03/2005
April/Mai

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

# XBG GAMES

NUR FÜR XBOX

nur € 3,50

## DOOM 3
Hölle, was für ein Ego-Shooter!

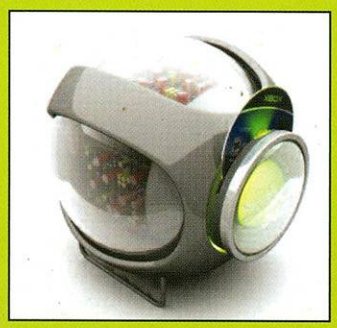
## DESTROY ALL HUMANS
Trash-Kult mit Hitpotential!

## BLACK HAWK DOWN
Alles über Novalogics Action-Hit!

## BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30
Test: Das beste Kriegsspiel überhaupt!

## DEAD OR ALIVE ULTIMATE
Auch als PAL-Version spitze!

## Xbox 2
Gerüchte, Fakten Hintergründe!



# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Endlich da! Genialer Koop-Modus und Gameplay nahe der Perfektion – ganz klar die neue Referenz in Sachen Stealth-Action !

Basierend auf einer wahren Geschichte!









www.brothersinarmsgame.com

designed by room22

PlayStation.2

XBOX

XBOX LIVE

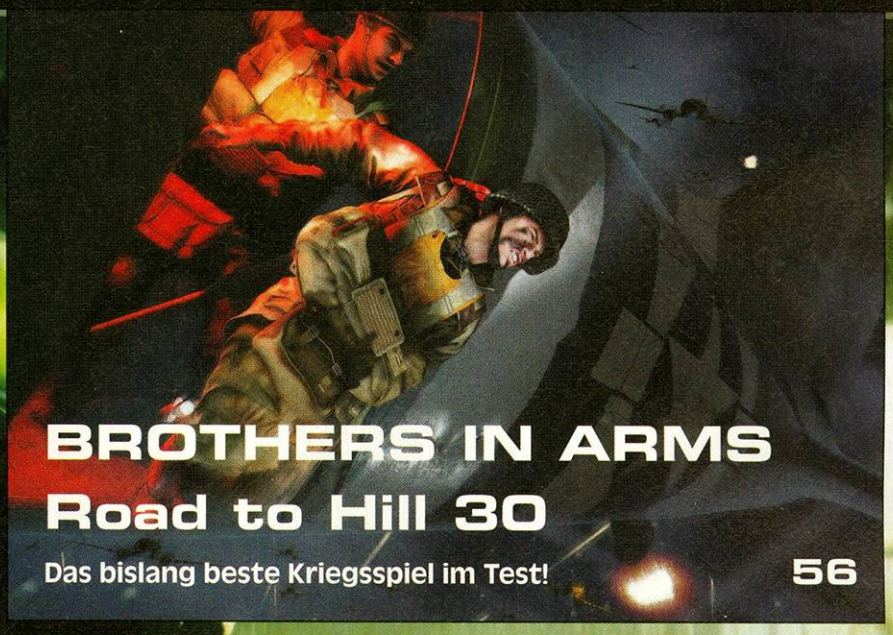
PC

gearbox software

UBISOFT




© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.



## BROTHERS IN ARMS
## Road to Hill 30
Das bislang beste Kriegsspiel im Test! 56



## STAR WARS
## Republic Commando
Toller Taktik-Shooter ohne Stars & Stripes! 52



## PROJECT: SNOWBLIND
Shooter auf Speed, schnell und hart! 68

## Rubriken


| | |
|---|---|
| Abo-Angebot | 96 |
| Charts | 42 |
| Gamewatch | 14 |
| Impressum | 122 |
| Kaufberatung | 112 |
| Leserbriefe | 90 |
| Lesertests | 94 |
| Live-Ticker | 8 |
| Nachbestellung | 95 |
| News | 6 |
| Service | 119 |
| Vorschau | 122 |
| Wertungssystem | 43 |
| Xbox-Index | 114 |
| Zubehör-Index | 120 |


## Tipps & Tricks


Diesmal mit einem Schwerpunkt auf Dead or Alive: Ultimate – und vielen anderen Tophits! 98

Komplett gelöst! TimeSplitters: Future Perfect 102


## Feature


News-Special
Die Xbox 2-Gerüchteküche 10

Midway Gamer's Day
Da kommt was auf uns zu! 18


## Previews


| | |
|---|---|
| Batman Begins | 38 |
| Conker: Live & Reloaded | 40 |
| Delta Force: Black Hawk Down | 28 |
| Destroy All Humas | 24 |
| Dragon Ball Z Sagas | 41 |
| Juiced | 30 |
| Lego Star Wars | 40 |
| Medal of Honor: European Assault | 36 |
| Moto GP3 | 40 |
| Pariah | 32 |
| Pate, Der | 41 |
| Psychonauts | 41 |
| World Racing 2 | 34 |



## SPLINTER CELL Chaos Theory

Eine Ode an den Spielspaß! 48



## DOOM 3

Wir gehen für euch durch die Hölle! 44



## TIMESPLITTERS Future Perfect

Viel Gameplay, viel Stil, noch mehr Humor! Hell, yeah! 74

# INHALT

## Xbox-Tests


| | |
|---|---|
| Bard's Tale, The | 72 |
| Brothers in Arms: Road to Hill 30 | 56 |
| Cold Fear | 71 |
| Dead or Alive: Ultimate | 76 |
| Doom 3 | 44 |
| FIFA Street | 80 |
| Fight Night Round 2 | 81 |
| Playboy: The Mansion | 78 |
| Project Zero 2: Crimson Butterfly | 79 |
| Project: Snowblind | 68 |
| SNK vs.Capcom: SVC Chaos | 83 |
| Splinter Cell: Chaos Theory | 48 |
| Spongebob: Der Film | 82 |
| Star Wars: Republic Commando | 52 |
| Tak 2: der Stab der Träume | 77 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles: Battle Nexus 2 | 82 |
| TimeSplitters: Future Perfect | 74 |
| World Championship Snooker 2005 | 83 |


## DVD-Tests


| | |
|---|---|
| Alien vs. Predator | 86 |
| Collateral | 88 |
| Ocean's Twelve | 88 |
| Shaun of the Dead | 89 |
| Sky Captain and the World of Tomorrow | 87 |
| Unglaublichen, Die | 89 |
| Untergang, Der | 87 |


## Zubehör


| | |
|---|---|
| Hardware-Tests Multi Media Box, 4 Player Game Switch und mehr! | 84 |


## Gewinnspiele


| | |
|---|---|
| Star Wars: Republic Commando | 3 |
| Alien vs. Predator | 99 |

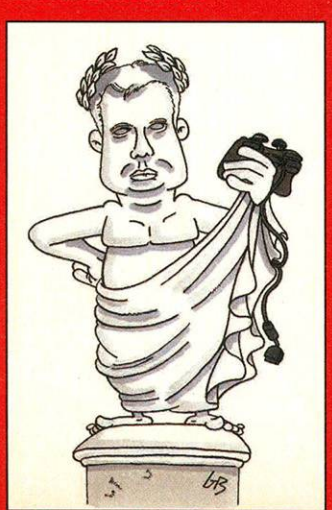
# Editorial

## Xbox ohne Ende!

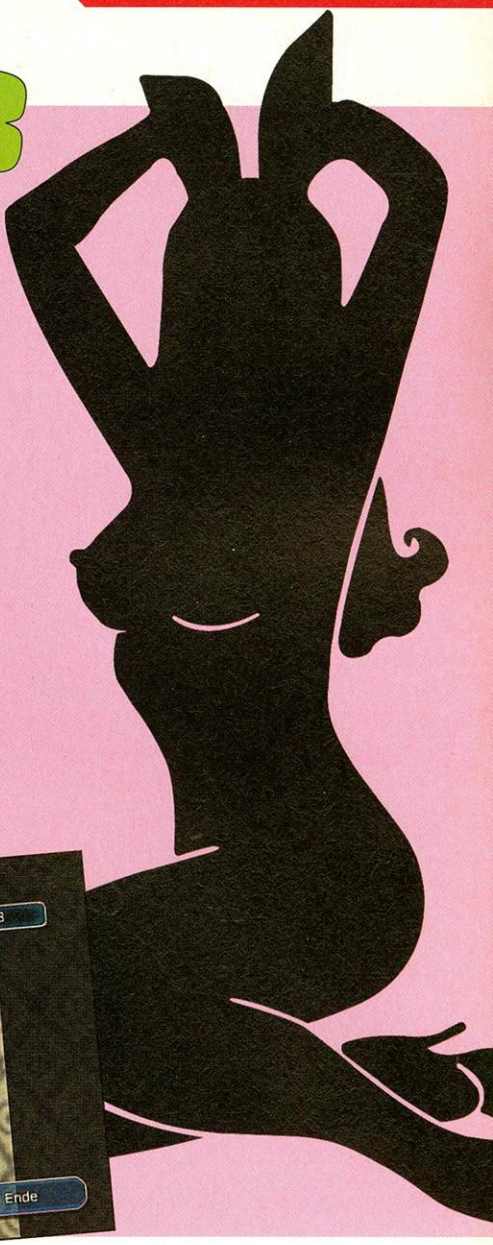
Die Fakten verdichten sich. Es sieht tatsächlich immer mehr danach aus, als erschiene die Xbox 2, oder wie auch immer sie schließlich heißen mag, bereits in diesem Jahr. Und noch eins ist klar: Microsoft ist offenbar bereit, den Zeitvorsprung vor den beiden Wettbewerbern mit Abstrichen bei der Technik zu bezahlen. Nicht die Spur eines Versuchs, den legendären Cell-Ship der PlayStation 3 oder das mysteriöse Gesamtkonzept der Nintendo Revolution zu kontern. Microsoft bleibt lieber mit beiden Beinen auf dem Boden, liefert kraftvolle Hardware, entwicklerfreundliche Middleware und ganz am Spieler orientierte Betriebssoftware ab. Und schon jetzt stehen weitere Anbieter von Middleware bereit, das Entwickeln für die Next Gen-Xbox mit starken Tools wie Gamebryo 2, SpeedTreeRT oder NovodeX Physics SDK noch leichter, effizienter und schneller zu machen. Vor einem Mangel an hochklassigen Spielen brauchen wir uns also nicht zu fürchten, so viel steht jetzt schon fest.

Apropos, Spielemangel: Auch auf der aktuellen Xbox kann davon keine Rede sein. Allein in dieser Ausgabe der Xbox Games konnten Blockbuster wie *Splinter Cell: Chaos Theory*, *DOA: Ultimate*, *Brothers in Arms*, *Doom 3*, *Time Splitters: Future Perfect*, *Project Zero 2* und einige mehr den Wertungsdurchschnitt gewaltig nach oben schrauben. Für unseren Gamewatch mussten wir sogar die seitlichen Spalten verlängern, um alle Ankündigen unterzubringen. Wirklich alle? Noch nicht einmal das, wie ihr in den brandaktuellen News nachlesen könnt. Dieses Jahr wir GROSS, mein jedenfalls euer

**Euer**
**Martin Mirbach**



# GIRL von Seite 3



**Mein Name:** Bunny
**Meine Herkunft:** USA
**Mein Charakter:** anschmiegsam und kuschelig
**Treffpunkt:** Playboy: The Mansion

## Zu meiner Person:

Eigentlich bin ich ja nur ein Logo, entwickelt vom ersten Art Director des Playboy Magazins, Art Paul. Er und sein Boss, der Playboy-Chef Hugh Hefner, haben sich für mich entschieden, weil ein Häschen so lustige sexuelle Konnotationen weckt. Und weil die Konkurrenzmagazine *New Yorker* und *Esquire* damals Männer als Symbole verwendeten. So ziere ich also seit der zweiten Ausgabe das Cover jedes Playboy Magazins und stehe stellvertretend für all die echten Bunnys wie Dolly Parton, Goldie Hawn, Cher, Annie Lennox, Kylie Minogue, Renee Zellwegger und viele andere. Oder für das deutsche Playmate des Jahres 2003, Melanie Eder, die *Playboy: The Mansion* so sexy supported hat. Mehr zum Spiel gibt's auf Seite 78 oder unter www.unleashyourbunny.com...




# PREISAUSSCHREIBEN

## Möge die Macht...

**Rebellen, aufgepasst! Zusammen mit dem Dino Verlag verlosen wir**

**fünf Fanpakete mit dem Xbox-Spiel *Star Wars: Republic Commando* und dem Roman *Star Wars Republic Commando: Feindkontakt* als Paperback.**




**Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, welche Wertung das Spiel in dieser Ausgabe bekommen hat. Sendet die richtige Antwort auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an**

**BriStein Verlag GmbH**
**Republic Commando**
**Kantstr. 5-13**
**44867 Bochum**

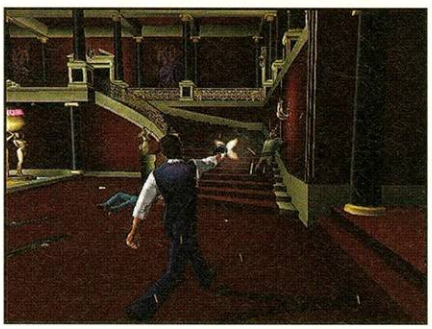
**Oder per E-Mail an xboxgames@bristein.com.**
**Einsendeschluss ist der 06. Mai 2005. Viel Glück!**

# Scarface

## Sterbt, ihr §$*#% einer räudigen *§&%$!!!

**Vertrieb:** Vivendi | **Hersteller:** Radical Entert. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** n.n.b.

Ihr spielt Al Pacinos Alter Ego Tony Montana, der sich in der Endsequenz des Film wiederfindet. Nachdem ihr eurer Wut mit einem Sturmgewehr mit angehängtem Granatwerfer freien Lauf gelassen habt, verschlägt es euch in eine *GTA* ähnliche Welt, in der nur der stärkste überlebt. 80er-Stil, haufenweise weißes Pulver und Pfui-Wörter die man von den schmutzigsten Eselstreibern nicht hören würde, sollen Filmatmosphäre schaffen. Die Stimme ist original; ob Vivendi aber auch Pacinos Konterfei ins Spiel einbauen wird, ist noch nicht bekannt.



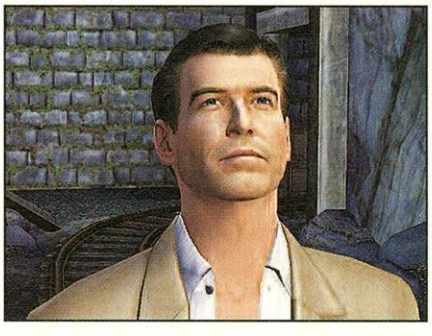
▲ "Sag HALLO zu meinem kleinen Freund, %&$§*#!!" Pacino, charmant wie immer.

# Bond: Liebesgrüße aus Moskau

## Oh ‚Cherry, noch ein Bond-Spiel!

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

Electronic Arts kündigt einen weiteren Titel mit dem britischen Doppelnull-Agenten an, der den Filmnamen *From Russia with Love* trägt. In Deutschland besser bekannt als *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*. Nach dem deutlich unter Erwartung gebliebenen *GoldenEye* setzt man nun wieder auf einen filmischen Hintergrund, ohne diesen 1:1 kopieren zu wollen. Einen Teil des Spiels werdet ihr als Sean Connery bestreiten, einen weiteren aber als Pierce Brosnan. Die Hoffnung, dass es je wieder ein Bond-Spiel mit dem bekannten indizierten Rare-Shooter aufnehmen kann, sollte man nicht begraben.



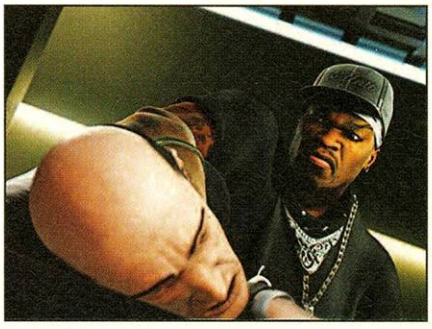
▲ Neben dem smarten Pierce Brosnan wird Sean Connery zum ersten Mal digital auftreten.

# 50 Cent: Bulletproof

## *BÄNGBÄNG*

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

50 will zwar nicht seine "Story" genauestens verfilmen, dafür aber eine etwas "aufgedonnerte" Version davon. Als kleiner Gangschläger im Ghetto New Yorks arbeitet ihr euch nach oben, bis ihr schließlich an der Spitze eurer Träume verraten werdet und kurz entschlossen ein paar Knarren in die Hand nehmt. Euer Rachefeldzug bringt euch einer internationalen Verschwörung auf die Spur, die damit endet, dass 50 Cent die Welt in die Luft sprengen muss. Oder so. Auf jeden Fall hat der Junge eine Menge Humor und zeigt sich zuversichtlich, was die Verkaufszahlen angeht.



▲ *Kadätsch!* Da, du Weißbrot! Das hast dafür, dass du... keine Haare mehr hast!

# Newsflash

**Activison und Viacom** [haben sich im Kampf um die Star Trek Lizenz geeinigt. Alle Klagen wurden zurückgezogen]

**Darkwatch** [soll nun in den USA auch als Fernsehserie an den Start gehen.]

**Ed Fries** [Ex-Chef der Microsoft Games Studios wechselte zu Sony]

**Eidos** [steckt in Finanznöten. Nicht nur sucht man nach wie vor nach Investoren, man erwarte Anfang dieses Jahres außerdem noch herbe Verluste]

**Eidos** (2) [stockt das Personal von Crystal Dynamics in San Francisco auf]

**Eidos** (3) [hat das renommierte Studio Ion Storm (Deux Ex) geschlossen]

**Electronic Arts** [investierte an der University of Southern California acht Millionen Dollar, um einen Lehrstuhl für elektronische Spiele zu finanzieren]

**Eminem** [denkt gerüchteweise über ein ähnliches Konzept wie Def jam Vendetta nach. Arbeitstitel: Mathers.]

**Gameplan** [1.5 - Spielkonsolen und Heimcomputer 1972-2005 steht ab jetzt bei bekannten Bücherhändlern]

**Games Convention** [weiter auf Wachstumskurs. Schon im Februar 2005 wurden rund 2000 Quadratmeter mehr Fläche gebucht als im letzten Jahr]

**Gizmondo** [das neue Handheld durfte auf der CeBit 2005 bestaunt werden, Ende März ist der Europa-Release für 329 € geplant]

**GTA 2** [den PC-Klassiker gibt es ab sofort unter www.rockstargames.com kostenlos zum Download]

**KOEI** [hat ein neues Entwicklerstudio in Singapur gegründet. Das erste Projekt soll Romace of Three Kingdoms sein]

**Microsoft** [hat sich vorgenommen ein neues System für Online-Zocker aufzubauen. Die "Micro Transactions" sollen für Schnellzocker entwickelt werden, die pro Woche nur wenige Stunden im Netz spielen oder bei einem Kumpel ihren Leiter-Stand abfragen wollen.]

## Newsflash

**Namco** [entwickelt ein neues Tales of-Spiel. Die Plattform ist derzeit noch nicht bekannt]

**Nintendo** (1) [hat Sega, Capcom, Namco und nun auch THQ die Lizenz erteilt, um Spiele mit Nintendo-Charakteren zu entwickeln]

**Nintendo** (2) [hat Ende 2004 über 2,8 Mio. Nintendo DS allein in die USA und Japan ausgeliefert]

**Paramount** [möchte Tom Clancys Ideenreichtum nutzen, um zu Splinter Cell einen würdigen Film zu produzieren]

**Phantom** [die Games on Demand-Konsole aus dem Hause Infinium soll nun doch noch 2005 erscheinen]

**Rockstar** [hat sich die Namen GTA Sin City und GTA Bogota gesichert]

**Sam Fisher** [verkauft sich auch als Romanfigur gut. Die literarischen Abenteuer des Splinter Cell-Hauptdarstellers gehen in den USA weg wie warme Semmeln]

**Satoru Iwata** [der Präsident von Nintendo sieht seinen Konzern 2005 hauptsächlich in der Rolle des Herausforderers]

**Sega** [gründet in Europa ein neues Studio speziell für NextGen-Spiele. Ein neues Crazy Taxi soll schon in Entwicklung sein]

**Sony** (1) [entwickelt laut der japanischen Wirtschaftszeitung Nihon Keizai Shimbun ein 30% leistungsfähigeren Akku für PSP]

**Sony** (2) [plant direkt zum Start des PSP den Film Spider-Man 2 auf den firmeneigenen UMD-Datenträgern anzubieten. Es sollen dann monatlich vier bis fünf Filme folgen]

**Take 2** [arbeitet gerüchteweise an einer Filmidee zu GTA San Andreas]

**THQ** [hat seinen Vertrag mit dem japanischen Entwickler KOEI verlängert und veröffentlicht auch 2005 reichlich Spiele der Nippon-Schmiede in Deutschland]

**Ubisoft** [macht es EA nach. In Montreal möchten die Franzosen eine Privatuni gründen, die mit 12,8 Millionen Dollar kosten Designer, Programmierer und Grafiker für das ortansässige Studio ausbildet]

# Phantom Dust

## Tanklastwagen! Flieg und sieg!

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

In einer gar finsteren Zukunft, fliegen die Menschen durch die Gegend, halten sich für Götter und jagen Sachen in die Luft. Nein, ehrlich! Ihr erstellt euch einen Spieler und wählt dann eure besonderen Fähigkeiten aus. Wer sich mit Telekinese beschäftigt, wirft Autos durch die Gegend und zerschmettert Wände, Pyrokinese sendet Feuerstürme und Explosionen in Richtung Gegner und, und, und... Dabei stehen euch über 300 Skills zur Verfügung, mit denen ihr wohl auch über Xbox Life gegen eure Kollegen antreten könnt. Der Stil soll sich an düsterer Optik wie dem Anime "X" orientieren.



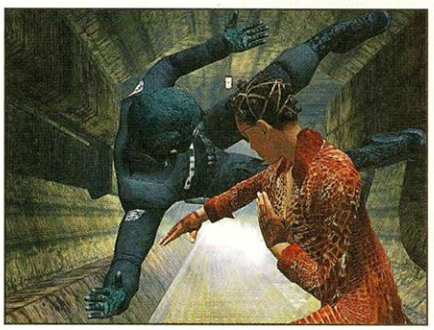
▲ Düstere Endzeitoptik, gepaart mit Inferno, Explosionen und einer Wagenladung Stil.

# Matrix: Path of Neo

## Die teure Lizenz muss es noch mal richten

**Vertrieb:** Atari | **Hersteller:** Shiny Entert. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q3/2005

2002 kaufte der Infogrames-Konzern die teure *Matrix*-Lizenz samt Entwicklerstudio Shiny. Schnell verbreitete sich das Gerücht, *Enter the Matrix* würde in der Produktion rund 40 Millionen Dollar verschlingen. Dabei machten der Lizenzkauf und das renommierte Studio selbst rund zwei Drittel der horrenden Summe aus. *Enter the Matrix* verkaufte sich aber dank geschickter PR bestens. Nun werkelt das Team um Dave Perry an *Matrix: Path of Neo*, in dem ihr endlich die Titelhelden Neo, Trinity und Morpheus spielen könnt. Erneut sollen Filmausschnitte aus den Kinotiteln und der Animatrix das Spielvergnügen ergänzen.



▲ In Enter the Matrix mussten wir uns mit zwei Nebencharakteren begnügen. Nun soll es Neo sein.

# Metal Slug 4 & 5

## Go, go, knubbelige Panzer!

**Vertrieb:** Flashpoint | **Hersteller:** SNK Playmore | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q2/2005

Nachdem sich das Xbox Debüt unverhofft gut verkauft hat, planen die Jungs von SNK schon den zweiten (okay, den vierten und fünften...) Einsatz des Viererteams um den Kuschelpanzer Metal Slug. Im Gegensatz zum aktuellen Spiel soll dieses Mal wesentlich mehr Zusatzmaterial auf die Scheibe gepackt werden, um so auch "Langzeitspieler" zu einem etwas ausgedehnteren Aufenthalt im Land der Explosionen zu bewegen. Ob das bei einem derartig geradlinigen und kompromisslosen Actionspiel SO eine gute Idee ist...?




▲ Der dicke Panzer hat der Schrotflinte nix entgegenzusetzen. Booyah!

# The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

## HULK SMASH!!!

**Vertrieb:** Vivendi | **Hersteller:** Radical Entert. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q2/2005

*Grand Theft Auto*... mit dem Hulk. Hell, yeah! Auf so eine Gelegenheit hat die gesamte Gemeinde der Actionspieler auf diesem Planeten seit Erfindung des Genres gewartet! Lust, ein Auto in zwei Hälften zu reißen und beide Teile als Boxhandschuhe zu verwenden? Mit einer Laterne einen Panzer zu versemmeln? Auf einem brennenden Bus durch die Innenstadt zu "surfen"? Zwischendurch holt ihr euch die eine oder andere Aufgabe ab und wertet dann in einer zerfallenen Kirche, eurem Hauptquartier (Unterschlupf?), den wütenden Grünling auf. Mal schauen was draus wird!



▲ **Zerstören! Vernichten! Zerquetschen! Mit Betonpfeilern Baseball spielen!**

# Madagascar

## Der Duft der Freiheit

**Vertrieb:** Activision | **Hersteller:** Toys for Bob | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q2/2005

Activision hat sich die Lizenz an *Madagascar* geschnappt und will die Geschichte des animalischen Quartetts (ein Löwe, eine Giraffe, ein Nilpferd und ein Zebra) in ein Action-Adventure verpacken. Vom New Yorker Central Park aus führt die Reise über den Hafen auf ein Schiff, das Richtung Madagaskar unterwegs ist. An der Küste der afrikanischen Insel angekommen, erfahren die in Gefangenschaft aufgewachsenen Tiere zum ersten Mal, was es bedeutet, in der Wildnis zu leben. Das Spiel soll schon Ende Juni in unseren Konsolen rotieren dürfen. Der dazugehörige Kinofilm aber wird erst am 7. Juli anlaufen.



▲ **Der Duft der Freiheit kann auch übel riechen. Der neue Animationsfilm ist recht tiefgründig.**

# Orchesterklänge für die X-Men

## Activision wird musikalisch

**Vertrieb:** Activision | **Hersteller:** Raven Software | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q2/2005

Um *X-Men Legends II* (Arbeitstitel) eine angemessene musikalische Unterstützung zu verleihen, greift Activision nun zu schweren Geschützen. Film- und Fernsehkomponist Gregor Narholz wurde gebeten, dem Projekt musikalisch unter die Arme zu greifen. Dieser stimmte auch gerne zu: "Die futuristischen, Adrenalin geladenen Abenteuer der X-Men bilden einen reichen Boden für meine Vorstellungen." Der letzte Film, an dem Herr Narholz mitwirkte war übrigens *SpongeBob Schwammkopf: Der Film*.



▲ **Auch im zweiten Legends-Teil geht es wieder äußerst explosiv zur Sache.**

# Live-Ticker

**Amped 2**
Slopestyle (kostenlos)
neuer Hang

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

**BDFL Manager 2005**
Auto-Update 3/05
(Premium)
aktuelle Spielerdaten
und –Transfers bis Ende
Januar '05

**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**
6 Song Packages
(Premium)
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)

**Ghost Recon 2**
Zusatz-Paket 1
3 Multiplayer-Maps, 2
Multiplayer-Spielmodi, 8
Waffen, 2 Skins
Auto-Update 3/05
(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

**Mech Assault 2:**
**Lone Wolf**
2 Karten (kostenlos)

**Midtown Madness 3**
Car Pack 1-4 (kostenlos)
jeweils 3-4 Wagen
Track Pack 1+2
(kostenlos)
jeweils 20 neue Blitz- und
Checkpointz-Streken

**MX Superfly**
9 Fahrer, 2 Strecken
(kostenlos)

**NBA Insode Drive 2004**
Spielerliste (kostenlos)

**NHL Rivals 2004**
Spielerliste (kostenlos)

**Ninja Gaiden**
Hurricane Pack Vol. 1&2
(kostenlos)
div. Upgrades

**Phantasy Star**
**Online I & II**
22 Quests
3 Lobbys
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
Assault Pack 2 (Premium)
4 Multiplayer-Maps
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**
2 Karten (kostenlos)

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

**Star Wars: Battlefront**
1 Karte (kostenlos)
Auto-Update 3/05
(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)





**Unbestätigt: An Stelle des herkömmlichen grünen X soll ein freundlicher, runder Kreis treten.**

# XBOX 2 Gerüchteküche

## Die nächste Xbox– eine runde Sache?

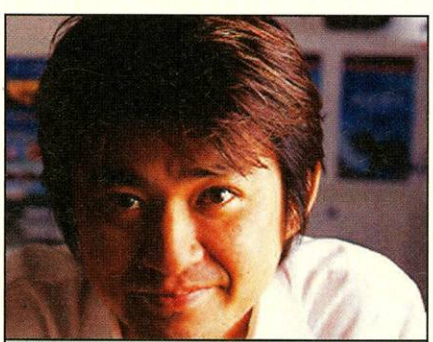
Bill Gates wurde von der Queen zum Ritter geschlagen und die Gerüchte um den Xbox-Nachfolger brodeln heißer denn je. Fast täglich hüpfen neue Experten ins Rampenlicht, um die neueste Information über die nächste Xbox hinauszuschreien. Mal stammen die Quellen von renommierten Wirtschaftszeitungen, mal aus freakigen Internetforen. Meist handelt es sich um visionäres Wunschdenken, dann wieder um logische Fakten. Häufig aber vermischt sich beides zu sehr interessanten Halbwahrheiten.

### Eine runde Sache?

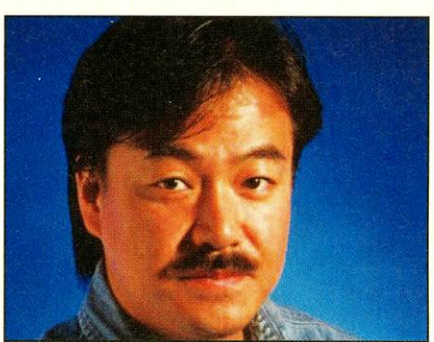
Die spannendste Neuigkeit hatte wohl die Internetseite GamesIndustry.biz Mitte Februar in die Welt gesetzt. Die Amerikaner wollen unter Berufung auf glaubwürdige Quellen herausgefunden haben, dass die neue Xbox keine fest integrierte Festplatte mehr besitzen wird, sondern auf optionale Wechseldatenträger setzt. Im Klartext bedeute dies, dass die Konsole eine Art iPod-Konkurrent werden könnte, denn die optionale Festplatte soll laut GamesIndustry.biz kaum größer sein als Appels Kultplayer. Dank MP3- und MP4- Unterstützung sicher ein Gedanke, mit dem sich viele Spieler anfreunden könnten. Gates' Vision vom "Digitalen Lifestyle" würden diese Gerüchte weiter stützen, den die nächste Xbox wird, soviel ist sicher, erneut keine reine Spielekonsole werden, sondern ein Unterhaltungshybrid. Den passenden Namen lieferte hingegen das Technik-Onlinemagazin Engadget. Unter Berufung auf "eine vertrauenswürdige Quelle" vermeldete man, dass die Next



**Yoshiki Okamoto und...**



**...Tetsuya Mizuguchi sollen zum Erfolg der Xbox 2 in Japan beitragen.**



**Final Fantasy-Erfinder Hironobu Sakaguchi entwickelt Rollenspiele für Xbox 2.**




**So wird eure Gamercard aussehen. Alle Infos für Onlinesessions sind gespeichert.**




**Der neue Musicplayer. Wie die Musik gespeichert wird, ist derzeit leider noch unklar.**

Generation-Hardware von Microsoft die Bezeichnung Xbox 360 tragen wird. Eine runde Sache also. Sozusagen ein Rundumschlag im Wohnzimmer mit all seinen Komponenten. Prompt tauchten auch die ersten Bilder einer kugelförmigen Konsole samt neuem Logo auf. Ganz neu ist die Bezeichnung 360 allerdings nicht, denn dieser Name zirkulierte bereits vor einigen Monaten als Munkelei im Internet, nachdem eine Marketing-Firma eine Umfrage zum Thema Next Generation durchführte.

Mitte 2004 wurde die Firma Penn, Schoen & Berland Associates beauftragt, eine Umfrage durchzuführen, welcher Name für das Xbox-Nachfolgesystem der Zielgruppe am besten gefiele. Zur Diskussion standen die Bezeichnungen Xbox HD, Xbox 247, Xbox E, Xbox 2, Xbox EV, Xbox 360, Xbox FS und Xbox NE. Wer sich nun fragt, warum Microsoft die Konsole nicht einfach Xbox 2 nennt, bekommt gleich die passende Antwort: Man wolle vermeiden, dass das Produkt "Xbox 2" den Eindruck erwecke, man wäre gegenüber der "PlayStation 3" eine Generation hintennach. Ein nachvollziehbares Argument, doch wie bisher alle Gerüchte weder dementiert noch bestätigt.

## Halo auf Drei-Sechzig?

Nähme man nun den Namen "Xbox 360" (sprich "Exbox Sriesixti") für voll, sollte man das Ausspracheproblem des "TH", dass der Name in vielen europäischen Ländern auslösen wird, bedenken. Wird man dann speziell in Deutschland fix zum Deutschen zurückfinden und Sätze wie "Hey, schon Halo 3 auf der Drei-Sechzig gespielt?" zu hören bekommen? Apropos *Halo 3*. Das soll, so munkelt man, Microsofts Geheimwaffe gegen die PlayStation 3 werden. Wann immer diese kommt, *Halo 3* wird als Microsofts stärkste Waffen dem Sony-Gerät Paroli bieten. Im schwachen Japanmarkt ist man in Redmond indes auch nicht untätig. Erst kürzlich holte man zwei weitere namhafte Nippon-Designer ins Boot. Mit Yoshiki Okamoto von Game Republic und Tetsuya Mizuguchi von Q Entertainment. Yoshiki Okamoto macht sich bis 2003 bei Capcom einen Namen und war dort für die *Street Fighter*- und *Resident Evil*-Franchises verantwortlich. Tetsuya Mizuguchi arbeitete bis 2003 bei Sega und war unter anderem an der Entwicklung von *Sega Rally Championship*, *Rez* und *Space Channel 5* beteiligt. Nur wenige Tage zuvor hatten die Microsoft Game Studios bereits verkündet, mit Hironobu Sakaguchi, dem *Final Fantasy*-Erfinder und heutigem Präsidenten der Mistwalker Studios, an neuartigen Rollenspielen zu arbeiten.

## Spiele für die neue Generation

Wir haben vermutete und bestätigte Titel einmal zusammen getragen und kurz kommentiert.

**Battlefield Modern Combat**
Von Electronic Arts bestätigter Titel für die nächste Generation.

**Burnout 4**
Es gilt als sicher, dass die nächste Xbox ein weiteres *Burnout*-Spiel erhalten wird.

**Call of Duty 2**
Activision bestätigte die Entwicklung eines neuen *Call of Duty*-Spiels.

**Chronicles of Riddick: Next**
Vin Diesel versprach höchstselbst, dass ein weiteres *Riddick* folgen wird.

**Condemned**
Segas Horrorspiel ist für die Xbox 2 bestätigt.

**Crimson Skies 2**
Es gilt als sehr wahrscheinlich, dass Microsoft auf bekannte Titel zurückgreift.

**Dead or Alive Next**
Tecmo will zum Start der neuen Konsole ein echtes Grafikbrett liefern.

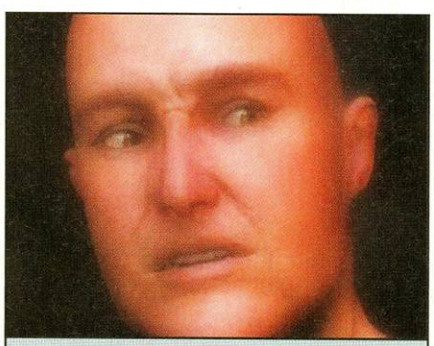
**Fable 2**
Peter Molyneux hat es angekündigt. *Fable* wird definitiv weitere Teile bekommen.

**Fight Night Round 3**
EA zeigte auf einer Präsentation schon erste Bilder von Grafikdemos.

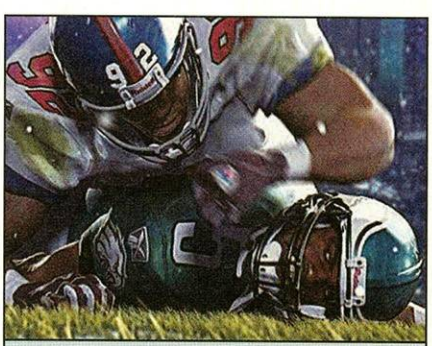
**Halo 3**
*Halo 3* wurde von Microsoft als Xbox 2-Titel bestätigt.

**Quake 4**
Soll den Grafikvergleich zwischen PC und Xbox 2 liefern.

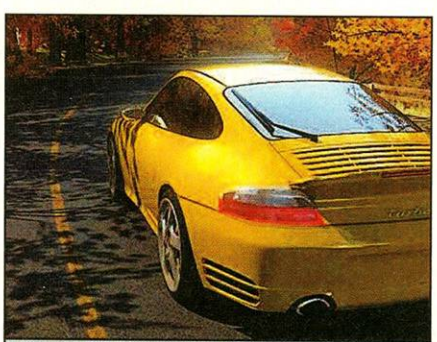
**Tony Hawk Next**
So sicher wie das Amen in der Kirche.



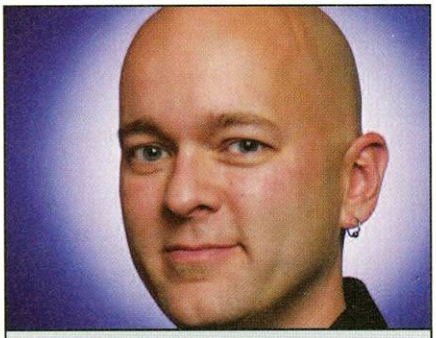
**Dieser Kopf soll angeblich aus einer Xbox 2-Grafikdemo stammen. Ein Gerücht?**



**Electronic Arts präsentierte Grafikdemos. Ob Echtzeit oder Video ist derzeit unklar.**



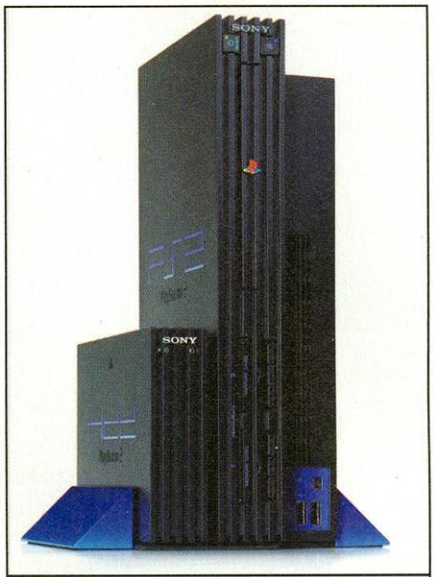
**Dieser Screenshot soll angeblich das nächste Need for Speed in Aktion zeigen.**



**J.Allard war derjenige, der offiziell zum ersten Male etwas über die neue Xbox sagen durfte.**



**720p und 16:9? Das Signal wird aber auch bei normalen 4:3 TVs mit PAL-Auflösung dargestellt.**



**Eine Festplatte wird man wie bei der PS2 dazukaufen können. Noch sind Nachteile nicht abzusehen.**

## High-Def-Gaming

Abseits der bunt blühenden Gerüchte kündigte Microsoft auf der diesjährigen Games Developers Conference in San Francisco auch handfeste Fakten an. J. Allard, der Bruce Willis im Microsoft Team, plauderte vor Fachpublikum darüber, wie Hardware, Software und Dienste verschmelzen werden, um eine neue Form von Spiel und Unterhaltung zu ermöglichen. Spiele der Zukunft würden immer persönlicher werden, vernetzt und hochauflösend sein. "Im Zeitalter von High Definition ist die Entwicklungsplattform mittlerweile wichtiger als der Prozessor", sagte Allard. Damit piesackte der Microsoft Vize vornehmlich Sony, die derzeit mit ihren Cell-Chip die Prozessormuskeln spielen lassen.

Ein großer Vorteil der nächsten Konsole soll der "Xbox-Guide" sein. Dieses "Entertainment Gateway" soll erstens die Entwickler entlasten und zweitens die Spielerfahrung personalisieren bzw. Onlineaktivitäten per Xbox-Live bündeln. Was man heute von Flirt-Börsen aus dem Internet kennt, soll dann speziell für Xbox-Spieler möglich sein. Mit dem "Xbox-Guide" sollen blitzschnell Gleichgesinnte gefunden werden, spezielle Zusatzdaten für bestimmte Spiele aufgetan werden und sogar ein digitaler Marktplatz entstehen. Dort sollen dann Spieler und Entwickler in einem niedrigen Preissegment exklusive Inhalte (z.B. ein einmalig getuntes Auto für ein *Need for Speed*-Spiel) anbieten dürfen. Eine wirklich interessante Vorstellung, schmeckt aber etwas nach "Kingelton für Spiel XY". Außerdem sollen Sport- und Rennspiele auf Ingame-Musik verzichten können. Das spart Entwicklungskosten, wird aber die Plattenlabels weniger freuen, die nun ihre Musik nur noch schlecht durch Spiele vermarkten können. Die "Musik ab Werk" soll durch "Eigensoundtracks" ersetzt werden.

## Verzicht auf reine Leistungsdaten

In weiser Voraussicht, dass man durch einen frühen Start der neuen Xbox diesmal auf dem Papier gegenüber der Konkurrenz das Nachsehen haben wird, verzichtete Microsoft auf die Nennung von nackten Zahlen. Die neue Xbox-Hardware sei anhand von Prinzipien entworfen, die es den Entwicklern erlauben soll, maximale Performance bei den Spielen zu realisieren als auch auf vertraute Entwicklerkonzepte zurückzugreifen. Mehr Infos zur Hardware im Kasten rechts. ***(BS)***

### Xbox Hardware

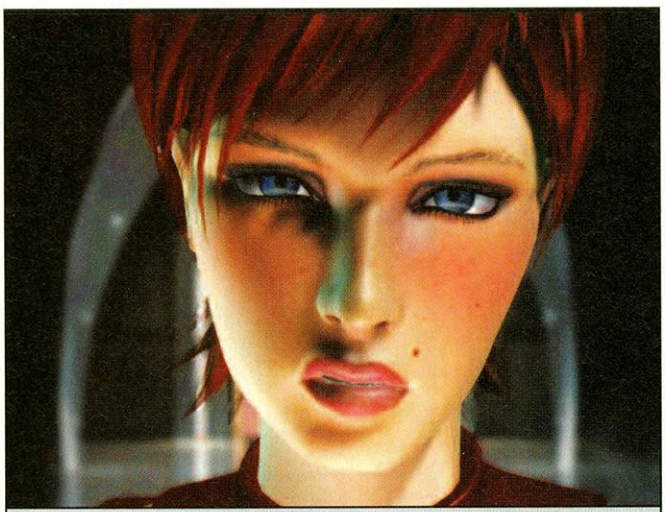
**CPU** *(IBM)*
Ein Prozessor mit drei Kernen mit je 3 GHz Rechenkraft. Übernimmt auch den Sound.

**GPU** *(ATI)*
Eine Generation weiter als Radeon X800. Weitere Verbesserungen folgen.

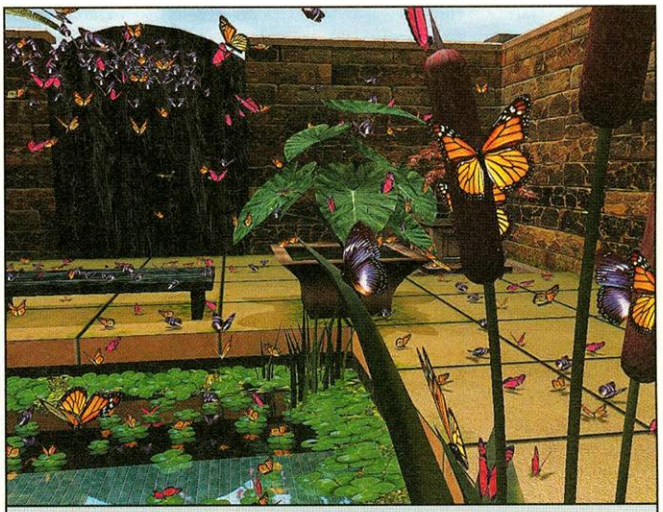
**Speicher**
256 MB Spezialspeicher für das System.

**Speichermedium**
Kein BluRay oder HDVD. Stattdessen DVD-9 mit 7 GB Volumen.

**Extras**
Integrierte Kamera (USB 2.0, 1.2 MP VGA), 720p Mindestauflösung (1280x720) für Spiele, 16:9 ist Standard, Festplatte optional.



**Ein Gesicht einer jungen Frau, gerendert von einem Radeon X800-Chip. Die fertige Xbox-GPU soll's richten.**



**Diese Demo zeigte Microsoft zur Xbox-Ankündigung. Die nächste Xbox wird diese Optik vielleicht stemmen können.**

"Mehr als ein Grafikblender: Gnadenlose Arena-Action mit coolen Waffen und innovativen Nahkampf-Moves."
*Maniac 04/2005*

"Mit frischen Ideen und harter Action greift Unreal Championship 2 nach der Multiplayer-Krone."
*Xbox Zone 04/2005*

"Angesichts neuer Kampfmanöver und einer verbesserten Grafik wird allen Shooter-Fans das Herz aufgehen."
*Das offizielle Xbox-Magazin 08/2004*



Nur für XBOX

www.unrealchampionship2.com



Nahkampf unter Einsatz von Hieb- und Stichwaffen!



Volle Bewegungskontrolle in der 3rd Person Perspektive.



Schnelle Action mit durchschlagender Wirkung!

**Die packende Szenerie von UC2 fordert Ihr ganzes Können! Erleben Sie die explosive Schnelligkeit eines First Person Shooters gepaart mit hochgefährlichen Nahkampfaktionen. Ein bestens bestücktes Waffenarsenal steht zu Ihrer Verfügung. Wählen Sie die Waffen je nachdem, ob Sie sich auf Distanz duellieren oder aus einem Handgemenge als Sieger hervorgehen müssen!**

MIDWAY XBOX XBOX LIVE EPIC GAMES

Unreal CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT

Unreal® Championship 2™ © 2005 Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. UNREAL and UNREAL CHAMPIONSHIP are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates. Midway, Midway Arcade Treasures, and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates are not affiliated with Midway Amusement Games, LLC. 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. Vertrieb durch Midway Games GmbH, Lauchtenbergring 20, D-81677 München.

# Gamewatch

## Ein umfassendes Verzeichnis der XBOX Spiele von morgen.

| | | |
|---|---|---|
| **12 Volt** | | |
| Rennspiel | Sproing | n.n.b. |
| **25 to Life** | | |
| Action | Eidos | Q2/2005 |
| **50 Cent: Bulletproof** | | |
| Action | Vivendi | n.n.b. |
| **7 Sins** | | |
| Action | Monte Cristo | n.n.b. |
| **Absolution of the Abyss** | | |
| Action | Rava | n.n.b. |
| **Advent Rising** | | |
| Action | Majesco Games | 2005 |
| **Alien Hominid** | | |
| Action | Zoo Digital | 27.05.2005 |
| **All-Star Baseball 2005** | | |
| Sportspiel | n.n.b. | n.n.b. |
| **Animaniacs: The Great Edgar Hunt** | | |
| Action | Flashpoint | Q2/2005 |
| **AquaNox** | | |
| Action | JoWood | 24.06.2005 |
| **ATV Quad Power Racing 3** | | |
| Rennspiel | n.n.b. | 2005 |
| **Battlefield: Modern Combat** | | |
| Action | EA | 2005 |
| **Batman Begins** | | |
| Action | EA | 2005 |
| **Big Mutha Truckers 2** | | |
| Rennspiel | THQ | 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 | Ubisoft | 2005 |
| **Burnout 4** | | |
| Rennspiel | EA | 2005 |
| **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** | | |
| Ego-Shooter | Bethesda Softworks | 2005 |
| **Call of Duty 2** | | |
| Ego-Shooter | Activision | 2005 |
| **Chicago Enforcer** | | |
| Action | Kemco | 2005 |
| **Chicken Little** | | |
| Jump'n'Run | Buena Vista Interactive | 2005 |
| **Chronicles of Riddick 2** | | |
| Ego-Shooter | Vivendi | n.n.b. |
| **Chronos** | | |
| Action | Atari | 2005 |
| **Citizen Siege** | | |
| Action | Oddworld Inhabitants | 2005 |
| **Citizen Zero** | | |
| Action | Micro Forté | 2005 |
| **Close Combat: First to Fight** | | |
| Action | Take 2 | 2005 |
| **Cold War** | | |
| Action | Flashpoint | Q2/2005 |
| **Conflict Global Terror** | | |
| Action | SCi | Herbst 2005 |
| **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction** | | |
| Ego-Shooter | Oxygen | Mai 2005 |
| **Crashday** | | |
| Rennspiel | Replay Studios | 30.09.2005 |
| **Crime Life: Gang Wars** | | |
| Action | Konami | 2005 |
| **CT Special Forces: Fire for Effect** | | |
| Ego-Shooter | Hip Interactive | 2005 |
| **Dead to Rights II** | | |
| Action | Namco | 2005 |
| **Deadlands** | | |
| Action | Headfirst | Q3/2005 |
| **Def Jam 3** | | |
| Beat'em-Up | EA | n.n.b. |



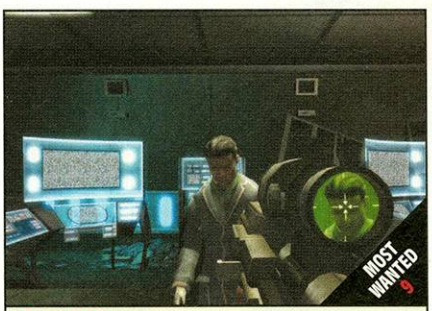
### Americas Army: Rise of a Soldier

**Genre:** Action **Vertrieb:** Ubisoft
**Erhältlich:** Q3/2005 **Tendenz:**



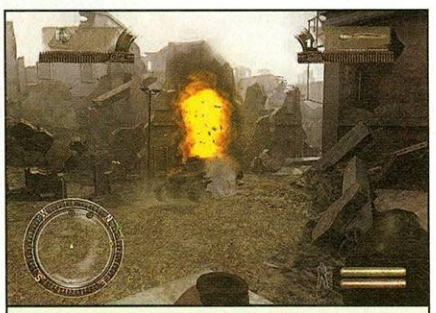
### Creature Conflict

**Genre:** Action **Vertrieb:** n.n.b.
**Erhältlich:** April 2005 **Tendenz:**



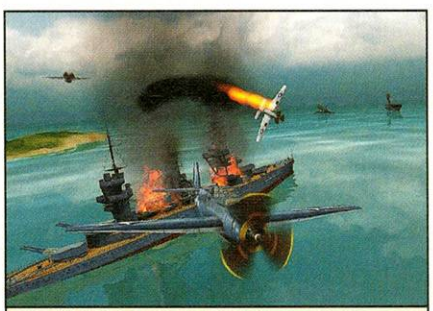

### Area 51

**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Midway
**Erhältlich:** 19.05.2005 **Tendenz:**



### Commandos Strike Force

**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Eidos
**Erhältlich:** Q2/2005 **Tendenz:**



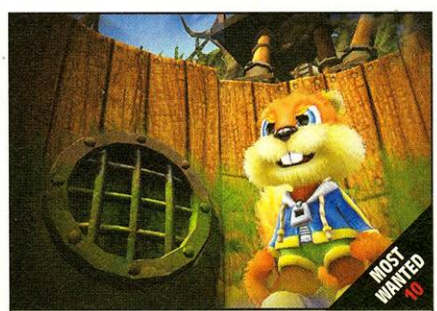
### Battlestations Midway

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



### Darkwatch: Curse of the West

**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Sammy
**Erhältlich:** Q2/2005 **Tendenz:**




### Conker: Live and Reloaded

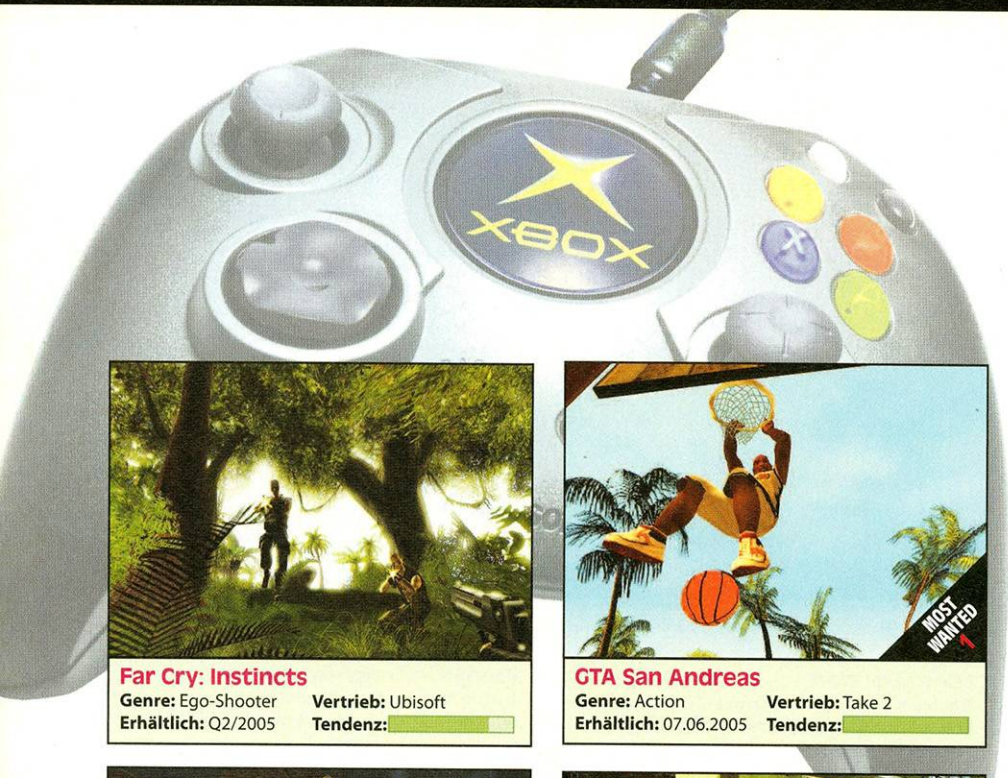
**Genre:** Jump'n'Run **Vertrieb:** Microsoft
**Erhältlich:** 2005 **Tendenz:**




### Destroy all Humans!

**Genre:** Action **Vertrieb:** THQ
**Erhältlich:** Juni 2005 **Tendenz:**

# GAMEWATCH





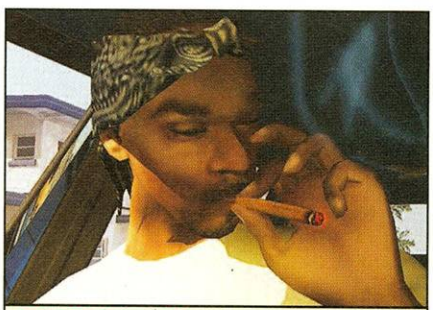
## Far Cry: Instincts

**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubisoft
**Erhältlich:** Q2/2005 **Tendenz:**



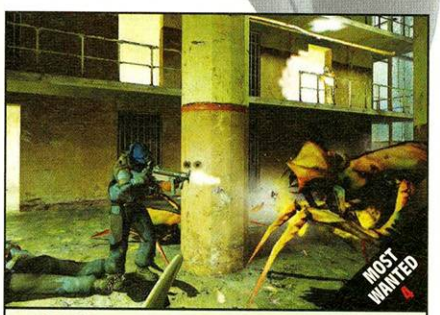

## GTA San Andreas

**Genre:** Action **Vertrieb:** Take 2
**Erhältlich:** 07.06.2005 **Tendenz:**



## Fear & Respect

**Genre:** ACT **Vertrieb:** Midway
**Erhältlich:** Q4/2005 **Tendenz:**



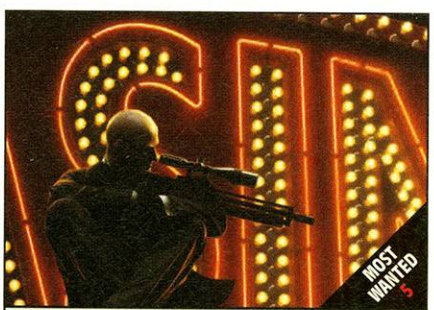

## Half-Life 2

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




## Forza Motorsports

**Genre:** Rennspiel **Vertrieb:** Microsoft
**Erhältlich:** April 2005 **Tendenz:**



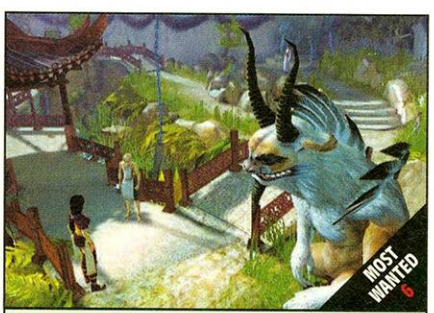

## Hitman: Blood Money

**Genre:** Action **Vertrieb:** Eidos
**Erhältlich:** Q2/2005 **Tendenz:**




## Greg Hastings' Tournament Paintball

**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Activision
**Erhältlich:** 14.04.2005 **Tendenz:**




## Jade Empire

**Genre:** Rollenspiel **Vertrieb:** Microsoft
**Erhältlich:** 22.04.2005 **Tendenz:**

| | | |
|---|---|---|
| **Delta Force: Black Hawk Down** | | |
| Ego-Shooter | NovaLogic | Q2/2005 |
| **Der Pate** | | |
| Action | EA | Q3/2004 |
| **DigiDance** | | |
| Simulation | Smile | 2005 |
| **Digimon Rumble Arena 2** | | |
| Beat'em-Up | Bandai | 2005 |
| **Digimon World 4** | | |
| Rollenspiel | Bandai | 2005 |
| **Dirty Harry** | | |
| Action | Warner | n.n.b. |
| **Dragon Ball Z Sagas** | | |
| Beat'em-Up | Atari | Q2/2005 |
| **Driven to Destruction** | | |
| Rennspiel | Atari | 2005 |
| **Dungeon Lords** | | |
| Rollenspiel | DreamCatcher | 2005 |
| **Enemy in Sight** | | |
| Action | Atari | 2005 |
| **Emergency Mayhem** | | |
| Action | n.n.b. | Q2/2005 |
| **Fantastic Four** | | |
| Action | Activision | 15.07.2005 |
| **Fatal Frame II: Crimson Butterfly** | | |
| Action | Tecmo | 2005 |
| **FIFA Football 2006** | | |
| Sportspiel | EA | Q3/2005 |
| **Ford Mustang: 40 Anniversary Edition** | | |
| Rennspiel | Take 2 | 2005 |
| **Gauntlet: Seven Sorrows** | | |
| Action | Midway | Q4/2005 |
| **Get On Da Mic** | | |
| Geschicklichkeit | Eidos | 2005 |
| **Godfather, The** | | |
| Action | EA | 2005 |
| **Guilty Gear X2 #Reload** | | |
| Beat'em-Up | Majesco Games | 2005 |
| **GunGriffon: Allied Strike** | | |
| Action | Microsoft | 2005 |
| **Halo 2.5** | | |
| Ego-Shooter | Microsoft | n.n.b. |
| **Heroes of the Pacific** | | |
| Action | Ubisoft | 2005 |
| **Hulk, The** | | |
| Action | Vivendi | 2005 |
| **IHRA Professional Drag Racing 20** | | |
| Rennspiel | Bethesda Softworks | 2005 |
| **Indiana Jones** | | |
| Action | LucasArts | n.n.b. |
| **Indigo Prophecy** | | |
| Adventure | Atari | 2005 |
| **Interview With a Made Man** | | |
| Simulation | n.n.b. | Q4/2005 |
| **Iron Phoenix** | | |
| Beat'em-Up | Sega | n.n.b. |
| **James Bond: Liebesgrüße aus Moskau** | | |
| Action | EA | Q3/2005 |
| **Johnny Whatever** | | |
| Action | Warthog | 2006 |
| **Juiced** | | |
| Rennspiel | THQ | 20.05.2005 |
| **Just Cause** | | |
| Action | Eidos | 2005 |
| **Kameo: Elements of Power** | | |
| Action | Microsoft | n.n.b. |
| **Kid Ninja** | | |
| Jump'n'Run | Asylum | 2005 |
| **King Kong** | | |
| Action | Ubisoft | 14.12.2005 |
| **King of Fighters 94: Rebout** | | |
| Beat'em-Up | SNK | n.n.b. |
| **King of Fighters Maximum Impact** | | |
| Beat'em-Up | Flashpoint | Q4/2005 |
| **L.A. Rush** | | |
| Rennspiel | Midway | Q3/2005 |
| **Last Job, The** | | |
| Action | n.n.b. | 2005 |
| **Legend of the Five Suns** | | |
| Rollenspiel | Whispering Trees | 2005 |
| **Madden NFL 2006** | | |
| Sportspiel | EA | 2005 |

| | | |
|---|---|---|
| **Matrix, The: Path of Neo** | | |
| Action | Atari | 2005 |
| **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** | | |
| Geschicklichkeit | Atari | n.n.b. |
| **Medal of Honor: European Assault** | | |
| Ego-Shooter | EA | 2005 |
| **Mega Man Anniversary Collection** | | |
| Action | Sega | 2005 |
| **Metal Wolf Chaos** | | |
| Action | From Software | 2005 |
| **Metal Slug 4 & 5** | | |
| Action | SNK | 2005 |
| **Midnight Club 3 DUB Edition** | | |
| Rennspiel | Take 2 | 15.04.2005 |
| **Midway Arcade Treasures 2** | | |
| Action | Midway | Q4/2005 |
| **Mirrorland** | | |
| Action | n.n.b. | n.n.b. |
| **MLB SlugFest: Loaded** | | |
| Sportspiel | Midway | 2005 |
| **Moto GP 3** | | |
| Rennspiel | THQ | 10.06.2005 |
| **Movies, The** | | |
| Simulation | Activision | n.n.b. |
| **MX vs. ATV Unleashed** | | |
| Rennspiel | THQ | 2005 |
| **NARC** | | |
| Action | Midway | 06.05.2005 |
| **NASCAR 2005: Chase for the Cup** | | |
| Rennspiel | EA | 2005 |
| **NCAA Football 2005** | | |
| Sportspiel | EA | 2005 |
| **NCAA March Madness 2005** | | |
| Sportspiel | EA | 2005 |
| **New World Order** | | |
| Ego-Shooter | Project 3 | 2005 |
| **NHL 2006** | | |
| Sportspiel | EA | 2005 |
| **Notorious: Die to Drive** | | |
| Rennspiel | Ubisoft | Q2/2005 |
| **Painkiller** | | |
| Ego-Shooter | DreamCatcher | Q3/2005 |
| **Pariah** | | |
| Ego-Shooter | Groove Games | 06.05.2005 |
| **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 | Ubisoft | 2005 |
| **Psychonauts** | | |
| Adventure | Majesco | 2005 |
| **Postal** | | |
| Ego-Shooter | Running with Scissors | n.n.b. |
| **Pro Evolution Soccer 5** | | |
| Sportspiel | Konami | 2005 |
| **Punisher, The** | | |
| Action | THQ | 15.04.2005 |
| **Raze's Hell** | | |
| Action | Majesco | Q2/2005 |
| **Rebelstar: Tactical Command** | | |
| Action | Manco | n.n.b. |
| **Red Star, The** | | |
| Action | n.n.b. | 2005 |
| **Ridge Racer** | | |
| Rennspiel | Pseudo | n.n.b. |
| **Rogue Trooper** | | |
| Action | SCi | Q3/2005 |
| **Roll Call** | | |
| Ego-Shooter | Argonaut | 2005 |
| **Rugby 2005** | | |
| Sportspiel | EA | n.n.b. |
| **Rygar 2** | | |
| Rollenspiel | Tecmo | 2005 |
| **Sabotage 1943** | | |
| Ego-Shooter | Replay Studios | n.n.b. |



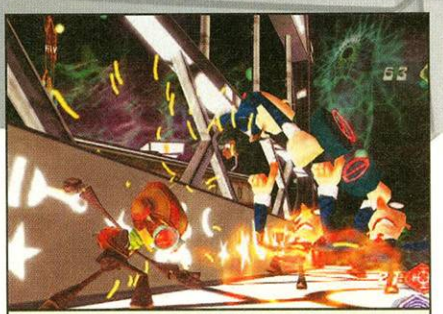
**Lego Star Wars**
**Genre:** ACT **Vertrieb:** Eidos
**Erhältlich:** 22.04.2005 **Tendenz:**



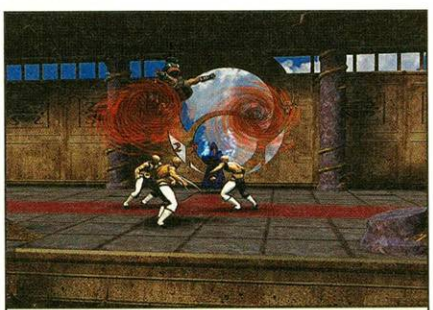
**Predator: Concrete Jungle**
**Genre:** Action **Vertrieb:** Vivendi
**Erhältlich:** 2005 **Tendenz:**



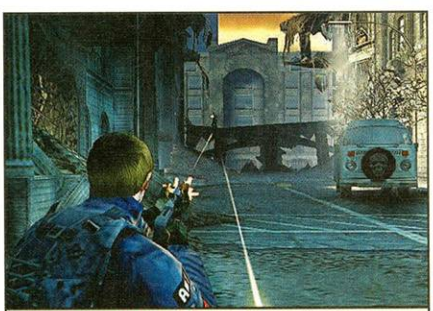
**Madagascar**
**Genre:** Action **Vertrieb:** Activision
**Erhältlich:** 24.06.2005 **Tendenz:**



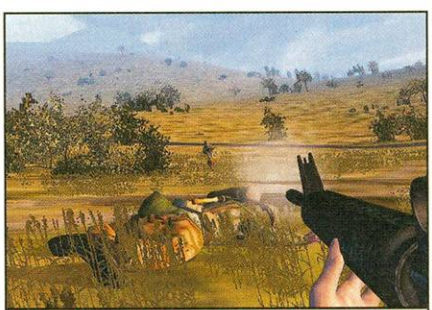
**Psychonauts**
**Genre:** Jump'n'Run **Vertrieb:** Majesco
**Erhältlich:** Q3/2005 **Tendenz:**



**Moral Kombat: Shaolin Monks**
**Genre:** Beat'em-Up **Vertrieb:** Konami
**Erhältlich:** Q3/2005 **Tendenz:**



**Rainbow Six: Lockdown**
**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubisoft
**Erhältlich:** Q1/2005 **Tendenz:**



**Operation Flashpoint: Cold War Crisis**
**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Codemasters
**Erhältlich:** 2005 **Tendenz:**



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



## Sid Meiers' Pirates
**Genre:** Action **Vertrieb:** Atari
**Erhältlich:** 25.06.2005 **Tendenz:**



## Timeshift
**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Atari
**Erhältlich:** Q3/2005 **Tendenz:**




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




## Super Monkey Ball Deluxe
**Genre:** Geschicklichkeit **Vertrieb:** Sega
**Erhältlich:** 18.04.2005 **Tendenz:**



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




## Unreal Championship 2: Liandri Konflikt
**Genre:** Ego-Shooter **Vertrieb:** Midway
**Erhältlich:** 06.05.2005 **Tendenz:**

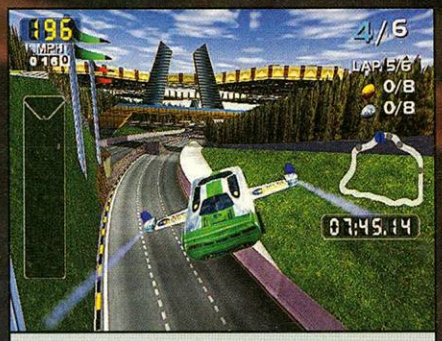


## Stubbs the Zombie
**Genre:** Action **Vertrieb:** n.n.b.
**Erhältlich:** 2005 **Tendenz:**




## Worms Mayhem
**Genre:** Action **Vertrieb:** Codemasters
**Erhältlich:** 2005 **Tendenz:**

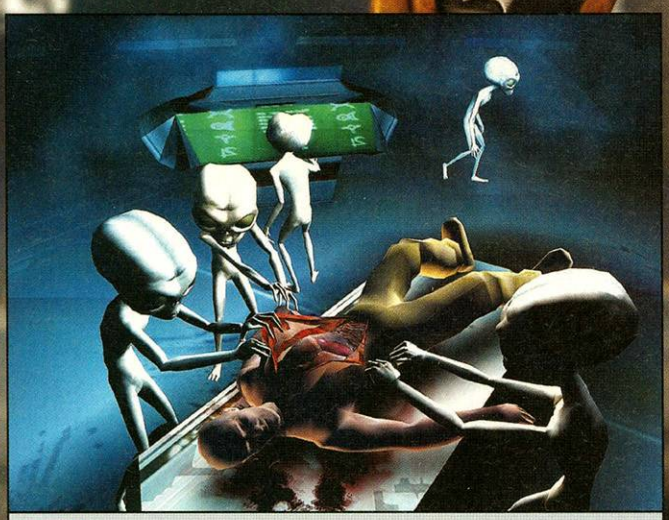
| | | |
|---|---|---|
| **Samurai Shodown V** | | |
| Beat'em-Up | SNK | n.n.b. |
| **Savage Safari Hunt** | | |
| Action | Crave | n.n.b. |
| **Secret Service** | | |
| Action | Atari | n.n.b. |
| **Scarface** | | |
| Action | Vivendi | Q4/2005 |
| **Scooby-Doo! Unmasked** | | |
| Action | THQ | 2005 |
| **Serious Sam 2** | | |
| Ego-Shooter | Take 2 | 2005 |
| **Shield, The** | | |
| Action | Sammy | n.n.b. |
| **ShellShock NAM 2** | | |
| Action | Eidos | n.n.b. |
| **Shrek 3** | | |
| Jump'nRun | Activision | n.n.b. |
| **Silent Hill 5** | | |
| Adventure | Konami | n.n.b. |
| **Soul Calibur 3** | | |
| Beat'em-Up | Namco | n.n.b. |
| **Spikeout Battle Street** | | |
| Rennspiel | Sega | 2005 |
| **Starship Troopers** | | |
| Ego-Shooter | Empire | n.n.b. |
| **Still Life** | | |
| Action | Microids | 18.04.2005 |
| **Street Fighter Anniversary Collection** | | |
| Beat'em-Up | Capcom | 2005 |
| **Street Racing Syndicate** | | |
| Rennspiel | Codemasters | April 2005 |
| **Survivor** | | |
| Action | Replay Studios | 2005 |
| **Super Hamster Plane** | | |
| Geschicklichkeit | Microsoft | n.n.b. |
| **SVC Chaos: SNK vs. Capcom** | | |
| Beat'em-Up | SNK | 2005 |
| **Taito Arcade Classics** | | |
| Action | Empire | 2005 |
| **Taxi Driver** | | |
| Rennspiel | Majesco | n.n.b. |
| **The Suffering: Ties That Bind** | | |
| Action | Midway | Q3/2005 |
| **Tiger Woods 2006** | | |
| Sportspiel | EA | 2005 |
| **Tomb Raider for Xbox** | | |
| Action | Eidos | n.n.b. |
| **Tom Clancy Classic Trilogy** | | |
| Action | Ubisoft | 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 |
| **Ultra Bust-A-Move** | | |
| Geschicklichkeit | Majesco Games | n.n.b. |
| **Unglaublichen, Die** | | |
| Action | THQ | Q3/2005 |
| **Viva Football** | | |
| Sportspiel | n.n.b. | n.n.b. |
| **War Dogs** | | |
| Strategie | Quicksilver | 2005 |
| **Warriors, The** | | |
| Action | Take 2 | Q4/2005 |
| **War World** | | |
| Action | Third Wave | Februar 2005 |
| **Weiße Hai, Der** | | |
| Action | Majesco | 2005 |
| **Winning Eleven** | | |
| Sportspiel | Konami | n.n.b. |
| **World Championship Poker** | | |
| Sportspiel | Crave | n.n.b. |
| **World Racing 2** | | |
| Rennspiel | TDK | Q3/2005 |
| **WWE Wrestlemania XXI** | | |
| Sportspiel | THQ | April 2005 |
| **X-Men Legends 2** | | |
| Rollenspiel | Activision | 2005 |
| **Xyanide** | | |
| Action | Playlogic | 2005 |



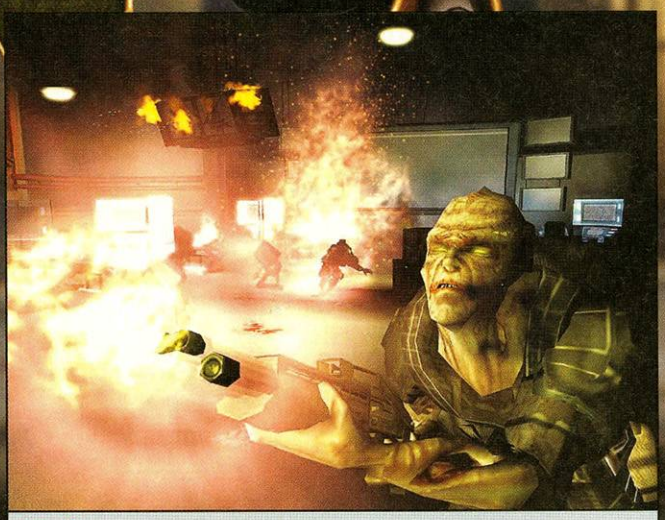

**Midway Arcade Treaures 3:** Wie wir alle wissen, legen Arcade Racer nicht viel Wert auf Realismus...

# BLUT, SCHWEISS UND ECHTE ALIENS

## Midway präsentiert die kommenden Highlights für 2005!



**Area 51:** Äh, die Rosswell-Geschichte mit der Alien-Autopsie haben wir aber anders in Erinnerung...



**Area51:** Zu lange unter der Erde zu leben, ist gar nicht gesund für die Haut. Der braucht mal Sonne!

Alljährlich zelebriert Midway den Gamer's Day, auf dem kommende Spiele-Highlights vorgestellt werden. So auch dieses Jahr, im Februar in Las Vegas. Wir zeigen euch, was Midway zeigte.

## MORTAL KOMBAT
## Shaolin Monks

Vom klassischen 2D-Beat'em-Up hat man sich mittlerweile deutlich gelöst, *Shaolin Monks* ist mehr ein Sidescroller im 3D-Gewand. Die Handlung liegt zeitlich in der Nähe von *Mortal Kombat II* (seit 1995 beschlagnahmt), wodurch es viele inhaltliche Parallelen gibt. Die Hauptfiguren sind die beiden Mönche Liu Kang und Kung Lao, die in der Outworld gegen Shao Kahns finstere Armeen kämpfen und dort in bekannten, interaktiven Umgebungen auf Freunde und Feinde wie Johnny Cage, Scorpion, Sub Zero, Kitana und natürlich Lord Raiden treffen.

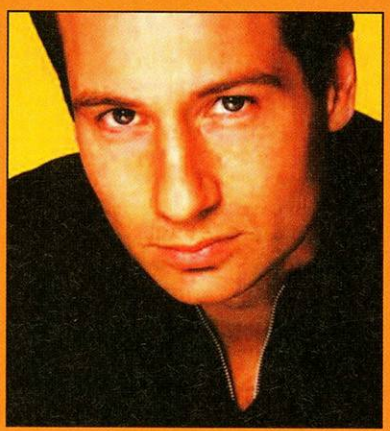
Großer Schwerpunkt liegt dabei auf einem Koop-Modus für zwei Spieler, in dem Kang und Lao gemeinsam in die Schlacht ziehen und jede Menge Tag Team-Moves zeigen. Unsicherheiten gibt es noch bei den Online-Features. Zwar wird es welche geben, in welcher Form, ist aber noch nicht bekannt. Ein Online-Koop-Modus wäre sicher wünschenswert, momentan sieht es aber nicht danach aus.

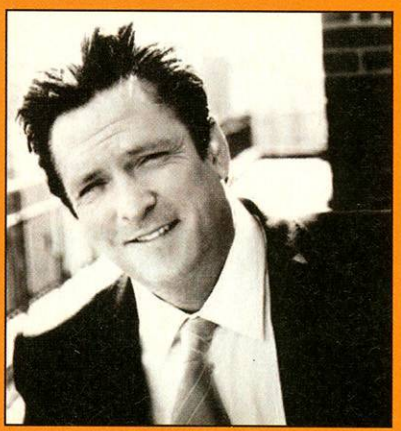
## FEAR & RESPECT

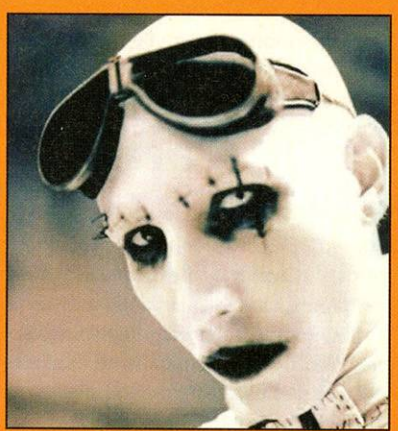
Wer sich auf den Straßen von L.A. nicht den nötigen Respekt verschafft, darf sich schnell an ein Leben in Angst gewöhnen. Aus der Feder und unter der Regie von John Singleton (*Boyz N the Hood*, *2 Fast 2 Furious*) spiegelt *Fear & Respect* das harte Leben in South Central Los

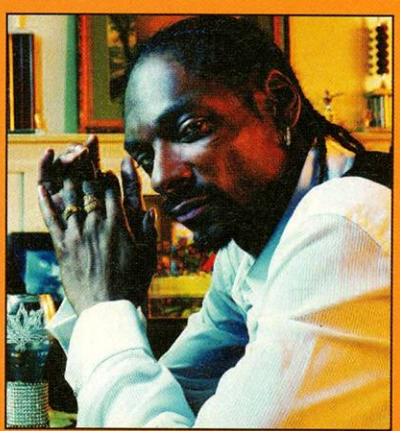
### Prominente Stimmen

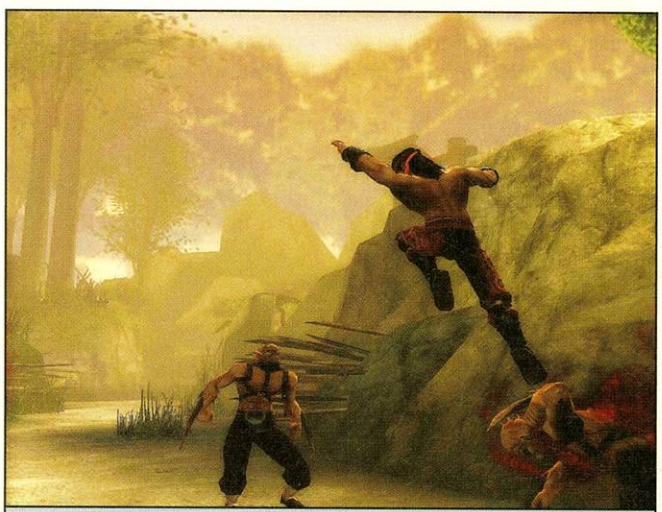
Bekannte Schauspieler und Künstler kommen in Videospielen immer öfter als Sprecher zum Einsatz. Auch Midway konnte sich einige Promis ins Studio holen: In *Area 51* übernimmt David Duchovny (o.l.) alias Fox Mulder die Sprachrolle des Ethan Cole. Sein außerirdischer Kumpel Edgar wird vom nicht weniger außerirdischen Schock-Rocker Marilyn Manson (u.l.) gesprochen. Für Respect und Credibility sorgt Rapper Snoop Dogg (u.r.) , der für *Fear & Respect* nicht nur ein paar Songs beisteuert, sondern der Hauptfigur Goldie seine Stimme leiht. Im Drogen-Krimi *NARC* steht unter anderem Michael Madsen (o.r.) am Mikro, bekannt aus thematisch ähnlichen Filmen wie *Reservoir Dogs* oder *Kill Bill*.



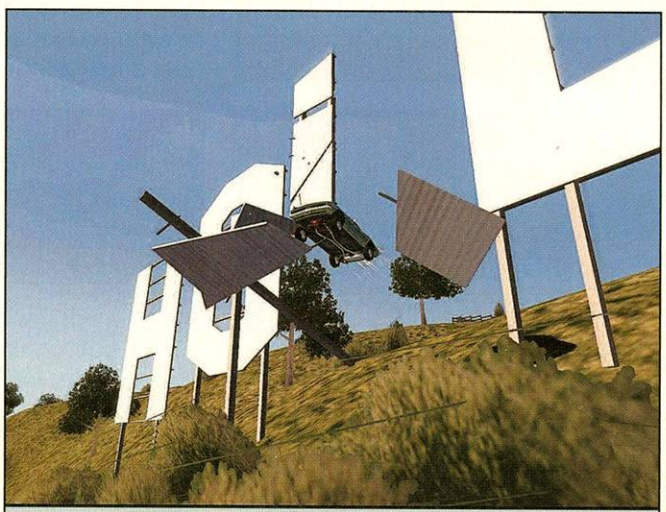








**MK Shaolin Monks: Auf, auf und davon! Liu Kang setzt zum Sprungangriff an, Baraka ist schon bereit.**



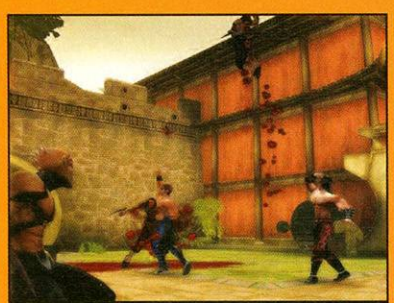
**L.A. Rush: Wir haben gerade eine Abkürzung gefunden. Mitten durch die Hollywood-Schilder.**

## Multi Kombat

Der neuen Bewegungsfreiheit von *Mortal Kombat: Shaolin Monks* wurde das Kampfsystem angepasst und es erinnert nun teilweise an *Prince of Persia: Warrior Within*: So müsst ihr euch nicht nur gegen mehrere Feinde gleichzeitig zur Wehr setzen, sondern könnt einzelne Gegner auch als eine Art Schutzschild gegen andere Angreifer benutzen. Natürlich gibt es auch wieder Kombos ohne Ende. Je nach Technik und Gegnerzahl können die Kombo-Ketten theoretisch unendlich lang werden, bis ihr mit den bekannten Fatalities (bis zu 15 Stück pro Kämpfer!) euren Feinden einen schmerzhaften und ultra-brutalen Tod beschert.



**Teamwork ist Trumpf: Liu Kang hält den Gegner fest, Kung Lao sticht zu.**



**Synchronkämpfen: Liu Kang und Johnny Cage legen eine 1A-Performance hin.**



**Gauntlet: Echte Helden kämpfen nicht nur mit Waffen, sie haben auch Magie drauf.**



**Gauntlet: Na schön, der Vorgänger war Crap. Also kann's doch eigentlich nur besser werden.**

Angeles wieder.

Von dem nahe liegenden Vergleich mit *GTA: San Andreas* (PS2) wollen sich die Macher jedoch distanzieren: *Fear & Respect* behandelt eher einen realen Alltag, in dem man nicht an jeder Ampel Autos klauen und nach Lust und Laune Leute umnieten kann. Trotz großkalibriger und authentischer Waffen soll man nicht einfach so auf offener Straße durch die Gegend ballern dürfen. Durch das R-E-S-P-E-C-T-System bleiben eure Handlungen nicht ohne Konsequenzen, sondern haben über kurz oder lang deutlichen Einfluss auf den weiteren Handlungs- und Spielverlauf. Paramount hat sich übrigens die Rechte an einer Verfilmung gekrallt.

## AREA 51

Zeit, ein paar Gerüchten mit Fakten zu erwidern: Das, was die Leute als Area 51 bezeichnen, ist nichts anderes als eine Forschungseinrichtung der Regierung. Es gibt keine medizinischen Experimente, es gibt keine Aliens, es besteht keine Gefahr, alles ist unter Kontrolle. So lautet zumindest die offizielle Erklärung des Präsidenten. Die Wahrheit sieht aber ganz anders aus: Gar nichts ist unter Kontrolle, ein Virus ist ausgebrochen, das Sicherheitssystem hat den ganzen Komplex unter Quarantäne gestellt und verriegelt, so dass nun sämtliches wissenschaftliche und militärische Personal gefangen ist. Eine kleine Spezialeinheit unter der Leitung von Ethan Cole soll die Sache aufklären.

Im Spielverlauf dieses Ego-Shooters macht ihr ein paar unangenehme Entdeckungen: Das Virus übernimmt die gedankliche Kontrolle über die Infizierten, zudem hat sich in der Nähe der Area 51 tatsächlich eine Alien-Kolonie eingenistet. Das rollt nun eine ganze Reihe von Verschwörungstheorien wieder auf, einschließlich der Geschichten um das Roswell-Alien. Neben der Single Player-Kampagne, in der ihr auf das freundliche Alien Edgar trefft, werden zahlreiche Multiplayer-Modi online und offline für bis zu 16 Spieler geboten.

## THE SUFFERING
## Ties that bind

Teil zwei fängt da an, wo Teil eins aufhört: Nicht nur, dass Torque auf (blutige) Rache schwört, auch ein Speicherstand von einem durchgespielten ersten Teil wird erkannt und verwendet. Wir erinnern uns: Je nach Verhalten konnte sich Torque zu einem "guten" oder "bösen" Wesen entwickeln. Diese Idee wird mit dem Laden eines alten Speicherstandes aufgegriffen und fortgeführt. Die Entwickler legen übrigens

### AREA 51

**KURZ + KNAPP**

**Vertrieb** ..... Midway
**Hersteller** ..... Inevitable
**Genre** ..... EGO
**Erhältlich** ..... 19.05.2005

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Die ganze Wahrheit über die mysteriöse Area? Wir wollen's wissen!

**TENDENZ**

### FEAR & RESPECT

**KURZ + KNAPP**

**Vertrieb** ..... Midway
**Hersteller** ..... Edge of Reality
**Genre** ..... ACT
**Erhältlich** ..... Q4/2005

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Cool wie das Koma mit Snoop Dogg. Yeah, nigga, whazzup?

**TENDENZ**

### GAUNTLET: Seven Sorrows

**KURZ + KNAPP**

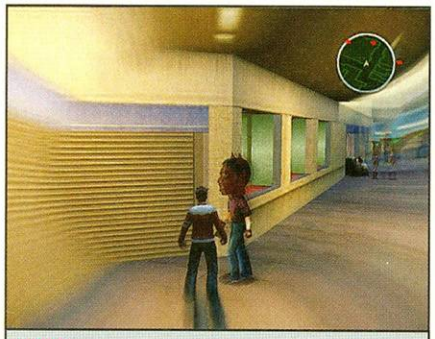
**Vertrieb** ..... Midway
**Hersteller** ..... Midway San Diego
**Genre** ..... ACT
**Erhältlich** ..... Q4/2005

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Nach dem verkorksten Vorgänger erwarten wir nicht allzu viel.

**TENDENZ**



**NARC: Nach einer Prise LSD sieht die Welt schon ganz anders aus.**



**NARC: Wo Drogen sind, ist Prostitution nicht weit. Die Mädels sind prima Informationsquellen.**



**The Suffering 2: Trotz stark vertretender Horror-Elemte ist das Spiel in erster Linie ein Shooter.**

Wert darauf, *The Suffering 2* nicht dem Survival Horror-Genre zuzuordnen, sondern es als Action-Titel mit Horror-Elementen zu betrachten.

*The Suffering: Ties that bind* ist ein waschechter Shooter, der wahlweise in der Ego- oder Verfolgerperspektive gespielt werden kann. Torque kann nur zwei Waffen auf einmal mit sich tragen – na, da hat man sich wohl von *Halo* "inspirieren" lassen, was? Wie zuvor kann Torque sich bei zu viel Leid durch den Rage Mode in ein Hulk-ähnliches Monster verwandeln. Je nach Charakterentwicklung stehen euch dann verschiedene Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Während die ersten Szenarien des Spiels in weitläufigeren Outdoor-Locations stattfinden, wird es später wieder Gefängniskomplexe geben, die den ersten Teil an Grauen und Intensität geradezu hinwegfegen sollen. Brrr, wir haben jetzt schon Angst!

## GAUNTLET Seven Sorrows

Am Grundprinzip wurde gegenüber dem grottigen Vorgänger nicht viel geändert. Auch *Seven Sorrows* ist ein ziemlich gradliniges Hack'n'Slay, in dem vier ehemals unsterbliche Krieger die endlosen Horden der Finsternis zurück in die Hölle schicken. Das schreit geradezu nach Koop-Gameplay, was hier sowohl offline als auch online möglich sein wird. Dabei kämpfen die vier buchstäblich miteinander, können sie doch auf zahlreiche Team-Aktionen zurückgreifen und ihre jeweiligen Spezialfähigkeiten kombinieren. Interessant ist die Handhabung der Lebensenergie: Es gibt keine Heiltränke oder dergleichen, wie man es aus typischen Metzel-RPGs kennt. Stattdessen könnt bzw. müsst ihr die Lebensenergie besiegter Gegner aufsaugen, um eure eigene wieder aufzufüllen. Klar, dass bei mehreren Spielern dadurch ein taktisches Element ins Spiel kommt.

## MIDWAY ARDACE TREASURES 3

Auch, wenn *Midway Arcade Tresures 2* noch gar nicht in Deutschland erschienen oder gar angekündigt ist, kann man ja schon mal was über Teil drei schreiben. Der Vollständigkeit halber. Acht Spiele sind drin, nämlich *Badlands*, *Hydro Thunder*, *Off Road Thunder*, *Race Drivin'*, *San Francisco Rush: Alcatraz Edition*, *San Francisco Rush 2049*, *S.T.U.N. Runner* und *Super Off Road* inkl. Bonus Tracks. Für die Xbox-Version wird es Highscore-Tabellen via Xbox Live geben. He, die N64-Version von *San Francisco Rush* konnte in unserer Schwesterzeitschrift N-Games anno '98 sogar 81% abstauben!

## L.A. RUSH

Oder: Das inoffizielle "Pimp my Ride"-Spiel. Okay, diesen üblichen Customization-Schnickschnack findet man ja mittlerweile in jedem zweiten Rennspiel. Für die Modifikationen an den Wägelchen sind niemand geringeres als West Coast Customs zuständig – eben jene Jungs, die auch in besagter MTV-Show an den Autos herumschrauben. Von "Mr. X to the Z" Xzibit ist bislang allerdings noch nichts zu sehen. Dafür stehen aber schon mal über 36 lizenzierte Wagen fest plus 20 weitere, die von West Coast Customs und dem Rides Magazine für *L.A. Rush* designt wurden.

Wenn schon L.A. im Titel steht, steckt auch L.A. drin. Genauer gesagt, die Stadtteile Downtown, Hollywood, Santa Monica, South Bay und South Central. Den Vergleich mit *Need for Speed: Underground* weisen die Entwickler mit Händen und Füßen von sich: Da *L.A. Rush* einen Story-Modus mit über 30 Missionen beinhaltet, erinnere es eher an die *Driver*-Spiele. Natürlich gibt es auch "normale" Rennen in Anlehnung an die Arcade-Herkunft der *Rush*-Serie. Eine der Hauptaufgaben des Spielers wird sein, Abkürzungen zu finden und dazu auch mal über oder durch ein paar Hindernisse zu springen.

**L.A. RUSH**

**KURZ + KNAPP**

| | |
|---|---|
| Vertrieb | Midway |
| Hersteller | Pitbull Syndicate |
| Genre | RSP |
| Erhältlich | Q3/2005 |

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Muss sich gegen starke Konkurrenz durchsetzen.

**TENDENZ**

**MIDWAY ARCADE TREASURES 3**

**KURZ + KNAPP**

| | |
|---|---|
| Vertrieb | Midway |
| Hersteller | Digital Eclipse |
| Genre | RSP |
| Erhältlich | Q4/2005 |

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Für die einen Kult, für die anderen Müll. Geschmackssache.

**TENDENZ**

**MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks**

**KURZ + KNAPP**

| | |
|---|---|
| Vertrieb | Midway |
| Hersteller | Paradox Development |
| Genre | BEU |
| Erhältlich | Q3/2005 |

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Geht's noch härter? Wir freuen uns drauf – die USK sicher auch.

**TENDENZ**



## "Krush"

## NARC

Polizist zu sein ist ja eh schon ein undankbarer Job, aber im Drogendezernat herrschen richtig raue Sitten. Euer Auftrag ist einfach: Als Undercover-Cop sollt ihr mehr über die mysteriöse neue Designerdroge Liquid Soul herausfinden. Also begebt ihr euch auf die Straße, um ein paar Drogendealer aufzusuchen und diese zu "verhören", was mitunter in einer handfesten Schlägerei oder einer Verfolgungsjagd zu Fuß enden kann. Der sichergestellte Stoff sollte laut Vorschrift eigentlich an der Dienststelle abgegeben werden, in *NARC* könnt ihr das Zeug aber auch weiterverkaufen oder es euch selbst reinziehen. Auf eurem Abstieg im Drogensumpf gleiten euch die verschiedensten Substanzen durch die Finger und Blutbahnen: Speed, LSD, Marihuana, Crack, Kokain und eben Liquid Soul (eine Art Phencyclidin) haben unmittelbaren Einfluss auf die Charakterentwicklung euers Cops und seiner Karriere. Wir sind ja mal gespannt, was der deutsche Jugendschutz zu diesem Spiel sagen wird.



**Unreal Championship 2: Es müssen nicht immer Schusswaffen sein, Nahkampf ist auch effektiv!**

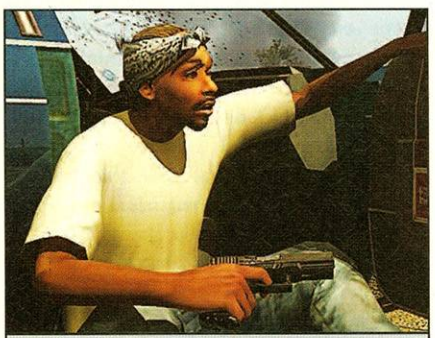


**Unreal Championship 2: Grafisch haut das Spiel auf den Putz, mit Effekten wird nicht gegeizt.**

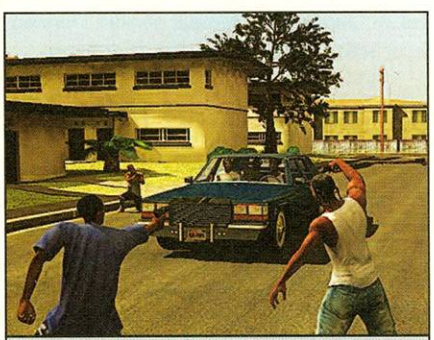
## UNREAL CHAMPIONSHIP 2
## Der Liandri Konflikt

*Unreal Championship 2* bricht mit alten Traditionen: Zum einen gibt es neben der üblichen Shooter-Action auch Nahkampftechniken. Gut, das ist in Zeiten von *Halo* nichts Neues mehr, für ein *Unreal* hingegen schon. Zumal ihr damit nicht nur eure Gegner auf neue Weisen angreifen, sondern auch deren Angriffe abwehren könnt. Zum einen ist *Unreal Championship 2* kein reiner Ego-Shooter mehr, da ihr auf Wunsch auch in die Verfolgerperspektive wechseln könnt.

Ursprünglich sollte das Spiel ja von Microsoft veröffentlicht werden, mit Midway als neuem Publisher wurden noch ein paar Insider-Gags eingebaut. Hauptsächlich *Mortal Kombat*-Fans dürfen sich freuen: So soll nicht der Donnergott Raiden als spielbarer Charakter in Erscheinung treten, jede Spielfigur hat auch – in Anlehnung an die Fatalities von *Mortal Kombat* – eigene Finishing Moves, mit denen ihr euren Gegner einen ziemlich blutigen Todesstoß gebt. Von den gezeigten Titeln ist *Unreal Championship 2* auf jeden Fall der grafisch beeindruckendste. Ausufernde Lichteffekte, exzellente Texturen, geschmeidige Animationen und ein wahnsinniges Tempo bei butterweicher Framerate lassen die Muskeln der Xbox spielen. ***(SRÖ)***



**Fear & Respect: Was fühlt Goldie wohl gerade in diesem Moment? Angst oder Respekt?**



**Fear & Respect: Ups, verfahren! Unerwünschte Besucher werden nicht gebührend empfangen.**

### NARC

**KURZ + KNAPP**

| | |
|---|---|
| Vertrieb | Midway |
| Hersteller | Point of View |
| Genre | ACT |
| Erhältlich | 06.05.2005 |

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Straßenkriminalität mit all ihren Schattenseiten. Don't try this at home!

**TENDENZ**

### THE SUFFERING: Ties that bind

**KURZ + KNAPP**

| | |
|---|---|
| Vertrieb | Midway |
| Hersteller | Surreal Software |
| Genre | ACT |
| Erhältlich | Q3/2005 |

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Die Rückkehr ins Grauen – wir laden schon mal die Shotgun durch!

**TENDENZ**

### UNREAL CHAMPIONSHIP 2

**KURZ + KNAPP**

| | |
|---|---|
| Vertrieb | Midway |
| Hersteller | Epic |
| Genre | ACT |
| Erhältlich | 06.05.2005 |

**FERTIGGESTELLT**

**ERSTEINDRUCK**

Neue Features und starke Grafik: Unreal will mit aller Macht an die Spitze!

**TENDENZ**

TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

## DER FEIND IST STÄRKER GEWORDEN. DU AUCH?













PlayStation.2 NETWORK PLAY

XBOX LIVE

PC DVD ROM

NINTENDO GAMECUBE

N-GAGE NOKIA

MOBILE VERSION gameloft.com

31. MÄRZ 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM

UBISOFT™

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarksor trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage QD, and N-Gage Arena are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Gameloft and the Gameloft logo aretrademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. *Nicht verfügbar auf Nintendo GAMECUBE.

# DESTROY ALL HUMANS




Mit friedlicher Kommunikation hat dieser Furone nichts im Sinn. Es geht einzig um Kontrolle und Vernichtung.

## Seitenwechsel: Spielt mal für die bösen Aliens, ihr dümmlichen Menschlein!

THQs' SciFI-Spiel wird die Welt verändern, Religionen und Weltanschauungen korrigieren. Weder die Natur erschuf den Menschen noch der liebe Gott. Nein, es waren die Furonen, eine wasserköpfige, kleinwüchsige außerirdische Rasse mit schwarzen Glupschaugen. Die Führer dieser überlegenen Intelligenz sahen ihre derzeitige, überaus missliche Lage voraus: Während sich auf der Erde Ost und West frisch gegenüberstehen, sind die Furonen vom Aussterben bedroht. Der geklonten Alien-Gesellschaft geht die DNA aus. Deshalb hat man vor Millionen Jahren in weiser Voraussicht auf der Erde Furon-DNA mit primitiv-irdischer vermischt. Das Resultat: Der Homo Sapiens. Ein idealer DNA-Lieferant. Nun ist die Zeit gekommen, die Saat zu ernten…

### Trash-Kult

Das geschieht in bester B-Movie-Manier. Es ist so trashig und humorvoll, dass es selbst Ed Wood nicht besser hinbekommen hätte. Der unglaublich verrückte Regisseur hatte in den 50er Jahren noch verrücktere Filme gedreht.



Ein Jetpack macht den Außerirdischen sehr beweglich. Kurze Flüge sind so möglich.



Mit PSI-Kräften kann Crypto schwere Gegenstände schweben lassen und hinfort werfen.

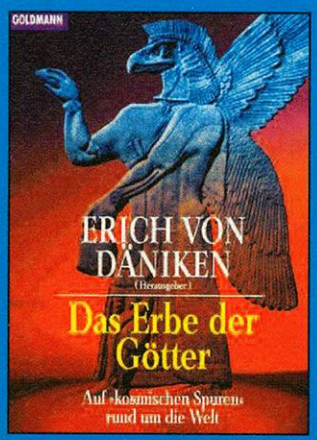


Dieses Auto stand uns bei unseren Invasionsplänen im Weg. Da sprengen wir es einfach weg.

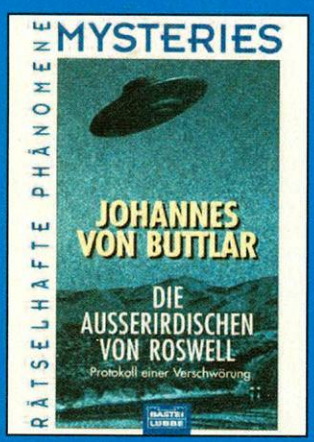
## Für das volle Verständnis

Wer fleißig *Akte X* schaut oder sogar Mitte der 90er auf Pro 7 die thematisch ähnliche Serie *Dark Skies* gesehen hat, besitzt eine gute Grundlage. Um den Stoff zu vertiefen, empfehlen wir folgende Medien:

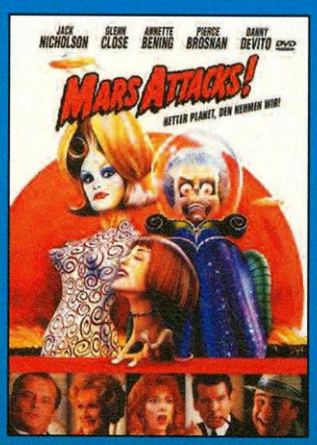
**Erich von Däniken:**
**Das Erbe der Götter (Sachbuch)**
Der Schweizer Erich von Däniken gilt als einer der Hauptverfechter der These, dass alle frühen Hochkulturen der Erde die Hilfe von Außerirdischen in Anspruch genommen und diese aufgrund ihres technologischen Fortschritts als Götter verehrt haben. In seinen Büchern listet er Indizien auf, die bei entsprechender Betrachtung tatsächlich diese These unterstreichen könnten.




**Johannes von Buttlar:**
**Die Außerirdischen von Roswell (Sachbuch)**
Der angebliche Absturz eines UFOs in der Wüste von New Mexiko 1947 gilt unter "UFOlogen" als einer der bedeutendsten Vorfälle des 20. Jahrhunderts. Der namhafte UFO-Autor von Buttlar geht mit seinem Buch auf diesen Vorfall ein. Es gibt eine Menge Theorien und Zeugenaussagen zu lesen. Kernaussage: Wir sind nicht alleine.




**Marks Attacks! (Spielfilm)**
Der wohl bedeutendste "B-Movie" der filmischen Neuzeit. Marsianer wollen die Erde übernehmen. Parallelen zum Spiel *Destroy All Humans* sind riesig.






**Oben links: Der grüne Balken ist die Lebensenergie. Die blauen Pillen stellen das Para-Meter dar.**

Unzweifelhaft gehören einige dieser Werke zu den übelsten der Filmgeschichte. Eines davon hört auf den Namen *Plan 9 from outer Space*, von dessen charakteristischem Plot man sich bei Pandemic maßgeblich beeinflussen ließ. Hier wie dort wollen zwei Aliens also die Erde auslöschen. Im Film, um die Menschheit motivlos zu vernichten, im Spiel, um die DNA-Zucht gefügig zu machen. Glücklicherweise hätte man Wood, würde er noch leben, bei Pandemic nach Abgabe eines solch übel-trashigen Skriptes in den Hintern getreten und Danke gesagt, denn die Umsetzung des Materials im Videospiel überlässt man bei Pandemic lieber Profis.

## Klon mir einen

Als Cryptosprodium-137, was soviel heißt, wie dass ihr der 137. Klon eines Klons seid, landet ihr mit eurer fliegenden Untertasse auf dem Feld eines Farmhauses irgendwo in den USA der 50er-Jahre. Von eurem oberintelligenten Anführer darüber im Unklaren gelassen, wer denn nun eure eigentlichen Zielobjekte sind, verpasst ihr einem Pulk von Kühen erstmal die volle paranormale Breitseite. Was ihr als Crypto so drauf habt, ist eine Hommage an sämtliche UFO-Klischees. Ihr könnt die Gedanken der Tiere und Menschen lesen (bei Kühen kommt nicht mehr als ein "Muh" heraus, bei Menschen schon mal ein wichtiges Passwort), könnt die unterentwickelten Spatzenhirne hypnotisieren (ja, geht auch bei Kühen, die dann schon mal auf den Hinterbeinen tanzen) oder deren Gestalt annehmen. Solche Stealth-Aktionen sind aber durch ein "Para-Meter", das bei Gebrauch dieser Fähigkeiten abnimmt, beschränkt. Für die offensiven Aktionen steht euch neben diversen PSI-Fähigkeiten noch ein Vaporizer-Gewehr zur Verfügung, das im Mutterschiff aufgerüstet werden kann. Gezahlt wird mit menschlichen Gehirnen, die unterschiedlich viel DNA liefern. Je intelligenter der frühere Träger war, desto mehr Punkte gibt es. Lasst ihr die Birne eines Farmers, oder gar das Gehirn seiner Frau platzen, wird die Beute entsprechend gering ausfallen. Ein deutscher Ex-Nazi-Wissenschaftler in der Area 42 hingegen liefert massig DNA. Klingt trashig? Es wird noch besser.

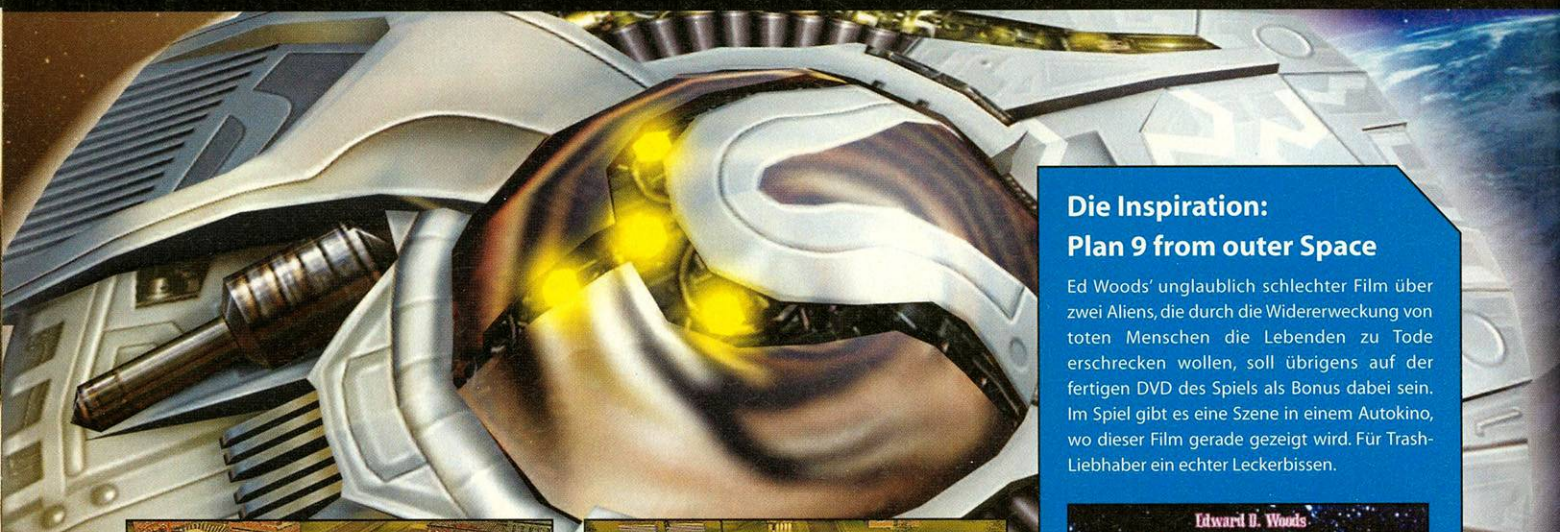
Wie in *GTA* gibt es in *Destroy All Humans* eine Fahndungsanzeige. Seid ihr als Invasor aufgeflogen, will euch erst die Polizei den Garaus

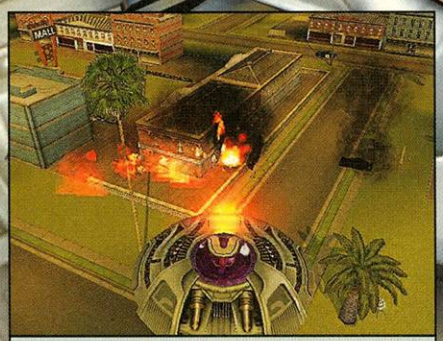


**Für diesen Lastwagenfahrer kommt jede Hilfe zu spät. Wir haben in schon völlig verkohlt.**



**Bei Crypto sitzen alle Menschen im gleichen Boot. Auch die Taxifahrer genießen keinen Schutz.**





Im UFO geht es nach Independence Day-Manier auf Gebäude. Vorsicht vor der FLAK.



Wenn Crypto mit der Untertasse anrückt, ist's mit der Idylle in der Vorstadt aus.

machen, dann das Militär und zuletzt das FBI, was speziell die Men in Black der Geheimorganisation Majestic darstellt. Die sind es auch, die die Forschungsanlage Area 42 betreiben. Dort will man mutierte, paranormal begabte Menschen züchten, die euch am extraterrestrischen Schlafittchen packen sollen. Zu deren Schutz knattern dort beispielsweise Mechs herum, die schon deutlich schwerere Gegner sind als das normale Militär. Während solcher Missionen, die sich über fünf unterschiedliche Settings erstrecken, liefert sich Crypto spaßige Dialoge, die mit vielen Anspielungen auf Filme und Spiele für Lacher sorgen. In dieser Hinsicht hat THQ schon jetzt gewonnen.

## Fliegende Untertassen

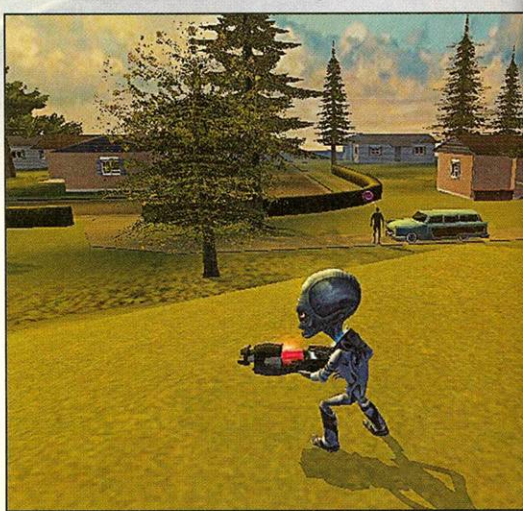
Etwa 40 Prozent eurer Einsätze absolviert ihr an Bord eurer Untertasse. Damit saust ihr über Städte und Militäranlagen hinweg, um diese aus der Luft dem Erdboden gleich zu machen. Selbst Bosskämpfe wird es im Spiel geben. Der lustigste wird gegen den amerikanischen Präsidenten geführt, und ja, der ist sogar Republikaner, heißt es.

*Destroy All Humans* nimmt sich zu keiner Zeit ernst, liefert aber dennoch ein mehr als beeindruckendes Spielerlebnis. Die neuen und witzigen Ideen kommen Hand in Hand mit einer schönen Grafik und der schicken Havoc-Physik-Engine daher. Werft ihr Gegenstände dank der PSI-Kraft herum, prallen die korrekt an Wänden oder Bäumen ab. Der Sound kracht wunderbar und hat einige sehr kranke Geräusche im Gepäck. Von der esoterischen B-Movie-Jaulmusik ganz zu schweigen. In der fertigen Version sollen noch Timo Maas- und Junkie XL-Remixe bekannter Stücke zu hören sein. ***(BS)***

### Die Inspiration: Plan 9 from outer Space

Ed Woods' unglaublich schlechter Film über zwei Aliens, die durch die Widererweckung von toten Menschen die Lebenden zu Tode erschrecken wollen, soll übrigens auf der fertigen DVD des Spiels als Bonus dabei sein. Im Spiel gibt es eine Szene in einem Autokino, wo dieser Film gerade gezeigt wird. Für Trash-Liebhaber ein echter Leckerbissen.



Unser Crypto ist frisch auf der Erde gelandet und verdammt grimmig drauf.



Falls ihr Crypto mal begegnet: Er ist blau und nicht grün.

**Vertrieb:** ..... THQ
**Hersteller:** ..... Pandemic
**Genre:** ..... ACT
**Erhältlich:** ..... Juni 2005

**Ersteindruck:** Humorig und klasse spielbar! Hitpotential!

**Fertig:** start — release

**Tendenz:**

0% — 100%

# DAS VERBRECHEN SAH NOCH NIE SO GUT AUS!

# STOLEN

## REINKOMMEN, ZUGREIFEN UND NICHTS WIE RAUS

### GENIESSE DAS GEFÜHL, EIN DIEB ZU SEIN





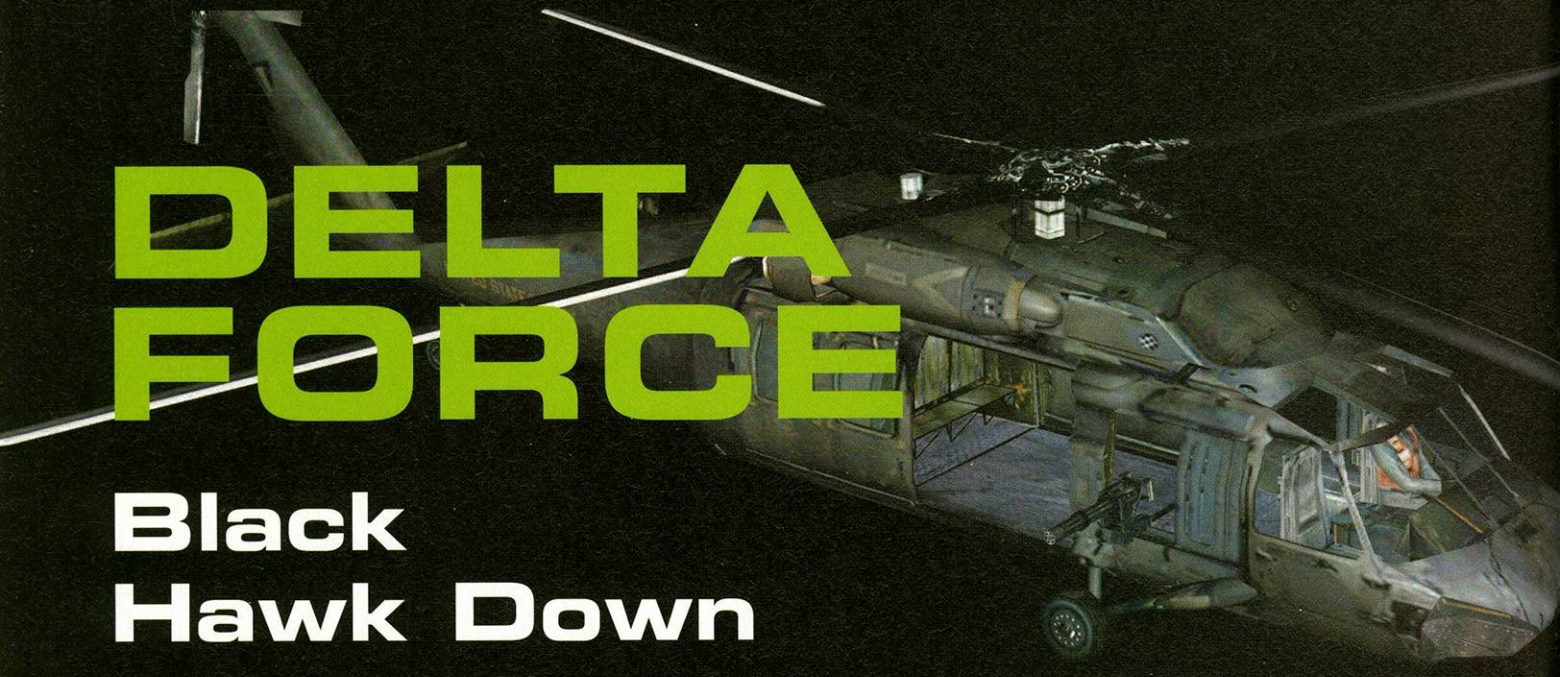

www.stolen-game.com

Erhältlich ab Frühjahr 2005

HIP GAMES blue 52 flashpoint

PC CD ROM XBOX xbox.com PlayStation.2

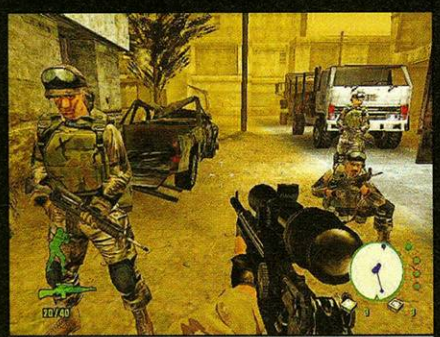
TM & © 2004 - 2005 Hip Interactive Inc. All Rights Reserved. Stolen © Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, (R). Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/ or other countries and are used under license from Microsoft. All other properties are trademarks of their respective owners



# DELTA FORCE

## Black Hawk Down

### Novalogic plant den Onlinerekord: 50 Spieler gleichzeitig per Live!



Lagebesprechung mit dem Team. Wir müssen einige Geiseln befreien. Kein leichtes Unterfangen.



In den Mehrspielergefechten per Xbox-Live sollen tatsächlich bis zu 50 Spieler gleichzeitig spielen.



Online könnt ihr sogar den Gegner aus einem Helikopter heraus angreifen.

Als sich am 3. Oktober 1993 gegen 14.30 Uhr die Männer der Delta Force in ihren UH 60 Black Hawk-Helikopter setzten, wussten sie noch nicht, dass ihnen ein desaströser Einsatz bevor stand. Einsatzort: Mogadischu, Somalia. Zielperson: Mohammed Farah Aidid, Milizführer und Hauptverantwortlicher für eine der schlimmsten Hungerkatastrophen während des somalischen Bürgerkriegs. Doch statt Aidid wie geplant binnen einer Stunde zu schnappen, wurden zwei UH 60 abgeschossen und forderten riskante Rettungseinsätze in mitten der umkämpften westafrikanischen Stadt, die 19 GIs und rund 1000 Somalis das Leben kosteten. Dieses Szenario nahmen sich Novalogic zur Inspiration und veröffentlichten schon vor drei Jahren die PC-Version des Spiels. Allerdings hatte die Story ansonsten keine Verbindung zum gleichnamigen Buch oder Film. Lediglich der Aufhänger ist mit den realen Geschehnissen identisch. Die Xbox-Version wiederum ist inhaltlich mit der PC-Version identisch.

### Black Hawk Down!

Im Spiel werdet ihr mit einem Helikopter ins Stadtgebiet eingeflogen, doch statt gleich eine Rettungsmission zu übernehmen, bekommt ihr noch massig andere Aufträge, die lose zusammenhängen und auch vor jenem 3. Oktober angesiedelt sind. So sollt ihr etwa



Die Granate ist scharf. Nun fehlt nur noch ein geeignetes Ziel dafür.



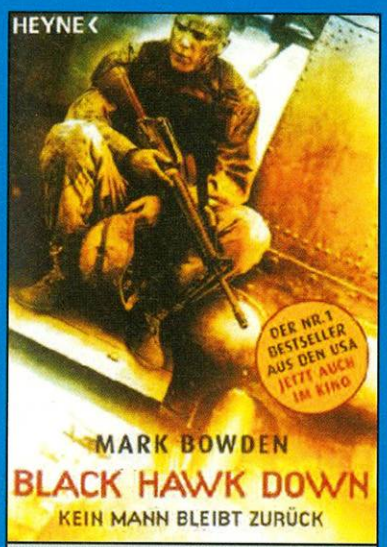
Der Heli gibt ein ideales Ziel für uns ab. Wir können von einem Hausdach genau rein schießen.



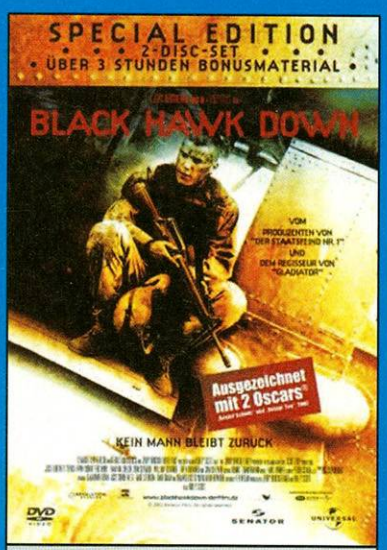
Mit dem Scharfschützengewehr nehmen wir aufständische Somalis ins Visier.

## Vorbilder

Sowohl das Buch des Journalisten Mark Bowden als auch Ridley Scotts Film zählen zu den besten Werken der Kriegsfilme und Kriegsbücher. Der Film glänzt durch eine kompromisslose Darstellung der Geschehnisse von 3. Oktober 1993. Mitverantwortlich für die Wirkung des Films sind Schnitt und Ton, für die der Film 2002 auch je einen Oscar erhielt. Kritiker werfen dem Film vor, wichtige Fakten zu verschweigen. So waren die US-Truppen in Somalia nie an der Sicherung der Nahrungsvorräte beteiligt, auch malaysische Truppen, die maßgeblich für die Klärung der Situation verantwortlich waren, werden kaum berücksichtigt. Angeblich wäre der Film auch in Teilen von der U.S. Army zensiert worden, um die Armee besser dastehen zu lassen. Beispielsweise soll eine Szene fehlen, in der die Amerikaner den Überblick verlieren und auf die eigenen Leute schießen. Das Buch macht noch einen Schritt weiter und erläutert die Vor- und Nachgeschichte des Einsatzes.




**Ohne die Aufzeichnungen des Journalisten Bowden wären die Geschehnisse wohl geheim geblieben.**




**Ridley Scotts Film kassierte zwar zwei Oscars, musste sich aber auch viel Kritik anhören.**

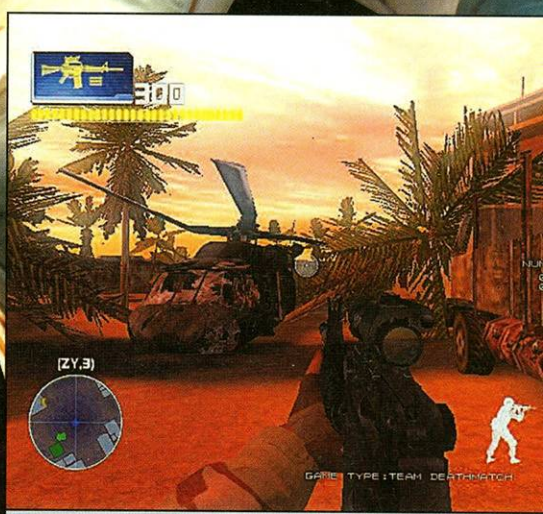
einen Radiosender zerstören oder einen Konvoi eskortieren. Spielerisch orientiert sich *Black Hawk Down* auf der Xbox an aktuellen Shootern. Die Steuerung ist mit der von *Halo 2* oder auch *Brothers In Arms* deckungsgleich. An dieser Stelle haben wir an der aktuellen Preview-Version nichts auszusetzen. Auch grafisch hat Novalogic etwas getan. Statt der alten, hauseigenen *Commanche 3*-Engine kommt nun die Azura-Engine zum Einsatz. Allerdings kann die es in keinem Fall mit den aktuellen Referenzen aufnehmen. Wirklich überzeugen konnte uns bisweilen auch die KI nicht. In der PC-Version war diese (wie in allen anderen *Delta Force*-Spielen auch) katastrophal, in der Xbox-Version ist sie nur noch bedenklich. Allerdings wird auch hier durch die teilweise völlig unglaubhaften Manöver von Feind und Kameraden viel Spielspaß zerstört. Das Spiel ist auf der Xbox nicht plötzlich zum Taktik-Shooter mutiert. Auch wenn es der Titel anders vermuten lässt, *Delta Force: Black Hawk Down* ist ein reiner Action-Shooter in dem ihr das gesamte Waffenarsenal der amerikanischen Infanterie leer ballern könnt. Wenn ihr mal nicht per Pedes unterwegs seid, sitzt ihr in einem Humvee oder klemmt hinter dessen MG und räumt den Weg von Milizen frei. Hier wird also nichts geboten, was nicht schon in anderer Form in den vielen Xbox-Shootern vorhanden wäre.



**Der namensgebende Hubschraubertyp im Spiel. Mit diesem seid ihr in vielen Missionen unterwegs.**

## Rekorde brechen

Richtig auf den Putz hauen will Novalogic mit dem Multiplayer-Modus des Spiels. Die Briten planen tatsächlich, 50 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen. Diese Zahl ist geradezu revolutionär. Leider ist der Onlinemodus in der uns vorliegenden Version noch nicht spielbar, denn uns würde brennend interessieren, wie Novalogic einen Server mit einer solch großen Spieleranzahl stabil halten möchte. Acht verschiedene Spielmodi sollen dann möglich sein. Außerdem will man einen Koop-Modus integrieren und auch offline die Möglichkeit des Spieles per Splitscreen anbieten. Sollte dieses Vorhaben gelingen, könnte das Spiel alleine wegen der gewaltigen Onlinegefechte sehr interessant werden. ***(BS)***



**Ein GPS-Radar zeigt uns am linken Bielschirmrand unsere ungefähre Position.**

**Vertrieb:** ..... n.n.b.
**Hersteller:** ..... Novalogic
**Genre:** ..... EGO
**Erhältlich:** ..... Q2/2005

**Ersteindruck:** Grafisch aufpolierte Umsetzung des PC-Shooters mit Live-Rekord.

**Fertig:** start — release

**Tendenz:**

0% — 100%

# JUICED




**No Risk, no Fun: Wie viel Kohle seid ihr bereit, gegen diese Rivalin zu verwetten?**



**Blick aus dem Seitenfenster: Der Verfolger ist uns dicht auf den Fersen. Jetzt aber aufpassen!**




**Aus einem langweiligen Standardwagen zaubern wir in Windeseile einen schicken Straßenflitzer.**

## Gib mir deinen Saft, ich geb' dir meinen!

Großes Problem bei Rennspiel-Anfängern: Die Unfähigkeit, den Wagen in der Spur zu halten und im Zickzack von einer "Bande" gegen die andere zu knallen. So was kann aber auch erfahrenen Joypad-Piloten passieren, was dann meist ein Indiz für ein schlechtes Fahrmodell ist. Einer der Hauptkritikpunkte an *Juiced*, das vor gut einem halben Jahr von Acclaim hätte released werden sollen. Doch mit Acclaim ging es zu Ende und *Juiced* stand ohne Publisher da – bis THQ kam und den Entwicklern noch ein paar Monate gab, um deutliche Verbesserungen vorzunehmen.

Entsprechend den damaligen Kritiken wurde also unter anderem am Fahrverhalten gefeilt. Und siehe da, die früher aufgetretenen Mehrfach-Überschläge und Ping-Pong-Ärgernisse sind passé, die Wägelchen tun nun tatsächlich das, was sie sollen. Zu einem hirnlosen Bleifuß-Raser ist *Juiced* deswegen aber nicht mutiert. Im Gegenteil, hinter der Fassade von hochgezüchteten Straßenmonstern steckt




**Die Qual der Wahl – wen fordern wir heraus? Gegen sich selbst kann man nicht wetten.**




**Die eingeblendeten Empfehlungen sind nicht immer ganz ernst zu nehmen.**




**Fahrt ihr langsamer als 50, explodiert die Bombe. Na ja, nicht ganz, aber das Rennen ist verloren.**




**Wie auf Deutschlands Autobahnen: Penetrante Raser und Drängler, die ständig hupen.**

ein anspruchsvolles Rennspiel mit nicht zu unterschätzendem Simulationsanteil. Inhaltlich wird wieder das übliche Schema aufgerollt: Als Neuling in der Street Racing-Szene der fiktiven Stadt Angel City müsst ihr euch durch Rennsiege nicht nur Preisgelder, sondern auch den Respekt der rivalisierenden Gruppen verdienen. Um den leidigen Vergleich mit den beiden *NFSU*-Spielen abzuschütteln: Neben dem erwähnten Simulations-Schwerpunkt finden die Rennen in *Juiced* auch am Tage statt. Zudem ist der "Proll"-Faktor erfreulich niedriger: Hier tanzen euch nicht alle Nase lang weibliche Großraumdisco-Hohlbirnen vor der Nase herum, hier stehen wirklich noch die Rennen im Mittelpunkt.

## Hut ab!

Um Respekt in der Szene zu erlangen ist nicht nur schnelles, sondern auch sauberes Fahren erforderlich: Wer wie eine besengte Sau fährt und einen Crash nach dem anderen verursacht, erntet keinen Respekt, sondern Ärger. Und verspielt sich somit den Zugang zu weiteren Renntypen, denn bei diesen dürft ihr erst antreten, wenn ihr auf der "Respekt-Skala" genügend Punkte gesammelt habt. Mehr Anerkennung hingegen gibt es durch schicke Wagen, die nach gewohnter Manier nicht nur mit technischen Gimmicks, sondern auch mit Unmengen an optischen Verzierungen aufgewertet werden können. Bei über 50 lizenzierten Wagen und über 100 lizenzierten Bauteilen lässt sich in der Werkstatt so manches Stündchen verbringen. Da der ganze Spaß natürlich teuer ist, schließt ihr vor dem Rennen Wetten ab – auch, wenn ihr selbst gar nicht teilnehmt. Je höher euer Wetteinsatz, desto höher nicht nur die Belohnung, sondern auch der Respekt der Gegner, denn Risikobereitschaft wird hoch geschätzt. Beim Aufstieg auf der Karriereleiter vergrößert sich nicht nur euer Fuhrpark, sondern auch euer Team. Mit steigendem Ansehen rekrutiert ihr neue Fahrer und schickt sie selbst zu den Rennen. Als Krönung des Ganzen könnt ihr schließlich eure eigenen Renn-Events veranstalten.




**Wer an der Kurve nicht kommt zur rechten Zeit, fährt einfach übern Bürgersteig. Oder so ähnlich...**

*Juiced* sah ja schon zu Acclaim-Zeiten recht gut aus, wurde aber noch einmal einem ordentlichen Face-Lifting unterzogen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Aufwändige und detaillierte Gebäudekomplexe rauschen butterweich an euch vorbei, je nach Tageszeit und Wetterlage mit entsprechenden Lichtverhältnissen. Ein endgültiges Urteil gibt es erst im Test, doch schon jetzt lässt sich sagen, dass *Juiced* in der Rennsiel-Rangliste einen der vorderen Plätze sicher hat! ***(SRÖ)***



## "Das Spiel weiß schon, was dämlich aussieht"

**Im Gespräch mit Jim Cambell, Engine Technology Programmer von Juice Games.**

***XBG: Jim, wie seid ihr auf die Idee gekommen, das Spiel Juiced zu nennen?***
***Jim:*** Im englischen Sprachgebrauch ist "juiced" ein Begriff aus dem Bodybuilding und steht für Stärke, für aufgepumpte Muskeln. Außerdem ist es ein Slang-Ausdruck für Respekt. Und darum geht es ja in dem Spiel.

***XBG: Beeinflusst die Art, wie der Spieler seinen Wagen optisch gestaltet, die Menge an Respekt, die er erntet?***
***Jim:*** In der Tat! Je hochwertiger und teurer die Komponenten des Wagens sind, desto mehr Respekt bekommst du von den Kontrahenten.

***XBG: Wie beurteilt das Spiel den eigenen Wagen? Wie erkennt es zum Beispiel, dass die Karre nicht total lächerlich aussieht?***
***Jim:*** Also, das Spiel weiß schon, welche Kombinationen wirklich dämlich aussehen. Zudem wirken sich die technischen Komponenten, also Spoiler, Reifen etc., ja direkt auf das Fahrverhalten aus. Wenn du dir also einen riesigen Heckspoiler montierst, aber an der Front nichts veränderst, lässt sich der Wagen nicht mehr so gut fahren. Das macht aus physikalischer Sicht wenig Sinn, und das Spiel erkennt das.

***XBG: Erzähl uns was über die Online-Features. Man kann seinen Wagen verwetten?***
***Jim:*** Absolut! Du kannst im Karriere-Modus Monate an Zeit und Tausende von Dollar in deinen Wagen stecken, um ihn aufzubauen und aufzuwerten. Diesen Wagen kannst du dann online gegen deinen Gegner als Wetteinsatz nehmen. Wenn du gewinnst, bekommst du seinen Wagen – wenn du verlierst, ist dein Baby futsch. Für immer. So ein hochgezüchtetes Auto ist ja auch eine sehr persönliche Sache und sagt viel über den Besitzer aus. Wenn du also mit einem pechschwarzen Power-Schlitten antrittst und gegen einen kleinen Fiat Punto verlierst, wird dich das nicht glücklich machen. (grinst)

***XBG: Und was macht man dann offline im Karriere-Modus, wenn man kein Auto mehr hat?***
***Jim:*** Die Garage hat Platz für 55 Wagen. Du kannst dort auch zwei gleiche Wagen halten, für den Fall, dass du mal einen verlierst. Ein einziges Auto wird ohnehin nicht ausreichen. Es gibt so viele verschiedene Rennarten und Umgebungen, dass du schon für bestimmte Rennen bestimmte Wagentypen brauchst.

***XBG: Nun gibt es ja schon gute Rennspiele dieser Art – die Rede ist natürlich von* Need for Speed Underground. *Was macht* Juiced *deiner Meinung nach anders oder besser?***
***Jim:*** *Juiced* hat viele Simulationsaspekte, ein sehr ausgefeiltes Physik-Modell. Wir haben auf der einen Seite das Geschwindigkeitsgefühl eines *NFSU*, auf der anderen Seite den Simulations-Anspruch eines *Gran Turismo*. Und das alles auch online.

***XBG: Alles klar, vielen Dank für das Interview!***

**Vertrieb:** ..... THQ
**Hersteller:** ..... Juice Games
**Genre:** ..... RSP
**Erhältlich:** ..... Mai 2005

**Ersteindruck:** Grellbunter Straßenracer mit Simulations-Anspruch.

**Fertig:** start — release

**Tendenz:**

0% — 100%

# PARIAH

## Der Hype um Halo 2 ist vorbei. Zeit für einen neuen ScFi-Shooter!



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Pariah bemüht sich um Abwechslung.



Warum sind Zukunftsvisionen eigentlich immer so düster und ungemütlich?

Im Jahre 2520 haben die Menschen wenig zu lachen, denn ihr einstiger Heimatplanet Erde ist eine einzige große Strafkolonie. Mit allerlei üblen Gesellen, die üble Dinge anstellen – zum Beispiel üble Experimente, die gerne mal übel in die Hose gehen. Einzige Überlebende dieser Missversuche ist Karina J., die durch ein Virus verseucht und deshalb als Sicherheitsmaßnahme tiefgefroren wurde. Das reicht den Behörden aber nicht, sie beabsichtigen den Einsatz einer Atombombe – um ganz sicher zu gehen. Ihr spielt den fix und fertigen, drogensüchtigen Doktor Jack Mason, der äußerst unfreiwillig auf der Erde landet. Euer Job ist es,



Mit einem ausgereiften Physikmodell kann man "Dinge" lustig durch die Gegend schleudern.



Brennende Fahrzeuge bieten nicht unbedingt die sicherste Deckung. Aber was will man machen?



So eine Energiekanone vermeidet Ärger. Die brennt sich durch Gestein wie durch Butter.

## Multiplayer

Ego-Shooter sind ohne ausgereifte Multiplayer-Modi ja nur die Hälfte wert (hören wir da jemanden "*Riddick!*" schreien?) *Pariah* bietet die ganze Bandbreite: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Assault – stolze 16 Spielmodi soll es insgesamt geben, allesamt auch online oder allein gegen Bots spielbar. Zuzüglich Koop-Modus, der nicht nur klassisch im Splitscreen, sondern auch per System Link oder halt über Xbox Live bestritten werden kann. Eine Rarität im Konsolenbereich ist ein Karteneditor, mit dem ihr eure eigenen Multiplayer-Maps kreiert. Die Bedienung wurde dabei möglichst einfach gehalten und an die Controller-Steuerung angepasst: Ihr wählt aus Symbolen eine Aktion aus und bewegt mit dem Joystick den Curser über das Areal, um z.B. Terrain zu heben und zu senken oder Gebäude und andere Objekte zu platzieren. Der Speicherverbrauch dieser Karten ist sehr sparsam, so dass sie auch problemlos an Online-Freunde weitergegeben werden können.



Karina – oder Subjekt B, wie sie genannt wird – zu befreien und von diesem Höllenplaneten zu verschwinden.

Klar, dass solch ein postapokalyptisches Szenario nicht für ein lustiges Jump'n'Run taugt, sondern für einen knallharten Ego-Shooter. Da sitzen mit Digital Extremes auch die richtigen Leute an den Rechnern, waren sie doch in der Vergangenheit stark an den *Unreal*-Spielen beteiligt. Doch einfach Knarre durchladen und drauf los ballern, ist nicht drin – schließlich seid ihr Arzt und kein Killer. So müsst ihr eure Waffen erst einmal finden und zu benutzen lernen. Ihr eignet euch im Laufe des Spiels aber ein stattliches Arsenal an, von der einfachen Handfeuerwaffe über Granatenwerfer bis zum Plasmagewehr. Mit so genannten Weapon Energy Cores (WECs) könnt ihr eure Waffen aufwerten und ihnen zusätzliche Funktionen verleihen. Zum Beispiel ein Zielfernrohr aufs Gewehr schrauben oder zusätzliche Munitionstypen installieren. Die WECs sind aber nicht nur auf Waffen beschränkt, sondern können unter anderem auch euer Schutzschild verstärken oder eure Laufgeschwindigkeit erhöhen.



**Viel Bewegung an der frischen Luft soll ja gesund sein, sagen Ärzte. Ob Dr. Mason das auch so sieht?**

## Gefangen auf der Erde

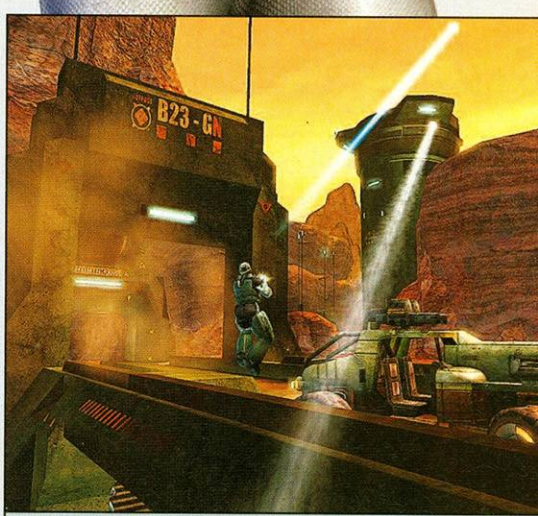
Ein ausgereiftes technisches Grundgerüst ("Engine") ist bei aktuellen Spielen unerlässlich. Mit der *Unreal 2*-Engine unter den Füßen steht Pariah schon mal auf sicherem Boden. Sie sorgt für klasse Texturen, fette Spezialeffekte und aufwändige Innen- und Außenareale. Verstärkung gibt es durch die Havoc-Engine, die seit Jahren Standard für realistische Physik ist und spätestens mit *Half-Life 2* zu Weltruhm gelangte. So kann in *Pariah* die Umgebung aktiv in das Kampfgeschehen einbezogen werden: Explodierende Fässer sind ja ein alter Hut, heutzutage werden gleich ganze Wände oder Gebäude gesprengt, um mit umherfliegenden Trümmerteilen die Feinde aus der Deckung zu vertreiben. Wenn dann noch eine gute Gegner-KI dazu kommt, müsst ihr euch selbst vor solchen Gemeinheiten in Acht nehmen.

Die Singleplayer-Kampagne verspricht einiges an Abwechslung: Wenn ihr euch nicht gerade zu Fuß durch die Gegend ballert, nehmt ihr in einem von acht Fahrzeugen Platz und liefert euch Verfolgungsjagden mit feindlichen Kräften. An anderer Stelle fliegt ihr ein Raumschiff und neben euch fliegt ein zweites Raumschiff voller Gegner. Euer Ziel ist, das feindliche Schiff zu übernehmen – hierfür müsst ihr zunächst das Schutzschild zerstören, anschließend mit der Sniper Rifle die Besatzung eliminieren und schließlich auf das Schiff hinüber springen. *Pariah* hat viel vor, tritt aber gegen starke Konkurrenz an. Doch wer weiß, vielleicht wird man es bald in einem Atemzug mit *Halo* und *Riddick* nennen… ***(SRÖ)***





**Gefängnisse sind in der Regel gut bewacht. In diesem Fall betrifft es den ganzen Planeten.**




**Fahrzeuge sind zwar schneller, aber auch unflexibler. Mitunter ist es zu Fuß dann doch praktischer.**

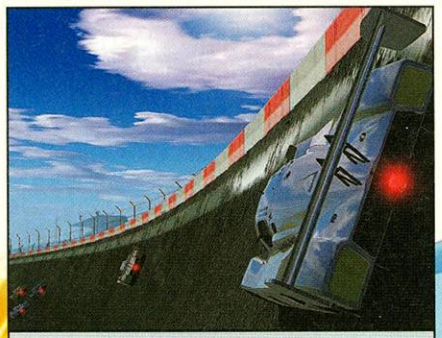
**Vertrieb:** ..... Flashpoint
**Hersteller:** ..... Groove Games
**Genre:** ..... EGO
**Erhältlich:** ..... 03.05.2005

**Ersteindruck:** Finstere Zukunftsvision mit starker Technik und Multiplayer-Schwerpunkt.

**Fertig:** start — release

**Tendenz:**

0% — 100%



In Hochgeschwindigkeitskursen mit Steilkurven könnt ihr eure Flitzer bis ans Limit treten.

# WORLD RACING 2

## In Teil zwei unserer Preview-Serie schauen wir uns die Technik genauer an.

Lassen wir zunächst einmal ein paar Zahlen sprechen: Wie zuvor gibt es keine fest abgegrenzten Strecken, sondern frei befahrbare Areale, deren Gesamtgröße etwa fünf Quadratkilometer beträgt. Dadurch ist *World Racing 2* von den Ausmaßen her minimal kleiner als der Vorgänger, wodurch aber mehr Objekte und Details im Speicher untergebracht werden konnten. Der Fuhrpark besteht derzeit aus 40 lizenzierten Wagen von 16 Herstellern – eine unverbindliche Angabe, die sich bis zum Release durchaus noch vergrößern kann. Hauptschwerpunkt liegt auf VW-Fahrzeugen, als weitere Lieferanten sind neben Mercedes unter anderem AC, Irmscher, Noble, Pagani, PGO, Rinspeed, Skoda, Westfield und Wiesmann enthalten. Für den Otto Normalfahrer nicht unbedingt die Allerweltsmarken, im Motorsport-Bereich aber keine Unbekannten.

### Weniger ist mehr

Thematisch gibt es vier Locations: Ägypten, Hawaii, Italien und Miami, jeweils mit 16 Rennen.



Macht doch nicht das schöne Auto kaputt! Da blutet einem ja das Herz...



Auf öffentlichen Straßen müsst ihr auch den normalen Straßenverkehr beachten.

### Aus erster Hand

Damit die Fahrzeuge möglichst echt aussehen, ist umfassendes Datenmaterial der realen Vorbilder erforderlich. Auf diesen Fotos seht ihr Abgesandte von TDK und Synetic beim Rennwagenhersteller Wiesmann, um dort die heißen Ofen zu fotografieren und sich technisches Know-How zu verschaffen.





Zusätzlich sorgt das Racecenter mit seinen elf Rennkursen und diversen Hochgeschwindigkeits- und Offroad-Strecken für sportliche Rennatmosphäre. Wechselhaftes Wetter wie beim Vorgänger wird es nicht mehr geben, wohl aber wechselnde Tageszeiten (außer nachts). Wie bereits erwähnt, wurde der Detailgrad erhöht: Gerade an solchen Urlaubsorten ist deutlich mehr Vegetation sichtbar, kleinere und "schwächere" Objekte wie Schilder, Absperrungen oder Straßencafés lasen sich auch nach Herzenslust umnieten. Wo Teil eins zwar eine enorme Sichtweite bot, die aber ihren Grund in der teilweise kargen Landschaft hatte, ist Teil zwei deutlich dichter besiedelt. Nicht nur mit größeren Bauwerken, sondern auch mit "lebenden" Objekten, zum Beispiel Straßenverkehr, Flugzeuge oder Kamele am Straßenrand. Auch beim Schadensmodell fängt es mit Kleinigkeiten an: Bevor euch die Motorhaube um die Ohren fliegt, werden erst Schlammspritzer, Wüstenstaub oder Kratzer auf den Lack gepinselt.

Kleiner Wehrmutstropfen am Ende: Einen Multiplayer-Modus über Xbox Live wird es nicht geben. Laut Hersteller Synetic wäre das einfach zuviel Arbeitsaufwand und für ein kleines Team von neun Leuten dann doch ein paar Nummern zu groß. Download-Content in Form von weiteren Wagen ist aber nicht ausgeschlossen. Weitere Schwierigkeiten, speziell bei der Xbox-Version, lassen wir die Jungs mal am besten selbst erläutern. ***(SRÖ)***



**Dank Polizeistreifen und anderen alltäglichen Dingen kommt Leben in die City!**



**Während des Rennens könnt ihr die hübsche Umgebung kaum bewundern.**

## "Konkurrenz belebt das Geschäft!"

**Lead Programmer Michael Bittner (l.) und Product Manager Andreas Leicht standen uns wieder bereitwillig Rede und Antwort.**

***XBG:* World Racing 2 *kommt ja für Xbox, PS2 und PC. Mit welchen technischen Schwierigkeiten habt ihr bei der Xbox-Version zu kämpfen und wie löst ihr sie?***
***Michael:*** Die Hauptprobleme sind immer wieder akuter Speichermangel und eine schwächere CPU als auf derzeit üblichen PCs. Was den Speichermangel anbetrifft, können wir nur alle Features prüfen. So wird zum Beispiel überprüft, ob es wirklich nötig ist, gerade diese oder jene Textur für eine 640x480 Auflösung noch so groß abzulegen. Ansonsten sind die Programmierer gefragt, bestimmte Teile einfach etwas eleganter oder effizienter umzusetzen, und jedes verbrauchte Byte mehrfach umzudrehen... Was die schwächere CPU anbetrifft, hilft einfach nur optimieren, umstrukturieren oder einfach effizienter schreiben.

***XBG: Wenn man ein Rennspiel entwickelt wo fängt man an? Erst die Strecken? Oder erst die Fahrphysik? Oder alles gleichzeitig?***
***Andreas:*** Da es sich bei *World Racing 2* um eine Weiterentwicklung handelt, ist auch schon eine Basis vorhanden, in diesem Fall *World Racing 1*. Somit kann eigentlich alles gleichzeitig beginnen. Anders sieht es natürlich aus, wenn man bei Null anfängt. Hier werden theoretische Gebilde, die sich unsere kreativen Leute ausgedacht haben, aus allen Bereichen, also von Programmierern, Grafikern, Soundern beleuchtet und auf Machbarkeit überprüft. Ist man sich einig, wie das Spiel in der Theorie nachher aussehen soll und wie man es praktisch umsetzen kann, begibt sich jeder an seine eigentliche Arbeit. Es entstehen dann die ersten Tools, zum Beispiel Editoren für Landschaften, Objekte usw., bis man nach einiger Zeit einen Prototypen entwickelt hat. An diesem wird dann die Theorie in der Praxis erprobt, ggf. Verbesserungen erstellt oder dieser auch vernichtet und man erstellt einen neuen Prototypen, weil der erste nicht wirklich funktionierte. So entsteht nach und nach das komplette Spiel.

***XBG: Lasst ihr euch während der Entwicklung von anderen Veröffentlichungen beeinflussen, so von wegen "Mist, das haben die in Spiel XY besser hingekriegt, das können wir jetzt so nicht mehr machen"?***
***Andreas:*** Natürlich gibt es solche Momente, ganz nach dem Motto "Konkurrenz belebt das Geschäft!". Jeder versucht immer die beste Grafik, die beste Idee, die beste KI, einfach das beste Spiel zu machen. Wenn ein anderes Spiel etwas besser macht, als man es selber vorgesehen hat, so rauchen die Köpfe, ob und wie man selber die Latte noch ein Stückchen höher legen kann, um diese dann noch zu überspringen. Das gelingt nicht immer, aber eben oft.

***XBG: Wie weit ist das Spiel schon im Kopf bzw. auf Papier "fertig", bevor es an die Programmierarbeit geht? Wie viel wird während des Entwicklungsprozesses geändert?***
***Andreas:*** Grundsätzlich "lebt" die Entwicklung vom ersten bis zum letzten Tastenanschlag und ist ständigen Änderungen durch innere und äußere Einflüsse unterworfen. Trotzdem versucht man natürlich, soviel wie möglich vorher auf Papier zu fixieren, um eine solche Entwicklung auch planen zu können. Wobei sich die planbaren Anteile deutlich zwischen Neu- und Weiterentwicklung unterscheiden. Ein wirklich neues Spiel ist, zumindest bis zur Fertigstellung des Prototypen, maximal zu einem Viertel fertig. Erst danach weiß man, was die neue Engine oder die neuen Features zu leisten in der Lage sind und man kann sich Gedanken über "mehr" machen. Basiert ein neues Spiel, wie nun *World Racing 2*, direkt auf dem Vorgänger, so lässt sich deutlich mehr auf dem Papier fixieren. Hier sind Inhalte und neue Feature bereits zu 90% oder mehr festgelegt.

***XBG: Wie eng arbeitet ihr mit den Autoherstellern zusammen? Wie weit habt ihr Zugriff auf (exklusives?) Datenmaterial?***
***Andreas:*** Die Zusammenarbeit ist sehr eng. Nur durch gutes Material lassen sich die Automodelle entsprechend hochwertig umsetzen. Dies gilt natürlich auch für exklusives oder geheimes Material. Ich glaube, ich habe schon mehr "Verschwiegenheitsklauseln" bei Autoherstellern unterschrieben, da ich Datenbeschaffungen an Prototypen machen musste, als ich Verträge mit Entwicklungsabteilungen bei Hardwareherstellern von Grafikkarten oder anderer Hardware unterschrieben habe.
***XBG: Vielen Dank und bis zum nächsten Mal!***




**Vertrieb:** ..... TDK
**Hersteller:** ..... Synetic
**Genre:** ..... RSP
**Erhältlich:** ..... Q3/2004

**Ersteindruck:** Deutlich verbesserter Allround-Racer "Made in Germany".

**Fertig:** start — release

**Tendenz:**

0% — 100%

# MEDAL OF HONOR

## European Assault



Attacke auf die deutsche Werft in St. Nazaire. Bomben schafften es nicht, nun muss ein Kommando ran.



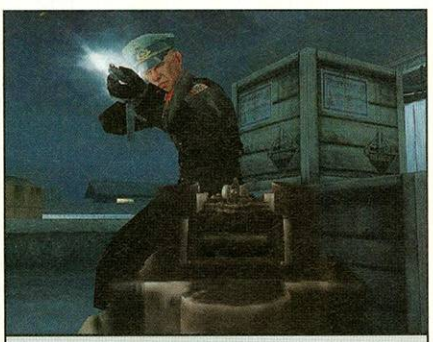
Die Havoc-Engine für realistisches Kriegsgefühl. Dächer explodieren physikalisch korrekt.

### Hunde, wollt ihr ewig leben?

Längst tobt unter der Entwicklerzunft ein Shooter-Krieg. Einstige Großmächte wie *Medal of Honor* oder *Call of Duty* müssen sich dem Newcomer *Brothers in Arms* geschlagen geben. EA bläst zum Angriff und möchte nun die Briten in den Vordergrund rücken. Produzent Chris Cross ist der Meinung, die Konkurrenz von Ubisoft (*Brothers in Arms*) und Activision (*Call of Duty*) verschweige einen wichtigen Teil des Zweiten Weltkriegs: "Die Zeit des Krieges, in der Großbritannien sich der Wehrmacht alleine gegenübersah wollen wir mit *European Assault* stärker beleuchten." Dieses Vorhaben geht man in Los Angeles wacker an. Als US Army Leutnant (ganz ohne Amerikaner geht es scheinbar doch nicht) William Holt wohnt ihr dem Versuch bei, den deutschen Marine Stützpunkt St. Nazaire 1942 im besetzten Frankreich zu zerstören. Als Teil eines historisch 600 Mann umfassenden britischen Spezialkommandos lernt ihr auch sofort die neuen Teamfähigkeiten der *European Assault*-KI kennen. Ihr dürft entscheiden, ob ihr euren Recken Befehle geben wollt oder nicht. Die KI soll aber in soweit clever genug sein, auch eigenständig sinnvolle Aktionen auszuführen. Sowohl eure Truppe, als auch die Feindes soll Squad-basiert agieren. Dadurch sollen sich realistische Gefechte entwickeln. Bisher war es in Spielen meist so, dass der Feind sich gezielt die Figur des Spielers vorknöpfte und dessen Kameraden weitgehend ignorierte. Insgesamt will man auch viel Freiraum beim Lösen der gestellten Aufgaben lassen. Vor einer Mission wählt ihr, wie ihr den Auftrag in etwa angehen wollt. Während des Einsatzes dürft ihr die Planung zwar noch geringfügig ändern, doch fürs "gute Gelingen" solltet ihr euch zumindest grob an das Programm halten.



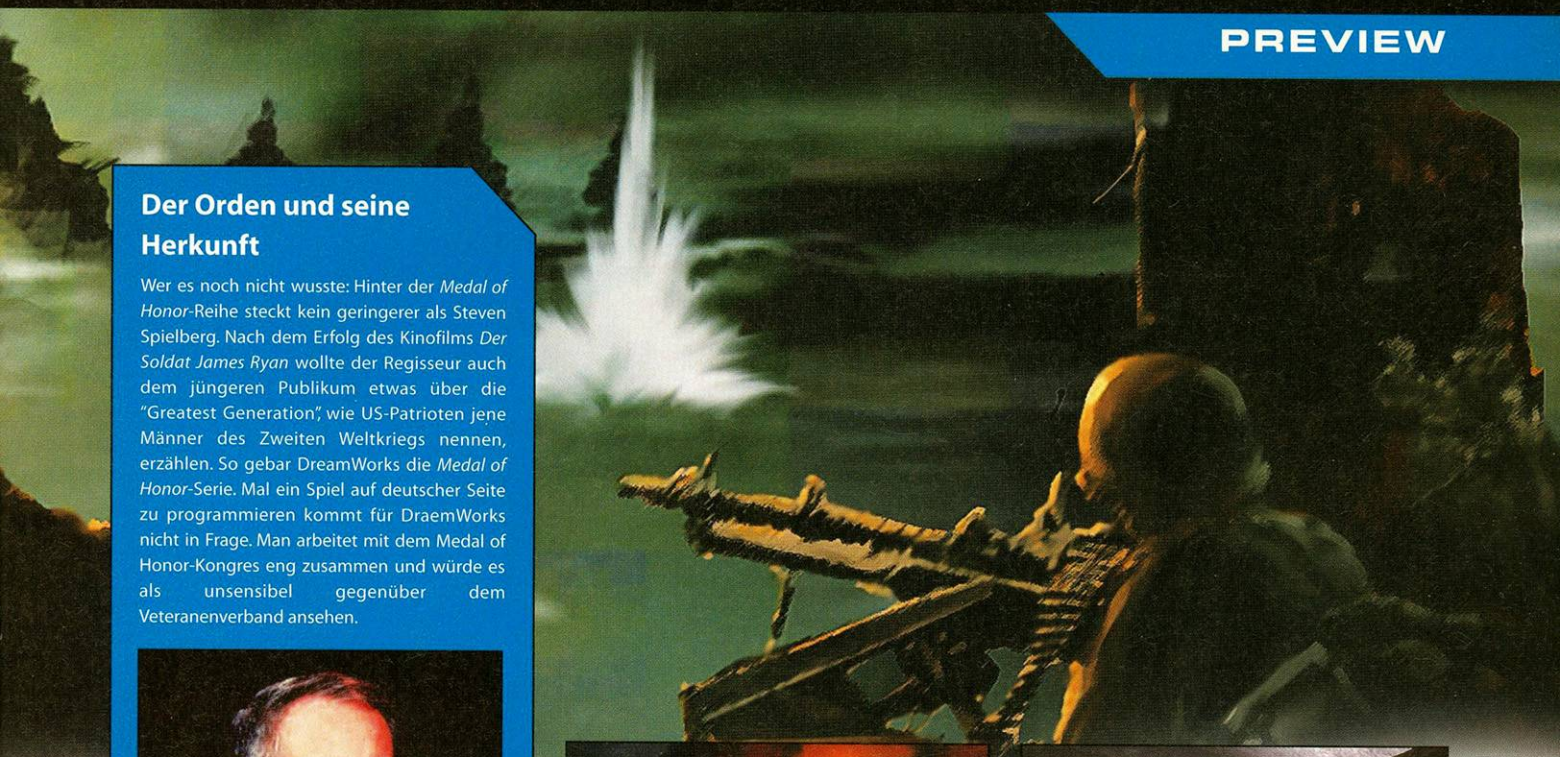
Ihr seid nie alleine unterwegs. Eurer Trupp reagiert auf Befehle, agiert aber auch alleine clever.



Dieser Herr ist sehr zäh. Hinterlässt nach seinem Ableben eine begehrte Karte, die ihr sammelt.

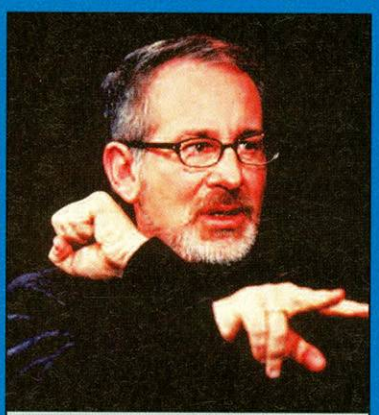


Das Laufen über ungeschütztes Feld ist seit jeher ein gefährliches Unterfangen.



## Der Orden und seine Herkunft

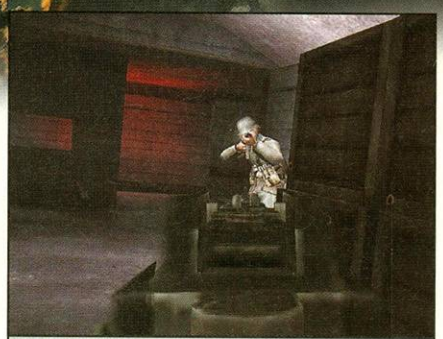
Wer es noch nicht wusste: Hinter der *Medal of Honor*-Reihe steckt kein geringerer als Steven Spielberg. Nach dem Erfolg des Kinofilms *Der Soldat James Ryan* wollte der Regisseur auch dem jüngeren Publikum etwas über die "Greatest Generation", wie US-Patrioten jene Männer des Zweiten Weltkriegs nennen, erzählen. So gebar DreamWorks die *Medal of Honor*-Serie. Mal ein Spiel auf deutscher Seite zu programmieren kommt für DraemWorks nicht in Frage. Man arbeitet mit dem Medal of Honor-Kongres eng zusammen und würde es als unsensibel gegenüber dem Veteranenverband ansehen.



**DreamWorks-Inhaber Steven Spielberg.**



**Dicke Explosionen beeindrucken doch so ein wackeres, britisches Kommando nicht.**



**Kimme, Korn und... ob European Assault auf ein Fadenkreuz verzichtet, ist noch unklar.**

## Heldenhaft

Interessant klingt auch die Möglichkeit, entscheiden zu dürfen, welchen Truppenteilen ihr euch anschließen wollt. Auf dem Schlachtfeld wuseln Scharfschützen, Pioniere und Artilleristen. Entsprechend gestaltet sich dann auch der Kampf. Hier kommt übrigens die viel gerühmte Havoc-Physikengine zum Einsatz. Allerdings nicht, um allerhand Gerümpel herumfliegen zu lassen, sondern um noch mehr Authentizität ins Spiel zu bringen. Fahrzeuge sollen realistisch bremsen und Granaten glaubhafte Krater sprengen. Doch bei all dem Realismus bleibt *Medal of Honor: European Assault* noch immer Videospiel. Ja sogar mehr Videospiel als die Konkurrenz. Im Spiel dürft ihr eure Heldenhaftigkeit entfesseln. Das so genannte Rally-O-Meter zeigt euch an, wann ihr besonders kühn und tapfer wart. Ist diese Anzeige gefüllt, seid ihr für eine Zeitlang nahezu unverwundbar und könnt außerordentlich heroisch den Abzug eurer Waffe ziehen. Wie dieses interessante Feature genau aussehen wird, wollte Cross nicht verraten. Das zweite zutiefst videospielerische Element werden richtige Bosskämpfe sein. Dabei müsst ihr gegen die Anführer berüchtigter deutscher Eliteverbände antreten. Ein jeder niedergemachter Strolch hinterlässt eine Nemesis-Karte. 36 Stück sollen es letztlich sein. Habt ihr alle gesammelt, soll es dafür eine noch geheime Überraschung geben.



**Die Grafikengine versucht, Licht und Schatten stimmungsvoll umzusetzen. Sehenswert!**

## Salut, Manon!

Bevor wir es vergessen: Ihr trefft im Spiel auch auf alte Bekannte. Wer schon die indizierten Teile auf der alten PlayStation gespielt hat, wird die kurvige Französin Manon noch kennen. Sie wird euch im Laufe eurer Mission begegnen und begleiten. Grafisch ist zum Ende der aktuellen Konsolengeneration kein Riesenschritt mehr zu erwarten. *Medal of Honor: European Assault* sieht solide aus. Nicht mehr, nicht weniger. Mehr kann und sollte man von einem Multiplattformtitel auch nicht erwarten.

**Vertrieb:** ..... EA
**Hersteller:** ..... EA Games
**Genre:** ..... Ego-Shooter
**Erhältlich:** ..... 2005

**Ersteindruck:** European Assault dürfte *Rising Sun* deutlich überflügeln.

**Fertig:** start — release

**Tendenz:**

0% — 100%

# BATMAN BEGINS

## Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Niemand wird zum Superhelden geboren. Okay, außer Superman vielleicht, der kommt bekanntlich vom Planeten Krypton. Aber ein Batman muss erst einmal mit seiner Rolle als schwarzer Ritter zurechtkommen. Vor allem in der Anfangsphase geht noch einiges schief, sowohl was Ausrüstung und Kampftechnik als auch die Selbstdisziplin betrifft. Batmans mächtigste Waffe ist aber eine ganz andere: Angst.

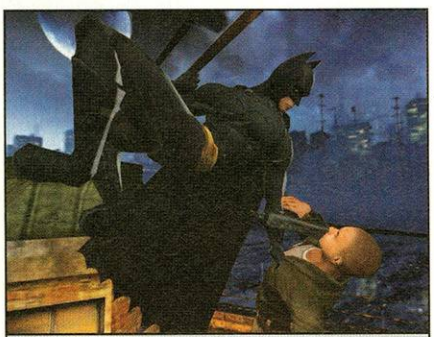
Normalerweise soll ja der Spieler Angst vor seinen virtuellen Feinden bekommen. In *Batman Begins* hingegen haben die Computergegner Angst vor euch! Wenn da plötzlich ein Fledermausmann aus dem Schatten schreitet und seine Flügel ausbreitet, rutscht so manchem Kriminellen das Herz in die Hose. Mit zittrigen Händen kann er dann nicht mehr richtig zielen und verhält sich auch sonst eher panisch denn konzentriert. Taktischer Vorteil für euch, denn so könnt ihr die Gauner leichter K.O. schlagen (denn merke: Batman tötet nicht!) und sie zwecks Informationsgewinnung nach Batman-Manier verhören. Die Handlung wird dabei den Schlüsselpunkten des Films folgen, im Spiel aber noch weiter in die Tiefe gehen und z.B. eine ausgiebige Erkundung Gotham Citys ermöglichen.

### Dark City

Apropos: Batmans Heimatstadt ist selbst am Tage stellenweise sehr dunkel, und dass Mr. Wayne ein schwarzes Kostüm trägt, hat natürlich auch seinen Grund. Denn lange, bevor der Begriff "Stealth" überhaupt erfunden wurde, huschte Batman schon von einer dunklen Ecke zur anderen. Bei den Entwicklern von Eurocom sitzen für diese Batman-Filmumsetzung auch die richtigen Leute an den Hebeln: Autor und Produzent gaben früher bei Ubisofts *Splinter Cell* den Ton an, weitere Mitarbeiter wirkten u.a. bei *Die Rückkehr des Königs* und *Chronicles of Riddick* (Xbox) mit. Die Action soll aber auch nicht zu kurz kommen: Bruce Wayne ist bekanntlich Nahkampfexperte, seine Ausrüstung (Batarangs, Batcape, Grappling Hook etc.) gibt ihm Bewegungsmöglichkeiten, die seine Gegner nicht haben. Ob und in welcher Form auch das neue, alte Batmobil zum Einsatz kommt, werden wir dann im Sommer sehen, wenn *Batman Begins* zeitgleich zum Kinostart in die Läden kommen soll. ***(SRÖ)***



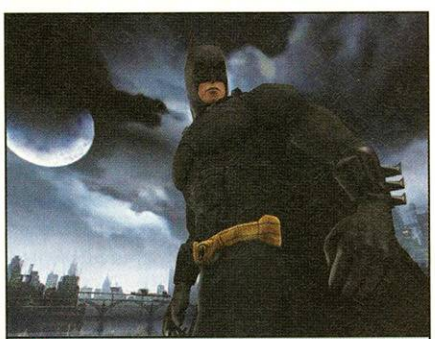
**Fliegen kann Batman zwar nicht, aber immerhin galant von einem Dach zum anderen gleiten.**



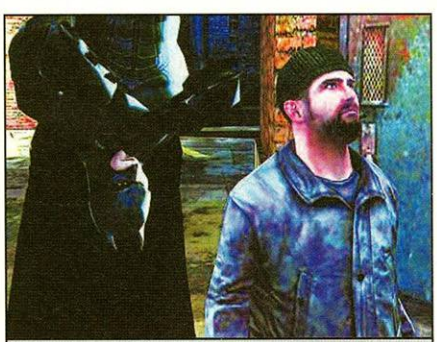
**Um an Informationen zu kommen, hat Batman so seine eigenen Verhörmethoden.**



**Buh! Ich bin's, die Fledermaus! Und wenn du nicht ganz schnell verschwindest, gibt's Haue!**



**Schwarze Wolken, schwarze Häuser, schwarzer Mann. Ist Batman etwa ein Gruftie?**



**Wenn der Knabe sich gleich umdreht, wird er sein schwarzes Wunder erleben!**

**Vertrieb:** ..... EA
**Hersteller:** ..... Eurocom
**Genre:** ..... ACT
**Erhältlich:** ..... Q3/2005

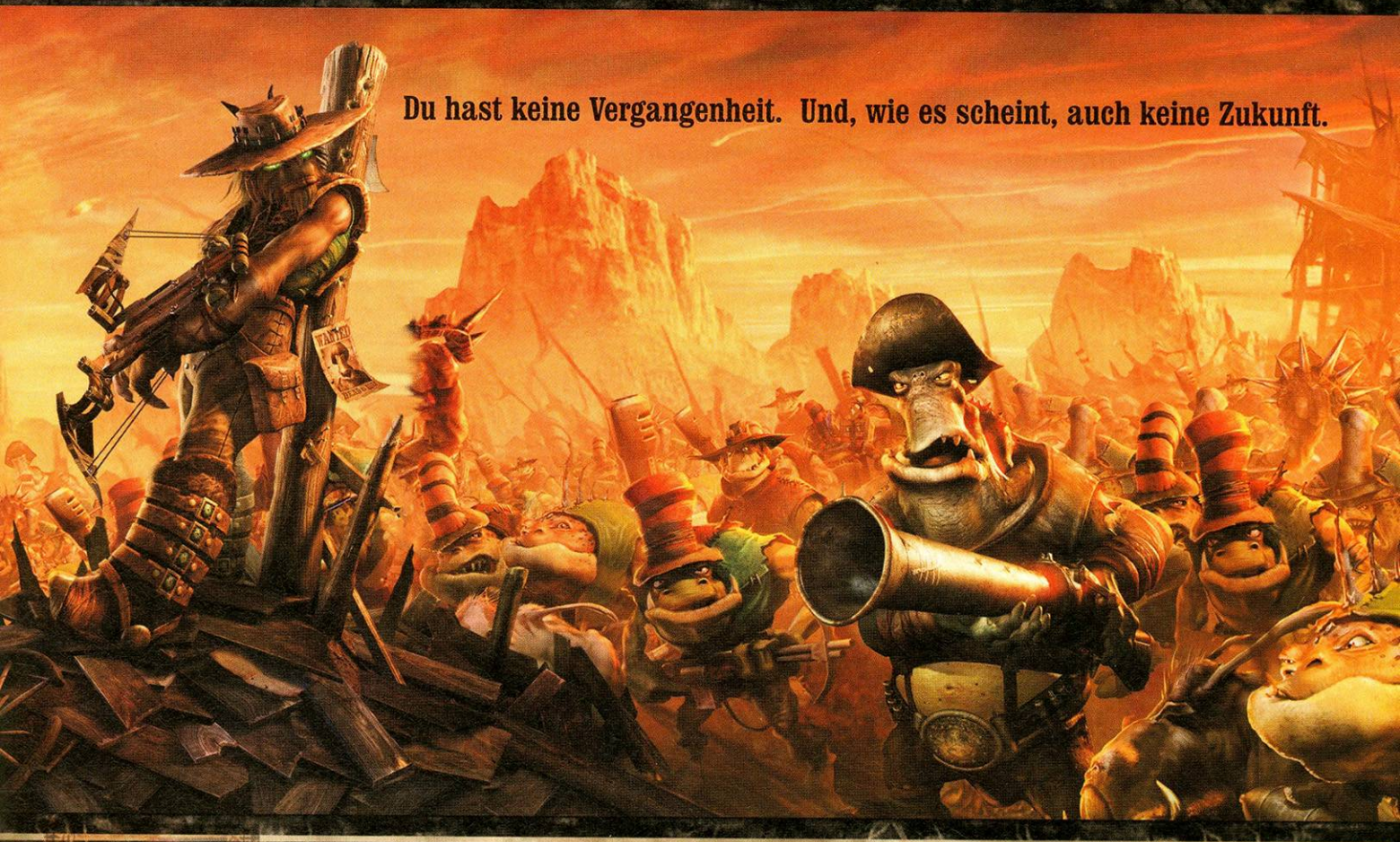
**Ersteindruck:** Dunkel, kalt und Angst einflößend – so wollen wir ihn sehen!

**Fertig:** start — release

**Tendenz:**

0% — 100%

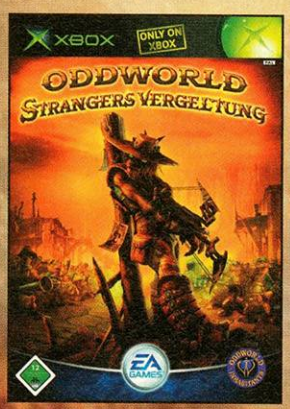
ODDWORLD INHABITANTS




# ODDWORLD
## STRANGERS VERGELTUNG™

Du bist der Kopfgeldjäger mit dunkler Vergangenheit.
Durchstreif die Stadt, jag deine Beute mit der Armbrust und kassiere das Kopfgeld.
Schnür deine Stiefel – es ist an der Zeit, dir einen Namen zu machen und Oddworld zu befreien.

Die Jagd beginnt unter: oddworld.eagames.de






Ein Shooter der etwas anderen Art. Wechsel zwischen erster und dritter Person, je nachdem ob du schießt oder prügelst.

Bekämpfe deine Gegner mit lebendiger Munition wie Fuzzles, Flederbomben oder Stechbienen - Schmerzen bedeuten sie alle, aber jede auf ihre Weise.

XBOX

EA GAMES
Challenge Everything™

© 2005 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Oddworld Stranger's Wrath and the Oddworld Logo are trademarks or registered trademarks of Oddworld Inhabitants in the US and/or other countries. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

# CONKER: Live & Reloaded

Microsoft muss ja immenses Vertrauen in Rare haben. Für 375 Mio. Dollar wurde das Entwicklerteam bereits 2002(!) von Nintendo weggekauft, außer dem mittelprächtigen *Grabbed by the Ghoulies* haben sie auf der Xbox aber noch nicht viel vorzuweisen. Dabei ist *Live & Reloaded* bislang "nur" ein Remake des – zweifellos grandiosen – N64-Originals. Was bisher an Demos und bewegten Bildern durchsickerte, ist auf jeden Fall beeindruckend. Drei Dinge stechen besonders hervor: Die grandiosen Lichteffekte, die exzellente Darstellung von Conkers Fell und der hemmungslose Einsatz von Blut. Insbesondere in der Shooter-Sequenz, die dem Film *Der Soldat James Ryan* nachempfunden ist, geht das verrückte Eichhörnchen mit aller Brutalität gegen bärige Tediz vor, schießt Gliedmaßen und Schädeldecken weg und lässt das Blut literweise spritzen. Das war schon auf dem N64 ein Heidenspaß, dank Xbox-Power kommt dieses absurde Gemetzel noch durchgeknallter rüber. Neben der Einzelspieler-Story sind mehrere Multiplayer-Modi geplant, in denen 16 Spieler als Einzelkämpfer oder Team online gegen- oder miteinander antreten. ***(SRÖ)***





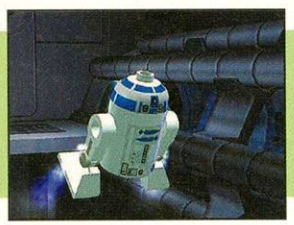
**Vertrieb:** ..... Microsoft
**Hersteller:** ..... Rare
**Genre:** ..... JNR
**Erhältlich:** ..... 2005

**Tendenz:**

0% 100%

# LEGO STAR WARS

Um gleich mal eines klarzustellen: *Lego Star Wars* handelt nur Episode I-III ab, also die neueren drei Filme. Und auch, wenn wir bei *Lego*-Spielen schon rein gewohnheitsmäßig unter den Tisch kriechen, scheint *Lego Star Wars* doch die erfreuliche Ausnahme zu werden. Das liegt zum größten Teil daran, dass das Spiel sich selbst nicht besonders ernst nimmt. Allein die putzige Lego-Darstellung sorgt für breites Grinsen, eine Prise Slapstick-Humor lässt dann sämtliche früheren Lego-Videospielgurken in Vergessenheit geraten. Besonders niedlich: Da Lego-Figuren ja nicht sprechen können, wird die stellenweise dramatische Handlung ausschließlich durch abstrakte Gestik und Mimik erzählt. Das erinnert schon ein bisschen an die Kopffüßler aus früheren 16 Bit-Rollenspielen. Spielerisch gibt es die gewohnte Action-Adventure-Kost: Laufen, springen, kämpfen. Dabei könnt und müsst ihr häufiger die Spielfigur wechseln, wenn die jeweilige Spielsituation spezielle Fähigkeiten erfordert. Obi-Wan und Qui-Gon beispielsweise setzen die Macht ein, R2-D2 hingegen ist bei technischen Schwierigkeiten gefragt. ***(SRÖ)***


**Vertrieb:** ..... Eidos
**Hersteller:** ..... Traveller's Tales
**Genre:** ..... ACT
**Erhältlich:** ..... 22.04.2005

**Bewertung:**

0% 100%

# MOTO GP 3

Es müssen ja nicht immer vier Räder sein. Zwei reichen völlig aus, um ein irrwitziges Geschwindigkeitsgefühl zu erzeugen. Wobei *Moto GP 3* in Sachen Speed noch einen draufsetzt. Das macht das ohnehin recht anspruchsvolle Spiel nicht gerade leichter, weshalb Entwickler Climax sich bemüht, die Steuerung etwas zu vereinfachen. Zwar müsst ihr immer noch Vorder- und Hinterrad einzeln bremsen, doch insgesamt lassen sich die Bikes leichter unter Kontrolle halten. Im neuen Extreme Mode könnt ihr gewonnene Preisgelder einsetzen, um die Leistung eures Bikes zu erhöhen. Im Gegensatz zu *Moto GP 2* werden aber nicht die einzelnen Statuswerte an sich erhöht (Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit etc.), sondern ihr kauft euch neue Komponenten und baut diese in euere Schüssel ein. Quasi eine Art *Gran Turismo* light auf zwei Rädern. Eine weitere wichtige Neuerung ist die Möglichkeit, den Championship Modus auch online gegen 15 weitere Fahrer spielen zu können, egal ob komplett oder nur teilweise. ***(SRÖ)***





**Vertrieb:** ..... THQ
**Hersteller:** ..... Climax
**Genre:** ..... RSP
**Erhältlich:** ..... 10.06.2005

**Bewertung:**

0% 100%

# PSYCHONAUTS

Originalität ist eine seltene Tugend im Videospielbereich, wo die Masse aus Fortsetzungen, Lizenzprodukten und Trittbrettfahrern besteht. Die Story ist schon mal seltsam genug: Der kleine Rasputin (oder kurz: Raz) will Psychonaut werden. Das sind Spezialagenten mit übersinnlichen Kräften, die das Verbrechen buchstäblich von Innen heraus bekämpfen. In einem Ausbildungskamp werden seine Talente geschult, die aufgrund seiner Zirkus-Vergangenheit allerdings noch nicht so ganz ausgeprägt sind. Als klassisches 3D-Jump'n Run erwarten den Spieler viele rätselhafte Situationen, in denen Raz sowohl seine körperlichen als auch seine mentalen Fähigkeiten einsetzen muss. Im Laufe des Spiels taucht Raz in zehn verschiedene Gedankenwelten ein, die wenig Irdisches an sich haben. Humor spielt eine große Rolle in *Psychonauts*: Treibende Kraft hinter dem Spiel ist Tim Schafer, der uns auf dem PC Adventure-Perlen wie *Grim Fandango*, *Vollgas* oder *Day of the Tentacle* bescherte. Bei solchen Referenzen dürfen uns also auf bizarre Charaktere und witzige Dialoge freuen. ***(SRÖ)***





**Vertrieb:** ..... Majesco
**Hersteller:** Double Fine Productions
**Genre:** ..... JNR
**Erhältlich:** ..... Q3/2005

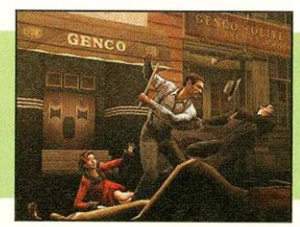
**Tendenz:**

0% 100%

# DER PATE

Das Böse ist immer und überall. Um auch ein Stück vom großen Kuchen des Verbrechens abzubekommen und irgendwann mal den großen Don persönliche kennen zu lernen, startet ihr als Kleingauner im New York de 50er Jahre. In groben Zügen an *GTA* angelehnt, zählen bei der Mafia aber nicht grobmotorische Gewalt, sondern chirurgische Präzision und höchste Loyalität. Auch im organisierten Verbrechen gibt es so was wie einen Ehrenkodex, der zum Beispiel höchste Achtung vor Familienmitgliedern oder Unschuldigen gebietet. Unter Einhaltung solch ungeschriebener Gesetze geht ihr eurem täglichen Geschäft nach: Schulden eintreiben, Banken überfallen, Verfolgungsjagden, hier und da auch mal die Knarre ziehen. EA-typisch wird höchsten Wert auf eine adäquate Film- bzw. Romanumsetzung gelegt: Der atmosphärisch bedrückende Hochhausdschungel dürfte mit seinem hohen Detailgrad die Hardware zu neuen Höchstleistungen herausfordern. Mehr als 20 Schauspieler des Films werden zu hören und zu sehen sein, sogar der legendäre Marlon Brando hat vor seinem Tod im Juli 2004 noch seine Rolle eingesprochen. ***(SRÖ)***






**Vertrieb:** ..... EA
**Hersteller:** ..... Redwood Studios
**Genre:** ..... ACT
**Erhältlich:** ..... Q3/2004

**Bewertung:**

0% 100%

# DRAGON BALL Z: Sagas

Im Gegensatz zu den *Budokai*-Spielen werdet ihr euch in *Sagas* mit eurem Charakter völlig frei durch die 19 Level bewegen können. Zusammen mit ein paar einfachen Rollenspiel-Elementen soll *Sagas* mehr Spieltiefe erhalten, als die bisherigen Prügler. Die Charakterauswahl umfasst Gohan, Goku, Piccolo, Trunks und Vegeta plus fünf weitere, versteckte Charaktere. Jede Figur kann verschiedene Formen annehmen (inklusive Super Saiyan), wodurch sich äußerliche Gestalt und Kampfkraft deutlich verändern. Die Wahl eures Helden bleibt euch jedoch nicht frei überlassen, sondern wird euch durch den Handlungsverlauf vorgeschrieben. In den einzelnen Kapiteln gibt es diverse Aufgaben zu erledigen: Meist müsst ihr diese und jene Gegenstände einsammeln und bestimmte Gegner besiegen, mitunter hängen die Aufgaben aber auch von der Spielfigur und deren Fähigkeiten ab. Größtenteils wird das Gameplay aber darin bestehen, die ganze Umgebung kurz und klein zu kloppen und mit kraftvollen Kombo-Attacken Horden von Feinden zu verhauen. ***(SRÖ)***





**Vertrieb:** ..... Atari
**Hersteller:** ..... Avalanche
**Genre:** ..... ACT
**Erhältlich:** ..... Q2/2004

**Bewertung:**

0% 100%

# CHARTS

- neu
- rauf
- runter
- gleich




Die Charts unseres Partners Amazon gefallen uns wie schon lange nicht mehr. Hier herrscht eine Genrevielfalt durch hochkarätige Vertreter, dass es eine wahre Freude ist. Völlig untypisch für diese Jahreszeit, aber das Spieleangebot ist derzeit einzigartig. *KOTOR II*, *Halo 2*, *Dead or Alive Ultimate*, *Fable* und *NBA Street Vol 3* bieten das Beste aus RPG, Action und Sport.

## Xbox

| | Diese Ausgabe | Letzte Ausgabe | Titel | Vertrieb | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|
| ● | 1 | - | Star Wars: K.O.T.O.R. 2 | Activison | 90% |
| ● | 2 | - | Dead or Alive Ultimate: Live | Microsoft | 91% |
| ▲ | 3 | 10 | Fable | Microsoft | 90% |
| ▼ | 4 | 3 | Halo 2 | Microsoft | 94% |
| ● | 5 | - | NBA Street V3 | EA | 73% |
| ▲ | 6 | 16 | Tom Clancy's Ghost Recon 2 | Ubisoft | 83% |
| ▲ | 7 | 18 | Pro Evolution Soccer 4 | Konami | 89% |
| ● | 8 | - | Amped 2 | Microsoft | 87% |
| ● | 9 | - | Demon Stone | Atari | 80% |
| ▼ | 10 | 7 | Fifa Football 2005 | EA | 84% |
| ▲ | 11 | 15 | Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Ubisoft | 95% |
| ◆ | 12 | 12 | DTM Race Driver 2 | Codemasters | 92% |
| ▼ | 13 | 11 | Star Wars: Battlefront | Activison | 88% |
| ● | 14 | - | Mech Assault 2: Lone Wolf | Microsoft | 83% |
| ● | 15 | - | Sonic Mega Collection Plus | Atari | 71% |
| ▼ | 16 | 1 | Need for Speed Underground 2 | EA | 90% |
| ● | 17 | - | Conflict: Vietnam | Ubi Soft | 80% |
| ● | 18 | - | Spider Man 2 | Activison | 84% |
| ● | 19 | - | Links 2004 | Microsoft | 83% |
| ▼ | 20 | 5 | HdR: Das dritte Zeitalter | EA | 85% |

*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 | Anno 1602 | PC | Sunflowers |
| 2 | Stronghold | PC | FireFly Studios |
| 3 | Civilization | PC | Microprose |
| 4 | Halo | Xbox | Bungie |
| 5 | Fable | Xbox | Lionhead |
| 6 | Age of Empires 2 | PC | Microsoft |
| 7 | Super Mario 64 | N64 | Nintendo |
| 8 | Half-Life 2 | PC | Valve |
| 9 | Doom 3 | PC | id Software |
| 10 | Pikmin | GameCube | Nintendo |

***Markus Obermaier (22), Garmisch-Patenkirchen***

## DVD

**Spitzenreiter: Der Untergang**

Bernd Eichingers Führerbunkerdrama setzt seinen Siegeszug auch auf DVD fort. Wer die letzten Tage Adolf Hitlers eindrucksvoll erleben will, ist hier genau richtig.

| Platz | Titel | Vertrieb |
|---|---|---|
| 1 | Der Untergang (2 DVDs) | Highlight Video |
| 2 | Troja (2 DVDs) | Warner Home |
| 3 | Was das Herz begehrt | Warner Home |
| 4 | Butterfly Effect (2 DVDs) | Warner Home |
| 5 | Höllentour: Die Tour der Helden | Universal |
| 6 | Tim & Struppi Collection (4 DVDs) | Universum |
| 7 | Tatsächliche... Liebe | Universal |
| 8 | Mystery Pack (The Village & Überraschungsfilm) | Amazon.de |
| 9 | Resident Evil: Apocalypse | Constantin |
| 10 | Lara Croft: Tomb Raider I & II (6 DVDs) | Concorde |

*In Zusammenarbeit mit www.amazon.de*

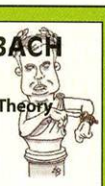
## US-Bestseller

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

| Platz | Titel | Vertrieb |
|---|---|---|
| 1. | Star Wars: Kinghts of the Old Republic II | LucasArts |
| 2. | MVP Baseball 2005 | EA |
| 3. | Major League 2K5 | 2K Sports |
| 4. | Brothers in Arms | Ubisoft |
| 5. | Tom Clancy's Ghost Recon 2 | Ubisoft |
| 6. | Halo | Microsoft |
| 7. | Fight Night Round 2 | EA |
| 8. | Mercenaries | LucasArts |
| 9. | NBA Street Vol. 3 | EA |
| 10. | Star Wars: Republic Commando | LucasArts |

# RED CHARTS

## MARTIN MIRBACH

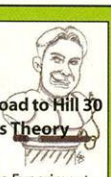


*Spiele Top 3:*

1. Splinter Cell: Chaos Theory
2. Doom 3
3. The Bard's Tale

**Buch:** Puzo: The Last Don
**Film:** Gangs of New York
**CD:** Iommi/Hughes: 1996 DEP Sessions
**Und sonst?** Hat jetzt einen eigenen Radiosender.

## BJÖRN SEUM



*Spiele Top 3:*

1. Brothers in Arms: Road to Hill 30
2. Splinter Cell: Chaos Theory
3. The Bard's Tale

**Buch:** Montarani: Das letzte Experiment
**Film:** Collateral
**CD:** Midtown: Forget what you knew
**Und sonst?** Fasziniert von den technischen Entwicklungen im DJ-Segment.

## BENJAMIN KEGEL

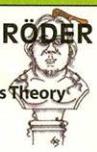


*Spiele Top 3:*

1. The Bard's Tale
2. SNK vs. Capcom: Chaos
3. Splinter Cell: Chaos Theory

**Buch:** Hugh: DOOM – Knee-deep in the Dead
**Film:** Constantine
**CD:** WWE Theme Addict
**Und sonst?** Bard's Tale… SNK/Capcom… hach, Nostalgie!

## STEFAN SCHRÖDER



*Spiele Top 3:*

1. Splinter Cell: Chaos Theory
2. Project Zero 2
3. Cold Fear

**Buch:** Moers: Stadt der träumenden Bücher
**Film:** Constantine
**CD:** Mars Volta: Frances the Mute
**Und sonst?** Versucht's jetzt mal mit Kontaktlinsen.

## TOM GERLACH



*Spiele Top 3:*

1. Sonic Mega Collection +
2. SpongeBob: Der Film
3. Tak 2: Stab der Träume

**Buch:** Cordy: Das Nazareth-Gen
**Film:** Felix, der Hase
**CD:** Kaminfeuer und 101 andere Geräusche
**Und sonst?** Hat sich auch für ein WM-Ticket bewoerben…

## KARSTEN ROHLOFF



*Spiele Top 3:*

1. Cold Fear
2. Brothers in Arms
3. Doom 3

**Buch:** Perry: Resident Evil Stunde Null
**Film:** The Grudge: Der Fluch
**CD:** Darkwell: Conflict of Interest
**Und sonst?** Sympathisiert mit Tempelrittern.

## CHRISTIAN SCHMID



*Spiele Top 3:*

1. Star Wars: Republic Commando
2. The Bard's Tale
3. Doom 3

**Buch:** Wolfgang Hohlbein: Wyrm
**Film:** Constantine
**CD:** Trivium: Acendancy
**Und sonst?** Bereitet die Erde für die Ankunft der äußeren Götter vor.

## 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%**

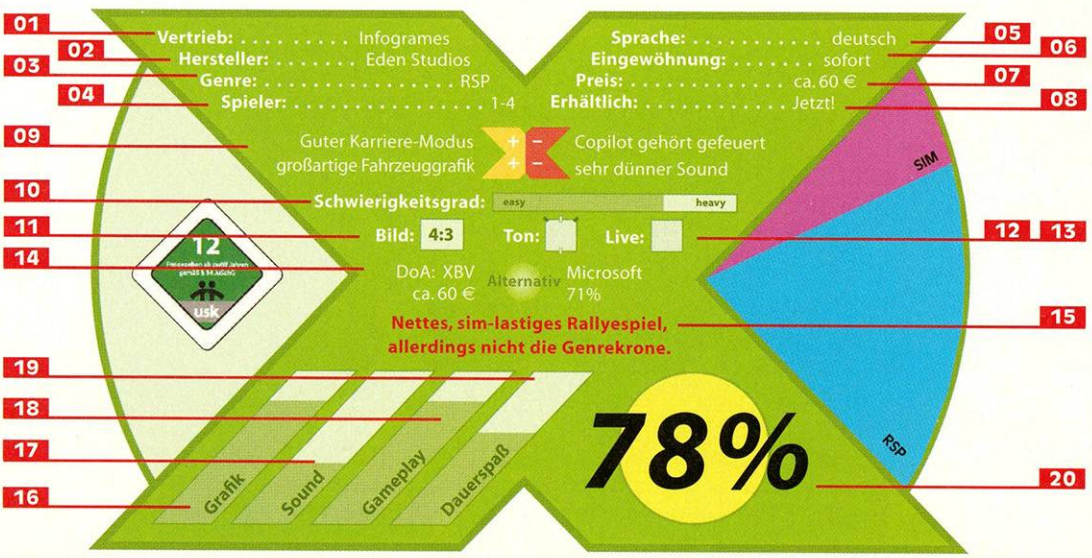
Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Finger weg!

**Unter 10%**

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

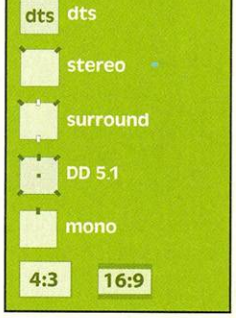
## Was steht in der Box?

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 die maximale (Online-)Spielerzahl an.
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.





Zu zweit **Monster meucheln** macht richtig Laune. Einer leuchtet, einer feuert.



Die **Kettensäge** ist im Spiel. Auch in der Xbox-Fassung knattert sie sich durch Dämonengebein.

# DOOM 3

## Und id ließ Feuer und Schwefel regnen...die Hölle im Test!

Das Warten auf das jüngste Gericht ist unnötig. Es steht am 8. April im Laden, rotiert in einer Xbox und wurde von uns getestet. Anders als vermutet, wurde es nicht von Gott initiiert, sondern von id Software, genauer von Dr. Malcom Betruger, einem unmoralischen Wissenschaftler. Der Forscher, dem nach typisch amerikanischem Humor die Ü-Tüpfelchen fehlen, pfuscht an den Relikten einer untergegangenen Kultur auf dem Marsmond Phobos herum. Jegliche Warnungen in den Wind schießend, stößt der Doc mit seinem Trupp ein Tor zur Hölle auf. Die Situation in Luzifers Reich hat sich auch im Jahr 2145 nicht verändert: Das Dimensionstor spuckt die übelsten Kreaturen aus oder vereinnahmt Stationspersonal, das als wankender Zombiemob fortan seelenlos durch die dunklen Gänge der Anlage schlurft.

Ungefähr zwanzig Minuten vor diesem Vorfall trefft ihr als United Aerospace Corp-Marine auf dem Mond ein. Die Routineuntersuchung abschließend, sollt ihr einen abtrünnigen Wissenschaftler aufspüren, den ihr völlig verängstigt und wirr stammelnd vorfindet. Wenige Sekunden später bricht auch für euch die Hölle los. Per Funk hört ihr die verzweifelten Rückzugsgefechte eurer Kameraden. Schüsse, Schreie, Funkabbruch – willkommen in *Doom 3*. Kurz darauf will euch schon ein Imp an den Kragen. Mit einigen Schüssen aus der Pistole streckt ihr das Feuerball schleudernde Höllenwesen nieder. Etwas Größeres muss her. Eine Shotgun wäre ideal. Wer diesen Gedankengang nachvollziehen kann, hat das Spielprinzip des düsteren Horrorshooters verstanden. Mit Teil drei bleibt id Software dem *Doom*-Gedanken von 1993 treu: Größere Waffen für größere Gegner.

### Ganz ohne Plot geht's nicht

Ganz ohne Plotentwicklung kommt aber auch ein Klassiker wie *Doom* nicht mehr aus. Während ihr euch durch klaustrophobisch enge und noch dunklere Räume schnetzelt,



Manch Dämon ist schwer bewaffnet und feuert **mit Raketen** auf euch.



Spinnengetier ist widerlich. Vor allem in **dieser Größenordnung**.



Doom 3 bietet die **alten Schalterrätsel**. Wirklich anspruchsvoll sind die aber nicht.




## Cut oder Uncut?

Der Gang zum Importhändler ist bei *Doom 3* nicht nötig. Die deutsche Version wird ungeschnitten und ohne Jugendfreigabe in den Regalen stehen. Die Sprachausgabe ist Englisch, die Texte auch. Splattereffekte gibt es nur sehr eingeschränkt zu sehen. Abgetrennte Gliedmaßen fehlen völlig. Eine Indizierung ist aufgrund des USK 18-Stempels sehr unwahrscheinlich, obwohl das Spiel mit dem Erscheinen der PC-Version Gegenstand vieler Gewaltdiskussionen in renommierten Tageszeitungen war.

**Wie schon auf der Packung der PC-Version, wird auch auf der Xbox-Verpackung ein USK 18-Sticker prangen.**

kommt ihr immer wieder an abgemetzelten Kameraden, Forschern oder Computerterminals vorbei, die Daten in Form von PDAs oder E-Mails preisgeben. So erfahrt ihr, ob Betruger seinen Namen zu Recht trägt und wer mit ihm unter einer Decke steckt. Nicht dass diese Fakten wichtig wären, doch sie hüllen das Spiel in ein dünnes Storymäntelchen.

Die Furcht ist in *Doom 3* euer ständiger Begleiter. Verstärkt wird dieser Effekt noch durch einen dunklen Raum samt 5.1.-Anlage. Dann hört ihr das Nerven zerfetzende Grunzen, Trappeln, Schreien und Schnaufen aus jeder Richtung. Hinter jeder Ecke, in jedem Lüftungsschacht und jedem Winkel kann der Tod lauern. Der springt meist in Form einer von über 20 Monsterarten ohne Vorwarnung vor eine eurer Flinten. Dabei können Sekunden über euer Überleben entscheiden. Ein zu Beginn oft unterschätzter Lebensverlängerer ist die Taschenlampe. Damit könnt ihr dunkle Schlupflöcher der Höllenbrut ausleuchten und ausräuchern. Der Clou: Leuchten oder Schießen. Beides zusammen ist nicht möglich. Das ist zwar unrealistisch, doch die virtuelle Todesangst wird so nochmals verstärkt. Außerdem offenbart die Funzel die tödlich schöne Grafik des Spiels. Id Software spielen in *Doom 3* ähnlich clever mit Licht, Schatten und Texturen, wie es Ubisoft in *Splinter Cell Chaos Theory* tut. Es glänzt, flackert und spiegelt – manchmal ist man von einer schönen Textur oder einem hinreißenden Lichteffekt so abgelenkt, dass man gegenwehrlos draufgeht. Übrigens ein gewichtiges Argument, um vom vorhandenen Quicksave Gebrauch zu machen.

## Müdes Leveldesign

*Doom 3* bietet genug Waffen, genug Gegnerarten und viel Spannung, doch eines bietet es nicht: Ein gelungenes Leveldesign. Schnell hat man sich an den vielen verzweigten Gängen statt gesehen. Alles ist grau und schwarz. Da kann eine Textur noch so wundervoll aussehen, sie nervt irgendwann. Zwar hat Vicarious Visions die langatmigen Passagen der PC-Version für die



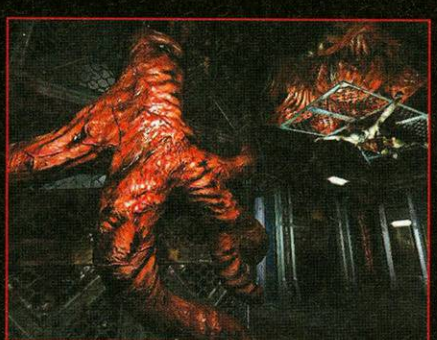

**Wenn ihr gefallene Kameraden findet, solltet ihr diesen ihr PDA abnehmen. Die enthalten wichtige Infos.**



**Insgesamt trefft ihr auf drei Boss-Gegner im Spiel. Vagary ist der erste. Die Riesenspinne arbeitet mit Telekinese.**




**Mutierte Ex-Kameraden entwickeln einen enormen Appetit auf euch. Also, schnell schießen.**



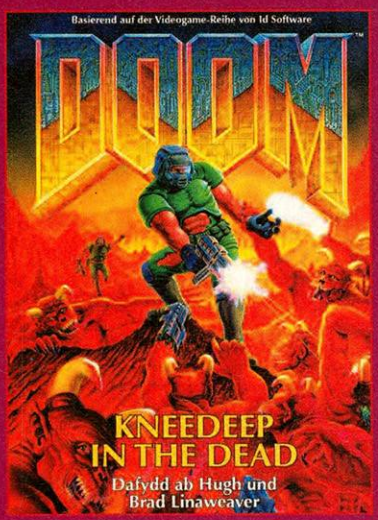
**Die Hölle wächst in die Station hinein. Die Grafikeffekte sind dabei recht beeindruckend.**




**Terminals beinhalten Codes und Nachrichten, die die Geschichte weitererzählen.**

## Doom – Der Roman zum Spiel

Letzte Ausgabe haben wir euch schon eine kleine Leseprobe gegönnt. Diesmal wollen wir euch das Buch auch empfehlen. Die beiden Autoren geben dem bisher unbekannten Marine einen Namen: Corporal Flynn Taggart. Und der wird nach einem Einsatz auf der Erde auf den berüchtigten Marsmond Phobos abkommandiert und wird dort Zeuge des berühmten Unfalls, der das Tor zu Hölle öffnet. Uns gefielen die Inszenierungen, die sich die beiden um die pure Ballerei herum einfallen ließen. Idealer Kompromiss zwischen Videospiel und Literatur. Der Deutschlehrer muss ja nicht wissen, dass es sich bei diesem Werk nicht gerade um Goethe handelt, oder?




| | |
|---|---|
| **Autor:** | Dafydd ab Hugh, Brad Linaweaver |
| **Verlag:** | Dino Panini Verlags GmbH |
| **Internet:** | www.paninicomic.de/videogame |
| **ISBN:** | 3-8332-1207-1, € 9,95 |
| **Erhältlich:** | Februar 2005 |

## Resurrection of Evil

Ein *Doom*-Add on für die Xbox? Nicht unmöglich. Das PC-Add on *Resurrection of Evil* soll neben einer neuen Einzelspielerkampagne auch einen verbesserten Mehrspielermodus enthalten. Die Spieleranzahl soll von vier auf acht erhöht werden. Außerdem soll nun auch die doppelläufige Shotgun enthalten sein. Wir könnten uns ein selbstlaufendes Add on auf der Box gut vorstellen.



Xbox schon etwas gekürzt, doch die sind und bleiben die Achillesverse des Spiels. Wären da nicht die immer wieder auftauchenden neuen Gegnersorten, von denen einer besser aussieht als der andere, man käme glatt in Versuchung zwischen den Kampfabschnitten zu gähnen. Neuen Pepp bekommt das Spiel im letzten Drittel, wenn ihr euch in die Hölle wagt. Wabbelnde, riesige Blutwürmer, Pentragramme und Lavalöcher kündigen schon an, dass wir Satan gleich in seinem Wohnzimmer besuchen werden. Und siehe da, selbst diese grafisch wunderschöne Umgebung sieht auf der Xbox überraschend gut aus. Zwar müssen in Sachen Texturen Abstriche gemacht werden, doch *Doom 3* läuft im Gegensatz zu *Chronicles of Riddick* absolut flüssig. Selbst die Gegnerschaft legt hier optisch noch mal zu. Sobald die ersten Hellknights oder Mancubus auftauchen, wird man belehrt, wie gut Bump Mapping auf der Xbox aussehen kann.




**Aufzüge oder Sicherheitssysteme müssen manuell aktiviert werden.**




**Auf alles, was uns fremd vorkommt, wird erstmal geschossen. Da gibt's kein Wenn und Aber.**

Natürlich muss sich *Doom 3* dem Vergleich mit dem Klassiker von 1993 stellen. Im Grunde ist das Xbox-Spiel eine Neuauflage des Originals. So mancher Ur-Doomer wird aber enttäuscht sein. Zwar sind alle Gegner (und noch mehr) und fast alle Waffen (die doppelläufige Shotgun fehlt) im Spiel vertreten, doch *Doom 3* ist trotz USK 18-Ratifizierung lange nicht so brutal wie erwartet. Wurden die Gegner damals noch regelrecht eingematscht, zerbröseln Imp, Pinky Demon und Co. wie die Vampire in den *Blade*-Filmen zu Staub. Blut gibt es nur als fest installiertes Element. Dass die Gegner gleich verschwinden, mag in atmosphärischer Hinsicht Geschmackssache sein, für die Orientierung ist es aber schlecht. Die Ödnis des Leveldesigns geht teilweise so weit, dass man minutenlang im Kreis läuft, ohne es zu bemerken.



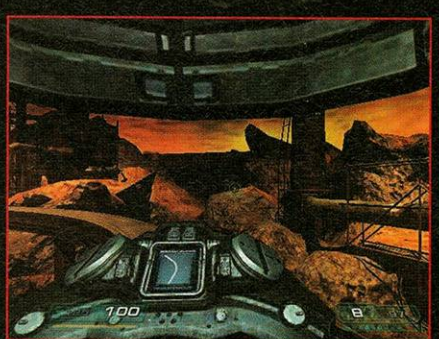

**Die verlorenen Seelen machen es sich gerne in menschlichen Körpern gemütlich. Drei Schuss Schrot setzen ihnen ein Ende.**

## Die Hölle im Duett

Wer letztlich der Hölle entkommen ist, darf noch mal im Koop-Modus mit einem Freund zulangen. Hier haben die Entwickler das Leveldesign leicht verändert. Leider sind nur 20 der 40 Levels spiel-bar. Da ihr über doppelte Feuerkraft verfügt, gibt's auch ein paar mehr Monster zu killen. Spielbar ist der Koop-Modus im LAN als auch per Xbox-Live. Ein großer Vorteil gegenüber der PC-Version. Der klassische Multiplayer-Modus beschränkt sich auf die Modi Tourney, Last Man Standing, Deathmatch und Team Deathmatch. Leider immer nur mit vier Leuten, was sehr schnell ausgereizt ist. Schade. ***(BS)***



Die Commander-Zombies heizen euch mit langen Tentakeln ein und stecken viele Kugeln weg.



Auf die Oberfläche von Phobos müsst ihr nur gelegentlich. Dort ist die Luft sehr dünn.



Das komplette Spiel lässt sich auch zu zweit spielen. Im Koop kommen aber mehr Monster.



### Die Kettensäge ist dabei!

Bevor *Doom 3* letztlich auf dem PC spielbar war, wurde sie viel diskutiert, die Kettensäge. Id Software ließ lange im Dunkeln, ob die Kultwaffe wieder im Spiel ist. In der Schlacht ist sie die ultimative Nahkampfwaffe. Habt ihr einem Gegner die Klinge in den Wanst gejagt, macht der kaum noch einen Schlag. Ihr könnt dann fast zusehen, wie dessen Lebensenergie zugrunde geht. Im Multiplayer ist die Kettensäge zwar auch eine starke Waffe, hat aber doch Nachteile: Sie ist laut und macht den Gegner auf euch aufmerksam.

◀ Die Kettensäge ist die ideale Waffe, um mal richtig Dampf abzulassen.

## DER RIVALE

### Halo 2

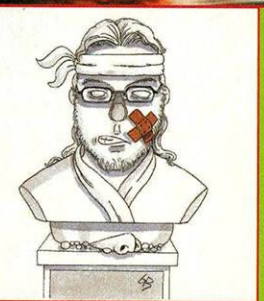
Ganz klar, *Doom 3* und *Halo 2* sind die beiden Top-Shooter im SciFi-Genre. Letztlich hat aber doch *Halo 2* die Nase vorn. Obwohl Bungies Überspiel auch Schwächen im Leveldesign hat, ist es immer noch abwechslungsreicher als *Doom 3*. Dem Team um Pete Parsons ist es gelungen ein Verkaufsargument für die Xbox zu programmieren. Den Amerikanern gelang es, fast alle Fehler des Erstlings auszubügeln, wären da nicht die erwähnten Gebrechlichkeiten bei der Abwechslung. Es sind wieder die Innenlevel, die *Halo 2* das Blei an die Beine hängen. Manchmal verläuft man sich gar in den metallisch schimmernden Gängen.




**Grafik:**
**Sound:**
**Gameplay:**
**Dauerspaß:**
**Multiplayer:**

**94%**

**Grandiose Sciencefiction-Saga im Metal-Gewand.**



**Christian Schmid**

### Die zweite Meinung

*D**m*, meine erste Liebe! *D**m* mein Einstieg in die Welt der digitalen Explosionen und zerfledderten Zombies! Ich kann mich noch genau erinnern – damals, mit der Kettensäge und dem Raum voller Imps… Aber lassen wir das, ich komme nur wieder ins Schwärmen. Zwar war ich zu anfangs geschockt, das der gute alte *D**m*-Marine auf einmal ohne Helm durch die Blut besudelten Korridore rennen sollte – aber wenigstens hält der Kerl die Klappe und tut das, was er am besten kann: Dämonen in kleine Stückchen ballern und die Stadt rot färben! Dass sich die Typen lediglich auflösen wie Brausetabletten in der Waschmaschine ist mir egal… Daumen hoch!!

**Vertrieb:** Activision
**Hersteller:** Vicarious Vision
**Genre:** EGO
**Spieler:** 1-4
**Sprache:** englisch
**Eingewöhnung:** 15 Min.
**Preis:** ca. 60 €
**Erhältlich:** 08.04.2005

\+ tolle Grafik, Bombensound
\+ Koop-Modus
\- mäßiges Leveldesign

**Schwierigkeitsgrad:** easy – heavy

**Bild:** 16:9 **Ton:** · **Live:** ✔

Chro. of Riddick ca. 60 €
Alternative
Vivendi 91%

**Genau dieses Spiel hat man erwartet. Durchladen und Spaß haben.**



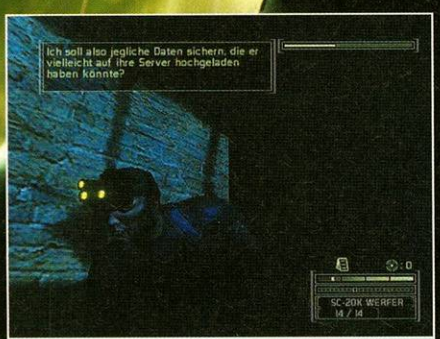

**89%**

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL Chaos Theory

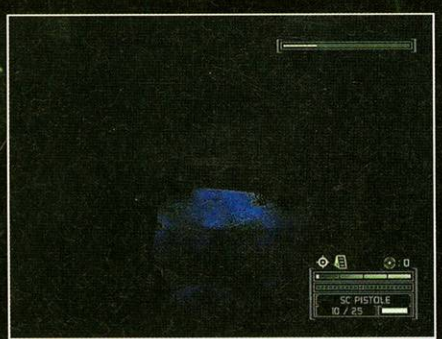
XBG GAMES AWARD

## Ubisofts Ode an den Spielspaß im Test!

Peru, Korea, Japan – Oberspion Sam Fisher macht mal wieder eine Weltreise auf Kosten des amerikanischen Steuerzahlers. Uns soll es freuen, denn Ubisoft liefert mit dem dritten Xbox-Teil ein Spielspaßfeuerwerk sondergleichen.




Das neue **Lärm-O-Meter** unten rechts zeigt Umgebungs- und Eigenlärm an.




Viel Dunkelheit aber eine absolut **realistisch aussehende Pfütze**.

### Lecker, lecker

Dabei fängt mal wieder alles so harmlos an. Fisher, jetzt noch detaillierter und glaubwürdiger als je zuvor, kraxelt an der Küste einer peruanischen Insel herum. Unglaublich geschmeidig zieht sich der ganz in Schwarz gekleidete Athlet einen Felsen hoch. Je länger wir auf die Szenerie starren, umso mehr Grafikraffinessen fallen uns auf. Die Regentropfen, die der schwarzgraue Himmel weint, prallen realistisch an Sams Schultern ab. Doch bei aller Grafikgafferei dürfen wir unsere Mission nicht vergessen. Wir sollen den Amerikaner Bruce Morgenholt ausfindig machen. Angeblich wird der Ingenieur aufgrund seines Wissens über gefährliche Algorithmen auf dem Eiland festgehalten. Fünf Schergen stehen uns im Weg. Der erste tappt in die Falle. Per Pfiff locken wir ihn in ein dunkles Eck und machen kurzen Prozess. Dem neuen Messer sei dank. Den zweiten schnappen wir uns hinterrücks. Die Hängebrücke, über dir wir mausen, knarrt verdächtig. Fast hätte der Kerl uns bemerkt, doch die neue Geräuschanzeige direkt unter dem Stealth-O-Meter, hat uns rechtzeitig gewarnt. Als im nächsten Raum opulente Schatten an der Wand verraten, dass Morgenholt gerade gefoltert wird, können wir nicht anders: Wir laden die SC20K durch und mähen die beiden Häscher nieder. Morgenholt aber hat die Szene nicht überlebt…

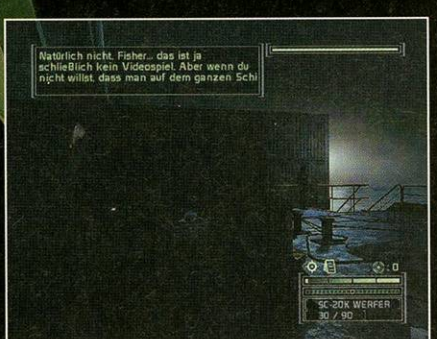
Der Plot ist ein echter Clancy. Einmal mehr erfahrt ihr durch eure Kontaktleute Colonel Irving Lampert und Anna Grimsdottir Details und Fakten, lest Emails und verhört Gefangene, bis sich schließlich das ganze Bild zusammensetzt. Spannend ist *Chaos Theory* bis zum Schluss.




Wasser- und Lichteffekte bieten ein **optisches Schauspiel**.



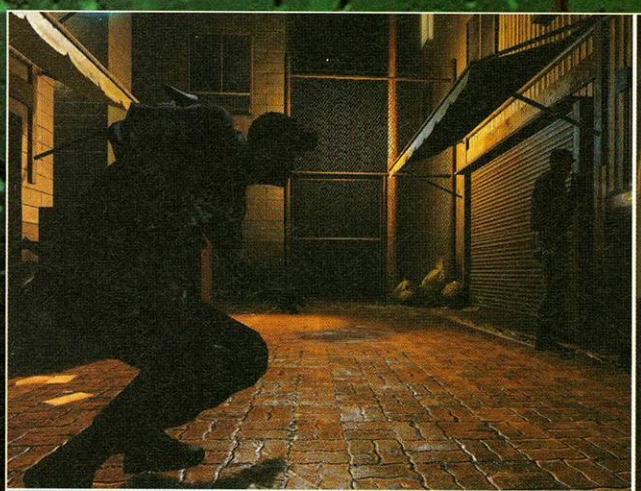

Überzeugend: Wenn ihr eine Wache geschnappt habt, zeigt sie **echte Angstemotionen**.



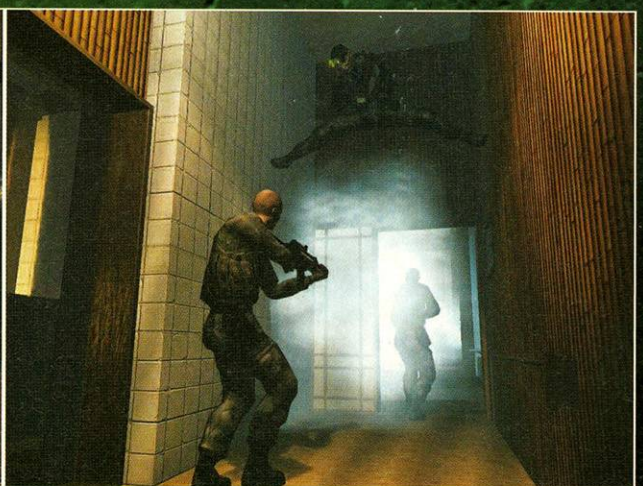

Die **Codec-Unterhaltungen** mit euren Kontaktleuten haben viele Späße auf Lager.

## Die beste Grafik auf der Xbox?

Um eine solche tolle Grafik wie in *Chaos Theory* zu erzielen, ist Schatten ein wichtiges Stichwort. Ubisoft hatte bei der Splinter Cell-Grafik immer zwei sehr gewichtige Vorteile: Das Spiel ist extrem dunkel und sehr langsam. Viele Teile des Bildes liegen in Schwarz vor. Erst mit dem Restlichtverstärker sehen wir den ganzen Raum. Dieser Sichtmodus ist aber sehr unscharf, was viel Rechenarbeit spart. Diese gesparte Energie können die Programmierer an Stellen bündeln, die im normalen Sichtmodus alles andere auf der Xbox grafisch ausstechen.



**Die Texturen der Engine sind beeindruckend. Besseres gibt's auch in Doom 3 oder Halo 2 nicht zu sehen.**



**Wasserdampf steigt im Spiel täuschend echt empor. Knallharte Arbeit für die Hardware.**

## Von Verschleiß keine Spur

Viel erstaunlicher als der gewohnt dramatische Plot ist es aber, dass Ubisoft in der kurzen Entwicklungszeit mit Teil drei noch derart viele Ideen und vor allem eine atemberaubende Technik einsetzen kann. *Splinter Cell Chaos Theory* ist mehr denn je ein "Jetzt mach ich das noch besser"-Spiel. Man hat keine Skrupel, jede Mission mehrmals zu spielen, um so ungesehen wie irgend möglich die Aufträge zu erledigen. Schon alleine die Szene, in der Sam am Rande eines Leuchtturms hängt und mit einer Hand eine Wache in die Tiefe reißt, ist ein Manifest für den Spielspaß. Ähnlich cool: Hängen wir mit dem Oberagenten an einem Rohr über einem Laufsteg, können wir uns kopfüber nach unten hängen und das Genick der Wache knacken lassen. Mit dem neuen Messer können wir sogar Zelt- oder Papierwände aufschneiden und arglose Terroristen im Kerzenschein ausschalten. Raffinierter ist Stealth kaum noch möglich.

Sicher, die Gegner mit den bloßen Händen alle zu machen, macht am meisten Spaß, doch Sams weiteres Equipment hat ein paar Neuerungen erfahren. Das schon erwähnte Allroundgewehr SC20K hat nun neben dem normalen Schussmodus und dem Scharfschützenaufsatz noch eine Shotgun-Funktion. Auf kurze Entfernungen ist eine Ladung Schrot das beste Argument gegen aufdringliche Bösewichte. Sam hat jetzt übrigens noch mehr Durchblick. Nachtsicht und Infrarot waren gestern. Neu ist der EEV-Modus. Damit können interagierbare Objekte ausfindig gemacht werden. Bei all den Möglichkeiten, die man in den zehn Levels hat, eine sehr gute Idee, um die Übersicht zu behalten und vor allem keinen Spielspaß zu vergeuden. Nachteil: Ihr könnt euch in diesem Sichtmodus nur langsam fortbewegen.

## Entscheide dich

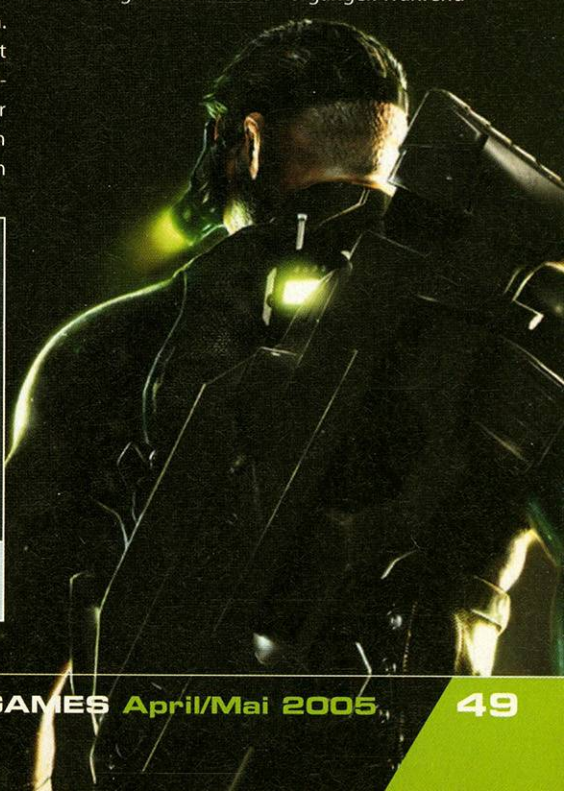
Insgesamt bietet *Chaos Theory* mehr Entscheidungsfreiheit als die Vorgänger. Während




**Türen können nun leise aufgemacht, geknackt oder aufgebrochen werden. So lieben wir das!**

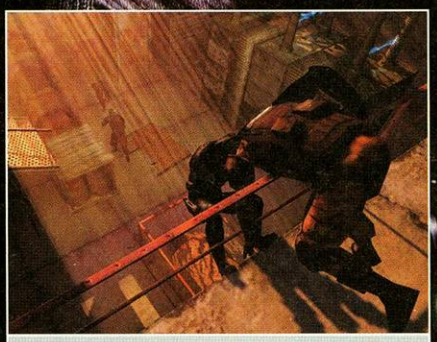



**Der Wachmann sieht alles andere als mutig aus, wenn er von Sam hinterrücks gepackt wird.**

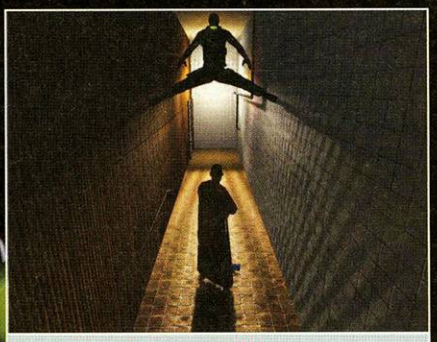





Durch **Emails und andere Daten** erfahrt ihr die Story des Spiels.



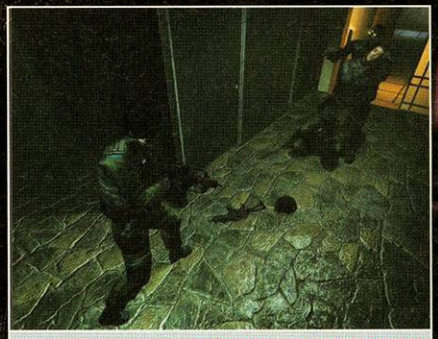
Absolut cool: Hängt ihr an **einem Geländer**, könnt ihr Wachen einfach über die Brüstung zerren.



Die **Licht- und Schatteneffekte** wurden im Vergleich zu Teil zwei dramatisch verbessert.

wir beispielsweise in einer Festung herumschleichen, gelangen wir in einen Hinterhof. Hier steht ein laut ratternder Generator, der einige Lampen speist. Unsere Geräuschanzeige im unteren Bildrand beweist, dass der Generator alle von uns verursachten Laute übertönt. Jetzt dürfen wir überlegen: Schalten wir den Generator ab, um alle Lichter zu löschen, oder lassen wir ihn laufen, damit er unsere Geräusche vertuscht? Auf solche Details solltet ihr wirklich achten, denn die KI ist gewitzt. Selbst im mittleren der zwei Schwierigkeitsgrade ist mit dem Wachpersonal nicht zu spaßen. Die zünden Fackeln an, werfen Leuchtstäbe, schalten Lichter wieder an und rufen sofort Verstärkung.

Umso unterhaltsamer ist es, diese Situationen auch zu zweit im Koop-Modus spielen zu können. Beispiel: In einem dunklen Raum patrouillieren zwei Wachen. Auch wir sind im Duett unterwegs. Agent eins lockt Wache eins per Pfiff in seine Richtung, in diesem Moment schleicht Agent zwei aus der Ecke hinter die skeptische Wache und schaltet sie aus. Das gleiche Spiel mit Wache zwei. Um die nun im Weg stehende Mauer zu überwinden ist die Räuberleiter nötig. Kaum ist Agent eins oben, zieht er Agent zwei nach. Genial! Alternativ könnt ihr im Multiplayer-Modus noch die bewährten Söldner gegen Spione-Spiele antreten. ***(BS)***



Aufgrund eines **menschlichen Schutzschildes** sind wir hier im Vorteil.



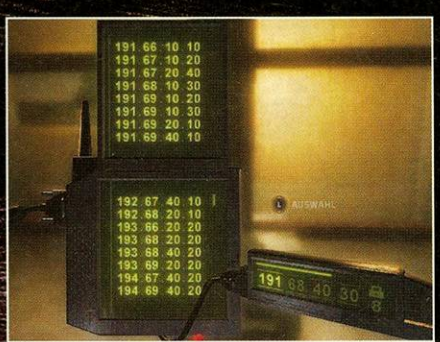

In den unterschiedlichen Levels ändert sich auch **Sams Kleidungsstil**.



Stefan Schröder

## Die zweite Meinung

Das erste *Splinter Cell* wurde seinerzeit mit Höchstnoten in allen Bereichen abgefeiert, nur hat damals keiner damit gerechnet, dass sich das Spiel noch so deutlich steigern kann. Jetzt wird uns in den oberen Wertungsregionen die Luft knapp. Scheu vor zu hohen Wertungen ist hier jedoch fehl am Platze, denn *Chaos Theory* macht die beiden Vorgänger gnadenlos überflüssig und steht einsam an der Spitze. Dem genialen Koop-Modus kann man keinen Innovations-Extrapunkt mehr geben, dafür holt der Rest des Spiels kräftig auf. Allein beim Anblick der Grafik müssten wir alle bisherigen Spiele nachträglich abwerten. Wenn Teil vier erneut so viel besser wird, haben wir ein Problem...




Ihr müsst nicht mehr alle Türcodes wissen. Ein **Hackertool** knackt mit Geduld jeden Code.

**Vertrieb:** Ubisoft
**Hersteller:** Ubisoft
**Genre:** ACT
**Spieler:** 1-8

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

spannend bis ins Detail ++ Koop-Modus
optisch wirklich elitär ++ viele Neuerungen

**Schwierigkeitsgrad:** easy — heavy

**Bild:** 4:3 **Ton:** · **Live:**

Splinter Cell: PT ca. 30 € — Alternative — Ubisoft 95%

**Gameplay nahe der Perfektion. Lecker, lecker!**

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

ADV

ACT

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

**96%**

BRACHIAL.. ...TAKTISCH

ENTSCHEIDE DICH!

# FIRE FOR EFFECT

FOR SPECIAL FORCES



WAFFEN



FAHRZEUGE



LUFTKAMPF



HIGHTECH

APRIL IST JAGDSAISON!

HIP GAMES

ASOBO STUDIO

flashpoint

PC CD ROM

XBOX xbox.com

PlayStation.2

Copyright : CT SPECIAL FORCES © 2005 Hip Interactive All rights reserved

# STAR WARS Republic Commando



Sev und Scorcher gehen zum **Nahkampf** über. Wir zielen dennoch mit unserem Blaster auf den Genosianer.

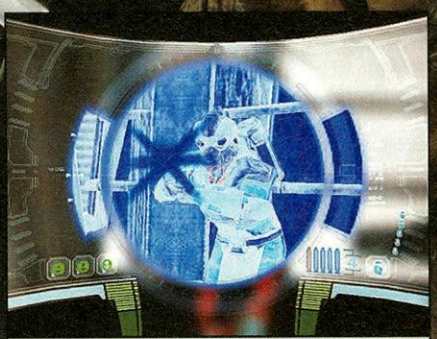
## Klone von der Stange? Nein, hier gibt's Individualität!



Die Magnaguards haben **einen Wookie** gefangen genommen. Haben wir ihn befreit, hilft er uns.



Die Klonkameraden haben **Position bezogen**, während wir von hinten Feuerschutz geben.



Habt ihr euren Blaster aufgemotzt, könnt ihr ihn zum **Scharfschützengewehr** umfunktionieren.

Jango Fett hat sein Soll erfüllt. Wie wir alle wissen, stellte sich der talentierte Kopfgeldjäger gegen ein entsprechendes Entgelt als Klonwirt für eine riesige Armee zur Verfügung. Auf dem ewig nassen Planeten Kamino reifte nach Fetts Vorbild die zukünftige Armee der Republik heran, die in scheinbar weiser Voraussicht des unter mysteriösen Umständen verstorbenen Meisters Sypho-Dias geschaffen wurde. Doch im *Star Wars*-Film *Episode II: Angriff der Klonkrieger* scheinen die Vorgängermodelle der legendären Sturmtruppen nichts weiter als Kanonenfutter.

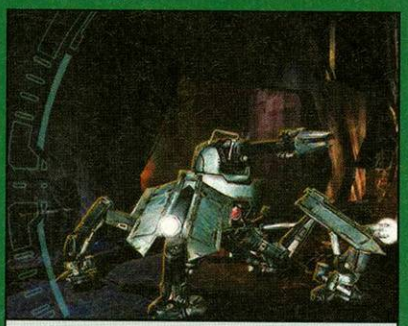
## Halo Six?

In LucasArts *Republic Commando* lernen wir aber die wahre Elite dieser vermeintlichen Massenware kennen. Diese operiert hinter den feindlichen Linien, schaltet Zielpersonen aus, sabotiert gegnerische Einrichtungen und befreit Verbündete. Klone können denken, haben Gefühle, ja, sie können sogar witzig sein. Ihre Typbezeichnungen "Delta Sechs Zwei" oder "Delta Null Sieben" mögen die Individuen nicht sonderlich. Immerhin haben sich die Kaminoaner bei unserem Quartett besonders viel Mühe gegeben. Hauptsächlich bei unserer Spielfigur "Delta Drei Acht", genannt "Boss". Der hat die Fähigkeit seine genetischen Spiegelbilder zu führen. Die sind aber auch nicht

## Feinde der Republik

*Republic Commando* fährt das gesamte Spektrum an Feinden auf, das die Episoden I und II hergeben. Zeitlich ist das Spiel übrigens zwischen den Episoden II und III angelegt, weshalb schon einige Feinde des in diesem Sommer anlaufenden Kinofilms abzuknallen sind. Da es auch organische Feinde mit dem Blaster einzudecken gilt, gibt es leichte Splattereffekte zu sehen, ohne dass diese aber als übertrieben einzustufen wären. Sollte dennoch etwas Modder eines zerschossenen Genosianers an eurer Visier spritzen, habt ihr übrigens noch einen coolen Energiescheiben-wischer, der euch wieder klar sehen lässt.

### Advanced Spider



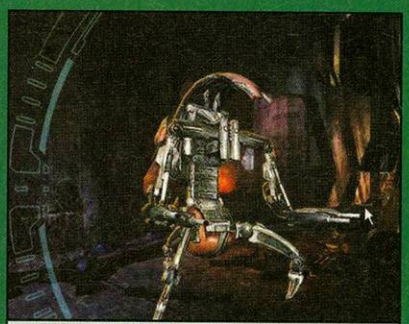
Gegner, die **schwer gepanzert** sind und über verschiedene Waffensysteme verfügen.

### Battle Droid



Wir kennen sie aus **Episode I und II**. Hier sind sie die am häufigsten auftauchenden Feinde.

### Droideka



Wenn sich die Droideka in eine **rollende Kugel** verwandeln, sind sie fast unverwundbar.

### Genosian Drone



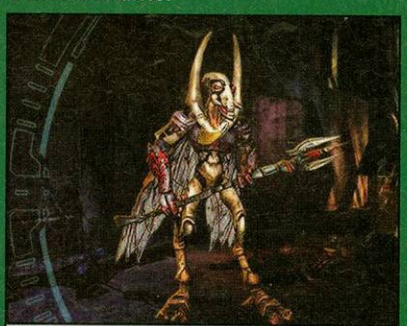
Die kleinen Biester **schlüpfen aus Eiern** der Genosianer, sind aber leicht zu besiegen.

### Genosian Elite



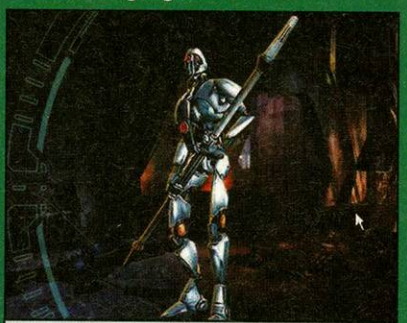
Die **dicke Ausführung** der Genosianer sind harte Kämpfer. Sie stecken eine Menge ein.

### Genosian Warrior



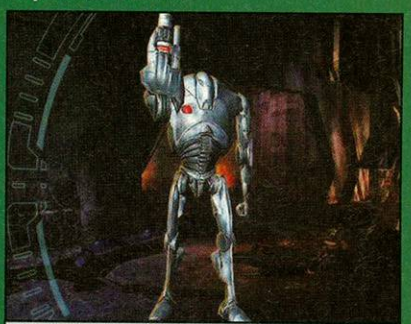
Eine **Hauptstreitmacht** des Feindes. Sie fliegt meist lautlos hinter euch.

### Grievous Magnaguard



Sie bewachen einen Mann, der **in Episode III** noch sehr wichtig werden soll.

### Super Battle Droid



Bei solchen Gegnern ist es nötig, dass ihr das **Feuer des Teams** konzentriert.

### Trandoshan Heavy Assault



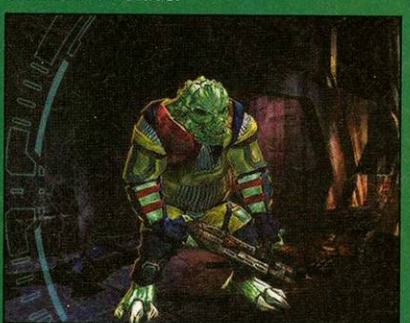
Im Kampf unerbittlich und **gut im Einstecken**. Auch hier hilft konzentriertes Feuer.

### Trandoshan Merc



Die Söldner sind **angeheuerte Soldaten**. Sie kämpfen für Geld und haben keine Ehre.

### Trandoshan Slaver



Kleine, fiese **Sklaventreiber** die sich gerne an Wookies hängen. Vorsicht!



Karsten Rohloff

## Die zweite Meinung

Es muss nicht immer Clancy sein. Ich hab zwar nichts gegen die ganzen "Amerika ist der Nabel der Welt-Spiele", doch zur Abwechslung mal mit einem Team gegen einen bösen Feind vorzugehen, ohne Stars and Stripes auf dem Ärmel zu haben, wirkt erfrischend. *Star Wars* ist cool. Finde zumindest ich. Am coolsten sind aber die Sturmtruppen und als deren Vorgänger mag ich natürlich die Klone. Ich finde auch die Idee klasse, vieren von denen etwas Individualität zu verpassen. Außerdem bekomme ich hier einen kleinen Vorgeschmack auf Episode III, denn immerhin trete ich General Grievous Elitewachen in den Hintern.



Die beiden gelben Anzeigen am unteren Rand sein eure Lebenszeichen. Erst grün, dann gelb, dann rot.



Das Leveldesign ist clever und übersichtlich. Verschiedene Lösungswege gibt's aber nicht.



Die Umgebung seht ihr immer durch euren Helm in dem ein HUD eingebaut ist.



Verdammte Brummer. Je größer die Gegnerschaft, desto mehr Feuerkraft benötigt ihr.

ohne. Vier Null alias "Fixer" ist beispielsweise der Hacker im Team. Im Spiel trefft ihr oftmals auf Terminals oder elektronische Vorrichtungen, die Fixer dann fixen muss. Null Sieben mit dem Beinamen "Sev" ist der Scharfschütze der Truppe. Der rot bepinselte Klon gibt dem Rest gerne Feuerschutz oder schaltet weit entfernte Ziele aus. Letztlich wäre da noch Sechs Zwei, auch passend "Scorch" genannt, der sich immer freut, wenn es was zu sprengen gibt.

Klingt nicht nur wie *Rainbow Six*, spielt sich sogar ähnlich. LucasArts' "One Touch Control" macht es euch erfreulich leicht, eure Truppe zu kommandieren. Stellen, an denen die Spezialfähigkeiten eurer Klonelite zum Einsatzkommen müssen, sind mit einem dicken Kreuz markiert. Drückt ihr A, sprengt Scorch etwa ein Hindernis weg. Ein zweiter Knopfdruck genügt und die Truppe bricht das Manöver ab. Zwischen solchen Aktionen gibt's eine Menge lockerer Sprüche in Army-Manier auf die Ohren und verhasste Separatisten (siehe Box) abzuknallen. Dieser Job kann mit über 20 Waffen sehr unterhaltsam sein. Die Klone sind mit zwei Standardwaffen ausgerüstet. Zum einen die über unendlich Munition verfügende Handfeuerwaffe DC15s und zum anderen das Multifunktionsgewehr (Blaster, Sniper und Raketenwerfer in einem) DC17m. Ähnlich wie in *Halo 2* könnt ihr aber nur zwei Waffen gleichzeitig tragen. Apropos *Halo 2*: *Republic Commando* sieht Bungies Ausnahmespiel in der Tat sehr ähnlich, ohne jedoch dessen Detailgrad erreichen zu können. Speziell die Animationen und die Texturen gehören aber in die Top Ten der Xbox-Spiele.

## Die Army bleibt draußen

Was gibt's also an *Republic Commando* zu kritisieren? Sicher, durch die fest vorgegebenen Stellen, an denen das Team tätig wird, geht etwas Freiheit verloren. Wirklich fesselnd Neues wird ebenfalls nicht geboten. Ganz zu schweigen von der doch mit rund zehn Stunden (14 Levels) recht kurzen Spielzeit. Der Mehrspielermodus, mit immerhin 16 Spielern im LAN oder Xbox-Live, ist mit Standardmodi auch schnell ausgereizt. LucasArts konzentrierten sich ganz klar auf die Solokampagne.

*Republic Commando* kann vor allem für solche Spieler interessant sein, die gerne mal einen Squad-basierten Shooter spielen möchten, von all den Clancys und Army-Shootern aber die Nase voll haben. Der Titel macht übrigens auch ohne Mitgliedschaft im Star Wars-Nerdverein Spaß. Hier gibt's gutes Teamplay mit Science Fiction-Hintergrund. Punkt. ***(BS)***



"Endlich: Ein Action-Rollenspiel mit humorvollen Dialogen. Die Beschwörungskünste des Barden bringen frischen Wind ins Genre. – SEHR GUT" – Gamepro 03/05

# The Bard's Tale™

AB MÄRZ IM HANDEL!






www.thebardstale.com

PlayStation.2 XBOX PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE inXile entertainment UBISOFT

© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries; and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

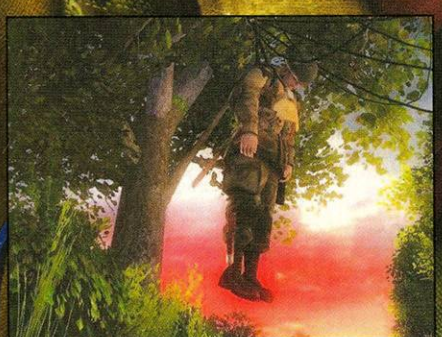
XBG GAMES AWARD

# BROTHERS IN ARMS

## Road to Hill 30




Das Spiel ist in 17 spielbare Kapitel aufgeteilt und bietet rund 14 packende Stunden Spaß.



Weder glorreich noch ruhmreich: Für diesen GI endet der Trip nach Europa im Baum.



Nach einer harten Schlacht um eine Brücke hat die Fox hohe Verluste zu verzeichnen.



Die Charaktere wirken sehr glaubhaft. Es schmerzt, einen Kameraden zu verlieren.



Mac Hassay und wir spähen die Umgebung aus. Jeder Schritt muss wohl überlegt sein.



Im Spiel fehlt jegliches Fadenkreuz. Zielen müsst ihr per Kimme und Korn. Realistisch!



Unser Trupp watet auf Utha Beach zu. Die Landung der Alliierten muss vorbereitet sein.



**Band of Brothers**

**Ab dem 25. März RTL 2 einschalten**

Wer eine ähnliche Geschichte, wie die in *Brothers in Arms* als TV-Serie sehen möchte, sollte ab dem 25. März RTL 2 einschalten. Die zehnteilige Hanks/Spielberg-Produktion *Band of Brothers* startet Freitagabend um 20.15.

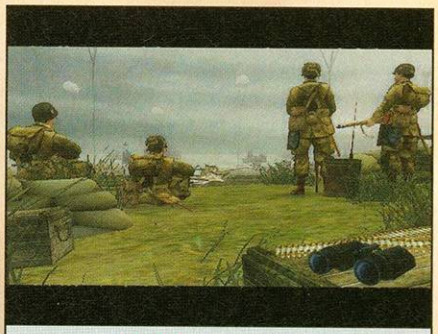
# Eine Woche Normandie. So realistisch wie nie!

Zweiter Weltkrieg, Normandie, D-Day – für Video- und PC-Spieler ist dieses Szenario nicht neu. Scharenweise klagen Zocker über Kriegsmüdigkeit. Wieder auf die bösen Krauts schießen, wieder heroisch Kaugummi kauen…nein, danke! Wer nun zustimmend nickt, der muss jetzt stark sein. Gearbox' ambitioniertes Projekt ist tatsächlich das beste Kriegsspiel für eine Konsole. Eine derartige Authentizität brachte bisher kein anderer Titel auf den Schirm. Man merkt *Brothers in Arms* wirklich an, dass hier Leute am Werk waren, die tatsächlich die Stimmung der Operation "Overlord" in ein Spiel verpacken wollten. Und genau das ist ihnen gelungen.

## Auf nach Carentan

Als am Morgen des 6. Juni 1944 die ersten Kanonen von rund 1.000 alliierten Kriegsschiffen die Strände der Normandie umpflügen, seid ihr schon längst im Spiel. Als Sgt. Matt Baker gehört ihr zu den Soldaten der Fox Company des 502. Fallschirmjägerregiments, das als Teil der 101. Luftlandedivision in der Nacht wenige Stunden zuvor hinter den feindlichen Linien abspringen mussten, um Brücken und Straßenkreuzungen zu sichern. Dieser Job hat nichts mit Heldentum zu tun. Nichts mit Ruhm. Das entnimmt man Bakers Monolog, der zu Beginn des Spiels aus dem Off gesprochen wird. Kurz darauf befindet ihr euch vor Hügel 30 inmitten einer Abwehrschlacht gegen deutsche Infanterie. Als plötzlich ein Panzer IV in den Kampf eingreift, hört ihr nur noch einen dumpfen Schlag und fallt in einen Graben. Euer letzter Blick bleibt im blutverschmierten Gesicht eures Funkers hängen: Private "Legs" Leggett, Skeptiker, wollte nach dem Krieg einen Roman veröffentlichen…

Zeitsprung. Acht Tage früher. Als Gruppenführer der Fox Company steht ihr regnungslos zwischen euren kotzenden und wimmern Kameraden in einer C47. Flakfeuer erhellt den Himmel, immer mehr Flieger schwirren brennend zu Boden. Die Absprungzone ist gleich erreicht. Ein Treffer am Heck des Transporters macht euch einen Strich durch die



**Tag 1: Die Landung ist geglückt. Bakers Leute philosophieren über den Krieg und wollen heim.**



**Die Kollegen haben die Stellung unter Beschuss genommen, wir kommen von hinten.**




**Die taktische Übersicht verrät uns, wo der Feind ist und wo wir uns selbst befinden.**



**Die Kollegen ballern mit einer Bazooka in ein offenes Fenster. Wir dürfen einen schönen Raucheffekt bewundern.**



**Fallschirmjäger gegen Fallschirmjäger. Beide Seiten schenken sich in der malerischen Landschaft nichts.**

Rechnung. Die Wucht reißt Baker aus der offenen Luke und Sekunden später schwebt ihr der Normandie entgegen. Ohne Waffen, ohne Kameraden. Hinter jeder Mauer, hinter jedem Busch könntet ihr flugs in die Mündung eines deutschen Karabiners blicken. Glücklicherweise lauft ihr Sgt. Mac Hassay in die Arme, der euch auch gleich seine Pistole aushändigt. Für Plaudereien ist noch keine Zeit. Flak ausschalten steht auf dem Programm.

"Wenn ihr jemanden hört, schießt. Wenn er dann schreit, schießt noch mal!" Solche Hinweise retten euch oft das Leben, denn man ist wirklich genötigt, so zu handeln. Will heißen, mit etwas Hingabe saugt das Programm den Spieler wirklich auf. Abseits dieser großartigen Glaubwürdigkeit ist *Brothers in Arms* auch das erste WW II-Spiel, das richtige Taktikelemente einführt. Das Prinzip kennen wir aus *Full Spectrum Warrior*. Hat sich das Spiel nach etwa drei Stunden warm gelaufen, habt ihr die Befehlsgewalt über zwei Fireteams (je drei Mann). Eines ist dafür verantwortlich, einen Gegnertrupp mit Sperrfeuer einzudecken, die anderen können den Gegner flankieren. Manchmal habt ihr auch einen Sherman-Panzer zur Verfügung. Das Feine daran: Ihr könnt als Baker aktiv mitmischen. Die Handhabung ist denkbar einfach. Nachdem ihr in einer Taktikansicht die Position des Feindes und eurer Männer ausgemacht habt, bewegt ihr aus der Egoperspektive einen Cursor herum, der automatisch auf die jeweils mögliche Interaktion umspringt. Dabei wird jeder Feindtrupp zur Herausforderung. Zwar stimmen auch in *Brothers in Arms* die Abschusszahlen hinten und vorne nicht, doch das Gefühl, einem Fließbandgegner gegenüberzustehen, kommt nur selten auf.

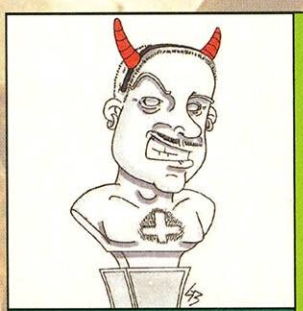
## Von Krauts und Amis

Zu Beginn der Invasion bekommt ihr es nur mit freiwilligen Letten und Ukrainern zu tun, die man in billige Wehrmachtsuniformen gesteckt hat. Schlecht ausgebildet sind diese Gegner recht leicht zu überrumpeln. Ab dem zweiten Tag besinnt sich auch die deutsche Verteidigung. Die Missionen ziehen deutlich an. Mal müsst ihr ein Dorf säubern, ein anderes Mal die berühmten Rommelspargel (große Holzpflöcke, die alliierte Gleiter am Landen hindern sollten) ernten. Dabei ist's ratsam, stets taktisch vorzugehen. Frontalangriffe führen zum sofortigen Tod eurer Einheit. Ähnlich sieht es mit Alleingängen aus. In den ersten Missionen, geht das noch mit Einschränkung, doch wenn erst die deutschen Eliteverbände oder Fallschirmjäger samt Panzer anrücken, braucht ihr schon zwei volle Teams, um der Lage Herr zu werden. Der Gegner agiert dann taktisch ähnlich wie ihr. Er versucht, ebenfalls zu flankieren und euch auszutricksen. Wer hier eine 5.1.-Anlage voll aufdreht, meint tatsächlich die TV-Serie *Band of Brothers* oder eine Szene aus *Der Soldat James Ryan* zu spielen. Wir haben hier die neue Soundreferenz. Übrigens funktioniert das Ganze auch im LAN oder per Xbox-Live.

Top auch die Charaktere. Alle zwanzig Kameraden haben eine Persönlichkeit. Sie mustern euch, zeigen Emotionen und plaudern aus ihrem Privatleben. Zwischendurch streut Baker aus dem Off allerhand philosophisches Zeug ein. Stirbt ein Mitglied während einer Mission, wird er später wieder belebt. "Echte Tote" gibt's nur durch Skripte, die eine neue Handlung einleiten. Aus diesen besteht im Übrigen das gesamte Spiel. Überschreitet ihr eine gewisse Linie in der Handlung, gibt's neue Gegner oder einen neuen Zwischenfall. Leider ruckelt's dann kurz, was dem Spiel etwas Schwung nimmt. Technisch ist *Brothers in Arms* teils etwas halbgar. Die Charaktere und Waffen sehen hervorragend aus, die Texturen hingegen etwas verwaschen. Dadurch wirkt das Spiel aber wie gebleichte, zeitgenössische Farbaufnahmen. Man kann es also durchaus als Stilmittel durchgehen lassen. ***(BS)***



**Mit Panzerunterstützung geht alles leichter. Einsatzbesprechung vor dem nächsten Kampf.**



**Karsten Rohloff**

### Die zweite Meinung

Eigentlich müsste ich beim Anblick eines neuerlichen D-Day-Firlefanz in den Tiefschlaf fallen, so kriegsmüde bin ich. Doch ich hab's ja prophezeit. Die *Brothers in Arms* werden mich munter ballern. Nie hörte sich ein Spiel realistischer an, nie war die Optik und Stimmung des 6. Juni 1944 überzeugender. Wenn es Gearbox im zweiten Teil dann noch schafft auch den militärischen Gegner von seinem Statistendasein zu befreien, um dem Spieler noch mehr das Gefühl zu geben, dass nicht nur er selbst leidet, würde sich das Ganze noch packender spielen. HBOs *Band of Brothers* macht es auf der Leinwand vor.



**Eben noch bei Käse, Brot und Wein: Diese Landser haben wir beim Abendbrot überrascht.**

**Vertrieb:** Ubisoft
**Hersteller:** Gearbox
**Genre:** EGO
**Spieler:** 1-4
**Sprache:** deutsch
**Eingewöhnung:** 15 Min.
**Preis:** ca. 60 €
**Erhältlich:** Jetzt!

\+ authentisch wie nie glaubhafte Charaktere
\+ Soundreferenz
\- kleine Bugs und Ruckler

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

Alternative: Call of Duty: FH, ca. 60 € / Activision, 75%

**Die Weltkriegsreferenz dieser Konsolengeneration.**

STG
ACT
EGO

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

**90%**

# DIGITAL EXTREMES IST ZURÜCK!




© HIP INTERACTIVE EUROPE © 2004 GROOVE GAMES. ALL RIGHTS RESERVED. PARIAH™ AND THE DIGITAL EXTREMES LOGO ARE THE TRADEMARKS OF DIGITAL EXTREMES. XBOX AND THE XBOX LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR IN OTHER COUNTRIES. 'PLAYSTATION' AND THE 'PS' FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. UNREAL® IS A REGISTERED TRADEMARK OF EPIC GAMES, INC. UNREAL® ENGINE, COPYRIGHT 1998 - 2004, EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PARIAH™ IS BEING PUBLISHED AND DISTRIBUTED IN EUROPE EXCLUSIVELY BY HIP INTERACTIVE EUROPE.



flashpoint

groove HIP GAMES DIGITAL EXTREMES

WWW.PARIAHGAME.COM

PS2 PlayStation.2 PC CD-ROM SOFTWARE XBOX LIVE

# PROJECT SNOWBLIND



Bei **EMP-Schockwellen** spielt euer Hightech-Equipment verrückt und ihr habt "schlechten Empfang".

## Die Bombe tickt und kann jeden Moment hochgehen. Da ist schnelles Handeln gefragt!

Was ursprünglich als *Deus Ex: Clan Wars* angekündigt war, wurde letztendlich in *Project: Snowblind* umbenannt. Die Namensänderung hat schon ihren Sinn, denn mit dem Genre-Hybriden *Deus Ex* hat Crystal Dynamics' straighter Shooter nur noch stilistische Gemeinsamkeiten: Im Jahre 2065 werdet ihr in das vom Bürgerkrieg gebeutelte Hong Kong geworfen. In der Rolle von 2nd Lt. Nathan Frost (welch amüsanter Namenszufall) seid ihr Mitglied der internationalen Spezialarmee Liberty Coalition, die weltweit zur Bekämpfung des Terrorismus eingesetzt wird. Gleich euer erster Tag im Dienst beginnt mit einem Kampfeinsatz zur Verteidigung eures Hauptquartiers in Hong Kong.

### Der 6-Millionen-Dollar-Mann

Nachdem die beiden *Deus Ex*-Titel das Shooter-Genre recht erfolgreich mit Rollenspiel-Elementen bereicherten, geht *Project: Snowblind* wieder "back to basics": Gradlinige und temporeiche Baller-Action ohne Atempause bestimmt



An **Multiplayer-Modi** ist das Spiel ordentlich ausgestattet. Kein Halo 2, aber besser als nichts.



**In engeren Räumen und Gängen** ist ein Raketenwerfer nicht die allerbeste Wahl.



Normale Munition hat nicht ganz ausgedient, es gibt aber auch **modernere** Waffentypen.



Stefan Schröder

## Die zweite Meinung

Rappelvoll bis zum Überlaufen: In *Project: Snowblind* haben die Entwickler offenbar alles an Ideen und Spielelementen verbraten, was ihnen irgendwann irgendwo mal in den Sinn gekommen ist, und mit Gewalt in nicht einmal zehn Stunden Spielzeit gezwängt. So manches Mal hätte ich mir schon gewünscht, das Spiel hätte etwas mehr Zeit und Raum, um seine Stärken auszuspielen. Doch wie heißt es so schön: Lieber zehn Stunden Spaß als 30 Stunden Langeweile. Kurzweilige und packende Spiele sprechen mich mehr an, als zähflüssige Mammut-Titel, bei denen ich mich bis zum Ende quälen muss oder nach ein paar Tagen Pause nicht mehr den Wiedereinstieg finde.

das Gameplay, trotz futuristischem Szenario sind klassische Waffen wie Shotgun und Maschinengewehr eure treuesten Begleiter. Spielerische Abwechslung gibt es durch Nathans Superkräfte: Zeitlupen-Effekte à la *Matrix* oder *Max Payne* lassen euch auf sicheren Pfaden durch den Kugelhagel wandern, fortschrittliche Bioimplantate verleihen euch Nacht- und Röntgenblick, um Dinge zu erspähen, die das bloße Auge nicht sieht. Zum Schleichspiel mutiert *Project: Snowblind* deswegen aber nicht. Zwar lässt sich ab und an der Waffeneinsatz durch ein paar Stealth-Einlagen und dem klugen Einsatz eurer Tarnverrichtung vermindern, doch die meiste Zeit über hat euer Abzugsfinger mehr zu tun als euer Hirn.

Damit ist die Trickkiste aber noch nicht leer. Dank ausgereiftem technischen Verständnis könnt (und müsst) ihr euch in Computersysteme hacken, um Sicherheitssysteme wie Laserschranken oder Überwachungskameras zu überlisten. Auch hier ist eher wenig Grips gefordert: Wo beispielsweise bei *Headhunter: Redemption* erst ein paar kleinere Logik-Spielchen überwunden werden müssen, genügt bei *Project: Snowblind* ein Schuss mit wundersamer Spezialmunition, um den feindlichen Kampfroboter kontrollieren zu können. Inhaltlich etwas fragwürdig, spielerisch aber nachvollziehbar, um das durchweg hohe Spieltempo nicht auszubremsen. *Project: Snowblind* treibt euch praktisch mit der Peitsche voran und haut euch ein gescriptetes Ereignis nach dem anderen um die Ohren, dass euch Hören und Sehen vergeht. Dutzende Gegner und eigene Streitkräfte bekriegen sich gegenseitig, Explosionen überall, Hubschrauber und Geschütztürme am Himmel – und ihr mittendrin. Willkommen im Krieg, Soldat!

## Cyberpunk

Im Gegensatz zum geradlinigen Shooter-Gameplay weist das Leveldesign schon eine Form von gegensätzlicher Dualität auf, treffen hier doch zukünftige Technologien und traditionelle Fernost-Kulturen aufeinander. Ein früheres Opernhaus wurde in einen Gefängniskomplex umfunktioniert und ein Stützpunkt der Liberty Coalition in einem buddhistischen Tempel errichtet. Somit ist die Atmosphäre trotz permanenter Action stets stark präsent, nicht zuletzt dank der sauberen technischen Leistung. Irgendwelche nie da gewesenen Wundermittel solltet ihr aber auf der Xbox nicht erwarten – Grafik und Sound sind qualitativ hochwertig und stimmungsvoll, aber halt nicht absolut umwerfend. Für Multiplayer gibt es diverse Deathmatch- und Capture the Flag-Varianten (offline wie online) für bis zu 16 Spieler. Wobei die Maps von der Größe her auch wirklich für 16 Spieler ausgelegt sind, so dass bei vier Spielern im Splitscreen nicht so wirklich die Hütte rockt. ***(KR)***



**Kommt selten vor, aber auch Project: Snowblind hat seine ruhigen Momente.**



**Dank Nano-Technologie seid ihr mit praktischen Spezialfähigkeiten gesegnet.**



**Einzelne Gegner sind eher die Ausnahme. Meist kommen die Feinde gleich in Scharen an.**

**Vertrieb:** Eidos
**Hersteller:** Crystal Dynamics
**Genre:** EGO
**Spieler:** 1-16

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

stimmungsvolle Atmosphäre, pausenlose Action (+ +)
ideen- und abwechslungsreich, könnte länger sein (+ −)

**Schwierigkeitsgrad:** easy — heavy

**Bild:** 4:3 **Ton:** **Live:** ✓

16 — Freigegeben ab und zu Jahren gemäß § 14 JuSchG — usk

Goldeneye: RA, c a. 60€ — Alternative — EA, 77%

**Packender Zukunfts-Shooter im Schnelldurchlauf.**

Grafik 86%
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

ECO

# COLD FEAR

## Küstenwächter auf russischem Walfänger = blutiges Gemetzel.

Klonen ist verboten. Weltweit. Darkworks wagten es trotzdem und mopsten das genetische Material eines klassischen *Resident Evil*-Spiels. Im Reagenzglas mischten die Franzosen etwas Fremdartiges hinzu. Capcoms Meilenstein erfuhr dadurch eine kleine Veränderung und spielt plötzlich auf einem wankenden Schiff inmitten eines tosenden Sturms. Auch der Hauptcharakter sieht etwas anders aus, erinnert aber frappierend an Racoon-Cop Leon S. Kennedy. Doch verdammt, er läuft auch wie unser Resi-Schnuckel, dieser Tom Hansen. Die Kamera entwich dem Gencocktail hingegen mit einem leichten Erbschaden: Eine fünfzigprozentige Ausfallsquote. Um die volle Übersicht zu behalten, müssen wir die linke Schultertaste drücken. Dann dürfen wir Tom von hinten über den Kopf schauen. Andernfalls bemerken wir viele Gegner erst, nachdem sie uns schmerzhaft "Hallo" gesagt haben.



**Mit eurer russischen Begleitung kämpft ihr euch an den Ort des Übels vor.**



**Eine AK 74 mit Laseraufsatz erleichtert das genaue Zielen. Munition ist knapp.**




**Medizinschränke sind gut gefüllt aber rar gesät. Speicherpunkte übrigens auch.**




**Blutig, blutig. Auf der Schiffstoilette spielte sich gar Grauenvolles ab, wie wir sehen können.**

## Die Sache mit dem Schiff

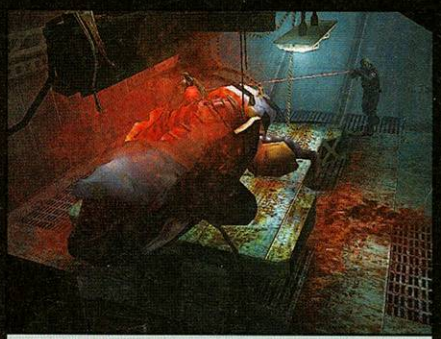
Horrorspezialisten setzen gerne auf enge Räume. Da kann man nicht weglaufen. Man muss sich seiner Angst stellen. Ein Schiff ist hier geradezu ideal. Doch ganz neu ist die Sache auch nicht. Zwar waren es in der Vergangenheit eher Raumschiffe, die als Action- und Horrorträger dienten, doch dass ein Schiff in einem Sturm noch schwankt ist wirklich eine innovative Idee. Eine solche Plattform kommt aber auch den Entwicklern zugute. Sie müssen keine unglaubwürdigen Abschnittsbegrenzungen einbauen. Jenseits der Reling tobt ein tödlicher Sturm. Hansen wäre mehr als dämlich, spränge er dort hinein.







**Die Übeltäter! Diese Wesen knatschen sich ins Gehirn ihres Opfers und reanimieren es.**



**Schockeffekte en Masse. Überquert ihr einen Punkt, gibt es ein Skript, das euch Zucken lässt.**

## Experimente

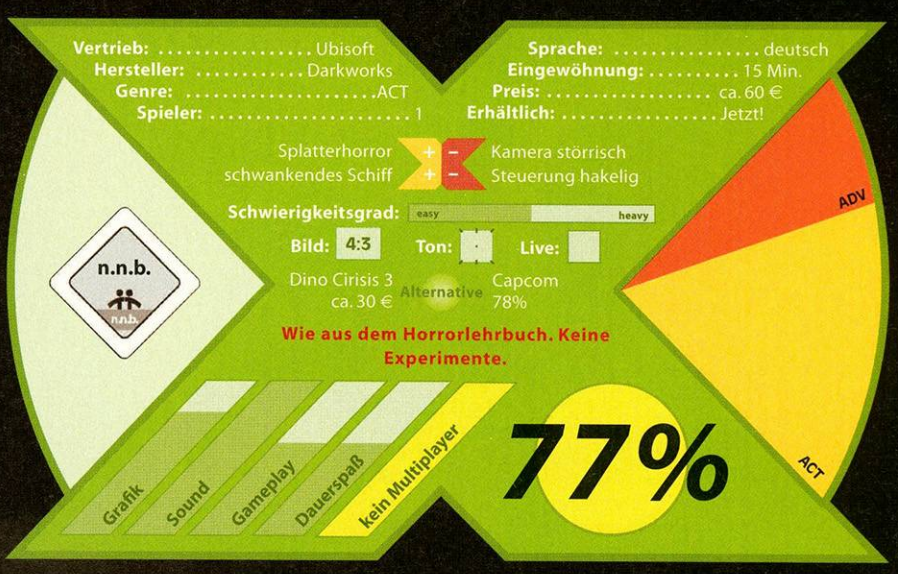
Mit etwas gutem Willen könnte man die Plot-DNA der *Resident Evil*-Serie in *Cold Fear* übersehen, doch wir gucken genau hin. Hier wie dort ist ein missglücktes Experiment dran Schuld, dass in der Gegend, in der sich unser Alter Ego aufhält, Menschen zu Zombies werden und später echt fiese Mutationen herumschlurfen. Tom findet Tagebücher und Manuskripte, die Aufschluss über Geschehenes und Gegenwärtiges geben. Findet Schlüssel und Codekarten, die verschlossene Räume öffnen und trifft sogar, oh Wunder, einen weiblichen NPC auf seiner Erkundungstour.

Nun die moralische Frage: Ist Klonen schlimm? In diesem Falle sicher nicht. Darkworks dürfen das, denn das Studio war schon maßgeblich an der Entwicklung des Horrorschockers *Alone in the Dark 4* (Teil 1 ist die Mutter des Horrorgenres) beteiligt. Damals noch unter Ataris Regie. Auf der Xbox gibt es außerdem mildernde Umstände, denn ein *Resident Evil*-Spiel ist auf Microsofts Kiste weit und breit nicht zu sehen. Hier macht es also besonders Spaß, wankenden Zombies mit der 45er die Rübe vom Rumpf zu trennen, sodass die rote Soße nur so gegen die imaginäre Linse platscht. Das ist außerdem die einzige Methode, die Untotenbrut ruhig zu stellen, da sich das Übel direkt im Gehirn des toten Opfers einnistet. An Schockeffekten wird also nicht gegeizt. An Munition hingegen schon. Abhängig davon, welchen der vier Schwierigkeitsgrade ihr wählt, gestaltet sich der Munitionsvorrat von human bist sparsam. Fiese Sache, denn die Zombiegesellen sind zäh und die störrische Steuerung und das permanent schwankende Schiff werfen euch außerdem große Hindernisse beim Zielen in den Weg. Ebenfalls wenig erbaulich wirken die doch leicht veralteten Suchorgien nach Gegenständen. Der Laufweg wird künstlich gestreckt. Um eine Tür am Bug des Walfängers öffnen zu können, braucht man nicht selten einen Schlüssel von Backbord. Ärgerlich: Jeder Raum wird neu geladen. Ohne Übersichtskarte ist das Ganze noch mal so hart, dass man oft durch die feste Kamera, die man manuell ständig hin und her schaltet, die Orientierung verliert und versehentlich viele Räume öfters besucht.

## Ideenreich

Atmosphärisch macht *Cold Fear* aber eine sehr gute Figur. Die Entwickler haben eine Menge abgefahrener Ideen eingebaut, um Monster erledigen zu können. Neben den obligatorischen Explosivfässern gibt's auf dem Schiff noch viele Mechanismen (schwankende Stahlbehälter, Falltüren etc.), die dem blutdurstigen Mob zum Verhängnis werden können. Bis ihr schließlich zum Ursprung der Seuche auf einer Bohrinsel gelangt, findet ihr sieben Waffen. Von der Pistole bis zum Flammenwerfer ist alles dabei, was das Arsenal modernen Militärs so hergibt.

Technisch kann man dem Spiel bis auf die erwähnten Abstriche nichts vorwerfen. Saubere KI. Grafisch sieht es sehr ordentlich aus. Es gibt keine Höhepunkte, aber auch keine Ausfälle. Der Sound ist klasse. Vor allem das knarrende Schiff und der Sturm kommen im Raumklang sehr schauerlich daher. Musik gibt's übrigens von Rocker Marilyn Manson. ***(BS)***





Vadammter Ritter. Mit **magischer Unterstützung** versuchen wir den Koloss zu bezwingen.

# THE BARD'S TALE

## Tapfere RPG-Helden? Alles Lüge. Brian Fargo klärt uns endlich auf!

Fast wäre die Mär vom Barden nie erzählt worden. Hätte sich Ubisoft nicht Fargos' Titel angenommen, er wäre vom sinkenden Acclaim-Konzern mit sich gerissen worden. Nun kommen wir aber doch in den Genuss der Rollenspiel-Persiflage. Wo sonst hätten wir uns an einem Spiel erfreuen können, das es dem Hauptakteur erlaubt, sein Charisma durch Sauferei zu verbessern? Wo sonst kann man sich durch Ork-ähnliche Monster schnetzeln, die neben Waffen noch Familienfotos hinterlassen? Und wo sonst ist der Held so zynisch und verspottet selbst ein hilfreiches Tutorial. Genau. Nirgends.

### Geld regiert die RPG-Welt

Inxile hat es sich also zu Aufgabe gemacht, die gängigen Rollenspiele nach westlicher Art gediegen auf die Schippe zu nehmen. Auf den ersten Blick sieht *The Bard's Tale* tatsächlich aus



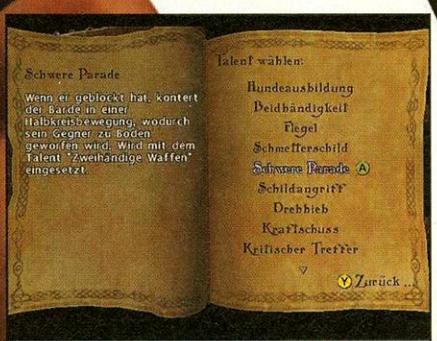
Eine kleine **Elektrospinne** hilft dem Barden, gegen einen Trow zu kämpfen.



Wir haben schon eine **nette Party** zusammen. Die brauchen wir in solchen Situationen auch.



Selbst angesichts dieser Hünen ist der Barde **auf Streit** aus und bekommt ihn auch.




Ein Aufstieg bringt auch ein **neues Talent** mit sich. Hier seht ihr eure lustige Auswahl.

### The Lord bless Charlie Mops!

Das kultige Pub-Lied haben Inxile für das Spiel neu aufgenommen und ihr könnt mistingen:

*A long time ago, way back in history*
*When all there was to drink was nothin but cups of tea.*
*Along came a man by the name of Charlie Mops*
*And he invented a wonderful drink and he made it out of hops.*

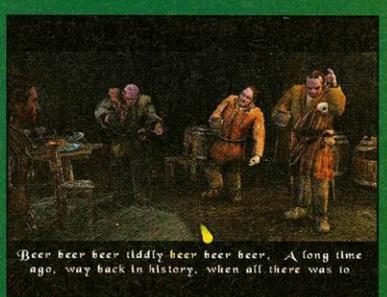
*He must have been an admiral a sultan or a king*
*and to his praises we shall always sing.*
*Look what he has done for us he's filled us up with cheer!*
*Lord bless Charlie Mops, the man who invented*

*Beer, Beer, Beer!*

*The Curtis bar, the Drunken Rat, the Hole in the Wall as well*
*One thing you can be sure of, it's Charlie's beer they sell*
*So all ye lucky lads at eleven O'clock ye stop*
*For five short seconds, remember Charlie Mops*
*One, Two, Three, Four, Five*

*He must have been an admiral a sultan or a king*
*and to his praises we shall always sing.*
*Look what he has done for us he's filled us up with cheer!*
*Lord bless Charlie Mops, the man who invented*

*Beer, Beer, Beer!*






Ein Mob gefährlicher Priester hat uns in eine prekäre Lage gebracht. Das wird schwer!



Selbst für solche Bösewichte hat unser Barde noch einen lässigen Spruch übrig.

wie ein weiteres Spiel nach *Baldur's Gate*-Manier. Das kommt nicht von ungefähr, denn die Engine des Spiels basiert auf Snowblinds' Grafikgerüst, das schon in *Champions of Norrath* (PlayStation 2) zum Einsatz kam. Doch hier latscht kein ehrenvoller Heroe durch die Lande, sondern ein ruchloser Lump. Kapitalistischer als Bill Gates, aber arm wie eine Kirchenmaus. Von Ruhm und Ehre hat der Geselle noch weniger Ahnung als eine Kuh vom Sonntag.

Vor dem Einlass einer Schänke erspähen wir erstmals des Gauners Talent. Mit Hilfe einer Bardenklampfe ist der hungernde Bursche in der Lage, Kreaturen zu beschwören, die er später zu seinem Vorteil einsetzen kann. Sei es im Kampfe oder zum Selbstzweck. In diesem Falle hetzt er der Wirtin eine Ratte vor die gazellenhaften Beine. Die kreischt, der Barde eilt herbei und tötet das Getier. Als er der tief dekolletierten Doppel D-Trägerin auf alles andere, nur nicht ins Gesicht schaut, spricht er das aus, was in *Baldur's Gate Dark Alliance* eh schon alle dachten: Fürs Rattentöten will unser Held mehr als nur einen Kuss. Und wie könnte es anders sein, im Keller wartet eine weitere Ratte…

Aufgebaut ist *The Bard's Tale* wie ein vollwertiges Rollenspiel (inklusive typischen Gegnern, Waffen und Ausrüstungssystem) mit knapp 20 Stunden Spielzeit. Ihr schlendert durch Dörfer, redet mit Charakteren, dürft wahlweise knatschig oder freundlich antworten, nehmt deren Aufgaben an, sammelt dadurch Geld und Fähigkeitspunkte und reift so zu einem vollwertigen Helden heran. Neu sind daran einzig die kleinen Witzchen und ironischen Seitenhiebe auf das Genre. Und wir müssen gestehen, viele davon sind wirklich gelungen. Allerdings kann dieses Spiel für Liebhaber ernsthafter West-Rollenspiele ein echtes Problem werden. Wer humorlos ist, kann sich schnell beleidigt fühlen. Wer hingegen nichts mit Mittelalter-Rollenspielen anfangen kann, wird auch durch *The Bard's Tale* nicht freudetrunken durch erdigbraune Gewölbe hetzen. Dafür bedient sich das Spiel zu sehr an gängigen Klischees, um sie jedes Mal wieder veralbern zu können.

## Beer, Beer, Beer

Die Welt des Spiels wirkt sehr lebendig. Es fliegen Vögel, Hunde laufen durch die Städte und Kühe grasen auf den Wiesen. Selbstredend, dass die Tierchen sich einigen Schabernack vom Barden gefallen lassen müssen. Leider verliert das Spiel durch die deutsche Synchronisation etwas an Humor. Brian Fargo, Chef der Inxile Studios, hat *The Bard's Tale* bewusst so konzipiert, dass sich Nordamerikanische Spieler über den britischen Humor und Akzent amüsieren können. In der deutschen Fassung reden alle Charaktere Hochdeutsch, wodurch dieses Element fehlt. Die kultigen Trinklieder in den Pups wurden hingegen im Original belassen. ***(BS)***



**Vertrieb:** Ubisoft
**Hersteller:** Inxile Entertainment
**Genre:** RPG
**Spieler:** 1

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

RPG-Persiflage, viel Humor
technisch nicht überragend, gute Geschichte

**Schwierigkeitsgrad:** easy – heavy

**Bild:** 4:3 **Ton:** · **Live:**

USK 12

Baldur's Gate 2 c a. 30€ — Alternative — Vivendi 85%

**Ein Baldur's Gate mit vielen kleinen Scherzen.**





XBG GAMES AWARD

# TIME SPLITTERS

## Future Perfect

**Affen, die mit Ziegelsteinen werfen, brennende Zombies und Melonen. Hell, yeah!**



In der fernen Zukunft... die Menschheit im Krieg gegen die Maschinen... nur ein Mann kann sie noch aufhalten...

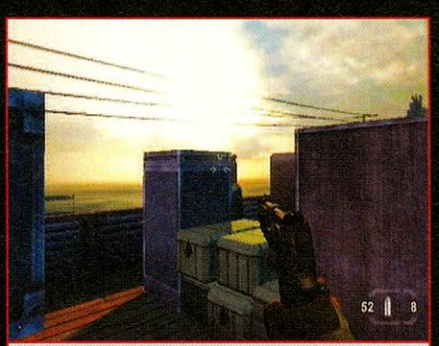
Die TimeSplitters sind eine aggressive, außerirdische Hooligan-Rasse mit dem erklärten Ziel, die Menschheit auszurotten. Wie das eben so ist, mit den Außerirdischen. Sergeant Cortez hingegen ist ein aggressiver, irdischer Hooligan, mit der Absicht, alles Außerirdische in seine Atome zu zerblasen. Typisch! Da passt man einmal nicht auf, und schon reisen ein paar Aliens in der Zeit zurück und bauen Mist. Damit die Jungs allerdings kein allzu großes Debakel anrichten, springt Cortez hinterher und versucht, die ganze Sache wieder sind Lot zu bringen. Dabei erhält er Unterstützung von einer netten Dame am Basiscomputer "seiner" Zeitzone und… von seinem zukünftigen Ich. Verwirrend? Nicht unbedingt. Oder doch?

### Guten Morgen... gestern... wie auch immer!

Laserstrahlen jaulen euch um die Ohren, euer Blick klärt sich. Dreck! Ihr hängt kopfüber an einem Fuß aus eurem gerade eben gestrandeten Raumgleiter. Zwei Marines drücken euch




Zum Glück hat der Computer eine einfache Benutzeroberfläche.



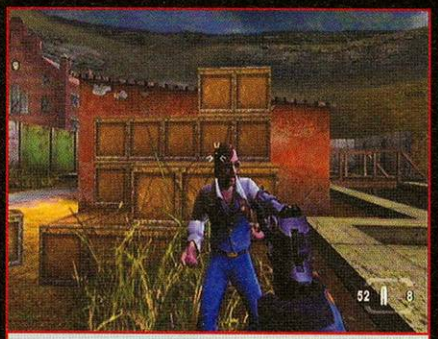

Auf einem Zug voller Atombomben in den Sonnenuntergang – herrlich!




Was ist das denn? Meteoritenkrater? Felsblume? Wassereis? Wer weiß?



Uh-oh! Großes Ding über uns! Ob die Sniper-Rifle da noch weiterhilft?



Austin P... äh, Harry Tipper ist Geheimagent in noch geheimerer Mission.

eine Knarre in die Hand und los geht's. Grollende Explosionen, gebrüllte Kommandos, unsichtbare, aus Wänden brechende Monster. Ganz schön was los, in der Zukunft! Plötzlich donnert kilometerweit von euch entfernt ein riesiges Raumschiff auf die Planetenoberfläche. Das Gefährt pflügt einen Canyon in die Landschaft und verabschiedet sich nach einem quälend langsamen Stopp mit einer Explosion, deren enorme Druckwelle für einen Moment euer Sichtfeld verschwimmen und Staub und Wrackteile an euch vorbeirauschen lässt.

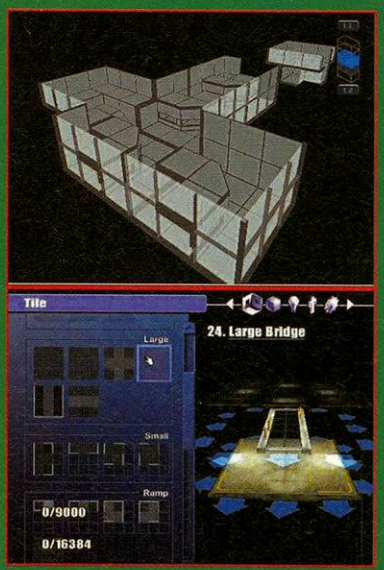
Wow! Da soll noch einer sagen, *TimeSplitters* würde sich nicht weiterentwickeln. Im krassen Gegensatz zu den Vorgängern, in denen der Einzelspielermodus eher so etwas wie eine nette Dreingabe war, wird hier ganz auf Actionfilmstimmung gesetzt. Klasse Synchronstimmen, eine packende Story und wunderhübsch gescriptete Sequenzen sorgen für ein angenehm flüssiges Spielgefühl. Vom Zweiten Weltkrieg über die sechziger Jahre zu einem Gefangenenplaneten in der fernen Zukunft und Cortez eigener Zeit wird einiges geboten. Mal sorgen wir dafür, dass der schrullige britische Major seine Dschungelkönigin wieder in die Arme schließen kann, ein anderes Mal begleiten wir den Spion Harry Tipper (hat jemand "Austin" gesagt?) auf seiner Mission, die Welt von dem Oberschurken Khallos zu befreien. Obwohl die meiste Zeit hammerharte, Munition verschlingende Action im Vordergrund steht, muss sich Cortez ab und zu auch mal auf die Gegebenheiten einstellen. In der Uniform eines Handlangers wird Khallos Hauptquartier infiltriert oder ein Lagerhaus im Schleicheinsatz durchquert. Sehr gelungen ist auch der Einsatz eures Peilgerätes. Mit diesem nützlichen kleinen Gimmick könnt ihr nämlich nicht nur eine schicke Holo-Karte des Gebiets betrachten, sondern ebenfalls Kisten, Schalter und später auch mehr durch die Gegend bugsieren. Diese "Techno-Telekinese" ist zum Beispiel auch dann nützlich, wenn ihr alternative Routen finden wollt. Ihr findet den Schlüssel nicht? Hebt eine Panzergranate auf und sprengt die Tür einfach! Aber Vorsicht... nicht, dass ihr irgendwo anstoßt!

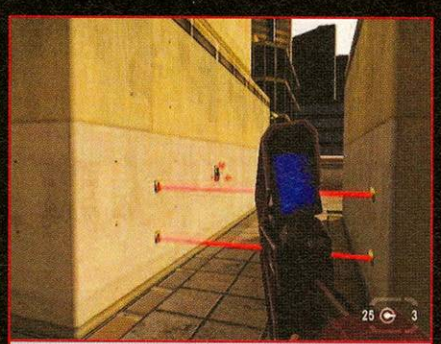
## "Time to Split!"-"Ouch!"

Ha! SO müssen Fortsetzungen aussehen! Grafik, Sound, Story, Synchronstimmen, Mehrspielermodus – so ziemlich alles wurde einer Generalüberholung unterzogen und wirkt jetzt wesentlich ausgereifter und runder als zuvor. Feine Sache: Die Jungs von Free Radical haben sich ihren eigenen Stil bewahrt. Ihr werdet euch also mit jeder Menge psychopathischer Mehrspielerfiguren, Affen, Melonen, großen Oberweiten und Zombies anfreunden müssen. Als Dreingabe gibt es noch einige der geistreichsten Unterhaltungen überhaupt in Actionspielen. Kaum zu glauben, aber *TimeSplitters* schafft es tatsächlich, eingeworfenen Witze und Wortgefechte kein bisschen gezwungen wirken zu lassen. Zwar dauert das Vergnügen im Einzelspielermodus immer noch nicht wirklich lange, doch darüber kann man angesichts der Verbesserungen großzügig hinwegsehen. Daumen hoch, Kollegen! So wollen wird das! ***(CS)***

### Stein auf Stein

Keinen Bock in vorgefertigten Langweiler-Leveln um dein nacktes Überleben zu kämpfen? Kein Problem! Ballert euch gegenseitig Raketen zwischen die Kauleisten – in euren selbst designten Leveln! Zwar ist der Editor nicht unbedingt ein Meisterstück des freien Design, aber für einige Lieblingsarenen reicht es doch. Gute Idee!



Laserschranken mit dem zugehörigen Tastenfeld direkt dahinter. Schlechte Idee.

Vertrieb: ..... EA
Hersteller: ..... Free Radical Design
Genre: ..... ACT
Spieler: ..... 1-4

Sprache: ..... englisch
Eingewöhnung: ..... sofort
Preis: ..... ca. 50 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Atmosphäre OHNE ENDE! + +
Stil in rauen Mengen + +
witzige Wortgefechte
alles wurde verbessert

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 16:9 Ton: · Live: ✔

Halo 2 ca. 60 € Alternative Microsoft 94%

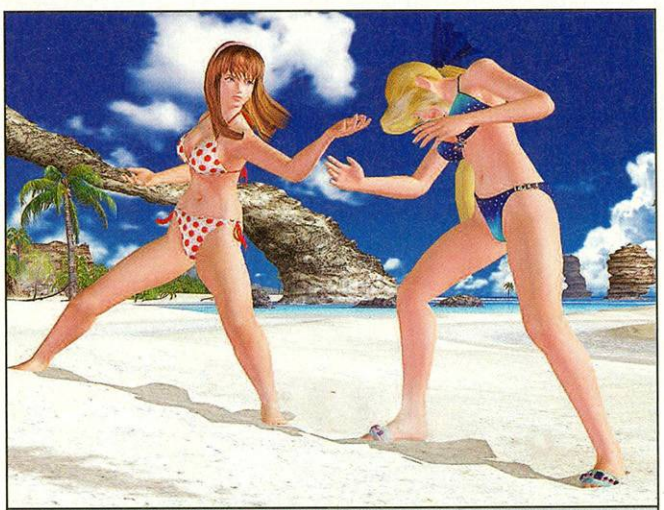
**Tonnen von Verbesserungen, Stil ohne Ende und Wortgefechte mit Witz.**

Grafik 92%
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer
EGO

# DEAD OR ALIVE Ultimate

XBG GAMES AWARD

## Der Optikkracher hat die hat die Reise nach Europa überstanden.



Wenn die Mädels mal 'ne Volleyballpause einlegen, prügeln sie sich in Bikinis am Strand.

Scheiden tut weh? Nicht, wenn einem solch ein dickes Paket zum Lebewohl in die Konsole gepackt wird. Tecmo, der letzte namhafte japanische Hersteller, der die Xbox-Flagge auch bei Wind und Wetter hochhält, bringt mit *Dead or Alive Ultimate* einen historischen Rückblick auf die beste Prügelspielserie für die Xbox heraus. Etwas Neues und ganz viel Altes in frischem Gewand versüßen die Erkenntnis, dass wir die knackigen Mädels wohl zum letzten Mal auf der alten Box prügeln sehen werden. Schon in Ausgabe 01/2005 testen wir die US-Version des Spiels und vergaben hervorragende 91%-Spielspaß. Die PAL-Version macht keine Unterschiede. Die Sprachausgabe ist noch immer japanisch, die Menütexte und Untertitel können bei Bedarf auch auf Deutsch umgestellt werden. Die große Befürchtung, das Spiel würde dem typischen Beat 'em-Up-Problemem bezüglich Geschwindigkeit und Balkenproblem zum Opfer fallen, sind unbegründet. *Dead or Alive Ultimate* läuft in Originalgeschwindigkeit auf 16:9 mit 60Hz. Auch die Freischaltung von Hitomi per *Dead or Alive 3*-Spielstand funktioniert in der PAL-Version ohne Probleme. Für Nostalgiker gibt's, wie schon in der US-Fassung neben dem mächtig aufgemotzten *DoA 2* noch das erste Spiel der Serie als Bonus dazu. Das wurde technisch zwar optimiert, doch grafisch ist es noch auf dem Stand von 1997. Sicher eine schöne Sache für Retro-Freunde, für andere nicht mehr als eine kurze Geschichtsstunde.



Die Freischaltung von Hitomi klappt auch in der PAL-Version ohne große Probleme.



Es ist fast unvermeidlich. Höschen gibt's bei jeder Gelegenheit zu sehen *kicher*.

### Online-Kloppen der Extraklasse

Klasse auch der Xbox-Live-Unterstützung des Spiels. Die Kämpfe sind in Lobbies eingeteilt, in die je acht Spieler hineinpassen. Spieler, die nicht kämpfen, können die laufende Balgerei in Echtzeit beobachten und auch per Mikrofon kommentieren. Insgesamt lässt sich sagen, dass Tecmo mit *Dead or Alive Ultimate* den richtigen Weg gegangen ist. Statt einfach die alten Spiele als Bonus draufzupacken, wurden deren Elemente hier sinnvoll integriert und zeitgemäß präsentiert. Würden auch andere Hersteller ihr Recycling so kundenfreundlich verpacken, hätten wir weniger Probleme damit. Auch als PAL-Version bleibt *Dead or Alive Ultimate* ein Kauftipp. ***(BS)***

Vertrieb: Microsoft
Hersteller: Tecmo
Genre: BEU
Spieler: 1-8

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

leckere Grafik, die DoA-Mädels (+ +)
neue Spielelemente, gelungener Online-Modus (+ +)

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 16:9 Ton: - Live: ✔

Soul Calibur 2, c a. 30€ (Alternative) EA, 89 %

Klasse Edel-Prügler, der auch als PAL überzeugt.

Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß, Multiplayer

91%

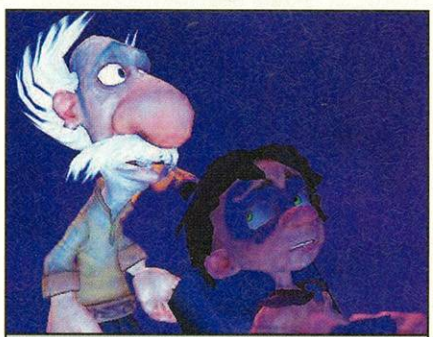
BEU

# TAK 2 - Der Stab der Träume

## Träume sind nicht nur Schäume, sondern manchmal eine echte Bedrohung...

Der Vorgänger endete natürlich standesgemäß mit dem Sieg über den hinterhältigen Tlaloc. Doch kurze Zeit später bereitet der Schurke seine Rückkehr vor und will den Stab der Träume an sich reißen. Keiner ahnt die Gefahr. Keiner, bis auf Jibolba, der Dorfälteste. Der Priester kann auch die komischen Träume Taks deuten, die den kleinen Krieger schon seit einiger Zeit plagen. Und genau hier beginnt auch euer Einstieg. Ihr dürft zu Beginn in Taks Träumen herumhüpfen, um euch mit der Steuerung vertraut zu machen und schließlich den Auftrag zu erhalten, eine geheimnisvolle Prinzessin aus den Fängen eines noch geheimnisvolleren Entführers zu retten.

Die Level gestalten sich sehr verrückt und surreal. Die Traumsequenzen mehr als die realen Landschaften (Waldland, Bergland, Flusswelt, Vulkanregion, Mangrovensumpf, Planetarium, Traumtempel und das Innere Heiligtum). Insgesamt wird aber mehr Abwechslung geboten als in *Tak und die Macht des Juju*. Was ältere Spieler noch immer stören wird, ist die Einfachheit des Leveldesigns. *Tak 2* zielt klar auf eine sehr junge Käuferschicht ab. Echte Herausforderungen gibt es im Spiel nicht. Die Sprungabschnitte sind sehr leicht zu meistern. Der Titel ist also völlig frustfrei. Wirklich freuen, einen schweren Abschnitt gemeistert zu haben, könnt ihr euch aber ebenso wenig.



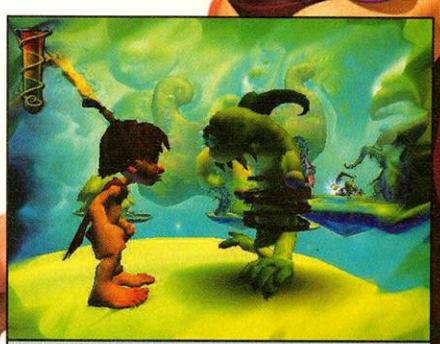
**Nehmen Sie Platz. Ich werde sie nun darüber aufklären, warum Sie solch einen Stuss träumen.**



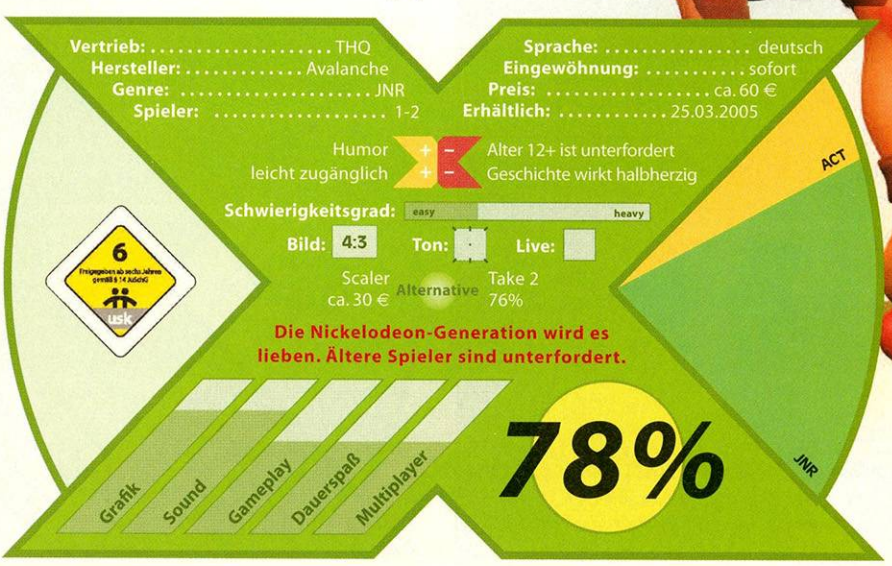
**Den kennen wir doch. Tipp: Der führt nichts Gutes im Schilde. Nieder mit ihm!**

## Tierisch magisch

Eine sehr interessante Sache ist die Tiermagie. Mit der kann sich euer Dreikäsehoch in bestimmten Momenten in ein Tier verwandeln, um die Situation mit Hilfe der speziellen Fähigkeiten des Tiers zu meistern. Als Eichhörnchen könnt ihr in kleine Zwischenräume vordringen. Als Bär eure Kraft entsprechend einsetzen. Zwar wird das Rad nicht neu erfunden, aber das hat *Tak 2: Der Stab der Träume* auch nicht nötig. Das Spiel will weder innovativ noch sonderlich originell sein. Das Programm möchte der Nickelodeon-Generation eine sinnvolle Spielerfahrung geben und dieses Ziel hat Entwickler Avalanche auch erreicht. Ältere Jump'nRun-Freunde sollten dem Titel also seine Leichtigkeit nachsehen. ***(BS)***



**In seinem Träumen muss Tak sehr merkwürdige Wesen bekämpfen. Wirklich stark ist keines.**

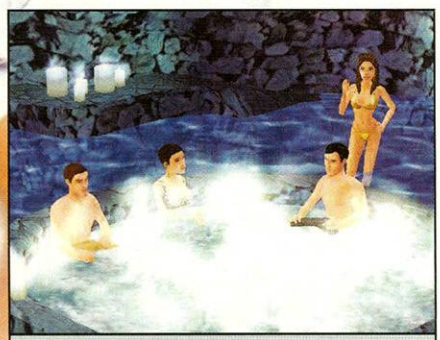




# PLAYBOY The Mansion

## Mit Puschelschwanz und Hasenohren – die Bunnys im Spiel!

Wir nennen das Kind mal beim Namen: Das Image des Playboy ist keine Zauberei. Männer verbinden mit dem Hasen schöne, nackte Frauen und die weibliche Zunft schwelgt dabei in Träumen aus Glamour und Reichtum. Nur eines verband man bisher in keiner Weise mit den Heften aus Los Angeles: Videospiele. Marktlücke! Das erkannten letztlich auch Ubisoft und der Playboy. Ein Job für die Cyberlore Studios. Die mixten das bekannte *Sims*-Gameplay mit leichten Wirtschaftsallüren und füllten das Ganze mit schlüpfrigen Aktivitäten auf. Doch eines gleich vornweg: Die Grafik des Spiels ist zu bescheiden, um wirklich Freude am Polygonbusenglotzen zu haben. Und der Schlüpfer bleibt immer an. Dafür lohnt sich der Kauf also kaum.



**Die berühmte Lustgrotte des Playboy-Anwesens. Wer hier gebadet hat, hat's geschafft.**




**Wichtiger Job: Die Shootings mit den Playmates müssen gut durchdacht werden.**



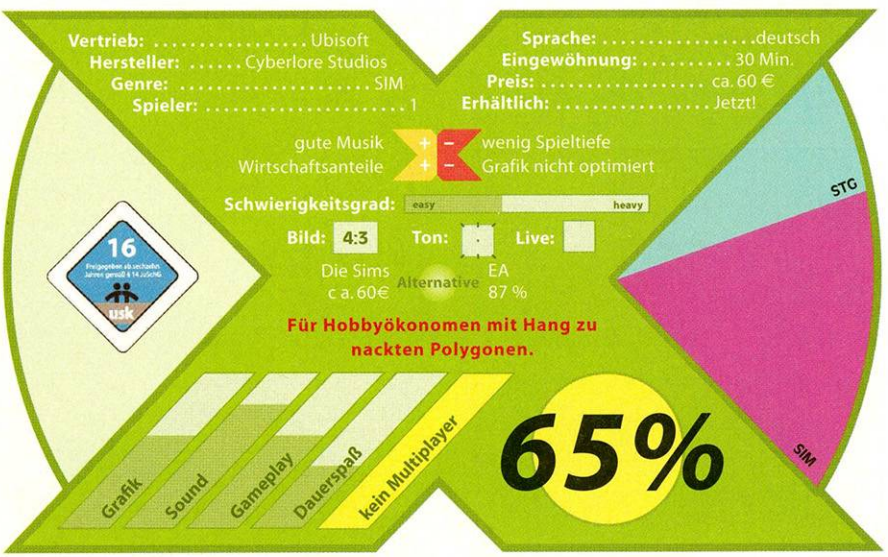

**Wir haben alle Inhalte beisammen, die Erstausgabe kann in die Läden geliefert werden.**

## Bist du ein Ökonom?

Um an *Playboy: The Mansion* Spaß zu haben, muss man schon die Ausdauer besitzen, in diesem doch recht zäh daherkommenden Spiel, Hugh Hefner zum Medienmogul reifen zu lassen. "Kontakte sind alles" bringt das Spielziel auf den Punkt. Zu Beginn eurer Karriere startet ihr mit 100.000 Dollar, einem scharfen Bunny und einer handvoll Organisatoren in einer leeren Villa. Nun geht's los. Ihr müsst Personal einstellen (Redakteure, Fotografen, Modelle), um Artikel, Motive und Bilder für das Magazin zu sammeln, die Bude einrichten, damit eure Behausung für Parties der Stars und Sternchen attraktiv wird, die dann bei entsprechender Laune gerne Details ausplaudern, die sich wiederum gut als Heftinhalt machen. Und je besser dieser ist, desto mehr Leute kaufen das Magazin, was wiederum Geld bringt, um diesen Kreislauf weiter zu optimieren. Im direkten Vergleich mit der *Sims*-Serie gestaltet sich *Playboy: The Mansion* aber zu oberflächig und platt. Die Wirtschaftsanteile stupsen die Möglichkeiten bloß an. Das Spiel ist und bleibt ein Markenprodukt, das Playboy-Fans sich sicher gerne kaufen können, doch wir wiederholen es noch einmal: Nackte LowRes-Texturen sehen nicht wirklich erotisch aus. Richtig klasse ist hingegen der Soundtrack. Hier gibt es von Rock bis Jazz für jeden Anlass die richtige Musik. Bei separatem Verkauf der Scheibe wäre das unser Tipp. ***(BS)***




**Dessousparty bei Hef. Noch fehlen uns Einrichtungsgegenstände, damit die Leute Spaß haben.**



# PROJECT ZERO 2 Crimson Butterfly

## Wenn Controller vor Schreck gegen die Wand fliegen.

XBG GAMES AWARD

Die beiden Zwillingsschwestern Mio und Mayu Amakura entfernten sich mehr als ein paar Schritte voneinander, bis zu jenem Tage, als Mio ihre Schwester bei einem Ausflug aus den Augen verlor und sie kurz darauf mit einem gebrochenen Bein am Grunde einer Klippe wieder fand. Seitdem leidet Mayu unter seltsamen Visionen. Als sich die beiden dann Jahre später gemeinsam in einem Wald verirren, stoßen sie auf ein verlassenes Bergdorf... Verlassen und doch bewohnt.

### Schatten

Langsam und vorsichtig schleichen wir durch die Hütten – vollkommen ahnungslos, was uns erwarten könnte. Durch leichtes Vibrieren des Controllers abgelenkt, bemerken wir kaum, wie eine undeutliche Gestalt in weiter Ferne zwischen zwei Häusern verschwindet. Mit einem mulmigen Gefühl geht es weiter. Auch eine gefundene Taschenlampe hilft wenig gegen die unterschwellige Bedrohung. Nicht das, was ihr seht, macht euch angst, sondern das, was ihr nur hört, spürt und erahnt. Als Mio dann die "Camera Obscura" findet, dreht das Spiel erst so richtig auf. Dieses uralte Relikt ermöglicht euch einen Blick in die Anderswelt. Solltet ihr eine der vielen umherstreifenden Erscheinungen vor die Kamera kriegen, ist sie dazu in der Lage, die Essenz des Geistes aufs Foto zu bannen und ihn so zu vernichten.



Eine Entität hat sich von hinten an uns angeschlichen. Jetzt aber schnell!

### Staub

Grafik und Musik sind absolut erstklassig. Staub glitzert in der Luft und Schatten werden so realistisch geworfen, dass wir ein paar Mal erschrocken die Kamera hochrissen, weil uns unsere eigene Taschenlampe einen Streich gespielt hat. Genauso verhält es sich mit der Musik und den Soundeffekten. Wenn ihr ganz leise durch die Hütten schleicht und auf einmal ein durchdringendes Quietschen vernehmt, beschleunigt der Puls von 0 auf 200. Kleiner Kritikpunkt: Warum bewegt sich Mio Amakura so verdammt langsam? Die Kleine rennt so schnell, wie Jill Valentine geht. Das ist zwar etwas nervig, stört den Spielfluss aber kaum, da ihr euch vor lauter Angst eh nur im Schneckentempo bewegt. Fazit: Befolgt die Warnung auf der Packung und spielt dieses Spiel nicht allein. Teilt die Erfahrung mit euren Freunden! *(CS)*



Mio und Mayu hätten sich diese Sache nicht mal in ihren Albträumen ausgemalt.



Das ganze Dorf wirkt grau, verfallen und leer... fast ausgesaugt.



# FIFA Street

## "Alder, du hast da ne sooo PHATTE Session vor dir, das geht ab, Alder! ALDER!!"

Wer schon einmal ein paar Commercials eines uns nicht unbekannten Sportschuhherstellers gesehen hat, weiß, was ihn in *FIFA Street* erwartet. Mit jeweils drei Spielern und einem Torwart treffen die buntesten Mannschaften des Erdballs auf betonierten Bolzplätzen aufeinander, die man nach Einbruch der Dunkelheit eigentlich nicht mehr ohne den Einsatz großkalibriger Waffen betreten würde. Trickreiche Taktiken, durchtriebenes Gedribbel und brachiale Blutgrätschen fliegen den Spielern um die Ohren; der Ball berührt nur in Ausnahmefällen den Boden – ebenso wie der am Rande des Nervenzusammenbruchs stehende Torwart. So weit, so gut…

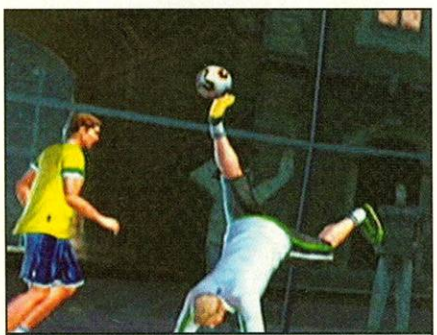
### "Stylez dir rein, Alder!"

… oder auch nicht. Zur Erklärung: Die *NBA Street*-Reihe hat eigentlich alles richtig gemacht. Gutes Spielgefühl, feine Zusatzoptionen und die richtige Platzierung der so treffend benannten "Gamebreaker". *FIFA Street* hingegen, fühlt sich ein wenig wie der böse, haarige und komisch riechende Zwilling seiner Basketballbrüder an: Wenn ihr auf dem Platz steht und angepfiffen wird, stellt sich beileibe kein brasilianisches "Futabol" Feeling ein – irgendwie wirkt das Ganze, als würden sich acht Basketballspieler treffen und krampfhaft versuchen diesen komischen Lederball auf möglichst tolle Weise mit ihren Füßen in den Holzkasten mit dem davor herumhüpfenden Typen zu befördern. Das Spielgefühl stimmt nicht!




**Keine Schiedsrichter, keine Sorgen. Ring frei für Flint, den Holzfäller!**

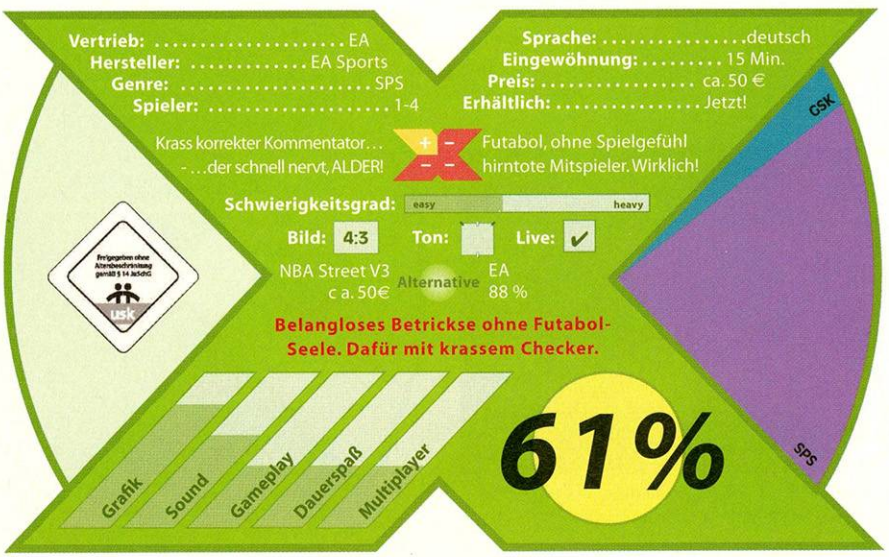
Außerdem machen die Gamebreaker keinen Sinn mehr. Ist schon super, wenn man durch wilde Trickserei (die einen der eigenen Spieler "lähmt" – ärgerlich!) seine Special-Leiste aufbaut und dann bei dem ach so tollen Breaker-Schuss sehen muss, dass der Ball durch den Kopf des Torwarts fliegt. Oder, dass sich dieser einfach nicht bewegt. Oder in die falsche Richtung springt. Weniger ein "Gamebreaker" als vielmehr ein "Goalie-Brain-Breaker", hm? Eines der Highlights des Spiels ist definitiv der Kommentator. Mit den besten Hip-Hop-Absichten dröhnt es da "Alder, dat is KRASS, Alder! Voll der Volley, ey Alder!" aus dem Lautsprecher. Wenn wir für jedes Mal, wenn der Typ in seinem lieblichen Akzent "Alder" kreischt, einen Cent kriegen würden, lägen wir jetzt am Strand von Hawaii. Ich überlasse es übrigens euch, die Identität des Sprechers herauszufinden. Meine Fresse, ich glaube, ich hab' Kopfschmerzen… ***(CS)***



**Allez, hop! So einfach fängt man einen Steilpass ab! Warum kann die Bundesliga so was nicht?**



**Irland gegen Dänemark. Man beachte, wie der oberste Spieler auf den Zaun zu rennt.**



# FIGHT NIGHT Round 2

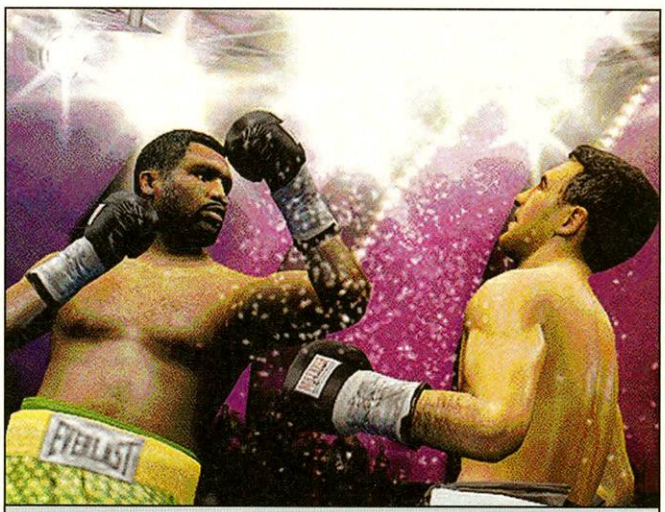
## Keiner boxt besser! Der neue Spielgewichtchampion!

Evander Holyfield gegen Muhammad Ali. Geht nicht? Geht doch! Mit *Fight Night Round 2*. In EAs Ausnahmeboxspiel stehen sich wieder die Größen aus 30 Jahren Boxsport gegenüber und ihr seid mittendrin. Welche Figur ihr dabei macht, liegt an euch. Dank Editor bastelt ihr einen netten Prügelknaben und haut euch durch die Weltrangliste. Alternativ geht's auch per Schnelleinstieg oder im Mehrspielermodus, doch angesichts eines wirklich gelungenen Karrieremodus ist dieser Umstand bloß schmückendes Beiwerk.

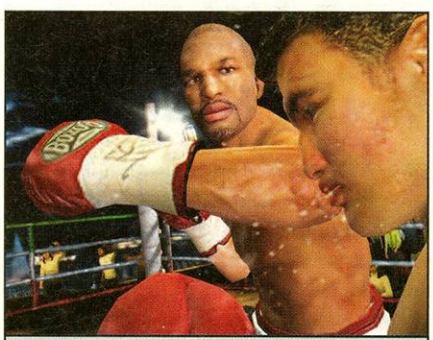
### Keine Schmerzen!

Stilecht beginnt jede Boxkarriere mit einem knallharten Training. Denn wie gehabt kommen auch in *Fight Night Round 2* Rollenspielelemente zum Einsatz. Gewichtheben verbessert eure Kraftwerte, Training am Sandsack eure Schlagfähigkeiten und Sparring eure Kondition. Das Feine an *Fight Night Round 2* ist, dass kaum ein Kampf dem anderen gleicht. Ob ihr nun gegen Joe Frazier oder Sonny Liston boxt, alle Boxer müssen in der ersten Runde analysiert werden. Zäh und hart oder eher Glaskinn, aber flink? Ihr müsst euch auf viele Stile einstellen und entsprechend reagieren. Während euch Schläger mit Treffern schwer zusetzen, versuchen die Flinken, euch müde zu tänzeln. Dennoch gibt es für alle Situationen die richtige Taktik. Wildes Tastendrücken führt binnen kürzester Zeit zum eigenen K.O. Ihr solltet auf eure Energie und Ausdauer achten. Wer dennoch kurz davor ist, schlapp zu machen, kann den Gegner nun Klammern, um Zeit zu gewinnen.

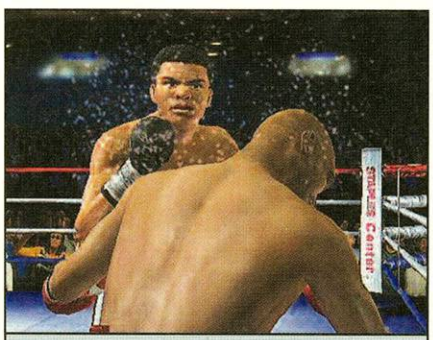
Die Steuerung kennen wir vom Vorgänger. Hier haben die Entwickler alles beim Alten gelassen, und das klappt nach wie vor richtig gut. Im Gegensatz zum hierfür nicht optimalen GameCube-Controller macht das Xbox Pad die Prügelei sogar noch spaßiger. Und ist die Strategie richtig, klappt es auch mit dem Siegen. Dann winken Preisgelder und Sponsoren. Solltet ihr den Aufstieg ins Profilager wagen, gilt es wiederum Moneten zu investieren. Dafür leistet ihr euch dann neue Trainer, die euren Stil verbessern. Neue Bikinigirls und eine Einmarschhymne haben darüber hinaus auch Einfluss auf eure Boxfähigkeiten – wenn auch nur marginal. ***(BS)***



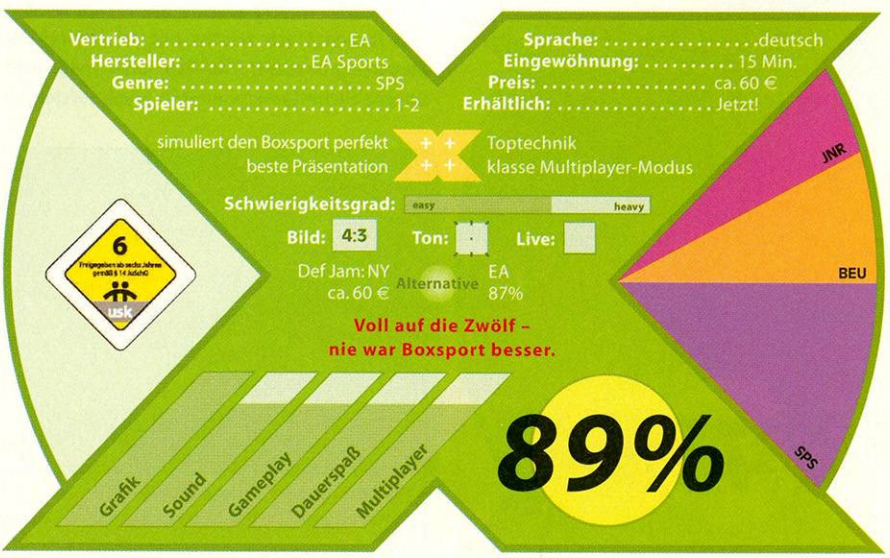
**Bei Treffern fliegt der Schweiß der Kontrahenten durch den Ring.**



**Grafisch tadellos. Die Gesichtsverformungen bei Schlägen sind sehr realistisch.**



**Ali: Immer locker auf den Beinen und gnadenlos beim Angriff.**



# 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. SpongeBob verfügt hier zu Lande ohnehin über eine ständig gewachsene und mittlerweile Legionen zählende Fangemeinde, die durch THQs Spiel sicher noch vergrößert werden wird. Viel mehr kann man von einer Filmumsetzung bestimmt nicht verlangen. ***(SRÖ)***

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

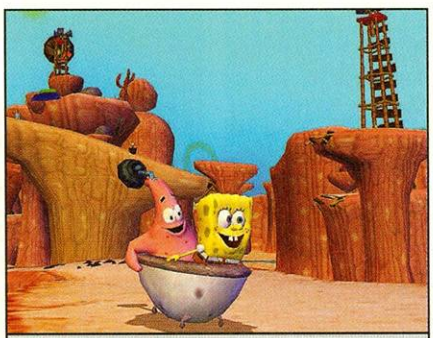
**Schwierigkeitsgrad:**
easy — heavy

**Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti!**

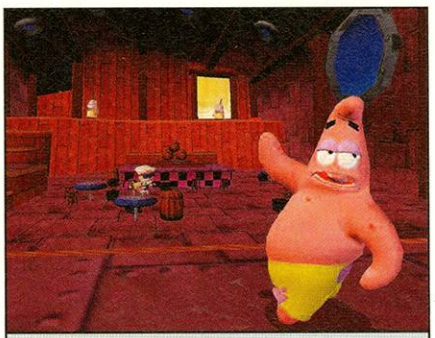
RSP

JNR

**78%**



**Kindgerecht und bunt: Die Grafik gibt sich wie erwartet.**



**Wir wussten gar nicht, dass THQ die Bildrechte an unserem Chefredakteur besitzt...**

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 - Battle Nexus

Man will es fast nicht wahr haben, aber es scheint, als wolle Konami kein gutes *Turtles*-Spiel programmieren. Ein Vier-Spieler-Modus ist nun zwar vorhanden, doch im Gegenzug verschlechtert sich das Spiel in nahezu jeder anderen Hinsicht. Das Gute voran: Die Cel-Shading-Grafik ist auf gewohnt gutem Niveau geblieben. Der Stil passt einfach zu den kloppenden Reptilien. Vor jeder Mission gibt's Ausschnitte der neuesten *Turtles*-Staffel. Die Präsentation ist also bestens. *Turtles*-Fans werden sich freuen. Doch was ist mit der KI und der Steuerung passiert? Zwei, wie jeder weiß, nicht unerhebliche Punkte, die ein Spiel aufsteigen oder abstürzen lassen können. Schon extrem ärgerlich, wenn man sich von brotdummen Gegnern aufgrund der hakeligen Steuerung ständig Wurfsterne in die Schnauze hauen lassen muss. Ein *Battle Nexus 3* ist nicht unmöglich und vielleicht klappt es dann, dass alle Komponenten des Spiels harmonieren. So könnten die vier Kröten-Ninjas auch für Nicht-Fans interessant werden. ***(BS)***

**Vertrieb:** ..... Konami
**Hersteller:** ..... Konami
**Eingewöhnung:** ..... 15 Min.
**Spieler:** ..... 1-4
**Sprache:** ..... deutsch
**USK:** ..... ab 12
**Preis:** ..... ca. 60 €
**Erhältlich:** ..... Jetzt!

**Schwierigkeitsgrad:**
easy — heavy

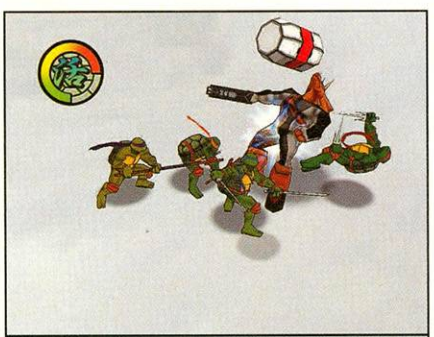
**Leider nur minimal besser als der Vorgänger.**

JNR

RPG

ACT

**64%**



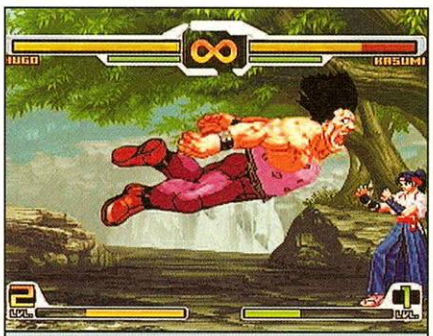
**Das Spiel könnte super sein, wäre die Steuerung bloß stressfreier geworden.**



**Es geht an die Substanz, wenn die Gegner aufgrund dümmlicher KI extrem schwanken.**

# SNK vs. CAPCOM SVC Chaos

Hu-ha! Mal wieder ein 2D-Klopper. Wer sich nichts aus ein wenig angestaubter Grafik und zwei leicht ausgelutschten Lizenzen macht, freut sich über die Möglichkeit, mit Earthquake den Betonschnitt von Guile abzuknicken. Leider haben es nicht alle typischen Kämpfer geschafft (Honda und Blanka, wo seid ihr?) und wurden stattdessen durch weniger bekannte Figuren ersetzt, von denen einer aussieht wie Alice Cooper auf Wachstumshormonen. Teilweise wurde bei der Darstellung ein klein wenig übertrieben, was sich vor allem in Guiles Landeplattform und den Rottweiler-Umfang-Beinen von Chun-Li zeigt. Sehr unfein sind die Bosskämpfe, da sich die Obergegner in der Regel darauf beschränken, nicht sehr gut, dafür aber sehr unfair zu kämpfen (jede halbe Sekunde einen Psycho-Crusher? Oh, Bitte!). Flüssige Animationen, detailarme Hintergründe und Xbox Live. Alles beim Alten. Ganz okay. ***(CS)***




**Hugo ging mit Kasumi im Wald spazieren, als er plötzlich über einen Stein stolperte.**




**Genjyuro hinterlässt nach einer Spezialattacke gerne ein paar Visitenkarten.**

**Vertrieb:** ..... Capcom
**Hersteller:** ..... Ignition
**Eingewöhnung:** ..... sofort
**Spieler:** ..... 1-2
**Sprache:** ..... deutsch
**USK:** ..... ab 12
**Preis:** ..... ca. 30 €
**Erhältlich:** ..... 14.03.05

**Schwierigkeitsgrad:**
easy — heavy

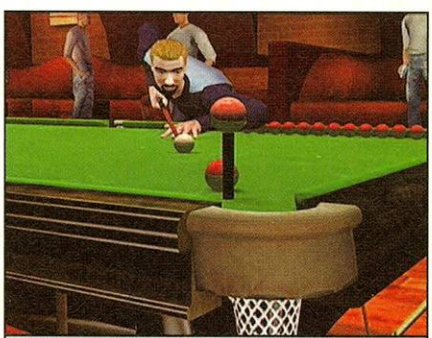
**Prügler der alten Schule freuen sich. Der Rest... zuckt mit den Schultern.**

BEU

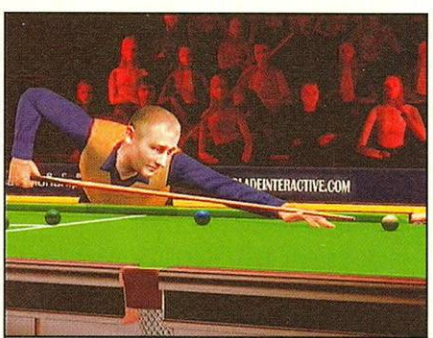
**63%**

# WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005

Snooker: Kugelstoßen, zu-kompliziert-für-die-Kneipe oder Billard für Leute mit drei Gehirnhälften. Egal wie man es nennt, es bleibt kompliziert, spaßig und bunt. Zur groben Erklärung: Bevor ihr eine der unzähligen roten Kugeln reinballern dürft, müsst ihr euch erst einmal um die andersfarbigen Kügelchen kümmern. Das führt dazu, dass hier mehr getrickst wird als beim Billard, was sich auch in dem einfallsreichen, aber grauenhaft kurzen "Trickshot Modus" niederschlägt. Falls ihr nach einem Match gegen die Computergegener vor lauter Frust noch nicht geplatzt seid, dürft ihr dann auch mit eingeschränkten Möglichkeiten einen eigenen Spieler erstellen und auf die Pokal-Pirsch gehen. Fein ist, dass ihr dabei gegen alle möglichen Snooker-Prominenten antreten dürft. Nicht so fein ist, dass sich das Spiel zwar gebessert hat – aber trotzdem noch IRRSINNIG trocken präsentiert wird. Wer drauf steht und Xbox Live sein Eigen nennt, findet's sicher klasse. ***(CS)***



**Ooooh,! Trickschüsse! Manchmal ganz schön knifflig, aber im Allgemeinen schnell geschafft.**



**Snooker Promis, ahoi! Leider kennt keine Sau die armen Jungs.**

**Vertrieb:** ..... Sega
**Hersteller:** ..... Blade Interactive
**Eingewöhnung:** ..... 60 Min.
**Spieler:** ..... 1-4
**Sprache:** ..... deutsch
**USK:** ..... ohne
**Preis:** ..... ca. 50 €
**Erhältlich:** ..... 08.04.05

**Schwierigkeitsgrad:**
easy — heavy

**Verbesserungen allerorten, aber immer noch zu *hust* trocken.**

SIM
GSK
SPS

**71%**

# ZUBEHÖR IM TEST

## Xbox Gamepad Converter




Mit diesem Converter lässt sich ein Xbox-Controller am PC anschließen. Die beiliegende Windows-Treibersoftware erkennt den Controller dann als USB-Gamecontroller mit elf Digi-Buttons – die beiden L/R-Trigger werden analog abgefragt. Hier erfolgt auch die Kalibrierung der Joysticks, die Einstellung der Vibrationsstärke und die Zuordnung der Buttons (Force Feedback wird unterstützt). Der Funktionsumfang kann allerdings je nach Spiel variieren. Bei *Half-Life 2* zum Beispiel kann der rechte Joystick nicht zum Laufen verwendet werden, auch die analogen L/R-Tasten werden nicht unterstützt. Das schränkt das Einsatzgebiet schon ziemlich ein, wobei die "Schuld" am jeweiligen Spiel liegt – dem Converter an sich kann man solche Probleme nicht ankreiden.

**Vertrieb:** ..... Jöllenbeck
**Hersteller:** ..... Speed Link
**Preis:** ..... 12,99 €
**Erhältlich:** ..... Jetzt!

**Bewertung:**

0% 100%

## 4 Player Game Switch



Man liest bei Xbox-Spielen ja öfter mal von der System Link-Funktion, durch die zwei Xboxen zwecks Multiplayer-Matches miteinander verbunden werden können. Manch einer mag sich fragen, wie das mit mehr als zwei Geräten gehen soll. Dafür braucht man als zusätzliches Gerät einen Hub oder Switch. An diesen werden bis zu vier Xboxen mit je einem Standard-Netzwerkkabel angeschlossen – fertig. Die fünfte Buchse ermöglicht flexiblere Einsatzmöglichkeiten: Zum Beispiel, wenn ihr mit Xbox und PC ins Internet und dafür lästige Umstöpseleien vermeiden wollt. Oder "Verschachtelungen" mehrerer Switches – Spiele wie *Moto GP* erlauben es sogar, 16 Xboxen miteinander zu verlinken.

**Vertrieb:** ..... Jöllenbeck
**Hersteller:** ..... Speed Link
**Preis:** ..... 24,99 €
**Erhältlich:** ..... Jetzt!

**Bewertung:**

0% 100%

## XGA / VGA Box Pro




Mit dieser Box lassen sich nicht nur Konsolen (oder andere Videoausgabegeräte) an einen PC-Monitor anschließen, ihr könnt sogar Fernsehen damit empfangen – mit Fernbedienung, aber leider nur analog. Die Bildqualität ist recht ordentlich, aber man sollte keine Wunder erwarten: Aus einem "normalen" Videosignal lässt sich nun mal XGA-Qualität zaubern. Beeindruckend ist der Funktionsumfang: Neben Unmengen an Einstellungen für die Bildqualität und den TV-Tuner (und sogar einem Sokoban-Spiel) gibt es die Möglichkeit einer Bild-in-Bild-Darstellung: Während man am PC arbeitet, wird in einem kleinen Fenster das angeschlossene Videosignal (Konsole, TV etc.) angezeigt. Dies funktioniert allerdings nur bis zu einer Auflösung von 1024x786 bei 75 Hz.

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

**Bewertung:**

0% 100%

## Multi Media Box



Von den "inneren" Werten her quasi das gleiche Gerät wie die XGA / VGA Box Pro, nur zusätzlich mit einer 2.1-Soundanlage ausgestattet. Der einzige Unterschied bei den Video-Komponenten liegt in der fehlenden SECAM-Unterstützung. Da diese Fernsehnorm aber nur in Frankreich verwendet wird, ist das für uns kein Problem. Die Soundanlage sieht zumindest witzig aus: Einen nach oben abstrahlenden Subwoofer in Raketenform sieht man nicht alle Tage. Die Soundqualität entspricht dem, was man in diesem Preissegment erwarten kann. Zwar ist das Ding gut laut, irgendwann stößt es aber an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit und produziert wirklich nur noch Krach. Dafür kostet es aber auch nur zehn Euro mehr als das Gerät ohne Sound.

**Vertrieb:** ..... Madrics
**Hersteller:** ..... Madrics
**Preis:** ..... 109,90 €
**Erhältlich:** ..... Jetzt!

**Bewertung:**

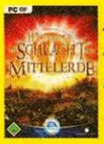
0% 100%

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

# Spieleberater
## Lösungsbücher
## www.videogame.de



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



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



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


*Spiel:* **29,95€**
*Lösungsb.:* **14,95€**


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



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



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



*Spiele* **54,95€**
*Lösungsb.:* **14,95€**



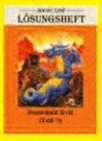
*Spiel:* **19,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



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



*Spiel:* **29,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



*Spiele* **29,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



*Spiel:* **39,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



*Spiele* **57,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



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



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



*Spiel:* **29,95€**
*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
- Baldurs 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

## Donkey Konga
### inclusive Bongas




***! 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
- Baldurs 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

## Donkey Konga
### inclusive Bongas




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



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



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


*Spiel:* **29,95€**
*Lösungsb.:* **14,95€**


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



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



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



*Spiele* **54,95€**
*Lösungsb.:* **14,95€**



*Spiel:* **19,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



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



*Spiel:* **29,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



*Spiele* **29,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



*Spiel:* **39,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



*Spiele* **57,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



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



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



*Spiel:* **29,95€**
*Lösungsb.:* **4,95€**



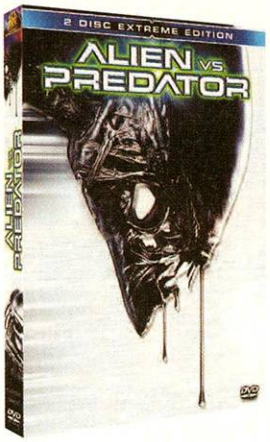
*Spiele* **auf anfrage**
*Lösungsb.:* **14,95€**


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



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

**Händleranfragen erwünscht!**




# ALIEN VS. PREDATOR
## Extreme Editon

### Kampf der Giganten, tief unterm Eis...

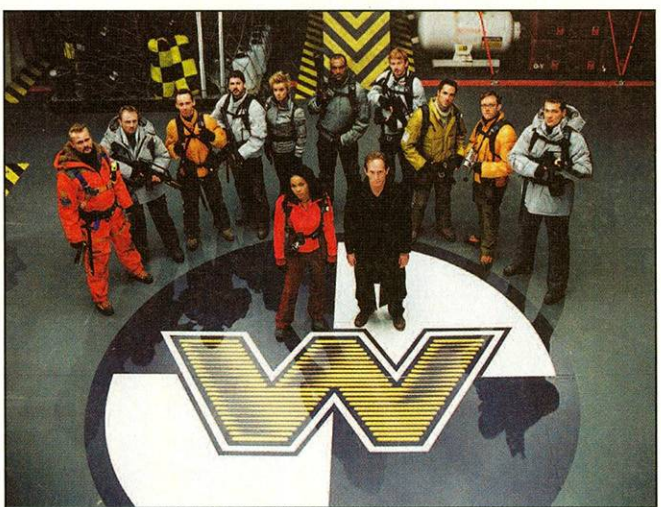
Kommunikationswissenschaftler und Sozialpädagogen wird freuen, was Arnold Schwarzenegger und Danny Glover noch nicht wussten: Auch einem Predator kann durch gutes Zureden einiges seiner Aggression genommen werden. Das will der englische Regisseur Paul Anderson zumindest dem geneigten Cineasten vermitteln.

## Wie ein Comic

Vor allem Spielefans werden sich einen Film im Stile von Monoliths *Alien vs. Predator*-Titel gewünscht haben. Anderson (*Resident Evil*, *Resident Evil Apokalypse*) wandte sich aber den Comics zu. Dort kämpfen keine Colonialmarines, sondern zeitgenössische Menschen mit/gegen Predatoren und Aliens. Im Film finden die Satelliten eines Millionärs ungewöhnliche Energieaktivitäten unter dem Eis der Antarktis. Ein Team von Söldnern und Wissenschaftlern soll dem Phänomen auf den Grund gehen. Was die armen Wichte nicht wissen: Sie wurden angelockt, um zum Ausbrüten von Aliens herzuhalten. Die Pyramide unter dem Eis ist eine "Coming in Age"-Stätte für Jung-Predatoren. Die sollen dort erste Kampferfahrung gegen Aliens sammeln. So kommt es auch zu sehr sehenswerten Kämpfen zwischen den beiden Spezies. Die Balgereien zwischen dem Großwildjäger und den kreischenden Aliens kommt aber insgesamt zu kurz. Schade, denn Kulisse und Kostüme passen, ja, sie stimmen bis ins Detail. Die dunklen Gänge des Bauwerks sind zumindest für Gigers Aliens ideal. Die Predator-Fraktion kann dort aber kaum ihre Vorteile von großer Beweglichkeit ausspielen. Das nimmt ihnen etwas von ihrer einstigen Bedrohlichkeit. Die Allianz zwischen einer Frau und einem Predator ist aber sicher ungewollt komisch. Der Fakt, dass der Predator Respekt vor jeder Spezies hat, die einen guten Kampf liefert, ist sicher korrekt umgesetzt, doch muss der einst erbarmungslose Jäger deswegen gleich zum handzahmen Kumpel werden, der streckenweise wie ein Taubstummer wirkt? Anderson hat sich dabei zwar wie erwähnt an die Comic-Vorgaben gehalten, doch ob das die richtige Wahl war?

## Saubere Technik

Die Extreme-Fassung liegt als Doppel-DVD vor und bietet einen alternativen Anfang, der aber auch nichts Neues zu Tage bringt. Bild und Ton der Scheibe sind kritiklos. Die Zusatzinfos beschränken sich auf Kommentare (unter anderem ein enthusiastisches Plädoyer Andersons für die beiden Franchises) und interessante Einblicke in die Produktion der Spezialeffekte. ***(BS)***

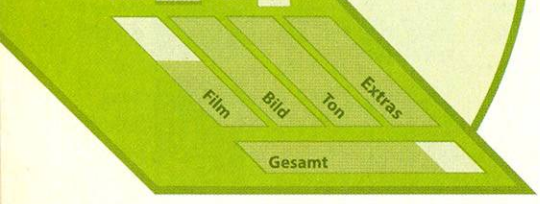


**Dieses Team entdeckt die antike Pyramide, wird aber durch die Aliens und Predatoren stark dezimiert.**

**OT:** ..... Alien vs. Predator
**Produktionsland:** ..... USA (2004)
**Regie:** ..... Paul W. Anderson
**Darsteller:** ..... Lance Hendrikson, Raoul Bova, Sanaa Lathan
**Laufzeit:** ..... ca. 127 min.
**Genre:** ..... Action
**Vertrieb:** ..... Fox Home
**FSK:** ..... ab 16
**Erhältlich:** 21.04.2005

**Cooler Actionfilm, für Spielefans aber enttäuschend.**

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






**Da brennt was, doch der Brandstifter wird schnell erledigt.**



**Wenn das rote Licht angeht, ist meist schon eine Rakete unterwegs. Dumm gelaufen für das Ziel.**

# DER UNTERGANG




Nie Jahrtausendwende schien der Startschuss für objektivere Filmproduktionen über das Dritte Reich zu sein. Erst recht, wenn sie aus Deutschland kamen. Oliver Hirschbiegels *Der Untergang* ist der vorläufige Höhepunkt dieser Periode. In Los Angeles knapp an einem Oscar vorbeigeschossen, erntete das Drama im Führerbunker ähnlich viel Kritik wie klangvolles Lob. Fakt ist, Bruno Ganz mimt Adolf Hitler so glaubwürdig, wie niemand zuvor. Der Film über die letzten Tage des Reiches ist packend, schauspielerisch tadellos und das, ganz ohne belehren zu wollen. Wenn Magda Goebbels ihre Kinder per Zyankali vergiftet, der völlig realitätsferne Führer vor seinen Generälen ausrastet oder das sinnlose Sterben inmitten Berlins sichtbar wird, werden die letzten Stunden von Nazi-Deutschland greifbar. Für eine deutsche Produktion ist das Bild erstaunlich fehlerfrei. Auch der Sound, der vor allem bei den Kampfszenen zeigt, was er kann, überzeugt. Das Bonusmaterial ist vor allem für historisch Interessierte sehr empfehlenswert. ***(BS)***



**Bruno Ganz spielt Adolf Hitler. Der Schweizer Charaktermime ist die Idealbesetzung.**

**OT:** Der Untergang
**Produktionsland:** D (2004)
**Regie:** Oliver Hirschbiegel
**Darsteller:** Bruno Ganz, A. M. Lara, Justus v. Dohnanyi
**Laufzeit:** ca. 189 Min.
**Genre:** Drama
**Vertrieb:** Highlight Video
**FSK:** ab 12
**Erhältlich:** Jetzt!

**Beeindruckend und überzeugend.**

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

Film 90 %
Bild 90 %
Ton 90 %
Extras 80 %
Gesamt 90 %

# SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW




Kerry Conran, ein einst fleißiger Student, bastelte vier Jahre an einer sechsminütigen CGI-Sequenz, die die Grundidee des Films *Sky Captain* war. Investoren waren begeistert und statteten den jungen Mann mit 70 Millionen Dollar aus. Dafür wurden Angelina Jolie und Jude Law engagiert, die in einer komplett digitalen Welt im Stile der 30er Jahre den verrückten Dr. Totenkopf jagen. Der Bösewicht entführte namhafte Wissenschaftler und legt halb New York mit Riesenroboter in Schutt und Asche. Filmisch ein Mix aus *Metropolis* und *Buck Rodgers*, optisch schon fast Kunst. Die Story ignorierend, kann man sich bestens an den Bildern erfreuen. Die sind auf DVD auch kristallklar. Die Filter über den Bildern erledigen den Rest. Beeindruckend. Gleiches gilt für den Ton. Die vielen Actionszenen in der Luft sorgen für ein herrlich räumliches Filmvergnügen. Neben dem original sechs Minutenfilmchen gibt's noch enttäuschende Kommentare und ein langes Making of. ***(BS)***



**Der Sky Captain (Jude Law) kann New York erstmal retten.**



**Kostüme, CGI-Effekte und Filter schaffen ein neuartiges Bild, das Wirkung erzielt.**

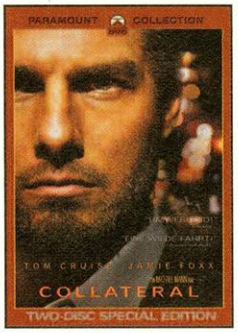
**OT:** Sky Captain a. t. World of Tomorrow
**Produktionsland:** USA/GB/I 2004
**Regie:** Kerry Conran
**Darsteller:** Angelina Jolie, Jude Law, Gwenth Paltrow
**Laufzeit:** ca. 106 Min.
**Genre:** Action
**Vertrieb:** Paramount Home
**FSK:** ab 12
**Erhältlich:** 21.04.2005

**CGI-Kunst mit durchgeknallter SciFi-Action.**

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

Film 80 %
Bild 90 %
Ton 80 %
Extras 70 %
Gesamt 80 %

# COLLATERAL



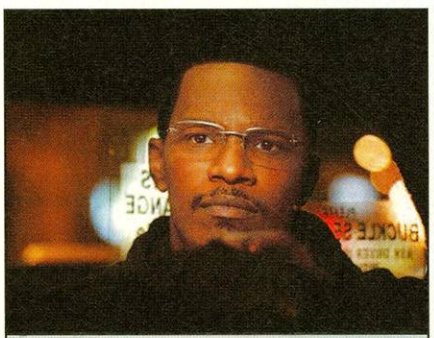

Michael Mann beweist einmal mehr sein Gespür für wirkungsvolle Bilder. In *Collateral* inszeniert er die Begegnung zweier völlig unterschiedlicher Männer. Der eine (Tom Cruise) ist ein Auftragskiller, der andere (Jamie Foxx) ein träumerischer Taxifahrer. Letzterer gibt den ahnungslosen Killerchauffeur für eine Nacht. Bis er hinter die Motive seines Fahrgastes kommt. Ein Film voller Wendungen, der mehr und mehr zum Psycho-Schach wird. Klasse. Die Szenerie ist sehr dunkel, gepaart mit den Lichtern der Großstadt und einem Rauschfilter wirkt das Bild sehr surreal. Passt so aber hervorragend zur Thematik. Teils ist das Bild etwas nebelig, wird aber zu keinem Zeitpunkt unscharf. Der Ton gibt die Umgebungsgeräusche der Stadt wunderbar wieder, schwächelt aber bei den Höhen etwas. Hier hätte man durchaus noch was verbessern können. Neben einem langen Making of gibt's noch geschnittene Szenen mit Kommentar, Aufnahmen der Proben, Regiekommentare, Features zu den Spezialeffekten. Super Film mit gelungener Technik. ***(BS)***

**OT:** ..... Collateral
**Produktionsland:** ..... USA (2004)
**Regie:** ..... Michael Mann
**Darsteller:** .....Tom Cruise, Jamie Foxx, Jada Pinket Smith
**Laufzeit:** ..... ca. 115 Min.
**Genre:** ..... Drama
**Vertrieb:** Paramount Home
**FSK:** ..... ab 16
**Erhältlich:** .... Jetzt!

**Fesselndes Drama mit graumeliertem Cruise.**

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

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

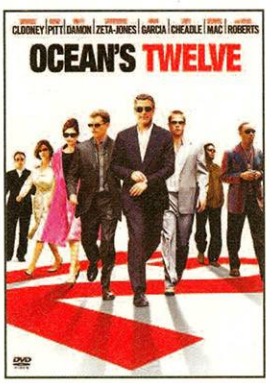


**Träumerisch, aber erfolglos. Der Taxifahrer Max ahnt noch nicht, was auf ihn zukommt.**



**Tom Cruise als eiskalter Killer und Zyniker, der in dieser Nacht fünf Ziele zu erledigen hat.**

# OCEAN'S TWELVE



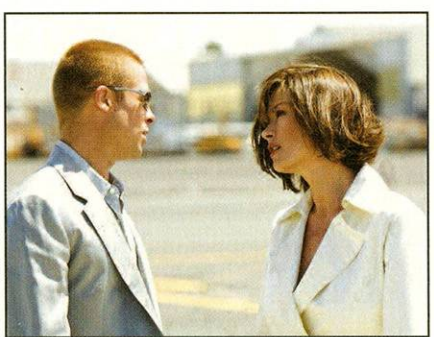

Nach Elf kommt Zwölf, das weiß auch Starregisseur Steven Soderbergh. Die Fortsetzung der spaßigen Gangsterkomödie *Ocean's Eleven* bietet wieder ähnlich viele Stars und eine ähnlich amüsante Story mit vielen Wendungen. Diesmal ist das gut aussehende Ensemble in Amsterdam, Paris und Rom zugange, um nationale Kunst- und Schmuckschätze aus bestens bewachten Asservaten wie dem Louvre zu stibitzen. Dabei ist dem diebischen Dutzend aber eine attraktive Europol-Agentin auf den Fersen. Ein idealer Pärchenfilm, denn optisch ist für beide Seiten was dabei. Für die Damen Clooney und Pitt, für die Herren Roberts und Zeta-Jones. Das Bild der Komödie ist absolut sauber. Zur Perfektion fehlt zwar noch eine Kleinigkeit, doch wir haben nichts auszusetzen. Die Extras legen das Augenmerk auf Kommentare. Die beiden Featurettes beleuchten die Hintergründe des Films. Zusätzlich gibt's noch einige Trailer zu sehen. Wir können *Ocean's Twelve* nur empfehlen. ***(BS)***

**OT:** ..... Ocean's Twelve
**Produktionsland:** .....USA (2004)
**Regie:** ..... Steven Soderbergh
**Darsteller:** ..... Brad Pitt, George Clooney, Julia Roberts
**Laufzeit:** ..... ca. 125 Min.
**Genre:** .....Komödie
**Vertrieb:** .. Warner Home
**FSK:** ..... ab 6
**Erhältlich:** 12.04.2005

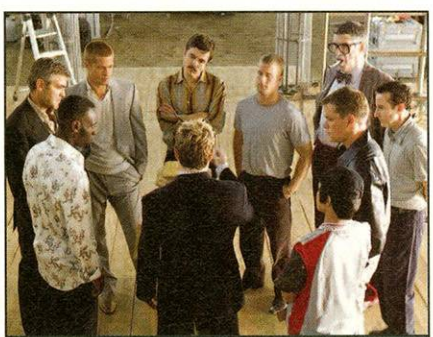
**Nicht nur Basketballfans dürfen zugreifen.**

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

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt



**Gauner Brad Pitt mit Europol-Agentin Catherine Zeta-Jones im Gespräch.**



**Lagebesprechung in Chicago. Wie soll das große Ding nun ablaufen?**

# DIE UNGLAUBLICHEN




Die Zeit der Superhelden ist vorbei. Die Kosten-Nutzen-Rechnung ging bei Typen wie Supermann einfach nicht auf. Helden machen einfach mehr kaputt als die Bösewichte, die sie letztlich bekämpfen. Deshalb wird der einstige Superheld Mr. Incredible auch dazu verdonnert, einen langweiligen Verwaltungsjob zu übernehmen, statt üble Burschen dingfest zu machen. Aus Mr. Incredible wurde Mr. 0815. Als der mittlerweile von einer Wampe geplagte Incredible das Angebot bekommt, Roboter auf einer geheimen Insel zu testen, zögert er nicht lange und muss schon bald wieder ein Superheldenkostüm überstreifen. Pixar hat mit *Die Unglaublichen* den ersten "nicht ausschließlich Kinder kompatiblen"-Streifen erstellt und damit voll in Schwarze getroffen. Einstige *Findet Nemo*-Gegner können also getrost zugreifen. Die Technik, das Bild und der Ton sind ebenfalls top. Was will man auch anderes von einem Oscar-Gewinner erwarten? Bestens auch das Bonusmaterial, das einen lustigen alternativen Anfang bietet. ***(BS)***



**Eine ganze Superheldenfamilie macht sich bereit für ihren Auftritt auf der Leinwand.**



**Schwein gehabt. Dieser Laserschuss ging knapp vorbei. Wer ist der blaue Geselle?**

**OT:** ..... The Incredibles
**Produktionsland:** ..... USA 2004
**Regie:** ..... Brad Bird
**Darsteller:** .. Markus Maria Profitlich, Felicitas Woll, B. Schöneberger
**Laufzeit:** ..... ca. 111 Min.
**Genre:** ..... Komödie
**Vertrieb:** .... Buena Vista
**FSK:** ..... ab 6
**Erhältlich:** 14.04.2005

**Wer Animationsfilme mag, sollte reinschauen.**

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

Film 2,5 | Bild 2,5 | Ton 2,5 | Extras 2,5 | Gesamt 2,5

# SHAUN OF THE DEAD




Nein, der Titel ist kein Schreibfehler. Edgar Wrights Persiflage auf Romeros *Dawn of the Dead* vermischt stilvoll englischen Humor mit einem Zombieslasher und einer putzigen Liebesgeschichte. Drehbuchautor und Hauptdarsteller Simon Pegg gibt im Film den Loser Shaun, der just seine Freundin verliert und wenig später von seelenlosen Untoten mitten in London heimgesucht wird. Gemeinsam mit seinem siffigen Kumpel will er nun seine Ex vor der Seuche retten. Die Truppe sucht ein letztes Refugium: Shauns Lieblingspub. Pegg hat übrigens schon den nächsten Streich im Sinn: *From Dusk till Shaun*. Wer den Humor und die Romantik im Horror verzeihen kann, wird gut unterhalten. Bild und Ton rangieren im Mittelfeld. Das Bild weist einen minimalen Rotstich auf, fällt aber kaum auf. Der Ton lässt oftmals Räumlichkeit vermissen. In den Surroundboxen ist zu wenig los. Die Extras sind umfangreich und, wie sollte es anders sein, ausnahmslos komisch. ***(BS)***



**Mit Knüppeln bewaffnet kämpfen sich Shaun und seine Kumpane den Weg zum Pub frei.**

**OT:** ..... Shaun of the Dead
**Produktionsland:** ... GB/USA (2004)
**Regie:** ..... Edgar Wright
**Darsteller:** ..... Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost
**Laufzeit:** ..... ca. 96 Min.
**Genre:** ..... Komödie
**Vertrieb:** ..... Universal
**FSK:** ..... ab 16
**Erhältlich:** 07.04.2005

**Britischer Humor in einem Zombieschocker.**

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

Film 2,5 | Bild 2,5 | Ton 2,5 | Extras 2,5 | Gesamt 2,5

# Yoohoo

Freitag, 23:00 Uhr, Bochum. Die Pforte zum BriStein-Redaktionsdungeon öffnet sich mit einem leisen Knarzen. Chefmartin hat die Capcom-Mappe liegen lassen, die er sich übers Wochenende noch mal reinziehen wollte. Und euer Posthüttenonkel sitzt da im Zockerzimmer und daddelt ganz allein für sich den neuesten UEFA-Teil. "Mensch, Tom, bist du IMMER noch da?! Geh doch mal raus am Freitag, du vereinsamst hier ja noch!" Sprach's und schwupps – ging's ab durch die Türe. Und ich saß da, kassierte ein Tor von Holland während ich reglos mit dem Controller zwischen den Fingern auf den Bildschirm starrte und meine grauen Zellen rattern ließ. Na ja, vereinsamen werde ich wohl kaum, immerhin bekomme ich jeden Tag einen Sack voll Post um die Ohren ;) Aber es wäre doch wirklich was anderes, wenn man den Daddelstuhl mal... verlassen würde! Ja, ich weiß, ich hätte auch nie gedacht, dass ich das mal sagen würde! Als es dann auch noch "GOAAAAAAAL" aus der Lautsprecherbox vor mir schallte, stand mein Entschluss fest: Onkel Tom geht zur Fußball-WM! Woot! Also marschiere ich los und kaufe eine Karte... denkste. Was habe ich dumm geguckt als mich mein Bildschirm fies angegrinst hat und mich höflich bat, ich möge mich doch um eine Eintrittskarte "bewerben." Na, herzlichen Dank auch! "Postonkel, ledig, jung, Traummaße, Spitzengehalt, gebildet, äußerst erotisch sucht Bolzkarte für kurze Beziehung, gerne auch One-Night-Stand." Na ja, schau'n mer mal, was dabei rauskommt. Ein bisschen dämlich finde ich das Ganze schon, vor allem, wenn man bedenkt, wie viele Karten gar nicht in den offenen Verkauf kommen, sondern für Promo-Zwecke auf allerlei Vereine und Agenturen abgefeuert werden :| Auch schon wurscht – ich pflanze mich derweil einfach wieder auf meine gemütliche, ausgeleierte Couch und gebe Holland bittere Rache für die beiden AFK-Tore, die sie mir reingeballert haben! GOAAAAAAAL!

**Euer Chiffreschreiber**
**Onkel Tom**

**BriStein Verlag GmbH**
*Xbox-Feedback*
**Kantstr. 5-13**
**44867 Bochum**
E-Mail
posthuette@bristein.com

## Dauerzocker

**Hi Onkel Tom und das restliche XBG-Team,**

erst mal ein fettes Lob an euch, ich bin Leser seit dem ersten Mag! Ihr seid einfach genial! Und lasst den DVD-Teil drin, denn ich habe keine Lust, mir noch irgendwelche DVD-Mags zu kaufen, um mich darüber zu informieren. Und das Übliche: Bitte jeden Monat kommen... So, hab noch ein paar Fragen:

❶ Ich habe meine Xbox jetzt seit zwei Jahren und meine Garantie ist, wie mir gesagt wurde (hat mich noch nicht so sehr beschäftigt), weg. Nun habe ich allerdings ein großes Problem: Sie funktioniert nicht mehr! Wenn ich sie anschalte, egal ob mit Game etc. oder nicht, dann geht sie 2-mal nach je einer Sekunde aus und wieder an und wenn sie dann das zweite Mal angegangen ist, habe ich nur Ton mit einem aufgehängten Startbild und die grüne LED leuchtet in Rot, Gelb und Grün (Ampel...)! Ich habe auch schon in Internetforen gefragt aber dort wusste es auch keiner. Es hat angefangen, als mein Freund eine Demo von *Mech Assault 2* von der Gamepro eingelegt hat. BITTE HELFT MIR!

❷ Kommt die zweite Box echt schon dieses Jahr und falls ja, wie teuer? Wird ja viel drüber diskutiert.

❸ Wie teuer werden die Spiele?

❹ Kommen *Half-Life 2* und *Far Cry Instincts* noch für Xbox 1?

❺ Wann gibt es endlich *Jade Empire*?

❻ Wird *Boiling Point* für Xbox kommen?

❼ Ist schon ein Nachfolger zu *Oddworld* geplant?

❽ Wie besiege ich bei *Ninja Gaiden* den neunten Endgegner, diesen Panzer?

❾ Stimmt es das *Resi 4* für die Box entwickelt wird?

Und noch was zu dem Vorschlag mit der Internet Seite: Ihr seid doch so coole Redakteure, gibt bestimmt Leute, die das machen würden! Ich hab davon leider keine Ahnung, sonst würde ich mich ja anbieten. So das war alles, ich hoffe ich bekomme eine Antwort. Ciao, euer treuer Leser,

Patrick Kobrow

**Onkel Tom: Ja, kümmert euch mal um unseren DVD-Teil! Auch Videodiscs brauchen Liebe!**

**❶ Gah, rot blinkende Xboxen sind gewaltig ungesund. Üblicherweise bedeutet ein Farbcode wie deiner, dass entweder eine Lötstelle deiner Konsole oder gleich ein ganzer Chipteil seine Reise ins Hardware-Nirvana angetreten hat. Dann hilft nur noch eine fachkundige Reparatur, am besten bei Microsoft selbst (alle Infos dazu auf www.xbox.com im deutschen Bereich). Mit ein bisserl Glück geht es aber auch ohne: Starte deine Xbox mit einem Spiel im Laufwerk. Wenn deine Konsole dann zu blinken beginnt und das Spiel auswirft, musst du sie ausschalten. Aktiviere sie dann wieder, indem du die Disk-Einzugstaste drückst und gleich noch mal, bevor sie das Spiel endgültig im Schacht versenkt hat. So, geht es jetzt wieder? Ja? Gut! Nein... xbox.com. P.S. An den Kollegen von der Gamepro liegt es sicher nicht ;-)**

**❷ In den USA zum Weihnachtsgeschäft, ja, das wäre durchaus drin. Hierzulande noch 2005? Das glaube ich nicht, Tim! Ansonsten haben wir alles, was wir zur Xbox 2 bis zum Redaktionsschluss in Erfahrung bringen konnten, in einem Special ab Seite 10 zusammengefasst.**

**❸ Bin mir ziemlich sicher, dass die Spiele vom Preis her in etwa gleich bleiben. Man will sich ja seine Kunden nicht mit hohen Betriebskosten vergraulen.**

**❹ *Far Cry Instincts* ist nach wie vor für 2005 (und damit natürlich für die Xbox 1) angekündigt. *Half-Life 2*... nun, das ist, wie es nach momentanen Releaseplänen aussieht, wohl in der Tat eher ein Fall für die Xbox 2.**

**❺ Mitte April in den USA, bei uns voraussichtlich am 22. April. Wir rechnen für unsere nächste Ausgabe also fest mit einem Test.**

**❻ Schaut schlecht aus.**

**❼ Meine Fresse, jetzt zock doch erst mal in aller Ruhe *Strangers Vergeltung*. Wird schon wieder einen Teil geben in der Zukunft, das Game zieht ja gut ab ;)**

**❽ Ben sagt, du musst zunächst den Bordschützen vom Deck vertreiben, indem du dem Panzer einen Feuerball in die Seite haust. Danach kannst du das Teil mit deinen Panzer brechenden Pfeilen attackieren.**

**❾ Für die PS2? Yep. Für die Xbox... nö. Aber vielleicht Teil 5, der ist nämlich auch schon in der Mache!**

**Und was die Internetseite angeht, vielleicht machen wir da mal was. Warte es mal ab ;).**

## Hass!

### Hallo XBG-Team,

ich arbeite zurzeit in Shanghai, und da China ja bekannt ist für raubkopierte Software, gibt es natürlich auch Xbox-Spiele an jeder Ecke billig zu kaufen. Ich habe mir neulich in Deutschland aber trotzdem die Originalversionen von *Fable* und *Halo 2* gekauft, ein bisschen aus Spieler-Ehre, aber auch, weil ich die Handbücher zu den Spielen haben wollte. Und damit bin ich auch schon beim Thema: Bei *Fable* war ich mit dem Handbuch überhaupt nicht zufrieden: Es ist trist und langweilig. Dabei gibt es doch wirklich genug Stoff, den man für ein Rollenspiel-Handbuch schön hätte aufbereiten können, z.B. eine kurze Vorstellung der verschiedenen Städte, der Charaktere, Kleider, Rüstungen, Umgebungskarte etc. (Vor allem im PC-Bereich war das früher immer üblich). Ich weiß nicht, wie es anderen Spielern geht, aber für mich ist auch das Handbuch ein wichtiger Teil des Spiels. Ein gutes Handbuch ist ein Grund, viel Geld für ein Originalspiel auszugeben. Ich bin der Meinung, dass die Publisher durch bessere Handbücher einen zusätzlichen Kaufanreiz schaffen könnten. So würden vielleicht auch wieder mehr Leute die Spiele kaufen, statt sie auf die Platte zu kopieren, und vielleicht würden dadurch die Preise irgendwann einmal auf ein erträgliches Niveau sinken. Könnt Ihr in Zukunft bei den Tests darauf hinweisen, wenn eine Anleitung besonders gut gelungen oder extrem lieblos ist? Ach ja, noch was: ich hasse *Full Spectrum Warrior*. Es ist das langweiligste Spiel, das ich je gespielt habe, und außerdem der größte Fehlkauf, den ich in über 20 Jahren Spielerkarriere getätigt habe. Ich kann überhaupt nicht nachvollziehen, warum das Ding so gut angekommen ist, und es war mir einfach mal ein dringendes Bedürfnis, das auszusprechen [durchatmen...]. Um jetzt aber noch den Bogen hin zu "konstruktiver Kritik" zu schlagen, würde ich es begrüßen, wenn in Zukunft speziell bei hoch bewerteten Spielen auf Schwächen hingewiesen wird, die das Spiel für bestimmte Spieler u. U. uninteressant machen... bei *FSW* wäre das z.B. der Hinweis auf endloses Zickzack-Gerenne, indirektes Schießen und null Wiederspielwert gewesen. Verschickt ihr im Abo auch nach China? Soviel für heute! Schönen Gruß,

Thomas Elz

**Onkel Tom: Tja, deine Abscheu zu *FSW* nehme ich hiermit mal zur Kenntnis ;). Games sind wie alles, was der Unterhaltung dient, eben doch zu einem großen Batzen immer noch Geschmackssache. Ich z.B. kann *Metal Gear Solid* auf Teufel komm raus nicht ausstehen, auch, wenn es konsolenübergreifend immer als eines der besten Games überhaupt bezeichnet wird. So isses eben im Leben. Und leider Gottes habe ich den blöden Fehler gemacht, deinen Brief in der Redaktion rumzureichen. Und natürlich hat Ben gleich wieder davon losgelegt, dass zu einem Spiel mehr gehört als nur eine Disc. Da müssen Poster dazu und Aufmacher und eine Mini-Booklet und Karten und Artwork und am besten ein riesiges Lösungsbuch und, und, und... und ich fürchte, er wird jetzt die nächsten drei Stunden keine Ruhe mehr geben. Recht vielen Dank auch! Auf die Anleitungen und Begleithefte von Games können wir leider nicht eingehen, denn in der Regel bekommen wir die Software lange bevor die Handbooks fertig sind. Ich war übrigens auch schon mal drüben in Asien. Und meine Herren! Ich wusste ja, dass es übel war, von wegen Raubkopien usw. Aber dass man mir bei jedem Ladeneintritt praktisch die Discs ans Nasenbein geworfen hat, damit hatte ich dann doch nicht gerechnet. Unsere Abos verschicken wir im Übrigen überall hin...**

## Schrottspiel

### Hi erstmal,

euer Mag ist super und ich möchte auf das Thema mit dem defekten Laufwerk zu sprechen kommen. Ich hatte dasselbe Problem mit dem Spiel *Fable*. Wenn man von Oakvale zur Seherin gelangen mochte, dann blieb das Spiel bei mir auch immer im Ladescreen stehen. Ich hatte auch zuerst gedacht, dass was an meiner Xbox nicht stimmt. Danach habe ich mich aber entschieden, das Game bei meinem Händler umzutauschen (Saturn). Ich habe dort das Problem erklärt und sie haben mir ein neues Spiel gegeben. Das hat sofort funktioniert, also glaube ich, dass das Spiel bei manchen Xboxen nicht funktioniert. Also solltet ihr ihm die Mail weiterleiten, damit er sich kein neues Laufwerk holt, sondern versucht, das Spiel umzutauschen. Schöne Grüße an euer Team,

Tobias Klink

**Onkel Tom: Logisch sollte man zuerst immer testen, ob das Ganze vielleicht am Spiel liegt. Wenn ihr es nicht gleich umtauschen wollt (oder der Laden sich dabei querstellt), bietet sich da zunächst mal die Xbox eines Kumpels an. Speichert euren Spielstand von eurer Festplatte auf der Memory Card ab und tragt das ganze Paket rüber zu eurem Freund. Testet mal, ob es bei ihm auch nicht geht. In dem Fall liegt's wohl eher am Game. Aber wenn's beim Freund abgeht wie ein Zäpfchen... dann solltet ihr vielleicht doch mal euren Blick auf die Privatteile eurer Heim-Xbox werfen.**

## Indiziert*?

### hy,

hab gerade euer Mag gelesen und bin wieder bei den Leserbriefen angekommen. Und was sieht man da, wieder diese beiden bösen Ausdrücke *indiziert* und *indiziert kollege*. Ich bitte dich, anbetungswürdiger Onkel Tom, mir die Lösungen der nicht genannten Games zu verraten. Des Weiteren muss ich sagen, ich finde euer Mag richtig geil und auch den DVD-Bereich. Danke. mfg,

[GaNoo]ElfGen

**Onkel Tom: *schlägt die Hände vors Gesicht und haut seine Stirn auf den Schreibtisch.* Leutz... kapiert halt, dass ich es nicht sagen darf. Die BPJM klopft eben an der Tür eines jeden Redaktionsdungeons in deutschen Landen, greift sich den Chefred an der Backe und sagt: "Wenn ihr böse Jungs seid und Werbung für die Pfui-Spiele schreibt, gibt es was auf die Finger." Das Problem ist jetzt, dass sich "Werbung" ziemlich weit auslegen lässt. Das muss nicht unbedingt immer ein Test sein in dem steht: "OMFG! Dieses Teil rockt so hart, dass ihr die nächsten drei Wochen blau machen solltet!" Nein, da genügen bereits alle Aussagen von uns, die "zu einem Kauf der indizierten Software führen könnten." Wir dürfen keine Cheats zu indizierten Games abdrucken. Denn um die Ausprobieren zu können, müsste man die Spiele ja kaufen. Wir dürfen keine indizierten Games als Alternativen in Tests anbieten, denn Gott bewahre, irgendjemand könnte ja tatsächlich diese Alternative antesten wollen. Und wir dürfen eben auch über keine indizierten Games in unseren Leserbriefen reden, denn hier haben unsere Leser und die Redaktion den persönlichsten und damit werbewirksamsten Kontakt miteinander. Ihr seht also: Ich kann es nicht sagen. Daran kann leider auch keine Briefbombe oder Einschreiben im Stealth-Umschlag was ändern ;)**

## Jagdfieber

### Hallo Onkel Tom,

Ich hab eine kurze Frage! In eurer aktuellen Ausgabe habt Ihr über das Importspiel

*Cabela`s Adventure 2005* berichtet. Wo bekommt man das Spiel? Hab schon fast alles versucht, Laden, Internet, nix zu machen. Gibt es eigentlich auch eine deutsche Jagdsimulation, in europäischen Wäldern und mit heimischen Tieren? Ich danke dir für deine Antwort im Voraus. Mit freundlichen Grüßen,

Benedikt

**Onkel Tom: Das Spiel wird hierzulande wohl noch nicht mal ein Shop importieren. Die Nachfrage zu dem Genre ist, gerade für Konsolen, bei uns ganz einfach dermaßen gering, dass der US-Dealer sich dabei in den eigenen Fuß schießen würde. Für den PC gibt es solche Jagdsimulationen allerdings reichlich, auch aus deutschen Landen! Check doch mal Amazon. Selbst der Media Markt um die Ecke dürfte ein paar dieser Games auf dem PC-Grabbeltisch liegen haben. Noch dazu für sehr viel kleineres Geld als eine importierte Xbox-Variante. Wenn es die aber unbedingt sein soll, würde ich über den Webshop von EB Games importieren. Waidmanns Heil!**

# BRIEF DES MONATS

## Alk-Modding

**Servus Onkel Tom,**
zu aller Erst das euch gebührende Lob für euer Mag. Is echt 'n gutes Heft! Preis stimmt, Inhalt stimmt, ALLES SUPER ;). Und euren DVD-Teil find ich auch klasse! Ich mein, jetzt besitzen wir schon eine krasse Konsole, mit der es möglich ist, DVDs anzuschauen, also sollten wir es auch nutzen. Und es sind ja nicht gerade viele Seiten, die dabei drauf gehen. Aber na ja, ist halt alles Geschmackssache im Leben. Nun aber zum Wesentlichen: Ich habe in der Ausgabe 02/2005 eures Mags den Artikel über Case-Modding gelesen. Waren echt klasse Dinger dabei. Leider fehlt mir dafür das nötige Fachwissen, um aus meiner Xbox `ne Disco Kugel zu machen. Aber ich war mit meinem schwarzen Kasten irgendwie nicht mehr glücklich, also entschloss ich mich, auch etwas dran zu fummeln. Da ich ein kleiner Becks Gold Fan bin, hab ich mir gedacht, machste 'ne Becks Gold Xbox ;). Schnell bei Becks gemeldet, die haben mir dann das nötige Material zugesandt. Ich wollte mich eigentlich nur bei euch bedanken, denn ohne euren Artikel hätte ich so was nie gemacht! DANKE ;)! Ich habe als Anhang auch mal ein paar Bilder meiner "neuen" Xbox gesendet. Sieht nicht berauschend aus, aber ich bin voll zufrieden damit. Ich weiß ja auch nicht, ob's dich interessiert, aber falls doch, kannste ja mal anschaun'. Nun noch ne kurze Frage: Weißt du, wann Codemasters endlich dieses **(Ahem, ahem... böses Wort! Anm. v. Onkel Tom)** *Operation Flashpoint* für die Xbox rausbringt? Sorry für das Wort, aber langsam nervt's. Ich warte schon ewig auf das Game und es wird immer und immer und immer... wieder verschoben! Vielleicht weißt du ja `ne Antwort. Des war's dann auch schon! Nochmals recht herzlichen Dank. Mach's jut,

Benny

**Onkel Tom: Bwahahahaha! Das nenne ich doch mal ein "geschmackvolles" Case Modding. Natürlich mache ich dich zum Brief des Monats, immerhin geht's ja um Bier ;). Spaß beiseite, du hast dir da echt ein schmuckes Teil zusammengebastelt. Im Case Modding geht's ja eigentlich darum, seinen Daddelkasten auf sich zuzuschneiden. Ein LED-Blinkwerk kann jedermann mit genügend Geld in der Tasche bei Modding-Shops einkaufen, ohne jemals den eigenen Finger gerührt zu haben. Da finde ich dein Teil doch schon wesentlich besser! Das drucke ich doch glatt in meiner kleinen Posthütte ab... und bei meinem geringen Platz kannste dich darüber glücklich schätzen ;). Von *Operation Flashpoint* war übrigens schon länger nix mehr zu hören. Als letzten Erscheinungstermin haben wir den 30.06.2005 vernommen – aber ob das noch aktuell ist...**





## Blutlinien

### Hi XBG-Team

Ich verzichte auf die ganzen Lobsagungen... Sonst werdet ihr noch eingebildet. Hehe ;-) Ich habe eigentlich nur eine Frage, mit der ich euch nerven will, und dann bin ich auch schon wieder weg... Diese für mich extrem wichtige Frage lautet: Wird das Meisterwerk *Vampire the Masquerade: Bloodlines* für die Xbox erscheinen? Das ist die große Frage, die mich schon seit ewigen Zeiten plagt, ich hoffe ihr könnt meine Frage beantworten, damit auch ich endlich wieder schlafen kann... Big thX von mir schon mal und Grüße aus Berlin,

TaRgEt

**Onkel Tom: Was geht momentan eigentlich mit diesen *Vampire / Werwolf: The Masquerade*-Games? Ich kann nirgendwo hingehen, ohne dass mich ein Freund oder Kollege oder sogar der Wachturm-Mensch unten in der U-Bahn darauf anspricht! Da bekommt man ja schon fast Verschwörungspanik, mittlerweile... in jedem Fall ist *Bloodlines* nicht für die Box geplant, da wirst du doch wieder zur PC-Version greifen müssen.**

## Abofrage

### Tach auch!

Seit wenigen Monaten bin ein überzeugter Xbox-Fan und habe kein Problem damit, die meiste Zeit einen Controller in der Hand zu halten und zu schauen, wie lange man wohl spielen muss, bis es den Geist aufgibt. Da ist man natürlich auch nicht abgeneigt, sich mal die eine oder andere Zeitschrift zu kaufen und entsprechend fällt die Wahl natürlich auf die XBG, da 3,50 ? günstiger sind als ein Mc.....-Menü! Was für ein Argument! Was ich ja mal richtig klasse finde, ist euer Umgangston, denn so würde ich privat mit euch nicht anders reden. Doch es gibt auch Negatives zu berichten! Ey Leute, ich hoffe, man muss es euch nicht zu oft sagen, bis ihr endlich eure DVD-Bewertungen weglasst. Jeder sollte nur das machen, was auch zu seinen Kernkompetenzen gehört, dazu zählt bei euch sicherlich nicht das DVDs bewerten! Stellt euch mal vor, die Cinema würde Xbox-Games testen! Fändet ihr auch nicht so toll! Und jetzt kommt bitte nicht mit dem Argument, dass man mit der Xbox auch DVDs gucken kann. Das stimmt zwar, aber genauso gut kann ich Vögel am Flughafen beobachten gehen, ist fast ähnlich angenehm! Das ich die Zeitschrift gut finde,

erwähnte ich ja schon, könnte mir sogar ein Abo vorstellen, aber ihr solltet euch mal überlegen, ob man mit den Bedingungen auch viele Abonnenten bekommt?! Wieso sollte ich mich für zwei Jahre an euch binden und im Endeffekt für jede Zeitschrift das Gleiche zahlen? Checke ich nicht, die Logik! Also, meine Empfehlung: Senkt den Abopreis oder gebt wenigsten eine coole Prämie dazu! Nur mal so ein Tipp! Ansonsten könnt ihr so weitermachen! Klasse Leistung! Tschö,

Feyzi Demirel

**Onkel Tom: Yup, wir sind genau wie die Menüs im Fresstempel: Günstig und reichlich ;) Wir haben schon immer als Gamer für Gamer geschrieben und getestet, da isses natürlich auch kein Ding, sich auf derselben Wellenlänge zu unterhalten. Außer natürlich, unser armer DVD-Teil wird mal wieder gedisst. Mal ganz ehrlich: Hast du dir noch nie eine DVD gegeben auf deiner Xbox? Ich denke doch, wenn ein System sowohl Games als auch Videos abspielen kann, dann sollte sich die dazu passende Zeitschrift auch mit Games und Videos beschäftigen, oder nicht? Übrigens testen z.B. etliche TV-Zeitschriften Spiele, sei es auch nur so nebenher auf ein paar Seitchen. Dabei spielen die wenigsten Glotzkisten ganz alleine Games ab, hehe. Was die Abos angeht: Freilich, das muss jeder für sich selbst entscheiden. Ich persönlich freue mich logischerweise über jeden Abonnenten. Das hat etwas Familiäres in unserem Verein. Prämien ändern sich bei uns je nach Angeboten und auch nach der momentanen Gesetzeslage – da muss man nämlich hierzulande ein genaues Auge drauf haben, um nicht wegen unlauterem Wettbewerb vor Gericht zu landen. Als ich noch jung und knackig war (keine blöden Sprüche bitte), hatte ich z.B. ein Abo zu zwei, drei Jugendzeitschriften. Hauptsächlich deswegen, weil ich mitten im Kaff zwischen dem Busen der Natur und dem Ar*** der Welt daheim war, da gab es natürlich nirgends die Heftchen zu kaufen. Und sie frei Haus in den Briefkasten zu bekommen, ist dann schon etwas Feines!**

## Garantierte Verwirrung

### Hallihallo Onkel Tom,

zuerst einmal muss ich sagen, dass die Zeitschrift über alles gelungen ist, ja sogar der DVD-Teil ist spitze, ich lese ihn sehr gerne (ups, jetzt wäre ich fast ausgerutscht). So nun zu meinen Fragen:

❶ Wann kommt ein umfangreicheres Preview über *WWE Wrestlemania XIX*? Ich würde vor allem gerne wissen, in wie weit der Create-A-Wrestler-Modus beibehalten bzw. verbessert wird.

❷ Ist *Riddick 2* noch für die Xbox oder schon für die Xbox 2 geplant?

❸ Warum tut ihr so was? Im Heft zerreißt ihr das Game *Miami Vice* in alle Einzelteile, und dann habt ihr ein Gewinnspiel damit? Wollt ihr das Euren Lesern wirklich antun? ;)

❹ Werden wir jetzt öfter solch eine Leseprobe von einem Buch, welches auf einem Computer- und/oder Konsolenspiel beruht, zu lesen bekommen? Denn der *Doom*-Einstand war spitze, werd ich mir holen. Danke dafür.

❺ Ich plädiere für eine der nächsten Ausgabe, dass ein *Oddworld: Strangers Vergeltung*-Poster beigefügt wird. Ich finde die Figuren einfach nur genial gemacht. Und dank eurer "Promotion" werde ich mir das Game auf jeden Fall holen.

So, zum Abschluss noch eine kleine Klugscheißerei von mir. In Ausgabe Nr. 01/2005 hattet ihr einen Leserbrief mit dem Titel "Garantiefall." Die Antwort, die gegeben wurde, ist nicht richtig. Wir hier in Deutschland haben eine gesetzliche zweijährige Gewährleistung, nicht Garantie. Garantie gibt der Hersteller. Nur zur kurzen Erklärung, der Bedeutung von Garantie und Gewährleistung: Garantie; innerhalb der Garantiezeit, welche frei definierbar ist vom Hersteller, darf der Fehler auftreten. Gewährleistung: Um eine Gewährleistung geltend zu machen, muss ein Fehler vorhanden sein, der bereits beim Erwerb vorhanden oder ein Folgefehler eines Mangels ist. WICHTIG: In den ersten sechs Monaten liegt die Beweispflicht beim Händler, danach beim Kunden. Zu dem Fall: Garantieanspruch besteht nur für ein Jahr. Dies bedeutet, der Leser könnte nur die Gewährleistung geltend machen. So, nun wurde die Konsole ja "kulanterweise" von Microsoft getauscht. Dies hat zur Folge, dass ab sofort wieder die zwei Jahre Gewährleistung vorhanden sind. Und da wir jetzt 02/2005 haben, die Konsole 10/2004 wieder defekt war, obliegt dem HÄNDLER (nicht Microsoft, sondern da, wo es gekauft wurde) die Beweispflicht. Und dies kann man so gut wie nicht nachweisen. Also muss eine Nachbesserung vollzogen werden, ganz einfach. Ok, ich hoffe ich habe jetzt keinen Fehler eingebaut, schweres Thema *hui.* Hoffe, damit kann ich einigen Lesern helfen. Liebe Grüße und macht weiter so,

Joachim

**Onkel Tom: Mach dir mal keinen Kopf, ich bin nebenher auch noch die Putzfrau im Haus und wische "Schleimspuren" schneller weg als du "Halo 2 rox the box" sagen kannst.**

**❶ Der neuste Wrestlingkracher ist ja schon Mitte April draußen, da ist wohl schon eher ein Test als ein Preview fällig. Der Create-A-Wrestler-Modus ist aber natürlich im Paket enthalten. Er lässt uns zwar nicht am Controller vor Pracht zu sabbern beginnen, aber er reicht locker an die bisherigen Modi in Genrekollegen ran.**

**❷ Zu einem Nachfolger zu *Chronicles of Riddick* gibt es im Moment noch viel zu wenige handfeste Infos, um das endgültig sagen zu können. Wir wissen ja überhaupt nur deswegen was über den zweiten Teil, weil Mr. Diesel das Sequel in einem Interview angekündigt hat. Ich persönlich würde aber eher auf die Xbox 2 setzen. Andererseits, hmmm...**

**❸ Weil das Spiel unseren Schröder traumatisiert hat und wir es deswegen gaaaanz schnell loswerden müssen! Der gute liegt jedes Mal eine halbe Stunde flach und stammelt: "Farben... überall Farben" vor sich hin, wenn er auch nur die Verpackung sieht. Das geht gar nicht! Zu unserer Überraschung haben aber sehr viele Leser am Preisausschreiben teilgenommen, es gibt wohl doch noch echte Fans...**



**❹ Also, ich fand die Leseprobe auch echt klasse! Wenn es nach mir geht, sehen wir da mehr davon. Aber da die nun eben doch ordentlich Platz fressen, können wir das nicht ständig machen.**

**❺ *Oddworld* konnte schon immer mit Freak-Figuren aufwarten. Ist aber Geschmackssache ;).**

**Ach ja, danke auch noch für deinen Detailbereicht zum Thema Garantie/ Gewährleistung. Fachmann oder selber gebranntes Kind?**

# LESERTESTS

**Alle abgedruckten Lesertests werden mit einer Überraschung belohnt.**
**Einsendungen bitte an posthuette@bristein.com**

## ◄ WIR MEINTEN/DU MEINST ►

## Oddworld: Strangers Vergeltung

Anfangs recht schleppend, dann aber immer rasanter, entwickelt sich die exzellente Handlung um den Fremden und seine mysteriöse Herkunft. Das geniale Leveldesign und die oft umwerfend schönen Hintergründe geben dem Spiel den finalen Touch. Schräger Humor inbegriffen!

**Stefan Schröder,** 90%



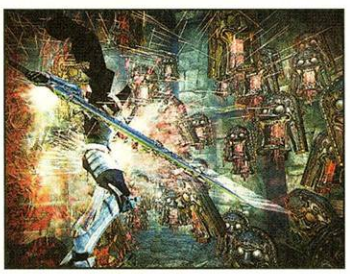
Keine Ahnung, was die Typen da gemacht haben, aber ich bin ganz hin und weg von *Oddworld: Strangers Vergeltung*! Kluge Gegner, einfallsreiche Waffen und viel Stil machen das Spielerlebnis zu einem bombastischen Erfolg. Uneingeschränkt zu empfehlen!

**Sacha Atlach, Berghüglingen,** 91%

## Otogi 2

Japanisches Kabuki-Theater mit blutrünstigen Dämonen, Stil ohne Ende und einer Atmosphäre so dicht, dass man sie mit dem Katana schneiden könnte. Schade nur, dass die ganze Sache ab und zu dermaßen chaotisch wird, dass man vor lauter fliegenden Köpfen seinen Krieger nicht mehr erkennt.

**Stefan Schröder,** 81%



Schwert raus und ab dafür! *Otogi 2* macht eigentlich alles richtig, was man richtig machen kann. Sprich: Viele Monster, viele fliegende Köppe und Tonnen von rotem Zeug, das alles vollspritzt, was nicht schnell genug in Stücke gehackt wird. Daumen hoch!

**Herman Mühlar, Leipzig,** 96%

## Goblin Commander

Das Spiel wurde von Grund auf für Videospielkonsolen konzipiert und somit auch für den Controller maßgeschneidert. *Goblin Commander* versucht gar nicht erst, sich mit *WarCraft III* zu messen. Kein Spiel für PC Strategen, sondern für Videospieler, die in den Genuss eines tollen Strategiespiels kommen wollen.

**Stefan Schröder,** 80%



Kein schlechter Versuch, aber immer noch ein Versuch. *Goblin Commander* hat die Steuerung und das Missionsdesign auf seiner Seite. Die Einheitenvielfalt hätte jedoch deutlich höher sein sollen und auch die Titanen-Einheiten können nicht wirklich überzeugen.

**Rodolf Hotler, Schwarzau,** 76%

## NFL Street 2

Begleitet von derbstem Hip Hop und schrammeligen Metal-Klängen, dürft ihr euch hier das Lederei ungestraft gegenseitig auf die Birne hauen. Da bei diesem Debüt viele neue Bewegungen dazugekommen sind, wird euch auch nicht so schnell langweilig… wenn die Züge mal wieder nur zwei Sekunden dauern.

**Björn Seum,** 86%



Xzibit fo' Life! Dass sich der alte Dog für *NFL Street 2* hergegeben hat, weist schon auf die Qualität des Spiels hin! Hip Hop UND Football – was kann es Schöneres geben? Mit dem Respekt kommen die Klunker, mit den Klunkern der Respekt. Back to the Street!

**Murat Üskündür, Hamburg,** 90%




Xbox Games #1




Xbox Games #2



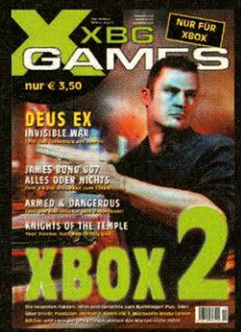

Xbox Games #3



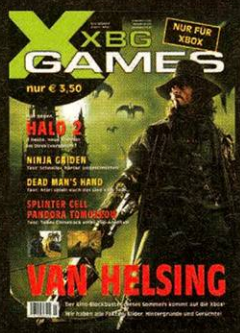

Xbox Games #4




Xbox Games #5



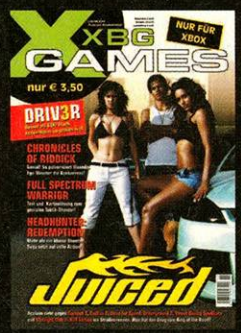

Xbox Games #6




Xbox Games #7




Xbox Games #8




Xbox Games #9




Xbox Games #10



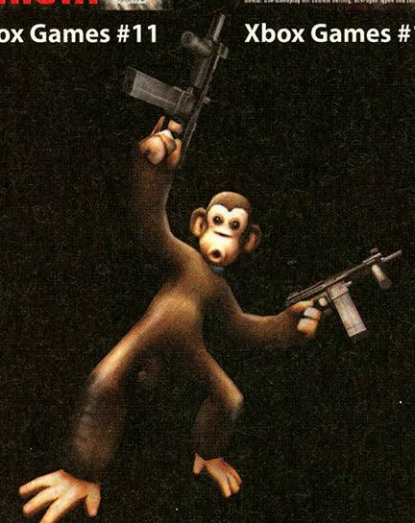

Xbox Games #11




Xbox Games #12




Xbox Games #13



## 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
- ☐ Xbox Games #12 Halo 2
- ☐ Xbox Games #13 Oddworld: Stranger's Vergeltung

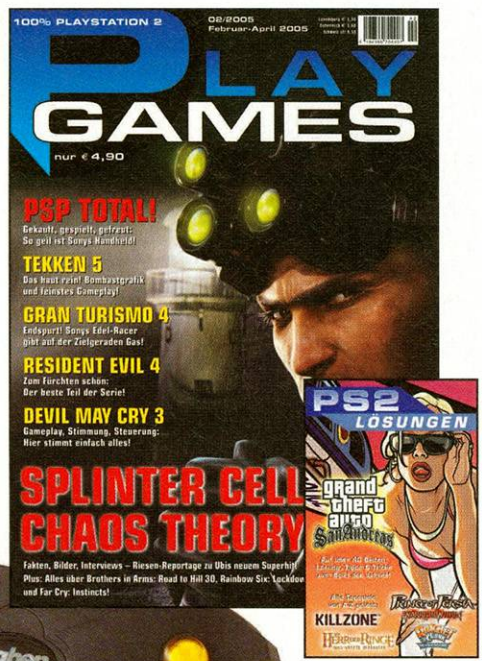
Unter der Ausgabe findet ihr die jeweilig gelösten Spiele.

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

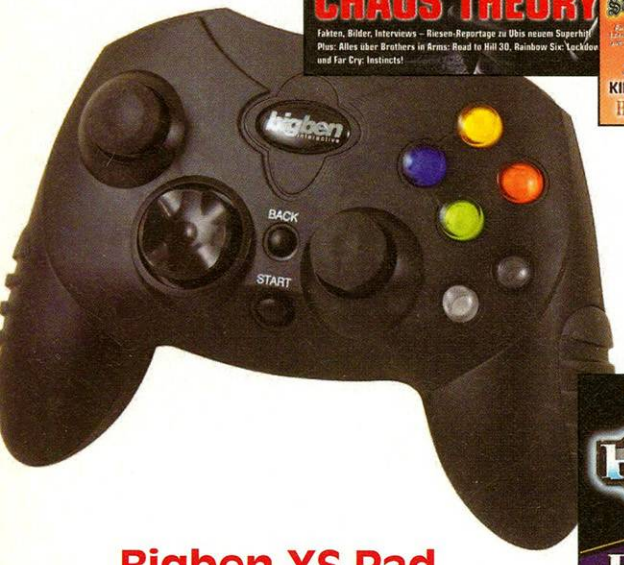
# Leser werben Leser!

**Die Xbox Games im Abo: pünktliche Lieferung, keine Versandkosten, keine verpasste Ausgabe mehr! Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du diese großartige Vermittlungsprämie einstreichen:**



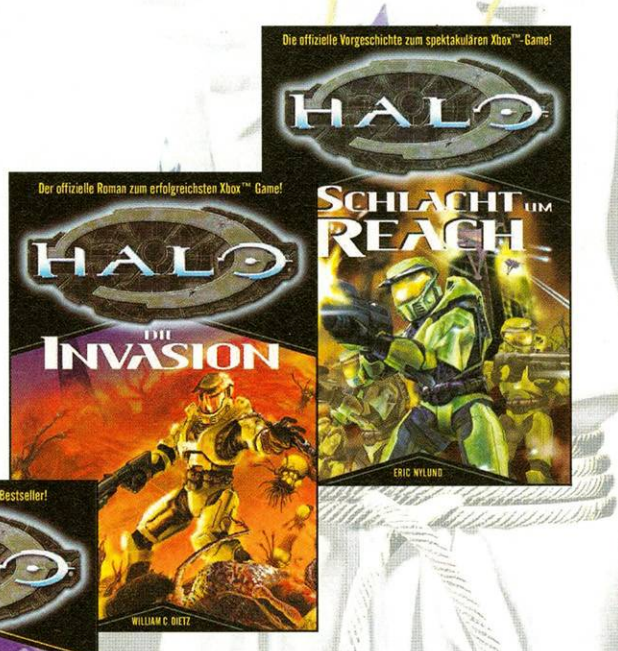

## Jahresabo Play Games

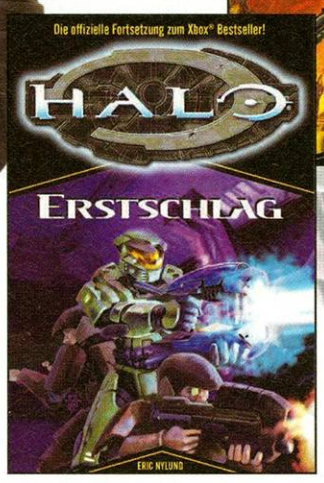
Du spielst nicht nur Xbox, sondern interessierst dich auch für Konkurrenzkonsolen? Dann ist das Jahresabo unseres Schwestermagazins Play Games (4 Ausgaben, jeweils mit 148-seitigem Taschenbuch) genau das richtige für dich. **Ohne Zuzahlung!**




## Bigben XS Pad

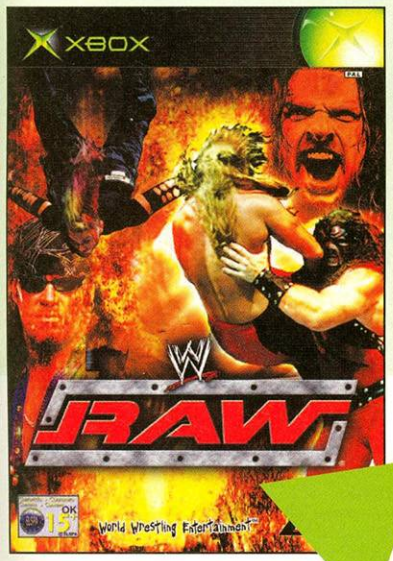
Unser Testsieger sieht nicht nur cool aus, sondern liegt auch unheimlich gut in der Hand. Seine solide Verarbeitung, die gut erreichbaren Knöpfe und das funktionelle Design lassen sogar den original Microsoft Controller alt aussehen. **Ohne Zuzahlung!**



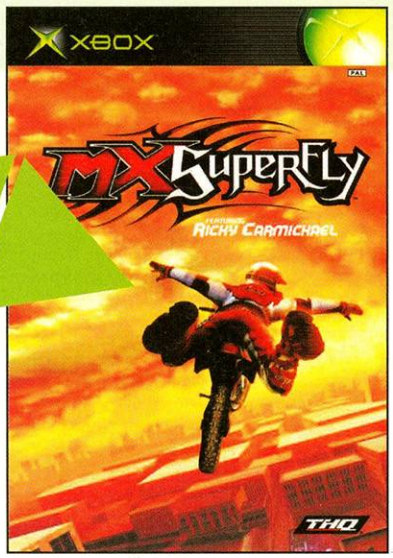

## HALO Buchpaket

Die ersten drei Bande der HALO-Saga als Taschenbuchausgabe aus dem Dino-Verlag. Ein "Muss" für alle Xbox-Fans! **Ohne Zuzahlung!**




**Einfach den Coupon ausfüllen und einsenden an:**

**BriStein Verlag GmbH**
**Kantstr. 5-13**
**44867 Bochum**




## 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 scheiden. 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,- (jeweils einschl. MwSt. und Versand). Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraumes, 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.

Vertrieb, Versand und Verwaltung der Abonnements erfolgen über die BriStein Verlag GmbH, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum, gesetzlich vertreten durch den Geschäftsführer Michel Kieselstein unter gleicher Anschrift. Herausgeber der Xbox Games und Vertragspartner der Abonnenten ist die MediaPro BV, Kuipersdijk 194-196, 7512 CM Enschede, Niederlande, ebenfalls vertreten durch Michel Kieselstein unter gleicher Anschrift. Ein Widerrufsrecht besteht nicht. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises 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 und die vom Vermittler 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
- ☐ Bigben XS Pad
- ☐ Brooklyn Booster 2800
- ☐ Halo 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)

## The Bard's Tale

### Cheats

Alle nun folgenden Cheats müssen während des laufenden Spiels eingegeben werden. Ab dafür:

| *Wirkung* | *Cheat* |
|---|---|
| Schaden x100 | ▲,▼,▲,▼,◀,▶,◀,▶ |
| Volle HP und Mana | ◀,◀,▶,▶,▲,▼,▲,▼ |
| God-Mode | ▶,◀,▶,◀,▲,▼,▲,▼ |
| Clipping (keine Kollisionsabfrage) | ◀,▶,◀,▶,▲,▼,▲,▼ |
| Silberstücke reichlich | ▲,▲,▼,▼,◀,▶,◀,▶ |
| Alle Levels freischalten | ▶,▶,◀,◀,▲,▼,▲,▼ |

### Goodies freischalten

Sprecht im laufenden Spiel mit einem Priester. Je nachdem, was ihr den Kollegen als Geschenk überreicht, werden neue Filme, Songs und weitere Goodies freigeschaltet .

## Dead or Alive 3

### Alle Kostüme freischalten

Sämtliche Kostüme müssen in der richtigen Reihenfolge erspielt werden. Ihr müsst also zunächst Kostüm 3 freischalten, bevor ihr euch ans Vierte machen könnt.

### Kasumi

Kostüm 3: Begebt euch vom Sparring-Modus aus in den Exercise-Modus. Diesen könnt ihr erreichen, indem ihr Start drückt und dann den Menüpunkt Training ansteuert. Dort angekommen müsst ihr alle Übungen erfolgreich absolvieren.
Kostüm 4: Spielt den Story-Modus durch, ohne ein Continue zu verbrauchen. Es spielt keine Rolle, welche Schwierigkeitsstufe ihr wählt. Auf der schweren Stufe dürft ihr allerdings Continues verwenden.
Kostüm 5: Erzielt im Team Battle-Modus eine Gesamterfolgsrate von 70% bei einer Trittrate von wenigstens 30%. Welchen Partner ihr dazu wählt spielt keine Rolle.

### Hayabusa

Kostüm 3: Erzielt im Team mit Hayate 20 Siege im Survival-Modus.

### Hitomi

Kostüm 3: Erzielt im Survival-Modus 20 Siege.
Kostüm 4: Erzielt im Team mit Zack 20 Siege im Survival-Modus.

### Zack

Kostüm 3: Erzielt im Survival-Modus 20 Siege.
Kostüm 4: Kämpft im Time Attack-Modus mit Hitomi und bleibt dabei unter 3:30 Minuten.

### Gen Fu

Kostüm 3: Kämpft im Time Attack-Modus und bleibt dabei unter 4:30 Minuten.

### Brad

Kostüm 3: Erzielt im Survival-Modus 20 Siege.

### Tina

Kostüm 3: Kämpft dreimal im Time Attack-Modus und bleibt dabei unter 6:00 Minuten.

### Bass

Kostüm 3: Erzielt im Survival-Modus dreimal zehn Siege.

### Leon

Kostüm 3: Sammelt im Survival-Modus dreimal die Pflanze mit Topf ein, bevor ihr euch auf die Bretter schicken lasst.

### Bayman

Kostüm 3: Erzielt im Survival-Modus dreimal zehn Siege.

### Jan Lee

Kostüm 3: Spielt im Team mit Leifang den Time Attack-Modus in unter 3:30 Minuten durch.

### Leifang

Kostüm 3: Erzielt im Survival-Modus 20 Siege.
Kostüm 4: Spielt den Story-Modus sechsmal mit unterschiedlichen Kostümen oder Varianten durch.

### Cristie

Kostüm 3: Kämpft im Time Attack-Modus und bleibt dabei unter 4:30 Minuten.

### Helena

Kostüm 3: Sammelt im Survival-Modus den Delphin viermal ein, bevor ihr KO geht.
Kostüm 4: Spielt im Team mit Leifang den Time Attack-Modus in unter 3:30 Minuten durch.

### Ayana

Kostüm 5: Erzielt im Team Battle-Modus eine Gesamterfolgsrate von 70% bei einer Trittrate von wenigstens 30%. Welchen Partner ihr dazu wählt, spielt keine Rolle.

Wenn es mit einem der Kostüme überhaupt nicht klappen sollte, könnt ihr auch versuchen, im Survival-Modus ein Xbox-Symbol einsammeln. Dadurch wird ein neues Kostüm freigeschaltet.

## Dead or Alive Ultimate

### Teams bequem durchmischen

Wenn ihr in einem Tag Team-Kampf nicht ständig gegen die typischen Teams wie Bass & Tina oder Kasumi & Hayabusa antreten wollt, dann betätigt während der Auswahl des Tag Battle-Spielmodus ganz einfach Start. Dadurch werden nicht nur eure gegnerischen Teams komplett durchgemischt, die Teilnehmer tragen auch allesamt alternative Outfits.

### Collection Mode freischalten

Wie bereits im Vorgänger könnt ihr auch in *DOA: Ultimate* während des Survival-Modus Items einsammeln, um z.B. eure Lebensenergie wieder herzustellen. Um den Collection-Modus freizuschalten, müsst ihr euch erfolgreich durch den Survival-Modus kämpfen. Im Collection-Modus könnt ihr auch dann die von euch einkassierten Items aus der Nähe betrachten.

### Bayman freischalten

Bewältigt den Story-Modus auf der normalen Stufe mit Leon, um Bayman aus den Tiefen der Software zu locken.

### Hitomi freischalten

Hitomi steht euch im Versus-Modus zur Verfügung, wenn ihr mit Ein den Story-Modus auf der normalen Schwierigkeitsstufe bewältigt habt. Obacht: Zudem muss sich auf eurer Memory Card/Festplatte auch noch ein Speicherstand von *DOA3* befinden.

### Alternatives Ende für Ayane

Wenn ihr mit Ayane im Story-Modus kämpft und gegen Kasumi antretet, dann versucht, sie mit eurer letzten, finalen Attacke die Steigung herunterrutschen zu lassen. Bringt danach auf jeden Fall so viel Platz wie möglich zwischen euch und den gefallenen Körper eurer Gegnerin. Habt ihr alles richtig gemacht, werdet ihr mit einer geheimen Cut-Scene belohnt.

### Tengu freischalten

Der Fighter Tengu steht euch für den Versus-Modus zur Verfügung, nachdem ihr den Story-Modus einmal mit jedem Charakter auf der einfachen Stufe durchgezockt habt.

### Time Attack-Medaillen

Wenn auch ihr eure Sammlung komplettieren wollt, haben wir anbei die nötigen Zeiten für euch. Um euch eine Medaille im Time Attack-Modus zu sichern, müsst ihr jeweils Folgendes leisten:

| *Medaille* | *Zeit* |
|---|---|
| Bronze | 6:00 oder weniger |
| Silber | 5:00 oder weniger |
| Gold | 4:30 oder weniger |

### Alle Kostüme freischalten

Sodala. Frische Kostüme gibt es für alle Hauptcharaktere im Story-Modus und für alle freischaltbaren Fighter (Hitomi, Bayman, Tengu) im Time Attack-Modus. Als da wären:

### Ayane

Kostüm 03 bis Kostüm 07 (Einfach), Kostüm 08 bis Kostüm 15 (Normal), Kostüm 16 bis Kostüm 20 (Schwer)

### Bass

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 08 (Normal)

### Bayman

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 06 (Normal)

### Ein

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 07 (Normal)

### Gen Fu

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 08 (Normal)

### Hayabusa

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 09 (Normal)

### Helena

Kostüm 03 bis Kostüm 07 (Einfach), Kostüm 08 bis Kostüm 11 (Normal), Kostüm 12 bis Kostüm 13 (Schwer)

### Hitomi

Kostüm 03 bis Kostüm 07 (Einfach), Kostüm 08 bis Kostüm 11 (Normal), Kostüm 12 bis Kostüm 14 (Schwer)

### Jann Lee

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 08 (Normal)

### Kasumi

Kostüm 03 bis Kostüm 07 (Einfach), Kostüm 08 bis Kostüm 15 (Normal), Kostüm 16 bis Kostüm 20 (Schwer)

### Lei Fang

Kostüm 03 bis Kostüm 07 (Einfach), Kostüm 08 bis Kostüm 15 (Normal), Kostüm 15 bis Kostüm 20 (Schwer)

### Leon

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 07 (Normal)

### Tengu

Kostüm 03 (Einfach)

### Tina

Kostüm 03 bis Kostüm 07 (Einfach), Kostüm 08 bis Kostüm 14 (Normal), Kostüm 15 bis Kostüm 16 (Schwer)

### Zack

Kostüm 03 bis Kostüm 04 (Einfach), Kostüm 05 bis Kostüm 08 (Normal)

### Bonus-Item

Schlagt oder tretet ihr einen eurer Gegner, so lange diese auf dem Boden liegen, so werden sie einen Gegenstand für euch springen lassen. Die sind wichtig für eure Lebensenergie sowie für die 66 Items (siehe unten).

### Goodies freischalten

Wenn ihr eine Bonus-Bedingung erfüllen wollt, die es so richtig satt in sich hat, müsst ihr den Survival-Modus auf einem beliebigen (also möglichst einfachen, hehe) Schwierigkeitsgrad durchzocken und dabei alle 66 Gegenstände einkassieren. Zur Belohnung gibt es dann alle Kostüme, Booster-Packs, Art-Gallerie sowie die *DOA* Icons-Gallerie. Wir haben da für euch einen kleinen Routenplan zusammengestellt. Zunächst mal werdet ihr ohne jedes Problem die vier Standard-Items des Survival-Modus auftreiben können. Das sind im Einzelnen:
- Karotte (01)
- Bargeld (02)
- Lippenstift (03)
- Reiskloß (04)

Weiter geht's! Nun machen wir uns auf, die Standard-Items aller Charaktere einzukassieren. Und hier kommt jetzt auch der erste Knackpunkt auf uns zu: Es müssen dazu alle geheimen Charaktere freigeschalten sein. Also auch Hitomi. Die gibt es eben nur, wenn ihr einen Speicherstand von *DOA 3* euer Eigen nennt. Habt ihr diesen nicht, könnt ihr auch nicht alle 66 Gegenstände einsammeln. Punkt. Lösung: Das Spiel kaufen (hehe) oder sich einen Spielstand von einem Freund kopieren. Die von uns folgend angegebenen Items stellen übrigens auch die Lebensenergie eures Kämpfers wieder her, und zwar in der passenden Reihenfolge jeweils einen unterschiedlich großen Batzen. Das Ei für Tina also nur eine geringe Menge, das Huhn dafür sehr viel mehr. Here goes:

### Ayane:
- Pudding (05)
- Schleife (06)
- Ring (07)

### Bass:
- Fleisch (08)

- Hantel (09)
- Stars'n'Stripes (10)

**Bayman:**
- Messer (11)
- Chronograph (12)
- Schachfigur (13)

**Ein:**
- Shuriken (14)
- Kunai (15)
- Katana (16)

**Gen Fu:**
- Rotes Mahjong-Symbol (17)
- Grünes Mahjong-Symbol (18)
- Weißes Mahjong-Symbol (19)

**Hayabusa:**
- Sushi-Rolle (20)
- Eier-Sushi (21)
- Tunfisch-Sushi (22)

**Helena:**
- Parfüm (23)
- Perlenauster (24)
- Crossaint (25)

**Hitomi:**
- Milch (26)
- Pfanne (27)
- Kessel (28)

**Jann Lee:**
- Pommes (29)
- Milchshake (30)
- Hamburger (31)

**Kasumi:**
- Erdbeere (32)
- Melone (33)
- Kirschblüte (34)

**Leifang:**
- Pfannkuchen (35)
- Schokokuchen (36)
- Napfkuchen (37)

**Leon:**
- Kaktus (38)
- Pistole (39)
- Panzer (40)

**Tengu:**
- Baum (41)
- Berg (42)
- Mt. Fuji (43)

**Tina:**
- Ei (44)
- Küken (45)
- Huhn (46)

**Zack:**
- Eisriegel (47)
- Softeis (48)
- Eis am Stiel (49)

So, alles einkassiert? Dann geht es weiter. Während ihr eure Standard-Charakteritems gesammelt habt, sollte euch der seltene Geheimgegenstand über den Weg gelaufen sein. Dabei handelt es sich um den:
- Xbox-Prototyp (50)

Okay, nun wird es haarig. Nachdem ihr jetzt die ersten 50 Items eingesammelt habt, müsst ihr 50 Gegner bezwingen... yep, wir wissen, das ist heftig. Aber ihr könnt das immerhin mit einem beliebigen Kämpfer tun, also sucht euch euren Lieblingscharakter aus. Nachdem ihr den 50. Gegner auf die Bretter geschickt habt, wird eine Medaille auftauchen. Sammelt das Teil bloß zügig ein!
- Medaille (51)

Nachdem ihr die Medaille eingesackt habt, sollte sich in eurem Sammelbildschirm eine neue Seite öffnen. Yep, das motiviert doch mal so richtig! Nun müsst ihr wieder alle Charaktere spielen. Denn nun beginnt die Jagd nach dem seltenen Item aller Kämpfer. Diese seltenen Items werden vom Spiel erst dann verteilt, wenn ihr alle von uns bisher aufgeführten 51 Gegenstände gesammelt habt. Danach suchen wir nach:

**Ayane:**
- Tiara (52)

**Bass:**
- Championship-Gürtel (53)

**Bayman:**
- Darts (54)

**Ein:**
- Schriftrolle (55)

**Gen Fu:**
- Mahjong-Zähler (56)

**Hayabusa:**
- Skarabäus (57)

**Helena:**
- Halskette (58)

**Hitomi:**
- Toaster (59)

**Jann Lee:**
- Drache (60)

**Kasumi:**
- Kirschen (61)

**Leifang:**
- Hochzeitstorte (62)

**Leon:**
- Rakete (63)

**Tengu:**
- Ventilator (64)

**Tina:**
- Brathähnchen (65)

**Zack:**
- Desert (66)

Tadaa! Alle 66 Items beisammen. Bei einem abgefallenen Daumen schlagen sie ihren Arzt und blocken ihren Apotheker. Viel Vergnügen mit den reichlich freigeschalteten Goodies!

## Booster Packs

Nachdem ihr alle versteckten Kostüme des Spiels freigeschaltet habt, werdet ihr mit den Booster-Packs belohnt. Diese schalten neue Kostüme für die Charaktere aus *DOA 3* frei. Im Einzelnen wären das:

| *Charakter* | *neue Kostüme* |
|---|---|
| Ayane | 2 |
| Bass | 1 |
| Bayman | 1 |
| Brad | 2 |
| Christie | 2 |
| Ein | 0 |
| Gen Fu | 2 |
| Hayabusa | 1 |
| Hayate | 1 |
| Helena | 1 |
| Hitomi | 3 |
| Jann Lee | 1 |
| Kasumi | 2 |
| Leifang | 2 |
| Leon | 2 |
| Tengu | 0 |
| Tina | 1 |
| Zack | 1 |

## Kasumi als Systemstimme

Wollt ihr gerne von der Stimme eines feschen Girls durch das Game begleitet werden? Dann bewältigt ganz einfach Kasumis Übungen im Sparring-Modus. Dasselbe gilt übrigens für die Charaktere Ayane, Ein und Tengu.

## Raidou als Systemstimme

Sobald ihr die Systemstimmen von Kasumi, Ayane, Ein und Tengu aus den Tiefen der Software gelockt habt, steht euch auch die Systemstimme von Raidou zur Verfügung. Das müsst ihr freilich nicht in einem Aufwasch erledigen, sondern könnt euch nach und nach durch die nötigen Sparrings prügeln. Ach ja, kleiner Tip: Während wir die Sparrings bestritten haben, ist uns aufgefallen, dass das Spiel Combos von euch sehen möchte "während ihr steht." Oder in Englisch: "While Standing." Das sorgt für böse Verwirrung, denn eigentlich meint das Spiel "während ihr aufsteht." Ergo müsst ihr euch aus der geduckten Haltung (rückwärts und Blocken) in die stehende Haltung begeben und derweil die geforderte Combo eingeben.

## Art-Gallerie, Booster Disc & Icons freischalten

Sammelt alle Kostüme für alle Charaktere im Spiel ein und ihr werdet mit der Art-Gallerie belohnt. Wie ihr die einzelnen Kostüme bekommt, könnt ihr weiter oben nachlesen.

## Das Girl von Seite drei

Genau schon wie beim Vorgänger könnt ihr auch bei *DOAU* wieder mal euer Alter einstellen. Und genau wie auch beim Vorgänger ändert sich, je nachdem, wie hoch ihr euer Alter angegeben habt, die... ahem... Hüpfengine der sekundären Geschlechtsmerkmale euerer weiblichen Kombattanten.

## Die Uhr der Dämonenkirche

Ein nettes kleines Easter Egg: Die Uhr in der Dämonenkirche zeigt die Systemzeit eurer Xbox-Uhr an, allerdings eben spiegelverkehrt, da ihr hinter der Uhr kämpft.

## Versteckter Raum in "The Crimson"

Im Level "The Crimson" gibt es auf der oberen Ebene ein Glasfenster. Poliert eure Faust und haut euren Gegner mit Schmackes durch selbiges und ihr werdet in einen neuen Raum gelangen. Hier hängt nicht nur das Bild eines Charakters herum, den DOA-Fans mit Sicherheit wiedererkennen werden, sondern auch noch eine Beta-Xbox samt Bildschirm. Krallt euch jetzt noch ein weiteres Mal euren Gegner und haut ihn mit Schmackes in den TV samt Konsole. Ihr werdet überrascht sein ;)

## Zacks Disco-Kostüme

Wenn ihr mit Zacks drittem oder fünftem Kostüm eine Verarschung im Kampf ablasst, wird es zu leuchten beginnen. Verarscht ihr noch mal, geht das Licht auch wieder aus.

## Kamera bewegen

Während eurer Siegesfeier nach einem erfolgreich bestrittenen Kampf könnt ihr mit der Kamera herumspielen. Mit der linken und rechten Schultertaste z.B. lässt sich der seitliche Blinkwinkel nach rechts und links verstellen. Wenn ihr dazu noch den rechten Analogstick bedient, könnt ihr den Bildschirm über bzw. unter euren Charakter bewegen. Tada!

## Alternative Haarpracht

Im Spiel gibt es nicht nur verschiedene Kostüme, sondern dazu auch noch frische Frisuren.

**Egal wer verliert, Hauptsache du gewinnst!**

**In Zusammenarbeit mit Fox Home verlosen wir drei exklusive Alien vs. Predator-Fanpakete, bestehend aus einem Longsleeve, einem 3-D Poster und einem Soundtrack. Um eines der Pakete abzugreifen müsst ihr nur wissen, wie der Regisseur des Films Alien vs. Predator heißt. Einen Tipp geben wir: Es ist nicht Uwe Boll.**

**Die richtige Antwort bitte per Postkarte an:**

**BriStein Verlag GmbH**

**AvP**

**Kantstr. 5-13**

**44867 Bochum**

**oder per E-Mail an**

**Xboxgames@bristein.com**

**Einsendeschluss ist der 06. Mai 2005.**

**Viel Glück!**



Kasumis Pferdeschwanz oder Leifangs Retro-Optik könnt ihr z.B. aus den Tiefen der Software locken, indem ihr während der Charakterauswahl X betätigt. Alle anderen Haarstyles für Leifang und Kasumi könnt ihr über die verschiedenen Tasten ansteuern. Und das alles ohne Schere!

## Alternative Levels

Wenn ihr bei einigen Levels während der Auswahl mit X bestätigt, bekommt ihr eine Variante des ausgesuchten Levels zu Gesicht. Im Einzelnen geht das für: The Aerial Gardens, The White Storm, The Great Opera.

## Gemeinsam sind wir stark!

Wie bereits im Vorgänger gibt es auch in *DOAU* reichlich Tag-Team-Kämpfe zu sehen. Und genau wie schon bei *DOA 3* kommt es hier vor allem auf die Paarung eurer Teams an, da alle Charaktere im Spiel mehr oder weniger nah zueinander stehen. Da gerade die Vier-Mann-Fights einen unwahrscheinlichen Spaß machen, haben wir für euch die wichtigsten Elemente zusammengeschrieben. Zunächst mal die Anzahl der Tag Team-Attacken je nach Charakter. Als da wären:

| *Teams* | *Team Move-Starter* |
|---|---|
| Ayane & Kasumi | 2 |
| Ayane & Hayabusa | 2 |
| Ayane & Jann Lee | 1 |
| Ayane & Ein | 2 |
| Bass & Kasumi | 2 |
| Bass & Gen Fu | 1 |
| Bass & Tina | 2 |
| Bass & Zack | 2 |
| Bass & Leon | 2 |
| Bass & Jann Lee | 1 |
| Bass & Ayane | 1 |
| Bass & Bayman | 2 |
| Bayman & Gen Fu | 2 |
| Bayman & Tina | 2 |
| Bayman & Bass | 2 |
| Bayman & Zack | 2 |
| Bayman & Leon | 2 |
| Bayman & Ein | 1 |
| Ein & Kasumi | 2 |
| Ein & Hayabusa | 2 |
| Ein & Bass | 1 |
| Ein & Zack | 1 |
| Ein & Jann Lee | 2 |
| Ein & Ayane | 2 |
| Ein & Hitomi | 2 |
| Gen Fu & Kasumi | 1 |
| Gen Fu & Hayabusa | 2 |
| Gen Fu & Helena | 2 |
| Gen Fu & Tina | 1 |
| Gen Fu & Zack | 1 |
| Gen Fu & Leon | 2 |
| Gen Fu & Lei Fang | 1 |
| Gen Fu & Ayane | 1 |
| Gen Fu & Bayman | 2 |
| Hayabusa & Kasumi | 2 |
| Hayabusa & Gen Fu | 2 |
| Hayabusa & Helena | 1 |
| Hayabusa & Tina | 2 |
| Hayabusa & Bass | 1 |
| Hayabusa & Leon | 2 |
| Hayabusa & Jann Lee | 2 |
| Hayabusa & Ayane | 2 |
| Hayabusa & Ein | 2 |
| Hayabusa & Bayman | 1 |
| Helena & Kasumi | 2 |
| Helena & Gen Fu | 2 |
| Helena & Lei Fang | 2 |
| Hitomi & Zack | 2 |
| Hitomi & Ein | 2 |
| Jann Lee & Hayabusa | 2 |
| Jann Lee & Gen Fu | 1 |
| Jann Lee & Lei Fang | 2 |
| Jann Lee & Leon | 1 |
| Jann Lee & Ein | 2 |
| Jann Lee & Bayman | 1 |
| Kasumi & Hayabusa | 2 |
| Kasumi & Helena | 2 |
| Kasumi & Bass | 2 |
| Kasumi & Zack | 1 |
| Kasumi & Ayane | 2 |
| Kasumi & Ein | 2 |
| Kasumi & Hitomi | 1 |
| Leifang & Helena | 2 |
| Leifang & Tina | 2 |
| Leifang & Jann Lee | 2 |
| Leifang & Ein | 1 |
| Leon & Hayabusa | 2 |
| Leon & Gen Fu | 2 |
| Leon & Tina | 2 |
| Leon & Bass | 2 |
| Leon & Zack | 2 |
| Leon & Bayman | 2 |
| Tina & Kasumi | 1 |
| Tina & Hayabusa | 2 |
| Tina & Bass | 2 |
| Tina & Bass (von hinter dem Gegner) | 1 |
| Tina & Zack | 2 |
| Tina & Leon | 2 |
| Tina & Lei Fang | 2 |
| Tina & Bayman | 2 |
| Zack & Hayabusa | 1 |
| Zack & Tina | 2 |
| Zack & Bass | 2 |
| Zack & Leon | 2 |
| Zack & Lei Fang | 1 |
| Zack & Bayman | 2 |
| Zack & Hitomi | 2 |

Der Charakter auf der linken Seite unserer Liste ist derjenige, der aktiv im Kampf stehen muss, um die Tag Team-Attacke auszuführen. Natürlich ist es für ein gutes Tag Team wichtig, dass ihr euch für eine Paarung mit möglichst vielen Tag-Moves entscheidet. Sollte kein großes Problem sein, denn wie ihr sehen könnt, habt ihr reichlich Auswahl. Tag Team-Würfe führt ihr aus, indem ihr die Combo Rückwärts + Frei + Tritt + Schlag ausführt, Tag Team-Attacken laufen mit Vorwärts, Vorwärts + Frei + Tritt + Schlag.

Alle Charaktere können Tag Team-Würfe ausführen. Mit den Tag Team-Attacken sieht das ein wenig anders aus. Hier gibt es zwei Varianten. Bei Variante A ist es egal, welcher Charakter momentan im Ring steht, die Aktion wir auf jeden Fall ausgeführt. Bei Variante B muss ein bestimmter Charakter den aktiven Kampf bestreiten, nur er kann die Tag Team-Attacke auslösen. Eine 1 hinter dem angegebenen Team in unserer Liste bedeutet, dass nur der jeweilige Charakter diese Attacke ausführen kann, eine 2 hingegen, dass beide Charaktere die Tag Team-Attacke starten können. Dazu pflanzt ihr euch am besten hinter den Controller und experimentiert ein wenig. So bekommt ihr auch gleich das richtige Feeling für euer Lieblingsteam. Obacht: Alle Teams, die von uns oben nicht gelistet worden sind, haben auch keine Tag Team-Attacken. Selbst, wenn ihr mit ihnen die Tag Team-Attacken-Combo ausführt, kommt dabei nur ein Tag Team-Wurf heraus. Solche Tag Team-Würfe kann dafür allerdings jedes Team ausführen, egal, für welche Zusammenstellung ihr euch entschieden habt.

Zudem gibt es dann noch ein paar Spezial-Tag Team-Attacken, die sich über die Combo: unten, unten/vorwärts, vorwärts + Frei + Schlag + Tritt aktivieren lassen. Schöne Grüße an Street Fighter! Das klappt für folgende Charakterkonstellationen:

Bass & Tina
Bass & Zack
Bass & Bayman
Bayman & Bass
Jann Lee & Ein
Leifang & Jann Lee
Leon & Bass
Tina & Bass

# Mercenaries

## Blaupausen-Goodies

Sammelt im Spiel eine bestimmte Anzahl an Blaupausen ein und ihr dürft euch über allerlei Goodies freuen. Wir haben eine kleine Liste für euch zusammengestellt:

| *Goodie* | *nötige Blaupausen* |
|---|---|
| C4 | 1 |
| Sniper Rifle | 5 |
| Stringer-Ausrüstung | 10 |
| Panzerabwehr-Geschütz | 15 |
| Als Mafia-Soldat spielen | 20 |
| Als NK-Elite spielen | 30 |
| Prototyp-Ausrüstung | 40 |
| Als NK-Spades spielen | 50 |
| $100.000 | 60 |
| $100.000 | 70 |
| $250.000 | 80 |
| $250.000 | 90 |
| $500.000 | 100 |
| Als Indiana Jones spielen | 110 |

## PDA-Cheats

Die nun folgenden Codes müssen im Factions-Bildschirm auf eurem PDA eingegeben werden. Die Codes funktionieren im Übrigen erst dann, wenn ihr genügend Staatsschätze und Blaupausen gefunden habt.

| *Code* | *Wirkung* |
|---|---|
| ◀,◀,▶,▶,▲,▲,▼,▼ | Als Indiana Jones spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▲,▲,▲ | Als Josef spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▲,▼,▲ | Als Mafia Heavy spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▼,▼,▲ | Als NK-Elite spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▼,▼,▼ | Play als Prisoner of War spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▼,▲,▼ | Als SK-Elite spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▲,▼,▼,▲ | Ace of Hearts-Skin |
| ▲,▲,▲,▲,▼,▼,▶,◀ | Alle Factions sind neutral |
| ▶,◀,▶,▶,◀,▶,◀,◀ | Unbegrenzt Ammo |
| ▲,▼,▲,▼,◀,▶,◀,▶ | Unbegrenzt HP |
| ▶,▶,◀,◀,▲,▲,▼,▼,▲,▶,◀,▼,▼,◀,▶,▲,▼,▼, ▲,▲,◀,◀,▶,▶ | Alle Kostüme freischalten |
| ▶,▼,◀,▲,▲,◀,▼,▶ | $1.000.000 |
| ▼,▼,▼,▼,▲,◀,▶,▶ | Alle Items stehen im Shop zur Verfügung |
| ◀,◀,▶,▶,▲,▼,▼,▼ | Buford |
| ◀,◀,▶,▶,▲,▼,▼,◀ | Peng |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▼,▲,▲ | Als Ace of Diamonds spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▲,▼,▲,▼ | Als Allied Pilot spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▲,▲,▼ | Als Deck of 51 spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▼,▲,▼,▼ | Als Doctor spielen |
| ◀,◀,▶,▶,▲,▼,▲,▲ | Als Han Solo spielen |

## Cheats ohne Codeingabe

Bestätigt jede einzelne Karte im Spiel: Ziffern, Symbole und Asse. So erhaltet ihr bequem Zugang zu den Cheats.

## Monumente

Vernichtet eine bestimmte Anzahl an Monumenten, um die Goodies einzukassieren. Als da wären:

| *Goodie* | *nötige Monumente* |
|---|---|
| NK ZSU 57 Anti Air Delivery | 10 |
| $250.000 | 20 |

## Staatsschätze

Auch für eingesammelte Staatsschätze erhaltet ihr einen dicken Bonus. Natürlich haben wir auch hierfür eine Liste in petto:

| *Goodie* | *Schätze* |
|---|---|
| Chinese Scout Delivery | 1 |
| H3 Delivery | 5 |
| Chinese Fuel Truck Delivery | 10 |
| $50.000 | 15 |
| Als Han Solo spielen | 20 |
| Als Civilian Doctor spielen | 30 |
| Als Civilian Prisoner spielen | 40 |
| Als Ace of Diamonds spielen | 50 |
| $100.000 | 60 |
| $100.000 | 70 |
| $250.000 | 80 |
| $250.000 | 90 |
| $500.000 | 100 |
| Als Sku Elite Soldier spielen | 110 |

# Oddworld: Strangers Vergeltung

## Cheat-Menü

Alle Cheats müssen während des laufenden Spiels eingegeben werden. Das bedeutet im Klartext, dass ihr im aktiven Spiel stehen und die Codes eingeben müsst, ohne (!) euch dabei allerdings in den Pausenmodus zu bewegen. Das Ganze funktioniert folgendermaßen:

- steckt einen Controller in den zweiten Controller-Port ein
- entfernt den zweiten Controller wieder
- Betätigt nun auf dem ersten Controller folgende Tastenkombination: X, X, Y, Y, B, B, A, A. Wenn alles richtig funktioniert hat, solltet ihr nun einen kurzen Sound zu hören bekommen. Für euch die Bestätigung dafür, dass der Cheat-Modus nun einsatzbereit ist.

## Cheats

Sobald das Cheat-Menü aktiviert ist, könnt ihr folgende Cheats eingeben:

## 1000 Moolah

Betätigt folgende Tastenkombination: L2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, R2. L2 und R2 sind die Tasten unter den Analogsticks, also drückt ganz einfach die jeweiligen Sticks. Der Cheat kann auch mehrmals benutzt werden.

## Unverwundbarkeit

Oldy but goldy. Für eine Haut aus Stahl betätigt ihr folgende Tastenkombination: X, Y, A, B, X, Y.

## Levelanwahl

Wenn ihr die Levels im Spiel gerne direkt anwählen möchtet, müsst ihr ein neues Spiel starten und einen Charakter mit folgendem Namen erstellen: (c)@(r)&. Dadurch öffnet sich eine Levelanwahl.

## Der Schwarzmarkt

In New Yolk City gibt es einen Schwarzmarkt, den nur Kunden mit einem speziellen Passwort betreten können. Wollt ihr da ebenfalls mal reinschauen? Dann geht folgendermaßen vor: Nachdem Stranger X'Plosives einkassiert hat aber noch bevor er einen neuen Auftrag annimmt, habt ihr die Möglichkeit, durch die Stadt zu touren und die Leute auszufragen, wo denn X ein dermaßen umfangreiches Waffenarsenal hat auftreiben können. Seitlich von der Straße dreht ein weiblicher Clakker ihre Runden. Fragt auch sie über X und sein Waffenarsenal aus. Sie kennt den Schwarzmarkt, auf den wir es abgesehen haben, und kann euch auch mit dem entsprechenden Passwort versorgen. Nun müsst ihr nur noch den Laden selbst finden. Er befindet sich oben, gegenüber des Bounty Store. Folgt dem Gang, gebt auf Verlangen das Passwort heraus und nur immer rein in die gute Stube! Schaut euch in aller Ruhe um, der Shop hat einige nützliche Teile im Angebot.

KINGDOM UNDER FIRE

GOLDENEYE: Rogue Agent

HALO 2

SILENT HILL 4: The Room

FULL SPECTRUM WARRIOR

# JETZT IM HANDEL




DERR HERR DER RINGE: Das dritte Zeitalter

PRINCE OF PERSIA Warrior Within

FABLE

FIFA Football 2005

NEED FOR SPEED: Underground 2

BLINX 2

DEF JAM: Fight for NY

12 Lösungen für Eure Xbox-Spiele.

Das ultimative Kompendium der Tipps, Tricks und Cheats.

Jetzt bestellen und ratz-fatz im Briefkasten haben. Inklusive Versand- und Portokosten für € 6,00!

## Bestellcoupon

Bitte ausfüllen und einsenden an:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Land: _____

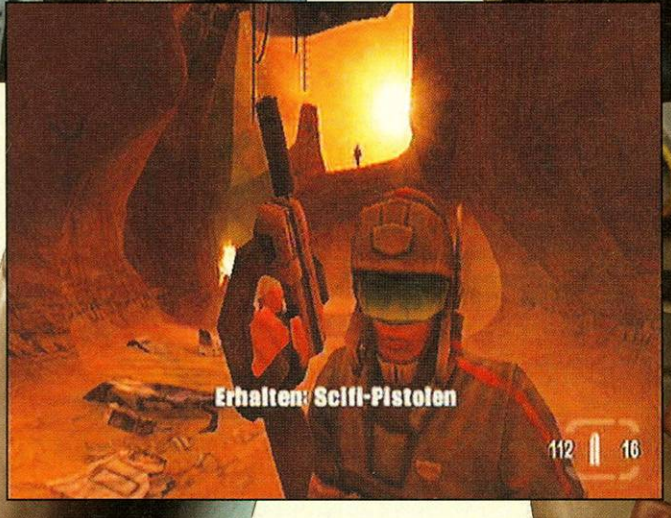
BriStein Verlag GmbH
XBOX-Lösungen
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

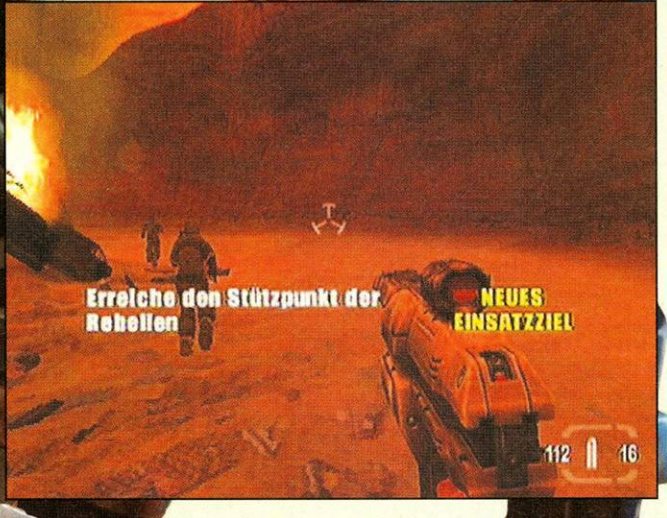
Zahlungsweise (nur diese drei Möglichkeiten)

- 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 XBOXLösungen angeben.

# TIME SPLITTERS

## Future Perfect











Im Jahre 2401 wird die Erde von TimeSplitters angegriffen und steht kurz vor der Vernichtung. Um diese zu verhindern, soll Sergeant Cortez mit Hilfe der Zeitkristalle in die Vergangenheit reisen und deren Ursprung zu ermitteln. Als er mit einigen Kristallen zur Erde fliegt, wird sein Raumgleiter angegriffen und er stürzt ab. Er kann sich retten und macht sich zu Fuß auf den Weg zur Basis.

## 2401: An die Arbeit

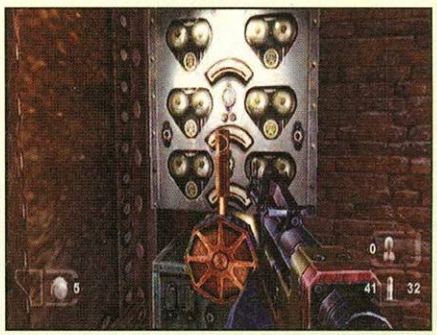
Gleich zu Beginn gibt euch ein Soldat eine Sci-Fi Pistole und ihr erfahrt das erste Einsatzziel: "Erreicht den Stützpunkt der Rebellen." Folgt nun euren Kameraden und von einem weiteren Soldaten erhaltet ihr ein Scharfschützengewehr. Setzt euren Weg fort und ihr gelangt in einen Bereich, in dem eure Truppen durch TimeSplitters, die plötzlich aus dem Nichts auftauchen, angegriffen werden. Geht zum Geschützturm und nun heißt das Einsatzziel: "Wehrt den Angriff der TimeSplitters mit der MG-Stellung ab." Habt ihr das Gebiet von Angreifern gesäubert, betretet links den Stützpunkt, schaut euch die Sequenz an und eure Mission in der Vergangenheit beginnt.

## 1924: Lang lebe Schottland

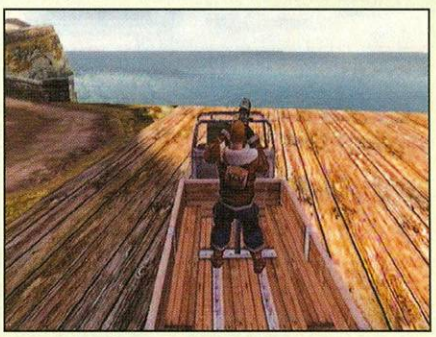
Nach einer etwas nassen Landung im Meer, lernt ihr Cpt. Ash kennen, der euch begleiten wird. Ihr erhaltet von ihm eine Krüger 9mm Pistole. In den jeweiligen Levels findet ihr Munition, Medipacks, schusssichere Westen und einige Waffen. Auch einige Gegner hinterlassen manchmal Waffen oder andere nützliche Gegenstände. Euer nächstes Einsatzziel lautet: "Dringt in das Schloss ein." Lauft dafür über die Strasse den Hügel hinauf und betretet am Ende durch das große Tor das Gebäude. Hinter euch werden die Türen durch Fallgitter geschlossen und die nächsten zwei Befehle lauten: "Entkommt der Falle und beschützt Cpt. Ash." Geht nach rechts an den Kisten vorbei und steigt die Treppen hinauf. Lauft oben über die kleine Brücke und betretet dahinter, ganz am Ende, den kleinen Raum. Hier findet ihr den Schalter für die Fallgitter. Betätigt ihn und geht wieder hinaus.

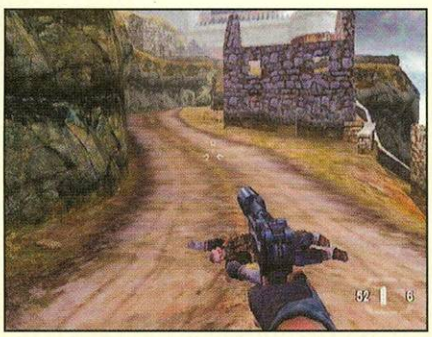
Ihr seht, wie in der Mitte des Raumes ein Boot mit einem Geschütz auftaucht, mit dem Cpt. Ash beschossen wird. Lauft auf die kleine Brücke, auf der sich die Steuerung für den Kran, der an der Decke hängt, befindet. Greift damit das Geschütz und werft es zur Seite. Geht zum Captain und lauft rechts durch die Tür. Wieder draußen, wendet euch nach rechts zu dem Schuppen und klettert dort in den alten Lkw. Während ihr fahrt, bedient Ash das Geschütz auf der Ladefläche. Fahrt nun über die Strasse, bis zu einer Zugbrücke, die auf der anderen Seite gerade hochgezogen wird. Steigt aus und benutzt nun euer Temporal-Uplink, um den Hebel, der sich gegenüber auf der Mauer bei dem Geschütz befindet, zu bewegen, damit sich die Brücke senkt. Setzt dann mit dem Lkw die Fahrt bis zum Ende der Strasse fort. Hier findet ihr eine fest verschlossene Tür, die sich nur mit Sprengstoff öffnen lässt. Rechts liegt ein umgestürzter Laster, in dem ihr ein Päckchen TNT findet. Bringt es an der Tür an und geht in Deckung. Ist der Weg frei, lauft hindurch und betretet das Schloss. Geht die Treppe hinauf und der Einsatzbefehl lautet: "Findet die Zeitkristall-Mine."

Auf der rechten Seite findet Ash einen Aussichtspunkt für sein Signal und ihr müsst vorerst allein weiter. Verlasst den Raum, lauft auf der Balustrade geradeaus und geht dann links in den Durchgang. Steigt dahinter die Treppe hinauf und rüttelt an der verschlossenen Tür. In der folgenden Sequenz wirft euch euer zweites Ich, der Cortez aus der Zukunft, den passenden Schlüssel zu. Betretet nun durch die Tür einen Weinkeller. Ganz hinten findet ihr einen Fahrstuhl. Wartet davor, bis Cpt. Ash euch von oben etwas zuruft, steigt dann hinein und er holt euch nach oben. Lauft rechts den Flur entlang, durchquert den großen Rittersaal, verlasst ihn auf der anderen Seite wieder, richtet euch auf dem nächsten Flur nach links und lauft weiter, bis ihr einige Wachen reden hört. Erledigt sie und betretet durch die gelbe Tür rechts einen Schlafraum. Geht rechts neben dem Bett durch einen Durchgang und dort durch die Tür in einen weiteren Rittersaal. Belauscht hier das Gespräch und folgt dann dem geheimnisvollen Fremden durch die Tür. In der nun folgenden Sequenz tritt Cortez durch ein Wurmloch und diesmal werft ihr eurem Ich in der Vergangenheit den Schlüssel hinunter. Geht danach den Flur entlang, über die Treppen, bis ihr auf der rechten Seite in einen Raum mit Kameras gelangt. Durch eine entdeckt ihr Cpt. Ash, der in einem Zellentrakt steht. Verlasst den Raum

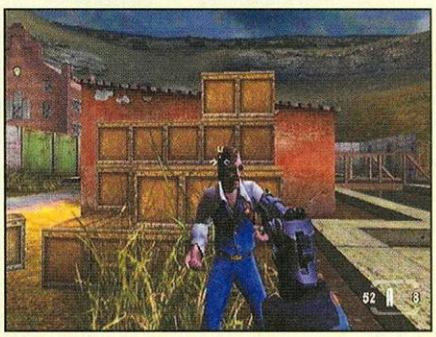












wieder, lauft nach rechts durch den Durchgang und auf der anderen Seite findet ihr die Zellen.

Hört euch an, was Ash zu sagen hat und ihr erhaltet die Order: "Helft Cpt. Ash, seine Assistentin zu befreien."Geht in die Nachbarzelle und schießt auf das Ölfass, das dort in der Zelle steht. Wartet, bis sich die Öllache ausgebreitet hat und schießt dann auf die Lampe an der Decke. Das Öl fängt Feuer, das Fass explodiert und die Assistentin ist frei. Lauft danach am Ende dieses Flures die Treppe hinunter und ein weiteres Einsatzziel wird euch übermittelt: "Stoßt in die unterirdischen Bereiche der Insel vor." Geht nun durch die Tür in einen Innenhof und schon heißt es: "Zerstört den feindlichen Panzer."Sobald er im Innenhof auftaucht, bewerft ihn mit Granaten, bis er stehen bleibt. (Solltet ihr keine besitzen, sucht diesen Bereich ab und ihr werdet sicher fündig. In einigen Ecken liegt auch das dringend benötigte TNT). Nutzt die kurze Zeit, die der Panzer steht, um eine Ladung Sprengstoff am rot leuchtenden Vorderteil anzubringen. Nach zwei gut platzierten Ladungen ist er zerstört. Betretet dann durch das Tor, aus dem der Panzer kam, einen großen Lastenaufzug und fahrt hinunter. Lauft unten in der Höhle über die Brücke und geht dort durch die Tür. Verfolgt nun die Sequenz und die Zeitreise kann weiter gehen.

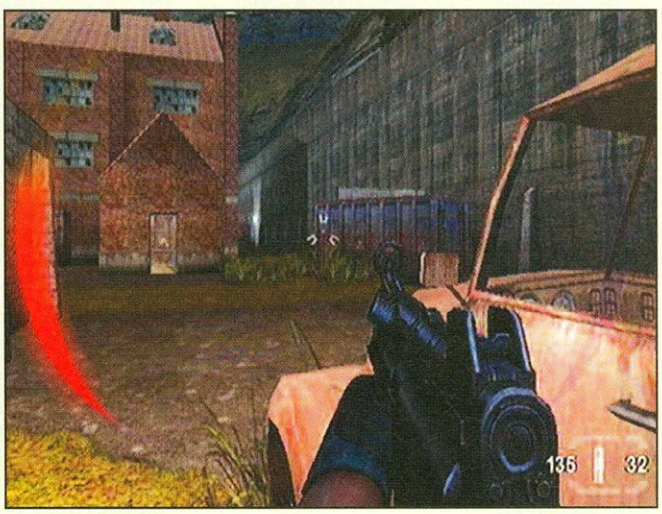
## 1969: Die Russland-Connection

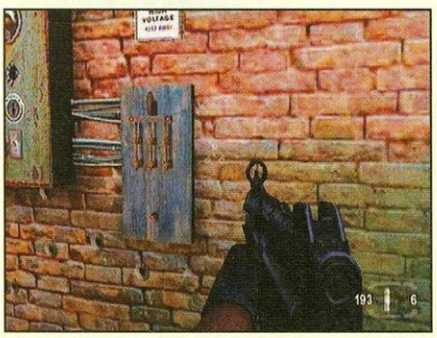
Nun lernt ihr Harry Tipper kennen. Seine Freundin wird von einem gewissen Khallos gefangen gehalten und er wird euch nun durch diesen Level begleiten. Euer neuer Befehl lautet: "Findet den Zeitreisenden." Lauft rechts um das Gebäude herum und springt in den Abwasserkanal. Auf der linken Seite ist der Weg durch Gitterstäbe versperrt. Zufällig besitzt Harry Tipper eine Laserbrille, mit der er die Gitterstäbe durchschneidet. Geht weiter und Harry wählt den Weg durch die Rohre. Ihr müsst die Treppen links hinaufgehen und das nächste Einsatzziel lautet: "Rückt zum Wasserturm vor." Lauft den schmalen Weg zwischen den Mauern entlang, überquert den nächsten Bereich und geht an dem unter Strom stehenden Gittertor vorbei nach rechts. Hier erreicht euch eine neue Order: "Schaltet den Strom ab." Lauft weiter in den nächsten Bereich, hinter den großen Kisten entlang und auf der linken Seite befindet sich ein Gebäude. Betätigt darin den Hebel, der sich neben einem Generator befindet, um den Strom an dem Gittertor auszuschalten. Lauft dann hindurch und ihr steht vor dem Wasserturm.

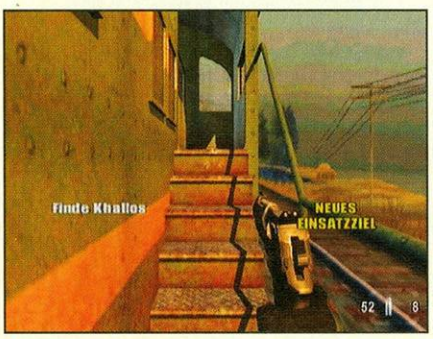
Wartet hier ein paar Sekunden, bis Harry aus dem Gully herauskommt. Er will euch Uniformen besorgen und bittet euch, ihm Deckung zu geben, damit er erneut in der Kanalisation verschwinden kann. Klettert nun die Leiter am Wasserturm hoch, schnappt euch das Scharfschützengewehr von dem Wachposten, der hier oben betrunken auf dem Boden sitzt und nichts mitbekommt. Die passende Munition findet ihr auch hier oben. Gegenüber seht ihr zwei Bereiche, wo Harry gleich auftauchen wird und natürlich eine Menge Angreifer anzieht. Das Einsatzziel heißt deshalb: "Beschützt Harry Tipper." Erledigt also von hier oben alles, was auf Harry schießt und verlasst dann den Turm über die Rampe. Wartet, bis er wieder auftaucht und lauft dann nach rechts zu einem kleinen Wachhäuschen, in dem ihr euch umzieht. Geht dann durch das große, grüne Eisentor mit der Aufschrift B1.

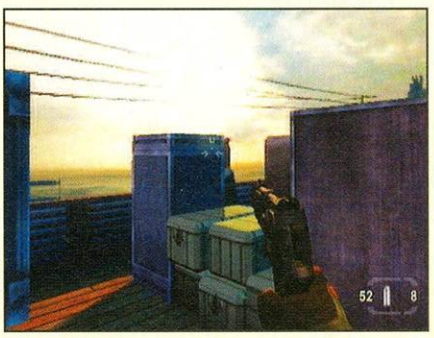
Folgt dem Weg in eine große Halle und euch wird übermittelt: "Rückt in Sektor 3 vor." Geht rechts die Treppe hoch und durch die Tür. Nun lautet der Befehl: "Stellt die primäre Energiezufuhr wieder her." Folgt dem Gang und biegt nach rechts ab in einen Raum, in dem der Hauptgenerator steht. Jetzt hört ihr: "Aktiviert den Starter-Motor." Folgt nun dem Ingenieur, der den Raum verlässt, in die große Halle und durch die Tür unter der Treppe, denn er hat den Schlüssel. Biegt dahinter an der nächsten Möglichkeit links ab, geht am Ende durch die Tür und ihr erhaltet ein weiteres Einsatzziel: "Stellt den Wasserdruck wieder her." Geht die



Treppen in diesem Raum hinunter, klettert über die Wasserbehälter und nehmt die nächste Treppe nach unten. Lauft um den letzten Wassertank herum, geht hier durch die Tür, gleich dahinter rechts durch eine weitere und im folgenden Raum durch den Durchgang. Lauft die Treppe hinab, dreht in dem kleinen Raum an dem Rad und der Wasserdruck ist wieder hergestellt. Lauft nun dorthin zurück, wo ihr den Ingenieur zuletzt gesehen habt. Schaltet hier in der Ecke den Starter-Motor an und nehmt vom Boden die Magnetkarte des Ingenieurs mit. Geht zurück zum Hauptgenerator und aktiviert ihn durch den Hebel.

Lauft dann in der großen Halle zu dem großen Tor mit der Aufschrift: "Restricted Area" und öffnet es links mit dem Schalter. Dahinter steht ein Jeep. Bevor ihr damit fahrt, folgt erst Harry durch die Tunnel und ihr findet in einem kleinen Raum einige Geiseln, die ihr aber getrost Harry überlassen könnt. Lauft zurück und steigt nun in den Jeep. Fahrt durch alle Schranken, bis vor ein großes Tor. Steigt aus und hört euch euer nächstes Einsatzziel an: "Findet Khallos Zug." Lauft nach rechts und geht durch das letzte Tor auf der linken Seite in eine Waffenkammer. Rechts liegt in einer Halterung eine große Rakete. Benutzt das Temporal-Uplink und tragt sie so zu dem Tor, vor dem ihr den Jeep abgestellt habt. Geht in Deckung und schleudert die Rakete auf das Tor. Lauft nach der Explosion hindurch und geht am Ende des Tunnels die Treppe hoch zu einem Durchgang. Lauft dort die lange Treppe hinunter und am Ende dieses Tunnels seht ihr in einer Sequenz, wie Khallos und einige seiner Männer durch ein Wurmloch in der Wand verschwinden. Öffnet dann hier das Tor und ihr habt den Zug gefunden.

## 1969: Der Khallos-Express

Sobald ihr nach einigen Widrigkeiten auf dem Zug steht, erhaltet ihr die neuen Einsatzziele: "Findet Khallos und verhindert den Raketenstart." Lauft nun in Fahrtrichtung über und durch den Zug, bis Harry einen Funkraum findet. Geht allein weiter zu einem offenen Waggon, wo der Weg durch Kisten versperrt ist. Gleichzeitig greift euch ein Kampfhubschrauber an. Sucht zwischen den Kisten Deckung, der Hubschrauber zerschießt sie und ihr könnt weiterlaufen. In der Mitte steht ein Boden-Luftraketen-Geschütz. Hinten links befindet sich das Steuerpult dafür. Aktiviert die Raketen und schießt den Hubschrauber ab. Setzt euren Weg fort und ihr seht erneut einen Kampfhubschrauber. Auf dem Nachbarzug taucht euer zweites Ich auf und versucht den Hubschrauber abzuschießen. Haltet ihm dabei die Wachen vom Hals und lauft dann weiter. Nach einiger Zeit taucht ein weiteres Wurmloch auf, denn ihr müsst euch ja selbst retten. Seid ihr durch das Loch gegangen, gelangt ihr in ein Abteil. Geht durch die Tür vor euch und nehmt die hier liegenden Wärmelenkraketen mit. Lauft durch die nächste Tür und hört den Befehl: "Zerstört den Helikopter." Nehmt hier den Wärmesucher und ihr müsst den Heli abschießen, während der andere Cortez die Wachen erledigt.

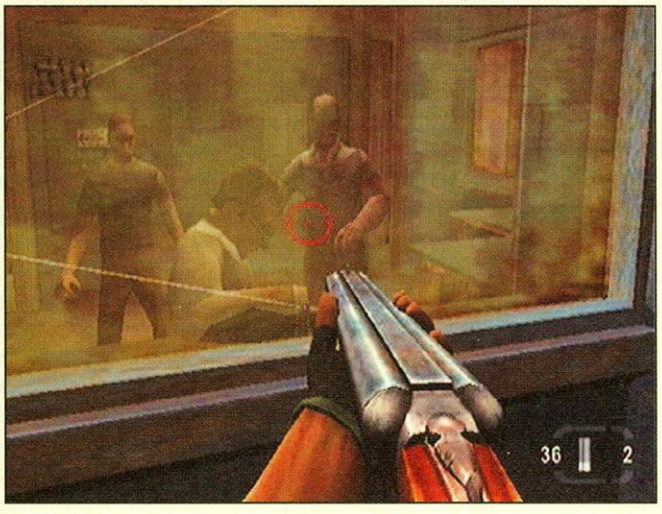
Lauft danach zurück in den vorherigen Waggon und in der folgenden Sequenz springt Cortez auf den anderen Zug. Geht geradeaus weiter und Harry taucht auch wieder auf. Durchquert den Speisewagen, geht dort hinten rechts die Treppe hoch und ihr trefft auf Khallos. Ihr werdet in dem Waggon eingeschlossen und er lässt Giftgas zu euch hinein. Nun heißt es: "Deaktiviert die Gasfalle." Stellt euch vor die Glastür und bewegt mit dem Temporal-Uplink die Statue auf dem Tisch, die als Schalter fungiert. Das Gas verflüchtigt sich und die Glastür wird geöffnet. Dahinter befindet sich rechts vom Schreibtisch an der Wand ein Hebel. Betätigt ihn, um den Ausgang zu öffnen. Folgt Harry und ihr findet die Rakete, deren Start ihr verhindern müsst. Stellt euch in dem kleinen Raum vor das Kontrollpult und verbindet die zwei blauen und die zwei grünen Lämpchen durch Drehen der Kontakte miteinander. Habt ihr dies in der vorge-










gebenen Zeit geschafft, erhaltet ihr eine neue Order: "Stoppt den Zug." Geht rechts hinaus und klettert dort die Leiter hoch. Hier oben auf dem Waggon müsst ihr nun Khallos besiegen. Er erscheint vor euch aus den Flammen. Schießt einfach so lange auf ihn, bis er besiegt ist und bleibt dabei immer in Bewegung, damit er euch nicht treffen kann. Lauft dann geradeaus weiter zum Führerhaus der Lok und schaut euch die Sequenz an, in der ihr zusammen mit Harry den Zug stoppt und so auch noch Harrys Freundin rettet, die angebunden auf den Gleisen liegt. Eure Reise geht sofort weiter.

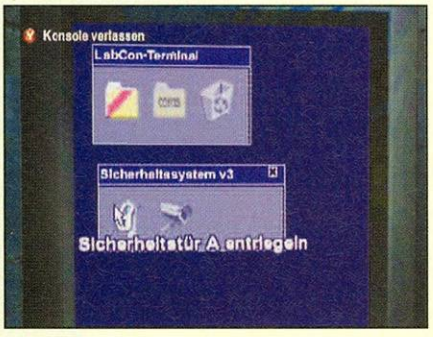
## 1994: Haus der tausend Schrecken

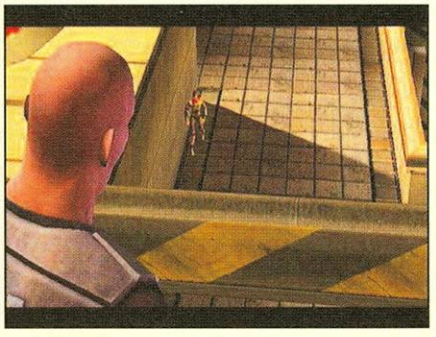
Hier macht ihr gleich die Bekanntschaft mit Jo-Beth, die gerade dabei ist, wegen einer Mutprobe in ein Herrenhaus einzubrechen, in dem angeblich Zombies hausen. Sie wird euch nun begleiten. Euer Einsatzziel lautet: "Erforscht das Anwesen." Betretet das große Herrenhaus und nehmt euch den Flammenwerfer, der an dem heruntergefallenen Kronleuchter liegt. Vernichtet damit die auftauchenden Geister und folgt Jo-Beth nach rechts in den Flur. Hier findet ihr auf dem Boden einen Baseballschläger, mit dem ihr euch schon einmal ausrüsten solltet. In diesem Haus könnt ihr auch Schränke öffnen, und manchmal findet ihr sogar etwas darin.... Lauft durch die Tür, die sich vor euch geöffnet hat und erledigt hier drinnen alle angreifenden Zombies. Danach öffnet sich links eine weitere Tür. Betretet den Raum dahinter und nähert euch dem rot glühenden Geist. Er entfesselt eine Feuersbrunst, brennende Zombies tauchen aus den Flammen auf, die ihr auch alle vernichten müsst, damit sich nun die Tür rechts in diesem Raum öffnet. Lauft hindurch und ihr steht in einem Innenhof, wo ein Forscher sich vor angriffslustigen Riesenwürmern auf einen Baum geflüchtet hat. Der Befehl lautet nun: "Rettet den Wissenschaftler."

Die Würmer könnt ihr mit dem Flammenwerfer erledigen, wenn sie kurz an der Oberfläche auftauchen. Sind alle vernichtet, hört euch die Geschichte des Forschers an und geht in den Raum zurück, in dem das Feuer nun erloschen ist. Lauft jetzt hier rechts durch die nächste Tür und ihr erhaltet ein neues Einsatzziel: "Untersucht den Dachboden." Im folgenden Flur findet ihr rechts und links an den Wänden Gewehre, eines für euch und eines für Jo-Beth. Geht durch die Tür vor euch und gleich dahinter durch die nächste. Ihr gelangt in ein Esszimmer. Nähert euch der geöffneten Tür gegenüber, die sich plötzlich schließt. Nun fallen eine Menge Zombies von der Decke. Wurden alle von euch vernichtet, bricht eine Gestalt mit einem Elchkopf aus der Wand. Auch diesen müsst ihr erledigen, damit sich die Tür wieder öffnet. Lauft hindurch und geht dahinter die Treppe hinauf. Betretet oben durch die rechte Tür einen Gang, geht hier durch die Tür geradeaus, im nächsten Flur durch die Tür hinten links und dort durch eine weitere auf der linken Seite in die Bibliothek des Hauses. Lauft die Wendeltreppe hoch und geht oben durch die Tür. Nun führt der Weg weiter durch die schmale weiße Tür und dann rechts den Gang entlang. Biegt hier nach rechts ab und vor euch rennt ein Wissenschaftler vor einer Masse Käfer davon.

Während sich Jo-Beth im Badezimmer verbarrikadiert, müsst ihr die Käfer mit dem Flammenwerfer rösten. Lauft dann den Flur weiter entlang und geht links durch ein kleines Esszimmer in einen weiteren Flur. Öffnet hier die Tür auf der rechten Seite, geht dahinter die Treppe hinauf und ihr steht auf dem Dachboden. Ihr trefft erneut einen roten Feuergeist, der verschwindet, wenn ihr alle auftauchenden Zombies erledigt habt. Rechts neben der Treppe bricht ein Zombie durch die Wand und öffnet euch so einen Geheimgang. Folgt dahinter den Gängen, bis ihr auf einen weiteren Dachboden hinunter springen könnt. Hört euch an, was der hier sitzende Forscher zu berichten hat und der nächste Befehl lautet: "Findet den Eingang des Labors." Geht nun hier die Treppe hinunter und nach rechts zu der Tür. Kurz davor brecht ihr durch den Boden und landet wieder



im Treppenhaus. Lauft hinunter, geht durch die offen stehende Tür und im Raum dahinter links durch die nächste, wo ihr in einer kleinen Kammer Munition und Medizin findet, die ihr jetzt brauchen werdet. Lauft durch die nächste Tür hier und dann durch die große verzierte Tür, um in einen weiteren Innenhof zu gelangen. Schaut euch hier den Brunnen etwas näher an und es taucht daraus ein riesiges Wurmwesen ("Die Prinzessin") auf. Natürlich lautet das nächste Einsatzziel: "Besiegt das riesige Wurmwesen." Schießt mit der Schrotflinte immer auf seinen Kopf, denn da ist es am empfindlichsten. Weicht seinen Attacken aus, indem ihr um den Brunnen herumlauft. Ist das Wesen besiegt, taucht auch Jo-Beth wieder auf. Geht dann durch die Tür auf der linken Seite und am Ende des Ganges durch die nächste Tür in die Küche. Hier greifen euch nicht nur der Koch, sondern auch die geschlachteten Rinderhälften an. Erledigt alle, lauft durch die nächsten Türen, durchquert einen Kühlraum und dort hinter der Tür habt ihr diesen Teil des Anwesens geschafft.

## 1994: Kellergeister

Nach der Sequenz findet ihr euch in einem Kellergewölbe wieder. Lauft rechts herum in einen Gang und der nächste Befehl lautet: "Lüftet die Identität des mysteriösen Zeitreisenden." Jo-Beth klettert in den durch Bretter vernagelten linken Gang und bricht natürlich prompt durch den Boden. Lauft in den rechten Gang und sofort links in den nächsten, wo ihr auch einbrecht. Die junge Frau mit der Kamera, die ihr nun vor euch seht, ist nicht Jo-Beth, sondern ein verkleidetes, sehr angriffslustiges Zombiewesen. Vernichtet es, geht die Treppe hinunter und ihr findet eure Begleiterin in seiner sehr misslichen Lage vor: Sie hängt kopfüber in einer Falle von der Decke. Das neue Einsatzziel: "Beschützt Jo-Beth vor den Zombies." Eliminiert alle Zombies – und es sind nicht wenige – bevor die Energieleiste von Jo-Beth verschwunden ist. An der Treppe findet ihr auch noch eine Schrotflinte. Geht danach die Treppe hinauf und lauft oben durch die Gittertür. Folgt dem Gang über die Treppen bis nach unten und durch eine weitere Tür. Am Ende des folgenden Ganges gelangt ihr in einen Raum, in dem ihr auf einen Computer zugreifen könnt. Öffnet die Datei für das Sicherheitssystem und klickt auf den Link "Sicherheitstür A entriegeln."

Hinter euch hat sich nun noch eine Tür geöffnet. Lauft hindurch und die Treppen hinunter. Hier in den Gängen hängen defekte Stromkabel von der Decke. Lauft vorsichtig daran vorbei und erledigt auch die unter Strom stehenden Zombies. Am Ende gelangt ihr in eine Art Untersuchungsraum. Nehmt hier von einem der Tische die Harpune und plötzlich schließen sich alle Türen. Jo-Beth versucht, über den Computer in das Sicherheitssystem zu gelangen und ihr müsst ihr in der Zeit die Zombies vom Hals halten, die aus den Schächten rutschen. Sind alle Zombies erledigt, hat Jo-Beth es auch geschafft, die Tür zu öffnen. Lauft hindurch und weiter durch eine Vielzahl von Türen, bis ihr durch eine offene Tür eine Gestalt seht, die Zombieteile in ein Loch wirft. Lauft an dieser Tür vorbei und geht stattdessen durch die vor Kopf. Hier befindet ihr euch in einem Raum mit einem Pentagramm auf dem Boden. In der nun folgenden Sequenz werdet ihr von dem mysteriösen Zeitreisenden durch eine Bodenfalle nach unten befördert und landet in einer Lore. Schießt, während ihr über die Gleise fahrt, auf die Zombies, die von der Decke hängen.

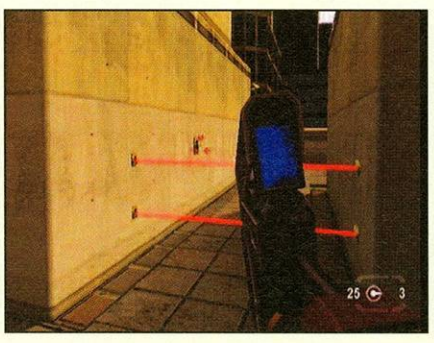
Nach einem etwas unsanften Stopp trefft ihr wieder euer zweites Ich. Er besitzt eine Geisterbrille und eine Geisterknarre. Lauft mit ihm weiter und vernichtet die Zombies, während er die Geister erledigt. Kämpft euch durch den Gang und am Ende trennen sich eure Wege vorerst. Geht rechts die Rampe hinauf und auf dem Boden liegt die Ghostgun. Rüstet euch damit aus und beschießt hier alle Geister. Folgt dem Tunnel, bis Cortez durch ein Wurmloch rennt und ihr auf euer vorheriges Ich trefft. Diesmal seid ihr in der Rolle des Geisterjägers. Lauft den gleichen Weg wie vorher, nur das ihr diesmal am Ende den linken Gang nehmen müsst. Springt in das Bodenloch vor euch und ihr steht vor dem noch sehr munteren Skelett der "Prinzessin." Jo-Beth hängt in einem Gitterkorb darüber und wird langsam in das Feuer heruntergelassen. Euer aktuelles Einsatzziel heißt nun: "Eliminiert die Prinzessin." Die Prinzessin hat in ihrem Maul einen Gasbehälter, auf den ihr so lange mit der Harpune schießen müsst, bis er explodiert.

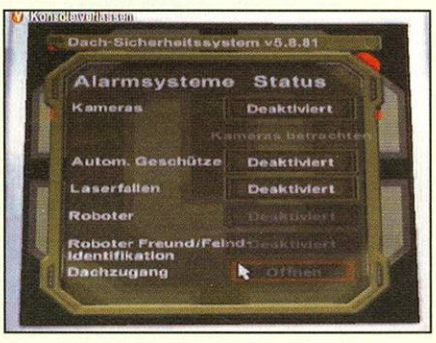
Wehrt zwischendurch noch die geflügelten Monster ab und geht, wenn alle erledigt sind, durch die Gittertür in einen Aufzug. Fahrt nach oben und Jo-Beth schließt sich euch wieder an. Lauft in den Gang auf der linken Seite und gleich links durch die nächste Tür. Ihr steht nun wieder in dem Raum mit dem Pentagramm. Geht von dort in ein Labor mit einem Computer und lest euch die Dateien durch. Nun ist die Identität des Zeitreisenden gelüftet, es handelt sich bei ihm um Jacob Crow. Jetzt bleiben euch noch knappe zwei Minuten Zeit um zu fliehen, bevor alles in die Luft fliegt. Auch euer Befehl lautet nun: "Flieht aus den Katakomben." Verlasst den Raum, nehmt die Beine in die Hand und rennt auf dem Gang durch die rechte Tür. Folgt dem Weg weiter durch die Türen, erledigt unterwegs die Zombies, oder lauft einfach daran vorbei, bis ihr am Ende der Gänge zu dem Aufzug kommt. Dann habt ihr es geschafft und könnt euch nun in der Sequenz anschauen, wie der gegenwärtige Jacob Crow und der zukünftige aufeinander treffen. Danach geht die Reise gleich weiter.

## 2052: Hals- und Einbruch

Ihr startet auf dem Dach eines Gebäudes und könnt schon mal einen kurzen Blick auf eure neue Begleiterin werfen. Da ihr noch keine Waffen besitzt, hebt mit dem Temporal-Uplink die weiße Kiste hoch und schleudert sie auf den Wachmann, der an der Rampe steht. Ihr bekommt nun auch das neue Einsatzziel genannt: " Überwindet das Sicherheitssystem auf dem Dach." Nehmt von dem Wachmann den Mag-Charger, den er fallen gelassen hat. Mit diesem könnt ihr Sicherheitssysteme wie Kameras, Roboter und Laserfallen mittels







elektromagnetischer Impulse sogar durch Wände sehen und vernichten. Ihr erhaltet noch einen Befehl: "Findet Crows Büro." Lauft die Rampe hinunter und zerstört mit dem Mag-Charger alle Überwachungssysteme. An den quadratischen Feldern in der Wand könnt ihr Laserfallen ausschießen. Geht nach links zur Hinterfront des kleinen Gebäudes, öffnet hier die silberne Tür, erledigt den Wachmann in dem Überwachungsraum und stellt euch an den Computer. Deaktiviert daran die Kameras, die automatischen Geschütze und die Laserfallen. Den Dachzugang könnt ihr auch von hier aus öffnen. Diese Tür befindet sich rechts von der Rampe.

Lauft dort hindurch und ihr steht erneut vor Laserstrahlen. Geht vorsichtig etwas näher heran und schießt auf das quadratische Feld an der Treppe. Geht nun die Treppe hinunter und durch die erste Tür. Erledigt den Gegner in diesem Raum möglichst schnell und lautlos, sonst löst er sofort den Alarm aus. Die nächste Tür wird wieder durch Laserstrahlen versperrt und das passende Bedienfeld befindet sich auf der anderen Seite der Glastür. Zerschießt die Scheibe und setzt das Bedienfeld außer Kraft. Lauft durch die Tür weiter und folgt dem dahinter liegenden Gang bis zur vorletzten Tür auf der linken Seite. Geht dahinter gleich in den nächsten Raum, wo ihr wieder auf einen PC zugreifen könnt, der die Überwachungsanlage steuert. Auf dem Monitor entdeckt ihr die junge Frau, Amy Chen, die in Schwierigkeiten steckt. Der neue Befehl lautet: "Beschützt Amy." Mit dem PC könnt ihr eine automatische Schussvorrichtung steuern und damit alle Gegner auf dem Monitor erledigen.

Sind alle beseitigt, verlasst den Raum und geht durch die letzte Tür auf dem Gang, in dem ihr vorher wart. Geht dort die Treppe hinunter und durch die erste Tür, auf die ihr stoßt. Lauft gleich dahinter durch eine weitere Tür in den nächsten Flur. Fast am Ende findet ihr auf der linken Seite ein Bedienfeld. Schaltet hier den Reinigungsbot auf "Aktiv" und ein kleiner Roboter erscheint. Folgt ihm, denn er öffnet euch die Tür zu einem Konferenzraum. Geht hier drinnen durch die Tür rechts und das nächste Einsatzziel heißt: "Aktiviert das Sprinkler-System." In diesem Raum stehen drei Behälter mit einer brennbaren Flüssigkeit. Schießt darauf, die Behälter fangen Feuer und die Sprinkleranlage springt gleich an. Geht wieder hinaus auf den Flur und durch die nun geöffnete Tür. Im folgenden Raum springt eine ganze Horde Gegner durch die Fensterscheiben und erst wenn sie alle erledigt sind, öffnet sich die Tür auf der anderen Seite. Geht dann am Ende des dahinter liegenden Ganges durch die nächste Tür und hier lernt ihr dann Amy Chen richtig kennen. Folgt ihr in ein Büro, Amy hackt sich hier in den Computer und ihr haltet derweil die Angreifer von ihr fern. Jetzt erreicht euch ein neuer Befehl: "Erreicht Crows Ebene." Ist hier alles erledigt, verlasst das Büro, lauft dorthin zurück, wo ihr Amy getroffen habt und betretet rechts den Aufzug. Fahrt mit ihm nach unten, geht durch die rechte Tür und dahinter am Ende des Ganges durch eine weitere, in Crows Büro. Hier heißt es nun: "Greift auf Crows Terminal zu." Sobald sich Amy eingehackt und alle Daten erhalten hat, bekommt ihr ein neues Einsatzziel: "Kehrt zum Aufzug zurück." Folgt Amy, erledigt unterwegs die Gegner, drückt am Aufzug die rote Taste und schaut euch die folgende Sequenz an.



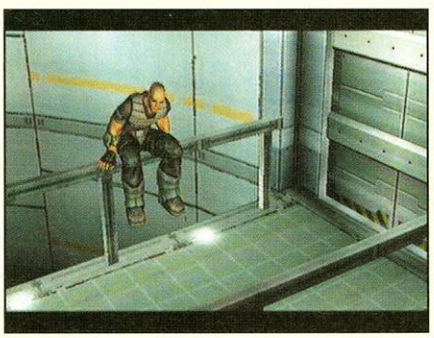
## 2052: Das Genius von U-Genix

Lauft den Gang auf der linken Seite entlang und der nächste Befehl wird euch übermittelt: "Findet Jacob Crow." Vernichtet im folgenden Raum die Drohnen und Amy läuft rechts zu einer Tür, die nur mit einer ID-Card geöffnet werden kann. Euer aktuelles Ziel lautet also: "Besorgt euch die ID - Card eines Mitarbeiters." Geht links durch die Tür und am Ende des folgenden Ganges durch die nächste auf der rechten Seite. Am Ende dieses Ganges gelangt ihr in die Waschräume. Hier findet ihr vor dem Spiegel neben einem Handtuch eine RO3-Zugangskarte. Lauft zurück und öffnet die Tür rechts in dem Gang. Hier befindet sich ein Quartier der Mitarbeiter und ihr findet die ID-Card, einen Injektor und eine Uniform, mit der ihr euch ohne Schwierigkeiten in dieser Anlage bewegen könnt. Geht zurück zu der Tür mit dem Kartenschloss und öffnet sie. Betretet den nächsten Raum und euer Einsatzziel heißt: "Überwindet mit Amy den Sicherheitsbereich." Schaltet dafür erst die Wachleute und dann das automatische Geschütz unter der Decke aus, stellt euch auf das Podest in der Mitte und betätigt den Schalter an der Säule, um eineTür in diesem Raum zu öffnen. Lauft hindurch, folgt dem Gang und schaut euch die kurze Sequenz an.

Geht dann weiter durch die nächste Tür den Gang entlang. Vor euch seht ihr eine grün beleuchtete Tür mit der Aufschrift "Security." Ihr könnt nur hindurch, wenn ihr steril seid. Dafür müsst ihr zuerst durch die Gebläsedusche in Labor 4. Dieses befindet sich am Ende des Ganges. Das neue Einsatzziel lautet: "Geht durch die Sterilisationssensoren." Sprecht im Labor erst














mit dem Mann am Kontrollpult, der euch zu einer Ärztin schickt, die gleich um die Ecke steht. Redet auch mit ihr und erledigt die plötzlich auftauchenden Wachen. Amy öffnet nun die Tür zur Gebläsedusche. Geht durch den Tunnel und wartet dann draußen auf Amy. Nun könnt ihr durch die Tür mit den grünen Sensoren gehen. Betretet dahinter das Labor und überlasst Amy die Wachen an der nächsten Tür. Lauft dann hindurch, durchquert den nächsten Raum und ihr trefft einen Forscher, der von ausgebrochenen Mutanten berichtet. Er gibt euch ein spezielles Serum, das ihr zusammen mit dem Injektor verwenden müsst. Nur damit könnt ihr die Mutanten vernichten.

Geht die Treppe hinunter und betretet das nächste Labor. Amy bleibt kurz hier um Daten zu sammeln und ihr müsst durch die nächste Tür. Im Raum dahinter begegnen euch die ersten Mutanten. Vernichtet sie mit dem Injektor, lauft dann weiter zur nächsten Tür und folgt hier dem Gang, bis in einen Maschinenraum. Auch hier befinden sich einige Mutanten. Sammelt, nachdem ihr sie erledigt habt, alle Injektorpfeile wieder ein und lauft am Ende des Raumes in einen weiteren Gang, geht die Treppe hoch und auf der anderen Seite wieder hinunter. Lauft unten im nächsten Raum links die Rampe nach unten und betätigt in diesem "Zellentrakt" an der hinteren Wand den Schalter mit der Aufschrift: "Master Lock." Alle Zellen hier öffnen sich und oben wurde ebenfalls eine Tür geöffnet. Erledigt die Wachen, die hereinkommen und durchsucht die Zellen nach nützlichen Items.

Lauft dann oben durch die geöffnete Tür und folgt dem Gang. Ihr erhaltet ein neues Einsatzziel: "Schaltet alle Gegner aus." Nur wenn sie alle erledigt sind, könnt ihr weiter in Labor 9 gehen. Lauft dann ein Stück den Gang zurück, den ihr gekommen seid und ihr seht einen rot beleuchteten Gang, der geöffnet wurde. Folgt diesem und durchquert am Ende Labor 9, um in einen weiteren Gang zu gelangen. Ihr kommt in einen Raum mit einem Wurmloch, aus dem noch drei Cortez auftauchen. Ihr müsst nun mit allen abwechselnd die Terminals hacken, indem ihr die roten, grünen und blauen Lämpchen durch Linien miteinander auf dem Monitor verbindet. Die Anderen erledigen in der Zeit die Spiderbots und die Geschütze. Habt ihr das geschafft, öffnet sich vor euch eine weitere Tür, hinter der Amy auf euch wartet. Lauft durch die nächste Tür und es heißt nun: "Zerstört Crows Sicherheitsbots." Aus dem Boden kommen fliegende Sicherheitsbots, die ihr alle abschießen müsst, damit Mr. Crow erscheint. Verfolgt noch die Sequenz und schon seid ihr wieder weg.

## 2243: Maschinenkriege

Auch hier lernt ihr euren neuen Begleiter sofort kennen: einen Roboter, den ihr umprogrammiert, damit er nicht mehr auf Menschen schießt. Dann gesellen sich noch ein paar Rebellen dazu, die euch helfen wollen. Das erste Einsatzziel lautet: "Findet das Geheimlabor von Ultranet." Folgt den Rebellen und erledigt die angreifenden Kampfroboter. Ihr hört noch einen Befehl: "Lauft zum Panzer." Nach kurzer Zeit erreicht ihr dann auch den Panzer und müsst nun mit dem Ding fahren. Schaut euch die Sequenz an, in der ihr euer anderes Ich mitnehmt, der die Bordgeschütze abfeuert. Folgt einfach seinen Richtungsanweisungen und ihr gelangt zum Ziel. Der andere Cortez nimmt euren Roboter mit und ihr trefft erneut auf die Rebellen. Das nächste Einsatzziel lautet: "Besorgt euch ein kybernetisches Sicherheitsimplantat." Folgt erneut den Rebellen, bis ihr auf deren Anführer stoßt. Ein neuer Befehl wird euch übermittelt: "Dringt in die Fabrik ein." Nach einigen Metern gelangt ihr an eine verschlossene Tür, die eine der Rebellen öffnen kann. Lauft dahinter die Rampe hinunter und betretet den Tunnel, in dem ihr das Implantat erhaltet. Geht nun weiter und hebt in dem Gang das Scharfschützengewehr auf. Schießt damit im folgenden Bereich alle Geschütze und Roboter auf der gegenüber liegenden Seite ab, springt am Ende des Weges nach unten und von dort aus in den Graben. Geht am Ende die Rampe hoch und folgt nun wieder den Rebellen, bis nun ihr auf die Straße kommt, auf der gerade der Panzer mit dem anderen Cortez





ankommt. Steuert diesmal das Geschütz, während der andere den Panzer fährt. Nehmt am Ziel wieder euren Roboter mit und geht durch das große Tor. Kämpft euch den Weg frei, geht links die breite Rampe und danach die Treppe hinauf. Nach einigen Schritten findet ihr erneut ein Fahrzeug. Folgt der Straße und fahrt so viele Roboter wie möglich über den Haufen. Am Ziel findet ihr euren eigenen Roboter, der sich in das System des hier stehenden Riesenroboters eingehackt hat. Tretet an die Steuerkonsole und der Roboter läuft los. Schießt mit ihm die angreifenden Raumgleiter ab und sobald er angekommen ist, geht es gleich weiter.



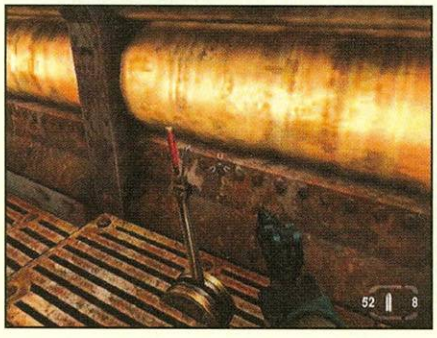
## 2243: Crowsame Realität

Nach der Sequenz lautet euer Einsatzziel: "Eliminiert Jacob Crow." Seid ihr mit dem Lift unten angelangt, lauft durch die Tür, die euer Roboter für euch öffnet und geht dahinter gleich durch die nächste. Im folgenden Raum müsst ihr nicht nur mit einer Horde Roboter und Raumgleitern fertig werden, sondern ihr erfahrt auch noch, dass Jacob Crow in dieser Anlage TimeSplitters züchtet. Lauft also durch die nächste Tür in einen Gang, in dem auf der rechten Seite ein Kasten mit einem Elektrotool steht. Mit diesem könnt ihr die Schutzschilde der Gegner außer Kraft setzen. Geht hier durch die Tür, hinter der sofort ein Angreifer mit einem Schutzschild lauert. Lauft, nachdem ihr ihn erledigt habt in den dahinter liegenden Gang und wendet euch nach rechts. Hier wird euch der weitere Weg durch ein Energiefeld versperrt. Über diesem Feld befindet sich ein rechteckiges gelbliches Licht. Wenn ihr nun länger mit dem Elektrotool darauf schießt, überlädt sich das Feld und verschwindet. Sollte die Ladekapazität des Tools nicht mehr ausreichen, geht zurück zu dem Kasten und holt euch ein neues.

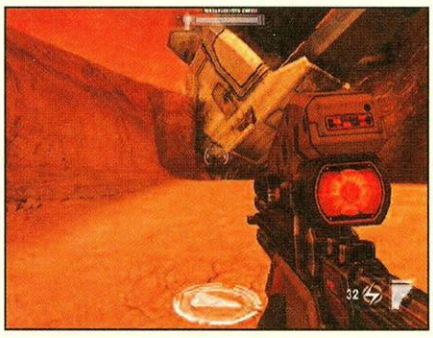
Lauft den nun freien Gang entlang, durch die nächsten Türen und ein neues Energiefeld hält euch auf. Diesmal befindet sich das rechteckige Feld links außen am Türrahmen. Überladet es wieder und lauft dahinter den langen Gang entlang. Erledigt auf dem Weg alle Rollbots und am Ende lenkt euer Roboter die Gegner ab, während ihr über die Rampe zum Fahrstuhl gehen könnt. Fahrt nach oben und geht durch die Tür in einen Raum mit einer riesigen Energiekugel. Erledigt zuerst alle Gegner und die Raumgleiter und ihr erhaltet ein neues Einsatzziel: "Deaktiviert den zentralen Energiekern." Rechts und links an den Außensäulen bei der Kugel befinden sich zwei Bedienfelder. Betätigt diese und kämpft euch dann durch die nun geöffnete Tür an der Seite. Im folgenden Gang findet ihr wieder ein Elektrotool und ein Energiefeld. Überladet es an den Feld darüber, geht weiter und am Ende durch die Tür in einen weiteren Aufzug, der euch nach unten bringt. Hinter der nächsten Tür befindet ihr euch im Hauptreaktorraum.

Vernichtet auch hier erst alle Gegner. An den Rampen findet ihr einen Kasten, an dem ihr euch immer wieder Munition für das Sci-Fi-Gewehr holen könnt und auf dem Podest findet ihr Plasma-Granaten. Die Energiekugel hat in der Mitte ein Loch. Werft nun präzise die Granaten in die Öffnung, bis der Energiekern explodiert. Einige Roboter tauchen auf und sind sie erledigt, erscheint ein riesiger Roboter. Ihr erhaltet auch gleich den Befehl: "Besiegt den Kampfroboter." Beschießt ihn mit allem, was ihr habt und bleibt dabei dicht in seiner Nähe, da kann er euch am wenigsten treffen. Lauft nach dem Sieg durch das große Tor, durch das der Kampfroboter den Raum betreten hat und geht nach rechts in den Gang. Nach der kurzen Sequenz befindet ihr euch in einem Labor mit einem großen Geschütz. An dem Bedienfeld könnt ihr es steuern und alle Gegner erledigen. Schießt dann auf den Energiestrahl, der explodiert und dadurch einen Durchgang schafft. Lauft hindurch, durchquert den nächsten Raum und nach zwei weiteren Türen gelangt ihr in einen riesige Halle, in der sich tausende Kammern mit TimeSplitters befinden, die hier gezüchtet werden.

Das nächste Einsatzziel lautet also: "Zerstört das Lebenserhaltungssystem der TimeSplitters." Wehrt euch gegen die Angreifer und geht durch die Tür auf der gegenüber liegenden Seite. Benutzt den Aufzug, fahrt nach oben und nehmt euch dort aus dem Kasten Elektrotool-Nachschub. Lauft vor euch durch



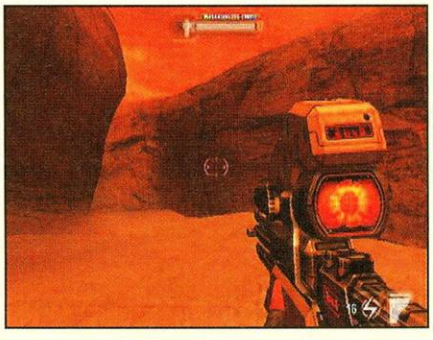




die Tür und geht dahinter den langen Gang nach links entlang, bis zu einem Bedienfeld. Betätigt es und vor euch senkt sich ein Energiestrahl herab. Überladet es mit dem Elektrotool und es werden Laserfallen deaktiviert. Um dorthin zu gelangen, lauft den Gang weiter und betretet den Aufzug. Fahrt mit ihm hoch und im nächsten Gang hängt an der rechten Wand wieder ein Kasten mit einem Elektrotool. Geht nun vor euch durch die Tür und ihr steht vor einer Energiebrücke, die erlischt, sobald ihr auf sie zugeht. Schießt jetzt erst die Raumgleiter ab und nähert euch dann wieder der Brücke. Ladet die leuchtenden Seitenteile mit dem Tool so lange auf, bis ein Feld für kurze Zeit wieder hergestellt ist und ihr darauf treten könnt. Ladet nun nacheinander und schnell alle Felder auf, um so zur anderen Seite zu gelangen. Geht dann drüben durch die Tür, vernichtet alle Feinde, lauft die Treppe hoch und lauft geradeaus durch die nächste Tür. In diesem Raum steht "Splitter-Crow, ein großer Roboter. Dieser sehr langsam fahrende Roboter ist einfach zu erledigen: schießt seine Seiten- und Rückenkanonen ab, dann ist er schnell besiegt. Danach seht ihr, wer der Roboter war, nämlich Jacob Crow. Verfolgt die Sequenz und eure Reise geht gleich weiter.

## 1924: Schottland die Zweite

Ihr befindet euch nun wieder in der Höhle unter der Insel, wo ihr das Jahr 1924 vorher verlassen habt und steigt auf ein U-Boot. Das Einsatzziel lautet: "Zerstört die Zeitenkristalle." Bewegt rechts den Hebel, um vor euch die Luke zu öffnen. Betretet den Raum und geht die Treppe hinauf. Dreht im nächsten Gang rechts an dem roten Rad und die Treppen haben ihre Richtung geändert. Lauft hoch und ihr gelangt in einen kleinen Kontrollraum. Betätigt hier die zwei Hebel und kehrt in den Gang zurück. Geht nach rechts, wo sich durch die Aktion eine Tür geöffnet hat. Euer Roboter ist schon drin. Dreht auch hier an dem roten Rad, das sich an der Säule befindet. Der Raum dreht sich und gibt einen neuen Durchgang frei. Geht hindurch und euer Roboter fällt durch eine Röhre nach unten. Lauft also erst allein weiter und geht am Ende des Ganges durch ein Tor. Dreht hier wieder ein rotes Rad und ihr seht, dass sich ein Weg verändert hat. Geht den Gang zurück und rechts befindet sich eine Treppe. Steigt hinunter, biegt unten nach rechts ab und ihr befindet euch auf dem Weg, den ihr vorher verschoben habt. Lauft am Ende durch zwei Türen in einen schmalen Gang. Öffnet vor euch die nächste Tür, hinter der sich ein Lagerraum befindet.



Geht dort die Rampe hinunter und schlängelt euch zwischen den Kisten durch, zu einer weiteren Rampe. Nun geht es wieder an Kisten vorbei, noch eine Rampe hinauf und am Ende durch eine Tür. Lauft den langen Weg entlang und geht die Treppen hinunter. Nehmt rechts die Treppe nach oben und erledigt alle Angreifer, damit sich die nächste Tür an der Treppe auf der linken Seite öffnet. Folgt dahinter dem Gang und geht links eine lange Rampe hinauf. Jetzt die nächste Rampe hinunter und euer Roboter tauch wieder auf. Lauft von hier aus geradeaus in den Durchgang und im folgenden Kontrollraum seht ihr einen großen Bohrer. Eine Lampe für die Energie des Bohrers leuchtet schon grün, drei fehlen noch. Es erreicht euch der nächste Befehl: "Aktiviert die Bohrmaschine." Rechts und links vom Kontrollraum findet ihr zwei Maschinenräume. Hier müsst ihr insgesamt noch drei Hebel umlegen, um den Bohrer zu aktivieren. Kehrt dann in den Kontrollraum zurück und betätigt hier den Hebel. Lauft durch einen der Maschinenräume in den Gang, wo sich soeben die Tür zum Bohrer geöffnet hat und betätigt auch hier einen Hebel. Der Bohrer springt an und ihr fahrt damit nach unten. Öffnet, nachdem er angehalten hat die Tür und schaut euch die Sequenz an. Danach geht die Zeitreise gleich weiter.

## 2401: Der Mann mit der Kapuze

Ihr seid zu dem Zeitpunkt angekommen, wo euer anderes Ich gerade mit dem Raumgleiter und den Zeitkristallen abgestürzt ist und ihr müsst nun dafür sorgen, dass er heile in der Basis ankommt. Euer Einsatzziel lautet also: "Schützt euer vergangenes Ich vor den Zeitkillern." Folgt dem Weg und schießt unterwegs alles ab, was euch angreift. Nach einiger Zeit gelangt ihr zu einer Brücke, auf der ein Geschütz steht. Der nächste Befehl lautet: "Zerstört das Mutterschiff der TimeSplitters." Schießt auf das große Raumschiff und wehrt dabei noch die Raketen ab, die auf euch abgefeuert werden. Ist es zerstört, verlasst die Brücke durch den Tunnel am Ende und folgt dem Gang, bis in einen Aufzug, der euch nach oben bringt. Ihr gelangt auf einen Felsvorsprung und müsst von hier aus die TimeSplitters erledigen, die euch damals kurz vor dem Hauptquartier angegriffen haben. Sobald euer vergangenes Ich im Gebäude ist, kehrt ihr ins Jahr 1924 zurück.

## 1924: Perfekte Zukunft

Euer Einsatzziel lautet hier noch immer: "Zerstört die Zeitenkristalle." Geht durch das Tor, das sich unter eurem Bild befindet und wehrt im nächsten Raum alle Gegner ab. Lauft dann die Treppe nach unten und an der Seite ist eine weitere Treppe, die euch in einen kurzen Gang führt. Hier findet ihr einen Zeitenkristall. Geht zurück und in der Mitte des Raumes wartet schon der etwas veränderte Mr. Crow auf euch. Schießt auf seine Kanonen an den Armen und auf seine Beine. Umkreist ihn dabei ständig, dann hat er nicht die Möglichkeit euch zu treffen. Auf dem Boden findet ihr immer wieder neue Munition. Wenn sich Mr. Crows Energieleiste um die Hälfte verringert hat, folgt eine Sequenz, in der euer zweites Ich kommt, um euch bei dem weiteren Kampf zu unterstützen. Ist Mr. Crow endgültig besiegt, seht ihr in der Schlusssequenz, wie sich die Erde Dank eures Einsatzes positiv verändert. Ihr habt eine perfekte Zukunft geschaffen!





# BEST BUY

## Die umfassende Kaufberatung für die Xbox!

### ACTION

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Splinter Cell: Chaos Theory | 1-8 | 16 | 96% |
| 2. GTA Double Pack | 1 | 18 | 94% |
| 3. Prince of Persia: Warrior Within | 1 | 16 | 93% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 54,99 € |
| Media Markt: | n.v. |
| Video & Game: | 57,95 € |



### ADVENTURE

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Project Zero 2:Crimson Butterfly | 1 | 16 | 93% |
| 2. Sphinx und die verfluchte Mumie | 1 | 12 | 86% |
| 3. ObsCure | 1 | 16 | 86% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 44,95 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video & Game: | 54,95 € |



### BEAT'EM UP

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Soul Calibur 2 | 1-2 | 16 | 89% |
| 2. Dead or Alive 3 | 1-4 | 12 | 89% |
| 3. Mortal Kombat: Deception (US) | 1-2 | 18 | 85% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | n.v. |
| Media Markt: | 29,99 € |
| Video & Game: | 29,95 € |



### EGO-SHOOTER

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Halo 2 | 1-16 | 16 | 94% |
| 2. Time Splitters 3: Future Perfect | 1-6 | 16 | 92% |
| 3. Chronicles of Riddick | 1 | 18 | 91% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 48,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video & Game: | 49,95 € |



### GESCHICKLICHKEIT

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Dancing Stage Unleashed | 1-4 | ohne | 85% |
| 2. Eggo Mania | 1-4 | ohne | 82% |
| 3. MTV Music Generator 3 | 1 | ohne | 79% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 59,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video & Game: | 47,95 € |




### JUMP'N'RUN

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Sonic Heroes | 1-2 | ohne | 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% |
| 2. RalliSport Challenge 2 | 1-16 | ohne | 92% |
| 3. DTM Race Driver 2 | 1-4 | ohne | 92% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 39,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video & Game: | 52,95 € |



## ROLLENSPIEL

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Star Wars: KOTOR 2 | 1 | 12 | 90% |
| 2. Fable | 1 | 12 | 90% |
| 3. Morrowind: Game of the Year Edition | 1 | 12 | 88% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 54,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video & Game: | 54,95 € |



## SIMULATION

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Urbz: Sims in the City | 1-2 | ohne | 87% |
| 2. BDFL Manager 2005 | 1 | ohne | 84% |
| 3. Fußball Manager 2005 | 1 | ohne | 82% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 54,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video & Game: | 54,95 € |



## SPORTSPIEL

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Pro Evolution Soccer 4 | 1-8 | ohne | 89% |
| 2. ESPN NFL 2K5 | 1-4 | ohne | 88% |
| 3. NBA Street V3 | 1-4 | ohne | 88% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 54,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video & Game: | 49,95 € |




## 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: | 58,95 € |



## GRAFIK

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Splinter Cell: CT | 1-9 | 16 | 96% |
| 2. RalliSport Challenge 2 | 1-16 | ohne | 92% |
| 3. Fable | 1 | 12 | 90% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 54,99 € |
| Media Markt: | n.v. |
| Video&Game: | 57,95 € |

## MULTIPLAYER

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Halo 2 | 1-16 * | 16 | 94% |
| 2. Splinter Cell: CT | 1-2 * | 16 | 96% |
| 3. Soul Calibur 2 | 1-2 * | 16 | 89% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 48,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video&Game: | 49,95 € |

## SOUND

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Brothers in Arms | 1-4 | 18 | 90% |
| 2. Halo 2 | 1-16 | 16 | 94% |
| 3. Full Spectrum Warrior | 1-2 | 16 | 87% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | n.v. |
| Media Markt: | n.v. |
| Video&Game: | 57,99 € |

## Xbox Live

| Titel | Spieler | USK | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Halo 2 | 1-16 | 16 | 94% |
| 2. Timesplitters 3: FP | 1-16 | 16 | 92% |
| 3. Star Wars Battlefront | 1-24 | 16 | 88% |

| Preisvergleich | |
|---|---|
| Amazon: | 44,99 € |
| Media Markt: | 59,99 € |
| Video&Game: | 49,95 € |

* max. Offline-Spieleranzahl

## ZUBEHÖR

| Produkt | Vertrieb | UVP* | Wertung |
|---|---|---|---|
| **Controller** | | | |
| 1. XS Pad (Colour) | Bigben | 19,99 € | |
| 2. Game Pad S | Ubisoft | 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. Cruiser Quinto Racing Wheel | Madrics | 34,90 € | |
| 3. MC2 MicroCon | NBG | 39,99 € | |
| **Lightguns** | | | |
| 1. Beretta 92 FS | Guillemot | 59,99 € | |
| 2. XB99L Laser Blaster | Ubisoft | 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 | Ubisoft | 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. |
| Atari Anthology | 1-2 | ACT | ohne | - | 63% | Umfangreiche Oldie-Sammlung für Nostalgiker. |
| 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: The Time Sweeper | 1 | JNR | 6 | - | 72% | Leider nicht der große Xbox-Hit. |
| Blinx 2: Masters of Time and Space | 1-4 | JNR | 6 | - | 75% | Viele gute Ideen, die aber nicht immer gut umgesetzt wurden. |
| 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. |
| Böse Nachbarn | 1 | GSK | 6 | ja | 70% | Spaßiger und kurzweiliger Software-Kleinkrieg zum Schnäppchenpreis. |
| 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! |
| Cabela's Big Game Hunter 2005 Adventure* | 1 | SIM | n.n.b. | - | 68% | Ruhig, erholsam, belanglos. |
| Call of Duty: Finest Hour | 1-16 | EGO | 18 | ja | 75% | Auf der Konsole bleibt das Spiel klar unter seinen Möglichkeiten. |
| 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. |
| Constantine | 1 | ACT | 16 | - | 71% | Wäre er namenlos, wir tauften ihn den müden Max van Helsing. |
| 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 Trwinsanity | 1 | JNR | 6 | - | 84% | Buntes Jump'n'Run mit dem ehemaligen PlayStation-Maskottchen. |
| Crash'n'Burn | 1-16 | RSP | 12 | ja | 65% | Chaos auf vier Rädern – und der Spaß bleibt auf der Strecke. |
| Crimson Sea | 1 | RPG | 12 | - | 86% | Episches Massen-Metzel-RPG mit musikalischem Touch. |
| Crimson Skies: High Road to Revenge | 1-2 | ACT | 12 | - | 89% | Der wohl beste Actionflieger seiner Zeit. |
| Crazy Taxi 3 | 1 | ACT | 12 | - | 69% | Auch Taxifahren wird irgendwann etwas langweilig. |
| Curse: The Eye of Isis | 1 | ADV | 16 | - | 80% | Körperloser Terror mit kostenloser Geschichtsstunde. Hübsch! |
| Dark Summit | 1-2 | ACT | 6 | - | 78% | Actiongeladenes Snowboardspiel mit Handlung. |
| Dakar 2 | 1-4 | RSP | ohne | - | 68% | Auf der Xbox gibt es deutlich bessere Rennspiele. |
| Dancing Stage Unleashed | 1-4 | GSK | ohne | - | 85% | Das bislang ausgereifteste Tanzspiel. |
| Das Ding | 1 | ACT | 16 | - | 80% | Spannendes Action-Adventure mit schwächelndem Kampfsystem. |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | 1-2 | SPS | ohne | - | 78% | Solides BMX-Spiel mit dem bekannten Profi. |
| David Beckham Soccer | 1-4 | SPS | ohne | - | 70% | Als Torschuss geplant, als verzogene Flanke angekommen. |
| Dead or Alive 3 | 1-4 | BEU | 16 | - | 89% | Grafikknaller und Multiplayerbrett! |
| Dead or Alive: Ultimate | 1-8 | BEU | 16 | ja | 91% | Edel-Prügler mit Prachtoptik und sztarkem Online-Modus. |

| Titel | Spieler | Genre | USK | Live | Wertung | Wir sagen... |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 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. |
| Dukes of Hazzard 2, The | 1-2 | RSP | ohne | - | 50% | Mit Vollgas vor den Baum gefahren. Pfft, wen kümmert's? |
| 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 & Jump'Run. |
| 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 2K5 | 1-4 | SPS | ohne | - | 87% | Viel NBA zum angemessenen Preis. |
| ESPN NBA Basketball | 1-4 | SPS | ohne | ja | 88% | Let's go on Korbjagd, baby! |
| ESPN NFL 2K5 | 1-4 | SPS | ohne | - | 88% | Die günstige Alternative zu Madden. |
| ESPN NFL Football | 1-4 | SPS | ohne | ja | 92% | Im Kampf mit Madden stets ein paar Yards voraus! |
| ESPN NHL 2K5 | 1-4 | SPS | ohne | - | 88% | So spaßig war die NHL lange nicht mehr. |
| 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 Club | 1-2 | BEU | 18 | ja | 79% | Ohne Brad Pitt und ohne eine echte Motivation. |
| 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. |
| Flatout | 1-4 | RSP | 12 | - | 80% | Nicht ganz ernst zu nehmende Offroad-Raserei mit toller technischer Leistung. |
| Fluch der Karibik | 1 | RPG | 12 | - | 80% | Atmosphärische Piratenstory mit unnötigen Fehlern. |
| Ford Racing 2 | 1-2 | RSP | ohne | - | 69% | Durchschnittliches Rennspiel mit Ford-Lizenz. |
| Ford Racing 3 | 1-6 | RSP | ohne | - | 65% | Fährt immer noch am Spieler vorbei. |
| 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 Bericherung 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"! |
| Ghost Recon 2 | 1-16 | ACT | 16 | ja | 83% | Technisch gutes Actionspiel mit viel Realismus. |
| 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. |
| Godzilla: Save the Earth | 1-4 | BEU | 16 | - | 79% | Trashig-kultiger Godzilla-Klopper mit Steuerungsproblemen. |
| Goldeneye: Rogue Agent | 1-16 | EGO | 16 | ja | 77% | Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze zufrieden geben. |
| 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. |
| Große Haie, kleine Fische | 1 | ACT | 6 | - | 70% | Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings recht kurz ausgefallen. |
| 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 Griffon: Allied Strike * | 1-8 | ACT | n.n.b. | ja | 61% | Mech-Spielchen mit viel Stahl und wenig Seele. |
| 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! |
| Halo 2 | 1-16 | EGO | 16 | ja | 94% | Grandiose Sciencefiction-Saga im derbsten Metal-Gewand. |
| 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. |

| Titel | Spieler | Genre | USK | Live | Wertung | Wir sagen... |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Italian Job * | 1-4 | RSP | n.n.b. | - | 56% | Es gibt deutlich bessere Alternativen. |
| James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer | 1-4 | EGO | 16 | - | 79% | Anständiger Bond-Ego-Shooter. |
| James Bond 007: Alles oder Nichts | 1 | ACT | 16 | - | 84% | Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch. |
| James Bond 007: Nightfire | 1-4 | EGO | 16 | - | 80% | Keine Filmgrundlage, aber gelungen. |
| Jedi Knight II: Jedi Outcast | 1-2 | EGO | 16 | - | 80% | Schnell und atmosphärisch: Guter Ego-Shooter. |
| Jet Set Radio Future | 1 | ACT | 12 | - | 90% | Grelles Design, cooler Soundtrack - Stylish! |
| Judge Dredd | 1-4 | EGO | 16 | - | 81% | Spaßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt! |
| Jurassic Park: Operation Genesis | 1 | STG | 12 | - | 67% | Bau deinen eigenen Jurassic Park – na ja. |
| Kao the Kangaroo: Round 2 | 1 | JNR | ohne | - | 70% | Lustiges und simples Kump'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. |
| King Arthur | 1-2 | ACT | 12 | - | 70% | Wer den Film mochte, wird das Spiel auch mögen. |
| Kingdom under Fire | 1-4 | STG | 16 | ja | 90% | Stahlhartes, blutiges Schlachtenepos mit taktischem Tiefgang! |
| King of Fighters 2000/2001 | 1-2 | BEU | 12 | ja | 74% | Schwache Grafik, starkes Spiel – Retro-Prügler schlagen zu! |
| 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. |
| Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude * | 1 | GSK | 18 | - | 69% | Polygon-Erotik ohne Jugendfreigabe. Nicht mehr. |
| Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse | 1 | ADV | 12 | ja | 70% | Kurzes, aber unterhaltsames Abenteuer für jüngere Spieler. |
| 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. |
| Mech Assault 2: Lone Wolf | 1-4 | ACT | ohne | ja | 83% | Kompromisslose Action zwischen Megatonnen von Stahl. |
| 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. |
| Metal Slug 3 | 1-2 | ACT | 16 | ja | 80% | Farbenfrohe 2D-RetroAction – sicher nicht jedermanns Geschmack. |
| 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. |
| Mercenaries | 1 | ACT | 18 | - | 85% | Ohne moralische Bedenken: GTA im Krieg – macht Spaß! |
| 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! |
| Miami Vice | 1 | ACT | 16 | - | 30% | Lieber mal gut essen gehen, als Miami Vice spielen. |
| 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. |
| Monster Garage * | 1 | GSK | n.n.b. | - | 38% | Interessant wie ein Sack Reis ohne Guckfenster. |
| 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 | - | 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. |
| NBA Street V3 | 1-4 | SPS | ohne | - | 88% | Mit Beats und Dunks geradewegs in die Herzen der Zocker. |
| 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. |
| NFL Street 2 | 1-4 | SPS | 6 | - | 86% | Straßenfootball, wie er ankommt. Cool. |
| 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. |
| 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. |

| Titel | Spieler | Genre | USK | Live | Wertung | Wir sagen... |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 | - | 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. |
| Oddworld: Strangers Vergeltung | 1 | ACT | 12 | - | 90% | Stranger Endzeit-Western mit deftigem Humor und furiosem Finale! |
| 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. |
| Otogi 2: Immortal Warriors | 1 | ACT | 12 | - | 81% | Gegenüber dem Vorgänger leicht verbessert. |
| Outlaw Golf | 1-4 | SPS | 12 | - | 78% | Golfspiel ohne Gesetze – sehr komisch! |
| Outlaw Golf 2 | 1-4 | SPS | ohne | ja | 79% | Spaßige Golf-Anarchie – jetzt auch online und zum Schnäppchenpreis! |
| 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. |
| Prince of Persia: Warrior Within | 1 | ACT | 16 | ja | 93% | Die Rache des Prinzen: böser, düsterer, brutaler – und besser! |
| 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 Evolution Soccer 4 | 1-8 | SPS | ohne | ja | 89% | Nur ein paar Lizenzen und grauenhafte Synchro, aber trotzdem ein geniales Spiel. |
| 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. |
| Robotech: Invasion | 1-16 | EGO | 12 | - | 70% | Abgeschaut und abgespeckt – Gameplay light! |
| 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. |
| Scaler | 1 | JNR | 6 | - | 76% | Solides Hüpfspiel im Farbrausch – für genre-Freunde ein Schnäppchen. |
| Scooby Doo: Fluch der Foliänten | 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 | ACT | 12 | - | 53% | Langweilig, öde, frustrierend – weg damit! |
| Scrapland | 1-2 | ACT | 12 | - | 82% | Originelles Zukunfts-Adventure mit schrägen Charakteren und viel Witz. |
| 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. |
| Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier | 1-4 | SIM | ohne | ja | 86% | Für echte Jünger des Skisports sicher ganz toll. Alle anderen holen die Herzpillen raus. |
| 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! |
| Sonic Mega Collection Plus | 1-2 | JNR | 12 | - | 71% | Schlampige PAL-Version einer ansonsten guten Retro-Sammlung. |
| 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. |
| Sponge Bob: Der Film | 1 | JNR | ohne | - | 75% | Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti! |
| 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. |

| Titel | Spieler | Genre | USK | Live | Wertung | Wir sagen... |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 KOTOR. II: The Sith Lords | 1 | RPG | 12 | - | 90% | Auch Teil zwei ist reine Star Wars-Gigantomanie! |
| Star Wars: The Clone Wars | 1-8 | ACT | 12 | ja | 75% | Geradliniger SW-Titel ohne besonderen Spielwitz. |
| Steel Battalion | 1 | SIM | 12 | - | 71% | Spezialcontroller nötig, dümmliche KI. |
| Steel Batallion: Line of Contact | 1-16 | SIM | 12 | - | 72% | 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. |
| Tron 2.0: Killer App | 1-16 | EGO | 12 | ja | 77% | Als Fimumsetzung klasse, als Ego-Shooter noch annehmbar. |
| 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 Champions League 2004-05 | 1-4 | SPS | ohne | ja | 84% | Ein leicht verbessertes FIFA 2005 mit Vereinsmannschaften. |
| 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. |
| Unglaublichen, Die | 1 | ACT | 12 | - | 64% | Action-Hüpfer von der Stange mit Filmlizenz und ohne Höhepunkte. |
| 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, The: 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. |
| Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals | 1-2 | STG | ohne | - | 55% | Yu-Gi-Oh! halt... wird schon seine Freunde finden. |
| Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen | 1 | STG | ohne | - | 49% | Eine Enttäuschung, selbst für Fans! |
| 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

**Ubisoft**
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 GAMES AWARD |
| XS Pad Colour | Bigben | 4Gamers | 19,99 € | 1/04 | ★★★★★ XBOX GAMES AWARD |
| Game Pad S | Ubisoft | Logic 3 | 24,95 € | 3/03 | ★★★★★ XBOX GAMES 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 | i2 studios | 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 | Ubisoft | 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 | i2 studios | 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 | i2 studios | Snakebyte | 59,99 € | 4/04 | ★★ |
| **Lenkräder** | | | | | |
| Booster 2800 | Vidis | Brooklyn | 24,95 € | 4/03 | ★★★★★ XBOX GAMES AWARD |
| Cruiser Quinto Racing Wheel | Madrics | Madrics | 34,90 € | 2/05 | ★★★★★ XBOX GAMES 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 | i2 studios | Snap | 29,99 € | 3/04 | ★★★ |
| Top Drive GT3 | Ubisoft | 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 GAMES AWARD |
| X99L Light Blaster | Ubisoft | Logic 3 | 29,99 € | 7/04 | ★★★★★ XBOX GAMES 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 | Ubisoft | Logic 3 | 19,95 € | 4/04 | ★★★★★ XBOX GAMES AWARD |
| Top Gun Fox 2 Pro | Guillemot | Thrustmaster | 49,95 € | 4/03 | ★★★★★ XBOX GAMES AWARD |
| Adrenalin Stick | Saitek | Saitek | 49,99 € | 4/03 | ★★★★ |
| Nightfever X Tanzmatte | Madrics | Madrics | 19,90 € | 5/04 | ★★★ |
| Flight Stick | Ubisoft | 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 GAMES AWARD |
| Inspire 5.1 Digital 5500 | NBG | Creative | 199,00 € | 3/03 | ★★★★★ XBOX GAMES AWARD |
| I-Trigue 3400 | Creative | Creative | 99,90 € | 1/05 | ★★★★ |
| I-Trigue 3600 | Creative | Creative | 129,90 € | 2/05 | ★★★★ |
| Inspire GD580 | Creative | Creative | 199,00 € | 1/04 | ★★★★ |
| Z680 | Logitech | Logitech | 499,00 € | 4/03 | ★★★★ |
| Inspire G380 | Creative | Creative | 49,90 € | 1/04 | ★★★ |
| I-Trigue 5600 | Creative | Creative | 199,90 € | 2/05 | ★★★ |

| 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 | Ubisoft | 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 | i2 studios | 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 | ★★★★ |
| Multi Media Box | Madrics | Madrics | 109,99 € | 3/05 | ★★★★ |
| Audio Video Selector | Saitek | Saitek | 19,99 € | 4/03 | ★★★ |
| DVD Remote Control | NBG | Snap | 19,99 € | 2/04 | ★★★ |
| VGA-Box (Converter) | Ubisoft | 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 | ★★★ |
| XGA / VGA Box Pro | Madrics | Madrics | 99,99 € | 3/05 | ★★★ |
| **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 | ★★★★ |
| Xbox Gamepad Converter | Jöllenbeck | Speed Link | 12,99 € | 3/05 | ★★★★ |
| Starter Pack (2) | Madrics | Madrics | 24,90 € | 2/05 | ★★★★ |
| Starter Pack | Madrics | Madrics | 24,90 € | 6/04 | ★★★★ |
| 4 Player Game Switch | Jöllenbeck | Speed Link | 24,99 € | 3/05 | ★★★★ |
| 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 | i2 studios | 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 | ★ |

# Veronika, der Lenz ist da!



## Unreal Championship 2 Der Liandri-Konflikt

Und während die Mädchen Tralala singen, hocken unsere Jungs vor den Flimmerkisten, um sich sinnlosen Killerspielen hinzugeben. Was Unreal Championship 2 außer Shotgun, Deathmatch und Frag Limit noch zu bieten habt, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe im ausführlichen Test!



## Midnight Club 3: DUB Edition

So manche Spiele tauchen in unserer Vorschau ja immer wieder auf, aber für Midnight Club 3: DUB Edition ist es nun hoffentlich das letzte Mal! Vielleicht war Take 2 bisher einfach das Wetter zu mies, um die edelst aufgemotzten Karossen raus in den Regen zu schicken...



## Stolen

Drei, zwei, eins – meins! Um an die begehrte Beute zu kommen, muss Anya Romanov tief in die Trickkiste greifen, denn Töten ist in Stolen tabu! Ob die sexy Meisterdiebin ihre männlichen Gegenspieler überlisten kann? Der Test wird zeigen, wie geschickt Anya wirklich ist... als Diebin!

## Und sonst?

Wird Zeit, dass der Winter endlich dem Frühling weicht! Aber echte Zocker kennen eh kein Sonnenlicht: Mit Rainbow Six: Lockdown steht schon der nächste Kampfeinsatz auf dem Plan. Doch auch Microsoft fährt schwere Geschütze auf und kommt mit Forza: Motorsport Gun Griffon: Allied Strike und Jade Empire angerollt. Racing-Freunde dürfen sich auf Juiced und MX vs. ATV Unleashed freuen, Fleischklöpse auf WWE Wrestlemania 21. Und aus dem fernen Japan werden Super Monkey Ball Deluxe und Dancing Stage Unleashed 2 eingeflogen. Herrje, da kommt man ja erst recht nicht mehr aus dem Haus! Was soll's, draußen gibt's ja doch nur Aprilwetter oder Heuschnupfen...

**Die nächste Ausgabe liegt am 11.05.2005 im Handel!**


# IMPRESSUM

MEDIA PRO

**Verlagsanschrift**
Media Pro BV
Kuipersdijk 194-196
7512 CM 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:**
Splinter Cell: Chaos Theory © Ubisoft 2005.
All rights reserved.

# Für alle Handy's mit Farb-Display

## FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

50012 50022 50185 50158 50190 50013 50302

Hot & Sexy

50486 50489 50166 50306 50002 50483

50001 50155 50481 50470 50479 50501 50476

50170 50487 50226 50030 50477 50496 50187

tiere

50484 50490 50472 50230 50153 50498

50134 50304 50471 50195 50493 50171 50018

Hanf

50480 50007 50008 50120 50158 50103

50478 50150 50182 50024 50031 50492 50500

Kult

50011 50152 50482 50466 50485 50181

50497 50019 50180



» 83345 * Einfach eine SMS mit " AMD " und Best.-Nr. an die 83345 * (Bestellbeispiel : AMD 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.)



52004

## MEGA-GEILE DISPLAY-MOVIES

52068 52040 52005 52026

52003 52041 52046 52009

52066 52013 52070 52025

52029 52031 52032 52019

52024 52002 52012 52059

52053 52010 52071 52001

52017 52057 52037 52034

KULT!

52058 52011 52027

Für alle Handy's mit Farb-Display

* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung 0,12 €) Logo, Pix, Sounds & Movie max. 2 SMS 5,98 €

Die totale Power Für Dein Handy!

LOGOWORLD.DE

OBERFETT!

mega auswahl!

## ... top-movie ...



für dieses Movie sende AMD52014 an die 83345

## SOUNDS & GERÄUSCHE

ring 'n' 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

31004 31048 34019

38502 31043 31027

40000 31019 31028

38013 31008 31046

41544 38020 31038

31015 31014 31011

42008 31025 42500

## ... SMS LIVE-CHAT ...

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

70564 69032 67500 70532

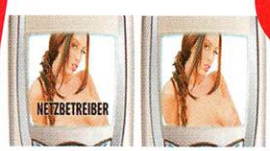
70523 70500 71560 72563

70105 61012 61010 61004

61014 69033 61009 70551

Für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens und Sendo-Handy's

LOGO-KILLER




vorher nachher

Sende SMS mit "AMD55000" an die 83345*

Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display !

LOGO-KILLER

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.

03/2005
April/Mai

# XBG GAMES

NUR FÜR XBOX

nur € 3,50

## DOOM 3
Hölle, was für ein Ego-Shooter!

## SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Gameplay nahe der Perfektion!

## DESTROY ALL HUMANS
Trash-Kult mit Hitpotential!

## BLACK HAWK DOWN
Alles über Novalogics Action-Hit!

## DEAD OR ALIVE ULTIMATE
Auch als PAL-Version spitze!

## Xbox 2
Gerüchte, Fakten Hintergründe!



# BROTHERS IN ARMS
## ROAD TO HILL 30

Realistisch, glaubhaft, authentisch:
Das beste Kriegsspiel aller Zeiten ausführlich getestet!