus dem Weg zu rammen. In dieser Hinsicht mussten wir uns wirklich anstrengen, da seine Fähigkeiten als Schütze sich sehr stark von seinen Nahkampf- und Rammattacken unterscheiden mussten. Die beiden Perspektiven und Spielstile stehen dem Spieler zu jeder Zeit zur Verfügung, also mussten wir sicher gehen, dass Charakterdesign und -bewegungen den verschiedenen strategischen Fähigkeiten angepasst sind. Wir wollten auch, dass seine Bewegungen zu seiner Persönlichkeit und seiner Herkunft passen und nicht das Gefühl hervorrufen, seine Fähigkeiten seien einfach auf einen unpassenden Charakter geklebt worden und hätten keine storytechnische Verbindung zum Gameplay.

Xbox Games: Im Vergleich zu früheren Oddworld-Spielen scheinen das Gameplay und die Spielwelt den Kinderschuhen entstiegen zu sein. Zielt ihr mit Oddworld: Strangers Vergeltung auf eine eher erwachsene Kundschaft ab?
Lanning: Wir zielen auf all jene ab, die ein Faible für Action haben und auch die Faszination von Story, Charakter und einer lebenden, atmenden Welt nicht missen wollen.

Xbox Games: Während unserer Reise durch die Welt eines Kopfgeldjägers hatten wir viele Gelegenheiten, mit einigen neutralen NPCs zu interagieren. Wird die Art und Weise, wie wir mit ihnen umgehen, die Story beeinflussen?
Lanning: Der Hauptplot wird dadurch zwar nicht verändert, dafür wird es euch vielleicht in Schwierigkeiten bringen oder andere kurzfristige Veränderungen nach sich ziehen. Ich will hier noch einmal betonen, das *Oddworld: Strangers Vergeltung* KEIN RPG ist, obwohl wir RPG-ähnliche Elemente wie NPCs, Läden und Quests eingebaut haben. Wir sind der Ansicht, dass diese Merkmale eine lebende, atmende Welt auszeichnen, in der ihr mit Leuten reden müsst, um zu lernen, Geld zu verdienen und eure Fähigkeiten zu verbessern. Trotzdem ist es zuallererst ein Actionspiel, bei dem ihr nicht durch multiple Endsequenzen, Charakterentscheidungen usw. vom eigentlichen Spiel abgelenkt werden sollt. Wir wollten ein Actionspiel erschaffen, das durch eine brillante Story und starke Charaktere begeistert und ein neues Gefühl für den Kampf mit der Waffe oder der blanken Faust schafft.

Xbox Games: Kleine Tiere und Insekten mit einer Armbrust durch die Gegend zu ballern, ist echt spaßig! Wie viele Munitionstypen kann Stranger während seiner Jagd einsetzen?
Lanning: Ihr könnt neun Munitionsarten jagen und verschießen, wovon sich jede allerdings noch einmal zu etwas stärkerem upgraden lässt.

Xbox Games: Seid ihr mit der Implementierung des Gamespeak Features glücklich? Immerhin ist das ganze ja schon so etwas wie eine Tradition der Oddworld-Serie...
Lanning: Ja, wir sind vollends damit zufrieden. Es kann nun ganz natürlich und intuitiv eingesetzt werden, wobei es eine erhebliche Verbesserung ist, die ganze Sache kontextsensitiv über einen Button regeln zu können. Gamespeak verschafft euch Informationen und ermutigt euch, euch mit den unterschiedlichen NPCs zu unterhalten, die euch auf euren Wegen begegnen. Außerdem haben wir eine ganze Menge Humor eingebaut, so dass sich die Kerle von Zeit zu Zeit wie echte Klugscheißer verhalten. Interessanter ist die Tatsache, dass alles, was ihr oder euer Gegenüber euch per Gamespeak mitteilt, auf jeden Fall Bezug zu eurer gegenwärtigen Situation und Umgebung hat. Über 5000 Audioclips im Spiel gehen auf das Konto von Gamespeak.

Xbox Games: Der Wechsel zwischen der Ego- und der Außenperspektive geht in Oddworld: Strangers Vergeltung bemerkenswert gut vonstatten. Welcher Blickwinkel ist eurer Meinung nach der wichtigere der beiden?
Lanning: Unser Ziel war es, diese Entscheidung dem Spieler zu überlassen. Das Spiel musste in beiden Perspektiven stark sein, also haben wir einige Zeit darauf verwendet, die Steuerung flüssig und intuitiv zu gestalten, so dass es möglich ist, häufig zwischen den beiden Blickwinkeln zu wechseln, selbst mitten im Kampf. Wenn ihr einen schnellen Rückzug hinlegen, blitzschnell über Land flüchten, oder sogar ein paar Nahkampf Hit and Run Attacken anbringen wollt... dann ist die dritte Person ideal. Wenn ihr schießen und lebende Munition verwenden wollt... dann müsst ihr in die Ego-Perspektive wechseln. Sobald ihr die beiden Perspektiven allerdings kombiniert, fühlt sich das Spiel viel aufregender und regelrecht filmreif an. Wir haben herausgefunden, dass die Leute, sobald sie herausfinden, dass ihnen zwei Blickwinkel zu Verfügung stehen, anfangen regelmäßig zu wechseln, um die Vorteile von beiden Perspektiven zu erlangen... was genau das ist, was wir uns erhofft haben.

Xbox Games: Werden die Spieler zu Beginn schon etwas über Stranger erfahren? Oder wird das Rätsel um ihn während des Spiels enthüllt? Ist die Enthüllung von Strangers Vergangenheit ein Schlüsselelement des Spiels?
Lanning: Zu Anfang wird der Spieler nur wissen, dass Stranger ein Kopfgeldjäger ist. Ab diesem Zeitpunk seid ihr in der Lage, mehr über ihn herauszufinden. Seine Vergangenheit oder die Vergangenheit seiner Vorfahren, welche sein Schicksal bestimmt, wird weit später im Spiel eine große Rolle spielen.

Xbox Games: Oddworld: Strangers Vergeltung sieht so aus, als wäre es fast fertig. Gibt es einen bestimmten Grund dafür, das Spiel erst nach der Weihnachtssaison auf den Markt zu bringen?
Lanning: Diese Saison ist es eher schwer, mit dem riesigen Angebot mitzuhalten, das andere derzeit auf den Markt bringen. Wir haben Die Vergeltung für lange Zeit zurückgehalten, weshalb es nicht sehr klug wäre, das Spiel jetzt gegen Titel antreten zu lassen, die die Spieler schon gespannt seit mehreren Jahren erwarten. EA hat entschieden, dass Januar die beste Zeit ist, um das Spiel auf den Markt zu bringen. Und wenn die Spieler unser Spiel erst in den Händen halten, sind wir glücklich, egal wie lange es dauert!

Xbox Games: Vielen Dank!



Italo-Western trifft Star Wars trifft das Ding aus dem Sumpf. So kommt die neue Oddworld-Welt rüber.

vom Felsen und ab dafür in Richtung böse Jungs! Ein tierischer Spaß. Und ein typisches Beispiel dafür, dass das neue *Oddworld* sehr viel mehr in Richtung erwachsene Action geht als seine Adventure-Puzzle-Urahnen.

Weltkultur

Wer mit dem Namen *Oddworld* schon etwas anfangen kann, weiß, was ihn erwartet: Eine einzigartige, hochexotische Spielwelt, angefüllt mit fantastischen Ideen und Kreaturen. Ein virtuelles Universum, so echt und glaubhaft, dass man während des Zockens schon mal das Gefühl bekommt, der Fernseher würde einen mitten hinein in diese fremdartige Dimension ziehen. Kein großes Wunder, denn die Atmosphäre von *Oddworld: Strangers Vergeltung* ist fesselnd gut gelungen. Diese Welt existiert nicht nur, nein, sie lebt und atmet! In unserer Preview-Version konnten wir durch eine virtuelle Stadt schlendern, die nur so vor Kultur brodelte. NPCs in Massen, jeder mit einem eigenen Leben, einem eigenen Business, einem eigenen Kommentar. Schade nur, dass das Spiel trotz der enorm fortgeschrittenen Fertigstellung bis ins zweite Quartal 2005 verschoben wurde. Aber: Gut Ding will nun mal Weile haben! In der Zwischenzeit stand uns aber immerhin schon mal Lorne Lanning, Chef des Entwicklerstudios Oddworld Inhabitants in einem umfangreichen Interview Rede und Antwort. ***(BK/CS)***



Stranger ist ein echtes Urviech. Rennend bewegt er sich sogar auf allen Vieren vorwärts.



Die wahre Storyline ist eng mit Strangers Vergangenheit verknüpft.



Neben seiner Armbrust bekommt Stranger auch noch andere Schießeisen in die Griffel.



Hat euer Spielcharakter mal nix zu tun, murmelt er immer wieder sein nächstes Ziel vor sich hin. Nützliche Hilfestelllung.

Vertrieb: ..... EA
Hersteller: . Oddworld Inhabitants
Genre: ..... ADV
Erhältlich: Q1/2005

Ersteindruck: Typisch Oddworld: exotisch, eigenartig, erstklassig!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO.

THE LEGEND OF ZELDA
The Minish Cap

Große Abenteuer brauchen kleine Helden.





ZELDA The Minish Cap

+



Der größte Held von Hyrule ist auf einmal ganz klein. In seinem neuesten Abenteuer muss Link das zerbrochene Schwert in der Miniaturwelt der Minish People wieder zusammensetzen. Erlebe mit Link ein gigantisches Abenteuer, nutze die magische Minish Cap und schrumpfe auf die Größe deiner kleinen Freunde. Riesig! Im Zelda Limited Edition Pak gibts das Spiel zusammen mit dem Game Boy Advance SP im edlen Gold-Look.

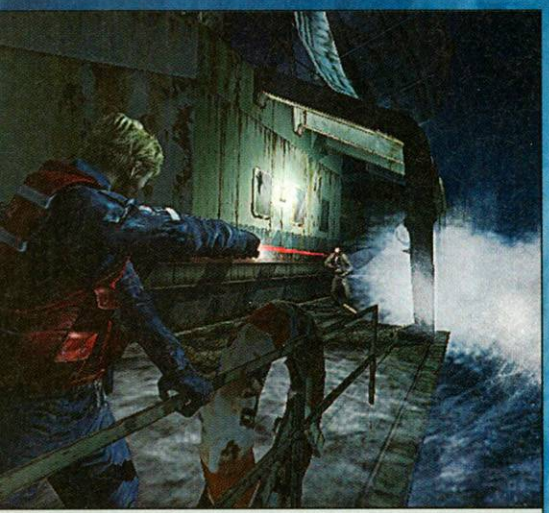
THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
Exklusiv für Game Boy Advance.



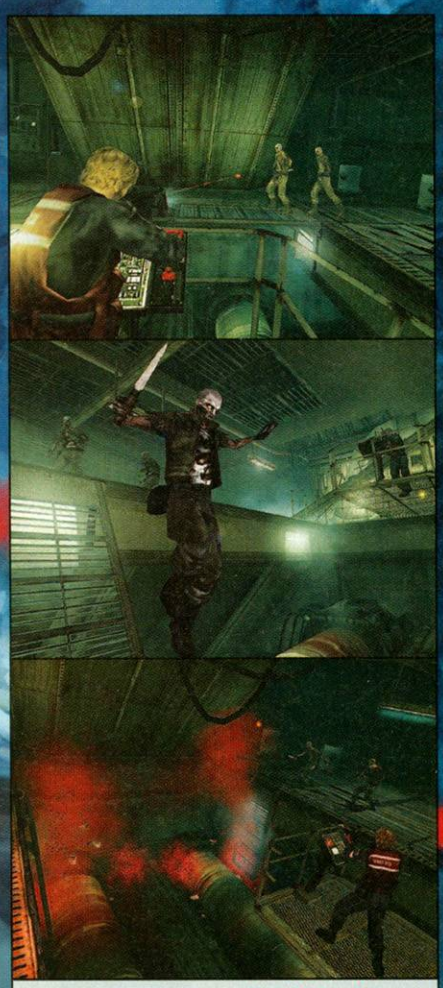
GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de

COLD FEAR



Um richtig zielen zu können, muss sich Tom an der Reling festhalten. Interessanter Ansatz.



Wer schnell schaltet, kann dämliche Zombies in eine lustige Falle tappen lassen.

Ganz und gar nicht kalt: Ubi fischt ein heißes Spiel aus der Behringsee!



Tom Hansen gerät unfreiwillig in eine der größten Schweinereien skrupelloser Wissenschaftler.

Schaut man Tom Hansen ins verwegene Gesicht, sieht man kompromisslose Entschlossenheit. Schon in jungen Jahren nahm ihm die stürmische See den Vater. Seither kennt der blonde Küstenwächter nur ein Ziel: Dem Schlund des Meeres menschliches Leben wieder zu entreißen. Tom wurde schon an allen Ecken der amerikanischen Küste eingesetzt, doch nun verschlägt es ihn in die tödliche Behringsee vor Alaska. Ein verfluchter Ort, vor dem auch ein Hansen Respekt zeigt.

Verbotene Experimente

Grund des Ausflugs ist ein ziellos umher treibender Walfänger in der Nähe der neuen Ölplattform Star of Sakhalin. Dass sich seit neustem auch die CIA für den Bohrturm interessiert, ist Hansen noch recht egal. Er will nur eines: Leben retten. Doch kaum sind er und sein Trupp an Bord des Schiffes, wird ein Mann nach dem anderen von einem unbekannten Gegner dezimiert und Tom steht alleine auf dem schwankenden Riesen. Hier setzt die viel versprechende Horror-Action-Fusion der *Alone in the Dark* 4-Entwickler an. Das verwendete Rezept ist nicht neu, gewinnt aber durch neue Zutaten an frischem Geschmack. Wer Tom Hansen mit



Nicht alle Mitglieder der Besatzung oder der Spezialeinheit sind zu Zombies geworden.



Gerade die Shotgun hat eine enorme Wirkung auf Gegner. Ein Schuss wirft sie meterweit zurück.

einer 45er über das Whalerdeck laufen sieht, könnte darauf warten, einen blonden Solid Snake in *Resident Evil 5* auf einem schwankenden Schiff zu erblicken. Betritt unser Held einen Raum, zeigt sich der typische *Silent Hill*-Horror: Blutverschmierte Wände, zerfetze Leiber und röchelnde Zombies. Bei deren Bekämpfung gibt sich Hansen genauso unbarmherzig wie ein echter Racoon-Cop: Mit einem zielsicheren Schuss verteilt er die Hirnmasse des untoten Feindes mit Vorliebe auf einst blütenweiße Wänden. War's doch nur ein Rumpftreffer, tritt er vorsichtshalber noch mal effektvoll auf die Rübe des Gegners. Problematischer wird es da schon, wenn fiese Monstermutanten mit glühenden Augen an den Decken stockdunkler Gänge auf den Spieler zu rasen. Ein bisschen *Doom 3*-Erfahrung ist dann nicht verkehrt. Ganz klar Erwachsenenunterhaltung.

Wenig Rätsel

Mit Rätseln hat man in *Cold Fear* nicht viel am Hut, erklärt Produzent Matthieu Boulard. Das Spiel soll schneller sein als *Resident Evil*, schockender als *Silent Hill* und klaustrophobischer als *Doom 3*. An vielen Stellen ist das dem französischen Entwicklerteam schon gelungen. Wer nun "Plagiat" schreit, darf sich auf eine richtige Innovation freuen. Das Schwanken des Schiffes hat tatsächlich Einfluss aufs Gameplay. Beim Zielen etwa. Steht ein Gegner einige Meter weit entfernt, ist's fast als hätte Tom in der Küstenspelunke einen über den Durst getrunken. Ihr solltet dann aber nicht zu lange Maß nehmen, denn die nächste Welle könnte euch einfach von Board spülen. Das feuchte Element ist also ein gefährlicher Feind.

Bisher ist *Cold Fear* genau das, was auf der Xbox fehlt: Technisch guter, knallharter Action-Horror mit Monstern, Zombies, verrückten Russen und verbotenen Experimenten, die weiteres Kanonenfutter für blutige Gefechte mit Kalaschnikow, Raketenwerfer und Experimentalwaffen generieren. Wir erwarten zwar keinen Meilenstein des Genres, aber eine echte *Resident Evil*-Alternative für Xboxler kann *Cold Fear* allemal werden. ***(BS)***

"Ohne Splatter würde was fehlen"

Im Gespräch mit Matthieu Boulard und Florian Desforges, Produzenten von *Cold Fear*.

Xbox-Games: Cold Fear nutzt ein interessantes Setting. Welche Idee steckt dahinter?
Matthieu: Wir wollten einfach was ganz Neues. Das Meer als Handlungsort wurde bisher viel zu wenig genutzt. Wir dachten, es würde auch optisch klasse aussehen, das Spiel auf einem Schiff anzusiedeln.
Florian: Dabei kam uns dann auch die Idee mit dem erschwerten Zielen auf dem schwankenden Whaler.

Xbox-Games: Das Spiel setzt dabei sehr auf Splattereffekte. Meint ihr, Cold Fear würde auch ohne einen hohen Gorelevel funktionieren?
Matthieu: Ich denke, es würde was fehlen. Wir mögen Blut in Spielen (lacht). Aber Splatter ist dabei nicht alles. Schockeffekte sind mindestens genauso wichtig. Ich weiß, deutsche Politiker sehen Blut in Spielen nicht so gerne.

Xbox-Games: Ja, das ist aber eine längere Geschichte. Ihr habt uns eine Experimentalwaffe im Spiel gezeigt. Was hat es damit auf sich?
Florian: Diese Waffe wurde von den russischen Wissenschaftlern entwickelt, um die geschaffenen Kreaturen kontrollieren zu können. Zombies etwa laufen wie magnetisiert zum verschossenen Projektil. Der Spieler kann so ein ganzes Rudel festnageln und mit einer Grante in die Luft jagen. Wir hoffen, sie gefällt euch.

Xbox-Games: Auf jeden Fall. Danke für das Gespräch.



Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Darkworks
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q1/2005

Ersteindruck: Guter Action-Horror, der klar in die Resident Evil-Kerbe schlägt.

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

FAR CRY
Instincts

Wer anderen eine Grube gräbt, fällt hoffentlich nicht selbst hinein.



Hinter Palmen und dichtem Gestrüpp sucht ihr Schutz vor den feindlichen Angriffen.

Die Zahl der Videospielentwicklungen aus dem deutschsprachigen Raum ist recht überschaubar. Auf der Xbox wäre da wohl *Yager* aus Berlin zu nennen, in Hamburg wird schon eifrig an *Survivor* gewerkelt und demnächst kommt *Legend of Kay* für die PS2 aus Offenbach. Und dann muss man auch schon nachdenken. Auf dem PC sieht die Sache etwas besser aus, denn Spiele wie *Gothic*, *Siedler* und die *Anno*-Serie erfreuen sich großer Beliebtheit. Der richtig große Knall war aber *Far Cry* von Crytek aus dem nordbayrischen Coburg. Dass ein Ego-Shooter aus deutschen Landen selbst in den USA Wertungen jenseits der 90er-Marke kassiert, geschieht halt nicht alle Tage.

Vorsicht, Falle!

Umso mehr freuen sich Xbox- und PS2-Besitzer über eine Umsetzung auf "ihre" Systeme. Dabei handelt es sich mitnichten um eine 1:1-Portierung der PC-Vorlage. Zwar folgt das Spiel im Groben der gleichen Handlung, hat aber spielerisch einige Erweiterungen zu bieten, so dass man schon fast von einem neuen Spiel sprechen könnte. Ein Feature, auf dass die Entwickler besonders stolz sind, ist das "Trap System", also der Einsatz von Fallen – welche für das Opfer dann in der Regel auch den sofortigen Tod zur Folge haben...

Nun hat ja nicht jeder in seiner Kindheit Survival-Handbücher verschlungen und beherrscht das Aufstellen von Fallen . So könnt ihr in *Far Cry: Instincts* also nicht gleich von Beginn an die ganze Gegend mit Bärengruben und Tretminen zupflastern, sondern müsst euer Handwerk erst einmal erlernen. Dabei wird euch durch die Umgebung schon ziemlich vorgeschrieben, welcher Art eure Fallen sein können. Schließlich befin-



Die PC-Version hatte ziemlich hohe Hardwareanforderungen. Ob die Xbox da mithalten kann?



He, ihr macht mit eurem Bagger den ganzen Urwald kaputt! Dafür müsst ihr jetzt leider sterben!



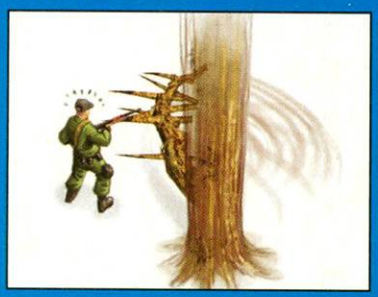
Halo hat euch zu wenig Außenlevel? Dann ist Far Cry sicher genau das richtige für euch!

Angreifende Bäume

Dumdidum! Nix los hier? Keiner da? Laaangweilig!



Was zur...! Ein Ast! Aaaahhhh!



Na toll! Der älteste Trick der Welt, und ich fall' drauf rein!



det ihr euch mitten auf einer tropischen Insel und müsst eure Fallen aus dem zusammenbasteln, was die Natur euch zu bieten hat: Bäume, Sträucher, Grünzeug. Davon gibt es zum Glück genug, so dass ihr beim Aufstellen kaum eingeschränkt seid. Ein paar Äste liegen ja überall rum, somit könnt ihr allerorts eure Fallen aufbauen.

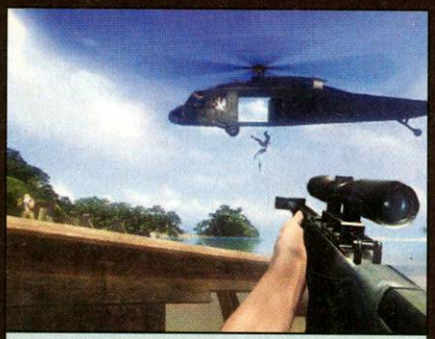
Duck' dich!

Da wäre zum Beispiel der "Branch Whip", also ein gebogener Ast, der beim Zurückschleudern bis zu vier Feinde auf einmal treffen kann (vorausgesetzt, die Gegner sind so doof und latschen zu viert nebeneinander durch den Dschungel...). Dazu ist natürlich ein geeigneter Baum vonnöten, welchen ihr in ein paar Sekunden entsprechend präpariert. Kommt euer Opfer in die Nähe, wird der primitive Mechanismus ausgelöst und – ZACK – fegt eurem Feind der Ast in die Fresse. Wenn's ein paar mehr Leute erwischen soll, bieten sich die "Multi Arrows" an. Eine aus Bambusrohren zusammengesteckte, getarnte Selbstschussanlage. Braucht ein bisschen länger zum Aufbauen, schießt aber mehrere tödliche Pfeile auf einmal ab und hat somit eine höhere Reichweite. Sollte selbst das nicht ausreichen, gibt es immer noch die guten, alten Tretminen – oder "M18A1 Claymore Mines", wie sie im Fachjargon heißen. Bei Auslösung wird innerhalb einer Entfernung von 50 Metern vor und 16 Metern hinter der Mine so ziemlich alles weggefegt — und zwar nicht nur Fußvolk, sondern auch Fahrzeuge.

Fieserweise sind eure Feinde keine totalen Hohlbirnen, sondern können genannte Fallen auch selbst aufstellen. Also solltet ihr vorsichtig voranschreiten und die Umgebung genau beobachten. Das ist natürlich schwierig, wenn ihr euch gerade auf der Flucht befindet. Schlimmer noch, im ungünstigsten Fall könnt ihr sogar in eure eigenen Fallen geraten! Sollte es euch tatsächlich mal erwischen, seid ihr allerdings noch nicht sofort einen Kopf kürzer. Beim versehentlichen Auslösen der Falle ertönt ein charakteristisches Geräusch und ihr habt je nach Falle etwa eine bis drei Sekunden Zeit für entsprechende Gegenmaßnamen. Also merkt euch gut, wo ihr eure Fallen aufgestellt habt, damit ihr nicht beim Versuch, eure Gegner auszutricksen, selbst hineinlatscht! ***(SRÖ)***



Hihi! Da haben die beiden Pappnasen wohl eine unserer Tretminen gefunden, was?



So ein Zielfernrohr ist eine feine Sache. Zumindest für uns – für den Helikopter-Insassen weniger.

"Schmerzhafter Tod"

Im Gespräch mit Lead Designer Jeff Hattem.



XBG: Ein wichtiger Faktor in Far Cry auf dem PC war die unglaubliche Sichtweite. Habt ihr die in Instincts bewahrt?
J.H.: Natürlich! Das Tolle an *Far Cry* ist das Gefühl, während des Spiels frische Luft zu atmen. Ich persönlich habe die Nase voll davon, in dunklen Korridoren eine 90° Kurve nach der anderen zu passieren.

XBG: Ist die Kombination von offenem Gefecht mit Stealth ein Versuch, über das Feeling früherer Shooter hinauszuwachsen?
J.H.: Ich würde nicht sagen, dass wir extra eine Art „Doppelgameplay" erschaffen haben. Nur führt halt ein durchgezogener Abzugsfinger nicht immer zum Erfolg. In einem typischen *Far Cry* Szenario solltet ihr die Feinde strategisch ausschalten.

XBG: Welche Umgebungsarten werden wir zu Gesicht bekommen?
J.H.: In *Instincts* werdet ihr im Paradies ankommen, aber aus der Hölle flüchten. Es wir auch ein paar wirklich originelle Innenlevel geben, zum Beispiel ein Unterwasserlabor. Zudem gibt es einen Mix aus Nacht- und Tagleveln.

XBG: Könnt ihr ein paar Details über die Fahrzeuge verraten?
J.H.: In *Far Cry* geht es darum, von einer Insel zur nächsten zu gelangen. Dafür haben wir zum Beispiel den Marauder, ein Luftkissenfahrzeug. Ich kann die Spielerreaktionen auf dieses Baby gar nicht abwarten!

XBG: Irgendwelche finalen Worte?
J.H.: Haltet euch in Deckung oder macht euch auf ein grauenvollen, schmerzhaften Tod bereit.

XBG: Vielen Dank für das Interview!

Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Crytek
Genre: ..... EGO
Erhältlich: ..... März 2005

Ersteindruck: Erweiterte Umsetzung eines Edel-Shooters – hoffentlich klappt's!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%



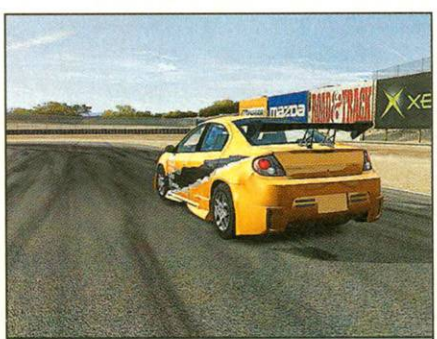
FORZA Motorsport

Für Microsoft ist das Beste gerade gut genug. Auch im Motorsport.

Keine Frage, für Rennspielfans führt kein Weg an der Xbox vorbei. Angefangen mit starken Starttiteln wie *RalliSport Challenge* und *Project Gotham Racing*, wird die Xbox kontinuierlich mit hochkarätigen Racern versorgt. Was aber noch fehlt, ist eine richtig fette, ausgereifte, sportliche Rennsimulation. Ein absoluter Überflieger, ein "Real Driving Simulator" vom Schlage eines Gran Turismo. Dieses hochgesteckte Ziel will Microsoft mit *Forza Motorsport* erreichen.

Zahlen, Daten, Fakten

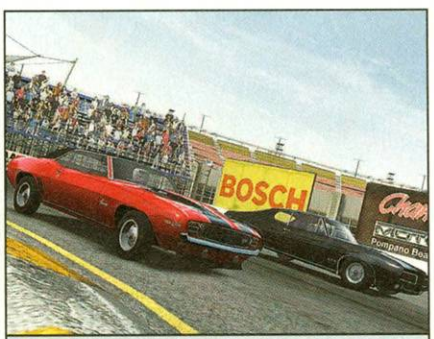
Wenn ein Publisher im Vorfeld auf ein kommendes Spiel aufmerksam machen will, tut er das am liebsten mit Zahlen. Im Forza Motorsport stecken über 200 Fahrzeuge von 60 Herstellern, 60 Strecken im Karrieremodus, 150 Zubehörhersteller und fünf Spielmodi: Arcade, Karriere, Multiplayer, freies Rennen und Zeitfahren. Am wichtigsten ist natürlich der Karrieremodus. Hier wählt ihr euch zu Spielbeginn eine von drei Regionen (Nordamerika, Asien, Europa) aus, was unmittelbare Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf hat. Startet ihr zum Beispiel in Europa, habt ihr fortan hauptsächlich auf Wagen europäischer Hersteller Zugriff – und dies auch meist zu moderaten Preisen. Wagen aus anderen Kontinenten sind zwar auch verfügbar, aber nicht ganz so zahlreich und auch vergleichsweise teuer. Selbiges gilt dann entsprechend für die Wahl einer anderen Region. Bei den Wagenherstellern ist alles



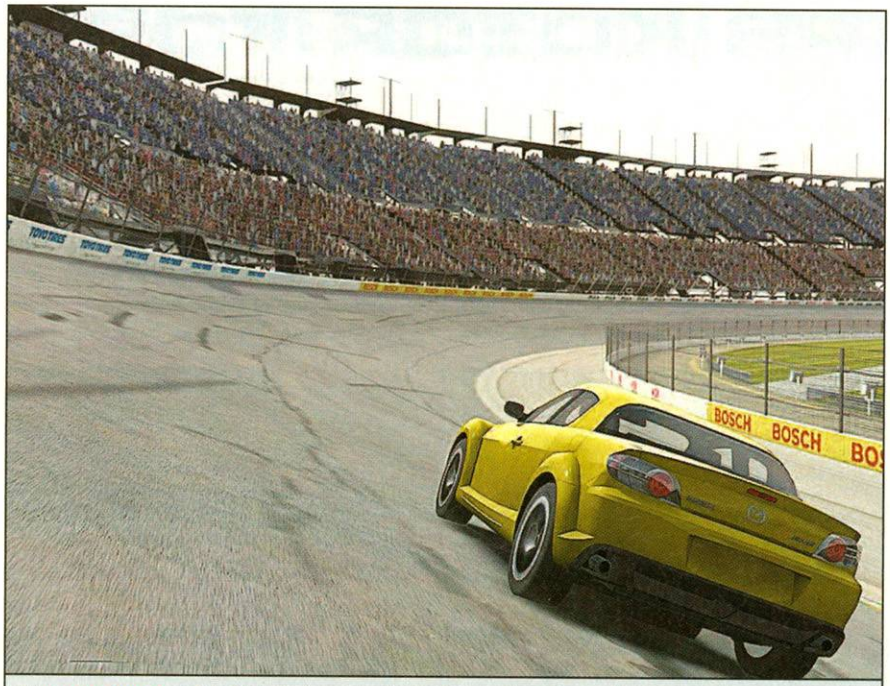
Uh... so eine "coole" optische Gestaltung sieht doch sehr Need for Speed-mäßig aus.



Manch einer wäre mit so einem Wagen sehr glücklich. Bei Forza ist das nur die Einsteigerklasse.



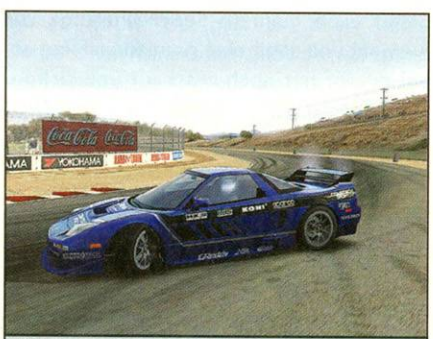
Es müssen ja nicht immer die absoluten PS-Monster sein. Solche Wägelchen haben doch auch Stil.



Die Bremsspuren auf der Straße deuten auf eine hitzige Situation vor kurzer Zeit hin. Das Optikschmankerl wirkt sich auch aufs Gameplay aus.

vertreten, was Rang und Namen hat: Toyota, Honda, Nissan, Mercedes-Benz, BMW, Peugeot, Dodge, Ferrari... die ganze Bandbreite halt.

Die Spielablauf folgt den üblichen Strukturen: Ihr nehmt an Rennevents teil, verdient dadurch Preisgelder und gebt selbige wieder für neue, bessere Fahrzeuge aus oder wertet euren bestehenden Fuhrpark auf. Dabei nimmt technisches Tuning den Löwenanteil ein – optische Spielereien wie Decals und dergleichen sind zwar auch möglich, euer Hauptanliegen ist jedoch, die maximale Leistung aus euren Schlitten herauszuholen. Und das kann schon mal akribische Kleinarbeit werden. Angefangen mit solchen Banalitäten wie Front- und Heckspoilern, nehmt ihr euch später jede Schraube einzeln vor. Im Labor und auf der Teststrecke werden die Ergebnisse gemessen, überprüft und anhand von Diagrammen ausgewertet.



Solche High-Tech-Schlitten verlangen einiges an Können, um sie unter Kontrolle zu halten.

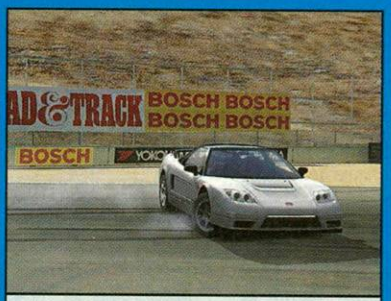
Bis ins Detail

Realistische Fahrphysik ist also der zentrale Bestandteil von *Forza Motorsport*. Ein ausgereiftes Schadensmodell gehört dazu und beschränkt sich nicht nur auf optische Deformierungen. Je nach Einsatz der Fahrhilfen wirken sich die Schäden unterschiedlich auf das Fahrverhalten aus: Mit allen Fahrhilfen darf es ruhig ein bisschen rabiater zugehen, in der Profi-Einstellung genügt schon ein kleiner Rempler, um aus der Bahn zu schleudern. Selbst vermeintliche Kleinigkeiten wie Reifendruck und Hitzeentwicklung werden berücksichtigt. Kleiner physikalischer Exkurs: Die Luft in den Reifen erhitzt sich, dehnt sich aus, die Reifen blähen sich auf, die Auflagefläche wird "runder", die Lenkwirkung nimmt ab.

Und es geht noch weiter: Reifenabrieb bleibt auf der Strecke zurück und sorgt für mehr Grip. Wenn ihr also immer brav im dunklen Bereich der Strecke fahrt, nehmen Beschleunigung und Lenkwirkung zu. Überhaupt wird die Strecke mit ins Renngeschehen einbezogen. Wenn ihr zum Beispiel Bremsspuren auf der Fahrbahn und etwas abgewetzte Lackfarbe an den Wänden seht, wird die folgende Kurve wohl etwas gefährlicher sein. Solche Details sind auch nur mit erstklassiger Grafik möglich, wobei Microsoft mit den hausinternen Edel-Racern *RalliSport Challenge* und *Project Gotham Racing* die Messlatte schon ziemlich hoch legte. Glaubt man den Herstellern, so bestehen allein die Wagen aus 15.000 Polygonen, was in etwa der dreifachen Menge der Wagen aus *Gran Turismo 4* (PS2) entspricht. Frei nach dem Motto: Nicht kleckern, klotzen! ***(SRÖ)***

Multiplayer

Zwar sind noch nicht alle Online-Features bekannt, aber ein paar Details sickerten schon durch. So werden Online-Spieler Autoclubs bilden können und innerhalb dieser eigene Rennen, Rallys und Turniere austragen oder mit ihren Wagen handeln und tauschen. An den zahlreichen verschiedenen Rennvariationen können online bis zu acht Leute teilnehmen. Ergebnisse und Rennzeiten werden in 1.700 (!) Leaderboards (Online-Ranglisten) festgehalten.



"Okay, ich tausche mein Fahrrad gegen deinen Honda. Einverstanden?"



Laut ADAC-Pannenstatistik sind japanische Wagen besonders zuverlässig. Nur so zur Info.

Vertrieb: ..... Microsoft
Hersteller: . Microsoft Game Studios
Genre: ..... RSP
Erhältlich: .....Februar 2005

Ersteindruck: Kommt da ein Gran Turismo-Killer angerast?

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

STAR WARS KOTOR II

Fünf Jahre nach den Ereignissen in *KOTOR* sieht es in der Galaxie düster aus: Die Jedi wurden von den Sith nahezu ausgerottet, die Republik hat ihre Territorien nicht mehr im Griff. Als einer der letzten Jedi widersetzt ihr euch der Hetzjagd durch die Sith. Demnach seid ihr von Beginn an mit dem Umgang der Macht vertraut. Spielerisch bewegt man sich auf gewohntem Terrain: Das Kampfsystem weicht kaum von dem des Vorgängers ab und man besann sich auf dezente Erweiterungen bewährter Qualitäten. Hier ein paar mehr Skills, dort ein paar neue Kräfte – wie das bei Nachfolgern halt so ist. Hingegen wurde die Handlung deutlich ausgebaut: Wo der Vorgänger ja eher einer Aneinanderreihung von Aufgaben folgte, ist *KOTOR II* offener gehalten. Das bringt eventuell die Gefahr eines fehlenden roten Fadens mit sich, ermöglicht aber mehr Tiefgang bei der Story. Und die ist bei einem Rollenspiel ja schließlich das Wichtigste, nicht wahr? ***(SRÖ)***







Vertrieb: ..... EA
Hersteller: .....Obsidian
Genre: ..... RPG
Erhältlich: 17.02.2005

Tendenz:

0% 100%

SUPER MONKEY BALL Deluxe

GameCube-Besitzer spielen es seit Jahren, Dreamcast-Jünger hätten es gerne noch auf ihrer Konsole gesehen: *Super Monkey Ball*. Brillantes Arcade-Gameplay, wie es nur von Sega stammen kann: Euer einziges Eingabegerät ist der Joystick (auf dem Automaten in Form einer Banane), mit dem ihr einen kleinen Affen in einer Kugel durch verzwickte Geschicklichkeitslevel steuert. Wo andere Titel mit pompöser Grafik protzen und dem Spieler mehr Freiheiten geben als ihm lieb ist, wird in *Super Monkey Ball* das Spiel aufs Eigentliche reduziert. Ein ruhiger Daumen und stahlharte Nerven sind alles, was ihr braucht. Die Compilation kommt für Xbox und PS2 und umfasst satte 300 Einzelspieler-Stages: 144 aus dem ersten Teil, 140 aus dem zweiten, plus 46 neue Level, welche exklusiv in der Deluxe-Version zu finden sind – sehr zum Ärger der GameCube-Fans. Hinzu kommen noch alle 12 Party-Spiele beider vorherigen Titel, sowie ein Story- und ein Challenge-Mode. An so viel Affentheater kommt keiner vorbei! ***(SRÖ)***







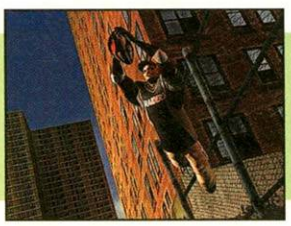
Vertrieb: ..... Sega
Hersteller: .....Amusement Vision
Genre: ..... GSK
Erhältlich: Q2/2005

Bewertung:

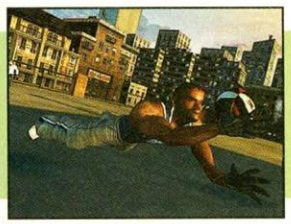
0% 100%

NFL STREET 2

Okay, die bisherigen Sportarten zurück auf die Straße zu verlegen, ist ja nichts Neues. Das kennt man von *NBA Street 1 & 2*, *NFL Street* und demnächst in *FIFA Street*. In *NFL Street 2* wird's aber wirklich abgefahren, denn hier könnt ihr Häuserwände ins Spielgeschehen einbinden und so die verrücktesten Dinge anstellen. Ein Pass kommt zu hoch? Kein Problem, euer Receiver rennt einfach die Wand hoch, springt ab und schnappt sich das Ei. Ein bulliger Verteidiger steht euch im Weg? Ein Matrix-mäßiger Special-Move lässt ihn äußerst stylisch in die Wand krachen. Je cooler ihr an den Wänden entlang tänzelt, desto mehr Style-Punkte prasseln auf euer Konto und füllen die beiden Gamebreaker-Leisten. Der normale Gamebreaker ist aus früheren Titeln bekannt, der neue, zweite Gamebreaker bietet euch mehrere Super-Spielzüge zur Auswahl und spult eine Animationsfolge ab, bei der ihr nur noch zuschaut und sichere Punkte nach Hause fahrt. ***(SRÖ)***







Vertrieb: ..... EA
Hersteller: ..... EA Sports
Genre: ..... SPS
Erhältlich: 13.01.2005

Bewertung:

0% 100%

BROTHERS IN ARMS

Wenn in Zukunft nach dem realistischsten und authentischsten Weltkriegs-Shooter gefragt wird, muss *Brothers in Arms* als Antwort kommen. Ob da die Namensähnlichkeit zur DVD-Serie *Band of Brothers* nur ein Zufall ist? Wie es sich für einen First Class-Shooter gehört, hat auch *Brothers in Arms* einiges an Multiplayer-Modi zu bieten. Zwar sind diese historisch bedingt auf zwei gegnerische Parteien beschränkt (Amis gegen Nazis), doch können sich eure Truppen in zwölf Missionen austoben, welche nahe an den wahren geschichtlichen Ereignissen des Zweiten Weltkrieges liegen und an den entsprechenden realen Schauplätzen stattfinden sollen. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten, wobei jeder Spieler von drei CPU-Teamkollegen begleitet wird. Jegliche Kombination aus Xbox Live, Splitscreen oder LAN ist denkbar: So könnt ihr zum Beispiel zu zweit an einer Xbox im Splitscreen spielen und via Xbox Live gegen zwei andere Spieler in den Krieg ziehen. Höchstwahrscheinlich werden auch einige Zusatzmissionen als Download zur Verfügung stehen. ***(SRÖ)***





Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Gearbox Software
Genre: ..... EGO
Erhältlich: Q1/2005

Tendenz:

0% 100%

MX vs. ATV: Unleashed

Wie der Titel es andeutet, könnt ihr in dieser Offroad-Mischung sowohl mit Motocross-Rädern als auch mit All-Terrain-Vehicles gegeneinander durch die Pampa bretttern. Damit nicht genug, Kuriositäten wie Helikopter oder Golf-Buggys sind auch dabei. Wobei solch eine Mixtur nicht erzwungen ist – wer will, kann es beispielsweise auch bei reinen Motocross-Rennen belassen. Dementsprechend üppig ist der Umfang dimensioniert: 24 professionelle Fahrer brettern mit 50 lizenzierten Fahrzeugen zu 20 Soundtrack-Songs über 50 riesige Strecken – das ist für ein Rennspiel schon recht ordentlich. Neben zahlreichen Spielmodus-Variationen nehmen wieder die Tricks und Stunts eine wichtige Rolle ein. Halsbrecherische Manöver wie eine 360 Grad-Umdrehung sind sowohl auf zwei als auch auf vier Rädern möglich. Als Einzelspieler düst ihr dabei über die weitläufige Landschaft und fahrt die einzelnen Rennen an: Combo Attacks, Free Ride, Hill Climbing, um nur einige zu nennen. Ein ausgewachsener Karriere-Modus ist natürlich ebenso dabei wie mehrere Multiplayer-Variationen online und offline. ***(SRÖ)***





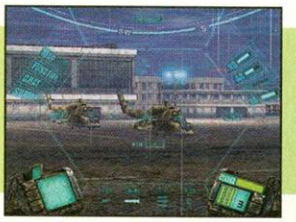
Vertrieb: ..... THQ
Hersteller: ..... Rainbow Studios
Genre: ..... RSP
Erhältlich: 2005

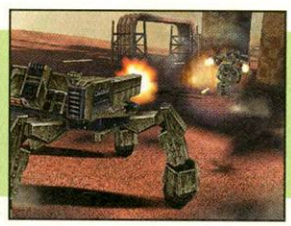
Bewertung:

0% 100%

GUN GRIFFON: Allied Strike

Hat einer von euch mal einen Sega Saturn besessen? Oder besitzt ihn immer noch? Da gab es zwei Mech-Simulationen namens *Gun Griffon*. Etwas später noch eine Fortsetzung auf der PS2, seitdem ist es ruhig geworden. Mit *Allied Strike* werden die Kampfroboter wieder in Betrieb genommen. Im Gegensatz zu den eher trägen Mech-Spielen wie *Steel Batallion* geht es bei *Gun Griffon* aber deutlich tempo- und actionreicher zur Sache, was das Spiel eher zu einem Shooter als zu einem Simulator macht. Dazu ist dann auch kein riesiger Spezialcontroller nötig, denn die Steuerung der "High Mobility Armored Combat Systems" (oder kurz: High MACs) war bei *Gun Griffon* schon immer möglichst simpel gehalten: Laufen, springen, schießen, Waffen und Perspektive wechseln – alles lässt sich auch mit dem Standard-Pad problemlos bewerkstelligen. Ein solches Spiel schreit natürlich geradezu nach Online-Gaming. Hier werden derzeit zwölf Spieler angepeilt, wobei Koop-Missionen in Teams einen zentralen Stellenwert einnehmen sollen. ***(SRÖ)***





Vertrieb: ..... Microsoft
Hersteller: ..... Game Arts
Genre: ..... ACT
Erhältlich: 2005

Bewertung:

0% 100%

CHARTS

● neu
▲ rauf
▼ runter
◆ gleich



Electronic Arts macht seinem guten Ruf als größter Spielepublisher der Welt alle Ehre: Die Charts werden diese Ausgabe von den schnellen *Need for Speed*-Racern angeführt. Aber eines ist doch wieder eindeutig: Autofahren geht in Deutschland noch vor Ballern. In diesem Sinne: Mit Vollgas in einen heißen Spielewinter.

Xbox

	Diese Ausgabe	Letzte Ausgabe	Titel	Vertrieb	Wertung
●	1	-	Need for Speed Underground 2	EA	90%
●	2	-	Halo 2 Limited Edition	Microsoft	94%
●	3	-	Metal Slug 3	Flashpoint	80%
●	4	-	Der Herr der Ringe: Das dritte Z.	EA	85%
●	5	-	FIFA Football 2005	EA	84%
●	6	-	Die Urbz: Sims in the City	EA	88%
▼	7	1	Tony Hawk's Underground 2	Activision	91%
●	8	-	Star Wars: Battlefront	Activision	88%
●	9	-	Kingdom Under Fire: The Crus.	Koch Media	90%
●	10	-	Ghost Recon 2	Ubi Soft	83%
●	11	-	Halo 2 & Xbox Live Starter Kit	Microsoft	94%
▼	12	2	Burnout 3: Takedown	EA	94%
●	13	-	Sonic Heroes (Xbox Classics)	Atari	90%
●	14	-	Spyro: A Hero's Tail	Vivendi	80%
▼	15	5	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft	95%
●	16	-	Need for Speed Underground	EA	88%
●	17	-	Unreal 2: The Awakening	Atari	78%
▼	18	4	Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubi Soft	88%
●	19	-	NBA Live 2005	EA	86%
●	20	-	Simpsons: Hit & Run	Vivendi	76%

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: xboxgames@bristein.com

Platz	Titel	System	Hersteller
1	Half-Life 2	PC	Valve
2	GTA: San Andreas	PS2	Rockstar North
3	Halo 2	Xbox	Bungie
4	Mario 64	N64	Nintendo
5	Crimson Skies	Xbox	Microsoft
6	Dead or Alive 3	Xbox	Team Ninja
7	Halo	Xbox	Bungie
8	Doom 3	PC	id Software
9	Fable	Xbox	BigBlueBox
10	Zelda: The Wind Waker	GameCube	Nintendo

Mike Lewinske (18), Braunschweig

DVD

Spitzenreiter: Herr der Ringe

Die großen Kino-Blockbuster halten auch in den DVD-Charts die Stellung. Allen voran *Die Rückkehr des Königs* als Extended Edition. Warner dürfte sich ohnehin über die eigene Präsenz in den Charts freuen.

Platz	Titel	Vertrieb
1	HdR: Die Rückkehr des Königs	Warner
2	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Warner
3	Fluch der Karibik	Buena Vista
4	Live Aid: Live Aid	Warner Music
5	Last Samurai	Warner
6	HdR: Die Spielfilm Trilogie	Warner
7	HdR: Die Rückkehr des Königs	Warner
8	The Day After Tomorrow (Special Edition)	Fox
9	Matrix Revolutions	Warner
10	Shrek 2: Der tollkühne Held kehrt zurück	Universal

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 2 Limited Edition	Microsoft
3	Madden NFL 2005	EA
4	Need for Speed: Underground 2	EA
5	Halo	Microsoft
6	Call of Duty: Finest Hour	Activision
7	Ghost Recon 2	Ubi Soft
8	Star Wars Battlefront	Lucas Arts
9	Fable	Microsoft
10	Lord of the Rings: The Third Age	EA

RED CHARTS

MARTIN MIRBACH



Spiele Top 3:

1. Godzilla: Save the Earth
2. Halo 2
3. Blinx 2

Buch: Videospiele Jahrbuch
Film: Mit aller Macht
CD: Poe: Die Maske des roten Todes
Und Sonst? Freut sich auf den Urlaub.

BJÖRN SEUM



Spiele Top 3:

1. Prince of Persia: Warrior Within
2. Halo 2
3. Ghost Recon 2

Buch: Sinn: Ist Deutschland noch zu retten?
Film: Tricks
CD: Green Day: American Idiot
Und Sonst? Belegt das triste Novemberwetter mit einem Fluch.

BENJAMIN KEGEL



Spiele Top 3:

1. Halo 2
2. Fable
3. Silent Hill 4: The Room

Buch: Resident Evil: Apocalypse
Film: Die Vergessenen
CD: Rhapsody: The Dark Secret
Und Sonst? Schaut zur Abwechslung mal Japan-TV.

STEFAN SCHRÖDER



Spiele Top 3:

1. Prince of Persia: Warrior Within
2. Halo 2
3. Tron 2.0 Killer App

Buch: A.Kipp: Fröhliches Weihnachtsbasteln
Film: Die Vergessenen
CD: Social Distortion: Sex, Love & Rock'n'Roll
Und Sonst? Muss langsam mal Geschenke kaufen.

TOM GERLACH



Spiele Top 3:

1. Pro Evo Soccer 4
2. Fable (nur die Guten!)
3. Große Haie, kleine Fische

Buch: Computer für Dummies
Film: Der Polarexpress
CD: Zwergenmarsch
Und Sonst? Hat's gern hell und warm.

KARSTEN ROHLOFF

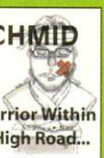


Spiele Top 3:

1. Halo 2
2. Prince of Persia: Warrior Within
3. Crash'n'Burn

Buch: Poe: Der Goldkäfer
Film: Die Vergessenen
CD: Gregorian: The Dark Side
Und Sonst? Hat's gern kalt und dunkel.

CHRISTIAN SCHMID



Spiele Top 3:

1. Halo 2
2. Prince of Persia: Warrior Within
3. Crimson Skies: The High Road...

Buch: Bernhard Hennen: Die Elfen
Film: Sky Captain and the World of Tom.
CD: Rhapsody: Emerald Sword
Und Sonst? Holt den Stahlhelm aus der Garage! Silvester naht!

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%

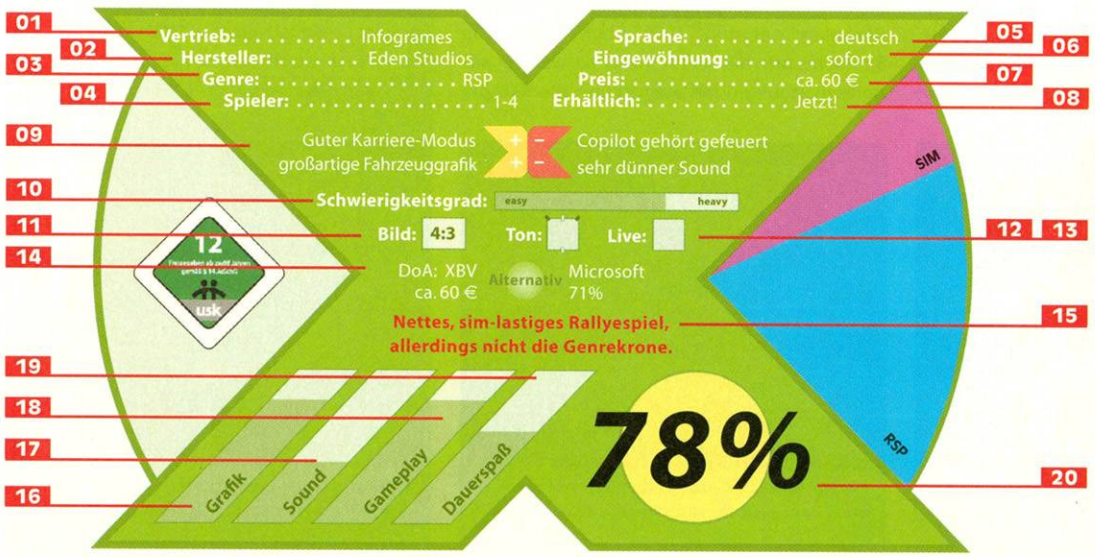
Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Finger weg!

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.





XBG GAMES AWARD

HALO 2

Sci-Fi-Fans frohlocket, euer Erlöser kehrt zurück!

Uiuiui, da ist aber jemand gewaltig angefressen vom Ausgang des ersten *Halo*. Die drei Propheten der Alienstreitkräfte sind gar nicht glücklich darüber, dass "Dämon" Master Chief ihren ersten Invasionsversuch so gnadenlos versaut hat. Natürlich muss ein Sündenbock her. Den finden die alten Eliten schnell in der Form des ehemaligen Anführers der extraterrestrischen Flotte. Und so kommt es, dass zur selben Zeit, in der Master Chief den höchsten Ehrenorden der Erdstreitkräfte einkassiert, sein Widersacher auf seiner Heimatwelt eine äußert unangenehme, öffentliche Foltersession über sich ergehen lassen muss. Doch wer denkt, der Zwist wäre damit beendet, irrt. Denn ein neues Halo wurde im All entdeckt. Und der Wettlauf um den machtvollen Ring beginnt von neuem... mit alt bekannten Gesichtern!

Kampf der Zukunft

Was ist das Halo? Eine Massenvernichtungswaffe? Ein Portal in eine neue, perfekte Welt? Ein Utopia für seine Besucher? Niemand kennt die Antwort. Nur eines ist klar: Jeder möchte den mysteriösen Ring im All für sich in Beschlag nehmen. Und noch bevor die Schlacht um das erste Halo so richtig abgeflaut ist, beginnen auch schon die Kämpfe um das zweite Artefakt! Erneut prügeln sich Aliens mit Menschen mit Brutes mit der Flood. Wie das Ganze ausgeht? Nun, das wollen wir noch nicht verraten. Eines dürft ihr uns jedoch glauben: Bis zum großen Finale schlägt die Storyline einen sehr unerwarteten Weg mit vielen Twists, Ecken und einem handfesten Bürgerkrieg ein.

Zwar hilft es enorm, den ersten Teil von *Halo* gezockt zu haben, Pflicht ist das jedoch nicht, da die Storyline sowieso ein wenig hinter dem klasse Gameplay zurücksteht – zum Glück, ohne komplett abzuflachen. Was *Halo 2* aber unseren Award eingebracht hat, ist die brachiale Action! Waffen gibt es im Spiel reichlich. Da ihr jedoch



Jeder Gegner hat einen empfindlichen Punkt. Findet heraus, welchen!



Noch herrscht Friede auf der Raumstation, doch bald wird sie von Invasoren überrannt.



Allein seid ihr im Spiel nur selten. Des Öfteren werdet ihr von einem Squad Marines begleitet.

Ausrüstungsfibel

Gerade weil *Halo 2* mit einem sehr simplen Ausrüstungsmodell arbeitet, müsst ihr eure Optionen und eure Taktik gut planen. Anders als seine meisten Genrekollegen kann Kollege Master Chief nämlich immer nur zwei Waffen und zwei Typen von Granaten mit sich führen. Vorsicht ist also geboten vor zu starker Spezialisierung. Ein Schnellfeuergewehr und ein Sniper Rifle sind sicher ein vernünftiges Layout. Wer jedoch mit einem Raketenwerfer und einem Scharfschützengewehr in die Schlacht zieht, wird sich beim nächsten Nahkampf sicher gern in den blechverpackten Hintern beißen wollen. Damit euch das nicht passiert, hier ein par Tipps:

Primär/Sekundärwaffe

Eure Primärwaffe sollte immer eine mächtige Nahkampfwaffe sein. Am besten kommen da natürlich MG, Schrotflinte und Plasmakanone. Zur Not taugen auch Handschnellfeuerwaffen und eine Partikelklinge. Eure Zweitwaffe kann dann gerne auch etwas spezielleres sein. Ein Hitzesuch-Raketenwerfer, Granatengeschütz oder ein Scharfschützengewehr. Mit diesem Layout habt ihr auch jederzeit die Möglichkeit, Plasma- oder Splittergranaten einzusetzen.

Beidhändiges Feuern

Die zweite und sehr viel speziellere Möglichkeit des Kampfes ist das beidhändige Benutzen einer Pistole. Ihr könnt zu jeder Zeit zwei beliebige Pistolen verwenden, jeweils eine per Hand. Sie müssen nicht vom gleichen Typ sein. So eine Spezialisierung hat Vor- und Nachteile. Natürlich habt ihr mehr Feuerkraft, mehr Munition und könnt eine Waffe abkühlen lassen, während die andere immer noch feuert. Allerdings könnt ihr nicht zu eurer Sekundärwaffe wechseln oder Granaten einsetzen, ohne zuvor eine eurer beiden Pistolen wegzuwerfen.



Feuern mit einer Hand lässt euch mehr Optionen...



...während beidhändiges Feuern bedeutend mehr Schaden anrichtet.



Herrgott noch mal, seht euch diese Rendermodelle an... dazu kann man wahrlich nicht mehr viel sagen.

maximal zwei davon gleichzeitig mit euch tragen könnt, müsst ihr weise wählen, welche Taktik ihr verfolgt (siehe Kasten). Dieses an und für sich simple System fordert euch ernorm zum Planen auf. Ihr habt eben nicht das richtige Werkzeug für jede Situation, daher ist das Einzige, worauf ihr euch verlassen könnt, euer eigenes Hirn. Man soll es kaum glauben, wie gut dieses unkomplizierte Spielprinzip greift. Actionlastige Shooter neigen häufig dazu, mit der Zeit eintönig zu werden. Damit das in *Halo 2* nicht passiert, wartet Bungie mit zwei spielbaren Charakteren und einem ganzen Rudel an Fahrzeugen auf, die das Gameplay gewaltig auflockern (siehe Kästen).

Rot gegen Blau

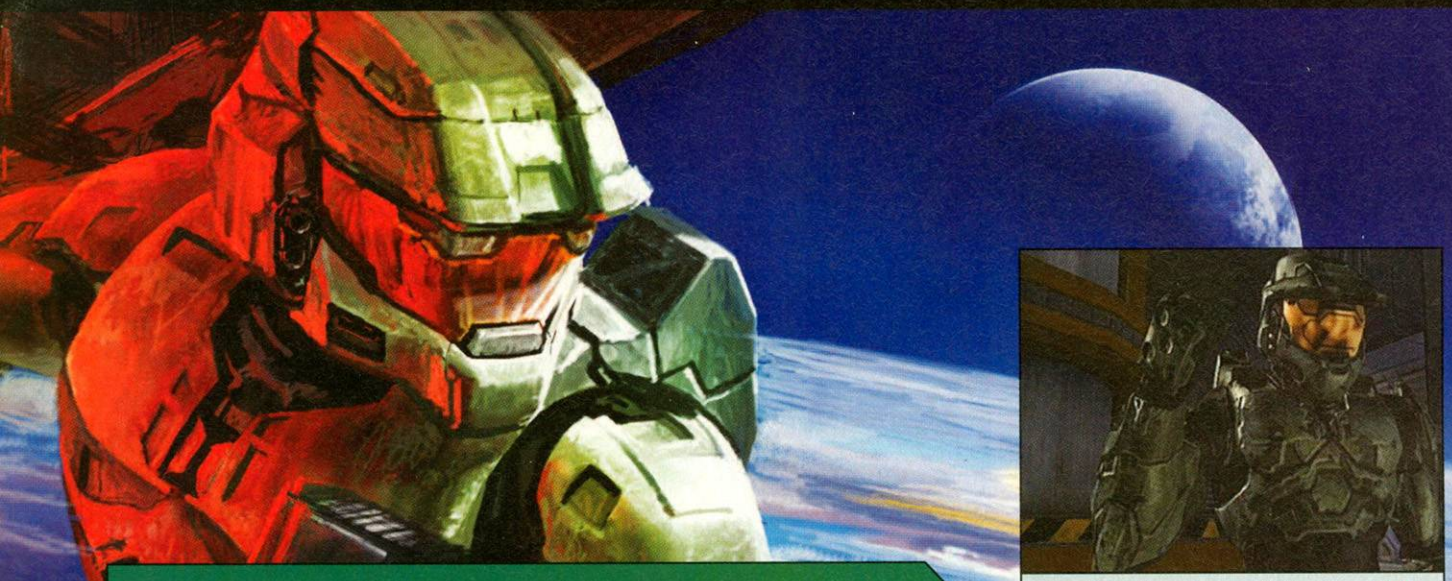
Eingeweihte des *Halo*-Universums werden wohl auch etwas mit der Kult-Internetserie Red vs. Blue anzufangen wissen. Für all diejenigen, die an dieser Stelle nur hilflos eine Augenbraue nach oben heben und "Häh" sagen können: Die Multiplayer-Qualitäten von *Halo 2* machen Laune. Richtig Laune. Egal ob im Splitscreen-Modus zu Hause mit einem Rudel Freunde oder online über Xbox Live mit bis zu 16 Spielern – euch stehen Tonnen von Waffen, Arenen, Spielmodi, Kampfoptionen, Teams und sogar Fahrzeuge zur Verfügung! Keine Frage, der Kampagnen-Modus von *Halo 2* kann sich auch alleine sehen lassen. Doch als Multiplayer-Actionplattform revolutioniert Master Chief locker das halbe Genre. Ihr werdet hier über Monate beschäftigt sein, ganz besonders, wenn ihr euch einem Internet-Zockerclan anschließt. Und wenn ihr doch eher die Abgeschiedenheit eures Kämmerleins bevorzugt, könnt ihr auch gerne mit einem Freund zusammen die Spielkampagne im Koop-Modus durchspielen!



Trotz seiner Fähigkeiten ist der Master Chief keine wandelnde Festung.



Waffen beidhändig zu benutzen hat seine Vorteile.



Riding High

Weit mehr noch als im Vorgänger stehen in *Halo 2* allerlei Fahrzeuge im Mittelpunkt des Geschehens. Das beste dabei: Ihr könnt feindliche Fahrzeuge entern, eine Granate ins Cockpit werfen, um den Fahrer zu vaporisieren und euch dann selbst hinter das Steuer klemmen. Hier eine kurze Auswahl.

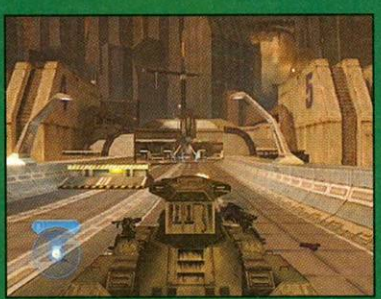
Warthog

Der Klassiker schlechthin und ohne jeden Zweifel DAS Fahrzeug aus *Halo 1*. Der extrem geländegängige Buggy wartet auch in Teil 2 auf talentierte Fahrer und Bordschützen. Großartiges Handling trifft anständige Feuerpower. Dieser Jeep macht einfach richtig Laune!



Scorpion

Der mächtigste Kampfpanzer aus dem Arsenal der Erdstreitkräfte. Er ist zwar langsaaaaam, dafür verschafft er sich auf den zerbombten Straßen des blauen Planeten aber auch ordentlich Autorität. Dafür sorgt neben dem kleinen, montierten MG vor allem der brachiale Mörser, der kleinere Alien-Fahrzeuge mit nur einem Schuss in Trümmer feuert.



Banshee

Dieser Alien-Kampfflieger ist zwar extrem behäbig unterwegs, ermöglicht euch aber völlige, hoch kontrollierte Flugeigenschaften und ein gewaltiges Arsenal an Waffen inklusive Bordkanone und Cluster-Plasmabomben. Feuert die feindlichen Banshees aus den Wolken und erfreut euch an den zu Boden stürzenden Körpern der Aliens.

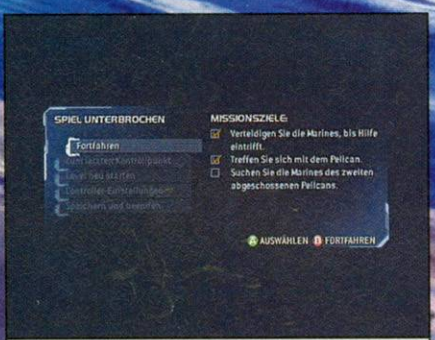


Scarab

Wenn Menschen und Käfer zusammentreffen, endet einer von beiden dann und wann schon mal platt getreten im Boden. Hier geht das Ganze anders aus, als man es evtl. erwarten würde. Die Scarabs sind titanische Kampfpanzer, die auf so manch einen Wolkenkratzer von oben herab herunterlachen... kurz, bevor sie ihn mit ihrem Hochenergie-Plasmastrahl zu Asche verbrennen. Wir machen es kurz: Geht diesen Viechern aus dem Weg!



Die aufwändigen Texturen haben ihren Preis: Dann und wann hängt das Spiel ein bisschen.



Solltet ihr nicht weiter wissen, hilft euch das Mission Briefing. Oder unsere Komplettlösung!



Fahrzeuge wie der Scorpion-Panzer lockern spürbar das Gameplay auf.



Scharfschützengewehre gibt es, wie alle anderen Waffen, als Mensch- oder Alienvariante.

Die Kehrseite der Medaille

Halo 2 ist extrem actionlastig, keine Frage. Um gar nicht erst Gefahr zu laufen, die Sci-Fi-Saga in eine dröge Non-Stop-Materialschlacht ohne frische Gameplay-Elemente verkommen zu lassen, präsentiert uns Bungie im Laufe des Spiels zwei Charaktere, in deren Haut ihr auf eurer großen Reise schlüpft.

Master Chief

Die Legende, der Held, der Chefchecker, die Ikone aus *Halo 1*. Natürlich darf er auch im Nachfolger nicht fehlen. Ausgerüstet mit einem neuen Exopanzer, der noch ein wenig schneller seine Energie regeneriert als in Teil 1. Eine Taschenlampe führt der gute Mann ebenfalls mit sich. **Lieblingsbeschäftigung:** Einen flotten 900 Air mit dem Warthog hinlegen, freiwillig oder nicht.



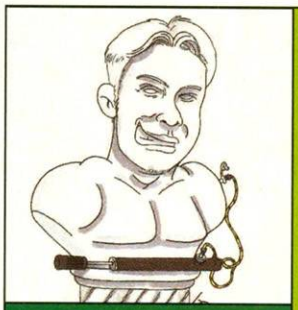
Der Gebieter

Der ehemalige Anführer der Alien-Streitkräfte aus *Halo 1*, der gegen den Master Chief eine bittere Niederlage einfahren musste. Die außerirdische Allianz duldet kein Versagen. Gefangen genommen, frisch gefoltert und öffentlich gedemütigt steht der Gebieter kurz vor seiner Exekution, als die Propheten ihm doch noch eine zweite Chance geben. Ihr schlüpft im Spiel auch in seine Haut – und die lässt sich bei Bedarf sogar unsichtbar machen. **Lieblingsbeschäftigung:** Getarnt an einen Gegner anschleichen und ihm eine Plasmagranate an die Backe tackern.





Nützliche **On-Screen-Informationen** helfen euch durch das komplette Spiel.



Björn Seum

Die zweite Meinung

Die unregelmäßigen Infohäppchen zu *Halo 2* hab ich verschlungen. Als das Spiel dann in meiner Konsole rotierte, merkte ich, dass man sich auch durch zu hohe Erwartungen den Zockermagen verderben kann. Klar, *Halo 2* schmeckt delikat, aber statt den Kuchen neu zu backen, haben die Jungs um Pete Parsons den alten drunter gerührt. Der Singleplayer-Modus hat mich letztlich also enttäuscht. Warum sind die Innenraummissionen noch immer so langweilig wie damals? Warum ist die Engine nur aufgebohrt? Ich frage mich aber auch, warum ich nicht aufhören kann zu spielen. *Halo 2* ist eben nicht brillant, sondern "bloß" verdammt gut.



Was **Multiplayer-Optionen** angeht, lässt Halo 2 keine Wünsche offen.



Kontrollpunkte speichern automatisch und regelmäßig euren Fortschritt ab.

Brachialperformance

Schon während ihr euch die enorm umfangreiche Intro-Sequenz vor eure ballergierigen Augen führt, wird euch ganz schnell klar: *Halo 2* lässt so richtig den Grafikbizeps zucken! Was Bungie da wieder aus den Prozessoren unseres schwarzen Kastens herauskitzelt, ist aller Ehren wert und kann einem schon fast Angst machen. Die Rendersequenzen bauen allein schon durch ihre exotischen Geschöpfe und die prachtvolle Darstellung eine enorm dichte und glaubhafte Atmosphäre auf. Im Spiel selbst könnt ihr vor allem auf der Erde die ganze Pracht der Grafikengine erkennen, während die ewig grau-metallischen Raumstationen einfach ein wenig öde wirken. Beleuchtungs- und Partikeleffekte und Bump Mapping lassen uns ebenfalls auf unser Headset sabbern. Womit wir auch gleich beim Thema Sound wären. Musik und Effekte werden euch gnadenlos an eure Dolby-Anlage fesseln, keine Frage. Nur die Sprachausgabe mag uns einfach nicht so recht aus dem Sitz schleudern. Sicher, man kann ganz deutlich die Mühe der deutschen Synchronisation erkennen... aber echte Feinschmecker mit entsprechenden Sprachkenntnissen werden sich halt doch wieder das englische Original geben. Dieses kleine Halbmanko verkommt aber wie ein Fürzchen in dem Actiontornado namens *Halo 2*! Auf geht's, kaufen! Vielleicht sehen wir uns ja in einem Internetduell wieder! ***(BK)***

Vertrieb: Microsoft
Hersteller: Bungie
Genre:
Spieler: 1-16
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 15 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

atemberaubende SciFi-Optik
geile Multiplayer-Optionen
intensivste Non-Stop-Action
zwei spielbare Charaktere

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy
Bild: 16:9 **Ton:** · **Live:** ✓

16 usk

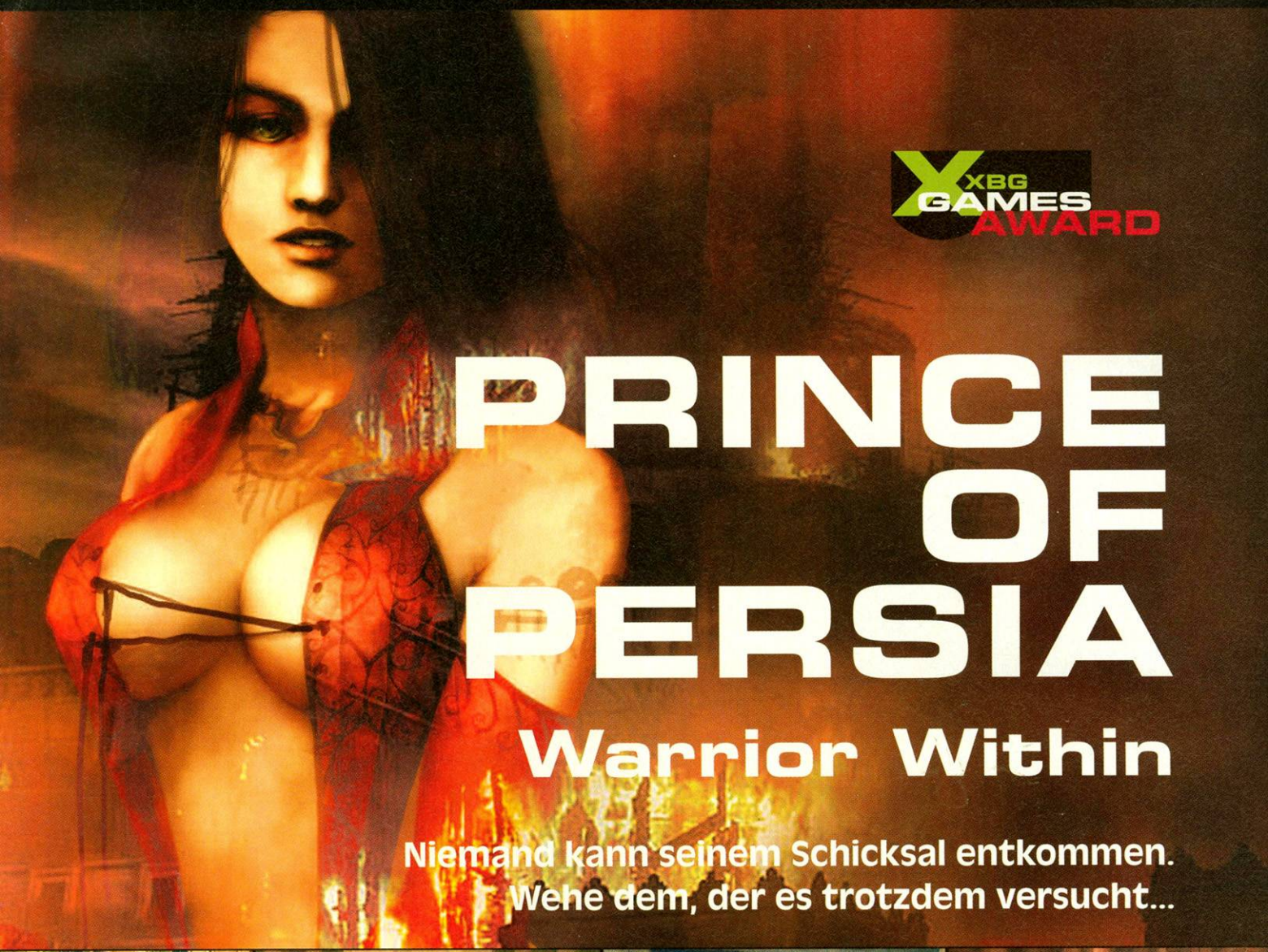
Conflict: Vietnam ca. 60 €
Alternative
Ubi Soft 80%

Grandiose Sciencefiction-Saga im derbsten Metal-Gewand.

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

94%

ECO



XBG GAMES AWARD

PRINCE OF PERSIA

Warrior Within

Niemand kann seinem Schicksal entkommen. Wehe dem, der es trotzdem versucht...



Sieht aus wie gemalt, aber das ist wirklich **Echtzeitgrafik**.



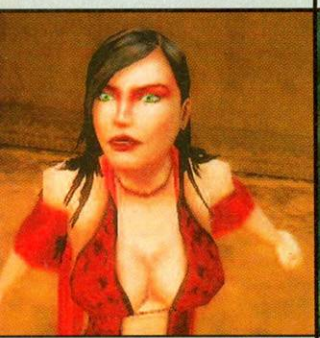
Vier Frauen auf einmal können ja ganz reizvoll sein. Aber nicht, wenn sie einen töten wollen!



Solche Truhen enthalten meistens **Artwork für die Galerie**, manchmal aber auch nützliche Sachen.



Wie schon im ersten Teil ist der Prinz ein **zuverlässiger Akrobat**.



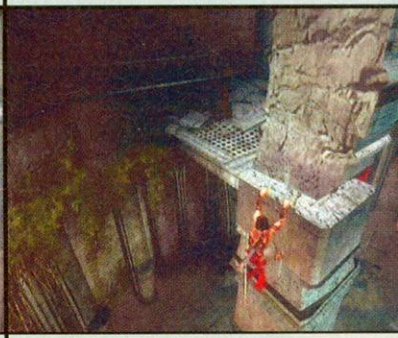
Jeder Mann hätte bei dieser Frau nur **EINEN Gedanken**.



Solche Portale schicken euch **mehrere hundert Jahre** durch die Zeit. In beiden Richtungen.



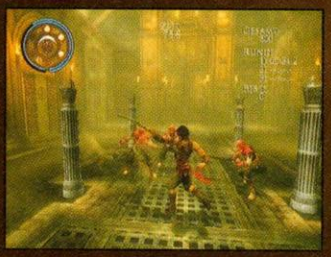
Höhenangst ist hier fehl am Platze. Aber einen Fehltritt kann der Prinz noch abfangen.



In der **Gegenwart** sieht alles sehr düster und ruiniert aus.

Xbox Live

Die Xbox-Version bekam exklusiv zwei Online-Spielmodi spendiert. Im "Zeit-Angriff" müsst ihr einen vorgegeben Parcours so schnell wie möglich innerhalb eines Zeitlimits durchlaufen. Das ist nicht leicht, denn erstens lauern unterwegs Gegner, zweitens habt ihr einfach keine Zeit, euch umzusehen und drittens bricht gerne mal der Weg unter euch weg und zwingt euch zur Eile. Im "Arena-Kampf" steht ihr ebenfalls unter Zeitdruck, hier müsst ihr allerdings Horden von Gegnern bekämpfen. Weitere Level für diese Spielmodi könnt ihr per Xbox Live herunterladen und die eigene Leistung in eine Online-Rangliste eintragen.





Warrior Within – der Krieger in dir. Treffender könnte der Titel nicht sein, denn mit dem zynischen Sonnyboy aus *The Sands of Time* hat der heutige Prinz nicht mehr viel zu tun. Kann man irgendwo auch verstehen: Wenn man ein bisschen an der Zeitlinie herumbiegt, dadurch sein eigenes Schicksal verärgert und daraufhin Jahre lang von dem Dämonen Dahaka gejagt wurde, schlägt sich das irgendwann in der Persönlichkeitsentwicklung nieder. In seiner misslichen Lage sieht der Prinz nur einen Ausweg: Um die ganzen Zeitspielereien aus *The Sands of Time* ungeschehen zu machen, muss er die Erschaffung des Sandes der Zeit komplett verhindern – und dazu in die Vergangenheit reisen. Ob das so funktionieren wird?

Zeitreisen sind ungesund

Dass ein Nachfolger qualitativ besser wird, ist keine Selbstverständlichkeit. Doch bei *Warrior Within* wurde dieser Anspruch erfüllt, und zwar auf die einzig richtige Art und Weise: Beseitigung der Kritikpunkte des Vorgängers, spielerische Weiterentwicklung, dabei aber die Haupt-Qualitätsmerkmale beibehalten, und schließlich technischer Fortschritt. Gehen wir der Reihe nach durch: Was bei *The Sands of Time* am meisten nervte, waren die Kämpfe. Das Kampfsystem war zwar an sich gut und die Fights sahen auch sehr stylisch aus, aber immer nur in Horden von zig Gegnern angegriffen zu werden, wurde irgendwann eher lästig denn motivierend. Anders nun in *Warrior Within*: Die Gegner kreuzen häufiger euren Weg, dafür aber nicht mehr ganz so zahlreich. Das kommt dem Spielfluss zugute und macht das Spielerlebnis ausgeglichener. Statt frustiger Durststrecken ("Mann, wie viele kommen da denn noch?") wird mehr Spannung erzeugt, weil hinter jeder Ecke wieder ein paar Dämonen stecken können. Eine kleine, aber wichtige Änderung wurde auch beim Speichersystem vollzogen: Gespeichert wird nun an den Wasserbecken, an denen ihr auch eure Energie auffüllt. Das hat den unschätzbaren Vorteil, dass man beim Neuladen kerngesund ist.

Spielerische Weiterentwicklung: Neben dem modifizierten Spielablauf wurde das Kampfsystem deutlich erweitert. Eure Möglichkeiten, die Diener der Finsternis zur Strecke zu bringen, sind ebenso zahlreich wie vielfältig. Allein der Gebrauch von einer oder zwei Waffen birgt unzählige Angriffsformen in



Kopf ab, die erste: Solche Szenen dürften die Alterfreigabe durch die USK erklären.



Kopf ab, die Zweite: Mit zwei Säbeln köpft es sich doch viel besser als mit nur einem.



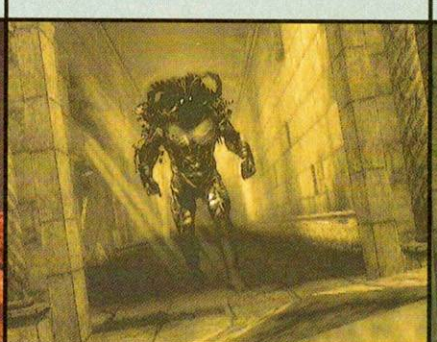
Mit einem gezielten Wurf lassen sich auch weiter entfernt stehende Gegner enthaupten.



Bewegliche Kreissägen erfordern Timing, um sie zu passieren.



Einfach nur draufkloppen reicht oft nicht. Manche Gegner hüpfen über euch hinweg.



Gestatten: Dahaka. Kopfgeldjäger im Auftrag der Zeit. Hat es auf den Prinzen abgesehen.



Sich zum Angriff von der Wand abzustoßen ist zuverlässig, aber nicht sehr effektiv.



Immer nur Köpfen. Man kann seine Gegner auch anders zerteilen.



Vor jeder Szene bekommt ihr einen Überblick über die Umgebung.

sich, für Fernattacken könnt ihr auch mit eurer Sekundärwaffe werfen. Ersatz gibt es von den Gegnern: Entweder stehlt ihr die Waffe im Kampf oder sammelt sie einfach vom Boden auf. Gerne lässt sich auch die Umgebung mit in die Kämpfe einbeziehen: Ihr stoßt euch von Wänden ab, wirbelt um Stangen herum und aktiviert gezielt tödliche Fallen. Köpfen, werfen, K.o. schlagen, aufspießen, erwürgen, zweiteilen – selbst nach Stunden langem Spielen probiert ihr neue Variationen aus, eure Feinde zu beseitigen.

Prince of Darkness

Qualitätsmerkmale beibehalten: Jau, damit sind natürlich die vielen Rätsel gemeint, die euer Gehirn und eure Fingerfertigkeit gleichermaßen fordern. Nachdem ihr euch in der Näheren Umgebung orientiert habt, geht die Grübelei los. Wo muss ich hin? Wie komm ich da hin? Wo geht es jetzt weiter? Und im gleichen Augenblick springt euch die Lösung entgegen. Ihr lauft an Wänden entlang (teilweise unter Zuhilfenahme eines Seils), klettert Felsen hinauf, balanciert über hohe Abgründe, schwingt von einer Stange zur nächsten und betätigt hier und da einen Schalter. Zwischendurch weicht ihr tödlichen Fallen wie aus dem Boden hervor schießenden Dolchen oder rotierenden Sägeblättern aus. Sollte mal etwas schief gehen, könnt ihr die Zeit ein paar Sekunden zurückspulen und es noch mal versuchen. Wieder erweist sich die Steuerung als Hochgenuss. Um Entfernungen, Perspektiven und pixelgenaue Positionierungen braucht ihr euch keine Gedanken machen: Einfach Joysrick in die grobe Richtung drücken und springen – passt schon!

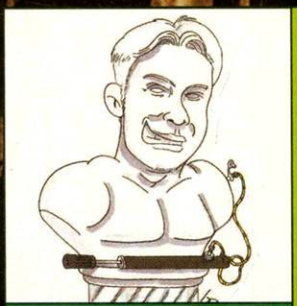
Technischer Fortschritt: Dieser ist in erster Linie im Leveldesign zu beobachten. Die Texturen sind viel abwechslungsreicher und detaillierter, was der geheimnisvollen Atmosphäre zugute kommt. Damit einher geht die stilistische Entwicklung: *Warrior Within* ist deutlich martialischer und düsterer als *The Sands of Time*. Während des Spiels durchlauft ihr zwei Zeitepochen mit ein paar hundert Jahren Distanz. In der Vergangenheit erstrahlt noch alles in orientalischem Glanz mit stimmungsvoller Beleuchtung, in der Gegenwart schlagt ihr euch durch vergammelte und pflanzenüberwucherte Ruinen, die durch den verdreckten Himmel in unheimliches Grau getaucht sind. Die musikalische Untermalung stammt übrigens von der Metal-Band Godsmack, die in den Kämpfen und Zwischensequenzen ihre orientalisch angehauchten Gitarrenriffs erklingen lässt.

Zugegeben, richtig neue Gameplay-Elemente findet man bei *Warrior Within* nicht. Es wurde halt hier und da viel verbessert, verfeinert und nachbearbeitet. Wie ein ungeschliffener Diamant, der jetzt in neuem, aber anderem Glanz erstrahlt. Denn wie auch *The Sands of Time* ist *Prince of Persia: Warrior Within* eine wahre Softwareperle und ein Schmuckstück in jeder Sammlung! ***(SRÖ)***

Die deutsche Version

Für die deutsche Lokalisierung wurden als Synchronsprecher unter anderem Judith Brand und David Nathan ins Studio geholt. Judith Brand ist die deutsche Stimme von Monica Belucci, welche wiederum in der englischen Fassung die Rolle der Kaileena spricht. David Nathan übernimmt den Part des Prinzen und ist u.a. als Synchronstimme von Johnny Depp bekannt.





Björn Seum

Die zweite Meinung

Adel verpflichtet noch immer, war mein erster Gedanke, als ich *Prince of Persia: Warrior Within* spielte. Da springe ich mit einer kinderleichten Steuerung durch grandios aussehende Gewölbe, laufe fiesen Gegnern an der Brust empor, um ihnen schließlich stilvoll hinterrücks den Wanst aufzuschlitzen. Und noch etwas beeindruckt mich: Jump'n'Run-Elemente müssen nicht unweigerlich ein buntes Spiel zur Folge haben. Es macht also richtig Spaß mit dem neuen Prinzen durch die Jahrhunderte zu hüpfen. Trotz des geringen Zeitabstandes hat es das Ubi-Team in Montreal geschafft, nicht bloß einem lauwarmen Aufguss des ersten Teils zu programmieren, sondern eine heiße Fortsetzung.



Die Gegner tauchen jetzt in kleineren Gruppen, dafür aber häufiger auf.

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Genre: ACT
Spieler: 1
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 30 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ verbessertes Kampfsystem
\+ perfekte Steuerung
\+ sehr dichte Atmosphäre
\+ exzellentes Leveldesign

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

PoP: Sands of T. ca. 50 €
Alternative
Ubi Soft 92%

Die Rache des Prinzen: böser, düsterer, brutaler – und besser!

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
kein Multiplayer

93%

CSK
JNR
ACT

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030 962777 77
Ladenöffnungszeiten täglich von **10-22 Uhr**

Spieleberater
Lösungsbücher
www.videogame.de



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **4,95€**



Spiel: **54,95€**
Lösungsb.: **4,95€**



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **14,95€**



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **14,95€**



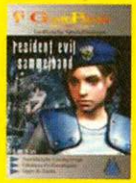
Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **4,95€**



Spiele **auf anfrage**
Lösungsb.: **14,95€**



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **14,95€**



Spiele **auf anfrage**
Lösungsb.: **12,95€**

Händleranfragen erwünscht!

! Über 700 Lösungsbücher für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95€ !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Final Fantasy X 2
- Final Fantasy 10
- Kingdom Hearts
- Zelda – The Windwaker
- Grand Theft Auto: Vice City
- Dark Chronicle
- Silent Hill 3
- Baphomets Fluch 3
- Balduns Gate Dark Alliance 1 oder 2
- Ratchet & Clank 2
- Legacy of Kain Defiance
- Final Fantasy Origins
- Resident Evil Outbreak
- Project Zero
- Zelda Majoras Mask
- Summoner 2
- Jak 2-Renegade
- Zelda Ocarina of Time
- Ratchet & Clank 1+2
- Rayman 3
- Champions of Norrath
- Myst 3
- Onimusha 2
- Doom 3

! NEU NEU - ab sofort - NEU NEU !
Schummelmodule
Cheat CDs
englische Lösungsbücher

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferung innerhalb Deutschlands zzgl. 2€ Portokosten (Briefsendungen) bzw. 3,99€ Paket (1kg). Lieferung per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) versandkostenfrei! Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4€ Portokosten. Ausgenommen die besonders gekennzeichneten. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

! Über 700 Lösungsbücher für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95€ !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Final Fantasy X 2
- Final Fantasy 10
- Kingdom Hearts
- Zelda – The Windwaker
- Grand Theft Auto: Vice City
- Dark Chronicle
- Silent Hill 3
- Baphomets Fluch 3
- Balduns Gate Dark Alliance 1 oder 2
- Ratchet & Clank 2
- Legacy of Kain Defiance
- Final Fantasy Origins
- Resident Evil Outbreak
- Project Zero
- Zelda Majoras Mask
- Summoner 2
- Jak 2-Renegade
- Zelda Ocarina of Time
- Ratchet & Clank 1+2
- Rayman 3
- Champions of Norrath
- Myst 3
- Onimusha 2
- Doom 3

! NEU NEU - ab sofort - NEU NEU !
Schummelmodule
Cheat CDs
englische Lösungsbücher

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferung innerhalb Deutschlands zzgl. 2€ Portokosten (Briefsendungen) bzw. 3,99€ Paket (1kg). Lieferung per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) versandkostenfrei! Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4€ Portokosten. Ausgenommen die besonders gekennzeichneten. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030 962777 77
Ladenöffnungszeiten täglich von **10-22 Uhr**

Spieleberater
Lösungsbücher
www.videogame.de



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **4,95€**



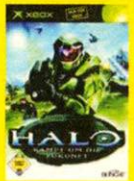
Spiel: **54,95€**
Lösungsb.: **4,95€**



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **14,95€**



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **14,95€**



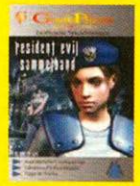
Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **4,95€**



Spiele **auf anfrage**
Lösungsb.: **14,95€**



Spiel: **49,95€**
Lösungsb.: **14,95€**



Spiele **auf anfrage**
Lösungsb.: **12,95€**

Händleranfragen erwünscht!



Die Triaden sind zähe Gegner, haben unserer überlegenen Feuerkraft nichts entgegen zu setzen.

Rogue Agent GOLDENEYE

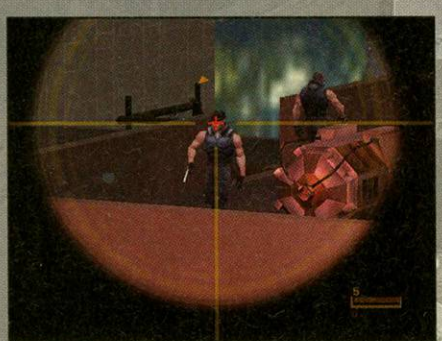
Hier wird nicht gerührt und auch nicht geschüttelt. Ballern ist angesagt!



Verdutzte Gegner lassen sich auf Knopfdruck als menschliche Schutzschilde missbrauchen.



Dr. No versteckt sich gerne in Hong Kong. Optisch sind die Level recht ansprechend ausgefallen.



Bei seiner Majestät wird man meist zum außergewöhnlichen Scharfschützen ausgebildet.



Volltreffer! Wir feiern den Sieg und freuen uns über die schöne Explosion.



Die Waffe rechts verschießt Betäubungspfeile. Ideal, um Wachen als Geiseln zu nehmen.

Gefeuert! Wer sich der fahrlässigen Tötung eines MI6-Agenten schuldig macht, darf gehen. Da kennt M keine Gnade. Weil die Arbeitsmarktsituation für in Ungnade gefallene Ex-Agenten nicht gerade rosig aussieht, macht sich euer zukünftiges Alter Ego "Goldeneye" über Alternativen Gedanken. Da war doch was. Ach ja, der Wisch von Bösewicht Goldfinger. "Das Angebot steht noch", stand darauf. Nur wenige Minuten später befindet sich der ehemalige Kollege von James Bond im Dienste von Gerd Fröbes Polygonpendant.

Goldene Trümpfe

Electronic Arts zieht mit *Goldeneye: Rogue Agent* gleich zwei Trumpfkarten. Zum einen verführt man den potentiellen Kunden mit dem klangvollen Namen eines berühmten N64-Shooters und zum anderen lockt man damit, einmal als Bösewicht gegen die ewig Guten vom schnöselhaften britischen Geheimdienst zu kämpfen. Doch vorerst gilt es, auf Goldfingers Seite gegen den psychisch mindestens ebenso gestörten Dr. No anzutreten. Stilecht ist eure Pilotchauffeurin dabei die unnachahmliche Pussy Galore. Überhaupt kann *Goldeneye* mit einer Rundreise durch etliche James Bond-Filme begeistern. Ihr spielt aber nicht deren Story nach, sondern trefft immer wieder auf bekannte Gesichter wie Scaramanga oder Odd Job. Electronic Arts hat die schrägen Typen inhaltlich alle miteinander verknüpft. Der Plot riecht also schon nach Bond, schmeckt aber nach einem strengen Shooter.

Dass hier nicht jeder Bissen eine Delikatesse sein würde, war abzusehen. Ob es eine Ironie des Schicksals ist, dass Electronic Arts' *Goldeneye* dort die größte Schwäche aufweist, wo Rares' gleichnamiges Spiel seinerzeit eine der größten Stärken aufwies? Gemeint ist die Steuerung. Trotz maximaler Sensitivity in den Steuerungsoptionen waren wir mit dem Handling nicht zufrieden. Auf Bewegungen reagiert die Steuerung zeitverzögert und darüber hinaus etwas grobmotorisch. Wer einmal *Halo*, *TimeSplitters* oder *Medal of Honor* gespielt hat, wird schnell merken, dass es deutlich besser geht, als es in *Goldeneye* gezeigt wird. Exakte Zielmanöver sind nur schwer möglich. Wer Headshots verteilen will muss ein motorisches Genie sein. Ohne automatische Zielerfassung seid ihr gegen des Doktors Schergen hilflos. Auto-Aiming hilft euch zwar, die in Massen auftretenden Gegner niederzumähen, doch bewegliche Objekte wie etwa Helikopter mit Raketenwerfern vom Himmel zu pusten, wird zur Geduldsprobe.

Doppelt ballert besser

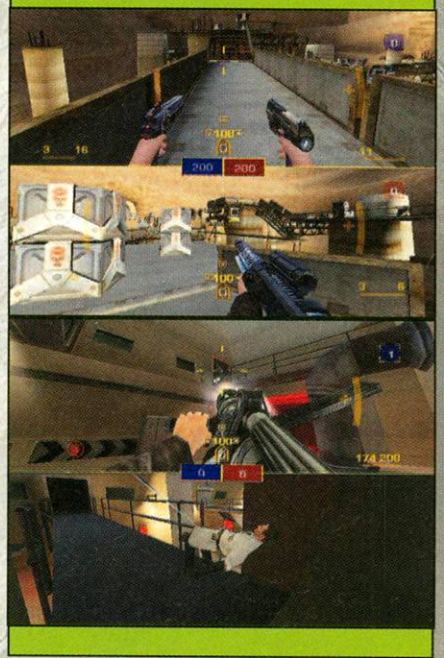
Ebenso gestört haben uns einige Schnitzer im Leveldesign. Kleine Trümmer, die einen Durchgang versperren, da er einfach von den Designern nicht zur Benutzung gedacht wurde, fügen sich nicht wirklich förderlich ins Gameplay ein. Wo normalerweise ein kleiner Hopser genügen würde läuft eurer Recke gegen eine unsichtbare Wand.

Dafür geht *Goldeneye* richtig in die Offensive. Minütlich könnt ihr die Waffen tauschen, sekündlich Gegner niedermähen. Besonders cool: Goldeneye kann zwei Waffen gleichzeitig verwenden. Sicher nicht neu, aber auf jeden Fall mächtig elegant. Leider klappt dieses Feature nur bei recht leichten Kalibern. Raketenwerfer und Gatling-Gun werden zusammen nicht glücklich, schließlich ist euer Ex-Agent kein Terminator.

Bliebe noch die Frage, warum euer Polygonfreund eigentlich Goldeneye heißt. Ganz einfach, im Einsatz wurde ihm ein Auge weggeballert und seitdem trägt er einen Millionen teures Ersatzauge. Dieses hat im Spiel auch einen Sinn und wird des Öfteren aufgerüstet. So könnt ihr mit dem Bionic-Auge etwa Gegner durch Wände hindurch sehen, Schutzschilde um euch aufbauen oder elektronische Geräte hacken. Zwar gehen diese Spionanleihen im Kugelhagel des Spiels etwas unter, sind aber ordentliche Spielelemente, die das Ganze etwas auflockern. Grafisch ist der Titel aufgrund seiner Multiplattformbestimmung weit von einer Referenz entfernt, sieht aber gut aus. Lob hingegen für den Sound. Oakenfolds Soundtrack pusht, und die Akustik der Waffen macht einfach Lust zu ballern. ***(BS)***

Der Multiplayer-Modus

Goldeneye und Mehrspieler – auf diese klangvolle Kombination setzt auch Electronic Arts. Die über 20 Mehrspielerkarten sind allesamt eine Hommage an James Bond-Filme. Also bekriegt ihr euch beispielsweise an bekannten Orten wie Scaramangas Ferienhaus. Auch Abschnitte, in denen ihr gezwungen seid, bestimmte Waffen zu benutzen, sind enthalten. An Spielmodi wird jede aktuelle Variante geboten.





Herren dieser Sorte wollen euch öfters "Guten Tag" sagen. Wir schlagen vor: Seid nicht allzu höflich!

Vertrieb: EA
Hersteller: EA
Genre: EGO
Spieler: 1-16

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

Dualwaffensystem, treibende Musik
mal als Böser spielen, schlechte Steuerung

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Stereo Live: ✔

16 usk

TimeSplitters 2, ca. 30 €
Alternative: Eidos 85%

Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze zufrieden geben.

Grafik 77%
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

EGO

GHOST RECON 2

Vom taktischen Knäckebrot zum saftigen Shooter!



In "Modern Heroes" werden die teilnehmenden Soldaten interviewt und gefeiert.

Amerikas Helden sind kaum älter als hiesige Abiturienten, haben aber schon die Welt gerettet. Nicht in einem absurden Fantasy-Szenario, sondern in einem von Hurra-Patriotismus triefenden "Amerika-ist-der-Nabel-der-Welt"-Plot Tom Clancys. Geht es nach dem Militärautor, putscht sich in wenigen Jahren ein machtgieriger General an die Spitze des nord-koreanischen Regimes und legt sich mit China an. Unterstützt wird er dabei von einem ganz und gar nicht westlich orientierten Russland. Die USA wittern enormes Weltkriegspotential und veranlassen ,die Nato Truppen ins koreanisch-chinesische Grenzgebiet zu schicken, um China aus dem Trubel herauszuhalten. Speerspitze der alliierten Feuerwehr ist eine Eliteeinheit der 5. US-Special Forces: Die Ghosts.

Modern Heroes

Allerdings ist der ganze Zirkus schon gelaufen, wenn ihr das Spiel einlegt. In einer Art History



Missionsziel: Stadteinnahme. Wir müssen enorm vorsichtig sein, wenn wir das überleben wollen.



Das Nachtsichtgerät macht den Einsatz bei völliger Dunkelheit leichter.



Kleine Wälder, Gras und Raumklang – Ghost Recon 2 ist technisch ein schickes Werk.



Volltreffer! Wir feiern den Sieg und freuen uns über die schöne Explosion.



Bei solchen Detonationen wired die komplette Umgebung hell erleuchtet. Prost Neujahr!

Channel-Dokumentation namens "Modern Heroes" erzählen Leute wie Hauptfigur Scott Mitchell, Jennifer Burke oder Joe Ramirez 15 Einsätze nach, die ihr dann noch einmal durchlebt. Diese unterscheiden sich fundamental von denen des Vorgängers. Mehr als das richtige Equipment auszusuchen, sein vierköpfiges Trüppchen einigermaßen zu kommandieren und am Leben zu bleiben, muss der Spieler nicht tun. Letzteres ist allerdings immer noch ähnlich rausfordernd wie im Vorgänger. Obwohl *Ghost Recon 2* mehr Actionspiel als Taktikshooter ist, kostet euch eine falsche Bewegung das virtuelle Leben. Die feindlich gesinnten Nord-Koreaner sind zwar taktisch auf dem Level einer epileptischen F-Jugend-Mannschaft, treffen aber oft ins Schwarze. Run-and-Gun-Gameplay ist hier nicht ratsam. Die Befehle an eure Einheit hören dort auf, wo sie bei *Full Spectrum Warrior* beginnen. Mitchells Haufen kann vorstoßen, Sperrfeuer legen und links und rechts flankieren. Zumindest in der Theorie, denn meistens seid ihr mehr damit beschäftigt, euren eigenen Kopf nicht zum Bleifänger verkommen zu lassen, als auf die taktische Raffinesse der KI-Kollegen zu achten. Meist laufen die Jungs ähnlich planlos umher wie ihre Feinde, treffen aber kurioserweise genauso gut.

Die taktische Note ist also weitgehend verduftet. Wem das Ganze allerdings noch immer zu diplomatisch ist, der darf die Missionen nochmals als einsamer Wolf spielen. Hier werdet ihr mit dem Supergewehr M29 ausgerüstet und nehmt es mit den Schergen General Yungs alleine auf.

Militärischer Spielspaß

Der Spielspaß des neuen Clancy-Streichs speist sich maßgeblich aus dem ganzen akkuraten Miltitärschnickschnack. Mitchell post, gibt mit seinen Händen toll animierte Zeichen, robbt, kriecht und ballert aus einem absolut real klingenden Arsenal moderner Waffen. Die Aufträge eurer Charaktertruppe bestehen aus beliebten Armeeaufgaben: Zerstört Panzer, sprengt Brücken und befreit Geiseln. Natürlich werden die interviewten Ghosts nicht müde zu betonen, wie oft sie bedrängten Briten, Franzosen oder Deutschen zur Hilfe eilten. Die Befreiten dürfen sich dann vor laufenden Kameras auch mal dafür bedanken.

Bedienung und Steuerung orientieren sich stark am Vorgänger und an den *Rainbow Six*-Spielen. *Ghost Recon 2* spielt sich übrigens nicht nur wie ein langsameres *Rainbow Six 3*, sondern sieht auch ähnlich aus. Der Titel ist zwar auch für die PlayStation 2 erhältlich, wurde aber in der Entwicklung ungewohnt unabhängig behandelt. Das kommt vor allem der Technik der Xbox-Version zugute. Die Charaktermodelle der eigenen Leute, Explosionen und Botanik (Unreal-Engine) sehen unverschämt gut aus. Die Nachteinsätze mit detonierenden Granaten sind ein echtes Erlebnis. Glücklicherweise werden neben den Augen auch die Ohren verwöhnt. *Ghost Recon 2* bietet echten Kriegssound. Um den Spieler herum ist ständig was los. Die entsprechende Anlage vorausgesetzt, kann es in Mietwohnungen doch zu Ärger mit den Nachbarn kommen – falls ihr im Bleigewitter überhaupt noch ein Klopfen an der Tür vernehmt. ***(BS)***



Bundeswehr-Feldwebel Lukas Färber begleitet die Ghosts bei einem Einsatz.

Multinationale Clancy-Krieger

Schon die alten *Rainbow Six*-Spiele hatten Truppen zum Inhalt, die neben den federführenden Amerikanern noch über internationale Spezialisten verfügten. Für die Konsolenversion wurde *Rainbow Six* auf einen Amerikaner, einen Briten, einen Franzosen und einen Deutschen verkleinert. Diese Kombination ist es auch, die in *Ghost Recon 2* gegen die Nord-Koreaner kämpft. In manchen Einsätzen begleiten euch mal ein Brite, mal ein Franzose und mal ein Deutscher namens Lukas Färber. Kein schlechte Idee, bedenkt man die westlichen Hauptabsatzmärkte für Militärspiele.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Trotz toller Grafik und Knallersound – militärische Spiele kommen mir zu den Ohren raus. Virtuell habe ich in jedem Krisenherd der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aufgeräumt. Jetzt habe ich keine Lust mehr. Man muss eben eine gewisse Affinität zum Militär hegen, um auch nach dem 523. Army-Spiel noch genug Mumm in den Knochen zu haben, um erneut Flecktarn und Sternenbanner sehen zu können. Ich gönne jedem Spieler seine Dosis M16, werde mich aber in der Xbox-Kaserne erstmal beurlauben lassen. Dem Klang von Granateinschlägen und Befehlsgebrüll folge ich erst wieder, wenn Ubis *Brothers in Arms* in den Schützengräben liegt.



Wir robben uns durchs Gras an eine Panzerkolonne ran, um sie zu sprengen.

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Genre: ACT
Spieler: 1-16
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 15 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ spielt sich flott
\+ voller Live-Support
\+ schöne Technik
\- KI ist teils echt bedenklich

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 **Ton:** Dolby Digital **Live:** ✔

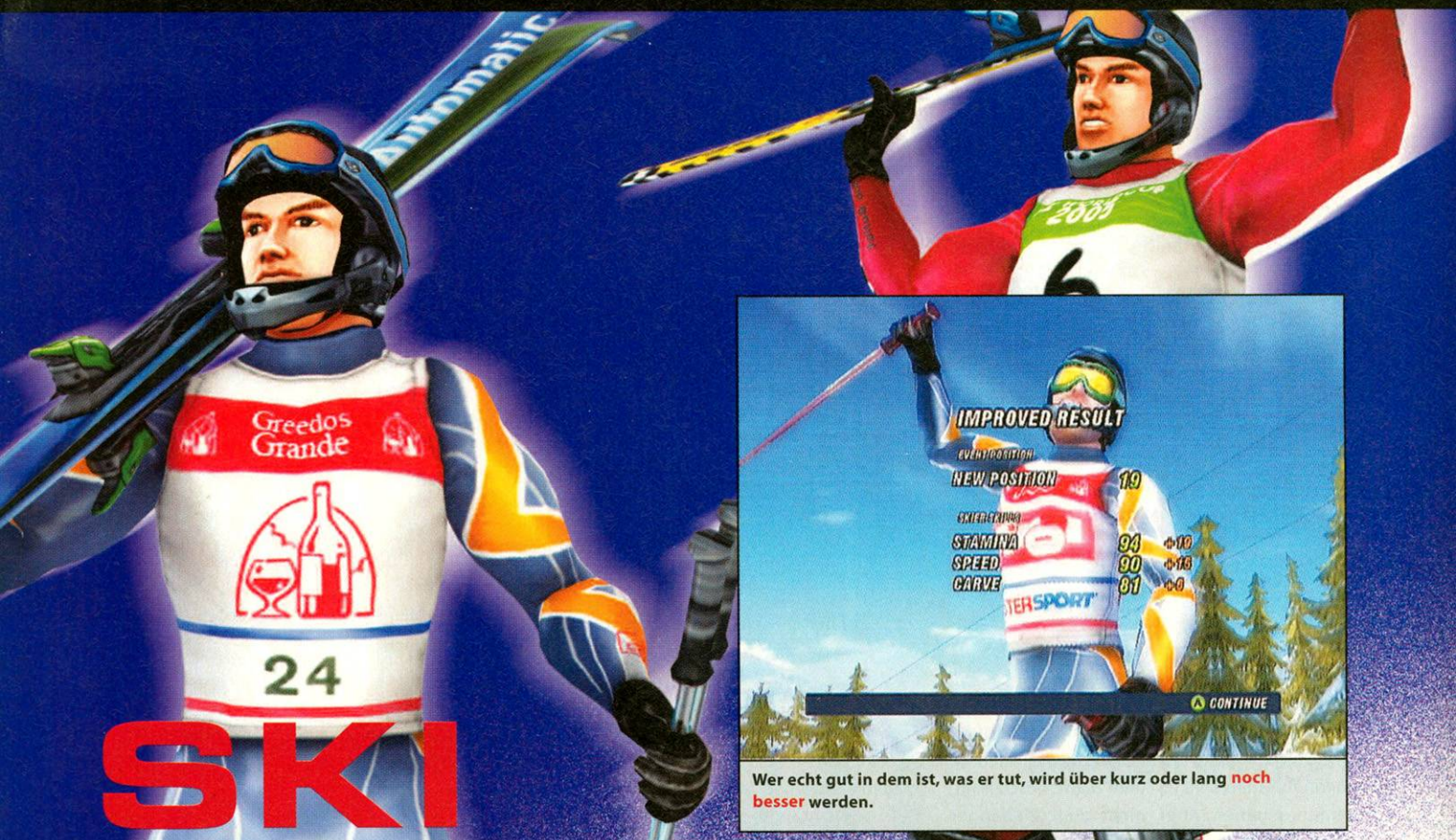
USK 16

Alternative: Rainbow Six 3, ca. 30 €; Ubi Soft, 88%

Technisch gutes Actionspiel mit viel Realismus.

Grafik 83%
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

STG
ACT



Wer echt gut in dem ist, was er tut, wird über kurz oder lang noch besser werden.

SKI RACING 2005

featuring Hermann Maier



Ah, da ist er ja; unser Ski-Künstler! Leider gab es keine schwarzen Overalls mit Totenköpfen drauf...



Die Startphase ist bei jedem Lauf besonders wichtig. Hier geht ihr nur selten drauf (yay...).

Blitzschnelle Bretter, schreckliche Stürze und pochende Schläfenadern. Lasst uns Ski fahren!

Viele von euch haben sich bestimmt schon einmal ein paar Bretter unter die Quanten geschnallt und sind damit verschneite Pisten heruntergeflitzt, oder? Links und rechts rauschen die Bäume an einem vorbei und leises Gegröle aus der Apres Skihütte legt sich beruhigend über ein Szenario aus lautstark stürzenden Anfängern und einem vollkommen überfüllten Idioten-Hügel. Herrlich! Wer bislang noch nicht die Freuden des Abfahrtskis genießen konnte, hat jetzt mit *Ski Racing 2005* Gelegenheit dazu. Sogar Ski-Ass Hermann Maier steht mit seinem guten Namen dafür gerade!

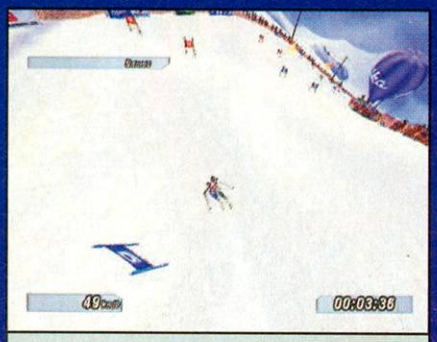
Rote Pinne, blaue Pinne, rote...

Die Sache mit dem Skifahren ist gar nicht mal so leicht, wie uns auch die Profis im Fernsehen alle Nase lang beweisen. Da legen sich die Besten der Besten reihenweise aufs Kreuz, nur weil sie eine blaue Markierung nicht im richtigen Winkel umfahren haben. Strecken wie Kitzbühel, Wengen, Garmisch Partenkirchen oder Schladming sind eben kein Zuckerschlecken; und über 30 der berühmten Skiparadiese stellt

Product Placement

In-Game Werbung und Product Placement sind sicher lukrative Einnahmequellen für Publisher, man kann es aber auch übertreiben. Gleich 18 Werbe- und Kooperationspartner hat JoWood für *Ski Racing 2005* finden können, darunter

Atomic
Bludan
Cordial Hotels
Emedia
Fischer
Intersport
Milka
ORF
PRO 7
Ski Data
Sport Timing Austria
Sportmagazin/Sportwoche
Tirol Werbung
Ultimate Grip



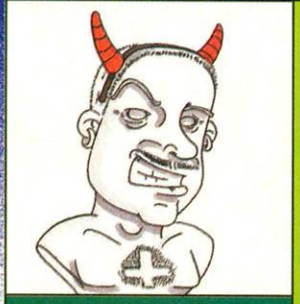
Könnte auch am Kamerawinkel liegen... Aber etwas einschüchternd sieht's schon aus.



SCHWING! Einmal locker um die Pöller. Na, was ist denn das für eine Dose im Hintergrund...?



Wow! Na, das ist doch mal subtiles Product Placement, oder? Fehlt nur noch ein leuchtender Pfeil.



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

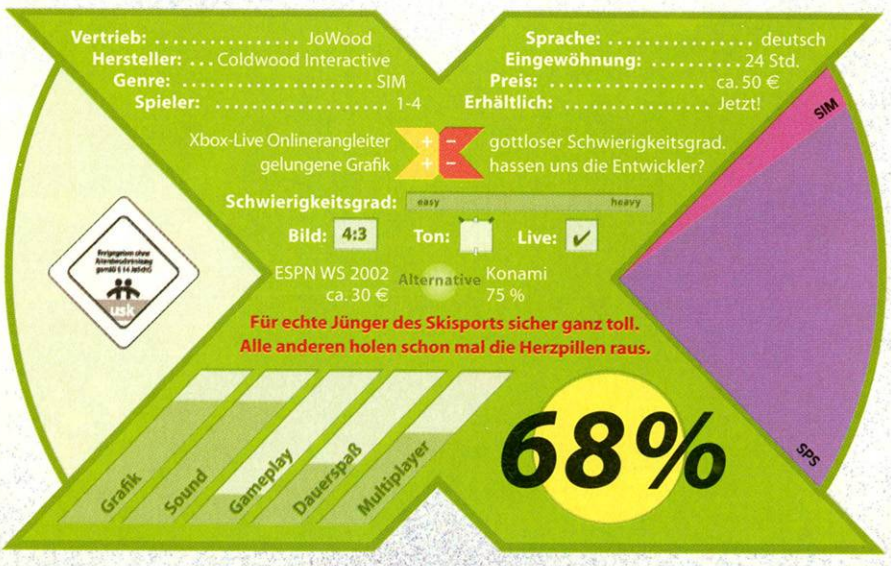
Für alle Unwissenden: Die meiste Zeit werdet ihr einen Hang runter brettern und dabei verschiedenfarbige Tore durchfahren, so ähnlich wie Checkpoints in diversen Racern. Wichtig sind nicht nur die Geschwindigkeit und das Kurvenverhalten, sondern auch, Sprünge frühzeitig zu erkennen und abzuflachen, eure Ausdauer, die richtige Portion Carving und, und, und... Das ist natürlich alles ziemlich schwer, aber dermaßen verzweifeln wie der Kollege Schmid braucht man auch wieder nicht. Trotzdem: Auch wer schon reichlich Erfahrung am Controller mitbringt, sollte *Ski Racing 2005* vor dem Kaufen unbedingt mal anspielen.

euch JoWood zu Verfügung. Kenner freuen sich über charakteristische Streckenmerkmale wie Mausefallen, Kamelbuckel oder auch den ein oder anderen Hundsschopf. WIRKLICHE Kenner, die die Strecken schon einmal mit eigenen Augen gesehen oder sogar befahren haben, werden ob der Genauigkeit der Umsetzung große Augen machen. Jede der Pisten wurde per GPS penibel vermessen und eingelesen. Realismus Pur! Dementsprechend wurden natürlich auch alle Original-Disziplinen des Weltcups mitgeliefert. Ob Super-G, Slalom oder Downhill: Wenn es mit Skiern und einem Berghang zu tun hat, ist es vermutlich mit dabei.

AaaAAaArGh!!

Sound und Grafik sind sehr solide geraten, vor allem der nette „Glow" Effekt sogt für ausnehmend schöne Replays. Super Animationen, Skifahrer zum Selberbasteln und die Möglichkeit sich seine eigenen Shows zu erstellen. Was will man mehr?

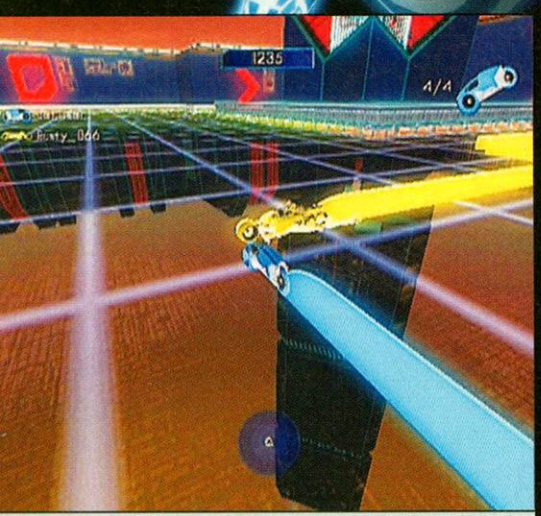
Kein Problem, das kann ich euch sagen: ein SPIELBARES SPIEL!, Skisimulation schön und gut, aber auch Simulationen müssen nicht so verflixtverdammich höllisch schwer sein, dass der durchschnittliche Spieler 30 Versuche braucht, um überhaupt unten anzukommen! Beispiel: Wir holen beim Start ordentlich Schwung und düsen den Hang hinab. Zwei Sekunden vorbei und schon brettern wir in einen der roten oder blauen Pöller und fliegen über die halbe Strecke, während unser kleines Männchen, brüllend und mit den Armen rudernd, die Skier explosionsartig verliert und mit einem knochenbrecherischen Knirschen und verdrehten Gliedern zum Liegen kommt. Schluck. Okay, weiter im Text: Wir nehmen die Kurve einen Hauch zu spät – Tod auf der Piste. Die Skier stehen ein klein wenig zu schräg – Überschlag und krachende Knochen. Beschleunigungsknopf ein wenig zu lange gedrückt – Kollision mit dem Pistenrand. Als wäre das noch nicht genug, bedeutet das Verfehlen eines Tores ebenfalls die Disqualifikation. Sicher, das ist realistisch... Aber, liebe Entwickler... Habt ihr euer Spiel schon mal selbst gespielt? Bei aller Simulationswut sollte es doch zumindest die Möglichkeit geben, auch mal einen Fehler zu machen, ohne direkt mit dem Leben dafür zu bezahlen. Okay, okay, die Möglichkeit gibt es beim „echten" Abfahrtsski auch nicht, aber – Sondermeldung – Spiele sollten eigentlich Spaß machen! Durch den grauenhaften Schwierigkeitsgrad stellt sich dieser bei *Ski Racing 2005* allerdings nur selten ein. Der Fairness halber sollte gesagt werden, dass, wenn man denn einmal eine Platzierung ergattert, die Freude natürlich umso größer ist. Definitiv nur für den Ski-Auserwählten und Folterknechte geeignet. Sehr Schade! ***(CS)***



TRON 2.0

Killer App

Eigentlich haben wir es ja schon immer gewusst: Computer führen ein Eigenleben.



Die Light Cycle-Rennen sind super umgesetzt, allerdings nicht so spannend, wie man denken könnte.

Alan Bredley, bekannt aus dem Film und Schöpfer des Computerprogramms TRON, arbeitet recht erfolgreich an der Digitalisierung von Menschen – also der "Verwandlung" eines Menschen in ein Computerprogramm. Dieses Wissen will sich der machtgierige Konzern fCom zunutze machen. Als Alan plötzlich auf geheimnisvolle Weise verschwindet, handelt das von ihm entwickelte, hochintelligente Computersystem Ma3a auf eigene Faust und digitalisiert Alans Sohn Jet, der sich nun in der Welt der Bits und Bytes wiederfindet und den Kampf gegen fCom aufnimmt.

TRace ON

Innerhalb des Computersystems schlagt ihr euch mit feindliche Programmen, Viren und Sicherheitssperren rum, wobei die meisten Programme einigermaßen menschliche Gestalt haben. Eure Standardwaffe ist eine Disk, welche ihr wie ein Frisbee auf den Gegner schleudert und wieder einfangt. Zwar gibt es im Laufe des Spiels noch viele weitere (Schuss-)Waffen, doch schnell stellt sich die Disk als beste Allround-Waffe heraus. Im weitern Spielverlauf könnt ihr Subroutinen in euch implementieren, um eure Kampfkraft zu stärken oder euch mit Spezialfähigkeiten wie Schleichen oder Springen auszustatten.

Neben den Kämpfen bestimmen Schlüssel-Schloss-Rätsel das Spielgeschehen, und zwar in Form von Sicherheitssperren, die erst mit der passenden Zugangsberechtigung passiert werden können. Zugriffscodes, Subroutinen oder auch einfache E-Mails liegen als Datenpakete in kubischen Körpern herum und werden heruntergeladen. Das dauert meist ein paar Sekunden und stellt dann auch einen Schwachpunkt des Spiels dar; denn durch den ständigen Datentransfer kommt es zu häufigen Unterbrechungen. Noch



Der Download von Daten kostet Energie. Manchmal habt ihr nicht genug für alles.



Das ist ein freundliches Programm. Solltet ihr es töt... äh, löschen, ist das Spiel sofort beendet.



Viren haben das System verseucht und hinterlassen ihre Spuren im Boden.



Die Disk ist eure Standardwaffe. Es gibt noch viele andere Waffen, aber meistens bleibt ihr bei dieser.

nerviger ist das Speichersystem: Zwar könnt ihr jederzeit und überall speichern, jedoch ist das auch dringend nötig, da die Checkpoints zu weit auseinander liegen. Wenn ihr also beispielsweise bei irgendwelchen Jum'n'Run-Abschnitten ins Leere springt und euer letzter Speicherstand etwas weiter zurück liegt, dürft ihr alles nochmals wiederholen – inklusive aller Zwischensequenzen und langen Ladezeiten. Zudem sind kleine Objekte, wie etwa tödliche Überwachungsdrohnen, nur schwer zu erkennen. Oft wird man angegriffen und weiß gar nicht, woher. Also wird alle Nase lang das Spiel manuell unterbrochen und gespeichert, was zu Lasten des Spielflusses geht.

End of Line

Für Multiplayer wurde ausreichend gesorgt: Die üblichen Spielmodi wie Deathmatch oder Team-Deathmatch lassen sich im Splitscreen, über System Link oder per Xbox Live mit bis zu 16 Teilnehmern spielen. Bei *TRON* dürfen natürlich die Light Cycle-Rennen nicht fehlen (für die Handy-Generation: So ähnlich wie Snake, nur gegeneinander), bei denen ihr sogar von eurem Bike absteigen und zu Fuß weiter laufen könnt. Ein generelles Problem sind aber die sehr großen, offen gehaltenen Areale und das eher gemächliche Spieltempo, so dass die Matches nicht allzu packend sind.

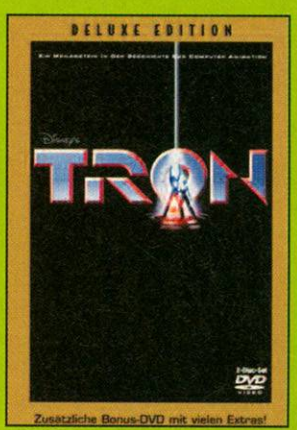
Optisch macht *TRON 2.0 Killer App* eine ordentliche Figur, reißt aber keine Bäume aus. Kein Wunder, die PC-Vorlage ist auch schon über ein Jahr alt. Die grafischen Stärken liegen aber nicht im technischen, sondern im künstlerischen Bereich: Das futuristische Design mit den leuchtenden Konturen und den grellen Neon-Farben ist zwar Geschmackssache, auf seine Weise aber absolut einzigartig und auf alle Fälle origineller als der 327ste Weltkriegs/Vietnam-Shooter. Soundeffekte und Musik passen sich dem an und vermitteln eine hochtechnoide, kühle und fast schon sterile Atmosphäre. Im Sinne einer Filmumsetzung ist *TRON 2.0 Killer App* wirklich erstklassig gelungen, als reines Spiel betrachtet, bleibt zumindest noch ein ordentlicher Shooter mit ärgerlichen Schwächen und originellen Ideen. ***(SRÖ)***



Für einen Shooter kämpft ihr in TRON relativ selten.

TRON – Der Film

Jeder, der sich selbst als Videospielfan bezeichnet, sollte diesen Streifen gesehen haben. Die Effekte sind aus heutiger Sicht natürlich etwas veraltet, aber mit sehr viel Sorgfalt eingesetzt, so dass TRON den CGI-überladenen Produktionen heutiger Zeit auch visuell noch Paroli bieten kann. Die Story ist nicht unbedingt die spannendste, aber Design und Atmosphäre sind für einen Film von 1982 geradezu visionär. Die Deluxe-Edition mit zwei DVDs ist mittlerweile für 'nen Zehner zu bekommen. Kaufen, marsch, marsch!



Vertrieb: Buena Vista Interactive
Hersteller: Climax
Genre: EGO
Spieler: 1-16
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 45 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

klasse Filmumsetzung
einzigartiges Design
originelle Ideen
viele Unterbrechungen

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:** ✓

12 usk

Deus Ex 2 ca. 30 €
Alternative
Eidos 88%

Als Filmumsetzung klasse, als Ego-Shooter noch annehmbar.

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

77%

JNR
EGO



CRASH'N' BURN

Einsatz für die Feuerwehr, mehrere Fahrzeugbrände auf der Fahrbahn!

Manchmal passen die Spieltitel zum Inhalt wie die Faust aufs Auge: *Crash'n'Burn* beschreibt ziemlich genau, worum es in dem Spiel geht, nämlich um crashen und brennen. Wäre es ein Ego-Shooter, würde es wahrscheinlich *Shoot'n'Die* heißen. Und wäre es ein Jump'n'Run, hieße es *Jump'n'Run*, haha! Aber mal im Ernst: Außer Unfällen und Bränden hat das Teil wirklich nicht viel zu bieten.

Erst Crash, dann Burn

Bevor es aber crasht und burnt, wird erstmal geracet. Dank *Gran Turismo* zählt technisches Tuning zum guten Ton eines jeden Rennspiels, spätestens seit *Need For Speed: Underground* gehört auch der ganze optische Firlefanz zur Standardausstattung. Das kennt man ja mittlerweile: Rennsiege bringen Preisgelder, damit latscht man dann zum Händler und pappt sich ein paar hübsche Vinyl-Aufkleber auf die Haube oder lässt sich ein neues Getriebe anlöten.

Das meiste davon hat aber kaum spielerischen Wert, denn bei *Crash'n'Burn* stehen nicht Geschwindigkeit oder gar Fahrgefühl im Vordergrund, sondern eben Crashs und deren Folgen. Dass sieht dann so aus, dass sich schon auf den ersten zehn Metern alle 16 Rennteilnehmer gegenseitig über den Haufen fahren und für den einen oder anderen das Rennen damit bereits beendet ist. Nicht selten kommt es vor, dass mehrere Wagen schon in Flammen aufgehen, bevor sie überhaupt die erste Kurve erreicht haben.

Fliegendes Blech

Als Spieler sollte man dieses Chaos unbedingt vermeiden, denn wer einmal im Pulk steckt, kommt da so schnell nicht wieder raus. Frontal schiebt ihr einen Kontrahenten quer vor euch her, hinter euch drängeln fünf andere, zwei weitere kommen von den Seiten reingekracht und vielleicht fällt auch mal einer von oben.



Zack! Und wieder einer weniger! In Crash'n'Burn zerschellen die Wagen wie am Fließband!



Nach einem Crash auf die Strecke zu kommen, ist nicht leicht. Da hilft oft nur ein Neustart.



Juhu! Bekloppte Geisterfahrer, die voll auf einen zu halten! Da kommt Freude auf!

DER RIVALE

Flatout

Eigentlich müsste man hier ja *Burnout 3* nennen, aber das lebt eh auf einem anderen Stern. Auch *Flatout* zelebriert Crashs bis ins Extremum, was sich besonders an den hübschen Demolierungen der Fahrzeuge zeigt. Spielerisch wird einem gehobene Rennspielkost geboten, leider mit teilweie recht hohem Glücksfaktor. Die Rücksetzpunkte nach einem Crash sind eine reine Lotterie, so dass ein Sieg nicht nur vom Können abhängt. Dafür untehält das Spiel aber mit schicker Grafik, coolen Schrottautos und lustigen Spielmodi, bei denen die armen Dummies ganz schön was aushalten müssen.



Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

80%

Nicht ganz ernst zu nehmende Offroad-Raserei mit toller technischer Leistung.

Meistens ist das Rennen dadurch schon gelaufen, denn selbst wenn ihr euch auf die Strecke retten solltet, liegt eure Chance auf einen Sieg nahe bei Null.

Somit hängt also alles von einem vernünftigen Start ab, bei dem ihr euch schnell an den Crashs vorbei an die Spitze setzt. Doch damit ist die Katze noch nicht im Sack. Nach wenigen Augenblicken kommt ihr an die gleiche Stelle zurück, wo sich die brennenden Überreste der Massenkarambolage befinden. Denen auszuweichen wäre an sich auch nicht das Problem, wenn da nicht die strunzdoofe Gegner-KI wäre. Denn die übrigen Fahrer haben sich wohl zum Ziel gemacht, alles zu rammen, was ihnen ins Blickfeld kommt. Glaubt ja nicht, dass sie nach einem Unfall eurerseits bremsen oder gar ausweichen. Nix da, die brettern einfach über euch drüber, als wärt ihr gar nicht da.

Geisterfahrer

Richtig spaßig wird es, wenn solche Situationen auch noch von der Streckenführung provoziert werden. Da gibt es dann so lustige Kurse, die eine Acht beschreiben. Und nein, an der Kreuzung gibt es keine Brücken. Da kann man nur aufs Gas treten und hoffen, dass von der Seite gerade keiner kommt. Die Krönung sind dann die Kamikaze-Rennen, bei denen die Hälfte der Teilnehmer auf derselben Strecke als Geisterfahrer in entgegen gesetzter Richtung unterwegs ist. Bei allem Respekt vor den Spieldesignern: Wie kann man glauben, dass so etwas Spaß machen könnte? Haben die das Ding selbst mal gespielt? Oder haben die keine Beta-Tester, denen so was auffällt?

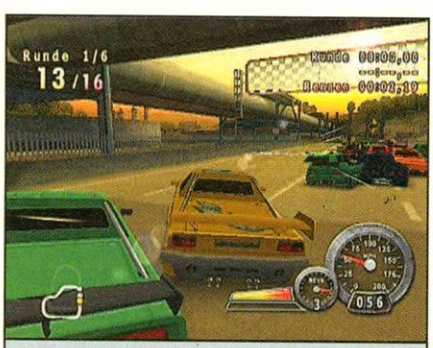
Zur Ehrenrettung des Spiels sei gesagt, dass zumindest die optische Streckengestaltung im akzeptablen Rahmen liegt. Zwar nicht sonderlich aufwändig, aber immerhin recht flüssig und stellenweise hübsch anzusehen. Wobei das Spieltempo generell nicht sehr hoch ist. Die Wagenmodelle können da nicht mithalten, lediglich die brennenden Blechhaufen sind ein schicker Effekt. An Musik gibt es Rock der härteren Gangart zu hören, welcher durch den Lärm der ununterbrochenen Crashs zersiebt wird. So bleibt unterm Strich ein äußerst mäßiges Stück Software, bei dem man es nicht geschafft hat, zwischen dem ganzen Crash und Burn ein gutes Rennspiel einzubauen. ***(SRÖ)***



Tja, das war's dann wohl. Ohne vordere Hälfte fährt die Karre keinen Meter mehr.



Allein an der Spitze lässt es sich aushalten. Aber immer schön auf brennende Wrackteile achten!



So ist's recht. Fahrt ihr euch ruhig gegenseitig zu Klumpe, ich mach mich derweil vom Acker...

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Climax
Genre: RSP
Spieler: 1-16

Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 15 Min.
Preis: ca. 40 €
Erhältlich: Jetzt!

günstiger Preis, online ganz okay
doofe Gegner-KI, nervig und frustrierend

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 4:3 Ton: Live: ✔

12

Flatout ca. 60 € Alternative Empire 80%

Chaos auf vier Rädern – und der Spaß bleibt auf der Strecke.



METAL SLUG 3

Kampfansage an aktuelle Spiele: 2D ist noch nicht tot!

Heutzutage müssen bzw. dürfen 2D-Spiele vorrangig für Jump'n'Runs oder Ballerspiele herhalten – oder die Kombination aus beidem. In *Metal Slug 3* lauft und hüpft ihr also von links nach rechts und ballert im Dauerfeuer Heerscharen von Gegnern nieder – anfangs noch mit eher schwächlichen Waffen, schnell aber auch mit deutlich stärkeren Wummen. Dabei seid ihr nicht nur zu Fuß unterwegs: In der Luft hockt ihr euch ins Cockpit eines Helikopters, unter Wasser torpediert ihr an Bord eines U-Bootes die feindliche Flotte. Zu Lande erweisen sich auch Kamele oder Elefanten als sehr nützlich.

Dauerfeuer

Zwar habt ihr vier Soldaten als Spielfigur zur Auswahl, spielerische Unterschiede gibt es zwischen ihnen aber nicht. Somit ist es völlig egal, wen ihr wählt, trotzdem wird man sich wohl schnell auf eine Lieblingsfigur festlegen. Denn Charakterdesign und Animationen sind die großen Stärken des Spiels, sowohl in den eigenen Reihen als auch auf Feindesseite. Schon auf den ersten Metern kann man sich ein Grinsen nicht verkneifen, wenn die zersiebten Riesenkrabben in einer knallroten Blutfontäne zerplatzen. Im Laufe des Spiels wird es aber immer absurder: Zombies schlurfen euch entgegen und kotzen euch ins Gesicht, Piranhas warten auf eine Ladung Futter. Feindliche Soldaten-Armeen rücken in Panzern, Lastwagen oder



Verfluchte Zombies! Die Drecksviecher muss man erst zehnmal treffen, bevor sie sterben!



Mit dem Flammenwerfer wird der Einsatz zur Grillparty. Etwas Barbecue-Soße gefällig?



Bei so viel abgeladenem Müll ist bald der ganze Meeresgrund ein einziger Militärschrottplatz.



Der **Kampfroboter** bietet zwar ein wenig Schutz, ist aber etwas träge zu navigieren.



Welches ist das ideale "Fahrzeug" in der Wüste? Klar, ein **Kamel**! Oder Dromedar, wie man's nimmt...



Eine kräftige **Blutfontäne** aus dem eigenen Zombie-Hals spült den Bildschirm wieder sauber.



Traditionsgemäß wartet am Ende jedes Levels ein Bildschirm füllender **Endgegner**.

Hubschraubern an, Fußvolk wird im Nahkampf mit zwei Buschmessern zerhackstückt. Währenddessen stoßt ihr immer wieder auf gefangene Zivilisten mit Haaren und Bärten bis zum Hintern, die euch bei ihrer Befreiung neue Waffen oder einfach nur wertvolle Gegenstände fürs Punktekonto hinterlassen.

Wie es sich für einen waschechten Shooter gehört, ist *Metal Slug 3* ein ziemlich schweres Spiel. Wobei wir Europäer noch recht glücklich dran sind. In der US-Version werdet ihr nach dem Verbrauch aller Leben und dem Einsatz eines Continues an den Anfang des Levels zurück gesetzt – in der PAL-Version geht es genau dort weiter, wo ihr ins Gras gebissen habt. Nach Aufbrauchen aller Continues ist aber endgültig Feierabend. Vom reinen Umfang her ist *Metal Slug 3* auch sehr kurz. Fünf Level liegen vor euch, wobei die fünfte Stage in etwa so lang ist, wie die anderen vier zusammen. Somit kann man den Arcade-Modus in einer guten Stunde durchspielen – wenn man es denn schafft. Denn selbst auf einfachstem Schwierigkeitsgrad und mit neun Continues habt ihr an dem Spiel ganz schön zu knacken. Um den Widerspielwert zu erhöhen, gibt es mehrere versteckte Abzweigungen und Umwege innerhalb eines Levels. Wer den Arcade-Modus schafft, schaltet zwei witzige Zusatzmodi frei, die aber wirklich nur als Bonus verstanden werden sollten. Per Xbox Live habt ihr Zugriff auf eine Online-Rangliste.

Old School

Wo andere aktuelle 2D-Spiele noch mit Polygon-Hintergründen und pompösen Effekten prozten (*Gradius V*, PS2) oder mal was ganz Neues ausprobieren (*Viewtiful Joe 1&2*, GameCube u. PS2), bleibt *Metal Slug 3* bei den klassischen Bitmap-Hintergründen und den erwähnten spaßigen Animationen. Sieht ulkig aus, reißt aber wirklich niemanden vom Hocker. Beim Sound gibt es ein paar lustige Sprachsamples zu hören, die treibende Musik schafft es gerade noch, auch nach dem 20. Neustart nicht zu nerven.

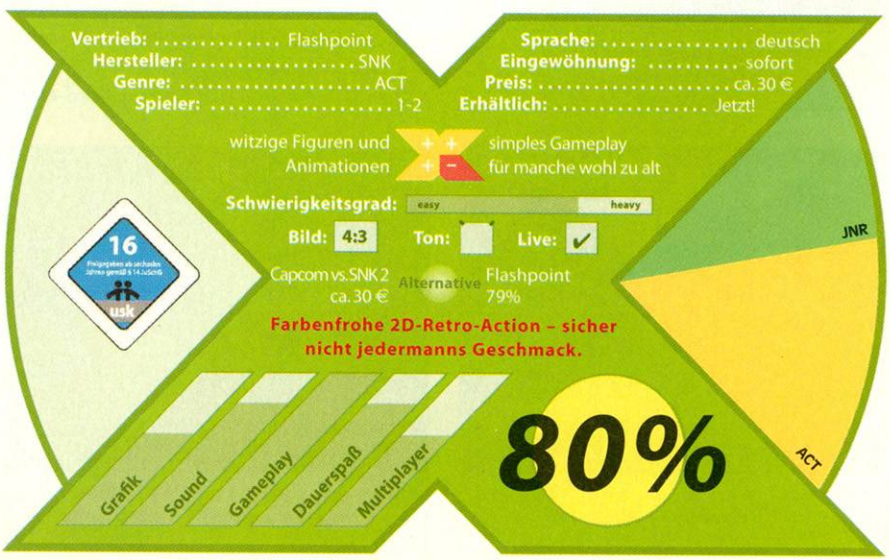
Metal Slug war, ist und bleibt ein Nischenprodukt für eine kleine Zielgruppe. Aber wir wollen ja nicht die Massentauglichkeit bewerten, sondern die Spielqualität an sich. Und so veraltet und "retro" *Metal Slug 3* aus heutiger Sicht auch erscheinen mag, erfüllt es immer noch den einzigen Anspruch, den man an ein Videospiel haben kann: Es macht Spaß. ***(SRÖ)***

Entwickler-Info: SNK

Als eine der letzten Bastionen beliefert SNK die Retro- und 2D-Fangemeinde mit hochkarätiger Software, sowohl in Spielhallen als auch auf Heimkonsolen. Im Hardware-Bereich sind die Heimkonsole Neo Geo (1990) und das Handheld Neo Geo Pocket (1998) sowie deren Nachfolger und Variationen zu nennen. Zu den Software-Auhängeschildern gehören die *Metal Slug*-Reihe und mehrere 2D-Prügelspielserien, wie *King of Fighters*, *SNK vs. Capcom* und *Fatal Fury*. Auch heute noch sind die Spiele teilweise seltene Sammlerobjekte und erreichen Preisregionen im dreistelligen Euro-Bereich.



Kommerziell chancenlos gegen den Game Boy: **Neo Geo Pocket Color**.





CALL OF DUTY

Finest Hour

Großes Kriegsspiel oder Stunde der Enttäuschung?



Die amerikanische Kampagne umfasst auch die berühmten "Black Panther".

Um mal im militärischen Jargon zu bleiben: Ist *Call of Duty* auf dem PC ein Major, würde man auf der Xbox vor einem Staff Sergeant salutieren. Für alle, die mit militärischen Rängen nichts am Hut haben: Das Konsolen-*Call of Duty* ist deutlich schwächer als das PC-Original. Wir wollen es uns aber nicht so einfach machen, und alles auf Entwickler Spark Unlimited schieben. Doch die Jungs um Scott Langteau müssen sich dafür rügen lassen, das Spiel zum Fließband-Shooter gemacht zu haben. Die Weltkriegsballerei ist zwar immer noch authentisch, bietet mit Stalingrad, Nord-Afrika und diversen Kämpfen an der Westgrenze des Deutschen Reichs auch Schlüsselgefechte des Zweiten Weltkriegs, doch spielerische Höhepunkte sind rar gesät. Ihr werdet von einer Mission zur nächsten geschickt und bekommt Unmengen an Feinden vor die Flinte gekarrt. Ein spannendes Missionsdesign taucht dabei aber nur selten auf.

Ostfront

Zunächst spielen wir auf russischer Seite. Sturmlauf gegen die deutschen Stellungen in Stalingrad. Die Genossen fallen wie die Fliegen.



Als Scharfschützin Tanya müssen wir die Wehrmacht davon abhalten, eine Fabrik zu stürmen.



Der Landser ist im Spiel nicht zu beneiden. Gegen euch steht er stets auf verlorenem Posten.



Die Missionen in Afrika gehören zu den besseren im Spiel, sind auch optisch sehr ansprechend.

"Historisch nicht korrekt."

Im Gespräch mit Scott Langteau, dem Produzenten von *Call of Duty: Finest Hour*.



Xbox Games: Die letzte Zeit waren ein El Dorado für Spiele mit WWII-Setting. Warum ist dieser Markt so groß?
Langteau: Der Zweite Weltkrieg ist für Gamedesigner ein dankbares Setting. Zum einen gab es noch ein klares Gut-gegen-Böse-Bild, das den Spieler motiviert, die Gegenseite mit ihrem Hass spuckenden Diktator zu besiegen, und zum anderen war die Kriegführung im Zweiten Weltkrieg an einem interessanten Wendepunkt. Zwar wurde der Kampf noch mit Infanterie ausgetragen, doch es tauchten auch eine Menge technische Innovationen auf.

Xbox Games: Finest Hour hat eine amerikanische, eine russische und eine britische Kampagne. Wird es irgendwann moralisch vertretbar sein, auf japanischer oder deutscher Seite zu spielen? In Strategiespielen und im Mehrspieler-Modus ist das schon der Fall.
Langteau: Eine Ego-Shooter-Kampgane ist da noch immer was Besonderes. Der Frage haben wir uns auch schon gestellt. Wir müssten aber lange drüber nachdenken, wie wir das machen würden. Aber derzeit ist nichts in diese Richtung geplant. Eine sehr heikle Sache.

Xbox Games: Sind Kriegsspiele denn ein guter Geschichtsunterricht?
Langteau: Niemals! Niemand sollte einem Unterhaltungsprodukt insoweit trauen, dass es historische Gegebenheiten korrekt wiedergibt. Und Spiele sind Unterhaltung. Dennoch versuchen wir, es besser zu machen als Hollywood (lacht). Wir können behaupten, wir sind authentisch, haben viel recherchiert, aber historisch korrekt sind wir keinesfalls.

Xbox Games: Vielen Dank für das Gespräch!



Wenn man schon auf einem Panzer aufsitzt, sollte man sich vor Snipern in Acht nehmen.

Wer türmt, wird von den eigenen Politkommissaren erschossen. In diesem Moment ist noch Feuer drin. Man zieht den Kopf ein, lauscht fasziniert dem Stahlgewitter und feuert entschlossen auf den Feind, doch schon kurze Zeit später irren wir durch grausig braun-graue Abwasserkanäle. Als wäre die Rennerei auf Gutglück noch nicht genug, will man uns noch mit stillstehendem Abwasser aus Rohren bezirzen. Optisch und inhaltlich beileibe nicht sonderlich fesselnd. Aus Stalingrad heraus sollen wir ein Flugfeld mit einem T34 vernichten und finden uns nach einer Stunde Spielzeit schon in der Haut des dritten Charakters. Kaum beginnt man sich mit einer Person zu identifizieren, spielt man schon eine andere.

Ein spielerisches Hoch erfährt *Finest Hour* in Tunesien. Die Scharmützel gegen Rommels Afrika Korps bieten nette Abwechslung, sind aber noch immer Mittelmaß. Der finale Niedergang des klangvollen Namens *Call of Duty* findet dann schließlich mit der ersten US-Mission statt. Dort knattern wir mit dem mobilen M12-Geschütz durch das vom Krieg gezeichnete Aachen und müssen die letzten Widerstände der Wehrmacht brechen. Der Mangel an Checkpoints lässt die Mission zum Spießrutenlauf werden. Als wäre Silvester, feuern die Deutschen mit Panzerfäusten auf den M12, den wir ja beschützen sollen. Wieder und wieder geht unser Vehikel in Flammen auf.

Degradiert

Wer die PC-Version nicht kennt, wird vielleicht mit diesen Kritikpunkten leben können, doch auch *Call of Duty: Finest Hour* muss sich an aktuellen Ego-Shooter-Standards messen lassen Es fehlt dem Titel einfach an fesselnden Spielmomenten und Dauerspaß. Den bietet *Finest Hour* zumindest auf Xbox-Live. Hier dürfen bis zu 16 Spieler auf der Seite der Achse oder den Alliierten antreten. Hinzukommt, dass das Spiel zwar technisch nicht schlecht ist, aber an vielen Stellen einfach deutlich unter Xbox-Niveau herumdümpelt. Brachial hingegen der Sound. Wer hier richtig aufdreht, darf sich einen Stahlhelm aufsetzen. ***(BS)***



Damit haben die Landser nicht gerechnet: So werden deutsche Häuser Ende 1944 geräumt.



Vertrieb: Activision
Hersteller: Spark Unlimited
Genre: EGO
Spieler: 1-16

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

\+ verschiedene Fronten
\+ voller Live-Support
− unter seinen Möglichkeiten
− teils sehr frustig

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 4:3 **Ton:** **Live:** ✔

MoH: Frontline ca. 30 € — Alternative — EA 87%

Auf der Konsole bleibt das Spiel klar unter seinen Möglichkeiten

Grafik 75%
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

ACT
EGO

BLINX 2

Masters of Time and Space



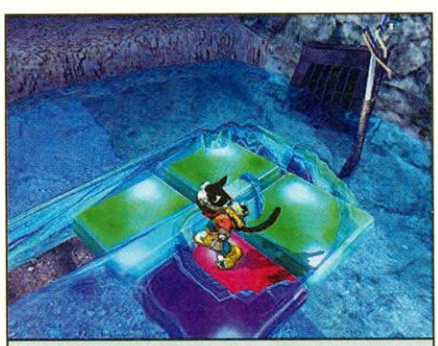
Die Xbox braucht mehr Hüpfspiele? Microsoft will es noch einmal wissen.

Die Story von *Blinx 2* ist dem Vorgänger recht ähnlich: Ein großer Zeitkristall ist zerbrochen und seine Bruchstücke in der ganzen Spielwelt verstreut. Die Time Sweepers, ein Rudel Katzen und so eine Art Hüter der Zeit, müssen die Scherben wieder einsammeln. Natürlich gibt es Ärger, nämlich von der Tom Tom Gang – ein Haufen Schweine, die den Time Sweepers das Handwerk legen wollen. Bemerkenswert dabei ist, dass Blinx selbst während des ganzen Spiels kein einziges Mal als spielbarere Figur in Erscheinung tritt. Stattdessen kreiert ihr euch eure Charaktere selbst. Jedes der beiden Teams besteht aus vier Mitgliedern, wobei ihr jeweils einen Anführer steuert. Die Charaktergenerierung hat schon ein bisschen was *Sims*-mäßiges, könnt ihr doch selbst so Kleinigkeiten wie Augenfarbe, Ohrlänge oder Schulterbreite einstellen.

Raumzeit

Während des Spiels wechselt ihr zwischen den beiden Gruppen und greift auf die jeweiligen besonderen Fähigkeiten zurück: Die Katzen können die Zeit kontrollieren, die Schweine die räumliche Umgebung. Die Aktionen der Time Sweepers sind aus dem ersten Teil bekannt und ähneln einem Videorekorder: Ihr könnt die Zeit vor- und zurückspulen, anhalten und sogar aufzeichnen, löst Zeit-basierende Rätsel und setzt Matrix-artige "Bullet Time"-Techniken im Kampf ein. Bei der Tom Tom Gang geht es etwas banaler zu: Ihr versinkt im Boden, trickst Gegner mit kleinen Warp-Tunneln aus oder schmeißt ihnen ganz banal eine Bananenschale vor die Füße.

Generell ist es ja schön, wenn sich Entwickler Kritiken an ihren Spielen zu Herzen nehmen und es beim nächsten Mal besser machen. Bloß führte



Die Rätsel und Puzzles sind gar nicht mal schlecht – wenn man sie denn nur selbst lösen dürfte.



Eine Katzen-Version von Einstein, was? Dann erzähl' uns mal was über Raum und Zeit, Professor.



Verschiedene Wettereffekte (wie hier Regen) tragen zum positiven Gesamteindruck der Grafik bei.



Ausgetrickst! Die Katze ist in einer Blase gefangen und das Schweinchen kann vorbei huschen. So einfach geht das...

dieser Versuch ins gegenteilige Extrem: Im ersten *Blinx* waren gar nicht mal die Puzzles das Problem, sondern das Zeitlimit von zehn Minuten. Das gibt es nun nicht mehr, dafür wird euch jedoch alle Nase lang ganz genau erklärt, was ihr zur Lösung der Rätsel tun müsst. Ihr kommt dann also an eine Stelle, wo etwas Grips gefordert sind, doch bevor ihr euch überhaupt einen Überblick verschaffen könnt, werden euch haarklein die einzelnen Schritte aufgetischt. Da fühlt man sich als Spieler dann doch reichlich unterfordert und denkt sich: "Hallo? Für wie blöd haltet ihr mich?"

Lösung inklusive

Grafisch sieht *Blinx 2* als Ganzes recht gut aus, wobei es aber auch nichts gibt, was besonders hervor stechen würde. Zu den Pluspunkten zählen schickes Leveldesign mit ein paar ansehnlichen Lichteffekten, detaillierten Texturen und schönen Reflexionen auf Wasseroberflächen. Jump'n'Run-typisch ist das ganze Spiel natürlich sehr bunt und auf "familienfreundlich" getrimmt: Die plüschigen Katzen sind die strahlenden Helden, die fiesen Schweine sind... nun ja, fiese Schweine halt. Auch die fröhliche Uptempo-Mukke mit ein paar fiesen Ohrwürmern passt gut zum Spiel. Trotz 5.1-Abmischung gibt es aber keine besonders aufregenden Soundeffekte zu hören.

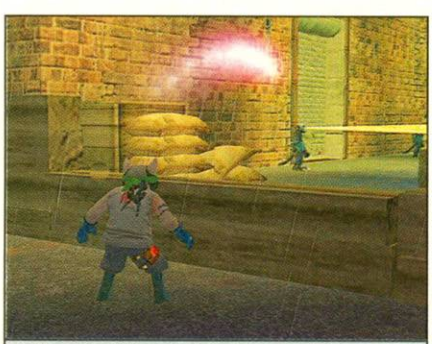
Blinx 2 ist wieder so ein Spiel, bei dem man sich fragt, was hätte sein *können*, aber nicht *ist*. Das Grundgerüst stimmt, technisch ist auch alles in Butter, aber auf der Suche nach Originalität ging einiges schief. Das Ausbrechen aus gängigen Jump'n'Run-Strukturen (Charaktergenerierung, Kampfsystem, zwei verschiedene Teams) ist zwar an sich lobenswert, funktioniert aber in diesem Fall einfach nicht: Die Charaktere sind flach und austauschbar, das Kampfsystem nur für Multiplayer erträglich und die "Rätsel" sind eine Verhöhnung des Spielers. Schade drum. Vielleicht klappt's beim nächsten Mal. ***(SRÖ)***

Vier gewinnt!

Abseits von den ganzen Puzzles kommt es zu zahleichen Kämpfen. Das sind dann auch die einzigen Momente, in denen eure drei Teamkollegen auf den Plan treten. Das Spiel wechselt dabei in eine Kampfarena, in der es die gegnerische Gruppe zu besiegen gilt. Eure eigenen Kollegen erweisen sich dank strunzdoofer KI als ziemlich nutzlos – die Gegner sind allerdings auch nicht viel schlauer, so dass ihr kaum Probleme habt, selbst alles abzuballern. Im Multiplayer-Modus gibt es Deathmatches im Splitscreen und einen Koop-Modus für zwei Spieler. Beide Variationen stechen zwar nicht besonders hervor, aber erfüllen ihren Zweck und können zwischendurch ganz spaßig sein



Blinx ist zwar Namensgeber des Spiels, taucht aber nur am Rande auf uns ist selbst nicht zu spielen.



Mit den Schweinen gibt es ein paar Stealth-Einlagen. Ihre Fähigkeiten täuschen die Wachposten.

Vertrieb: Microsoft
Hersteller: Artoon
Genre: JNR
Spieler: 1-4
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 30 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ schicke Grafik
\+ gewagte, aber gute Ideen
– zu wenig Freiheiten
– untaugliches Kampfsystem

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

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

6 usk

Scaler ca. 30 € | Alternative | Take 2 76%

Viele gute Ideen, die aber nicht immer gut umgesetzt wurden.

Grafik | Sound | Gameplay | Dauerspaß | Multiplayer

75%

GSK | ACT | JNR

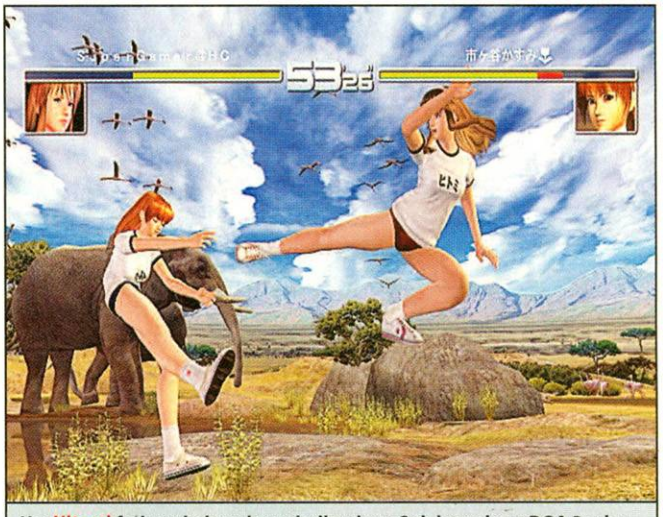
DEAD OR ALIVE: Ultimate

XBG GAMES AWARD

Die dicksten Dinger in Prügelspielen gibt's nur auf der Xbox!

Mortal Combat hin, *Soul Calibur* her – wenn's um Prügelspiele auf der Xbox geht, ist auf jeden Fall *Dead o Alive* (genauer: *DoA 3*) ganz vorne mit dabei. Streng genommen ist *DoA: Ultimate* kein wirklich neues Spiel, sondern beinhaltet aufgebohrte und überarbeitete Versionen der ersten beiden *DoA*-Titel. Doch die Neuerungen und vor allem der ausgereifte Online-Modus reichen aus, um *DoA: Ultimate* Schulter an Schulter mit dem dritten Teil stehen zu lassen.

Am Gameplay wurde herzlich wenig geändert, *DoA*-Fans wissen also sofort, wie der Hase läuft: Je ein Knopf für Schag und Tritt, einer fürs Blocken, einer für Konter. Die Konterangriffe sind wieder das zentrale Spielelement, so dass sich die Kämpfe nicht durch Auswendiglernen von Tastenfolgen, sondern durch präzises Timing und der richtigen Aktion zum richtigen Zeitpunkt definiert. Auch die Arenen werden wieder stark ins Kampfgeschehen einbezogen: Nicht selten schleudert ihr euren Gegner in einen Abgrund, um dann ein paar Etagen tiefer weiter zu kloppen.



Um Hitomi freizuschalten, braucht ihr einen Spielstand aus DOA 3 oder DoA Xtreme Beach Volleyball.

Bounce, Baby!

Das eigentliche Glanzstück der *Ultimate*-Version ist das Remake von *DoA 2* – Teil eins liegt in nahezu originalgetreuer Grafik vor und hat eher Bonuscharakter. Der Zweitling wurde jedoch ordentlich aufpoliert und steht seinem Nachfolger grafisch in Nichts nach. Neben den zwölf sofort anwählbaren Charakteren gibt es noch drei versteckte Kämpfer, unter anderem Hitomi aus *DoA 3*. Auch die über 20 Kampfarenen wurden größtenteils aus dem Original übernommen, zum Teil aber auch durch Stages aus dem dritten Teil oder komplett neue Locations ergänzt.

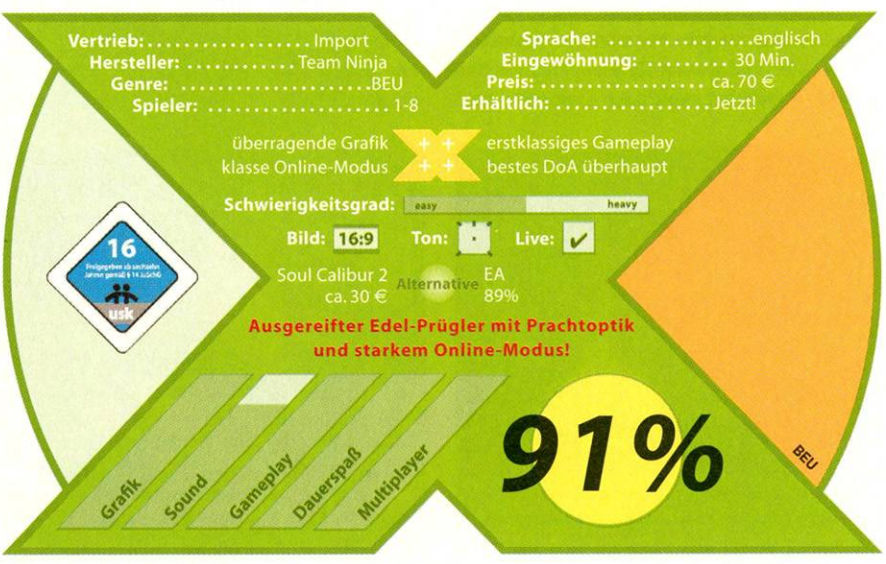
DoA: Ultimate trug im Vorfeld nicht umsonst den Arbeitstitel *DoA: Online*. Besonders hervorzuheben ist die Lobby, in der sich bis zu acht Leute treffen. Zwei oder vier finden sich zu einem Kampf zusammen, während die anderen das Geschehen in Echtzeit mit frei beweglicher Kamera beobachten und sprachlich kommentieren. In der Regel laufen die Kämpfe auch online genauso rasant ab wie offline, für die im Frühjahr kommende PAL-Version dürften daher keine Lag-Verzögerungen zu befürchten sein. ***(SRÖ)***



Nina ist zu jedem Anlass passend gekleidet. Beiß mich, kratz mich, gib mir Tiernamen!



Nina und Kasumi können sich am Strand auch ohne Volleyball beschäftigen.



SCALER

Mit Echsenaugen sieht die Welt gleich viel bunter aus!



Zeit für ein neues Weltbild: Es gibt nicht nur ein Universum, sondern mehrere, zusammengefasst in einem Multiversum. Portale verbinden die einzelnen Universen und eben diese Portale will der böse Looger unter Kontrolle bringen, um das Multiversum zu beherrschen. Durch einen unglücklichen Zufall wird Bobby Jenkins in eine andere Dimension verfrachtet, verwandelt sich dabei in eine Echse und sieht seine einzige Möglichkeit zur Rückkehr darin, Looger das Handwerk zu legen.

Echsenmensch

Spielerisch folgt *Scaler* den üblichen Jump'n'Run-Prinzipien: Mit Doppelsprung hüpft ihr von einer Plattform zur anderen, sammelt glühende Kügelchen ("Klookies") ein und gleitet in bester Sonic-Manier auf Ranken entlang. Zur Gegnerbekämpfung teilt ihr ein paar Hiebe mit den Klauen aus, die peitschende Echsenzunge nimmt eher die Rolle der Distanzwaffe ein. Die beiden Angriffformen sind gut ausbalanciert: Gegen kleinere Gegner ist die schwächere, aber sehr schnelle Zunge zu bevorzugen, bei größeren Brocken kommen dann die deutlich kräftigeren Klauen zum Einsatz. Im Laufe des Spiels könnt ihr euch mit den eingesammelten Klookies Upgrades eurer "Waffen" erkaufen.

Tja, und im Grunde ist das auch schon alles, was es über das Spiel zu berichten lohnt. Wirklich innovativ ist *Scaler* nicht, denn eigentlich bietet es nichts, was andere Hüpfspiele von *Rayman* bis *Tak* nicht auch haben. *Scaler* deswegen zu ignorieren, wäre nicht fair, denn Spaß macht das Spiel trotzdem. Vor allem ist es ein hübsches Spiel: Das Leveldesign besticht zwar nicht unbedingt durch besonders cleveren Aufbau, aber durch sehr schöne optische Gestaltung. Okay, Jump'n'Runs sind schon von Natur aus sehr farbenfroh, aber *Scaler* ist so dermaßen bunt, so was sieht man sonst nur unter Zuhilfenahme illegaler Substanzen. Humor kommt auch nicht zu kurz, denn die coolen Figuren agieren in witzigen Dialogen miteinander. Dabei beließ man es bei deutschen Untertiteln und englischer Sprachausgabe. Letztendlich steht das Spiel dann auch noch zu attraktiven 30 Euro im Laden – diese Investition werden zumindest Jump'n'Run-Fans sicher nicht bereuen. ***(SRÖ)***



Seltsame Gestalten kreuzen Scalers Weg. Auch sonst ist das Leveldesign schon fast psychedelisch.



Trotz hoher Sichtweite und detaillierter Umgebung läuft das Spiel stets schnell und flüssig.





Coole Sprüche, coole Frisur – Bobby Jenkins fühlt sich als Echse gar nicht mal so unwohl.

Vertrieb: Take 2
Hersteller: A2M
Genre: JNR
Spieler: 1
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: sofort
Preis: ca. 30 €
Erhältlich: Jetzt!

bunter geht's nicht / coole Charaktere
preisgünstig / nichts wirklich Neues

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

Blinx 2 ca. 60€ — Alternative — Microsoft 75%

Solides Hüpfspiel im Farbrausch – für Genre-Freunde ein Schnäppchen.

Grafik 76%
Sound 76%
Gameplay 76%
Dauerspaß 76%
kein Multiplayer 76%

76% JNR

DIE UNGLAUBLICHEN

Pixar hat mit Lizenzspielen einfach kein Glück...

Mit so einem Titel kann man eine Menge Wortspiele anfangen: Unglaublich schlecht, unglaublich toll und so weiter. Aber so extrem ist *Die Unglaublichen* nun auch wieder nicht, als dass irgendetwas daran unglaublich wäre. Ein recht durchschnittliches Action-Spielchen, das aufgrund der bunten Charaktere theoretisch viel Abwechslung bietet, diese aber nicht in Motivation umwandeln kann. Ein bisschen Jump'n'Run, ein bisschen Kämpfen – nichts Halbes und nichts Ganzes. Und ob der Film gut aufs Spiel übertragen wurde, können wir schlecht beurteilen, denn der Streifen kommt ja erst nach Erscheinen dieser Ausgabe in deutsche Kinos. In jedem Fall wird die Storyline der Software aber von direkt aus dem Film ausgeborgten Szenen vorangetrieben. Das allein funktioniert erfahrungsgemäß eher schlecht als recht und dient mehr der Verwirrung als der Geschichte. Und so konnte man in einem kalten Novembertag Schröder und mich gemeinsam mit einem gewaltigen „Was zum F..?"-Gesichtsausdruck vor dem Würfel sitzen sehen. Wir glauben einfach mal daran, dass die Logik des Spiels nach Genuss der Kinovorlage schon deutlich klarer rüberkommt.



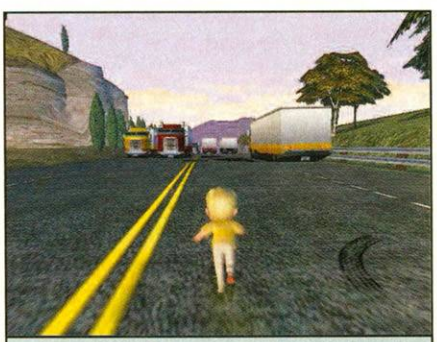
Für einen Kopffüßler ist Dashiell verflucht schnell auf den Beinen.

Familienbande

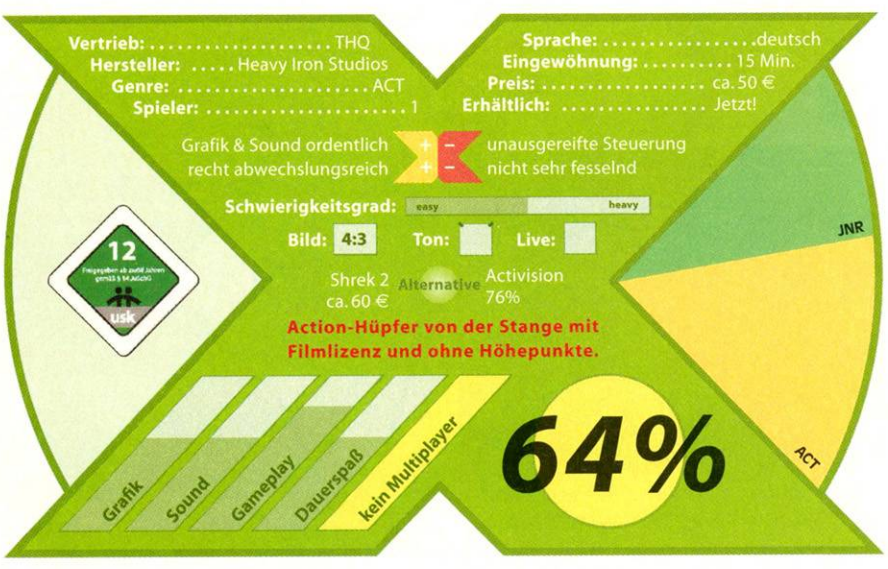
Die Unglaublichen sind eine Familie von Superhelden, die sich aber mittlerweile nach einigen Rechtsstreitigkeiten zur Ruhe gesetzt hat. Undank ist nun mal der Welten Lohn und so genießt die unglaubliche Familie ein geruhsames Spießerleben. Als ein neuer Erzbösewicht aus der Versenkung auftaucht, ist es damit allerdings vorbei. Und nachdem der betagte Familienvorstand seine Fetttröllchen doch wieder in die alten Strumpfhosen gepackt hat, dürft ihr euch ins Abenteuer stürzen. Wie gesagt schlüpft ihr in die Haut der verschiedenen Familienmitglieder. Mr. Unglaublich verfügt z.B. über enorme Körperkräfte. Daher spielen sich seine Passagen sehr Beat'em-Up-lastig. Seine Frau Elastigirl darf mit ihren extrem dehnbaren Körperteilen Rätsel lösen. Violet übernimmt dank Unsichtbarkeit kleine Stealth-Missionen. Und Dashiell zeigt seine unglaubliche Geschwindigkeit in kleinen Geschicklichkeitseinlagen. Unterm Strich wieder mal ein typisches Pixar-Lizenzspiel. Ein müder Aufguss des Filmvaters, der an jeder Ecke „Durchschnitt" brüllt. ***(SRÖ/BK)***



Elastigirl dehnt ihre Kämpfe gegen die lokale Unterwelt schon mal aus.



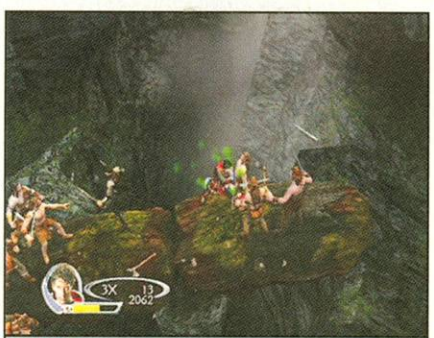
Wieder einmal fährt ein Pixar-Spiel voll mit dem Strom.



KING ARTHUR

König Artus lädt zu Testrunde. Eine runde Sache?

Disney und Bruckheimer verfilmen eine der größten europäischen Legenden: Man hätte es wissen sollen. Der Kinogang war größtenteils enttäuschend. Gesichtlose Charaktere, theatralisches Gut-Böse-Bild und eine kritische Liebesgeschichte. Das Lizenzspiel zum Hollywoodstreifen hat also eine denkbar schlechte Ausganglage. Zum Glück gab es da die *Herr der Ringe*-Spiele von Electronic Arts, die so etwas wie ein Referenzmuster für die Versoftung von Ritter/Fantasiefilmen geschaffen haben. *King Arthur* verfolgt diese Ansätze konsequent. Auf eine Einleitung pfeift Kromes Spiel. Gleich zu Beginn verteidigt ihr Bischof Germanicus gegen keltische Pikten. Die greifen in Scharen an und lassen sich durch einen Bogen oder diversen Schwerthiebe niederstrecken. Immer wieder eilen neue Wellen der Ureinwohner Britanniens an. Nach wenigen Minuten ist klar: *King Arthur* ist ein Hack'n'Slay zwischen dessen Leveln ihr erkämpfte Erfahrungspunkte auf fünf Eigenschaften (Stärke, Ausdauer etc.) verteilen könnt.



Die Pikten attackieren euch gerne an engen Stellen. Buttonsmashing ist angesagt.



Der Bogen visiert die Feinde automatisch an. Eure Fähigkeiten könnt ihr verbessern.

Massenschlägerei

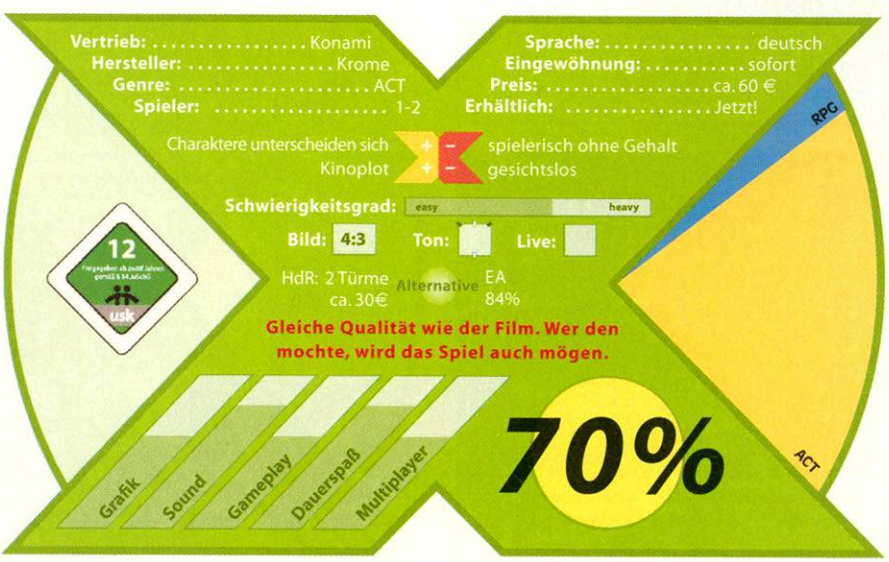
Dabei folgt das Spiel strickt den Vorgaben des Films. Nachdem die Kutsche mit dem Mann Roms gerettet wurde, brecht ihr mit der Tafelrunde Richtung Norden, hinter den Hadrianswall auf. Vor jedem Abschnitt habt ihr die Wahl zwischen zwei Rittern der Tafelrunde. Jeder Kämpfer hat unterschiedlich animierte Angriffe und trägt auch andere Waffen bei sich. Im Laufe des Spiels kämpft ihr mal als Lancelot, Arthur, Bors, Tristan oder Guinevere. Der sowieso recht träge Plot des Films dient im Spiel nur als Zugpferd für immer und immer wiederkehrende Metzeleien mit Pikten und Sachsen, bis es am Wall zum finalen Showdown zwischen euch und dem Obersachsen kommt. Zwischendurch kämpft ihr übrigens immer mal wieder gegen Bossgegner, die aber allesamt einfach ins Polygonnirwana zu schicken sind. Die Präsentation, die Technik als auch das Gameplay bewegen sich im Bereich der Mittelmäßigkeit. Einziges Highlight ist der Co-Op-Modus. Ein *Herr der Ringe*-Titel zum Budgetpreis ist spielerisch die bessere Alternative. ***(BS)***



Durchs wilde England. Überall im Wald lauern die Krieger Merlins. Zu hunderten macht ihr sie nieder.



Als Lancelot zu Pferde gegen böse Sachsen aus Mitteleuropa! Eine heldenhafte Aufgabe.



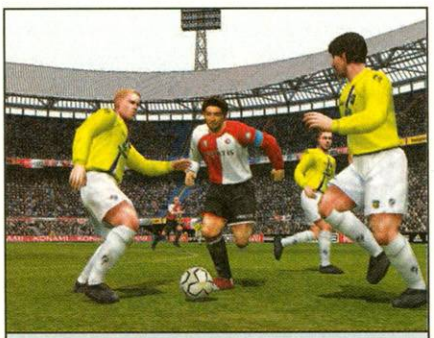
PRO EVOLUTION SOCCER 4

Baller-Simulator der Extraklasse vs. Synchronverbrecher.

Fußball... Pest und Segen für Millionen Deutsche, vom Amerikaner verpönt und vom Staat mit viel zu viel Steuerkohle unterstützt. Was gibt es Schöneres, als sich entspannt, mit ein paar Kumpels und einem Kasten Plörre, vor die Konsole zu lümmeln und einen Abend mal selber das Runde in das Eckige zu befördern? Besonders, wenn ein Teil der *Pro Evolution* Serie auf die Scheibe gepresst wurde. Die Reihe zeichnete sich seit jeher durch fast perfekte Steuerung, eine super Atmosphäre und ein Gefühl von „mittendrin statt nur dabei" aus.

Ne glatte Latte

Zur Beruhigung an alle Fans: Auch Teil vier ist wieder ein überaus gekonnt geschmiedetes Glanzstück. Die Grafik hat im Vergleich zum Vorgänger sogar noch ein Stück zugelegt und beschert euch nun die bisher realistischsten Fußballer die ihr je bewundert habt. Auch die Animationen haben einen ordentlichen Satz nach vorne getan; besonders die Fouls und Torwartanimationen sind allererste Sahne. Neuerdings begeleitet euch sogar ein Schiedsrichter auf den Platz der, ganz wie in Wirklichkeit, auch manchmal im Weg herumsteht oder sich bei der Kartenvergabe ein wenig verzettelt. Wenn ihr dann noch einen Ball ins Abseits schießt und der Schiri-Assistent mit wehender Fahne angelaufen kommt, fühlt ihr euch gleich heimisch auf dem Rasen. Der mitgelieferte Editor ist ebenfalls eine Klasse für sich. Stadionname, Logos, Trikotwerbung und einen Haufen anderer Sachen dürften auch den penibelsten Fußballflagellanten zufrieden stellen. So weit, so erfreulich. Jetzt zu den Wermutstropfen im Edelcocktail: Die leidige Lizenzsache. Okay, ich verstehe ja, dass so eine Lizenz teuer ist und man selbst bei nur drei offiziellen Lizenzen einem geschenkten Gaul nicht ins Maul schauen sollte. Aber Spanien, Italien und die Niederlande machen den Braten trotzdem nicht fett. Und dann erst die Kommentatoren... Großer Spiele Gott, mach, dass es aufhört!! Die penetrant säuselnden, leiernden Fistelstimmen erinnern eher an Eunuchen mit Kehlkopfschaden als an erst zu nehmende Sportkommentatoren. Am besten den Kommentar ausschalten und den Rest des Spiels genießen. ***(CS)***



Die holländische Liga wurde lizenziert. Toll, vielen Dank auch!



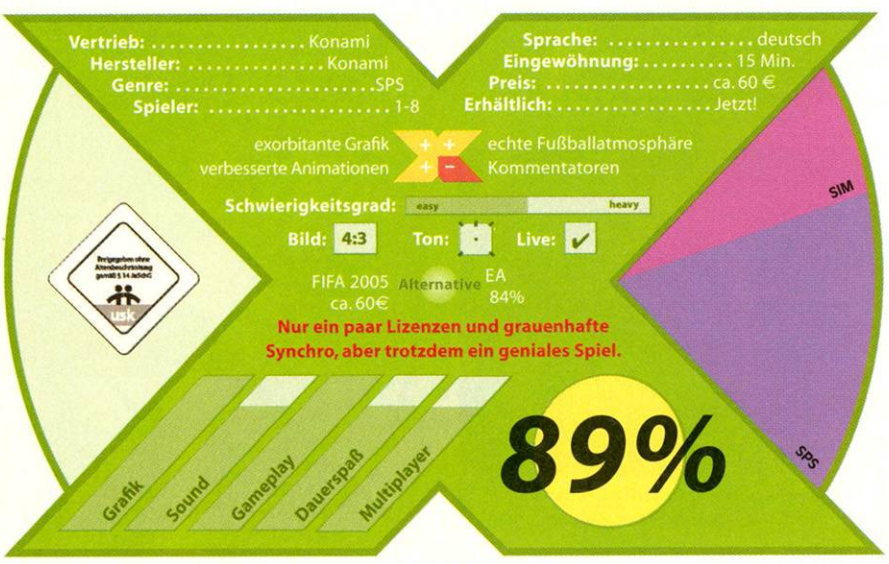
Die Animationen der Spieler wirken geschmeidiger als je zuvor.



Die spanische Liga sorgt zumindest für ein wenig Authentizität im Spiel.



Der Verteidiger patzt, der Torwart hechtet in die falsche Ecke. Ist das die Vorentscheidung?



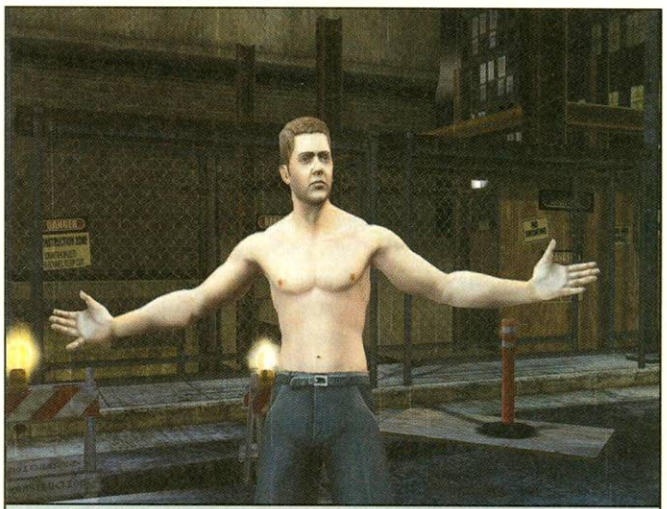
FIGHT CLUB

Bare-Knuckle-Gekloppe auf der Xbox. Schlagt zu!

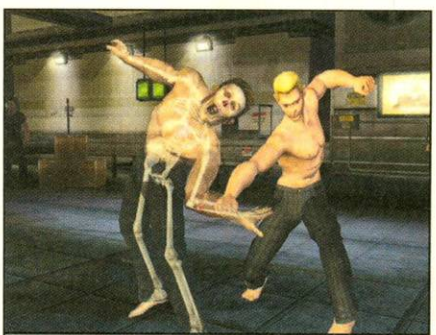
Die erste Regel des Fight Club lautet: Verliert kein Wort über den Fight Club. Regel zwei und drei besagen selbiges. Wir machen eine Ausnahme und schreiben darüber. Dabei ist es uns auch ziemlich schnuppe, ob Tyler Durden uns dafür die Beißerchen ausschlägt, denn gegen den Gründer des Clubs müssen wir so oder so die Fäuste schwingen.

Wer ist Tyler Durden?

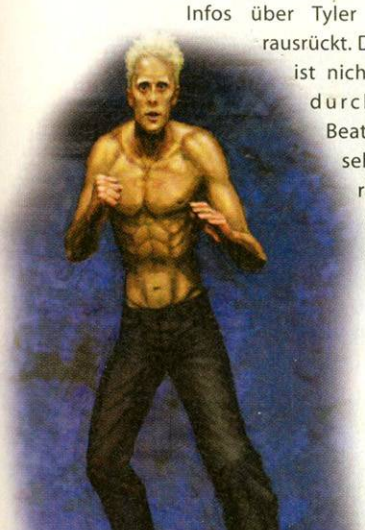
Vivendi versoftete die Lizenz des David Fincher-Films mit Brad Pitt in der Hauptrolle zu einem brutalen Beat'em-Up, das lose dem Zelluloid folgt. Euer ausgebranntes Alter Ego ist kurz vor dem Selbstmord, als es von einem gewissen Tyler Durden hört. Der soll irgendetwas erfunden haben, das dem Leben einen Sinn gibt. Neuen Lebensmut schöpfend sucht ihr also nach diesem Tyler. Doch jeder, den ihr fragt, will sich erstmal mit euch prügeln, bevor er Infos über Tyler und den Club rausrückt. Die Spielmechanik ist nichts weiter als ein durchschnittliches Beat'em-Up. Es wirkt sehr realistisch. Verrückte Aktionen, wie man sie etwa aus *Tekken* oder *Dead or Alive* kennt, gibt es hier nicht zu sehen. Die teilweise aus dem Film stammenden Charaktere prügeln sich sehr ordinär. Schläge, Tritte – das Ganze auch gerne in Combos angelegt. Worin sich *Fight Club* von den genannten Spielen unterscheidet, ist der Brutalitätsgrad. Verpasst ihr einem Gegner einen Kopfstoß spuckt der Blut als hättet ihr ihm die Schlagader aufgeboxt. Dabei fliegt die rote Soße auch gegen die Kameralinse. Brecht ihr einem Kontrahenten durch einen gezielten Schlag einen Knochen im Leib, schaltet das Programm in eine Röntgenansicht. Ein knirschender Arm wird dann nochmals in Zeitlupe gezeigt. Der USK war diese Freizügigkeit sogar eine 18er-Einstufung wert. Zu dumm nur, dass *Mortal Kombat* die Sparte "brutales Beat'em-Up" sehr dominiert. Umfang, Abwechslung und Ideen sind bei Midways Prügler einfach besser. Und zum Schluss noch eine herbe Nachricht für Brad Pitt-Fans: Durden sieht dem blonden Schauspieler im Spiel kein Stück ähnlich. Außerdem hat er eine völlig andere Stimme. Es steht also *Fight Club* auf der Verpackung, drinnen ist aber nur ein mäßiges Prügelspiel mit viel Blut und wenig Motivation. ***(BS)***

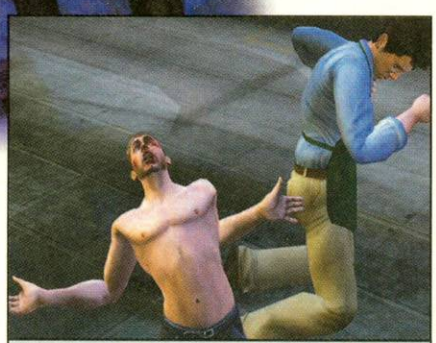


Ich bin's! Schaut her! Wieder einen umgeboxt, aber kein Tyler Durden gefunden. Wo steckt der bloß.

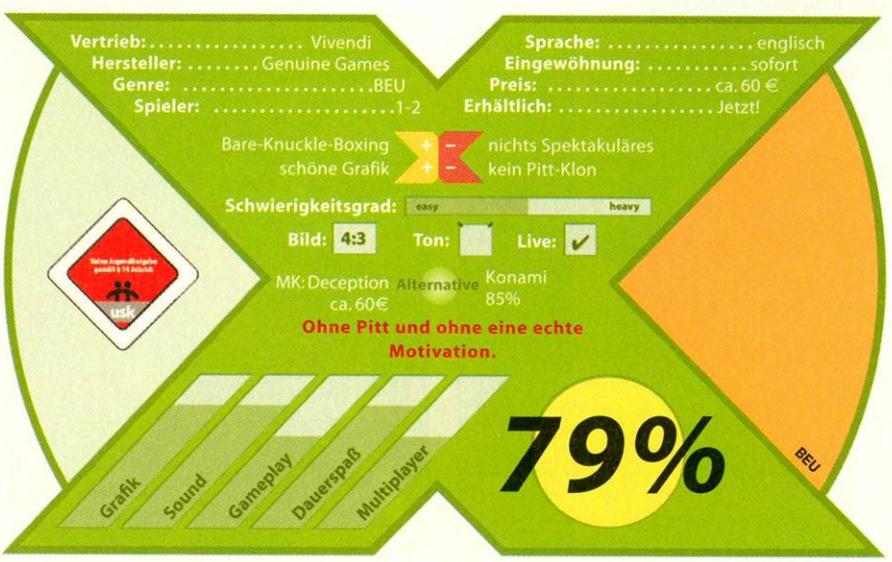


Armbruch in Zeitlupe und per Röntgenansicht. Falls ihr auf so was steht...





Das schmerzt. Man kann es dem Polygonrecken richtig ansehen. Das Bein ist Schrott!



FLATOUT

Brennende Motoren, verbeultes Blech und fliegende Dummies!

Flatout nimmt die üblichen Spielelemente derzeitiger Rennspiele auf die Schippe: Wo ihr bei anderen Edel-Racern eure Fahrzeuge und deren Einzelteile bei teuren Händlern einkauft, wühlt ihr in *Flatout* beim Schrotthändler in den Kartons, um alles halbwegs Verwertbare zu recyceln. Denn auf der Rennstrecke herrscht das reinste Chaos: Nicht nur die Wagen werden buchstäblich zu Schrott gefahren, auch die Strecken selbst sehen nach einem Rennen ganz anders aus als vorher. Hier ein Gerüst, dort ein Blechschild, da drüben ein paar Fässer – einen Augenblick später liegt der ganze Krempel auf der Piste verteilt, zusammen mit abgefallenden Türen, Glasscherben und herausgeschleuderten Fahrern.

Das muss kesseln!

Doch braucht ihr euch um eure Piloten keine Sorgen zu machen, da anstelle eines Menschen sitzt ein Crash Test Dummy hinter dem Steuer sitzt. Zumindest die meiste Zeit – bei allzu üblen Unfällen wird das Plastikmännchen auch mal durch die Windschutzscheibe schießt und von mehreren weiteren Autos erfasst. So habt ihr keine Hemmungen, rücksichtslos auf die Tube zu drücken. Denn das wird belohnt: Je mehr ihr von der Streckenbebauung mitnehmt, desto schneller füllt sich euer Nitro-Boost für kurze Sprints. Dennoch ist etwas Vorsicht geboten, denn trotz äußerst sehenswerter Verformung der Karossen solltet ihr es mit den Unfällen nicht übertreiben. Die Selbstironie des Titels kommt besonders in den Bonus-Missionen zum Zuge, wo ihr in Destruction Derbys die Konkurrenz zerschrottet oder euren Dummy zwecks Hoch- oder Weitflug gezielt aus dem Auto schleudert.

In den "normalen" Rennen machen sich dann aber doch ein paar Schwächen bemerkbar. Denn zu oft ist man nicht mehr Herr der Lage: Schon ein kleiner Fahrfehler reicht, um die Kontrolle über den Wagen zu verlieren. Wenn einem dann nach dem Rücksetzen auf die Strecke der nächste CPU-Gegner ins Heck kracht und die eigene Karre wieder aufs Dach legt, ist man als Spieler absolut machtlos. Nichts gegen schwere Spiele, aber wenn der Erfolg mehr vom Glück als vom Können abhängt, ist das der Dauermotivation nicht gerade förderlich. ***(SRÖ)***



Geordnetes Chaos: We am schnellsten alle Kontrahenten zerstört, gewinnt den Wettkampf.



Rücksichtslos brettern die CPU-Fahrer alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.



So schnell kann's gehen: Einmal nicht aufgepasst und schon werdet ihr nach hinten durchgereicht.



Sehr gut, die Spitzenposition ist erreicht. Jetzt Nerven bewahren und keinen Fehler machen!

Vertrieb: ..... Empire
Hersteller: . Bugbear Entertainment
Genre: ..... RSP
Spieler: 1-4

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

klasse Grafik
exzellente Schadensphysik
lustige Bonus-Missionen
zu hoher Glücksfaktor

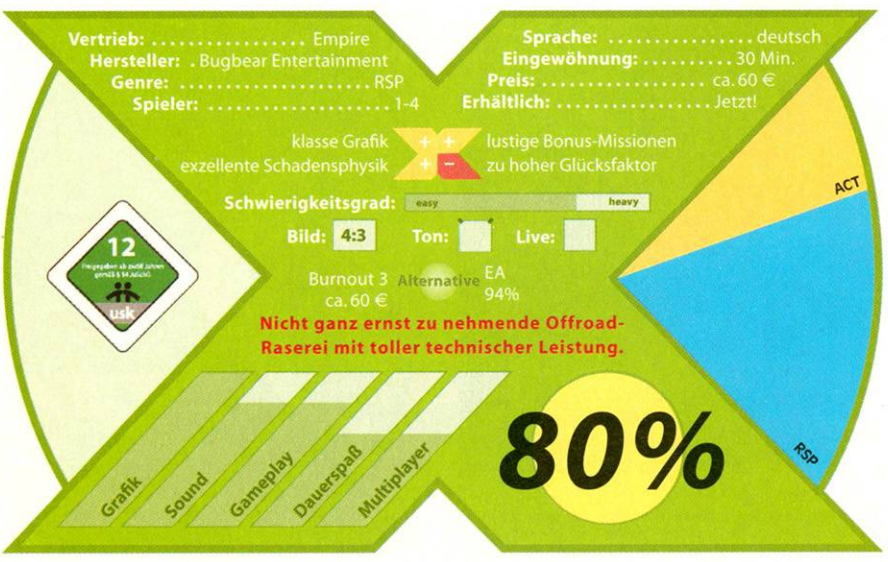
Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

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

12 usk

Burnout 3 ca. 60 €
Alternative EA 94%

Nicht ganz ernst zu nehmende Offroad-Raserei mit toller technischer Leistung.



IMPORT SPIEL

OTOGI 2 Immortal Warriors

Im zweiten *Otogi* seid ihr mit Raikoh nicht allein. Die Priesterin Seimei steht euch mit vier Generälen zur Seite: Die "eisige" Sadamitsu, der Axt schwingende Kotoki, der Zauberer Suetake und der blitzschnelle Tsuni. Wie man unschwer erraten kann, haben alle sechs ihre Stärken und Schwächen. Normalerweise könnt ihr mit jedem Charakter jeden der 33 Level spielen, dürft mit der gewählten Figur dann aber nicht das unmittelbar nächste Level betreten. Auf diese Weise und in Verbindung mit dem Upgrade-System werdet ihr mehr oder weniger dazu gezwungen, jeden Charakter einigermaßen gleich oft zu benutzen. Ansonsten hat sich gegenüber dem Vorgänger inhaltlich und spielerisch nicht viel geändert: Auch *Otogi 2* ist reine Non-Stop-Hack-and-Slay-Action mit effektvoller Grafik und exotischer Atmosphäre. Leider wurden auch ein paar Schwierigkeiten übernommen, zum Beispiel die rein manuell bewegliche Kameraführung. Na ja, lieber so, als der Murks in *Nanja Gaiden*... ***(SRÖ)***



Mit Effekten wird auch in Otogi 2 mal wieder nicht gegeizt. Da jagt ein Knaller den nächsten.



Die fernöstliche Thematik ist zwar völlig massenuntauglich, aber atmosphärisch sehr stark.

Vertrieb: ..... Import
Hersteller: ..... From Software
Eingewöhnung: ..... 15 Min.
Spieler: 1
Sprache: ..... englisch
USK: ..... ab 12
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: easy / heavy

Gegenüber dem Vorgänger leicht verbessert.

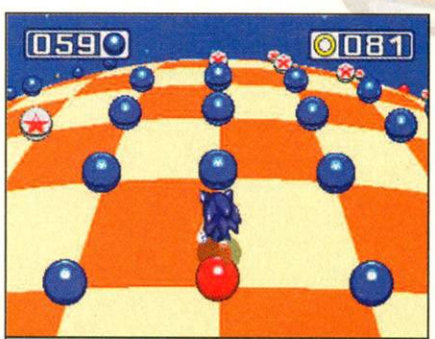
ACT

81%

IMPORT SPIEL

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

Zur Abwechslung mal wieder eine Retro-Sammlung: 20 Spiele für 20 Dollar, wobei wir jetzt aus Platzgründen auf eine Auflistung verzichten und auf unser Preview in Ausgabe 4/04 verweisen. Leider ist ausgerechnet *Sonic CD* nicht dabei, was viele Fans sicher gern gesehen hätten. Die Spiele entsprechen 1:1 den Originalen: Inhaltliche Zusatzfeatures gibt es nicht (außer ein paar Artwork-Galerien), das einzig Neue ist die Möglichkeit, in allen Spielen überall und jederzeit speichern zu können. Wenn man bedenkt, dass die Spiele damals für solch ein Speichersystem gar nicht konzipiert waren, hat das schon ein bisschen was von Cheaten. Die technische Umsetzung ist sehr penibel, was nicht immer ein Vorteil ist. Denn technische Schwierigkeiten des Originals (Slowdowns gab es damals auch schon) sind trotz aktueller Hardware-Power auch in der Neuauflage enthalten. Na, was soll's, Sonic rockt die Hütte auch mit 16 Bit-Grafik und Midi-Gedudel. ***(SRÖ)***



Sonics erste 3D-Gehversuche. Mann, was haben wir damals gestaunt...



Als es noch keine Polygone gab, erzeugte man einen Pseudo-3D-Look mit Isometrie-Grafik.

Vertrieb: ..... Import
Hersteller: ..... Sonic Team
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1
Sprache: ..... englisch
USK: ..... ab 12
Preis: ..... ca. 30 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad: easy / heavy

Die Zeit geht, aber der Spielspaß bleibt.

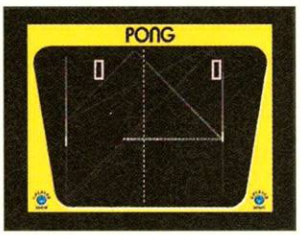
GSK

77%

JNR

ATARI ANTHOLOGY

Zwar hat die heutige Firma Atari mit dem Pionier der 80er Jahre nicht mehr viel gemein, an der langen Liste der Veröffentlichungen ändert das jedoch nichts: Stolze 85 Spiele befinden sich auf dem Silberling, darunter Klassiker wie *Pong*, *Breakout*, *Crystal Castle*, *Battlezone* und, und, und... Klar, nach heutigen Maßstäben sind Grafik und Sound vorsteinzeitlich und auch spielerisch haben die alten Schinken nur noch nostalgischen Wert. Immerhin hat Atari ein par Extras eingebaut: "Time Warp" drückt ab und zu mal auf die Zeitlupe (inklusive leierndem Sound), "Heat Seat Mode" wechselt alle 15 Sekunden zwischen zwei Spielen hin und her und der "Trippy Mode" stellt die Grafik in wabernden Regenbogenfarben dar. Dem gegenüber steht eine umständliche und kaum nachvollziehbare Menüstruktur. 85 Oldies für 30 Euro sind zwar ein annehmbares Paket, aber mehr als eine mittelprächtige Wertung ist da echt nicht drin. ***(SRÖ)***



Vertrieb: ..... Atari
Hersteller: ..... Atari
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1-2
Sprache: ..... englisch
USK: ..... ohne
Preis: ..... ca. 30 €
Erhältlich: .....

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Umfangreiche Oldie-Sammlung für Nostalgiker.

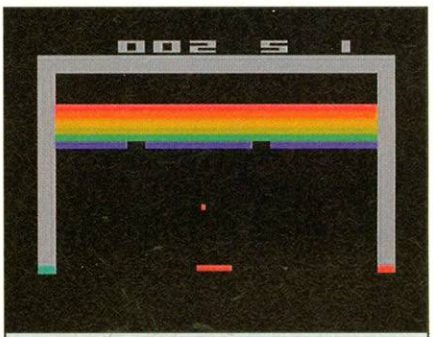
63%

GSK

ACT



So sahen **Kriegsspiele** also vor 20 Jahren aus. Hey, damals war das richtig gute Grafik!



Früher war alles **besser**. Na ja, nicht alles. Sound und Grafik nicht. Und das Spiel auch nicht.

FORD RACING 3

Ford Racing ist unter den Rennspielen, was *Club Football* unter den Fußballspielen ist. Wir sind uns nicht sicher, ob wir diese Entwicklung gut heißen sollen. Wie der Titel verrät, fahrt ihr in *Ford Racing 3* nur Vehikel des alten Henry. Wir hoffen inständig, dass diese Art Spiel keine Schule macht, denn ein *Nissan Racing*, *Opel Rennen* oder *Renault Course* wollen wir weniger. Vor allem nicht, wenn sich die Spiele inhaltlich auf gleichen Niveau wie *Ford Racing* bewegen. Lediglich drei Spielmodi und eine kaum bessere Technik als beim Vorgänger bekommt ihr hier geboten. PS-Armut auch beim Sound. Wo sind denn die röhrenden Motoren? Nicht wirklich anwesend, würden wir sagen. Am schwersten wiegt aber das lasche Geschwindigkeitsgefühl. *Ford Racing 3* fährt wie schon Teil zwei einfach so am Spieler vorbei, ohne einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Was den Tank einigermaßen voll hält ist der Budgetpreis von knapp 30 Euro. ***(BS)***



Vertrieb: ..... Empire
Hersteller: ..... Razorworks
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1-6
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ohne
Preis: ..... ca. 30 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

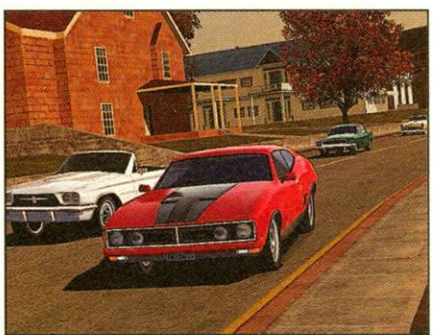
Fährt immer noch am Spieler vorbei.

65%

RSP



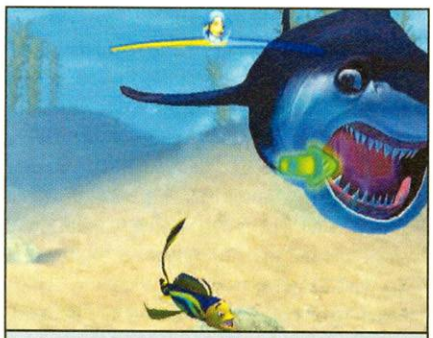
Von einem **aktuellen Rennspiel** erwarten wir optisch etwas mehr Raffinesse.



Das Spiel wirkt leider **viel zu steril** und schnell hingeschludert. Potential wäre da.

GROSSE HAIE-KLEINE FISCHE

Nach dem Erfolg von Nemo gab es diesen Herbst der nächste Animationsfilm mit Fisch-Thematik und die Videospielumsetzung gleich dazu. Inhaltlich überrascht der Titel mit seiner spielerischen Vielfalt: Schon mal einen Fisch mit seinen Schwanzflossen kämpfen sehen? An anderer Stelle nimmt euer Held Oscar an Wettrennen teil, in denen er einer vorgegebenen Spur aus Luftblasen folgt. Neben vielen freischaltbaren Extras ist sogar eine Tanzmatten-Unterstützung vorhanden. Als Filmumsetzung betrachtet, kann man dem Spiel nur Respekt zollen: Die grafische Leistung ist ordentlich, sämtliche Original-Synchronsprecher sind auch vorhanden. Der Schwierigkeitsgrad ist eher niedrig, lediglich zum Ende wird's teilweise etwas frustig – bei den extrem schwierigen Tanzeinlagen greifen selbst *Dancing Stage*-Experten dann doch lieber wieder zum Controller. Geübte Spieler schrecken aber auch davor nicht zurück und haben das Teil in ein paar Stunden durch. Na ja, schieben wir das mal wieder auf die angepeilte Zielgruppe. ***(SRÖ)***



Hilfe! Ein grosser Hai! Er will mich freßen! Dramatische Szenen im tiefen Ozean.



Die Tanzeinlagen sind insbesondere mit Matte echt schwer. Der Rest ist kein Problem.

Vertrieb: ..... Activision
Hersteller: ..... Edge of Reality
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ab 6
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

RSP
GSK
ACT

Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings recht kurz ausgefallen.

70%



Spider-Man lebt!

Pünktlich zum DVD-Start von Spider-Man 2 verlosen wir in Zusammenarbeit mit Activision eine lebensgroße Spider-Man-Figur, die Gesamthöhe inkl. Sockel beträgt 2,15 Meter! Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, welcher Schauspieler die Rolle des Spider-Man gibt. Aufmerksame Leser finden die Lösung natürlich in dieser Ausgabe.
Die richtige Antwort bitte per Postkarte an:

BriStein Verlag GmbH
Spider-Man
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder per E-Mail an feedback@bristein.com.
Einsendeschluss ist der 10. Januar 2005. Viel Glück!



GODZILLA Save the...



Garstige Außerirdische wollen Mutter Erde an die Wäsche und das perfekte Monster züchten. Blöd nur, dass sie sich ausgerechnet den Planeten ausgesucht haben, auf dem Godzilla sein Unwesen treibt. In diversen Canyons, Küstengebieten, Wüsten und Städten im Kleinformat wird so in bester Prügelspielmanier gegeneinander gekloppt, bis eines der Monster umkippt, einen Krater im Boden hinterlässt und ein letztes Mal röchelt. Zwischendurch vernichtet der grüne Wüterich zwecks Bonuspunkten ein paar Städte, holt Ufos vom Himmel oder matscht Panzer platt. Alles in allem kommt *Godzilla: Save the Earth* so richtig schön trashig rüber. Grafisch gesehen nicht schlecht, nur steuerungstechnisch leider Glanzstück. Trotzdem ein richtig schniekes Kultspiel. ***(CS)***



Vertrieb: ..... Atari
Hersteller: ..... Atari
Eingewöhnung: ..... 15 Min.
Spieler: 1-4
Sprache: ..... englisch
USK: ..... ab 16
Preis: ..... ca. 30 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Trashig-kultiger Godzilla Klopper Steuerungsproblemen.

ACT
BEU

79%

DUKES OF HAZZARD 2



Ein Duke kommt bekanntlich selten allein. Und die Spiele dazu auch nicht, so dass die beiden Knallköppe Bo und Luke Duke uns nun auch auf der PS2 nerven. Yeehaw! So ballert ihr also mit eurem Dodge in verschiedenen Fahrmissionen durch die Botanik: Mal eine Verfolgungsjagd, mal ein Zeitrennen von A nach B. Könnte an sich ein lustiges Bleifuß-Spiel sein, wenn die Rennen nicht furchtbar lahm wären. Die Missionsstruktur ist total mies von *GTA* abgekupfert, die Fahrphysik entstand wohl unter dem Einfluss von inhaliertem Cowboystiefelinhalt. Ach, und da wäre noch die Gegner-KI: Die Cops sind wirklich so doof, wie sie im Fernsehen immer rüberkommen und würden sich sogar auf einem Parkplatz verfahren. ***(SRÖ)***



Vertrieb: ..... Ubi Soft
Hersteller: ..... Ratbag
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1-2
Sprache: ..... englisch
USK: ..... ohne
Preis: ..... €
Erhältlich: ..... Jetzt!

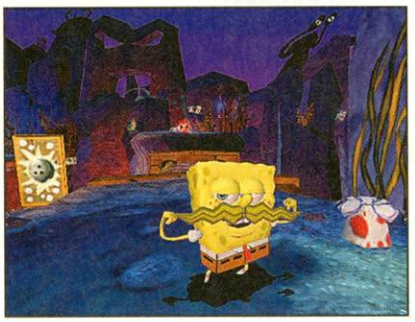
Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Mit Vollgas vor den Baum gefahren. Pfft, wen kümmert's?

ACT
RSP

50%

SPONGEBOB Der Film



Videospielumsetzungen zu Cartoon-Serien oder Kinofilmen gehen ja gerne mal in die Hose. Die Versoftung des *SpongeBob*-Filmes gehört zum Glück nicht dazu, sondern ist ein grundsolides Jump'nRun, das das Genre zwar nicht revolutioniert, aber das Meiste richtig macht. Um nicht in der Belanglosigkeit zu versinken, gibt es Rennspielabschnitte – und siehe da, die machen teilweise sogar mehr Spaß als der restliche Hüpfspielkram. In beiden Fällen haben die Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht und leisten bei Steuerung und Kameraführung saubere Arbeit. Ganz wichtig bei einem *SpongeBob*-Produkt ist natürlich der Humor. Der ist zwar Geschmackssache, wurde in diesem Fall aber gut ins Spiel übertragen. Viel mehr kann man von einer Filmumsetzung auch nicht verlangen. ***(SRÖ)***



Vertrieb: ..... THQ
Hersteller: ..... Heavy Iron Studios
Eingewöhnung: ..... 15 Min.
Spieler: 1
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ohne
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti!

RSP
JNR

75%

IMPORT SPIEL

YU-GI-OH! Die Wiege...



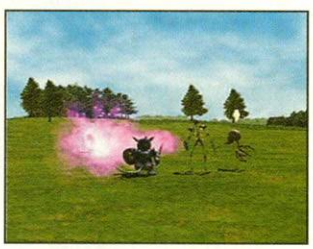
Das erste *Yu-Gi-Oh!*-Spiel für die Xbox ist – wen wundert's? – ein Kartenspiel. Oder "Collectible Card Game", wie der Ami sagt. Basierend auf den Regeln des "richtigen" Kartenspiels, hat man jede Form von Story auch gleich draußen gelassen. Grafik und Sound sind dann eher zweckmäßig, aber was will man von solch einem Spiel auch groß erwarten? Besonders gute Strategen müsst ihr nicht sein – anfangs entscheidet öfter mal das Glück über Sieg oder Niederlage, später gewinnt meist der Spieler mit den stärkeren Karten. Für die Xbox-Version wären ja Online-Duelle oder zumindest ein paar Ranglisten wünschenswert gewesen, aber nix da: Multiplayer-Matches sind nur mit verlinkten Xboxen möglich, denn Splitscreen macht bei Kartenspielen ja nicht so richtig viel Sinn. ***(SRÖ)***



YU-GI-OH! Königreich...



Yugi wird in eine Scheinwelt gebeamt, in der auf einmal alle Karten lebendig sind. Diese großartige Hintergrundstory darf sich der todessehnsüchtige Spieler nun in Form einer zehnminütigen Abfolge von verwaschen aussehenden Bildern und Text antun, wie man es auf einem N64 nicht schlechter hingekriegt hätte. Eure Monster hauen sich gegenseitig eins auf die Ohrwascheln, im Normalfall mit einer einzigen Standardattacke. Auch die ellenlangen Laufwege machen das *Königreich der Illusionen* nicht besser, ganz zu schweigen von einer Grafikpracht, die einem vorgaukelt, eine mit Vaseline verschmierte Brille auf der Nase zu haben. Der Sound rangiert erstaunlicherweise im Mittelmaß. Prädikat: Um jeden Preis vermeiden! ***(CS)***



LEISURE SUIT LARRY



Magna Cum Laude ist alles andere als ein Adventure, vielmehr eine Mischung aus *Parappa the Rappa*, Klassiker *Tapper* und *Space Channel 5*. Mit den früheren Teilen der Serie hat der Titel im Prinzip nur den Hang zu obszönen Dialogen und unsittlichem Humor gemein. Rätsel- oder Kombinationsgabe sind hier so unangebracht wie ein Push-Up-BH bei Michaela Schaffrath. Koordination am Gamepad und Rhythmusgefühl bringen euch deutlich weiter. Das Spiel greift euch übrigens stark unter die Arme. Schafft ihr ein Minispielchen nicht beim ersten Versuch, lockert sich der Schwierigkeitsgrad. Der angesprochene Humor ist auch tatsächlich in weiten Abschnitten des gerade mal rund zwölf Stunden dauernden Spiels so amüsant, dass Larrys deutsche Stimme (Pro 7-Blödeler Oliver Pocher) auch keine Wertungsverbesserung erreichen kann. ***(BS)***



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

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Yu-Gi-Oh! halt... wird schon seine Freunde finden.



Vertrieb: ..... Konami
Hersteller: ..... Konami
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ohne
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: .....

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Eine Enttäuschung, selbst für Fans!



Vertrieb: ..... Import
Hersteller: ..... High Voltage
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ab 18
Preis: ..... ca. 70 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Polygon-Erotik ohne Jugendfreigabe. Nicht mehr.



ZUBEHÖR IM TEST

SmartJoy FRAG



Vertrieb: ..... Lik-Sang
Hersteller: ..... SmartJoy
Preis: ..... 28,90 US-$
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

Dieser Adapter ermöglicht den Anschluss von PS/2-Maus und -Tastatur an die Xbox. Für acht Spiele sind bereits Konfigurationen gespeichert (u.a. für *Halo* und *Riddick*), die Voreinstellungen lassen sich aber den eigenen Vorlieben anpassen. Und siehe da, es funktioniert tatsächlich: Wenn auch mit starken Einschränkungen: Da die Spiele ja nicht auf schnelle Mausbewegungen ausgelegt sind, hat man dadurch keinen wirklichen Vorteil. Zu schnelle Bewegungen werden mitunter auch gar nicht registriert. Damit lassen sich wohl kaum skeptische PC-Spieler zur Konsole "bekehren" und Controller-Puristen brauchen auch nicht befürchten, dass sie jetzt irgendwie benachteiligt wären. Erhältlich über www.lik-sang.com

I-Trigue 3400



Vertrieb: ..... Creative Labs
Hersteller: ..... Creative Labs
Preis: ..... 99,90 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

Das Auge hört mit", wirbt Hersteller Creative für dieses 2.1-Boxenset. Dem kann man beim Anblick dieser schicken, kleinen Boxen schon zustimmen. Aber wie bei allen Lautsprechersystemen, die eigentlich für PCs konzipiert sind, gibt es auch hier Einschränkungen: Die Bedienung erfolgt über eine Kabelfernbedienung mit Kopfhöreranschluss und Regler für Lautstärke und Bass. Die Klangqualität entspricht dem, was man in dieser Preisklasse erwarten kann: Besser als ein Fernseher klingt's allemal, für kleinere Räumlichkeiten reicht es wohl auch aus, aber wer nicht unbedingt auf jeden Euro schauen muss, den verweisen wir mal lieber auf Seite 16 in dieser Ausgabe.

X-Halo Pad



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

Bewertung:

Tja... was das Pad mit *Halo* zu tun haben soll, wissen wir auch nicht. Ansonsten beschleicht uns öfter mal ein Déjà-vu Gefühl, denn die Ähnlichkeiten zwischen diversen Konkurrenzprodukten sind mitunter sehr frappierend. Egal. Im Großen und Ganzen geht dieser Controller kleinerer Bauart schon in Ordnung, von den üblichen Mängeln mal abgesehen. Über diese Steuerkreuz-Verunstaltung wundern wir uns ja schon nicht mehr, die beiden Schultertasten hätten aber ruhig etwas breiter und robuster ausfallen können. Ansonsten gibt es wenig zu Nörgeln. Joysticks, Buttons, Vibrationsfunktion – alles noch im grünen Bereich. Also wieder ein Exemplar für die Kategorie "Kein Referenzprodukt, aber für den Preis okay."

4 in 1 Leather Force Feedback





Vertrieb: ..... Jöllenbeck
Hersteller: ..... Speed Link
Preis: ..... 79,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

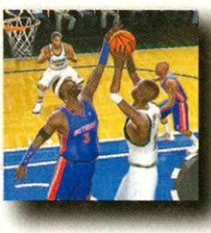
Die Fußpedaleinheit sieht etwas abenteuerlich aus, ermöglicht aber weniger gleichmäßiges Bedienen, als man beim Anblick der vielen Gelenke glauben mag. Das Lenkrad selbst ist mit Leder überzogen und schick verschnürt – das sieht edel aus und riecht nach Schuhgeschäft. Da es für Xbox, PS2, GC und PC verwendet werden kann, sind die Tasten mehrfach beschriftet, die Belegung kann aber wie üblich verändert werden. Neben der Tischhalterung gibt es noch zwei Klammern für die Oberschenkel. Die Verarbeitung ist an sich gut, der Force Feedback-Effekt funktioniert allerdings nur am PC. Das macht das Lenkrad für Konsolenspieler natürlich weniger interessant.


















JETZT IM HANDEL



Über **200 Tests** aller PS2-, Xbox- und GameCube-Spiele dieses Jahres!

Außerdem:

Alle deutschen Videospiele (über 1.000!) der aktuellen Konsolengeneration als Testübersicht, das beste Konsolenzubehör aus 2004, übersichtlicher Genre-Finder, Ausblick: Das kommt 2005 und vieles mehr!

Plus:

Großes Gewinnspiel mit sagenhaften Preisen!

Jetzt bestellen und ratz-fatz im Briefkasten haben. Versand- und portokostenfrei für € 6,50!

Bestellcoupon

Bitte ausfüllen

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Land: _____

und einsenden an:

BriStein Verlag GmbH
VSJB
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Zahlungsweise (nur diese drei Möglichkeiten)

- ☐ Bargeld liegt bei
- ☐ V-Scheck liegt bei
- ☐ Vorausüberweisung an MediaPro, Konto 132 964 101, BLZ 401 640 24 bei der Volksbank Gronau (IBAN: DE90401640240132964101 – BIC GENODEM1GRN). Bei Vorausüberweisung bitte Ihren Namen und VSJB angeben.

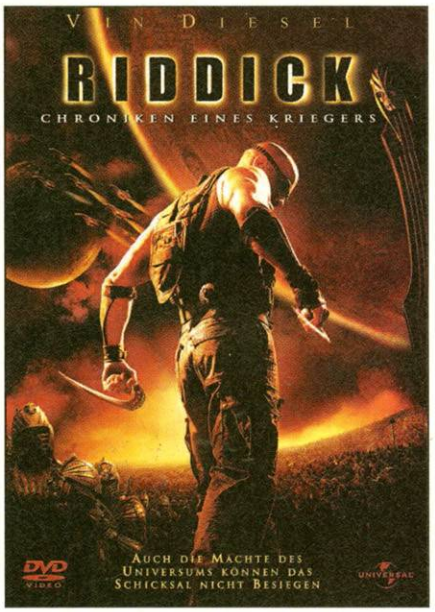
RIDDICK
Chroniken eines Kriegers

Größerer Bizeps als Wortschatz oder gutes Sci-Fi-Kino?

Xbox-Spieler wissen mehr. Während der gemeine Kinogänger dem Inhalt des Vin Diesel-Streifens meist skeptisch gegenüberstand und über massive Logikfehler und Plotlücken moserte, haben Bewältiger des Xbox-Überraschungshit 2004 *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* etwas mehr Durchblick. Erst recht jene, die sich an unsere Liste in Ausgabe 5/04 hielten. Deshalb vorweg: Wer nicht im Wust der Inhaltslücken untergehen will, sollte erst das Spiel zocken, dann *Pitch Black: Planet der Finsternis* schauen, als nächstes die Anime *Krieger der Finsternis* in den Player schieben und letztlich die *Chroniken eines Kriegers* ins Auge fassen.

Diesel Power

Auf der Flucht vor den Söldnern, die das auf Riddick ausgesetzte Kopfgeld kassieren wollen, kehrt Riddick (Vin Diesel) nach Neu Mekka auf Helios zurück. Dort findet er sich ahnungslos inmitten eines intergalaktischen Krieges wieder. Die Sekte der Necromonger ist auf einem Kreuzzug durch das Universum und hat dabei nur das Ziel der Vernichtung. Klar, dass es nun alleine an Anti-Held Riddick liegt, das Schicksal der Menschheit noch zum Guten zu wenden. Eine simple Story, mag man denken, dennoch leidet der Kampf Riddicks unter teils haarsträubenden Drehbuchschwächen. Im Prinzip war es aber immer schon en vogue, opulente Sciencefiction-Produktionen mit einem schwachen Plot auszustatten. Bei *Riddick* soll dieser Umstand also nicht überproportional bewertet werden. Was bleibt, ist ein herrlich grummelnder Vin Diesel und teils schon als episch zu bezeichnende Schlachten im *Star Wars*-Stil. Glücklicherweise hat es Universal geschafft, den Film in einer würdigen Bildqualität zu präsentieren. Vor allem die farblichen Extreme sind sehr sauber. Das viele Tiefschwarz und Blütenweiß kommt nahezu ohne Artefakte aus. Auch der Detailgrad ist absolut gelungen. Großes Lob auch für den 5.1.-Mix. *Riddick* leistet sich auch hier keine Schwächen. Die Extras beziehen sich mehr auf die Vorgesichte des Films. Sicher auch eine gute Idee, um vor allem den Kinokritiken entgegen zu wirken. Übrigens befindet sich auf der DVD noch eine Demo des Xbox-Spiels. Wer *Riddick* also noch nicht gespielt hat, sollte es sich spätestens dann einmal gönnen. ***(BS)***

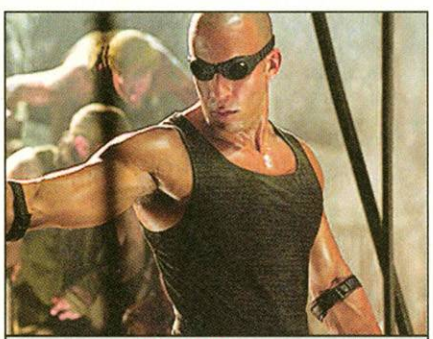


OT: ..... Chronicles of Riddick
Produktionsland: ..... USA (2004)
Regie: ..... David Twohy
Darsteller: ..... Vin Diesel, Alexa Davalos, Karl Urban
Laufzeit: ..... ca. 114 Min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: ..... Universal
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: ..... Jetzt!

Diesel in seiner Paraderolle. Hirn aus, Film ab!

Bild: 16:9 **Ton:**





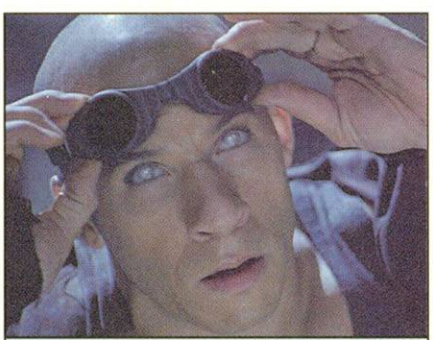
Tanktop und Schutzbrille: So sehen moderne Helden aus. Diesel ist einfach cool.



Ja, die eine oder andere Hantel hat Diesel sicher bewegt. Dicke Oberarme als Markenzeichen.



Es explodiert nicht bloß einmal etwas im Film. Und das ist gut so. Popcornkino at its best.



Der Mann ohne Pupillen. Riddick ist lichtempfindlich, was seine starke Schutzbrille erklärt.

MATRIX COLLECTION



Das ist ja ein dickes Ding, diese Collection. Auf zehn DVDs gibt's das volle Matrix-Programm. Neben dem wegweisenden ersten Teil der Trilogie sind noch die beiden Fortsetzungen, der Animefilm *Animatrix* und Footage von den Aufnahmen zum Videospiel *Enter the Matrix* zu sehen. Die restlichen Scheiben werden von einer Armada an Zusatzmaterial belegt. Vieles davon ist natürlich nicht wirklich sinnvoll, doch als Ganzes ist diese Collection ein gelungenes Werk. Man muss vor allem Teil zwei und drei nicht mögen, doch die Collection ist derzeit die einzige Möglichkeit um an die remasterte Version des Originalfilms zu kommen. Der sieht auch im direkten Vergleich viel schärfer aus, als die zu Budgetpreisen erhältliche Vanilla-DVD. Auch der Soundmix wurde aktuellen Standards angepasst. *The Matrix* hatte zwar schon 1999 einen tollen Sound, doch nun ist er noch besser. Wer ein paar Euro drauflegt, bekommt die Limited Edition mit Neo-Figur und dickem Booklet. ***(BS)***



Das Traumpaar der revolutionären Matrix-Trilogie. Neo und Trinity.



Neo gegen die 1000 Agenten: Tricktechnisch sehr imposant, aber nach drei Minuten langweilig.

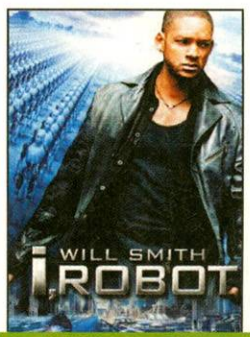
OT: ... The Ultimate Matrix Collection
Produktionsland: .....USA (diverse)
Regie: ..... Andy & Larry Wachowski
Darsteller: ..... Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss
Laufzeit: ..... ca. 388 Min.
Genre: ..... Science Fiction
Vertrieb: .. Warner Home
FSK: ..... ab 16
Erhältlich: .... Jetzt!

Dicker Umfang und ein revolutionärer Film.

Bild: 16:9 **Ton:**

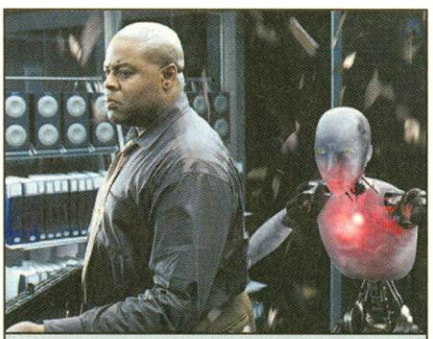
Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

I, Robot SE

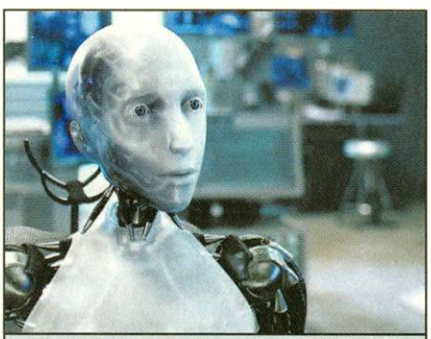


In der Zukunft hat die Robotik mehrere gewaltige Vorwärtssätze getan, so dass die Maschinen in praktisch jeden Aspekt des menschlichen Lebens integriert wurden. Besonders das brandneue Modell der Nestor 5-Serie scheint alles bisher da gewesene in den Schatten zu stellen. Detective Del Spooner (Will Smith) vertraut der neuen Robotergeneration nicht, was ihm seinen Job als Polizist nicht gerade erleichtert. Durch den Tod eines Freundes wird er in einen Fall hineingezogen, bei dem es um die Verletzung eines der universellen Gesetze der Robotik geht: Du sollst nicht töten...

Die technische Seite des Films überzeugt tadellos, doch sind es vor allem die packende Story und die teils geradezu unheimlichen Bilder die den Zuschauer bis zum Ende an den Fernsehsessel fesseln. Gleiches gilt auch für Bild, Ton und Zusatzmaterial, dass gerade die SE liefert. Absolut empfehlenswerte DVD. ***(CS/BS)***



Roboter sind nicht alle brav. Es gibt echt fiese Jungs unter den KI-Kameraden.



Der perfekte Diener des Menschen: Roboter sollen unsere Zukunft sein.

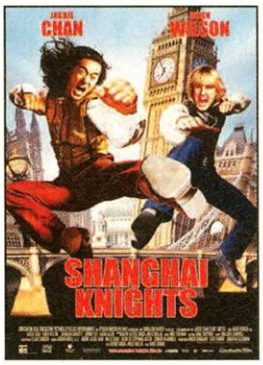
OT: ..... Robot
Produktionsland: .....USA (2004)
Regie: ..... Alex Proyas
Darsteller: ..... Will Smith, B. Greenwood, Bridget Moynahan
Laufzeit: ..... ca. 110 Min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: ..... Fox Home
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: .... Jetzt!

Optik mit Message – unbedingt ansehen.

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

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

SHANGHAI KNIGHTS



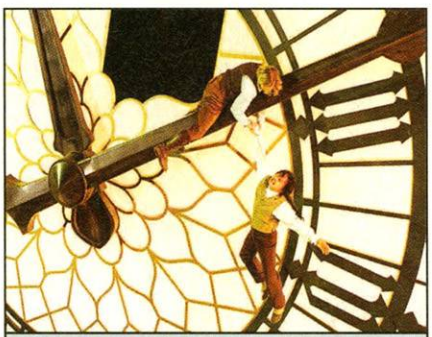
Wo Jackie Chan draufsteht, ist auch Jackie Chan drinnen. Schon seid den 70ern prügelt sich der chinesische Kampfsportspezialist mit einer dicken Portion Humor durch diverse Eastern und Komödien. Mit Owen Wilson als Partner verschlägt es Chan alias Chon Wang erst in den wilden Westen und dann ins viktorianische London. Dass die beiden die Schwester Wangs suchen, die den Mörder ihres Vaters jagt, wird fast zur Nebensächlichkeit. Der Film lebt von Chans verrückten Kampfsequenzen und dem gelungenen Humor der beiden Hauptakteure. Vor allem Wilsons Auftritt als Gigolo-Kellner sorgt für Lacher. Dennoch, hat man einen Chan-Film gesehen, kennt man sie alle. Liebt man diesen, liebt man alle. Technisch ist die DVD keine Referenz. Bild und Ton sind ordentlich, können aber kaum mit einer Spitzenproduktion mithalten. Was die Boni angeht, müssen sich Chan-Fans mit Standardbeigaben begnügen. Das Making-of ist dabei leider der Höhepunkt. ***(BS)***

OT: ..... Shanghai Knights
Produktionsland: ..... USA (2003)
Regie: ..... David Dobkin
Darsteller: ..... Jackie Chan, Owen Wilson
Laufzeit: ..... ca. 110 Min.
Genre: ..... Komödie
Vertrieb: ..... Universum
FSK: ..... ab 11
Erhältlich: ..... Jetzt!

Chans Verrenkungen genießen und herzhaft lachen.

Bild: 16:9 **Ton:**



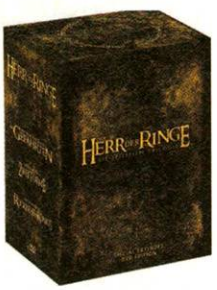


Für seine Gags bedient der Film sich oft der Eigenheiten Londons.



Powerteam für Akrobatik und Lachattacken: Jackie Chan und Owen Wilson.

DER HERR DER RINGE
Die Spielfilm-Trilogie



Eigentlich mögt ihr die *Herr der Ringe*-Trilogie und seid Sparfüchse? Falls das zutrifft und ihr darüber hinaus noch keine DVD der Reihe habt, dann unbedingt weiter lesen. Warner bietet nun alle drei Filme in den Langfassungen in einer Box an. Sage und schreibe zwölf DVDs beinhaltet dieses Set. Sechs der Scheiben werden von den Filmen verschlungen. Je zwei DVDs pro Film, die jeweils in DD 5.1. EX und DTS ES vorliegen. Das Bild der Langfassungen ist trotz der Verteilungen auf je zwei DVDs leider nie perfekt gewesen, aber auch Lichtjahre von der Mittelmäßigkeit entfernt. Der Ton hingegen ist durchgehend Referenz. Neues Bonusmaterial gibt es nicht. Diese Box ist im Prinzip nur eine Zusammenfassung der drei im Handel befindlichen Extended Versions. Bei einem durchschnittlichen Verkaufspreis des Sets von rund 80 Euro ergibt sich eine Ersparnis von etwa 30 Prozent. ***(BS)***

OT: ..... The Lord of the Rings-Trilogy
Produktionsland: ..... USA (diverse)
Regie: ..... Peter Jackson
Darsteller: ..... Iijah Wood, Sir Ian McKellen, Viggo Mortensen
Laufzeit: ..... ca. 672 Min.
Genre: ..... Fantasy
Vertrieb: ... Warner Home
FSK: ..... ab 16
Erhältlich: ..... Jetzt!

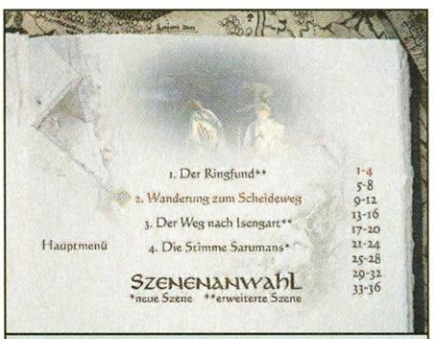
Filmgeschichte, in einer Box zusammengefasst.

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





Auch das Bonusmaterial der Herr der Ringe-Reihe ist enorm umfangreich.



Sehr aufgeräumt und schlicht präsentieren sich die Menüs der Box.

SPIDER-MAN 2



Neben dicken Spezialeffekten war Regisseur Sam Raimi auch ein guter Storyschreiber wichtig. Diesen Job übernahm Comicbuch-Experte Michael Chabon, der dem Charakter des Spinnenmanns viel emotionalen Tiefgang verpasst. So ist *Spider-Man 2* nicht nur großes Kino fürs Auge, sondern bietet auch eine Menge Inhalt. *Spider-Man 2* ist außerdem durch eine riesige Marketingmaschine gefördert worden. Der Einsatz soll auch bei Columbia TriStar nicht enden, was die DVD angeht. Hier müssen wir euch aber etwas enttäuschen. Das Bild ist leider nur unwesentlich besser als das des ersten Teils. Dieses war sicher nicht schlecht, konnte aber nicht mit den Besten der Besten mithalten. Akustisch geht es auch in Teil zwei weniger zur Sache als erwartet. Dialoglastigkeit geht auch hier vor krachendem Sound. Bei den Boni gibt's wieder eine Menge PR-Material zu sehen, das aber auch schon vor dem Film bekannt war. ***(BS)***



Peter Parker erscheint öfters in Montur als in Teil eins, doch sein Auftritt in zivil kommt nicht zu kurz



Jetzt heißt es, nicht die Nerven verlieren. Aus einer solchen Position muss man sich wieder befreien.

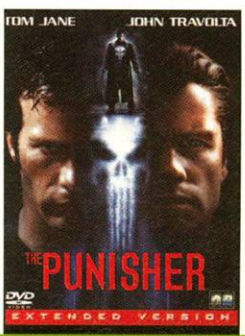
OT: ..... Spider-Man 2
Produktionsland: ..... USA (2004)
Regie: ..... Sam Raimi
Darsteller: ..... Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Alfred Molina
Laufzeit: ..... ca. 122 Min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: Columbia TriStar
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: .... Jetzt!

Sehr gute Comicumsetzung, keine perfekte DVD.

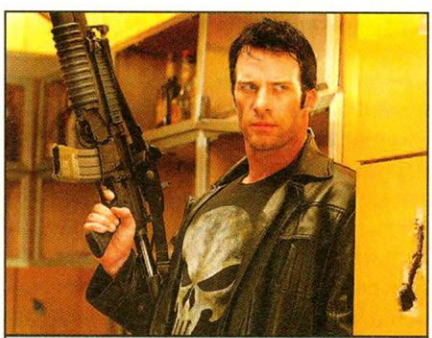
Bild: 16:9 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

THE PUNISHER



Die anderen Marvel-Kollegen haben es da deutlich leichter. Als einer der wenigen Comichelden muss Frank Castle als Punisher völlig ohne Superkräfte auskommen. Sein Kampf gegen Verbrecher aller Art beginnt mit dem Mord an seiner gesamten Familie. Auftraggeber war der Unterweltboss Howard Saint, der durch Ex-Cop Castle einen seiner Söhne verlor. Schwer bewaffnet verfolgt Castle einen cleveren Plan, um Saint alles zu nehmen, was er liebt, bis er ihn schließlich selbst zur Strecke bringt. Diese Comicverfilmung unterscheidet sich deutlich von X-Men und Co. *Punisher* ist ein düsterer, knallharter Racheakt, der auf DVD noch einige Minuten länger ist. Vor allem die Tötungssequenzen werden auf der Extended Version komplett gezeigt. Das Bild offenbart geringe Schwächen, wie Kratzer oder kurzzeitige Unterbelichtungen. Da der Film aber sehr dunkel ist, ist das zu verschmerzen. Der Ton ist hervorragend abgemischt und nutzt alle Kanäle voll aus. Die Boni sind leider recht uninteressant. ***(BS)***



Das T-Shirt mit dem Totenkopf ist des Punishers Markenzeichen im Kampf gegen das Böse.



John Travolta als Unterweltbösewicht Howard Saint. Gute Leistung des Pulp Fiction-Stars.

OT: ..... The Punisher
Produktionsland: ..... USA (2004)
Regie: ..... Jonathan Hensleigh
Darsteller: ..... Ed O'Neill, John Travolta, John Pinette
Laufzeit: ..... ca. 118 Min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: Columbia TriStar
FSK: ..... ab 6
Erhältlich: .... Jetzt!

Düstere Comicverfilmung ohne Superkräfte.

Bild: 16:9 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

Yoohoo

Rauf auf die Hütten! Herzlich willkommen zu meiner richtig dicken Postbox, die ich diesmal trotz aller potenzieller Gefahren (und das sind weiß Gott einige!) dem Chefmartin aus den Rippen geschnitten habe. Lobpreiset mich, Sterbliche! Nun, wo ich hier schon mal Platz habe, möchte ich auch gern ein privates Thema anschneiden. Euer Onkel hat nämlich eben erst seine Privathöhle gewechselt und dabei auch gleich mal seinem überteuerten Kabelanschluss die Abfuhr erteilt. Stattdessen hängt nun eine schicke Satellitenanlage an der Wand. Und mit der kam natürlich auch ein ganzes Rudel neuer Programme. Das polnische Kinderfernsehen mit Yu-Gi-Oh! im derbsten Tonfall und die italienisch-begeisterte Formel-1-Veranstaltung, bei der man glaubt, der Kommentator müsste gleich zwangsweise einem Herzkasper erliegen, lasse ich mir da ja noch eingehen. Aber wenn ihr mal richtig günstig auf einen breiten Trip gehen wollt, müsst ihr euch das japanische Spätprogramm geben. Meine Herren. Das, was wir hier in Deutschland häppchenweise als Kulturschock angeboten bekommen, ist nüscht gegen die gesamte Krassheit eines Nippon-Regionalsenders. Ich weiß immer noch nicht ganz, ob ich mehr über das Human Catapult geschockt sein soll, in dem ein japanischer Businessmensch (nackt, wohl gemerkt) nach einem 50-Meter Segelflug quer durch die japanische Skyline in Eiswasser versenkt wurde oder über die Geschichte mit dem heißen Kerzenwachs in Kombination mit dem blanken Hintern einer jungen Frau... ahem. Ich glaube, ich werde die nächsten paar Tage damit verbringen, mir das mal ausgiebig zu Gemüte zu führen. Ich wünschte mir sehr, ich würde da auch nur ein Wort verstehen – außer dem ständigen Gekreische, meine ich. Da lobe ich mir doch meine Briefe. Da sehe ich zwar keine Leser, wie sie 15-Kilo-Bowlingkugeln and den Brustwarzen durch die Gegend ziehen, verstehe dafür aber wenigstens, worum es geht!

Eure Testkultur
Onkel Tom

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

E-Mail
posthuette@bristein.com

Der Himmel ist das Limit

Sers Tom!

Ich hätte da mal eine Frage: Wir bekommen bald DSL über Satellit. Der Router ist dann unten im Haus, aber mein Zimmer ist oben und ich habe in meinem Zimmer keinen Telefonanschluss. Ich könnte nur Internet über Wireless-LAN vom Router auf meinem Computer empfangen. Und jetzt meine Frage, wie kann ich dann Xbox Live nutzen? Denn man verbindet ja die Xbox durch ein Kabel am Telefonanschluss. Könntet Ihr mir vielleicht sagen ob es eine Lösung geben würde, wie ich in meinem Zimmer Xbox Live spielen kann, ohne ein Kabel in mein Zimmer zu legen, da ich es dann quer durch das ganze Haus legen müsste?

Steven Sattler

Onkel Tom: Komm mal rüber zu mir und lass mich meinem Arm um deine Schulter legen. Ich hab nämlich schlechte Nachrichten für dich. Xbox Live unterstützt leider keine Breitbandanschlüsse über Satellit. Das läuft nur über direkten DSL-Anschluss oder über ein in Deutschland noch kaum verbreitetes Kabel-Internet. Den einzigen Trost, den ich da für dich habe, ist, dass du mit deinem Schmerz nicht alleine bist. Die Xbox ist sehr wählerisch, was Hardware und sogar Provider angeht. Selbst eine perfekte DSL-Standleitung nutzt dir beim falschen ISP nix. Sieh's positiv: So leiden wenigstens deine sozialen Zockerkontakte nicht. ;)

Halo2-Groll

Hi Onkel Tom und XBG-Team,

Ich lese euer Mag von Beginn an, weil ich zu dem Zeitpunkt zufällig auch eine Xbox erworben habe. Es gefällt mir echt gut und euer lockerer Stil macht das Heft zu einer guten Infoquelle für alles rund um die grüne Box. Ich hab auch ein Fragen insbesondere zum neuen Halo-Epos.

❶ Hab mir *Halo 2* vorbestellt und es lag auch gleich am ersten Tag im Briefkasten. Ich zockte das Spiel innerhalb von ein paar Tagen durch und hier komme ich auch schon zum Punkt, wo mir fast schlecht wurde: Warum hat das Spiel kein richtiges Ende??? Ich hab im Fernsehen (Games TV (Kabel Digital)) stundenlange Berichte und Previews über *Halo 2* gesehen und dort kamen Szenen vor, die im Spiel gar nicht auftauchen (Bsp.: Der Master Chief wird von 6(?) Elites umringt, die vom Himmel gefallen sind). Es schien auch einen finalen Level in einer Wüste zu geben (habe ein Bild davon, sonst nix), der im Spiel aber auch fehlt. Soll das Finale a) erst in *Halo 3* kommen, was laut euch in weite Ferne gerückt ist; b) als Add-On erscheinen c) über Xbox-Live zum Download erscheinen (womit ich auch schon beim nächsten Punkt wäre).

❷ Ich wollte dieses Testabo mit Xbox Live mal ausprobieren, aber irgendwie hab ich ein Problem mit dem DNS-Server. Ich hab schon mindesten ne Stunde an dem Router herumgespielt aber es hat nix genützt. Dann war ich auf dieser Supportseite von Microsoft aber auch dort hat mir nichts geholfen. Also wende ich mich in höchster Not an euch und frage euch, wo ich noch Hilfe bekommen kann.

❸ Wie kann man feststellen ob in seiner Gegend zum Beispiel LAN-Partys oder so gemacht werden? Ich kenn zwar ein paar Leute, aber die spielen nur Basketball (und das suckt ja bekanntlich)

Ansonsten nur eins: Bleibt so, wie ihr seid (also am besten).

Lennart Klocke

Onkel Tom: Das richtige Timing ist wichtig im Leben! Wäre doch blöd gelaufen, wenn du uns mangels Xbox-Kauf verpasst hättest, oder? Allein meine Anekdoten. Allein schon meine herrliche Posthütte. Allein schon dein Brief, der es hierher geschafft hat!

❶ Also zu allererst mal Spoiler-Warnung, gell? Was dein Problem angeht... nun ja, seien wir ehrlich, die Storyline im Spiel ist ganz okay. Aber sie treibt uns sicher keine Tränen in die Augen und lässt uns auch nicht die Gebetsteppiche in Richtung Bungie ausrollen. Vor allem, wenn man den ersten Teil des Spiels nicht selbst kennt, sitzt man gegen Mitte des zweiten Teils möglicherweise mit einem zumindest halbwegs bescheuert-unwissenden Gesichtsausdruck vor Microsofts Box. Im Grunde geht's wirklich nur ums Ballern. Und ja, das Ende ist eigentlich eher ein Teaser in Richtung Halo 3, auch, wenn das nun natürlich noch eine Weile auf sich warten lassen wird.

❷ Wie bereits der Kollege über dir, bist auch du an einer äußerst pingeligen Xbox gescheitert. Was kannst du machen? Nun, wenn es nicht an deinem ISP liegt (was durchaus sein kann, AOL-Benutzer hatten z.B. zum Launch der Xbox NULL Chance, online zu zocken) und es wirklich die

Hardware ist, würde ich statt bei Microsoft eher mal bei dem Hersteller deines Gerätes oder eben deinem ISP anrufen und nachfragen, was da geht. Auch eine Suche in Online-Hilfsforen kann da sehr aufschlussreich sein. Dann solltest du während deiner Fahndung aber dringend darauf achten, dass du nach exakt deinem Produkt Ausschau hältst.

❸ Basketball suckt ÜBERHAUPT nicht, damit das mal klar ist. Ich stehe auf Basketball. Beleidige nicht Basketball in meiner Gegenwart oder du trägst die Konsequenzen. Ich mache da keinen Witz. Unterschätze nicht die Ehrfurcht gebietende Durchschlagskraft einer aufgerollten Ausgabe der Xbox Games in Kombination mit einem wütenden Onkel, der auf deinen Nacken zielt. Was deine Frage angeht: Mein persönlicher Geheimtipp sind immer Jugendhäuser, Videotheken und gerne auch mal eine Disco. Schau dich da mal nach schwarzen Brettern um, da kannst du fündig werden. Auch im guten Zockerfachgeschäft bin ich schon öfters an solchen Pinboards vorbeigekommen.

Mann an der Gun

Guten Morgen!

Ich hoffe, Ihr könnt mir schnell helfen. Habe die Gunstation 2 bekommen. Nachdem ich jetzt mehrere Geschäfte abgelaufen habe, sagte man mir, es gäbe nur 2 Spiele (*sehr, sehr indiziert* und Starsky und Hutch), wobei das erste auf dem Index steht und das 2. nicht gut sein soll. Ist das richtig? Gibt es nicht mehr Spiele und wenn doch, welche? Vielen Dank im Voraus! Mit freundlichen Grüßen,

Carsten Borgards

Onkel Tom: Mit Lightgun-Shootern sieht es auf der Xbox leider sehr dünn aus. Schau dich nur mal in unseren Heften um, da wirst du nicht viel mehr entdecken können.

Indiziert

Hi XBG Team,

Ich bin ein zuverlässiger Leser eures Magazins und finde es auch ganz toll, doch ich hätte ein paar neue Ideen und einige Mängel vorzubringen. Zuerst muss ich euch loben, da ihr (nicht wie andere Zeitschriften) z.B. immer nur nach Grafik geht, sondern auch die Alternativen in Spielen seht. Gut finde ich es auch, dass ihr die Spiele in Prozenteinheiten einteilt. So bekommt man einen besseren Überblick wie gut oder schlecht das Game ist. Nun das Negative.

❶ Schade, dass euer Mag nur alle 2 Monate erscheint. Kann ich aber verstehen. Doch wenn es dann endlich mal erscheint, bekomme ich nur noch Tests über die Spiele, die schon lange im Laden stehen. Das nervt gewaltig! Ein Beispiel: Ich habe mir *Halo 2* zum 9.11.04 bestellt. Jetzt kann ich die nächsten 2 Monate keinen Test von euch über dieses hoffentlich supergeniale Spiel hören. Ähnlich war es bei Fable, *Silent Hill 4: The Room*, *THUG2*, *Star Wars: Battlefront*, *Outrun 2*. Schließlich will ich eure Meinung lesen und nicht die von irgendwelchen überteuren Mags, die dann auch noch mit Demos und blödsinnigen Videos locken müssen. Doch da ich eure Tests nicht früh genug bekomme bin sozusagen gezwungen, da rein zu schauen.

❷ Dann möchte ich den immer noch wachsenden DVD-Anteil kritisieren. Sagt mal ehrlich. Ich kaufe eine reine Xbox-Zeitschrift, wo sogar noch groß und dick Xbox Games draufsteht, doch es fällt mir dann plötzlich auf, dass diese Zeitschrift auch sehr viele Seiten mit unnötigen Tests von DVDs beinhaltet. Kann das sein? Ich meine, darf das sein? Oder muss das sein? Besonders in der letzten Ausgabe ist mir der große Anteil von Filmen aufgefallen. Diese Seiten könnte man wie damals (*Painkiller* oder BloodRain) mit wichtigen Previews oder Fotos sinnvoll füllen.

❸ Kann es angehen, dass ihr eure Zeitschrift mit Werbung unterstützen müsst? Das wird ja immer mehr!!!

❹ Aufgefallen ist mir auch der Anteil von Komplettlösungen. Bei Spielen wie *Max Payne 2* ist es eine Selbstverständlichkeit, ohne Lösung ans Ziel zu kommen. Das würde ja jeder 6-jährige schaffen. (Wenn er es spielen dürfte). Besser getroffen habt ihr's bei Spielen wie *Fable* oder *FSW*.

❺ So, nun wollte ich noch fragen, was ihr den Kultspielen *indiziert* (was ich schon seit 3 Jahren immer noch spiele und richtig enttäuscht über die Fortsetzung bin) und *indiziert, Kollege* an Prozenten geben würdet. Denkt bitte dran, Herstellungsjahr 2001, Remake on Xbox 2003, nicht dass ihr meint, die Grafik wäre schlecht! Warte auf einen groben Schätzwert und nicht auf die Antwort: "Tut uns Leid, diese Spiele sind in Deutschland indiziert und wir dürfen dazu keine Stellung beziehen."

6. Letzte Frage! Wann kommt das neue... **(Also, bevor ich jetzt noch 80 mal das *indiziert*-Tag in deinen Brief kleistere, beantworte ich diese Frage einfach mal privat. Anm. v. Onkel Tom).**

Lom

Onkel Tom: Servus! Ja, unsere Redakteure sind ja mittlerweile alles alte Hasen, die wissen schon, worauf man neben der Grafik achten muss. Mehr Schein als Sein nutzt da nix, wir kratzen die Oberfläche gnadenlos weg vom Fleck... ihr solltet das mit euren DVDs allerdings nicht machen. Wäre schade drum.

❶ Das ist natürlich das größte Problem, dem wir uns gegenüber sehen. Da hast du sicher auch nicht ganz Unrecht. Deswegen sind wir auch immer bemüht, die Tests zu aktuellen Spielen in die Ausgabe vor Erscheinen des Spiels zu bekommen – auch, wenn das bedeutet, dass wir uns dafür als Erste die Hacken abrennen und möglichst schnell bei den Softwareschmieden auftauchen müssen.

❷ Wir sehen unsere Hefte eben immer gern als ein Komplettangebot an unsere Leser. Warum DVD? Nun, weil dort eben immer wieder ebenfalls spektakuläre News auftauchen. Gerade die Xbox hat den DVD-Markt gewissermaßen revolutioniert, war sie doch das erste Abspielgerät für DivX-Codecs (mit ein wenig Fachwissen vorausgesetzt) neben dem PC. Deswegen, und weil es da draußen eben viele Filmfans gibt, die ihre Xbox als das einsetzen, was sie ist: Ein vollwertiger DVD-Player. Und was den Umfang angeht: Sind vier (4!!!) Seiten DVD-Tests wirklich zu viel?

❸ Ein bisserl Kohle hält das Getriebe geschmeidig! Ohne die Werbung müssten wir womöglich den Heftpreis anheben – oder den DVD-Teil rausschmeißen ;)

❹ Das richtet sich natürlich immer an den Charts und damit natürlich am Markt aus. Simple Gleichung: Was sich am besten verkauft, rotiert auch bei unseren Lesern am ehesten zu Hause im Kasten. Ergo, Lösung. Da könnt ihr aber ordentlich Einfluss drauf nehmen. Pflastert mich mit Briefen zu, wenn ihr zu einem bestimmten Spiel eine Lösung wollt. Wenn sich die Anfragen häufen, klemmen wir Ben oder Schröder dahinter und ab dafür.

❺ Also, ich finde *indiziert* upgedatet und frisiert auf die neuste Grafik wäre immer noch einen 90er wert, während *indiziert, Kollege* knapp unter die 90 rutschen würde. Das ist jetzt nur meine Meinung. Gut, das mag jetzt für die Allgemeinheit nicht so aufschlussreich gewesen sein, aber du weißt für dich alleine immerhin, was ich meine.

❻ Dude... sag mal, was zockst du denn bei dir zu Hause so? Deine Bude muss ja ähnlich vor Blut triefen wie Karstens Katakombe. Zu den Spielen gibt es, vor allem in Deutschland, noch nix genaues zu sagen. Halte da besser mal Ausschau in Richtung Insel. Du solltest das ja schon gewohnt sein, bei deinem Geschmack.

Kaufstrategie

Hi Jungs,

Hab mir mal von einem Freund eure Zeitschrift ausgeliehen und ich weiß, dass ihr nun einen

Brief des Monats

Hirnaufsatz

Hi,

Als ich neulich wieder mal über Gott, die Welt und die Zukunft der Videospielindustrie nachdachte, kam ich bei letzterem zu einigen sehr interessanten Überlegungen, die ich mal kurz zusammenfasse: Da die Grafik sich unaufhaltsam der Fotorealität nähert, wäre der nächste logische Schritt, das Userinterface weiter zu entwickeln. Man stelle sich mal folgende Konsole vor: Videoanschluss an den normalen Fernseher oder alternativ zu einer Videobrille – diese reagiert auf die Kopfbewegungen (integrierter Sensor oder mittels Infrarotreflektoren) und ermöglicht so vollkommen freie Sicht im 3D-Spiel – außerdem können beide Augen getrennt angesprochen und somit echtes 3D erzeugt werden, so real wie die Realität. Der (Funk-) Controller kann konventionell zum normalen Spielen verwendet, oder in der Mitte getrennt werden. Dann hat man in jeder Hand eine „Hälfte", die natürlich über Bewegungssensoren verfügt. Man stelle sich vor: Freies Zielen mit beiden Händen in Shootern, Schwertkampf mit Schild in *Zelda* oder so, ... zusammen mit der 3D-Sicht ein noch nie da gewesenes Spielgefühl. Abgerundet mit 3D-Sound würde dieses System sowohl den gewöhnlichen Spieler am Fernseher, als auch den Hi-Tech-Begeisterten mit Videobrille und Sensoren ansprechen. Es wäre nicht nur das Traum-System für Gamer, sondern auch technisch in näherer Zukunft realisierbar. Was haltet ihr in der Redaktion bzw. eure Leser von diesen Prognosen/Gedankenspielen? Sonst noch alles Gute und viel Spaß bei der Arbeit wünscht,

Franz Petritsch

Onkel Tom: Yep, das ist mit Sicherheit ein verdammt interessanter Ansatz. Innovation muss ja nicht immer nur in der Software selbst stattfinden, auch die Eingabe und Ausgabe hat da noch reichlich Platz für neue Ideen. Übrigens sind deine Einfälle in sanften Ansätzen auch schon vorhanden. Denke doch nur mal an die *Eye Toy*-Software drüben in Sonyland. Oder an *Dance Dance Revolution* mit seiner Tanzmatte. Oder meinetwegen auch an den zarten Ansatz der Spielebrillen mit dem Virtual Boy bei Nintendo. Nachdem in den 90ern Virtual Reality-Brillen generell die hippe Idee der Unterhaltungselektronik war, hat man sich im 21. Jahrhundert von dem Einfall eines solchen Klumpteils auf den Augen ziemlich verabschiedet. Locker und frei fangen heute die Kameraempfänger der Konsolen die Bewegungen eures Körpers ein. Trotzdem steckt die Peripherie der neuen Generation noch in den Kinderschuhen und man kann gespannt sein, was da in den nächsten Jahren noch so alles auf uns zukommt. Vor allem aus Japan erwarten wir einige richtig kranke Teile! ;)

neuen Kunden habt :). Nicht schlecht, muss ich sagen. Verbesserungsvorschläge habe ich erst mal keine, da mir das Mag bisher am besten gefallen hat (ohne schleimen zu wollen). Wobei, mir fällt gerade etwas ein, könntet ihr nicht eine Liste machen, was sich gebessert hat bei einer Erweiterung, damit meine ich welche Fehler behoben wurden oder was nun besser wurde etc. Das wäre nämlich bei dem *BDFL Manager 2005* zu *2004* ganz interessant, jedoch bei anderen Games auch. Ich hätte da aber nun ein paar Fragen:

❶ *Counter Strike* kennt jeder, bin zwar enttäuscht, dass an der Grafik gepfuscht wurde (die ist ja mal wirklich schlecht), aber worüber ich mehr traurig drüber bin, sind die Maps, das sind ja fast keine, die bei dem Spiel dabei sind. Man bekam zwar zwei Maps bei Xbox Live, aber das war's schon. Kommen denn noch eventuell mehr?

❷ Wird es denn mal so richtige Strategiespiele geben wie *StarCraft*? Hatte mal gehört, dass es erscheinen soll, als erstes Strategiespiel für die Xbox.

❸ Wird es eigentlich möglich sein, mal eine Tastatur und Maus anzuschließen? Zwar würde die Konsole dann mehr so PC, aber interessant wäre es und Spaß würde das dann sogar noch mehr machen, oder?

❹ Gibt es eigentlich auch LAN Parties für die Xbox? Also so richtig schöne große?

Vielen Dank. Mit freundlichen Grüßen,

Pascal Fischer

Onkel Tom: Herzlich willkommen in der BriStein-Familie! Wirst sehen, bei uns bist du gut aufgehoben. Auf solche Upgrades, wie die von dir angesprochenen, gehen wir immer im Test selber ein. Schließlich geht's ja bei Neuauflagen für gewöhnlich immer um das Neue.

❶ Ich persönlich glaube, dass Microsoft der Meinung ist, das *Counter Strike*-Fieber hat sich mittlerweile ein wenig gelegt. Hat ja jetzt schon ein paar Tage auf dem Buckel, das gute Teil. Ich glaube also nicht, dass da noch sehr viel mehr zu dem Thema auf uns wartet.

❷ Strategiespiele haben es auf Konsolen sehr schwer. Das liegt schon mal ganz allein an der notwendigen Peripherie. Am besten spielen sich komplexe Strategiespiele eben mit Maus und Tastatur. Und obwohl es beides für Konsolen gibt, sind die eben nicht sehr weit verbreitet. *StarCraft* auf Xbox. Das wäre mal geil. Ist nach wie vor eines meiner Lieblingsspiele. Belagerungspanzer im Sekundärmodus > alles andere.

❸ Mäuse und Tastaturen sind längst unter uns. Es sind sogar schon Controller mit eingebauter Mini-Tastatur in Planung. Die sehen allerdings so aus, als bräuchten sie noch ein wenig Entwicklungshilfe. ;)

❹ Oh ja, da gab es Anfang des Jahres einige richtig fette LAN-Parties in deutschen Großstädten. Das wird mehr und mehr zunehmen, keine Frage.

US-Sport

Hallo Onkel Tom,

in eurer Xbox Games habt ihr *All-Star Baseball 2004* und *MVP Baseball 2004* bewertet und so gekennzeichnet bzw. nicht gekennzeichnet, dass das Spiel hier in Europa erhältlich ist, allerdings bekomme ich die Spiele weder im Handel noch bei Ebay oder sonst wo. Ich hoffe du kannst mir weiterhelfen.

BSchmidt

Onkel Tom: Schau mal beim Softwaredealer deines Vertrauens nach und frage da den Tresenmenschen nach evtl. Importen. Ansonsten ist immer Amazon ein guter Tipp. Importe aus den USA bei entsprechendem Vertrauen und einer Kreditkarte würde ich persönlich über EB Games abwickeln.

Klar. Text.

Tach Tom,

und jetzt mal ein bisschen Klartext, kann ja auch nicht schaden, gell? Was habt ihr alle für ein Problem mit der DVD-Rubrik? Wenn schon was raus soll dann diese *ahem, ahem* Seite mit dem Freak´s Shop (ihr bekommt wahrscheinlich viel Geld dafür, gell?).Aber eines muss ich dem Kim Trank lassen: Bei mir fallen auch Seiten aus der Mitte heraus, obwohl ich sehr sorgfältig damit umgehe. Aber jetzt mal was anderes: Schröder sollte, glaube ich, wieder zum Controller greifen (Nein, nicht weil er Langeweile hatte). Wegen *Prince of Persia: Warrior Within* kam er wahrscheinlich wieder mächtig ins Schwitzen. Jetzt mal zu meinen Fragen: *Halo*, Band 3, wie teuer soll der sein? Und wie hieß der erste? Der zweite hat den Titel *Halo: Schlacht um Reach*, denk ich mal. Den zweiten hab ich noch nirgendwo gesehen. Und könnt ihr mal ein paar

Cheats für *Blood Wake* abdrucken? Ich komme bei dem Spiel einfach nicht weiter (ist ja auch eigentlich ein *ahem, ahem x2*- Spiel, aber als ich es mir bei Ebay gekauft habe, hab ich eure Zeitung noch nicht gelesen). Und wehe jemand beleidigt nochmal die DVD-Rubrik!

Jan

Onkel Tom: Besser, das Heft fällt auseinander, weil zu viel reingepackt wurde, als dass es an einer Klammer hängen kann, weil es zu dünn ist! Ich verstehe aber natürlich die Bedenken der Sammler da draußen, hüte meine private Magazinsammlung ja auch wie meinen Augapfel. Ich muss mir mal ansehen, was da mit den Klammern in unserer Druckerei geht. Wenn's um Bücher geht, würde ich immer zuerst mal bei Amazon nachschauen. Du kannst aber auch die Xbox Games lesen, hahahaha! In der letzten Ausgabe haben wir Halo Band 3: *Erstschlag* bereits für unsere Freunde vom Dino-Verlag beworben (S. 43), das Buch kostet 9,95 Euro. Du hättest aber auch an unserer Verlosung teilnehmen (letzte Ausgabe, S. 3) und das gute Stück umsonst abgreifen können. *Schlacht um Reach* war übrigens der erste Teil, Band 2 hieß *Die Invasion*. Und danke auch für das korrekte Auftreten gegenüber unseren DVD-Teils! Der hat sich sehr gefreut!

Garantiefall

Hallo lieber Onkel Tom,

zuerst mal das obligatorische Lob an das Team! Tolles Magazin, das ihr da raushaut. Am genialsten finde ich eure Kaufempfehlungen, welche mir echte Fehlkäufe erspart!!! Jetzt hab ich mal 'ne Frage abseits des Mags. Habe mir meine X-Box zu Weihnachten 2002 gegönnt. Diese tat ihre Dienste bis etwa Mai dieses Jahres. Das gute Stück hat dann so plötzlich mal keinen Bock mehr gehabt, jegliche DVDs abzuspielen! Gut, hab ich beim Support angerufen, hab ich ohne irgendwelche Fragen ne Austauschkonsole bekommen. Jetzt, am 27.10., erneuter Schock, die ausgetauschte neue Konsole fängt von heute auf morgen an, orange zu blinken und verwehrt mir jeglichen Zugang zum Laufwerk! Rief ich beim Support an, dieser sagte mir nur Garantie vorbei, kann er nix machen! Jetzt frag ich mich, hab ich nur Pech gehabt und zwei Konsolen erwischt, die nix taugen, oder haben die öfter irgendwelche Systemfehler mit der Konsole? Mich ärgert das ziemlich, denn es kann nicht sein, dass in 2 Jahren 2 Konsolen drauf gehen, oder? Da ihr ja die Experten seid und mehr Erfahrung habt wie ich könnt ihr mir sicher helfen. Die Konsolen waren natürlich im Originalzustand und nicht gemoddet und bevor ich's vergesse: Den DVD-Teil find ich im Gegensatz zu anderen Lesern durchaus sinnvoll und denke, er sollte beibehalten werden!!!

Peter Salama

Onkel Tom: Wie, keine Garantie mehr? Wir haben in Deutschland zwei Jahre gesetzliche Garantiezeit. Hast du die Konsole gebraucht gekauft? Ich würde da an deiner Stelle schon noch mal nachsetzen. Ein Blinken in Orange bedeutet bei der Xbox für gewöhnlich zu große Betriebshitze im Gerät. Stell das gute Teil mal an eine etwas frischere Stelle und vergrabe sie nicht in deinem TV-Rack. Kann auch sein, dass der Lüfter spinnt. Selbst dann solltest du deine Konsole einschicken und für ein paar Euro repariert bekommen können. Wenn du ganz sicher keine Garantie mehr auf deinen Kasten hast, kannst du das auch von einem Freund mit entsprechend Ahnung oder im Fachmarkt nachprüfen lassen.

Sorry

Hi Tom,

kauf euch jetzt seit gut 1 Jahr und find euch eigentlich gut, doch heute wollt ich euch gar nicht kaufen. Ich hatte mich riesig auf den Test von *Halo 2* gefreut, doch in der jetzigen Ausgabe war der Test wegen fehlender Testversion nicht im Heft. Obwohl ihr ja in der letzten Vorschau gesagt habt, dass ihr ihn eigentlich kriegt und als erstes darin aufgeführt habt. *Halo 2* kam am 11.11 und ich kaufte es mir natürlich, trotzdem finde ich es dumm von euch, einen heiß zu machen und dann fallen zu lassen. Im Meckern,

@Mirko

Onkel Tom: Ja, das ist echt besch... eiden gelaufen. Wir könnten jetzt freilich anfangen mit Deadlines, übervorsichtigen Publishern und damit, dass auch kein anderes Magazin die Testversion früher bekommen hat... aber letztendlich haben wir einen Test geplant, angekündigt und dann nicht geliefert. Dafür entschuldigen wir uns und bieten jedem Leser dort draußen einen Gratissieg gegen Ben im *Halo 2*-Internetduell an, der ihn im laufenden Duell daran erinnert *(Ja, ECHT toll Tom. Du weißt schon, dass es da um Siege und Ranglisten geht, oder? Das gibt eine Retourkutsche, Kollege! Anm. v. Ben).*

Kotor2

Hi Tom,

erst mal: Euer heft ist echt spitze. Als ich es das erste Mal las, wollte ich es direkt abonnieren (das habe ich auch gemacht). Na ja, jetzt kann ich nur noch sagen: Bleibt wie ihr seid, bis auf die DVD-Tests, die nerven echt und zumindest ich kaufe das Heft, weil ich die Tests haben will. Und natürlich erscheint bitte monatlich. So jetzt habe ich noch ein paar Fragen:

❶ Wann erscheint *Kotor* 2? Ich will es unbedingt haben, weil Teil 1 einfach spitzte war.

❷ Erscheint *BC* noch für die Xbox, weil ich gelesen habe, dass es auf Eis gelegt wurde. Wenn ja, wann?

❸ Geht Xbox Live auch bald ohne Kreditkarte (habe nämlich keine) und wenn ja, wann?

Gut, das war's dann auch schon, ich will euch jetzt mal nicht weiter aufhalten, denn ihr müsst ja jetzt an der nächsten XBox Games arbeiten. Und bitte beantwortet die Fragen!!! Euer treuer Leser,

ALEXANDER

Onkel Tom: Danke für dein Abo. Ab jetzt kein nerviges Hinterhergerenne zum Kiosk mehr für dich, Glückwunsch! Als Frischabonnent kommst du sogar an den dringend fälligen Paar hinter die Backen wegen Dissens unseres DVD-Teils noch einmal vorbei. Darfst dich glücklich schätzen.

❶ Am 11. Februar 2005 soll es soweit sein! Bin auch schon sehr gespannt.

❷ Ja, ist leider noch vor dem designierten Kometen ausgestorben. Laut Peter Molyneux könnte das Spiel aber zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal angegangen werden.

❸ Kann ich mir ehrlich gesagt nicht vorstellen. Die einzigen Ambitionen, Internetspiele international ohne Karte anzubieten, sind wohl Sonys Gamecards für einige ihrer PC-Onlinespiele. Und die kommen auch eher schleppend daher. Ich fürchte, ohne Kreditkarte wird das nix.

Testausbildung

Hallo!

Loben brauch ich euch nicht mehr, das machen alle anderen schon. Darum habe ich nur folgende Frage an euch: Was für Anforderung muss man als Spieletester erfüllen, oder braucht man eine Ausbildung oder ähnliches? Danke für eure Antwort.

Jacob Märtens

Onkel Tom: Na freilich brauchst du die. Gutes Abitur, perfektes Englisch und Deutsch und eine journalistische Ausbildung sind Pflicht. Letztere bekommst du in der Redaktion. Den Rest musst du schon selber mitbringen. ;)

LESERTESTS

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

◀ WIR MEINTEN/DU MEINST ▶

Driv3r

Nizza! Miami! Egal wo man hinschaut, die Städte wirken wie aus dem Reiseführer. Auch der gelungene Soundtrack tut das seine, um den Spieler einzufangen. Nicht so toll sind die Bugs, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel ziehen. Lachhafte Gegner KI, Trial & Error-Missionen und ein hektisch linearer Spielverlauf besiegeln das Schicksal von *Driv3r*. Schade.

Björn Seum, Ausgabe 5/04, 74 %



Sicherlich, wer den ersten Teil kennt, wird von diesem Spiel nicht begeistert sein, aber das Flair dieser Serie hat Reflections dennoch erhalten können. Riesige Städte, super Fuhrpark, viele Waffen und viel Freiheit, sogar per pedes. Negativ sind die Pop-ups und die teils undurchsichtigen Missionsziele. Kein Pflichttitel, aber auch keine Enttäuschung.

Angelo Stellmann, Oldenburg, 85 %

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Wenn erst einmal die Nu-Matal Mucke losgeht und die Kamera auf Tuchfühlung heranfährt, bekommt der durchschnittliche D&D-Nerd feuchte Augen. *Kingdom Under Fire: The Crusaders* ist ein grafisch, spielerisch und taktisch opulentes Gemetzel mit einer motivierenden Story, welches auch online die Schildreihe nicht sinken lässt.

Christian Schmid, Ausgabe 7/04, 90 %



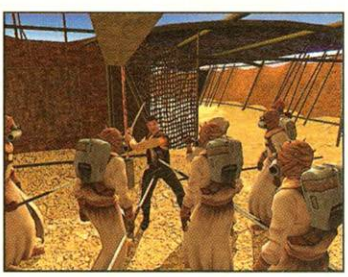
Das Spiel hat es mir angetan: Die schöne Grafik, die Taktik und Details wie die Sonneneffekte sind einzigartig. Dass ich dann auch noch mit einem riesigen General mitkämpfen darf, ist das Tüpfelchen auf dem i.

F. Laurent, Wadgassen, 92 %

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

Ob nun halsbrecherische Lichtsäbelduelle bestritten werden, eine Blasterschießerei auf Tatooine über 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%



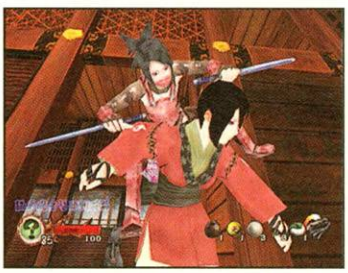
Auch wenn der zweite Teil einiges mehr verspricht, kann man ruhig einmal in den Vorgänger hineinschauen. Für Star Wars-Anfänger gerade wegen der tollen Hintergrundgeschichte und den vielseitigen Charakteren eine gute Wahl. Fans sollten auf jeden Fall beide Teile besitzen.

F. Lacroix, Luxemburg, 90%

Tenchu: Return from Darkness

Viele neue, sinnvolle Features geben dem alten *Tenchu* neuen Schwung. Die Möglichkeit, sich einmal ganz ohne Hightech-Schnickschnack an seine Gegner heranzuschleichen, ist unterhaltsam und storytechnisch spannend umgesetzt. Schade, dass die Kamera immer noch so unfähig ist wie eh und je.

Björn Seum, Ausgabe 3/04, 81 %



Nervige Kamera hin oder her, für alle Schleichspielfans wird *Tenchu* ein Klassiker bleiben. Im alten Japan auf die Jagd nach willigen Opfern zu gehen hat Stil und wird auch nicht so schnell langweilig wie der soundsovielte Aufguss von Sam Fisher. Absolut empfehlenswert!

Alfons Genubad, Erkrath, 86%



Xbox Games #1



Xbox Games #2



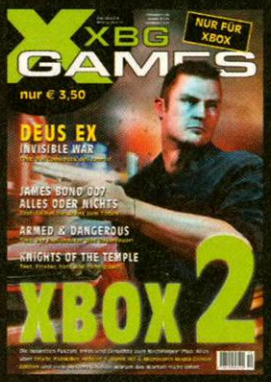
Xbox Games #3



Xbox Games #4



Xbox Games #5



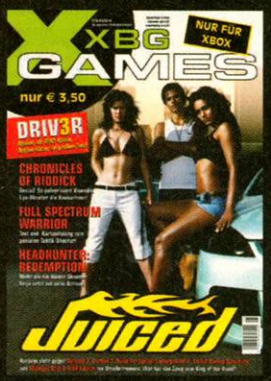
Xbox Games #6



Xbox Games #7



Xbox Games #8



Xbox Games #9



Xbox Games #10



Xbox Games #11



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 Panzer Dragoon Orta & Die Sims
- ☐ Xbox Games #2 Enter the Matrix & Brute Force
- ☐ Xbox Games #3 Star Wars KOTOR & Soldier of Fortune 2
- ☐ Xbox Games #4 Rainbow Six 3 & XIII
- ☐ Xbox Games #5 Dino Crisis 3 & True Crime: Streets of LA
- ☐ Xbox Games #6 Max Payne 2
- ☐ Xbox Games #7 James Bond: Alles oder Nichts
- ☐ Xbox Games #8 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- ☐ Xbox Games #9 Full Spectrum Warrior
- ☐ Xbox Games #10 Driv3r
- ☐ Xbox Games #11 Herr der Ringe: DDZ

Unter der Ausgabe findet ihr die jeweilig gelösten Spiele.

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

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

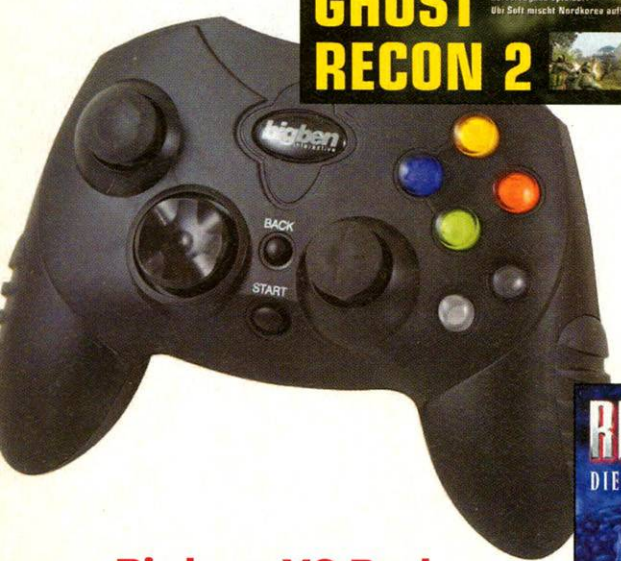
Leser werben Leser!

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

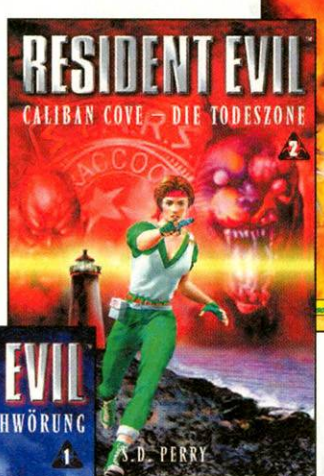
Du spielst nicht nur Xbox, sondern interessierst dich auch für Konkurrenzkonsolen? Dann ist das Jahresabo unseres Schwestermagazins Play Games (5 Ausgaben) genau das richtige für dich. Ohne Zuzahlung!



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

Noch Fragen?

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

01908 / 29 170 14 20 (1,86 €/Minute)

Halo 2



Taktischer Granateneinsatz

Gerade gegen Ende des Spiels, wenn euch die richtigen fetten Gegner nach dankbarem Erhalt von 60 Patronen aus eurem MG nur noch mit einem müden Lächeln im Gesicht mitleidig in die Augen sehen, wird es Zeit, die etwas kräftigeren Kameraden aus eurem Arsenal auszupacken. Ganz besonders wichtig sind dabei die Handgranaten. Es gibt zwei Arten: Plasmagranaten und Splittergranaten. Die Aliens haben das Plasma-Monopol im Spiel während die Marines auf ihre Splittergranaten schwören. Da ihr im gesamten Spiel einzig gegen Aliens kämpft, werdet ihr auch an sehr viel mehr Plasmagranaten als an ihren Splitterkollegen vorbeikommen. Da es sich bei Plasma allerdings sowieso um die bessere Granatenvariante handelt, ist das kein großes Problem. Hier ein paar allgemeine Tipps zum Umgang mit Granaten:

- Plasmagranaten sind Haftgranaten. Sie bleiben dort kleben, wo ihr sie hinwerft. Das gilt nicht nur für totes Material, sondern auch für lebende Gegner. Wenn ihr einem Alien eine Plasmagranate an den Körper klebt, ist das ein garantierter Instagib – außer bei den Jäger-Aliens, die überstehen doch tatsächlich auch eine direkte Granatexplosion.
- wenn ihr als Gebieter unterwegs seid, macht euch unsichtbar. Dann könnt ihr euch bequem hinter einen Gegner schleichen und ihm eine Plasmagranate an die Bäckchen pappen. Gerade gegen Ende des Spiels bei den Brute-Horden ist das eine lebenswichtige Taktik.
- Splittergranaten sind eher zum "Aufräumen" eines kompletten Gebietes gedacht als zur einzelnen Gegnerbekämpfung. Das gute an ihnen: Sie bleiben nicht haften, so dass ihr sie dank ihres Zeitzünders auch taktisch einsetzen und um Ecken werfen könnt.

Blue Screen

Im Multiplayer-Level Zanzibar werdet ihr in einem der oberen Stockwerke des Verteidigungsgebäudes an einem Computer vorbeikommen. Dieser Rechner öffnet für euch auf Verlangen das Haupttor in die Einsatzbasis. Nachdem der Computer für euch das Tor geöffnet hat, solltet ihr ihn euch noch einmal ansehen... hmm... hat ganz den Anschein, als würde auch im Sci-Fi-Zeitalter immer noch der Blue Screen of Death sein Unwesen in Windows treiben.

Squad ausrüsten

Im Laufe des Spiels werden Master Chief und der Gebieter immer wieder mal von unterstützendem Fußvolk begleitet. Die tragen natürlich zumeist Waffen bei sich. Wenn ihr euch einem still stehenden Verbündeten nähert, könnt ihr mit ihnen die Waffen tauschen. Achtet ganz einfach auf die Angaben auf dem Bildschirm. Was diesen kleinen Trick nun aber so geil macht, ist, dass die Waffen in den Händen eurer Verbündeten unbegrenzt viel Munition haben. Deswegen: Sucht nach möglichst starken Waffen wie Brute-Gewehren oder Raketenwerfern. Auch ein paar Scharfschützengewehre kommen immer gut. Benutzt diese Waffen so lange, bis ihr nur noch einen Schuss an Munition übrig habt. Nun tauscht ihr mit einem eurer Verbündeten die Waffen - schon kann der euch mit dem mächtigen Ballermann samt unendlich Schuss Rückendeckung geben. Natürlich könnt ihr die Waffen bei Bedarf auch wieder zurücktauschen, dann bekommt ihr sie allerdings mit der Munition zurück, mit der ihr sie abgegeben habt.

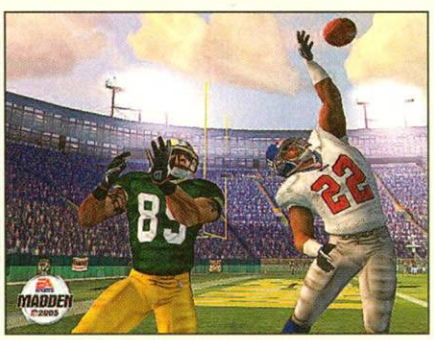
Camo richtig einsetzen

Als Gebieter verfügt ihr, wie gesagt, über eine aktive Tarnvorrichtung. Die taugt allerdings nicht nur für die Offensive, sondern zeigt ihre Stärke vor allem in der Verteidigung. Sollte das Schutzschild eures Kampfanzuges z.B. zum Abschied leise Servus sagen, ihr aber weit und breit keine Deckung erkennen können, so zieht euch kurz aus dem Blickfeld eurer Gegner zurück, aktiviert eure Unsichtbarkeit und wartet ab. Die Dauer der Camo-Funktion eures Anzuges ist nämlich größer als die Zeit, die er zur Regeneration seines Kraftfeldes braucht. Nur unter gegnerischem Feuer solltet ihr euch nicht unsichtbar machen, da selbst ein winziger Treffer bereits ausreicht, um die Unsichtbarkeit eures Outfits zu beenden.

Tautarus niedermachen

Tautarus ist der Anführer der Brutes, gegen den ihr im großen Finale anzutreten habt. Solltet ihr Probleme damit haben, ihn klein zu kriegen, haben wir hier einen kleinen Trick für euch: Wartet so lange, bis der wilde Krieger mit seinem Hammer auf einen eurer Kameraden eindrischt und euch dabei den Rücken zukehrt. Krallt euch dann eine der Partikelklingen und rennt schleunigst in den Nacken eures Gegners. Ihr müsst euch tierisch beeilen, denn Tautarus hat ordentlich Schmackes im Arm und haut eure Verbündeten mit links aus den Socken – und wird sich dann wieder nach euch umsehen. Wenn ihr genau hinter dem Chefbrute steht, ohne dass er euch bemerkt hat, könnt ihr bedenkenlos den Angriffsknopf triggern. Durch die ständigen Schläge in sein Kreuz kann Tautarus sich nicht zu euch umdrehen und wird nach einiger Zeit schließlich den Fußboden küssen.

Madden NFL 2005



Madden Codes

Wählt im Optionsmenü den Unterpunkt Madden Cards aus und gebt dann einen der nun folgenden Madden Codes ein.

Code	Wirkung
Z28X8K	3rd Down, Euer Gegner bekommt nur drei Downs für ein 1. Down
P66C4L	5th Down, Ihr erhaltet fünf Downs, um euch ein 1. Down zu erspielen
G67F5X	Aloha Stadium freischalten
J33I8F	Bingo, Die Interceptions in der Defensive erhöhen sich während des Spiels um 75%
B61A8M	Da Bomb, Unbegrenzt große Passreichweite

I76X3T	Da Boot, Unbegrenzt Reichweite für ein Field Goal
M89S8G	Extra Credit, Ihr erhaltet zusätzliche Punkte für Interceptions und Sacks
V65J8P	First and Fifteen, Euer Gegner muss mindestens 15 Yards erbeuten, um ein 1. Down zu bekommen
O72E9B	First and Five, Ihr müsst euch 5 Yards erbeuten, bevor ihr ein 1. Down zugesprochen bekommt
R14B8Z	Fumbilitis, Die Fumblerate eures Gegners erhöht sich im Spiel um 75%
L96J7P	Human Plow, Die Wahrscheinlichkeit für ein Break Tackle im Spiel erhöht sich um 75%
D57R5S	Lame Duck, Euer Gegner wird nun Lob-Pässe verwenden
X78P9Z	Mistake Free, Es finden im Spiel keine Fumbles und keine Interceptions mehr statt
Y59R8R	Mr. Mobility, Euer Quarterback kann nicht mehr gesackt werden
O85P6I	Super Bowl XL freischalten
P48Z4D	Super Bowl XLI freischalten
T67R1O	Super Bowl XLII freischalten
D58F1B	Super Bowl XXXIX freischalten
D59K3Y	Super Dive, Die Maximaldistanz für Dives erhöht sich um 75%
V34L6D	Tight Fit, Die Uprights eures Gegners werden gewaltig verengt
L48G1E	Unforced Errors, Bei einem Juke eures Gegners entsteht ihm automatisch ein Fumble

Classic Codes

Neben den oben angegebenen Gameplay-Cheats könnt ihr im selben Cheatmenü auch einige Madden Codes zum Freischalten von Klassik-Mannschaften eingeben. Anbei eine Liste zur besseren Übersicht:

Code	Team
P74X8J	1958 Colts
G49P7W	1966 Packers
C24W2A	1968 Jets
G12N1I	1970 Browns
R79W6W	1972 Dolphins
R12D9B	1974 Steelers
P96Q8M	1976 Raiders
O18T2A	1977 Broncos
G97U5X	1978 Dolphins
K71K4E	1980 Raiders
Y27N9A	1981 Chargers
F56D6V	1982 Redskins
D23T8S	1983 Raiders
X23Z8H	1984 Dolphins
F92M8M	1985 Bears
K44F2Y	1986 Giants
F77R8H	1988 49ers
G95F2Q	1990 Eagles
I89F4I	1991 Lions
I44A1O	1992 Cowboys
Y66K3O	1993 Bills

Freischaltbare Karten

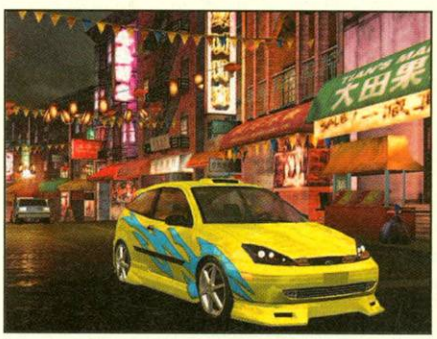
Im Spiel könnt ihr an einem ganzen Rudel von Mini-Camps teilnehmen. Wenn ihr hier Top-Resultate einfahrt, erhaltet ihr zur Belohnung Madden-Karten. Die schalten neue Cheats, Spieler und andere Goodies frei. Als da wären:

Karte	Bedingung
Cheat Card 195	Holt euch Gold im Ground Attack Mini Camp-Drill
Cheat Card 197	Holt euch Gold im Clutch Kicking Mini Camp-Drill
Cheat Card 199	Holt euch Gold im Swat Ball Mini Camp-Drill
Cheat Card 208	Holt euch Gold im Pocket Presence Mini Camp-Drill
Cheat Card 209	Holt euch Gold im Trench Fight Mini Camp-Drill
Cheat Card 210	Holt euch Gold im Precision Passing Mini Camp-Drill
Cheat Card 211	Holt euch Gold im Coffin Corner Mini Camp-Drill
Cheerleader Card 251	Bewältigt die Cincinatti Bengals-Spielsituation im Mini Camp
Cheerleader Card 260	Bewältigt die Dallas Cowboys-Spielsituation im Mini Camp
Cheerleader Card 264	Bewältigt die San Francisco 49ers-Spielsituation im Mini Camp
Cheerleader Card 273	Bewältigt die St. Louis Rams-Spielsituation im Mini Camp
Player Card 104	Holt euch Gold im Clutch Kicking im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 147	Holt euch Gold im Pocket Presence im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 2	Holt euch Gold im Chase and Tackle im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 30	Holt euch Gold im Coffin Corner im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 38	Holt euch Gold im Ground Attack im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 42	Holt euch Gold im Precision Passing im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 52	Holt euch Gold im Swat Ball im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 99	Holt euch Gold im Trench Fight im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)

Zusatzkarte

Eine weitere Karte wartet auf euch, wenn ihr euch in das Code-Menü begebt und dort folgendes Passwort eingebt: P67E1I T.J. Dadurch wird eine spezielle Gold-Maddenkarte für euch freigeschaltet.

Need for Speed Underground



Codes freischalten

Die nun folgenden Codes müssen allesamt im Titelbildschirm eingegeben werden. Allerdings verzögert die Software gern eure Eingaben, daher kann es sein, dass ihr zunächst ein wenig Gefühl für den richtigen Rhythmus entwickeln müsst. Ihr könnt die Cheats aber so oft eingeben, wie ihr wollt, also gebt nicht vorschnell auf.

Code	Wirkung
▼, R, R, R, schwarz, schwarz, schwarz, X	Alle Circuit-Tracks freischalten
▶, X, ◀, R, X, L, weiß, schwarz	Alle Drag-Tracks freischalten
R, ▲, ▲, ▲, ▼, ▼, ▼, L	Drift-Physikmodell freischalten
◀, ◀, ◀, ◀, ▶, schwarz, R, weiß	Alle Drift-Tracks freischalten
▼, ◀, ▲, ▼, R, schwarz, schwarz, X	Alle optischen Verzierungen freischalten
▲, ▶, ▲, ▲, ▼, ▶, ▲, ▶	Mystical Car freischalten
▲, schwarz, schwarz, schwarz, R, ▼, ▼, ▼	Alle Sprint-Tracks freischalten

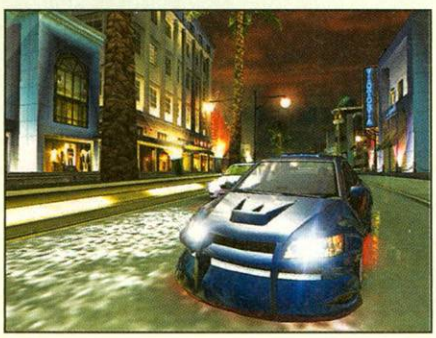
Freischaltbare Goodies

Die folgenden Teile lassen sich im Spiel freischalten, ohne als Cheat eingegeben werden zu müssen.

Teil	Bedingung
Alle visuellen Teile:	Beendet erfolgreich den Underground-Modus

Alle Accessories:
Beendet erfolgreich den Underground-Modus
Alle Chassisteile:
Beendet erfolgreich den Underground-Modus
Alle Decals:
Beendet erfolgreich den Underground-Modus
Alle Farben:
Beendet erfolgreich den Underground-Modus
Alle Rims Beendet:
erfolgreich den Underground-Modus

Need for Speed Underground 2



Codes freischalten

Sobald ihr vom Spiel dazu aufgefordert werdet, Start zu drücken, müsst ihr die nun folgenden Codes eingeben. Die Annahme der kleinen Bescheißereien funktioniert ein wenig gnädiger als noch in Teil 1, trotzdem kommt es dann und wann vor, dass ein Code kurz hängt.

Code	Wirkung
◀,◀,▶,X,X,▶,L,R	$1000 in Cash
▲,▲,▲,◀,R,R,R,▼	$200 auf der Bank
▲,▼,▲,▼,▼,▲,▶	Best Buy Car
▲,▲,▲,▲,▼,▲,▲,◀	Burger King Vinyl

Goodies freispielen

Anders als die Cheats müsst ihr euch die Goodies sauber und ehrlich auf dem Asphalt verdienen. Dazu müsst ihr in den Outrun-Rennlevels eine bestimmte Anzahl an Siegen einfahren. Anbei eine kleine Liste:

Goodie	Anzahl der nötigen Siege in...
Hoods	4 Siege in Level 2
Performance Choice	9 Siege in Level 4
Performance Choice	6 Siege in Level 5
Performance Choice	3 Siege in Level 3
Rims	6 Siege in Level 3
Spoiler	4 Siege in Level 4
Vinyl	6 Siege in Level 4
Widebody Kit	11 Siege in Level 5
Auto Motor	20 Siege in Level 5
AutoMaxx Magazin	16 Siege in Level 4
Car Audio und Electronics	6 Siege in Level 3
Chrom und Flammen	27 Siege in Level 4
Elaborare	3 Siege in Level 4
GTI Magazin	11 Siege in Level 3
GTI Magazin	16 Siege in Level 5
Hot 4's	18 Siege in Level 3
Import Tuner	4 Siege in Level 5
Maxi Tuning	7 Siege in Level 4
Power Magazine	32 Siege in Level 5
Spoiler	11 Siege in Level 4
Sports Compact Car	8 Siege in Level 2
Street Car Magazin	2 Siege in Level 3
Street Car Magazin	9 Siege in Level 5
Street Tuner	34 Siege in Level 5
Stuff Magazine	20 Siege in Level 4
Super Street	28 Siege in Level 5
Swiss Tuner Magazin	25 Siege in Level 5
Turbo	4 Siege in Level 2

Star Wars: Battlefront



Alle Planeten auswählen

Begebt euch zum Menüpunkt "Historical Campaign" und wählt die Epoche aus, in der ihr spielen wollt. Gebt dann folgenden Code ein: X, Y, X, Y. Zur Belohnung dürft ihr euch nun direkt den Planeten aussuchen. Auf dem ihr spielen wollt.

Goodies freischalten

Um die verschiedenen Goodies im Spiel freizuschalten müssen verschiedene Bedingungen erfüllt werden. Im Einzelnen wären das:

Goodie	Bedingung
Bespin Concept Art	Bewältigt "The Liberation of Cloud City" in der Galactic Civil War Ära
Endor Art	Bewältigt "Battle in the Clouds" in der Galactic Civil War Ära
Geonosis Art	Bewältigt "The Battle of Geonosis" in der Clone Wars Ära
Hoth Concept Art	Bewältigt "The Battle of Hoth" in der Galactic Civil War Ära
Kamino Storyboards	Bewältigt "The Assault on Kamino" in der Clone Wars Ära
Naboo Art	Bewältigt "Rebellion on Theed" in der Clone Wars Ära
Star Wars: Battlefront Art	Bewältigt "Aggressive Negotiations" in der Clone Wars Ära
Tatooine Concept Art	Bewältigt "Siege of Mos Eisley" in der Galactic Civil War Ära
Weapons and Unit Art	Bewältigt "Mountaintop Defenses" in der Clone Wars Ära
Yavin Concept Art	Bewältigt "The Fall of Yavin 4" in der Galactic Civil War Ära

Charaktere in Ewok-Größe

Gebt ganz einfach euren Namen als Jub Jub ein. Und zwar exakt in dieser Schreibweise und inklusive dem Leerzeichen. Zur Belohnung treten nun alle eure Charaktere in Schrumpfgröße an.

Tony Hawk's Underground

Codes

Begebt euch ins Optionsmenü und von dort aus weiter zum Menüpunkt Cheat-Codes. Im Cheat-Menü könnt ihr dann die folgenden Codes eingeben:

Code	Wirkung
noforce	Senkt die Schwerkraft des Kurses
getitup	Senkt ebenfalls die Schwerkraft des Kurses
keepitsteady	zaubert perfekte Manuals
letitslid	einwandfreie Rails
holeshot	Musikmenü
digivid	Schaltet alle Videos frei
Getemall	Schaltet alle Skater frei

Versteckte Videos

Zusätzlich zu den normalen Videos im Spiel könnt ihr euch auch noch einige Geheimvideos verdienen, indem ihr versteckte Tapes einsammelt.

Video	Tapes
Bails 1	Sammelt 3 Tapes
Bails 2	Sammelt 6 Tapes
Always Hard	Sammelt alle 9 versteckte Tapes ein

Iron Man

Iron Man erwartet euch, wenn ihr das Spiel im Anfänger-Modus durchgezockt habt.

Gene Simmons
Um Gene Simmons freizuschalten, müsst ihr das Spiel auf der normalen Schwierigkeitsstufe bewältigen.

Fußgänger
Bewältigt alle Gaps im Spiel.

T.H.U.D
Bewältigt das Spiel im kranken Modus.

Alle Cheats freischalten
Wenn ihr alle 129 Ziele im Spiel erreicht, schaltet ihr dadurch eine komplette Liste aller Cheats frei.

Alternatives Ende
Um ein alternatives Ende zum Spiel zu Gesicht bekommen, müsst ihr T.H.U.G. zweimal auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe durchzocken.

Create-a-Deck-Modus
Schlagt im Laufe des Story-Modus Slamma Jamma.

Skater freischalten
Kreiert einen Skater mit einem der folgenden Namen:
M'YAK
crom
MARCOS XK8R
Dan Nelson
ZiG
The Kraken
Jeremy Andersen
GEIGER
Big Tex
Andy Marchel
Daddy Mac
Akira2s
Hammer
Skillzombie
Todd Wahoske
Baile
Johnny Ow
ChrisP
DDT
Chauwa Steel
TSUEnami!
Y2KJ
Yawgurt
Greenie
Glycerin
TOPBLOKE
Alan Flores
buffoon
The Swink
moreuberthaned
POOPER
NSJEFF
grjost
FROGHAM
THEDOC
Jason Uyeda
tao zheng
Chris Rausch
arrr
fatass
Noly
leedsleedsleeds
Guilt Ladle
sik®
woodchuck
1337
Joel Jewett
Dave Stohl
Stacey D
Mike Ward
Alex Garcia
Henry Ji
GMIAB
CodePirate
Steal2Liv
deadendroad

Tony Hawk's Underground 2

Codes
Begebt euch ins Optionsmenü und von dort weiter in Richtung Cheats. Hier könnt ihr nun frei Schnauze die verschiedenen Codes eingeben.

Code	Wirkung
Oldskool	Natas Kaupas freischalten
4wheeler	Paulie auf dem Skateboard
straightedge	Perfekte Rails
sellout	Nigel Beaverhousen freischalten

Freischaltbare Goodies
Für die Goodies im Spiel ist wieder mal mehr Arbeit angesagt als für die billigen Cheats. Anbei eine Liste samt Freischalttabelle.

Goodie	Bedingung
Ben Franklin	Bewältigt Boston im Story Mode
Bull Fighter	Bewältigt Barcelona im Story Mode
Graffiti Tagger	Bewältigt Berlin in Story Mode
Jester	Bewältigt New Orleans in Story Mode
Peds Group F, Probails 2 Video	Bewältigt den Story Mode mit 100%
Peds Group G, Neversoft Skates Video	Bewältigt den Classic Mode with 100%
Peds Group H, Cheat Codes	Kassiert sämtliche Gaps in allen 15 Levels ein
Pro Skater Level, Call of Duty Soldier, Nigel, Peds Group C, World Destruction Tour Video	Bewältigt den Story Mode auf der kranken Stufe
Pro Skater Level, Shrek, Phil Margera, Peds Group A, World Destruction Tour Video	Bewältigt den Story Mode auf der einfachen Stufe
Pro Skater Level, The Hand, Paulie, Peds Group B, World Destruction Tour Video	Bewältigt den Story Mode auf der normalen Stufe
Ryan Sheckler	Bewältigt Skateopia im Story Mode
Shrimp Vendor	Bewältigt Australia in Story Mode
The Triangle Level, Jesse James, Natas Kaupas, Peds Group E, Pro Bails 1 Video	Bewältigt den Classic Mode auf der kranken Stufe
The Triangle Level, Steve-O, THPS Tony, Peds Group D, Pro Bails 1 Video	Bewältigt den Classic Mode auf der normalen Stufe

Fahrzeugmodelle aus THUG 1
Begebt euch nach LA und dort auf den Highway, ohne dabei jedoch das Erbbeben bereits ausgelöst zu haben. Die Fahrzeuge, die hier in der Gegend herumstehen, kommen euch aus dem ersten THUG-Teil vielleicht noch bekannt vor.

Star Wars Kid
Ja, die Gerüchte stimmen. Das berühmt-berüchtigte Star Wars-Kid wartet tatsächlich darauf, von euch in THUG2 entdeckt zu werden. Es zeigt seine Performance in einem kleinen Raum in Bosten, auf der rechten Seite des Levels in einer Pipe die Straße runter bei Jeers. Schaut euch in der Gegend ein wenig nach Fenstern um, durch die ihr in die Appartementräume hineinspringen könnt.

HALO 2

Unser Master Chief sagt zum zweiten Mal "Hallo!"



Kapitel 1: Der Ketzer

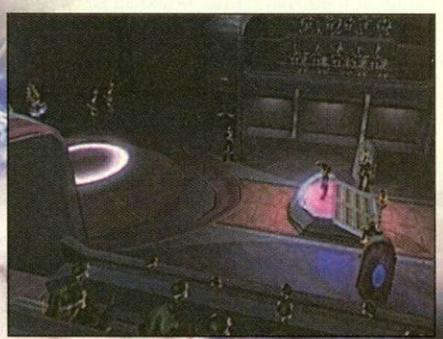
Gebt euch das äußert schicke Intro zum zweiten Teil der *Halo*-Saga. Sieht ganz so aus, als hätte sich unser Master Chief einen ziemlichen Ruf unter den Aliens erworben, har! Egal, kaum seid ihr für eure Verdienste an dem blauen Planeten mit höchsten militärischen Ehren dekoriert worden da dürft ihr eurer Heimatwelt bereits ein weiteres Mal dienen. Die Verteidigungsplattform wird angegriffen und euer erster Job ist es, die Wellen der extraterrestrischen Bedrohung gehörig zu dezimieren. Keine große Sache, da ihr gewissermaßen nur einem einzigen Weg folgen könnt und dabei so ziemlich alles wegschießen müsst, was sich bewegt. So ziemlich, wie gesagt, denn hin und wieder schließen sich euch doch tatsächlich ein paar eigene Kerle in Grün an. Nachdem ihr die Enterpunkte der außerirdischen Truppe niedergeschossen habt, erhaltet ihr den Auftrag, einer wohl auf der Verteidigungsplattform platzierten Bombe den Saft abzudrehen. Erneut könnt ihr nur einem Weg folgen, bis ihr schließlich in den nächsten Bereich vordringt.

Autorisiertes Personal

Nun befinden wir uns sowohl im offenen Weltraum als auch in unhöflicher Gesellschaft. Feuert die beiden Elite-Aliens entweder mit einer Zwei-Waffen-Combo zu Kleister oder aber benutzt Plasmagranaten. Von denen liegen glücklicherweise genügend auf dem Fußboden verteilt herum. Folgt im Hangar den roten Pfeilen auf dem Boden zur Verladeabteilung. Den Aufzug könnt ihr am Schalter in Bewegung setzen, nachdem ihr eure Gegner zur Bewegungslosigkeit "überredet" habt. Unten angekommen können wir einen weiteren E.T. genüsslich von hinten perforieren und uns dann weiter nach draußen durchschlagen. Die fliegende Brut hier erweist sich dank reichlich Platz zum Ausweichen als sehr, sehr lästig, am besten fahrt ihr an dieser Stelle wohl mit einer Kombination aus Strafen und exakten Schüssen eures Distanzgewehrs. Okay, Obacht jetzt, sonst segelt ihr in den Kosmos! Lauft links den sich bewegenden Schenkel nach oben und springt dann wieder nach links in Richtung Tür. Jetzt geht's zum Finale dieses Kapitels.

Zurück an Absender

Nicht das Spiel, die Bombe natürlich. Und was für ein grottenhässliches Teil das ist. Fast so butt ugly wie die sie umgebende Alienbrut. Die ist schwer bewaffnet, weswegen ihr brav Pausen zur Regeneration eures Schutzanzuges einrichten solltet. Dank zahlreicher Deckungsmöglichkeiten kein Problem. Zu blöd nur, dass das auch für eure Gegner gilt. Am besten fahrt ihr hier mit einem Kampf mano a mano, mit jeweils einer Schnellfeuerkanone pro Hand, versteht sich. Auch die eine oder andere Granate bei entsprechend auf eurem Radar auftauchenden Gegnern kommt natürlich nicht ungelegen. Sobald ihr Ruhe habt, könnt ihr euch das









Stacheldekor des kleinen Bömbchens mal näher ansehen. Der Rest ergibt sich dann von alleine.

Kapitel 2: Außenbezirke

Und los geht's. Wir haben uns aus dem Weltall erst mal verabschiedet und machen es uns nun zur Aufgabe, die Erde von der invasierenden Brut leer zu fegen. Im ersten Drittel dieses Kapitels dürft ihr das gleich persönlich machen. Feuert euch allmählich zu dem Glasdachhaus durch und nehmt es für eure Marines in Beschlag. Das schwere MG, das draußen am Balkon befestigt ist, wird euch hier noch verdammt gute Dienste leisten, denn nun erwarten euch gleich ein paar Angriffswellen. Seht zu, dass ihr euch rechtzeitig zurückzieht, wenn sich euer Kampfpanzer in Wohlgefallen auflöst. Hinter dem schweren MG könnt ihr der Brut zwar ordentlich die Zähne zeigen, euer Pelz bleibt aber deswegen trotzdem gleich dünn. Der Knackpunkt hier sind die beiden wirklich fetten Jäger-Aliens, denen ihr tunlichst nicht zu nahe kommen solltet. Geratet ihr vor ihre Klauen werdet ihr erbarmungslos zerfetzt. Besser ist da ein Gewehr mit exakter Zielaufschaltung und notfalls eine ganze Serie von Handgranaten. Sobald die beiden Biester endlich den Asphalt küssen, geht es weiter durch das Loch, das sie in die Mauer gerissen haben. Nun erwartet euch ein reinrassiger Häuserkampf. Krallt euch so schnell wie möglich eines der Alien-Scharfschützengewehre. Dieses Teil wird euch das Leben hier sehr erleichtern. Im Hotel geht es mit Taschenlampe (weiß auf dem Controller) quer durch dir Gänge, bis ihr schließlich wieder ins Freie kommt.

Ein Tag am Stardn

W00t! Warthog-Time! Sucht euch euren Sitzplatz aus. Entweder ihr steuert, bedient den montierten Geschützturm oder pflanzt euch samt euerer eigenen Waffe auf den Beifahrersitz. Sollte euer Fahrer irgendwann anfangen, Kreise um die Konkurrenz zu fahren, müsst ihr aussteigen und selbst das Steuer in die Hand nehmen, um weiter hinten über den zerstörten Asphalt nach oben in den mindestens ebenso ramponierten Tunnel einzufahren. Macht euch keinen Kopf, an die Warthog-Steuerung habt ihr euch im Nullkommanix gewöhnt.









Hochgeschwindigkeitszone voraus

Tja, wie der Name schon sagt. Gebt Stoff. Schürt. Lasst die Reifen heizen und nicht mit Feuer geizen. Am Ende der Straße wartet das nächste Kapitel auf euch. Verfahren könnt ihr euch bei halbwegs ausgeprägten Orientierungsfähigkeiten wohl kaum.

Kapitel 3: Metropole

Oho, Hail to the King Baby! Schaut mal, was der gute Sarge uns da auf die Straße gepflanzt hat! Einen schönen, dicken Scorpion-Kampfpanzer, unbegrenzt Munition inklusive. Die MG liegt auf dem linken Trigger, der Mörser auf dem rechten. Leider ist die MG ziemlich schwach und rechnet sich lediglich gegen die leichten Angriffsbikes, die euch unterwegs entgegenkommen. Der Mörser allerdings rockt so richtig die Hütte. Fahrt die Brücke und die Straße komplett runter, bis sich euch im Tunnel ein Warthog anschließt. An der Straßenblockade könnt ihr dann entweder per pedes weitermarschieren oder euch mit ein wenig Trickserei auch mit dem abgestellten Warthog über die Rampe kämpfen. In jedem Fall kommen wir jetzt wieder ins Freie.

Diese Stadt ist nicht groß...

Hier draußen erhaltet ihr gleich mal eine wertvolle Multiplayer-Lektion: Ein Warthog ohne Bordschützen ist Schrott auf Rädern. Schießt euch den Weg frei und versucht alles, um euch an Bord des wehrlosen Buggies zu begeben, bevor er vor den Alien-Streitkräften vaporisiert wird. Solltet ihr zu spät kommen, werdet ihr höchstwahrscheinlich etwas später ein gegnerisches Fahrzeug kapern müssen. Nähert euch dazu ganz einfach dem Boliden eurer Wahl, ohne dabei zu Klump geschossen zu werden, und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. In jedem Fall kommt ihr etwas später wieder auf eine Straße rauf, in der ein neuer Warthog seine Kreise zieht. Bemannt den Bordgeschützturm des Fahrzeugs und vernichtet die angreifenden Truppen, vor allem die Wraith-Plasmakatapulte. Sobald ihr das erledigt habt geht die Story weiter.

Feldtauglichkeit

Okay, jetzt wird's dick. Erinnert ihr euch noch an den Scarab aus dem Intro dieses Kapitels? Dieses Monstrum können wir natürlich nicht einfach weiter durch unsere Stadt trampeln lassen. Folgt den Marines nach oben auf den Geschützgang und greift euch den Raketenwerfer. Das Sniper-Rifle könnt ihr gerne stehen lassen, es ist einfach nicht das, was wir jetzt gleich brauchen. Okay, seht ihr die Kampfbrücke auf der Oberseite des Scarabs? Das ist euer Ziel. Sobald sich dort eine einigermaßen bemerkbare Ansammlung von Aliens aufhält, begrüßt ihr sie mit einer Rakete. Folgt dem Schützengang und wiederholt das Spielchen, bis der Scarab in der Falle steckt. Schaltet um auf ein Schnellfeuergewehr und hechtet euch von der Balustrade rüber auf die Kampfbrücke des Scarabs. Von hier aus könnt ihr dann das Biest entern und seine Eingeweide von der extraterrestrischen Brut befreien. Warum nur musste ich in diesem Kapitel ständig an die Rückkehr des Königs denken...

Kapitel 4: Der Gebieter

So, jetzt wird es langsam Zeit, die Kehrseite der Medaille kennen zu lernen. Nachdem unser Alienkollege in den Händen seines Konzils einiges hat durchmachen müssen, erhält er nun kurz vor seiner Exekution doch noch die Chance, sich halbwegs zu rehabilitieren. Gebt euch die recht lange FMV-Sequenz und gewöhnt euch danach an das sexy violette HUD des Exketzers. Wir jagen jetzt das echte Ziel der Alienführung. Folgt euren Kollegen zur Türe und wartet ab, bis sie euch eine Story von wegen Tarnung erzählen. Mit weiß auf dem Joypad lässt sich selbige bequem aktivieren. Allerdings hält sie nur magere zehn Sekunden an und benötigt ungefähr auch diese Zeit, um sich wieder zu regenerieren. Trotzdem wird sie euch nun unterwegs







gute Dienste leisten. Packt eure Klinge aus, tarnt euch, rennt in den Raum und schlachtet eure Gegner von hinten ab. Aber Vorsicht: Eure Klinge wird genau wie eine Schusswaffe mit Munition angetrieben, die sich nach jedem erfolgreichen Schlag verbraucht. Haltet also die Energieanzeige eurer Nahkampfwaffe im Auge und wechselt sie bei Gelegenheit aus. Schließlich habt ihr einen Aufzug erreicht, der euch nach unten in einen Hangar bringt. Hier könnt ihr euch eine Menge Stress sparen, indem ihr ganz einfach unter Tarnung nach vorne zu dem Hangartor rennt und dort einen der beiden Schalter an den Seiten des Tores betätigt. Eure Verstärkung übernimmt dann einen Großteil der gegnerischen Truppen. Auf der anderen Seite der Hangartore geht es dann wie gehabt weiter, bis ihr schließlich im nächsten Zwischengebiet ankommt.

Auf zur Jagd

Hockt euch in eine der Banshees und startet euren Flug. Das Ganze ist nicht sonderlich kompliziert. Der linke Trigger zündet den Nachbrenner, der rechte feuert das Bordgeschütz ab. Mit B lasst ihr eine Bombe segeln und A performt einen Wingspin zur Show. Folgt zunächst mal eine ganze Weile lang eurem Begleitschiff. Solltet ihr es aus den Augen verlieren, müsst ihr dem kleinen Pfeil auf eurem Bildschirm folgen. Er führt euch treu und zuverlässig wieder zu euren Kollegen zurück. Nach einigen derben Luftgefechten erhaltet ihr schließlich die Anweisung, die Landeplattform zu säubern. Tut dies (am besten mit Hilfe eurer Bomben) und landet danach euren Banshee-Angriffsflieger. Entert das Gebäude durch die Türe. Damit hat sich auch dieses Kapitel erledigt.

Kapitel 5: Orakel

Wenn ihr das erste Halo bereits gezockt habt, werdet ihr die Flood ja noch kennen. Wenn nicht: Bei diesem Viechzeugs handelt es sich um wandelnde Insektenkolonien, die bei ihrer Vernichtung ihre Brut freisetzen und auf euch loslassen. Die ersten drei Sektoren des ersten Abschnittes bestehen dann eigentlich auch nur aus einem Schlachtfest zwischen euch und der Flood. Zunächst erwartet euch eine massive Abwehrschlacht, dann dasselbe noch einmal auf einer sehr, seeeehr langsamen Aufzugsplattform und schließlich noch einmal eine Abwehrschlacht, in der euch aber immerhin einige montierte Plasmakanonen bei euren Aufräumarbeiten helfen. Wieder im Freien schaut ein befreundetes Trägerschiff vorbei, radiert eventuell noch vorhandene Gegner aus und schickt euch Verstärkung auf eure außerirdischen Hacken. Folgt den Rampen empor an den zahlreichen Säulen vorbei, bis ihr schließlich an einer Türe vorbeikommt. Nur immer rein in die gute Stube. Hier verschanzt sich der Ketzer, nach wie vor unser Angriffsziel, dermaßen gut, dass unser Freund auf dem Bildschirm beschließt, die komplette Plattform zum Absturz zu bringen. Dazu muss er die Kabel zerschneiden, die sich an der Spitze des Konstrukts befinden, also greift euch die Angriffsklinge, die euch ein verbündetes Alien anbietet, und rennt die Rampen im selben Raum empor.

Hey, seht euch das an!

Beim Aufzug angekommen fahrt ihr nach oben und zerschneidet auf der Plattformspitze die drei markierten, mächtigen Stahlseile mit eurer Klinge (achtet auf die Markierungen bzw. die Pfeile auf eurem HUD). Sobald ihr alle drei Seile gekappt habt, stürzt die Plattform gen Erde. Ab geht's zurück in den Aufzug und wieder in den Raum, in dem sich der Ketzer verschanzt hatte. Die Tür dort hin ist nun geöffnet, also folgt ihr. Folgt ganz einfach einer beliebigen Türe, sie führen euch am Ende allesamt zu einem Hangar, in dem ihr euch in einen Banshee-Flieger setzt und ganz einfach rüber zur Markierung auf der anderen Seite fliegt.

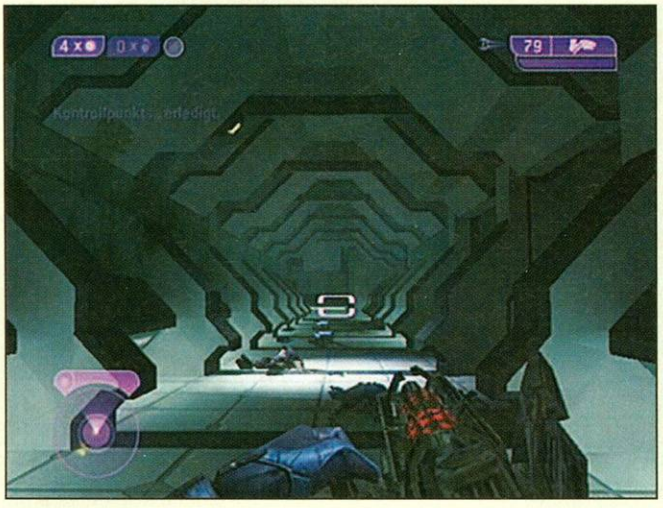
Tot oder lebendig...

Folgt in den rot beleuchteten Räumen sämtlichen Rampen nach oben. Manche von ihnen sind schwer zu erkennen, also folgt dem Wirrwarr aus Stahl und Rotlicht. Die Gegner könnt ihr gerne stehen lassen, die sind jetzt nicht so wichtig. Im Hangar geht es durch die











Türe mit den blauen Schilden. So erwischt ihr den Ketzer noch vor seinem finalen Fluchtversuch. Jetzt erwartet euch ein ziemlich harter Endkampf. Hinter den Säulen des Gebietes warten einige Plasmagewehre, sollte euch die Munition ausgehen. Am einfachsten kommt ihr hier übrigens klar, wenn ihr eine Plasmagranate an den Körper eines der fliegenden Aliens werft. Sie bleibt dann haften und instagibbed euren Feind. Gerade am Anfang des Duells, wenn die beiden Flugaliens noch auf dem Boden stehen, klappt das hervorragend. Nachdem ihr den Ketzer in der Cut-Scene am Kragen gepackt habt, dürft ihr euch noch einen dummen Spruch des..."Orakels" anhören und schwupps – schon stecken wir wieder im Panzermantel des Master Chief.

Kapitel 6: Halo Delta

Na endlich kommen wir mal raus aus diesem Spacestation-Einheitsgrau und an die frische Luft. Mmm, ich liebe den Geruch von Bergquellwasser und gerösteten Aliens am Morgen. Apropos, die Kollegen rösten auch gern, nur eben Menschleins. Besonders gefährlich sind die schweren Plasmageschütze, die eure Gegner aufgestellt haben. Mit dem Raketenwerfer als Sekundärwaffe sind die aber überhaupt kein Problem. Achtet auf die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Hitzesuchvorrichtung einsetzen zu können. Sobald das Freigelände leer geräumt ist, geht es in die Ruinen. Verschanzt euch hier so lange gegen die einfliegenden Aliens, bis eure eigenen Pelican-Flieger eintreffen. Die hinterlassen für euch auch gleich noch einen Warthog, dessen Bordgeschütz ihr bemannt. Euer Kollege fährt euren Trupp rüber zum Brückenstützpunkt, den die Allianz mittlerweile unter Beschlag genommen hat. Aber nicht lange! Entert den Schuppen und feuert euch den Weg zur Brückenkontrolle frei, wo ihr euren Fahrweg wieder instand setzen könnt. Ein weiterer Pelican-Flieger trifft ein und hinterlässt euch diesmal einen Scorpion-Kampfpanzer. Fahrt die Brücke rüber.

Wer kaputt macht, zahlt

Und damit ist die Alienbrut gemeint. Fahrt den kompletten Weg runter in eurem Panzer, bis ihr in einem gigantischen Ruinenkomplex ankommt. Hier geht es über einige Rampen nach oben auf eine Plattform mit fünf, sechs Plasmaschutzschilden als Deckung. Hier ist es nun an der Zeit, euren Panzer endgültig zu verlassen. Folgt dem Pfad an den Schutzschilden vorbei, weiter durch ein Höhlental und einige enge Gänge und schließlich weiter zu einem Hologramm. Wenn ihr hier angekommen seid, habt ihr es schon fast geschafft. Nur noch die Rampe hoch und durch einen recht engen Tunnel und fertig.

Hier herrscht der Schakal

Folgt dem Flusslauf weiter zur anderen Seite der Höhle, sobald ihr das erste Gebiet frei geräumt habt. Am Ende des Flusses wartet zwar eine Sackgasse auf euch, dafür könnt ihr nach links oben springen und dort euren Weg fortsetzen. Ab jetzt erwarten euch immer wieder mal abgeschossene Munitionskapseln, die sich tief in den Erdboden gegraben haben. Seht sie euch ruhig näher an, denn in ihnen erwarten euch regelmäßig neue Waffen und passendes Bleifutter für die immer hungrigen Mündungen. Am Ende des Flusslaufes könnt ihr weiter oben durch einen Höhlengang zum nächsten Zielgebiet, einem See mit einem Doppelturm. Wehrt die Flugaliens ab und rein in die gute Stube! Hier warten vier Ehrengardisten auf euch. Ihr habt doch noch vier Plasmagranaten, oder? Na, das trifft sich gut! Werft jeweils eine Granate an ein Alien und seht ihnen beim Hochgehen zu! Problem erkannt, Problem gebannt! Seht euch noch schnell das Hologramm an und ihr seid durch.

Kapitel 7: Bedauern

Vorgeplänkel. Folgt ganz einfach den Marines durch den ersten Turm und killt alles, was sich euch dabei in den Weg stellt. Und das ist wahrlich so einiges. Wann immer ihr jedoch ein Gebiet frei geräumt habt, wird ein neuer Checkpoint freigeschaltet und die Marines (und damit ihr) setzen ihren Weg fort. Schließlich erreicht ihr wieder ein gewaltiges Freigelände. Sucht euch Deckung und ein Scharfschüt-







zengewehr und räumt die Aliens, die mit der Gondel angekommen sind, aus dem Weg. Sobald Ruhe herrscht, könnt ihr selbst die Gondel besteigen (ja, das fette Gerät mit den vielen Rampen). Betätigt den Schalter im unteren Geschoss und ab dafür.

Einzelfahrkarte

Okay, dieser Abschnitt des Spiels hat es schon ein wenig in sich. Zunächst einmal müsst ihr an Bord der Gondel sowohl die angreifenden, fliegenden Gegner vernichten als auch die Landaliens, die euch per Nachbargondel einen Besuch abstatten. Auf der anderen Seite müsst ihr euch durch eine mächtige Bunkeranlage kämpfen. Obacht: An deren Ende gibt es einen Aufzugsschacht, in den ihr leicht hinabstürzen könnt, da er mitten im Kampfgebiet liegt und ungesichert ist. Erst wenn alle Gegner vernichtet sind, taucht der Lift auf. Und das meinen wir wörtlich, denn nachdem ihr ihn selbst bestiegen habt, transportiert euch das Teil quer durch das Wasser zum nächsten Tempelgebiet. Der besteht zum größten Teil aus einer einzigen, langgestreckten Halle mit zwei extrem mächtigen Wächter-Aliens. Ihr könntet hier Tonnen von Munition und Granaten verschwenden, um die beiden Jungs in ihre Einzelteile und Schleim zu zerlegen, besser ist es jedoch, ihr lasst sie links liegen, rennt an ihnen vorbei und durch die Tür durch, die sie bewacht haben. So gelangt ihr im Erdgeschoss durch eine weitere Halle und schließlich erneut zu einem Lift. Ab geht's wieder durchs Wasser und ein enormes Freigelände ins nächste Kampfgebiet. Erneut werden Aliens per Transportschiff und Gondel eingeflogen. Erneut müsst ihr sie auch wieder den Boden küssen lassen. Das Spielchen kennt ihr ja bereits, hockt euch auf die nächste Gondel, aktiviert ein weiteres Mal den Transportschalter am bekannten Ort und nutzt die abgeworfenen Waffenkapseln auf der Gondel, um euch gegen die anstürmenden Horden zu verteidigen. Ganz besonders wichtig ist die Kapsel mit dem Hitzesuch-Raketenwerfer. Er ist nämlich eure einzige Verteidigung gegen die anfliegenden Banshees. Schließlich habt ihr die Landestation erreicht und steht nun endlich vor dem eigentlichen Tempel.

Entschuldigung, waren sie...

...gerade beschäftigt? Ja? Pech gehabt! Es wird Zeit, den Propheten des Bedauerns einen Märtyrertod sterben zu lassen. Stürmt seinen Tempel und legt alles an Wachen flach, was der Kollege sich in weiser Voraussicht hat rekrutieren lassen. Der Prophet selbst thront auf seinem schwebenden Angriffspult und feuert euch Hochleistungsenergiestrahlen entgegen. Der Kerl ist eigentlich ganz einfach zu besiegen, nur wissen die wenigsten Zocker da draußen, die uns über Probleme berichtet haben, wie. Leute: Schenkt euch Waffenfeuer, der Kollege ist kugelsicher! Rennt stattdessen einfach zu ihm hin und kapert seine Schwebemaschine! Sobald ihr aufgesprungen seid, müsst ihr ihm per Nahkampfattacke das Hirn aus dem Schädel prügeln. Und siehe da: Job erledigt!

Kapitel 8: Heiliges Symbol

Okay, wahrscheinlich werdet ihr hier eine Weile mit einem "?" im Gesicht in der Gegend herumstehen und euch fragen: Was soll ich hier eigentlich anfangen? Nun, ganz einfach. Sucht nach den massigen, viereckigen Kolben, die hier in der Gegend herumstehen. An jeder Seite dieser Kolben befindet sich ein Leuchtschild, das ihr per X aktivieren könnt. Nun öffnet sich der Kolben und ihr könnt hinabspringen. Tut das und folgt dem Weg weiter an einigen weiteren Kolben vorbeim, bis ins Energiezentrum der Raumstation. Ignoriert den mächtigen Wachroboter hier erst mal und deaktiviert auf bekannte Art und Weise die vier Energieträgerkolben nahe den Ecken des Raumes. Sobald ihr alle vier betätigt habt, könnt ihr den Wächter mit einer leistungsstarken Waffe auseinander nehmen. Folgt dem einzigen Weg weiter ins nächste Zwischenkapitel.

Des Käufers Reue

Ein verdammt langes Zwischenkapitel, das sich jedoch immer gleich spielt: Rennt durch das Gebiet und tötet alle Flood-Gegner, die sich euch in den Weg stellen. Wenn ihr am nächsten Kolben ankommt, aktiviert ihn und springt



hinunter. So geht das eigentlich die ganze Tour über bis zum nächsten Zwischengebiet. Wenn ihr unterwegs an einer Schrotflinte vorbeikommt (einige der verseuchten Flood-Marines tragen sie bei sich), krallt sie euch. Sie wirkt wahre Wunder gegen Flood-Marines und -Aliens.

100.000 Jahre Krieg

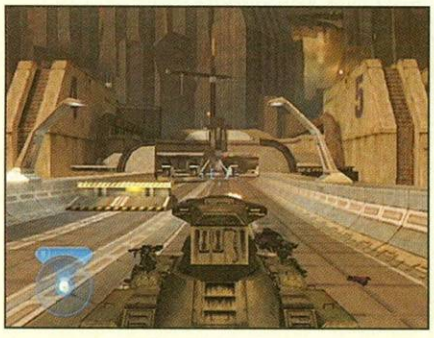
Endlich bekommen wir Backup! Rennt zusammen mit euren Alienkameraden quer durch das komplette Gebiet und einen kleinen Tunnel (hinter dem Plasmageschütz) weiter in euer Basislager, wo euch dann die finale Abwehrschlacht dieses Kapitels erwartet. Wichtig: Unterwegs müsst ihr alle (!) Gegner vernichten oder die Storyline wird sich nicht fortsetzen und ihr könnt ewig in eurem Basislager auf neue Action warten. Hin und wieder bleiben die Flood-Gegner allerdings auch zwischen Felsen stecken oder fallen in ein Loch, also seht euch gut um!

Kapitel 9: Quarantäne-Zone

Wohow! Na das ist doch mal so richtig nervig! Unser erster Tipp: Spart euch erst mal das Kämpfen, bis es gar nicht mehr anders geht. Setzt euch stattdessen in eines der Fahrzeuge und schürt den Tunnel runter. In der großen Fahrzeughalle, in die ihr als nächstes kommt, tobt auch bereits der Kampf. Egal, fahrt die Rampe runter und durch einen weiteren Tunnel, bis ihr im nächsten Zwischengebiet ankommt.

Gesunder Wettbewerb

Fahrt den Weg bis ganz nach unten und dann frei Schnauze durch eins der beide Tore und folgt









dem einzigen Pfad durch einige Brücken und Tunnel, bis ihr schließlich in der ersten Schmiede ankommt. Dort geht es weiter durch die winzige Passage in der gegenüberliegenden Ecke. Sie ist wirklich verdammt schwer zu erkennen, doch es gibt nur diesen einen Weg. Wenn euch nach dem Tunnel ein Wächterschiff vor die Füße fällt und abraucht, wisst ihr, dass ihr richtig seid. Auf der anderen Seite wartet dann der nächste Tunnel, der in die zweite Schmiede führt. Hier geht es durch eine der beiden Seitenwände weiter an einem Rudel Kisten vorbei. Vernichtet die gegnerischen Fahrzeuge, so gut ihr eben könnt, und schlagt euch nach vorne zur Brücke durch. Hier erhaltet ihr nun endlich Hilfe! Setzt euch ins Cockpit des Spectre, der aus dem Transportschiff zu euch herabgelassen wird, und fahrt damit rechts über den Brückentunnel und gleich wieder links nach oben bis ganz den Pfad hinauf. In der Distanz könnt ihr hier bereits das mächtige Gebäude erkennen. Fahrt auf es zu und dann nach links in den Zwischentunnel, in dem sich ein Tor öffnet. Fahrt hinein und folgt dem einzigen Weg bis zur nächsten Cut-Scene.

Schießstand

Der Rest ist simpel. Bleibt so lange am Leben, bis ihr an eurem Ziel angekommen seid. Dort betretet ihr dann durch einen der Nischengänge den Kern des Gebäudes und gönnt euch den unerwarteten Storytwist.

Kapitel 10: Gravemind

Okay, los geht's. In diesem Kapitel wartet Action satt auf euch, also bleibt am Ball und behaltet eure Konzentration. Nach der Cut-Scene erhaltet ihr die Kontrolle über den Master Chief. Und das erste, was ihr abschließt, ist die Bekanntschaft mit einem neuen Gegnertypus, den Brutes. Diese Viecher gehen zunächst halbwegs harmlos mit einer Waffe auf euch los. Erledigt ihr sie nicht rasant, gehen sie allerdings in den Berserk-Modus über. Dann stürmen sie auf euch los und versuchen, euch über den Haufen zu rennen. Und glaubt uns, hinter ihren Rammattacken steckt ordentlich Saft. Zunächst gibt es mal nur einen Weg, dem ihr folgen könnt. Der Schwebeaufzug bringt euch sanft und sicher ins untere Stockwerk, wo ihr nach einigen weiteren Gängen den Auftrag erhaltet, die gefangenen Marines aus den unteren Stockwerken zu befreien. Nutzt den Haupttransporter im Zentrum der großen Halle, um in den Gefängnistrakt zu kommen. Hier geht es dann mit einigen kleineren Aufzügen weiter nach unten in die Zellendecks. Entert sie und befreit die Marines auf beiden Stockwerken.

Zurück zum großen Zentralaufzug. Eure Jungs begleiten euch jetzt so lange, bis sie den Löffel abgeben. Und genau darum geht es auch für den Rest des Kapitels: Folgt dem Weg und bleibt am Leben, denn mittlerweile ist unter der Allianz ein handfester Bürgerkrieg ausgebrochen! Überall bekämpfen sich Eliten und Brute-Truppen, Plasmafeuer erleuchtet die Luft und sterbende Aliens rollen quer über den Flur. Whew. Haltet den Kopf unten und seid vorsichtig. Nach etwa einer halben Stunde des brutalen Kämpfens kommt ihr schließlich im zentralen Tempelraum an. Hier sind die Kämpfe mittlerweile dermaßen heftig, dass ihr die Nachricht von eurer illusionären Begleiterin erhaltet, doch einfach abzuwarten und das Problem sich selbst lösen zu lassen. Okay, nachdem Ruhe im Zimmer ist, könnt ihr der Leuchtsäule in der Mitte des Raumes einen Besuch abstatten. Seht euch dann nur noch die Cut-Scene an und ihr habt ein weiteres Kapitel zu einem erfolgreichen Ende gebracht.

Kapitel 11: Aufstand

Es gibt nur einen Weg. Daher stehen die Chancen, dass ihr euch für den richtigen entscheidet, ausgesprochen gut. Der einzige echte Knackpunkt dieses Zwischenabschnittes ist dann auch gleich der letzte Raum dieses Subkapitels. Hier warten etwa acht (!) Brute-Aliens in einem einzigen Raum auf euch. Begleitet werden sie von einigen Schakalen und einer fest montierten Plasmakanone. Uffz. Da hilft nur eines und das auch nicht sehr gut: Feuert zunächst von oben herab so lange auf eure Gegner ein, bis die ihr Schnäuzchen voll haben und den Sturmangriff auf euch eröffnen. Dann solltet ihr sie zunächst mit Plasmagranaten bearbeiten. Wenn euch auch die ausgegangen sind, geht es weiter mit der Kombination Partikelklinge und Unsichtbarkeit. Wahrscheinlich braucht ihr trotzdem mehrere Anläufe.

Zur Seite, Platz für den Helden

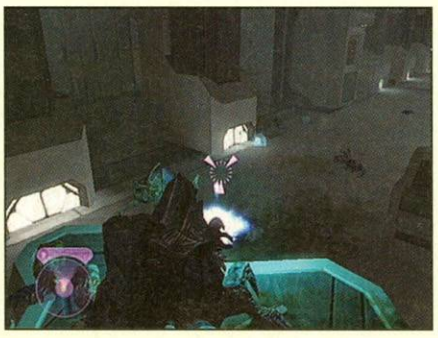
Rauf aufs Bike und den Canyon runter! Passt auf, dass ihr die Abfahrt rechts nicht verpasst, die ist ein wenig schlecht einzusehen. Sobald ihr aber dem Flusslauf folgt ergibt sich der Rest von selbst.

Kampfclub

Wenn ihr noch immer auf eurem Ghost unterwegs seid (und warum solltet ihr das auch nicht), dann schürt nicht blindlings den Fluss hinunter ins Becken. Vorher könnt ihr mit den Bordkanonen eures Fahrzeuges wunderbar die nähere Umgebung von der Alienbrut freiräumen... also... von der feindlichen Alienbrut... der ganz feindlichen. Ach verdammt, ihr wisst schon, was wir meinen. Feuer frei und ab dafür. Ansonsten helfen euch die Tarnvorrichtung eures Outfits und eine brachiale Nahkampfwaffe zusammen mit einem Scharfschützengewehr hier ganz besonders weiter.

Kapitel 12: High Charity

Na ja, kein großes Ding. Steigt die Rampen empor, ohne dabei von den Flood-Aliens geköpft, gevierteilt oder sonst wie körperlich unangebracht reformiert zu werden und ihr seid ein gutes Stück weiter. Sobald euch der Nachthimmel umgibt, müsst ihr euch per Transporter von Plattform zu Plattform bewegen. Nehmt euch ruhig aus der Distanz alle Gegner vor, die ihr jetzt bereits erkennen könnt oder, besser noch, lasst sie sich eine Weile selbst beschäftigen und feuert dann auf die Siegesmannschaft. In jedem Fall seid ihr nach zwei Plattformen ein Zwischenkapitel weiter.







Bitte machen sie es sich gemütlich

Ja, der Name dieser Zwischensequenz passt tatsächlich wie der Hintern auf den sprichwörtlichen Eimer. *Halo 2* goes Horror! Werft die Taschenlampe an, damit ihr in der verrottenden Dunkelheit überhaupt irgendetwas erkennen könnt und schießt euch den Weg frei. Ihr werdet euch hier dann und wann wohl mal verirren, aber so lange ihr immer den Kämpfen hinterherlauft, kommt ihr am Ende auch am Ziel dieses Abschnittes an, einem Schwebeaufzug. Fahrt ihn empor zu neuen Ruhmestaten...

Geheiligt

...die, wir geben es zu, zu 99% aus Sich-Verstecken bestehen. In diesem Schlachtfeld müsst ihr sämtliche Gegner vernichten, um durch die Türe auf der anderen Seite zu kommen. Die schlechte Nachricht: Es gibt hiervon etwa 30 und die wenigsten von ihnen haben von Mutti in ihrer Kindheit zu wenig zu futtern bekommen. Die gute Nachricht: Schön miteinander zu spielen, hat Mutti ihnen auch nicht beigebracht. Also geht rüber zu dem Witz von einem Grunt-Alien, zieht ihm eines über die Nuss oder feuert ihm den Unterkiefer weg, was weiß ich, Hauptsache, ihr bringt den Stein ins Rollen. Sobald nämlich der erste Schuss fällt, bricht hier Luzifer grande aus. Zieht euch einfach auf eure Aufzugsplattform zurück und lasst den Dingen ihren Lauf, während ihr euch gemütlich das wilde Treiben anseht und eventuell zu nahe kommende Aliens darauf aufmerksam macht, dass sie doch bitte gebührenden Abstand einhalten oder die Konsequenzen per Blei spüren sollen. Nach etwa fünf Minuten ist der Käse dann gegessen und für reichlich Löcher trotzdem gesorgt. Lauft rüber zur Türe, klärt noch evtl. vorhandenes Restgegnertum und schreitet von eurer jüngsten Heldentat nach oben auf die mittlere Plattform, wo ihr euch die Partikelklinge krallt und dann rechts durch den Nebengang einen Schwebeaufzug betretet.

Noch mal mit Gefühl

Die Gegner brauchen euch jetzt nicht mehr zu jucken, lauft einfach rüber auf die andere Seite und besteigt die Plattform. Ding.

Kapitel 13: Die Große Reise

Lasst den Wraith-Mörserpanzer ruhig links liegen und klettert stattdessen auf den Geschützturm des Spectre. Nun beginnt der wilde Ritt. Killt unterwegs so viele Brutes wie möglich. Schließlich werdet ihr an einer Eingangstüre in der Nähe des noch stillgelegten Scarabs ankommen. Nur immer rein in die gute Stube. Vorsicht auch mit dem Zeigefinger, die beiden Jäger-Aliens sind zur Abwechslung mal auf unserer Seite. Also seid zärtlich zu ihnen, sie graben gut was weg. Ansonsten seid ihr hier auf einem reinen Vernichtungsfeldzug, also spart nicht mit Waffenfeuer, es liegt genug Munition auf dem Boden rum.

Besserwisser

Eskortiert den Scarab-Panzer nach der Cut-Scene mit einem der Banshee-Angriffsjäger, die kurz nach der Aktivierung des Scarab neben euch landen. Fliegt einfach dem Insektenpanzer hinterher und feuert unterwegs auf evtl. unhöfliche Gestalten am Boden oder in der Luft. Eure Eskorte endet mit einem mächtigen Plasmastoß aus dem Maul des Scarabs, mit dem euer Kollege euch eine Tür freisprengt. Fliegt rauf und entert das Gebäude.

Täuschung und Größenwahn

Nun ist es nur noch eine kurze Strecke bis zum großen Showdown. Folgt dem einzigen Weg nach oben und bereitet euer Waffenlayout für den Endkampf vor. Da gibt es dann keine großen Geheimnisse mehr. Lock and Load & Rock and Roll! Sobald der Anführer der Brutes in seinem Blut liegt, habt ihr *Halo 2* bewältigt. Glückwunsch!





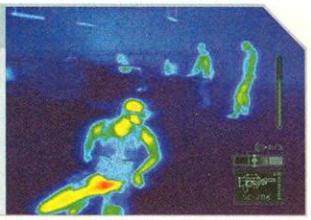
BEST BUY

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: Warrior Within	1	16	93%

Preisvergleich	
Amazon:	27,99 €
Media Markt	59,99 €
Video & Game:	28,95 €



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: Deception (US)	1-2	18	85%

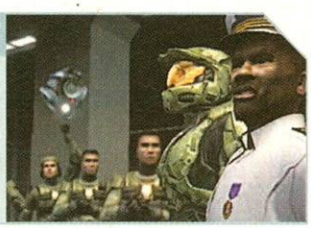
Preisvergleich	
Amazon:	n.v.
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	29,95 €



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Halo 2	1-16	16	94%
2. XIII	1-6	16	92%
3. Chronicles of Riddick	1	18	91%

Preisvergleich	
Amazon:	44,00 €
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 (Classic)	1-2	ohne	90 %
2. Rayman 3: Hoodlum Havoc	1	6	88 %
3. Vexx	1	6	84 %

Preisvergleich	
Amazon:	27,45 €
Media Markt:	29,99 €
Video & Game:	29,95 €



RENNSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Burnout 3: Takedown	1-8	16	94%
1. RalliSport Challenge 2	1-16	ohne	92%
3. DTM Race Driver 2	1-4	ohne	92%

Preisvergleich	
Amazon:	49,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	52,95 €



BEST BUY

ROLLENSPIEL



Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Star Wars: Knights of the Old Republic	1	12	92%
2. Fable	1	12	90%
3. Morrowind: Game of the Year Edition	1	12	88%

Preisvergleich	
Amazon:	n.v
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	57,95 €

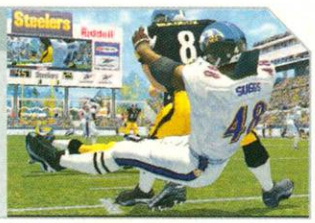
SIMULATION



Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Die Sims brechen aus	1-2	ohne	87%
2. BDFL Manager 2005	1	ohne	84%
3. Fußball Manager 2005	1	ohne	82%

Preisvergleich	
Amazon:	28,99 €
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 2	1-4	12	91%
3. Pro Evolution Soccer 4	1-8	ohne	89%

Preisvergleich	
Amazon:	n.v.
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	29,95 €

STRATEGIE



Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Kingdom Under Fire	1-4	16	90%
2. Worms 3D	1-4	ohne	89%
3. Wrath Unleashed	1-4	12	89%

Preisvergleich	
Amazon:	47,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	57,95 €

GRAFIK

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. RalliSport Challenge 2	1-16	ohne	92%
2. Splinter Cell: Pandora	1	16	95%
3. Fable	1	12	90%

Preisvergleich	
Amazon:	47,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Star Wars Battlefront	1-2	16	88%
2. Time Splitters 2	1-4	16	85%
3. Soul Calibur 2	1-2	16	89%

Preisvergleich	
Amazon:	44,00 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	54,95 €

SOUND

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Halo 2	1-16	16	94%
2. Full Spectrum Warrior	1-2	16	87%
3. Fable	1	12	90%

Preisvergleich	
Amazon:	44,00 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €

Xbox Live

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Halo 2	1-16	16	94%
2. Project Gotham Racing 2	1-4	6	89%
3. Star Wars Battlefront	1-22	16	88%

Preisvergleich	
Amazon:	44,00 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €

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. XB99L Laser Blaster	Ubi Soft	29,90 €	
3. GunStation 2	Bigben	34,99 €	
Soundanlagen			
1. Medusa 5.1 Surround Headset	Jöllenbeck	79,95€	
2. Creative Inspire 5.1 Digital 5500	NBG	199,00 €	
3. Logitech Z 680	Logitech	499,99 €	
Tanzmatten			
1. Dance Mat	Ubi Soft	19,95 €	
2. Beat Pad	NBG	39,99 €	
3. Nightfever X Tanzmatte	Madrics	19,90 €	
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

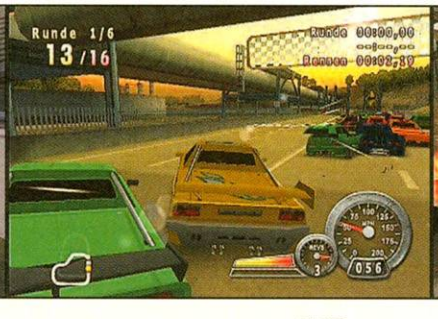
Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	EGO
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

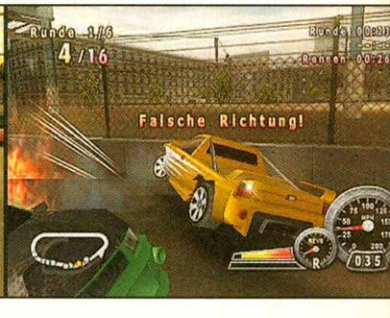
Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
4x4 Evo 2	1-4	RSP	ohne	-	58%	Offroad-Rennen, das wenig überzeugen kann.
Aggressive Inline	1-2	SPS	6	-	89%	Acht statt vier Rollen: trotzdem super!
Alias	1	ACT	ohne	-	76%	Knackig und hübsch, leider mit Mängeln im Detail.
Alien vs. Predator Extiction	1	STG	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.
Army Men: Sarge's War	1-4	ACT	16	-	43%	Die Army Men sterben nicht aus. Leider.
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?
Backyard Wrestling 2	1-2	BEU	16	-	63%	Westring ohne Regeln und ohne echten Kaufgrund.
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	SIM	ohne	-	84%	Hier können sich Hobby-Manager so richtig austoben.
BDFL Manager 2005	1	SIM	ohne	-	84%	Zicken managen kann schwer sein.
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.
BloodRayne 2 *	1	ACT	n.n.b.	-	79%	Mal wieder eine akute Actionblutung mit Designfehlern.
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.
Burnout 3: Takedown	1-8	RSP	16	ja	94%	Wahnsinn! Dieses Baby brennt euch die Haare weg!
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.
Catwoman	1	JNR	12	-	70%	Halle Berry. Und ihr Hintern. und ein ordentliches Spiel.
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?
Chronicles of Riddick	1	EGO	18	-	91%	Blut, Zement, geniale Grafik, super Story. Wow!! Kaufen!!
Circus Maximus	1-4	RSP	12	-	64%	Rennspiel im Ben Hur-Stil. Schlecht umgesetzt.
Club Football	1	SPS	ohne	-	70%	Durchschnittliches Game mit riesigem Fan-Bonus.
Club Football '05	1	SPS	ohne	-	72%	Für Fans eine Alternative, aber keine Konkurrenz zu FIFA und Co.
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.
Colin McRae Rally 2005	1-8	RSP	ohne	ja	91%	Wird immer besser, aber der große Sprung bleibt noch aus.
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.
Conflict: Vietnam	1-4	ACT	16	-	80%	Ordentlicher Taktik-Shooter in der grünen Hölle.
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!
Crash Twinsanity	1	JNR	6	-	84%	Buntes Jump'n'Run mit dem ehemaligen PlayStation-Maskottchen.
Crimson Sea	1	RPG	12	-	86%	Episches Massen-Metze!-RPG mit musikalischem Touch.







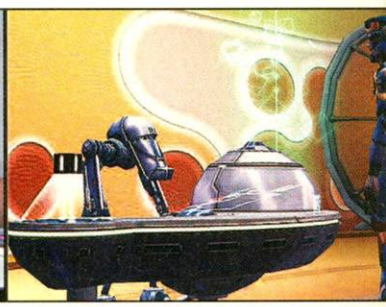




Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Crimson Skies: High Road to Revenge	1-2	ACT	12	-	89%	Der wohl beste Actionflieger seiner Zeit.
Crazy Taxi 3	1	ACT	12	-	69%	Auch Taxifahren wird irgendwann etwas langweilig.
Curse: The Eye of Isis	1	ADV	16	-	80%	Körperloser Terror mit kostenloser Geschichtsstunde. 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.
Def Jam: Fight for New York	1-2	BEU	18	-	87%	Spielerisch spaßig und verdammt cool.
Defender	1-2	EGO	6	-	71%	Gelungenes Remake des legendären Klassikers.
Deus Ex: Invisible War	1	EGO	16	-	88%	Mutig designter, non-linearer RPG-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.
Driv3r	1	ACT	16	ja	74%	Gute Ansätze, aber Schwächen in der Endausführung.
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.
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.
Fable	1	RPG	12	-	90%	Märchenhaftes Rollenspiel mit wegweisenden Ideen
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 Football 2005	1-4	SPS	ohne	ja	84%	Detailverbessertes FIFA 2004 mit Xbox Live.
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.
Full Spectrum Warrior	1-2	STG	16	ja	87%	Spektakuläre Mischung aus Taktik und Action.
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.
Fußball Manager 2005	1	SIM	ohne	-	82%	Mit Football-Fusion eine Bereicherung für den Managermarkt.
Futurama	1	JNR	6	-	70%	Klasse Umsetzung, aber spielerisch nichts Besonderes.
Future Tactics: The Uprising	1-2	STG	12	-	70%	Buntes und lustiges Strategiespiel für Einsteiger.
Galleon	1	JNR	ohne	-	73%	Gutes Jump'n'Run mit einer Grafik aus dem Laubsägekurs.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	12	-	59%	Misslungenes Hack & Slay – nur für Fans.
Geustervilla, 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 Master: The Gravenville Chronicles	1	STG	6	-	77%	Ziemlich langsame Geisterstrategie. Ganz okay.
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 Gefangene von Askaban	1-4	ADV	ohne	-	80%	Tolles Adventure mit Potter-Charme und viel Abwechslung.
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.
Headhunter: Redemption	1	ACT	16	-	84%	Packender Zukunfts-Thriller mit nicht immer gelungenen Ideen.
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1-2	RPG	12	-	86%	Rundenbasiertes Abenteuer in Mittelerde. Tolle Mischung.
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.
Indy Car Series	1-4	RSP	ohne	-	65%	Schnell, schlicht und auf die Dauer zu öde.
Indy Car Series 2005	1-2	RSP	ohne	ja	74%	Gutes Rennspiel mit etwas überholter Technik.
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.

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
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.
Kao the Kangaroo: Round 2	1	JNR	ohne	-	70%	Lustiges und simples Jump'n'Run für die jüngere Generation.
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.
Kingdom Under Fire	1-4	STG	16	ja	90%	Stahlhartes, blutiges Schlachtenepos mit taktischem Tiefgang!
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!
Madden NFL 2005	1-4	SPS	ohne	-	91%	In Sachen Gameplay führt kein Weg an Madden vorbei!
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.
Malice	1	ACT	6	-	74%	Vom ptenziellen Megahit zum Budget-Spiel. Schade!
Mashed	1-4	RSP	ohne	-	80%	Für Arcade-Fans eine Offenbarung. Für Grafik-Freaks nicht.
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.
Men of Valor	1-8	EGO	18	ja	80%	Der optisch wohl schönste Vietnam-Shooter.
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.
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.
Mortal Kombat: Deception	1-2	BEU	18	ja	85%	Hier holt ihr euch sozusagen blutige Hände.
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 Music Generator 3	1	GSK	ohne	nein	79%	Super für Einsteiger, aber im Umfang deutlich reduziert.
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 Live 2004	1-4	SPS	ohne	-	83%	Gelungenes Update der bekannten Serie.
NBA Live 2005	1-4	SPS	ohne	-	86%	Kleine Verbesserungen und leider ohne Xbox Live-Unterstützung.
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.
Need for Speed: Underground 2	1-2	RSP	6	ja	90%	Kritiken beherzigt, Fehler beseitigt, neue Features, so muss das sein!
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 2005	1-4	SPS	ohne	-	89%	Durch Verbesserungen im Detail noch besser als der Vorgänger.
NHL 2K3	1-4	SPS	ohne	ja	85%	Eine der besten Hockeysimulationen.



INDEX

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
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.
ObsCure	1-2	ADV	16	nein	86%	Schule kann Spaß machen oder grausam sein. Hier trifft beides zu.
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!
OutRun 2	1-8	RSP	ohne	ja	84%	Der Spielhallen-Klassiker ist zurück – Fans lassen die Sektkorken knallen.
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!
Powerdrome	1-4	RSP	6	-	69%	Krankt hauptsächlich an grafischen Mängeln.
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.
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	1	ACT	18	-	87%	Altes Prinzip mit neuen Features – so einmfach geht das!
Pure Pinball *	1	SIM	n.n.b.	-	66%	Ziemlich ölliebloses Flipperspielchen.
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	1-8	EGO	16	ja	88%	So macht Terrorjagd Spaß!
Rainbow Six 3: Black Arrow	1-16	EGO	16	ja	88%	Gelungenes Add-On zu einem hervorragenden Shooter.
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.
Richerd Burns Rally	1-4	RSP	ohne	ja	77%	Für Simulationsfans das Paradies, für alle anderen zuviel des Guten.
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.
Rocky: Legends	1-2	SPS	12	ja	83%	Das volle Balboa-Paket. Wer ein Rocky-Spiel will, sollte dieses nehmen.
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!
Samurai Warrior	1-2	ACT	12	-	74%	Mega-Meuchel-Massaker mit netten Ideen und fehlender Gegner-KI.
Scooby Doo: Fluch der Folianten	1-2	JNR	ohne	-	48%	Wir warten weiter auf ein gutes Scooby Doo-Spiel.
Shadow Ops: Red Mercury	1-16	EGO	16	ja	80%	Schneller Ego-Shooter, ganz ohne Taktik und Schleichereien.
Seablade	1-2	ACT	12	-	47%	Unauffällige Action ohne Kaufanreiz.
Second Sight	1	ACT	16	-	85%	Tolles Spiel, kleine Schwächen nur beim Stealth.
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.
Showdown: Legends of Wrestling	1-4	SPS	12	-	56%	Hätte potenzial, jedenfalls ohne verschwindende Gegner und irre Kameras.
Shrek	1	JNR	ohne	-	51%	Sieht klasse aus, spielt sich aber unglaublich schlecht.
Shrek 2	1-4	ACT	ohne	-	76%	Gelungene und witzige Filmumsetzung, wenn auch nicht ganz fehlerfrei.
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.
Silent Hill 4: The Room	1	ADV	18	-	81%	Faszinierendes, subtiles Horrorspektakel mit kleinen Schwächen.
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.
Spider-Man 2	1	ACT	12	-	84%	Erstklassige Filmumsetzung, welche Fans trotz einiger Schwächen begeistern wird!
Splashdown	1-2	RSP	ohne	-	75%	Wassergrafik ist toll, Streckendesign weniger.
Splinter Cell	1	ACT	16	ja	94%	Tolles Agentenspiel mit Edelgrafik!
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!
Spyro: A Hero's Tail	1	JNR	6	-	80%	Nettes Drachenmärchen mit guten Synchronsprechern.
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: Battlefront	1-24	EGO	16	ja	88%	Schnelle Shooterkost mit vollem Star Wars-Programm.
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 Republic	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.

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Steel Batallion: Line of Contact	1-16	SIM	12	-	72%	Drahtseilkt zwischen Genialität und überteuertem Schrott.
Street Hoops	1-2	SPS	6	-	53%	Überflüssiges Basketballspiel, das schnell langweilt.
Sudeki	1	RPG	12	-	82%	Tolles Kampfsystem, ansonsten etwas ideenlos. Für Einsteiger!
Suffering, The	1	ACT	18	-	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.
Syberia II	1	ADV	ohne	-	78%	Würdiger Nachfolger, nur nicht ganz so originell.
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	12	-	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.
Terminator 3: The Redemption	1-2	ACT	12	-	76%	Wer unbedingt ein Terminator-Spiel braucht, sollte dieses nehmen.
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.
Thief: Deadly Shadows	1	ACT	12	-	84%	Packende Story, tolle Soundeffekte und edle Schatten. Meisterhaft!
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.
Tiger Woods PGA Tour 2005	1-4	SPS	ohne	-	88%	Noch ein Stück besser als die Vorgänger.
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 Hawk's Underground	1-4	SPS	6	-	91%	Auch im fünften Anlauf bleibt Mr. hawk ein Überflieger.
Tony Hawk's Underground 2	1-2	SPS	12	-	91%	Bester Funsport, vollgestopft mit Jackass-Humor.
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.
Ty 2: Die Bumerang Gang	1-2	JNR	6	-	71%	Kein Pflichtkauf, aber für 30 Euro nicht verkehrt.
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.
Urbz: Sims in the City	1-2	SIM	6	-	88%	Citylife, wie es sein könnte. Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel!
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.
Vietcong: Purple Haze	1-16	EGO	16	ja	77%	Vietcong-Schlachtplatte aus der Ego-Perspektive.
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 Championship Snooker 2004	1-4	SIM	ohne	-	69%	Die üblichen Detailverbesserungen eines Updates.
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...
Worms: Fort unter Belagerung	1-4	STG	6	-	89%	Anders, aber genauso genial wie Worms 3D.
X-Men: Legends	1-4	ACT	12	-	82%	Gutes Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI-Schwächen.
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






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

i2 studios
i2 studios GmbH
Vinckestraße 10
58636 Iserlohn
Hotline: 02371/78830
Mo.-Fr. 9-17 Uhr
Website: www.i2studios.de
E-Mail: infos@i2.studios.com

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

Madrics
Madrics Media GmbH
Speyerer Straße 50
69242 Mühlhausen
Hotline: 06222/93580
Mo.-Fr. 8.30-17.30 Uhr
Website: www.madrics.de
E-Mail: Support auf Website

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

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

ZUBEHÖR-INDEX

Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Controller					
XS Pad	Bigben	Bigben	19,99 €	3/03	★★★★★ XBOX AWARD
XS Pad Colour	Bigben	4Gamers	19,99 €	1/04	★★★★★ XBOX AWARD
Game Pad S	Ubi Soft	Logic 3	24,95 €	3/03	★★★★★ XBOX AWARD
X-Warrior Colour	Jöllenbeck	Sped Link	17,99 €	1/04	★★★★
Q3 Controller	Madrics	Madrics	19,90 €	5/04	★★★★
X-Halo	Jöllenbeck	Speed Link	19,99 €	1/05	★★★★
Mid Size Controller	p.o.s.	Snap	19,99 €	2/04	★★★★
Cross-Pad Pro	Vidis	Brooklyn	29,99 €	1/04	★★★★
X-Force	Jöllenbeck	Speed Link	29,99 €	3/03	★★★★
Airflo Controller	Jeruel	Nyko	34,95 €	5/03	★★★★
MicroCon	NBG	MadCatz	35,99 €	3/03	★★★★
Microsoft Controller S	NBG	Microsoft	39,99 €	3/03	★★★★
FreeBird	Ubi Soft	Logic 3	59,95 €	3/03	★★★★
Compact Controller	Logitech	Logitech	17,99 €	3/04	★★★
X-Warrior	Jöllenbeck	Speed Link	17,99 €	3/03	★★★
Survival Horror Controller	p.o.s.	Shindo	24,99 €	1/04	★★★
XS Gamepad	Saitek	Saitek	24,99 €	3/03	★★★
MC Controller	NBG	MadCatz	29,99 €	3/03	★★★
Firestorm	Guillemot	Thrustmaster	34,95 €	3/03	★★★
Premium Control Pad	NBG	MadCatz	39,99 €	4/03	★★★
X-Trooper	Jöllenbeck	Speed Link	14,99 €	6/04	★★
Adrenalin Pad	Saitek	Saitek	29,99 €	3/03	★★
Lumicon	NBG	MadCatz	34,99 €	3/04	★★
Funkcontroller					
Q3 Wireless Controller	Madrics	Madcrics	39,90 €	5/04	★★★★
Funky Controller	Bigben	Bigben	59,95 €	5/03	★★★★
X-Ray Game Pad	Jöllenbeck	Speed Link	59,95 €	4/03	★★★★
Cordless Controller	Logitech	Logitech	64,99 €	3/04	★★★
Wireless Controller	p.o.s.	Snakebyte	59,99 €	4/04	★★
Lenkräder					
Booster 2800	Vidis	Brooklyn	24,95 €	4/03	★★★★★ XBOX AWARD
Cruiser Quattro 4 in 1 Wheel	Madrics	Madrics	34,95 €	5/04	★★★★
4 in 1 Blue Lightening Wheel	Jöllenbeck	Speed Link	39,99 €	1/04	★★★★
MC2 MicroCon Lenkrad	NBG	MadCatz	39,99 €	4/04	★★★★
360 Modena	Guillemot	Thrustmaster	79,95 €	4/03	★★★★
MC2 Lenkrad	NBG	MadCatz	79,99 €	4/03	★★★★
Snap Lenkrad	p.o.s.	Snap	29,99 €	3/04	★★★
Top Drive GT3	Ubi Soft	Logic 3	44,95 €	7/04	★★★
Adrenalin Wheel	Saitek	Saitek	49,99 €	4/03	★★★
4 in 1 Force Feedback	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	4/03	★★★
4 in 1 Leather Force Feedback	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	1/05	★★★
360 Modena Force GT	Guillemot	Thrustmaster	99,95 €	4/03	★★★
Lightguns					
Beretta 92 FS	Guillemot	Thrustmaster	59,99 €	3/04	★★★★★ XBOX AWARD
X99L Light Blaster	Ubi Soft	Logic 3	29,99 €	7/04	★★★★★ XBOX AWARD
Hell Hunter Gun	Madrics	Madrics	29,90 €	5/04	★★★★
GunStation 2	Bigben	Bigben	34,99 €	5/03	★★★★
MC Light Blaster Gun	NBG	MadCatz	39,99 €	4/03	★★★★
Spezialcontroller					
Dance Mat	Ubi Soft	Logic 3	19,95 €	4/04	★★★★★ XBOX AWARD
Top Gun Fox 2 Pro	Guillemot	Thrustmaster	49,95 €	4/03	★★★★★ XBOX AWARD
Adrenalin Stick	Saitek	Saitek	49,99 €	4/03	★★★★
Nightfever X Tanzmatte	Madrics	Madrics	19,90 €	5/04	★★★
Flight Stick	Ubi Soft	Logic 3	29,99 €	4/03	★★★
Beat Pad	NBG	MadCatz	39,99 €	3/04	★★★
FreeStyler Board	Guillemot	Thrustmaster	89,95 €	5/03	★
Soundanlagen					
Medusa 5.1 Surround Headset	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	4/04	★★★★★ XBOX AWARD
Inspire 5.1 Digital 5500	NBG	Creative	199,00 €	3/03	★★★★★ XBOX AWARD
I-Trigue 3400	Creative	Creative	99,90 €	1/05	★★★★
Inspire GD580	Creative	Creative	199,00 €	1/04	★★★★
Z680	Logitech	Logitech	499,00 €	4/03	★★★★
Inspire G380	Creative	Creative	49,90 €	1/04	★★★

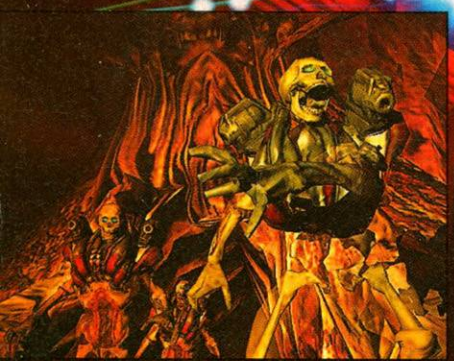
Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Audio-/Videokabel					
Digital AV/RGB/S-Video Cable	Bigben	Bigben	19,99 €	6/04	★★★★★
Real RGB & Digital Audio Cable	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	3/03	★★★★★
Advaced Scart Cable	Ubi Soft	Logic 3	14,95 €	3/03	★★★★★
Universal AV-Kabel	Jöllenbeck	Speed Link	19,99 €	5/04	★★★★★
S-Video Cable	Bigben	Bigben	9,99 €	3/03	★★★★
S-Video Cable 3 in 1	Bigben	Bigben	9,99 €	5/04	★★★★
S-Video Cable	Saitek	Saitek	9,99 €	3/03	★★★★
RGB/AV Cable	Bigben	Bigben	11,99 €	3/03	★★★★
Audio/Video Connections	Bigben	Bigben	19,99 €	3/03	★★★★
AV Pack	Saitek	Saitek	19,99 €	3/03	★★★★
RGB/AV Cable w/ Fibre-Optic	Bigben	Bigben	19,99 €	3/03	★★★★
Advanced AV Kit	NBG	MadCatz	34,99 €	3/03	★★★
RF-Adapter					
RF-Unit	Vidis	Brooklyn	9,99 €	4/03	★★★★
Universal RF-Kabel	NBG	Piranha	9,99 €	4/03	★★★★
RFU-Adapter	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	4/03	★★★
Headsets					
GameCom X10	Plantronics	Plantronics	19,99 €	7/04	★★★★★
GameCom X20	Plantronics	Plantronics	19,99 €	7/04	★★★★★
Voice Communicator	NBG	Microsoft	59,99 €	3/03	★★★★★
Speaker.Com	p.o.s.	Nyko	24,95 €	6/04	★★★★
Halo 2 GameCom	Microsoft	Plantronics	69,99 €	6/04	★★★★
HeadCom	NBG	MadCatz	7,99 €	3/04	★★★
Team Talk	Bigben	Datel	29,99 €	4/04	★★★
Game Talk	Bigben	Datel	39,99 €	4/04	★★★
Multimedia					
Scart-Box	NBG	Snap	12,99 €	3/04	★★★★★
Scartbox inkl. S-Video	Bigben	Bigben	19,99 €	4/04	★★★★★
Audio Optical Switch	Bigben	Bigben	9,99 €	4/04	★★★★
Optisches Kabel	Saitek	Saitek	9,99 €	3/03	★★★★
Ultra System Selector	NBG	MadCatz	22,95 €	4/03	★★★★
DVD Remote Control	Jöllenbeck	Speed Link	24,99 €	1/04	★★★★
Multi Remote Control	Vidis	Brooklyn	29,95 €	4/03	★★★★
DVD Playback Kit	NBG	Microsoft	29,99 €	4/03	★★★★
Audio Video Selector	Saitek	Saitek	19,99 €	4/03	★★★
DVD Remote Control	NBG	Snap	19,99 €	2/04	★★★
VGA-Box (Converter)	Ubi Soft	Logic 3	59,99 €	5/03	★★★
Video Game Enhancer	Nuwave	Nuwave	65,00 €	5/03	★★★
VGA-Box (nur NTSC)	Wolfsoft	Nuwave	99,00 €	5/03	★★★
Memory Cards					
Flash Memory (8 MB)	Jöllenbeck	Speed Link	29,99 €	4/03	★★★★
Mega Memory (16 MB)	Bigben	Datel	49,99 €	4/03	★★★★
MC Memory Card (8 MB)	NBG	MadCatz	39,99 €	4/03	★★★
Transport & Aufbewahrung					
CD Case	Bigben	Planet 21	9,99 €	2/04	★★★★★
Console Carry Case	Bigben	Planet 21	29,99 €	2/04	★★★★★
Game Carry Case	Bigben	Planet 21	12,99 €	2/04	★★★★
Despatch Bag	Bigben	Planet 21	19,99 €	2/04	★★★★
Deluxe Carrying Case	Bigben	ALS	44,99 €	4/03	★★★★
Sonstiges					
Torch Key Ring	Bigben	Planet 21	4,99 €	2/04	★★★★
Starter Pack	Madrics	Madrics	24,90 €	6/04	★★★★
MAX Drive	Bigben	Datel	29,99 €	5/04	★★★★
Action Replay	Bigben	Datel	44,99 €	3/03	★★★★
Interface X	Madrics	Madrics	8,99 €	6/04	★★★
Converter PS2/Xbox	p.o.s.	Snakebyte	12,99 €	2/04	★★★
Joypad Converter	Madrics	Madrics	14,90 €	6/04	★★★
System Link Cable	Jöllenbeck	Speed Link	14,99 €	5/03	★★★
SmartJoy FRAG	Lik-Sang	SmartJoy	28,90 $	1/05	★★★
Race Star Trainer	GGP GmbH	Race Star	399,00 €	4/03	★

HAPPY 2005!



Midnight Club 3: DUB Edition

Jetzt im Winter ist es draußen ja ohnehin viel früher dunkel. Da passt es dann auch prima, mit mordsmäßig aufgemotzten Edel-Karossen nächtliche Straßenrennen zu veranstalten! Zur Einstimmung schauen wir uns noch ein paar Folgen "Pimp my Ride" an, um dann stilvoll durch die City zu cruisen!



Doom 3

Tja, es war zu befürchten: Doom 3 wurde aufs nächste Jahr verschoben. Also geben wir uns weiter geduldig der Hoffnung hin, für die nächste Ausgabe endlich die fertige Xbox-Umsetzung spielen zu können. Da geht es uns nicht anders als euch – wir können es kaum erwarten!



Jade Empire

Der Hype ist vorbei, Halo 2 und Fable sind draußen, aber Microsoft hat ja noch mehr Knaller in petto! Was Bioware, die Macher des ersten Star Wars: KOTOR, nun unter neuer Aufsicht auf die Beine stellen, werden wir uns mal etwas genauer anschauen.

Und sonst?

Wir sind gedanklich schon voll in 2005 angekommen und freuen uns auf Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords Und wo wir schon im Weltall sind, machen wir kurz auf Scrapland Halt. Heiße Feuergefechte in Mech Assaut 2: Lone Wolf werden selbst das härteste Eis zu Schmelzen bringen. Nicht ganz so actionreich, aber mindestens genauso heiß wird es mit den Bunnys in Playboy: The Mansion. Da kann der Winter ja kommen! Wir wünschen allen Lesern ein fröhliches Weihnachtsfest und ein gesundes neues Jahr 2005!

Die nächste Ausgabe liegt am 02.02.2005 im Handel!

IMPRESSUM

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
Mareike Bußmann (MB)

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:
Scrapland. © Koch Media 2005. All rights reserved.

Für alle Handy's mit Farb-Display

FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

» 83345 * Einfach eine SMS mit " AME " und Best.-Nr. an die 83345 * (Bestellbeispiel : AME 52026)

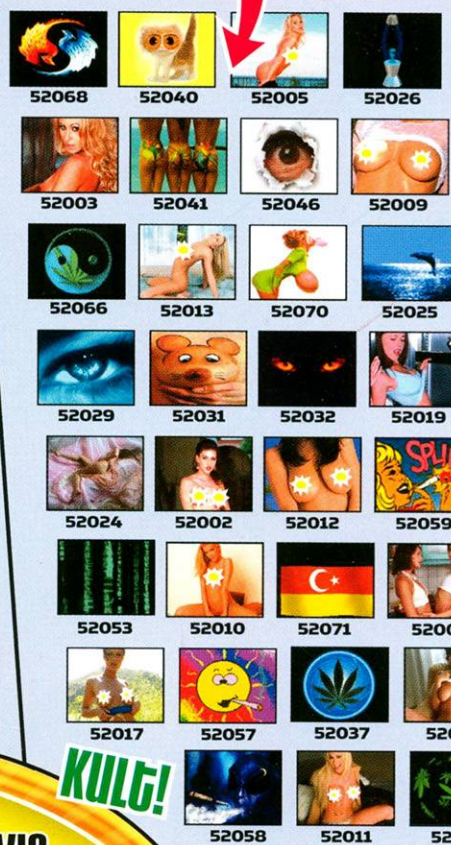
» (01 90) 8 66 28 31 (1,86 € / min.)

Oder bestelle direkt per Telefon:
(09 01) 59 99 98 (4,2 Sfr / min.)
(09 00) 51 51 68 (2,16 € / min.)





MEGA-GEILE DISPLAY-MOVIES



KULT!

* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung 0,12 €) Logo, Pix, Sounds & Movie max. 2 SMS 5,98 €

Die heißeste Power für Dein Handy!
LOGOWORLD.DE

... top-movie ...



für dieses Movie sende AME 52014 an die 83345

Für alle Handy's mit Farb-Display

OBERFETT!

mega auswahl!

SOUNDS & GERÄUSCHE

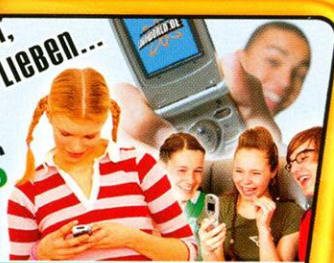
ring SMS tones

87002 Sexgeräusche
87006 Pump Gun
87000 Nebelhorn
87004 Klospülung
87032 Ein altes Telefon
87009 Trommelwirbel
87040 Babylachen
87007 Lauter Rülpser
87042 Flugzeugabsturz
87028 Der große Gong
87039 Darth Vader
87033 Heftiger Aplaus
87008 Gewitter mit Donner
87030 Löwengebrüll
87034 Feuerwehrsirene
87027 Formel 1 Wagen
87023 Affengeschrei
87029 Zahnarztbohrer
87003 Pferdewiehern
87012 Mann schreit wie Irre
87010 Mundharmonika des Todes
87041 Furzgeräusch
87037 Unheimliche Geisterlache
87017 Ein Esel gibt alles
87001 Sirene mit Explosion
87023 Ein Affe geht voll ab!

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE NEUEREN HANDYS. SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

chatten, flirten, verlieben...



Sende SMS mit "PARTY" an die 84640

LOGOS & BILDMITTEILUNGEN



... SMS LIVE-CHAT

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)



Für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens und Sendo-Handy's

LOGO-KILLER



Sende SMS mit „AME 55000" an die 83345*

Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

LOGO-KILLER



Sende eine SMS mit MOVIE an die 82222 und wir schicken Dir regelmäßig geile Movies aufs Handy ODER sende eine SMS mit BILD an die 82222 und wir überraschen Dich regelmäßig mit coolen Bildern!

SUPER-SPAR-ABO: Bild/Movie 1,99 € (davon 12ct. VF-D2 Leistung)
schicke „ STOP BILD " oder „ STOP MOVIE " , um Dein Abo zu stoppen. max. 2 SMS/Tag



Für Sounds, Movies & Farbbilder muss der Standard Wap-Verbindungstyp eingestellt sein. Bei Unsicherheit bitte vor Bestellung in dieBedienungsanleitung Deines Handys schauen. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.


Auf der Suche nach
Geheimnissen stossen sie auf einen
unüberwindlichen Gegner.
© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Bungie.net-Logo, Xbox, das Xbox Logo, Xbox Live und die Xbox Live Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
HALO 2 ™
XBOX
BUNGIE
XBOX LIVE
halo2.com
Wird die Welt für immer verändern.