04/2005
Juni/Juli

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

Jahre Xbox Games: Riesen-Gewinnspiel!

XBG GAMES

NUR FÜR XBOX

nur € 3,50

JUICED vs. FORZA MOTORSPORT

MIDNIGHT CLUB 3 vs.

Microsoft im Testrennen nur auf Platz 3! Alle Daten, Fakten, Rundenzeiten im Heft!

PARIAH

Groß getestet: Geiles Game mit irrem Ende!

FAR CRY

Die neue Shooter-Referenz ausführlich vorgestellt!

GIZMONDO!

Das einzig wahre Handheld für Xbox-Spieler?



AREA-51

Spannend, geheimnisvoll, technisch überzeugend! Wir verraten, warum Midways Ego-Shooter aus der verbotenen Zone in jede Sammlung gehört.

04
4 196196 603500



ES WIRD NIEMAND ZURÜCKGELASSEN!

Somalia 1993. Ein vom brutalen Bürgerkrieg zerstörtes Land. Mohammad Farah Aidid, der Mächtigste der Warlords hat den UNO-Friedenstruppen den Krieg erklärt. Seine Milizen eliminieren jeden, der ihnen in die Quere kommt, und verhindern, dass die Lebensmittelhilfe das hungernde Volk erreicht. Als Special Forces Operator übernimmt der Spieler gefährliche Kampfeinsätze. Die Mission: Aidid ausschalten, die Ordnung wiederherstellen und den Menschen neue Hoffnung geben. 16 mitreißende Einzelspieler-Missionen, basierend auf realen Ereignissen, oder Schlachten mit bis zu 50 Spielern auf Xbox Live ™.

NOVALOGIC®

www.novalogic.com

CLIMAX

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

Für die vollständige Kommandobesprechung besuche:
www.BlackHawkDownTheGame.com

© 2005 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo, Delta Force, Black Hawk Down and the Delta Force - Black Hawk Down logo are registered trademarks of NovaLogic, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

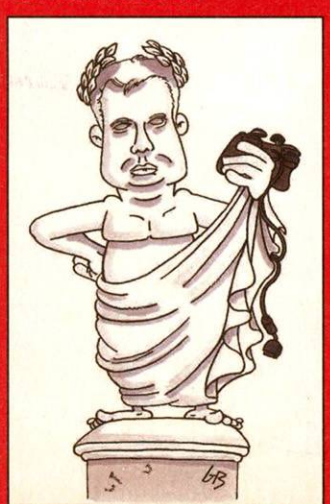
Editorial

Alles neu!

Wenn diese Ausgabe der Xbox Games am 11. Mai beim Händler steht, sind es nur noch wenige Tage bis zur E3 in Los Angeles. Und in diesem Jahr wird die weltgrößte Fachmesse für PC- und Videospiele alle Rekorde brechen. Nicht nur, dass es die größte E3 seit dem Boomjahr 2000 werden wird, auch die mit Spannung erwarteten Konsolen der nächsten Generation werden vermutlich dort zu sehen sein. Vermutlich? Genaues weiß man bisher nur von Microsoft. Der Riese aus Redmond wird die nächste Xbox sogar schon einen Tag nach unserem Erstverkaufstag, am Donnerstag, den 12.05.2005, auf MTV USA der Weltöffentlichkeit präsentieren. In L.A. rechnen wir dann mit handfesten Hintergrundinfos, konkreten Zukunftsplänen und (an)spielbaren Versionen der ersten Launchtitel. Und die Konkurrenz? Auch wenn sich Sony und Nintendo bislang eher bedeckt halten, rechnen wir mit dem ein oder anderen Paukenschlag auf der E3. Natürlich werden wir auch darüber ausführlich in der nächsten Xbox Games berichten.

Und was heißt das alle für die aktuelle Xbox? Garantiert nichts Negatives. Noch immer hagelt es so viele Neuankündigungen, dass wir sämtliche kommenden Spiele kaum in unserem Gamewatch unterbringen können. Da die nächste Xbox wahrscheinlich in zumindest einer Version abwärtskompatibel sein wird, rechnen wir fest mit einem Nebeneinander beider Konsolen für einen Zeitraum von ein bis zwei Jahren. Wer weiß, vielleicht wird es sogar eine günstige, redesignte "Xbox One" geben. Hofft jedenfalls

Euer
Martin Mirbach



GIRL von Seite 3

Mein Name:
Victoria McPherson
Meine Herkunft:
USA
Mein Charakter:
hartnäckig und wissbegierig
Treffpunkt:
Still Life

Zu meiner Position:

Es hat lange gedauert, bis ich endliche "echte" Agententätigkeiten ausführen durfte. Obwohl ich die FBI-Academy in Quantico mit Auszeichnung abgeschlossen hatte, wartete zunächst ein langweiliger Schreibtischjob als Profiler auf mich. Kein Wunder, dass ich mich wie besessen in meinen ersten Field Job geschmissen und den "Mississippi Crawler" genannten Serienkiller rasch zur Strecke gebracht habe. Doch nun habe ich es in den Straßen von Chicago mit einem Killer zu tun, der es offenbar persönlich meint. Er scheint irgendeine alte Rechnung mit meiner Familie offen zu haben. Ohne eure Hilfe schaffe ich das nicht…



WEBSITE DES MONATS
www.handyplex.de

Werbung in eigener Sache? Da kennen wir nix! Auf der Homepage unseres Schwestermagazins handyplex.de findet ihr nicht nur die aktuellsten Chart-Hits als Klingelton, abgefahrene Logos, Wallpapers und Mobile Sounds, sondern auch jede Menge Handyspiele zum Download. Und wir bieten ausschließlich Spiele an, die wir vorher auf Herz und Nieren getestet haben, ihr kauft also niemals die Katze im Sack – und könntet hinterher sagen, wir hätten euch nicht gewarnt! Was Sam Fisher, Ding Chavez, John McClane, Mulder & Scully, Günther Jauch und viele, viele andere auf dem Handy drauf haben, erfahrt ihr also ab sofort auf www.handyplex.de!



Rubriken

Abo-Angebot	96
Charts	42
Gamewatch	12
Impressum	122
Kaufberatung	112
Leserbriefe	92
Lesertests	94
Live-Ticker	9
Nachbestellung	95
News	6
Service	102
Vorschau	122
Wertungssystem	43
Xbox-Index	114
Zubehör-Index	120

Tipps & Tricks

Diesmal mit Doom 3, Midnight Club 3, DUB Edition, Splinter Cell: Chaos Theory, FIFA Street und vielen weiteren Topspielen 98

Komplett gelöst!
Splinter Cell: Chaos Theory 104

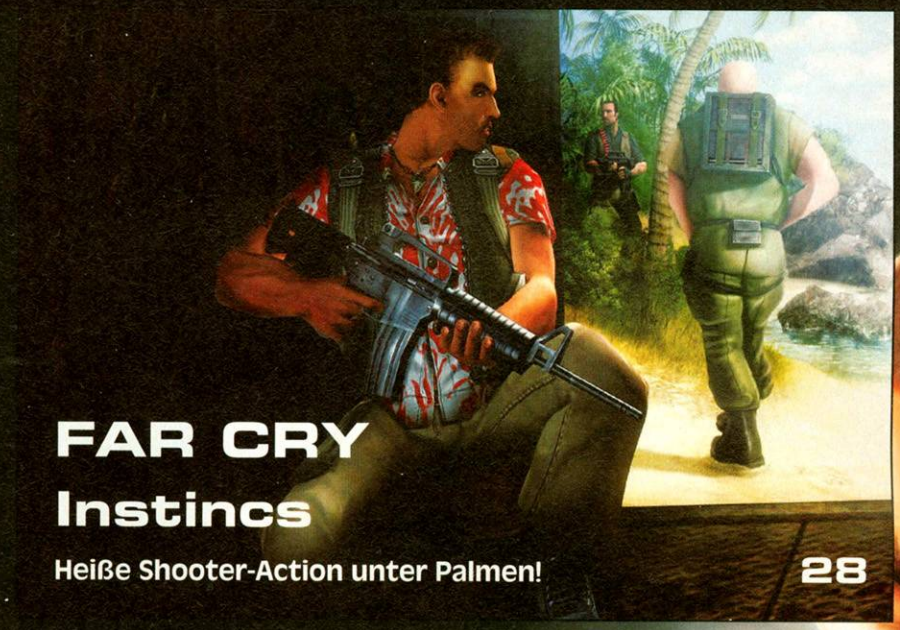
Feature

Gizmondo
Im Kampf gegen NDS und PSP 20

HDTV
Schöne, neue Hi-Def-Welt 24

Previews

187: Ride or die	38
50 Cent: Bulletproof	41
Advent Rising	36
America's Army: Rise of a Soldier	34
Burnout: Revenge	40
Conflict: Global Terror	41
Far Cry: Instincts	28
Half-Life 2	40
Scarface	41
Shadow the Hedgehog	40
Sniper Elite: Berlin 1945	32



FAR CRY Instincs
Heiße Shooter-Action unter Palmen! 28



AMERICA'S ARMY Rise Of A Soldier
Uncle Sam kriegt sie alle. Euch auch! 34



GIZMONDO
Und in der blauen Ecke: der Herausforderer! 20



PARIAH

Wenn Ärzte zu den Waffen greifen... 56



FORZA MOTORSPORT

Der Gran Turismo 4-Killer auf dem Testgelände! 44



UNREAL CHAMPIONSHIP 2
The Liandri Conflict

Der Multiplayer-Veteran hat's immer noch drauf 52

INHALT

Xbox-Tests

Area 51	72
Blow Out	84
CT Special Forces: Fire for Effect	81
Dancing Stage Unleashed 2	83
Forza Motorsport	44
Greg Hastings' Tournament Paintball	76
Guilty Gear X2 #Reload	84
Jade Empire	48
Juiced	70
Lego Star Wars	82
Midnight Club 3: DUB Edition	68
MX vs. ATV Unleashed	82
Pariah	56
Pool: Shark 2	83
Red Ninja	80
Robots	86
Spikeout: Battlestreet	85
Spy vs. Spy	86
Stolen	78
Street Racing Syndicate	74
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	52

DVD-Tests

Aviator	91
Blade Trinity	90
Constantine	90
Im Feuer	89
Léon - Der Profi (Director's Cut)	89
Saw (Director's Cut)	88
Team America	91

Zubehör

Hardware-Tests Das utimative Xbox-Lenkrad und mehr!	87

Gewinnspiele

Zwei Jahre Xbox Games Wir feiern Geburtstag und verlosen viele tolle Preise!	16

Newsflash

Amazon UK [nimmt Vorbestellungen für PlayStation 3 und Xbox 360 an. Die angegeben Daten sind allerdings ziemlich nichtssagend bzw. reine Spekulation. Check this out: www.amazon.co.uk]

Banjo Threeie [entwickelt Rare einen Nachfolger zu *Banjo Tooie*? Bei Aufruf der Seite www.banjothreeie.com wird man auf die Rare-Homepage weitergeleitet]

Buena Vista Games (1) [haben das Entwicklerstudio Avalanche übernommen, bekannt aus den beiden *Tak*-Spielen und *Dragon Ball Z Sagas: Evolution*]

Buena Vista Games (2) [haben ein Entwicklerstudio in Vancouver gegründet, in dem ehemalige EA-Mitarbeiter an Spielen für PlayStation 3 und Xbox 360 arbeiten. Erste Titel sind für 2007 geplant]

Charlie Brown [und die Peanuts werden von Namco für Videospiele umgesetzt. Namco erwarb die Peanuts-Rechte für alle aktuellen und kommenden Konsolen bis einschließlich 2009]

Doom 3 [ist das am zweitschnellsten verkaufte Spiel aller Zeiten in Großbritannien]

ECTS [die ehemals führende Computer- und Videospielmesse Europas fällt in diesem Jahr aus. Damit steht die Games Convention weltweit auf Platz 3 hinter der E3 und der Tokyo Game Show]

Electronic Arts (1) [steigt ins Mobile Gaming Geschäft ein. Auf der E3 sollen die ersten acht von 20 neuen Handy-Spielen vorgestellt werden, u.a. Umsetzungen von *Madden, FIFA, NFSU, Tiger Woods* und den *Sims*]

Electronic Arts (2) [unterstützt weiblichen Entwicklernachwuchs. Gemeinsam mit der Universität von Süd-Kalifornien wird ein vierwöchiger Schnupperkurs in die Entwicklerbranche angeboten, für den sich ausschließlich High School-Schülerinnen bewerben können]

Fable [die Fortsetzung *Lost Chapters* soll im Herbst dieses Jahres für PC und Xbox erscheinen]

Games Convention [der Vorverkauf hat begonnen! Ab sofort können Eintrittskarten bei Saturn erworben werden. Während der Veranstaltung berechtigen die Eintrittsarten zur Hin- und Rückfahrt mit öffentlichen Nahverkehrsmitteln]

Prey

Horror-Gemetzel der nächsten Generation

Vertrieb: Take 2 | **Hersteller:** Human Head S. | **Genre:** EGO | **Erhältlich:** n.n.b.

Besser spät als nie: Die Arbeiten zu *Prey* begannen schon vor sieben Jahren, das Spiel wurde aber vorerst auf Eis gelegt, da es damals noch nicht so richtig stabil lief. Nun wurde der Titel wieder aufgegriffen und ihm mit Hilfe der *Doom 3*-Engine zu neuem Glanz verholfen. Das Interessante daran: *Prey* wird nicht nur für den PC entwickelt, sondern auch für eine Next Generation-Konsole. Welche genau, wurde noch nicht verraten, aber da *Doom 3* ja auch sauber auf die Xbox konvertiert wurde, drängt sich die Vermutung einer Xbox 360-Version auf. Die Präsentation auf der E3 wird sicher für mehr Klarheit sorgen.



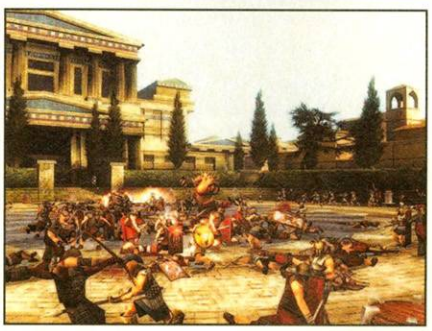
▲ **Düstere Zukunft. Dagegen sieht Doom 3 doch wie Disneyland aus, oder?**

Spartan: Total Warrior

Romanes eunt domus, ihr Rübennasen!

Vertrieb: Sega | **Hersteller:** Creative Ass. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Sept. 2005

Die *Total War*-Spiele sorgten ja schon auf dem PC für Entzücken, nun weiten die Entwickler ihre Arbeit auf Xbox, PS2 und GC aus. Erneut werdet ihr ins Römische Reich versetzt. Allerdings übernehmt ihr nicht die Rolle des Generals, sondern zieht als einfacher Soldat in den Kampf gegen das Imperium. Mit Nah- und Fernkampfwaffen, Combos und Finishing-Moves haut ihr den Römern die Hucke voll. Motion-Capturing soll für realistische Bewegungsabläufe sorgen, die auf weitläufigen Schlachtfeldern in Städten, Kerkern, Berglandschaften oder freiem Feld stattfinden. Ach, ja: Es heißt natürlich "Romani ite domum".



▲ **Und dabei fing alles ganz harmlos mit einer Steinigung an...**

Prince of Persia 3

Noch böser, noch dunkler!

Vertrieb: Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q4/2005

Der Prinz findet keine Ruhe: Nach seiner Rückkehr nach Babylon findet er eine völlig zerstörte Heimat wieder. Schlimmer noch, das Königreich hat sich von ihm abgewandt, er wird gefangen genommen und seine geliebte Kaileena muss sich selbst opfern, um den Sand der Zeit freizusetzen und ihn zu retten. Auf der Flucht muss der Prinz feststellen, dass seine vergangenen Taten einen zweiten, tödlichen und dunklen Prinzen erschaffen haben. Als Resultat wird es zwei spielbare Charaktere mit unterschiedlicher Storyline geben. *Prince of Persia 3* soll in der zweiten Jahreshälfte 2005 für XBox, PS2, GC und PC erscheinen.



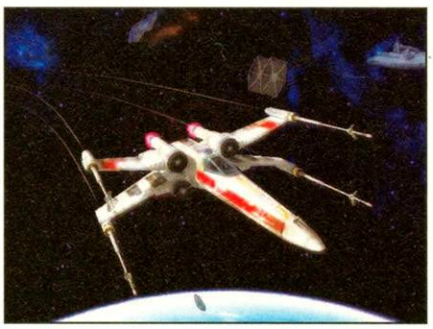
▲ **Hartnäckiger Bösewicht: Der Dahaka will einfach nicht vernichtet werden.**

Star Wars Battlefront II

Wer ist Luke Skywalkers Mutter?

Vertrieb: Activision | **Hersteller:** LucasArts | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q4/2005

Angelehnt an die sechs Filmepisoden, werdet ihr zwölf neue Locations erblicken und aus den Filmen bekannte Szenen nachspielen – hauptsächlich Stoff aus dem aktuellen Kinofilm *Episode III: Die Rache der Sith*. Unter anderem betretet ihr auch den Todesstern und erfahrt die Anfänge um Prinzessin Leia. In den Weltraumschlachten könnt ihr mit kleinen Jägern größere Schiffe entern, in diesen die Schutzschilde deaktivieren und so quasi von innen zerstören. Oder ihr greift von eurem eigenen Mutterschiff aus an – mehrere Vorgehensweisen sind stets möglich.



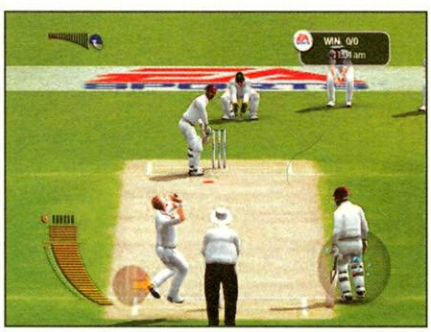
▲ "Gold 2 an Gold 3: Flügel in Kampfposition! Austeilen! Verschwärmt euch!"

Cricket 2005

Englands Antwort auf Baseball

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

Cricket ist ungefähr so aufregend wie die Socken von Prince Charles beim Neujahrswinken. Egal, EA macht trotzdem ein Spiel draus. Also, aus Cricket, nicht aus Charlys Socken. Als englisches Team nehmt ihr dabei an Cricket-Veranstaltungen in Südafrika, Australien und Neuseeland (he, wie wär's mit Mittelerde?) teil, damit die Tommys auf dem Twenty20-Turnier den Aussies mal so richtig in den *piep* treten können. Die bisherigen Daten im Schnelldurchlauf: 1.000 Animationen durch Motion Capturing, 35 Stadien, Original-Spieler, Create-A-Player-Modus – uuhh, wir können unsere Vorfreude kaum unterdrücken...



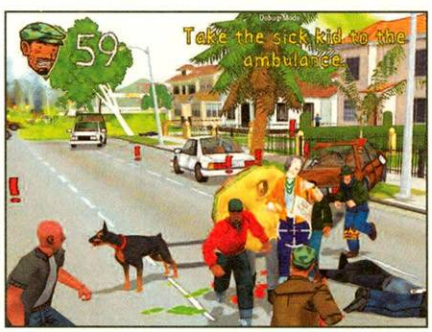
▲ Sage niemals einem Cricket-Fan, dass Baseball der bessere Sport sei!

Bad Day L.A.

American McGee hat einen schlechten Tag

Vertrieb: n.n.b. | **Hersteller:** Enlight Softw. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Q1/2006

Seit *Scrapland* ist der US-Spieldesigner American McGee kein Unbekannter mehr. In seiner neuen Kreation *Bad Day L.A.* schlüpft ihr in die Rolle des obdachlosen Anthony Williams, der in einem chaotischen Los Angeles lebt: Zombies, Erdbeben, einstürzende Gebäude und Terroristen bestimmen den Alltag. In zehn Levels müsst ihr Ordnung ins Chaos bringen, wobei sich Mr. McGee über spielerische Details noch ausschweigt. Inhaltlich wird die permanente Katastrophenangst der Amerikaner auf die Schippe genommen, während sich der zynische und politisch völlig inkorrekte Williams durch die in Cel Shading dargestellte Millionenstadt schlägt.



▲ Anarchy in L.A.: Ein Obdachloser rettet die Stadt vor dem Untergang.

Newsflash

GTA: San Andreas [wird auf der Xbox gegenüber der PS2-eine stabilere Framerate, bessere Texturen und Lichteffekte, Custom Soundtracks und einen Koop-Mode für zwei Spieler beinhalten]

Hitman: Blood Money [wird zeitgleich mit der Konsolenfassung auch als Java-Spiel für Handys erscheinen]

Lorne Lanning [der Chef von Oddworld Inhabitants kritisiert die Arbeitsbedingungen unabhängiger Entwickler. Kreative Ideen würden häufig am Sicherheitsdenken der Publisher scheitern. Als Konsequenz zieht sich Lanning aus der Spielebranche zurück und will in Zukunft computeranimierte Filme produzieren]

Majesco [lockt Frühkäufer: Die ersten 500.000 Exemplare von *Advent Rising* beinhalten einen Code, mit dem die Käufer an einem Gewinnspiel teilnehmen können. Als erster Preis winken 1 Million US-Dollar]

Microsoft (1) [hat Samsung als exklusiven Partner für HDTV-Marketing ausgewählt. Über 250.000 HDTV-Geräte sollen von Samsung in den Läden aufgestellt werden, um die Xbox 360-Ära einzuläuten]

Microsoft (2) [hat sich beim amerikanischen Patentamt den Spieltitel *Lost Oddyssey* eintragen lassen]

Midway (1) [um eine USK 16-Freigabe zu erhalten, wurde die deutsche Version zu *Unreal Championship 2* geschnitten und enthält kein Blut]

Midway (2) [surft auf der *Star Wars*-Welle: Beim kommenden Kinofilm *Episode III: Die Rache der Sith* wird bundesweit vor allen Vorstellungen ein 30sekündiger Werbespot zu *Area 51* gezeigt]

Namco [kündigte die Retro-Collection *Namco Museum 50th Anniversary* an, die im August in den USA veröffentlicht wird und 14 Spiele beinhaltet. Auf der Xbox werden Online-Ranglisten möglich sein]

Ninja Gaiden [kommt zurück. Jedenfalls, wenn man der amerikanischen Handelskette EB Games Glauben schenken darf, die den Titel *Ninja Gaiden Back* für September in der Liste stehen hat]

Newsflash

Nintendo (1) [Ex-Boss Hiroshi Yamauchi wird Ende Juni aus dem Management zurücktreten und nur noch als Berater tätig sein. Der 77jährige war 52 Jahre lang Präsident von Nintendo, seit 2002 sitzt Satoru Iwata auf dem Chefsessel]

Nintendo (2) [gibt bekannt, dass in Großbritannien 200.000 Nintendo DS verkauft wurden. In den USA sollen es gar schon knapp 2 Millionen sein, weltweit ist von 5 Millionen die Rede]

Remedy [die Macher von *Max Payne 2* wollen auf der E3 ein neues Projekt vorstellen]

Resident Evil 4 [hat sich laut Nintendo für den GameCube 200.000-mal verkauft und damit die Erwartungen erfüllt]

Robbie Bach [Senior Vice President und Chief Xbox Officer von Microsoft ist von der PSP beeindruckt, bezweifelt aber, dass sie Sony einen Vorteil bei den Verkäufen der PlayStation 3 verschaffen wird]

Sean Bean [der Boromir-Darsteller der *Herr der Ringe*-Trilogie wird in der *Silent Hill*-Verfilmung den Ehemann von Hauptfigur Rose (Radha Mitchell) spielen]

Sega [hat sich beim amerikanischen Patentamt den Titel *Full Auto* eintragen lassen. Die Plattform ist noch unklar]

SSX 4 [setzt auf hohe Geschwindigkeit im Stile von *Burnout 3*. Außerdem wird man mit Skiern fahren können und damit Stunts vollziehen, die mit dem Snowboard nicht möglich sind. Kommt für Xbox, GC, PS2, NDS und PSP]

Ubisoft [liegt nach eigenen Angaben in den USA unter den Top 5 der größten unabhängigen Publisher. In Großbritannien liege man auf Platz 2, in Deutschland auf Platz 3]

Xbox 360 (1) [möglicherweise abwärtskompatibel? Laut einer Umfrage unter Xbox Live-Spielern soll es möglich sein, als Xbox-Besitzer online gegen Xbox 360-Spieler antreten zu können]

Xbox 360 (2) [-Controller werden laut Bill Gates mit dem neuen Windows-Betriebssystem Longhorn kompatibel sein und lassen sich somit auch am PC verwenden]

Tomb Raider: Legend

Lara wird zur lebenden Legende

Vertrieb: Eidos | **Hersteller:** Crystal Dyn. | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** n.n.b.

Wenn sich eine Serie irgendwann totgelaufen hat, ist es vielleicht gar nicht verkehrt, wieder ganz von vorne anzufangen. Das versuchen auch Crystal Dynamics mit ihrer neuen, alten Lara Croft, die für ihr neuestes Abenteuer aufwändig animierten Tit... äh, Gesichtsausdrücke, Bewegungen und Fähigkeiten spendiert bekam. Zudem wurde ihre Ausrüstung kräftig modernisiert und umfasst nun unter anderem ein Kommunikationssystem, einen magnetischen Enterhaken, eine Personal Lightning-Vorrichtung und ein Fernglas.



▲ **45 Grad im Schatten, aber der BH sitzt: Lara Croft auf neuer Expedition.**

Sims 2

Zu Hause ist's doch am Schönsten!

Vertrieb: EA | **Hersteller:** Maxis | **Genre:** SIM | **Erhältlich:** n.n.b.

Nachdem ihr mit den *Urbz* die ganze Stadt infiltriert habt, dreht sich in *Sims 2* wieder alles um das häusliche Leben: In sechs Altersstufen begleitet ihr eure Bewohner vom Säugling bis ins hohe Alter. Frauen werden "richtig" schwanger und bedürfen dementsprechend pfleglicher Behandlung. Überhaupt müsst ihr euch um mehr Kleinigkeiten kümmern, zum Beispiel um einen gefüllten Kühlschrank. Hierfür ist allerdings nicht immer der Gang zum Supermarkt erforderlich, denn *Sims 2* ist schon so fortschrittlich, dass ihr euch Essen übers Internet bestellen könnt.



▲ **Typisches Szenario: Sie will Liebe, aber er denkt nur ans Essen.**

Serious Sam II

Hart, bunt, cool!

Vertrieb: Take 2 | **Hersteller:** Croteam | **Genre:** EGO | **Erhältlich:** Q4/2005

Wenn es darum geht, neue Produkte anzupreisen, sind die Hersteller ja gerne mit vielen großen Zahlen dabei. So soll es die neue Serious Engine ermöglichen, die Charaktere "100mal detaillierter" darzustellen. Was das bedeutet und wie man das überhaupt misst, überlassen wir mal eurer eigenen Interpretation. Es sei zu erwähnen, dass *Serious Sam II* nicht mit dem bereits erhältlichen PC-Spiel *Serious Sam: The Second Encounter* zu verwechseln ist. Wobei man spielerisch natürlich schon die gewohnte Kost erwarten darf, nämlich schnörkellose Shooter-Action in verrückten und kunterbunten Umgebungen.



▲ **Shoot to kill: Nur ein toter Bug ist ein guter Bug.**

Harry Potter und der Feuerkelch

Who the $%&! is David Copperfield?

Vertrieb: EA | **Hersteller:** EA | **Genre:** ACT | **Erhältlich:** Nov. 2005

Nun verbringen Harry, Ron und Hermine schon ihr viertes Jahr in Hogwarts und noch immer lässt Lord Voldemort keine Ruhe. So langsam werden die Prüfungen für Harry auch immer heikler. Beim gefährlichen Trimagischen Turnier müssen die Teilnehmer sich einem Feuer speienden Drachen stellen, Freunde aus den Tiefen des Schwarzen Sees retten und sich durch ein gewaltiges Labyrinth schlagen. Im Koop-Modus können die Spieler ihre Zaubersprüche kombinieren und so verstärken. Das Spiel soll zeitgleich mit dem Film im November dieses Jahres erscheinen.



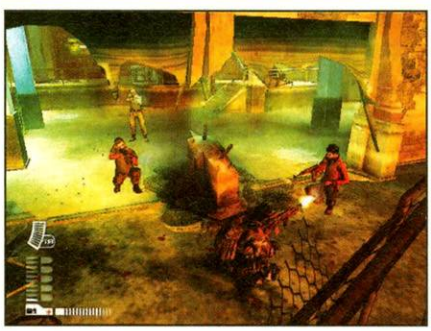
▲ Yeah, Ghostbusters! Aber stets drauf achten: Niemals die Ströme kreuzen!

Without Warning

Vorsicht, bissige Chemikalien!

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

Capcom hat's mit Chemiekonzernen. Nein, Umbrella hat damit nichts zu tun, in *Without Warning* ist die Fabrik der Firma Peterson-Daniels Schauplatz des Geschehens. Und zwar eines Geiseldramas mit angedrohter Zerstörung, was einer ökologischen Katastrophe mit Millionen Opfern gleich käme. In einem Zeitrahmen von zwölf Stunden infiltriert ihr mit sechs Charakteren die Anlage, um den Terroristen das Handwerk zu legen. Der Wechsel erfolgt automatisch an bestimmten Schlüsselpunkten, wobei sich die Aktionen der einzelnen Charaktere auch gegenseitig beeinflussen.



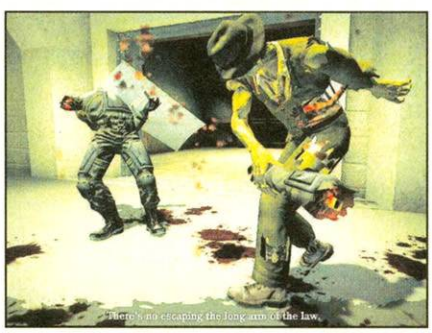
▲ Mit Terroristen verhandelt man nicht. Die sprechen nur mit Waffen.

Stubbs the Zombie

Kopf auf, Hirn raus, Kopf zu

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

Ehemalige Bungie-Mitarbeiter haben sich die *Halo*-Engine geschnappt und mal den Spieß umgedreht: Als Stubbs spielt ihr einen Zombie und müsst die lebenden Menschen bekämpfen. Und zwar so, wie das ein Zombie eben tut: Gehirne essen, Säure spucken, Gedärme explodieren lassen und mit abnehmbarer Hand durch enge Stellen krabbeln. Mit dem großen Ziel, die Bewohner der futuristischen Stadt Punchbowl allesamt in Zombies zu verwandeln. Habt ihr einen der Lebenden erfolgreich konvertiert, könnt ihr dessen Waffen benutzen, um euch gegen den Rest zur Wehr zu setzen. In diesem Sinne: Esst mehr Hirn!



▲ Zombie Stubbs macht keine halben Sachen. Nur halbe Menschen.

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 (kostenlos):
3 Maps, 2 Spielmodi, 8 Waffen, 2 Skins
Zusatz-Paket 2 (kostenlos):
4 Maps, 3 Spielmodi, 3 Skins
Zusatz-Paket 3 (kostenlos):
3 Maps, 6 Skins

Halo 2
Bonus Map Back (kostenlos):
2 Maps Killtacular Map Pack (Premium):
2 Maps

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
3 Missionen (kostenlos)

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
2 Karten (Premium)

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

Star Wars: Republic Commando
1 Map (kostenlos)

Star Wars: The Clone Wars
2 Karten (kostenlos)

SWAT
2 Karten (kostenlos)

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

Unreal Championship
4 Karten (kosenlos)

Vietcong: Purple Haze
2 Maps (kostenlos)

In Entwicklung: Xbox 360-Games

Battlefield Modern Combat
Ego-Shooter — Digital Illusions

Burnout
Rennspiel — Criterion

Call of Duty
Ego-Shooter — Activision

Crazy Taxi
Rennspiel — Sega

Dark Sector
Ego-Shooter — Digital Extremes

Dead or Alive 4
Beat'em-Up — Tecmo

Der Pate
Action — EA

Fable Next
Rollenspiel — Lionhead

Halo 3
Ego-Shooter — Bungie

Killing Day
Ego-Shooter — Ubisoft

Max Payne 3
Action — Remedy

MechAssault 3
Action — FASA Intercative

Need For Speed Underground 3
Rennspiel — EA

Ninja Gaiden 2
Action — Tecmo

Perfect Dark Zero
Ego-Shooter — Rare

Project Gotham Racing 3
Rennspiel — Microsoft

Quake IV
Ego-Shooter — id Software

Sega Rally
Rennspiel — Sega

Spider-Man Next
Action — Activision

Test Drive
Rennspiel — Atari

THUG 3
Sportspiel — Neversoft

Unreal 3
Ego-Shooter — Epic Games

Unreal Championship 3
Ego-Shooter — Epic Games

Xbox 360

Finales Design enthüllt?

Nachdem wir in der letzten XBG ja schon ein bisschen spekuliert haben, sind nun ein neuer Designentwurf und das neue Logo für die nächste Xbox Generation aufgetaucht. Und Insider und Fans debattieren nun darüber, ob es sich bei den Bildern tatsächlich um die endgültigen Designs oder nur um Fakes handelt. Microsoft hat die Bilder nicht kommentiert, die weltweite offizielle Vorstellung erfolgt über MTV – Ausstrahlung in Deutschland am 13. Mai um 19 Uhr – also leider zwei Tage nach dem Erstverkaufstag dieser ***Xbox Games***…



▲ Sieht so die neue Xbox aus? Was haltet ihr davon?

PlayStation Portable

Ab September in Europa!

Sonys PSP wird ab dem 1. September 2005 in Europa erhältlich sein. Das Value Pack wird 249 Euro kosten und neben der Konsole einen Kopfhörer, Akku, Netzteil, Demo Disk, Tasche, Reinigungstuch und einen 32 MB großen Memory Stick Duo beinhalten. Starttitel sind keine bekannt. Eine PSP ohne das Zubehör wird nicht erhältlich sein. Wir Europäer sind am teuersten dran, in Japan und USA kostet das Value Pack umgerechnet unter 200 Euro. Vorbesteller, die sich auf der offiziellen Website www.yourpsp.com registrieren, erhalten den UMD-Film *Spider-Man 2* kostenlos dazu.

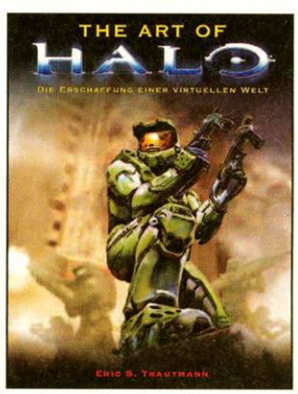


▲ Ein halbes Jahr nach dem Nintendo DS zieht Sony in Europa nach.

The Art of Halo

Edler Bildband bei Panini erschienen

Was macht eigentlich ein gutes Konsolenspiel aus? Klar, das Gameplay, eine packende Story, saubere Programmierung – und nicht zuletzt eine beeindruckende Grafik. Dieser Tatsache zollt der Panini Verlag mit einem opulent gestalteten Bildband zu den *Halo*-Spielen Tribut. Auf 180 großformatigen Seiten wird der Betrachter in die Gedankenwelt der Game-Designer entführt und findet Studien, Skizzen, Entwicklungsschritte und komplette Grafiken von Charakteren, Raumschiffen, Fahrzeugen, Waffen, ganzen Planeten und Teilen des Weltalls. *The Art of Halo* ist ab sofort zum Preis von 19,95 Euro im Handel erhältlich. ISBN: 3-8332-1260-8



▲ Neben dem Artbook sind bereits drei Halo-Romane im Panini Verlag erschienen.

"Wir haben alles unter Kontrolle.
Es gibt weder eine Verschwörung oder eine
Epidemie im Forschungslabor noch Aliens in Area 51."

Erklärung des nationalen Sicherheitsdienstes

AREA-51®

Einsatzbeginn: 20. Mai 2005

AREA51-GAME.COM



Kämpfen Sie gegen mächtige Gegner mit unglaublichen Fähigkeiten.

Im Laufe Ihrer Mutation gewinnen Sie die Kampfmöglichkeiten der Aliens.

Erleben Sie hochspannende Action online im Multiplayer Modus.

ONLINE. BROADBAND ONLY

POWERED BY gamespy

PC CD-ROM SOFTWARE

XBOX

XBOX LIVE

PlayStation.2

MIDWAY

Area 51 © 2005 Midway Games West Inc. All rights reserved. Area 51 is a trademark of Midway Games West Inc. MIDWAY and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Online play requires internet connection. Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). 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, Leuchtenbergring 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	Q3/2005
50 Cent: Bulletproof		
Action	Vivendi	2005
187 Ride or Die		
Action	Ubisoft	Q3/2005
7 Sins		
Action	Monte Cristo	n.n.b.
Absolution of the Abyss		
Action	Rava	n.n.b.
Advent Rising		
Action	Majesco Games	2005
All-Star Baseball 2005		
Sportspiel	n.n.b.	n.n.b.
AquaNox		
Action	JoWood	24.06.2005
ATV Quad Power Racing 3		
Rennspiel	n.n.b.	2005
Battlefield: Modern Combat		
Action	EA	2005
Batman Begins		
Action	EA	24.06.2005
Big Mutha Truckers 2		
Rennspiel	THQ	Juni 2005
Blazing Angels: Squadrons of WWII		
Action	Ubisoft	2006
Black 9		
Action	Vivendi	n.n.b.
Bomberman Online		
Action	Konami	2005
Brian Lara International Cricket		
Sportspiel	Codemasters	2005
Brothers in Arms Road to Hill 30: New Chapter		
Ego-Shooter	Ubisoft	n.n.b.
Burnout: Revenge		
Rennspiel	EA	2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth		
Ego-Shooter	Bethesda Softworks	2005
Chicago Enforcer		
Action	Kemco	2005
Chicken Little		
Jump'n'Run	Buena Vista 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
Classified: The Sentinel Crisis		
Action	Global Star	n.n.b.
Close Combat: First to Fight		
Action	Take 2	2005
Cold War		
Action	DreamCatcher	August 2005
Conflict Global Terror		
Action	SCi	Q3/2005
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction		
Ego-Shooter	Oxygen	Mai 2005
Crashday		
Rennspiel	Replay Studios	30.09.2005
Creature Conflict		
Action	Vivendi	2005
Crime Life: Gang Wars		
Action	Konami	September 2005
Dead to Rights II		
Action	Namco	2005
Deadlands		
Action	Headfirst	Q3/2005
Def Jam 3		
Beat'em-Up	EA	n.n.b.



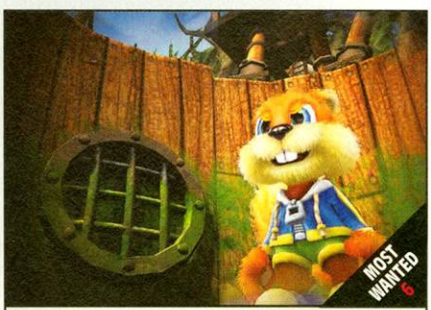
Aeon Flux
Genre: Action **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**



Commandos Strike Force
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Eidos
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**



America's Army: Rise of a Soldier
Genre: Action **Vertrieb:** Ubisoft
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**



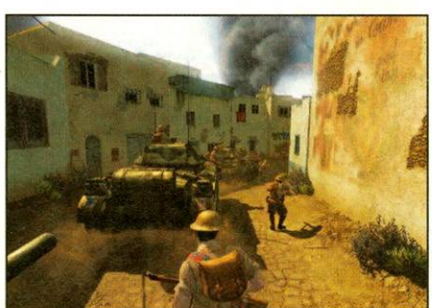
Conker: Live and Reloaded
Genre: Jump'n'Run **Vertrieb:** Microsoft
Erhältlich: 20.05.2005 **Tendenz:**



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



Crash Tag Racing
Genre: Rennspiel **Vertrieb:** EA
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**

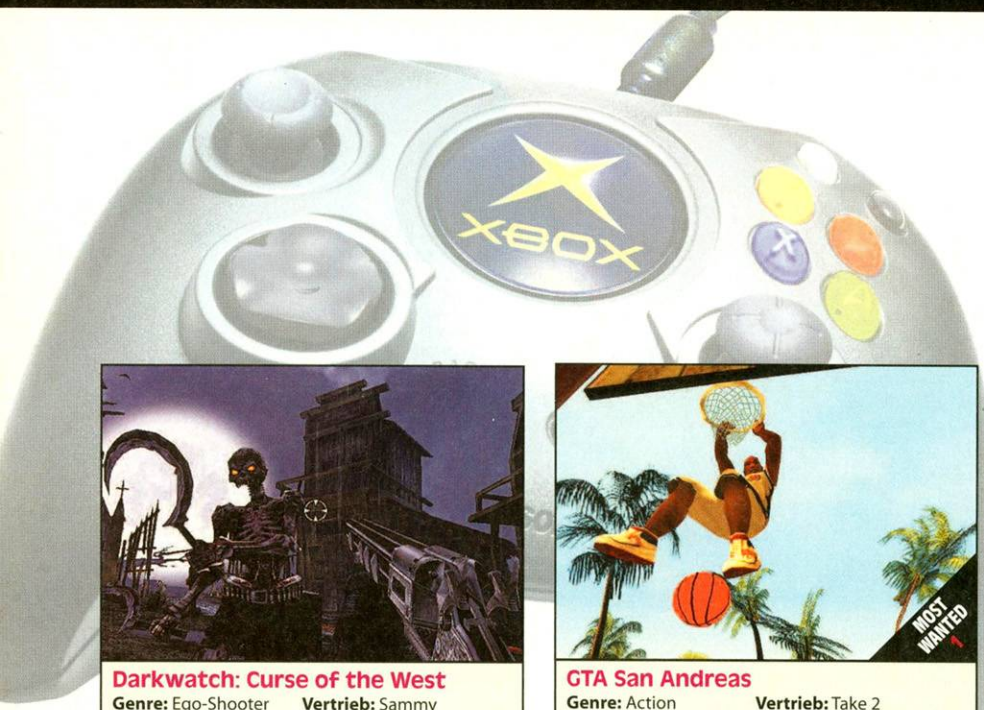


Call of Duty 2
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Activision
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**



Cricket 2005
Genre: Sportspiel **Vertrieb:** EA
Erhältlich: Q2/2005 **Tendenz:**

GAMEWATCH



Darkwatch: Curse of the West

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Sammy
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**

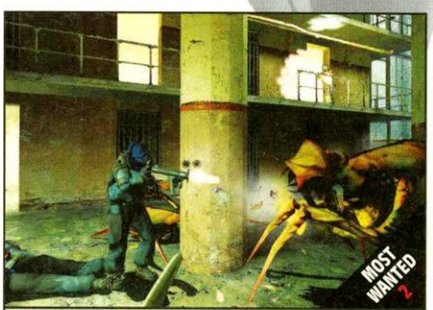
GTA San Andreas

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



Destroy All Humans!

Genre: Action **Vertrieb:** THQ
Erhältlich: 30.06. 2005 **Tendenz:**



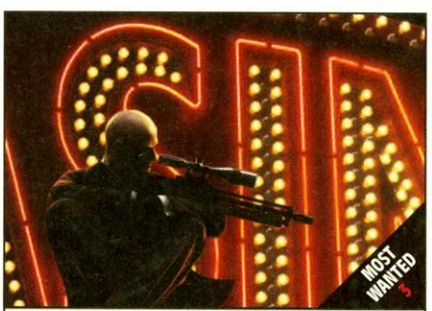
Half-Life 2

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Vivendi
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**



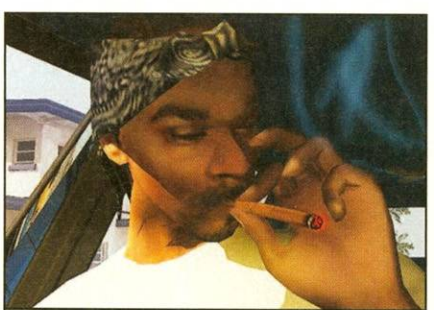
Far Cry: Instincts

Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubisoft
Erhältlich: Sept. 2005 **Tendenz:**



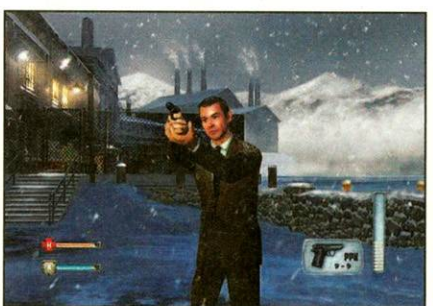
Hitman: Blood Money

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



Fear & Respect

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



James Bond: Liebesgrüße aus Moskau

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

Delta Force: Black Hawk Down		
Ego-Shooter	NovaLogic	31.07.2005
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	Q3/2005
Driven to Destruction		
Rennspiel	Atari	2005
Dungeon Lords		
Rollenspiel	DreamCatcher	2005
Enemy in Sight		
Action	Atari	2005
Emergency Mayhem		
Action	n.n.b.	Q3/2005
Evil Dead Regeneration		
Action	THQ	Q2/2005
Fantastic Four		
Action	Activision	15.07.2005
FIFA Football 2006		
Sportspiel	EA	Q3/2005
Firefighter Command Raging Inferno		
Action	Ubisoft	n.n.b.
Full Spectrum Warrior 2		
Strategie	THQ	n.n.b.
Ford Mustang: 40 Anniversary Edition		
Rennspiel	Take 2	2005
Gauntlet: Seven Sorrows		
Action	Midway	Q4/2005
Get On Da Mic		
Geschicklichkeit	Eidos	Q3/2005
Godfather, The		
Action	EA	Q3/2005
GunGriffon: Allied Strike		
Action	Microsoft	2005
Halo 2.5		
Ego-Shooter	Microsoft	n.n.b.
Harry Potter und der Feuerkelch		
Adventure	EA	Q3/2005
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
Infraworld		
Action	Quantic Dream	2005
Interview With a Made Man		
Simulation	n.n.b.	Q4/2005
Iron Phoenix		
Beat'em-Up	Sega	n.n.b.
Johnny Whatever		
Action	Warthog	2006
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 Neowave		
Beat'em-Up	SNK	2005
L.A. Rush		
Rennspiel	Midway	Q3/2005
Last Job, The		
Action	n.n.b.	2005

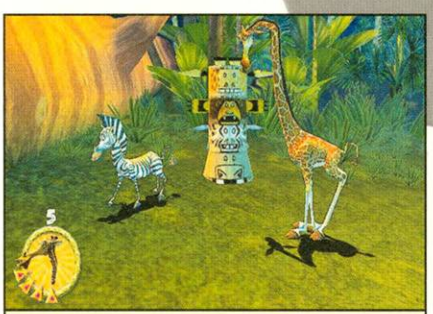
Legend of the Five Suns		
Rollenspiel	Whispering Trees	2005
Madden NFL 2006		
Sportspiel	EA	2005
Matrix, The: Path of Neo		
Action	Atari	Q4/2005
M. Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure		
Geschicklichkeit	Atari	September 2005
Mega Man Anniversary Collection		
Action	Sega	2005
Metal Wolf Chaos		
Action	From Software	2005
Metal Slug 4&5		
Action	SNK	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	September 2005
Movies, The		
Simulation	Activision	n.n.b.
NARC		
Action	Midway	Q3/2005
NASCAR 2005: Chase for the Cup		
Rennspiel	EA	2005
NASCAR 2006 Chase for the Cup		
Rennspiel	EA	n.n.b.
NCAA Football 2005		
Sportspiel	EA	2005
NCAA March Madness 2005		
Sportspiel	EA	2005
Need For Speed Most Wanted		
Rennspiel	EA	2006
New World Order		
Ego-Shooter	Project 3	2005
NHL 2006		
Sportspiel	EA	2005
Omikron 2		
Action	Quantic Dream	2005
Painkiller: Heaven's got a Hitman		
Ego-Shooter	DreamCatcher	September 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 Dimitri		
Rollenspiel	Lionhead	n.n.b.
Psychonauts		
Adventure	Majesco	2005
Postal		
Ego-Shooter	Running with Scissors	n.n.b.
Pro Evolution Soccer 5		
Sportspiel	Konami	2005
Raze's Hell		
Action	Majesco	Q3/2005
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.
Samurai Shodown V		
Beat'em-Up	SNK	n.n.b.



King of Fighters: M.I. - Maniax
Genre: Beat'em-Up **Vertrieb:** Flashpoint
Erhältlich: Juni 2005 **Tendenz:**



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



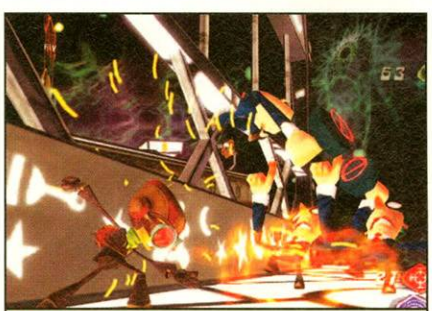
Madagascar
Genre: Action **Vertrieb:** Activision
Erhältlich: 24.06.2005 **Tendenz:**



Prince of Persia 3
Genre: Action **Vertrieb:** Ubisoft
Erhältlich: Q4/2005 **Tendenz:**



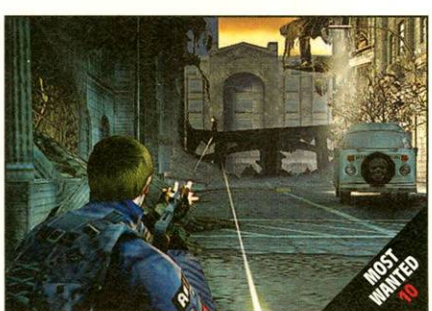
Medal of Honor: European Assault
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** ES
Erhältlich: 17.06.2005 **Tendenz:**



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



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

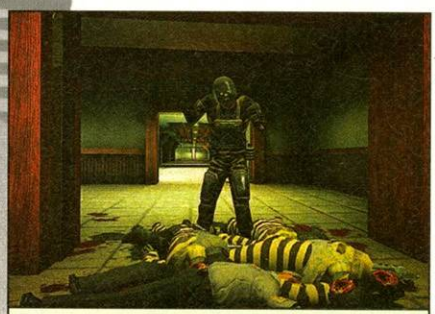


Rainbow Six: Lockdown
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Ubisoft
Erhältlich: Juni 2005 **Tendenz:**

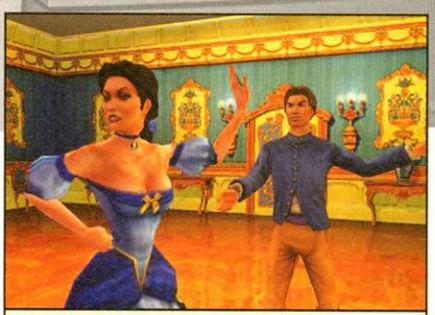
GAMEWATCH



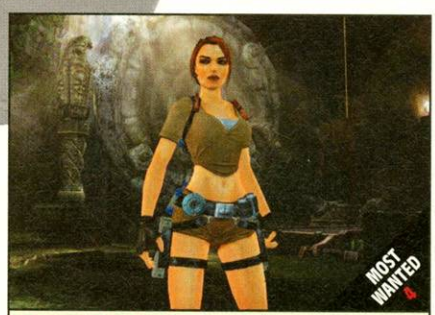
Serious Sam 2
Genre: Ego-Shooter **Vertrieb:** Take 2
Erhältlich: Q3/2005 **Tendenz:**



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



Sid Meier's Pirates
Genre: Action **Vertrieb:** Atari
Erhältlich: 19.05.2005 **Tendenz:**



Tomb Raider: Legend
Genre: Action **Vertrieb:** Eidos
Erhältlich: n.n.b. **Tendenz:**



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



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



Stargate SG-1: The Alliance
Genre: Action **Vertrieb:** JoWood
Erhältlich: 07.10.2005 **Tendenz:**



Worms Mayhem
Genre: Action **Vertrieb:** Codemasters
Erhältlich: 30.06.2005 **Tendenz:**

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
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	Q4/2005
Spartan: Total Warrior		
Action	Sega	2005
SSX 4		
Sportspiel	EA	n.n.b.
Stacked with Daniel Negreanu		
Geschicklichkeit	Myelin Media	Q2/2005
Starship Troopers		
Ego-Shooter	Empire	n.n.b.
Star Wars Battlefront II		
Action	Activision	Q3/2005
Street Fighter Anniversary Collection		
Beat'em-Up	Capcom	2005
Survivor		
Action	Replay Studios	2005
Super Hamster Plane		
Geschicklichkeit	Microsoft	n.n.b.
Super Monkey Ball Deluxe		
Geschicklichkeit	Sega	September 2005
SVC Chaos: SNK vs. Capcom		
Beat'em-Up	SNK	2005
Taito Arcade Classics		
Action	Empire	2005
Taxi Driver		
Rennspiel	Majesco	n.n.b.
Tecmo Classics Arcade		
Action	Tecmo	n.n.b.
The Suffering: Ties That Bind		
Action	Midway	Q3/2005
Tiger Woods 2006		
Sportspiel	EA	2005
Tom Clancy Classic Trilogy		
Action	Ubisoft	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 3		
Action	Ubisoft	2006
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 2, 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	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
X-Men Legends 2		
Rollenspiel	Activision	2005
Xyanide		
Action	Playlogic	2005

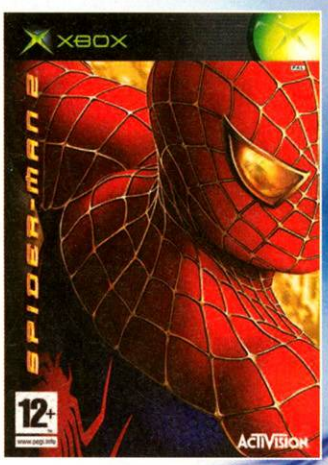
Happy Birthday!

2 Jahre Xbox Games – wir feiern Geburtstag, ihr bekommt die Geschenke! Um einem unserer Preise abzugreifen, einfach eine Postkarte mit Stichwort "Happy Birthday" einsenden an die BriStein Verlag GmbH, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum. Oder E-Mail an feedback@bristein.com. Einsendschluss ist der 24.06.2005, viel Glück!

Activision



10 x *Spider-Man 2*
10 x *X-Men Legends*
5 x *Star Wars KOTOR 2*

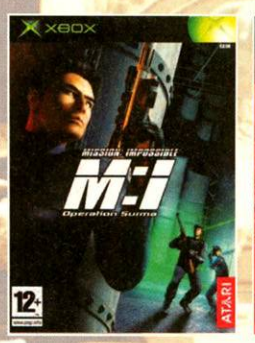




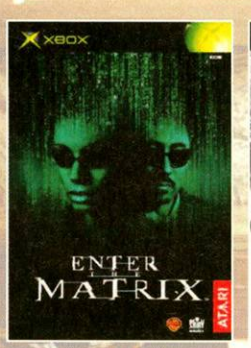
Atari

3 x *Mission Impossible: Operation Surma*
2 x *Atari Anthology*
2 x *Enter the Matrix*
1 x *Syberia 2*
1 x *Demon Stone*
1 x *Terminator 3: The Redemption*













Vivendi

1 x Best-of-Paket mit 10 Vivendi-Top-sellern aus den letzten beiden Jahren



Koch Media

5 x *Scrapland*
5 x *Kingdom Under Fire*



JoWood

3 x *Ski Racing 2005*
3 x *Böse Nachbarn*
3 x *Kao 2*
3 x *Future Tactics*





Midway

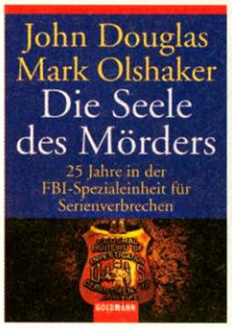
3 x *Area 51*
3 x *Unreal Championship 2*

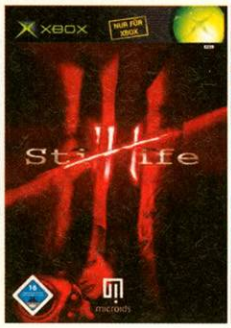


Flashpoint

- 5 x *Pariah* & *Pariah*-T-Shirt
- 3 x *Still Life* & Lesezeichen & Buch *Die Seele des Mörders* von John Douglas und Mark Olshaker





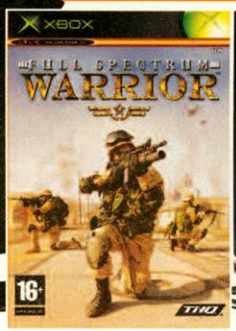


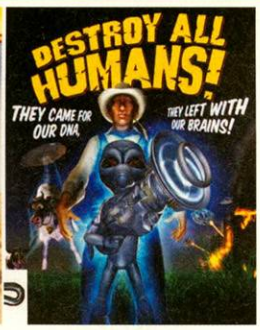


THQ

- 3 x *Full Spectrum Warrior*
- 10 x *Juiced*-Schlüsselband
- 3 x Juiced-T-Shirt
- 2 x *Destroy All Humans*-Kanone
- 3 x *Destroy All Humans*-Poster







Ubisoft

- 5 x *Brothers in Arms*-Paket mit T-Shirt, Monitorecke, Knallfrosch und Cap
- 5 x *Cold Fear*-Paket mit Mousepad und Longsleeve
- 2 x *Splinter Cell Chaos Theory*-Paket mit Vergrößerungsglas und Radio
- 1 x Sam Fisher-Figur (30 cm) und Vergrößerungsglas
- 1 x Brothers in Arms-Zippo



EA

- 5 x *Oddworld Strangers Vergeltung*-T-Shirts
- 1 x *Fight Night Round 2*-Boxermantel und ein Paar Boxhandschuhe (10 Unzen)
- 3 x *Fight Night Round 2*-Kühleisen
- 6 x *FIFA Street Mesh-Cap* & Schweißband
- 20 Paar Fight Night Round 2-Mini-Boxhandschuhe

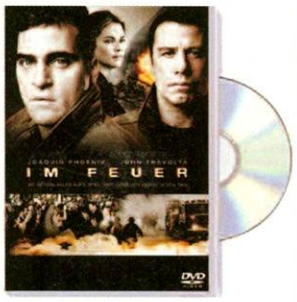


Buena Vista Home

3 x DVD Im Feuer
3 x PC-Spiel *Fire Department 2*
3 x Puls/ Kalorien-Uhr







Kinowelt

1 x *Saw*-Miltec-Jacke
3 x *Saw*-DVD
5 x *Saw*-Mütze
10 x *Saw*-T-Shirts



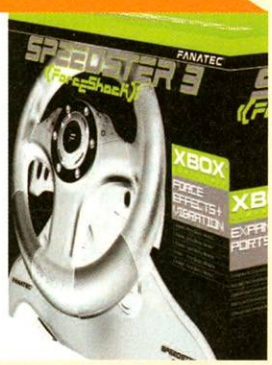


Sunflex

1 x Speedster 3 ForceShock (Fanatec)
2 x Airflo Controller (Nyko)
2 x SpeakerCom (Nyko)







Panini

5 x The Art of *Halo*-Bildband





Gizmondo

Das einzig wahre Handheld für Xbox-Spieler?

Lange vorbei sind die Tage, in denen man vor klobigen Game Boy-LCD-Screens und Strom fressenden Game Gears unterwegs seine Zockzeit verbracht hat. Nintendo DS, die PSP und der mit Features beladene Gizmondo, das sind die heißen Handhelds unserer Zeit. Gerade nach dem Gizmondo habt ihr uns in euren Leserbriefen immer wieder gefragt. Hier sind alle Antworten.

Herz und Nieren

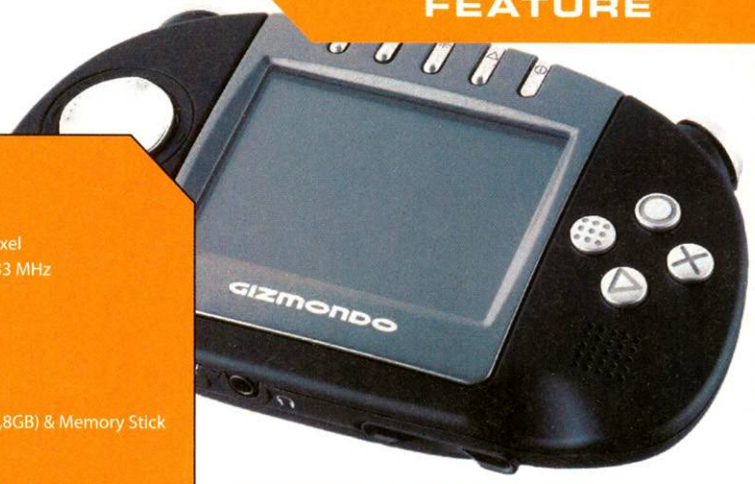
Da liegt er nun also verführerisch auf dem Tisch, unser blutjunger Gizmondo made in Europe. Zunächst fällt natürlich der Bildschirm ins Auge. Satte 240 auf 320 Pixel sind geboten. Kristallklares Bild, angetrieben von einem 3D-Beschleunigerchip aus dem Hause der Grafikspezialisten NVidia. Immer wieder ein Problem bei Handhelds: Die Lichtverhältnisse. Kein Thema beim Gizmondo. Die Hintergrundbeleuchtung des Screens kann auf volle Power, halbe Kraft oder komplett abgeschaltet wer-



Wie ihr sehen könnt lassen sich selbst die Hintergrunddesigns der Konfigurationsmenüs...



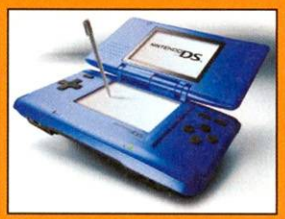
...ganz eurem persönlichen Geschmack anpassen.



Battle Royale

Konsole:	Gizmondo	Nintendo DS	PSP
Display:	240x320 pixel	192x256 pixel	272x480 pixel
CPU:	ARM 9, 400 MHz	ARM 9 + ARM 7	PSPCPU, 333 MHz
MP3:	ja	nein	ja
MPEG4:	ja	nein	ja
Mobiltelefon:	nur SMS/MMS	nein	nein
WAP:	ja	nein	nein
SMS:	ja	nein	nein
Speicher:	SD-Karte (1GB)	Game Card (1GB)	UM-Disc (1,8GB) & Memory Stick
Kamera:	ja, VGA	nein	nein
USB:	ja	nein	ja
Sonstiges:	GPS, GPRS	Touch-Screen	Stereo-Speaker
Kommunikation:	Bluetooth	Infrarot, WLAN	Infrarot, WLAN
erhältlich ab:	19.05.2005	ab sofort	01.09.2005
Preis:	ca. 350 €	ca. 150 €	ca. 250 €









Mit den Systemknöpfen über dem Display werden die Fähigkeiten des Gizmondo getunet.

den. Weiter zu den Kontrollen. Auf der rechten Seite befinden sich die vier Hauptknöpfe mit den Funktionen Wiedergabe, Stop, Vor- und Rücklauf. Wichtig für den eingebauten MP3- und MPEG 4-Player und die dazu passenden, downloadbaren Musikdateien bzw. Videos. Aber natürlich finden die Buttons auch beim Zocken Verwendung. Das gleiche gilt für die kreisrund gestalteten Schultertasten und für das Digipad auf der linken Seite, das Bewegungen in acht echte Richtungen registriert, also auch mit diagonalen Eingaben arbeiten kann. Wir sind sonst ja eher keine Fans von Steuerwannen, beim Gizmondo macht sie allerdings einen stabilen und gut verarbeiteten Eindruck.

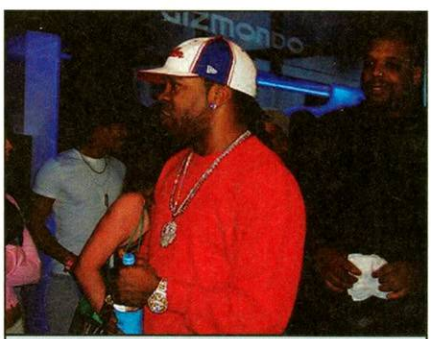
Über dem Bildschirm befinden sich die Systemtasten. Sie steuern die Konfigurationen der Hardware, ohne Einfluss auf Spiele oder Dateien zu nehmen. Gute Entscheidung: Durch die deplatziert gesetzten Systemtasten, die zudem noch leicht im Gehäuse versenkt wurden, lauft ihr selbst bei hitzigem Gedaddel nicht Gefahr, aus Versehen einen der Konfigurations-Keys zu erwischen. Etwas unauffällig präsentiert sich der integrierte Lautsprecher, der seinen Job gut erledigt, trotzdem aber für Sound-Puristen keine Alternative zu einem vernünftigen Stereo-Headset darstellt. Das wird in der Unterseite des Geräts eingesteckt, wo sich auch Eingänge für USB, Netzteil und SD-Speicherkarten für Spiele, Musik und Filme befinden. Apropos SD-Karten: Speicherprobleme gibt es beim Gizmondo nicht, immerhin passen neben den internen 32 MB des Geräts bis zu satte 1 GB auf eine einzelne Flash-Karte. Beinahe schon ein verstecktes Design-Element: Die integrierte Kamera an der Hinterseite. Von außen leicht zu übersehen, nimmt sie kinderleicht Schnappschüsse im VGA-Format auf. Bluetooth gibt's oben drauf, z.B. für Zwei-Spieler-Duelle. Alles in allem ein simples, aber durch die vielen runden und ovalen Steuerelemente zeitloses, modernes und zu allen Outfits passendes Design.

Powerhouse mit Spaßbremse

Wie lautet nun also unser Fazit? Nun, lest euch die Kästen auf diesen Seiten durch: Die schiere Power und die zahlreichen Talente des Gizmondo sind beeindruckend. Windows Media Player 9 für MPEG 4-Filme. Integrierter MP3-Musikspieler. Praktisch unbegrenzter Datenspeicher. Nicht zuletzt ein elegantes Design mit wenigen Mängeln und ein astrein verarbeitetes Display. Was die reine Gaming-Hardwarepower angeht macht unser Gizmondo keine Gefangenen. Doch leider hat das Gerät auch so seine Problemchen. Das Angebot an Spielen, zur Premiere des Gizmondo noch arg dünn, scheint sich allmählich und dank starker Publisher enorm zu verbessern (siehe Kasten). Allerdings bleiben zwei große Mankos. Nummer eins: Die



Zum UK-Release waren die Läden proppenvoll! Lennox Lewis gab sich die Ehre...



...und auch Busta Rhymes vergaß beim Zocken das Reimen.



Die Kamera konnte uns nicht begeistern: Farbprobleme und Auflösung machen keinen Spaß.

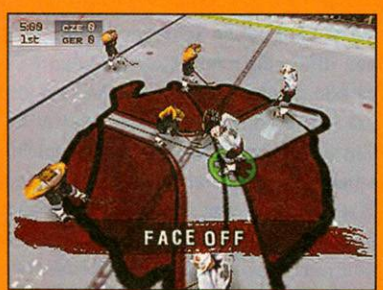
Abgezockt

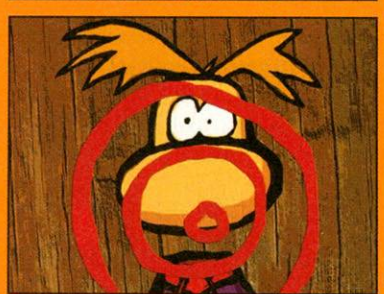
Nach anfänglichen Schwierigkeiten stehen nun für 2005 bereits 89 Games in den Startlöchern. Neben den Gizmondo-Studios entwickeln auch SCi, Microsoft, BuenaVista, Fathammer und Ubisoft fleißig mit. Hier ein paar Beispiele:

Fathammer: Hocky Rage 2005
Bis zu zwei Spieler können in diesem rasanten, actiongeladenen Arcade-Eishockeyspiel mit 16 internationalen Teams entweder Treffer im Tor ihrer Gegner oder im Gesicht ihrer Rivalen landen. Zackiges, ultraflüssiges Gameplay, kein Problem dank der Gizmondo-CPU.

Ubisoft: Rayman
Zu Rayman braucht man nicht mehr viel sagen. Ein absoluter Klassiker und Ubisofts JNR-Held No. 1. Wer den charmanten Gesellen bereits von den großen Konsolen her kennt, wird sich sofort heimisch fühlen: Dank des Gizmondo-3D-Beschleunigers braucht sich der portable Rayman vor seinem TV-Kollegen nicht zu verstecken!

SCi: Richard Burns Rally
It burrrrrrrrns! Ganz besonders beeindruckt hat uns die Preview-Version zu *Richard Burns Rally*. Screenshots können die Qualität und die Geschwindigkeit dieses farbenprächtigen Racers kaum wiedergeben. Sagen wir einfach mal: Seit das Spiel hier ist, geht niemand mehr ohne Gizmondo aus dem Haus ;).









brochen werden. Als dritte Variante soll ein Value Pack mit "Smart Ads"-Gizmondo, dem Spiel *Trailblazer*, Headset, 128 MB SD-Card, SIM-Karte, "Colors"-Gutschein und Mitgliedschaft im Club Gizmondo für 289 Euro angeboten werden. Will man also nicht sofort einen der kräftigen Alleskönner in der Hosentasche haben, lohnt es sich wahrscheinlich, ein wenig zu warten, bis die Preise purzeln. ***(BK)***

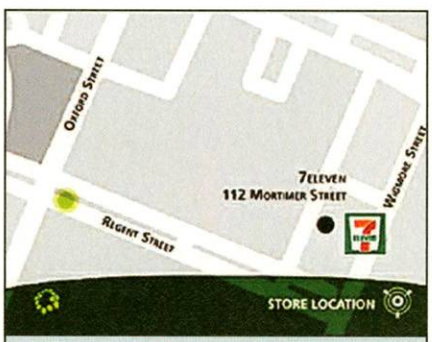
Funktionalität.
Mr. Giz bremst sich selbst aus. Die Kamera kann mit ihrer schlechten Bildqualität und der geringen VGA-Auflösung mit den riesigen Speichermöglichkeiten einfach nicht mithalten. Und dafür zahlt ihr eben auch, also hätte da mehr drin sein müssen.
Weiter geht's: Schaut euch das Gerät einmal an und denkt ans SMS-Schreiben. Fällt euch was auf? Yep... ist verflucht schwierig mit den paar Tasten. Ein virtuelles Keyboard soll es möglich machen, geht aber mit der Zeit gewaltig auf den Keks. Und, unserer Meinung nach die größte Spaßbremse: Der Preis. 349 Euro kostet das Gerät bei seinem Release am 19. Mai, eine "Smart Ads"-Version, die dreimal täglich Werbeeinblendungen erlaubt, ist für 189 Euro zu haben. Immerhin sollen weder Spiele noch sonstige Mediendateien von Werbung unter-



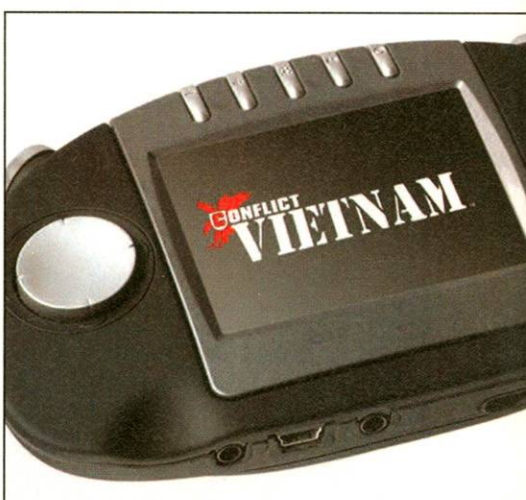
Auch Jenson Button zockt das Teil. Bei seinem Gehalt wohl kein Problem ;).



SMS- und MMS-Nachrichten müssen über ein virtuelles Keyboard erstellt werden. Das nervt.



Smart Adds: Werbung drückt den Preis auf knappe 200 Euro.



Software sells Hardware! Der goldenen Regel des Videospielgeschäfts wird auch der Gizmondo nicht entkommen.

DIGITAL EXTREMES IST ZURÜCK!





flashpoint

groove HIP GAMES DIGITAL EXTREMES

WWW.PARIAHGAME.COM

PS2 PlayStation.2 PC CD-ROM SOFTWARE XBOX LIVE

© 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 1999 - 2004 EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PARIAH™ IS BEING PUBLISHED AND DISTRIBUTED IN EUROPE EXCLUSIVELY BY HIP INTERACTIVE EUROPE.

HDTV

SCHÖNE, NEUE HIGH-DEF-WELT

Was ist High-Def und was bringt es uns Spielern?

J. Allard war der erste, der es offiziell aussprach. Auf der diesjährigen Games Developers Conference verkündete der als Xbox-Mastermind gehandelte Microsoftler: "Mit der neuen Xbox beginnt das Zeitalter des High-Def." Auf diese Worte warteten technikfreundliche Xbox-Spieler auf der ganzen Welt wie Gläubige jüngst auf die Papstwahl. Der gemeine Zocker jedoch steht dieser Aussage erst einmal etwas allein gelassen gegenüber. Vor allem die europäische Vertretung dieser Spezies, denn anders als in Japan oder den USA hat der Begriff HDTV hierzulande noch keine allzu große Bedeutung. Mit der neuen Konsolengeneration aber werden auch europäische Spieler massiv mit High-Def konfrontiert werden. Nicht zuletzt, da Microsoft schon alle Publisher für die E3 anwies, sämtliche Xbox-Titel der nächsten Generation ausschließlich auf High-Def fähigen Displays zu präsentieren. Doch was bedeutet das konkret für den Einzelnen? Was ist High-Def überhaupt und, sehr wichtig für den Geldbeutel: Muss ich mir einen neuen Fernseher kaufen, um neue Xbox-Titel spielen zu können? Um mit diesen Fragen aufzuräumen, dafür sind die nächsten Zeilen gedacht.

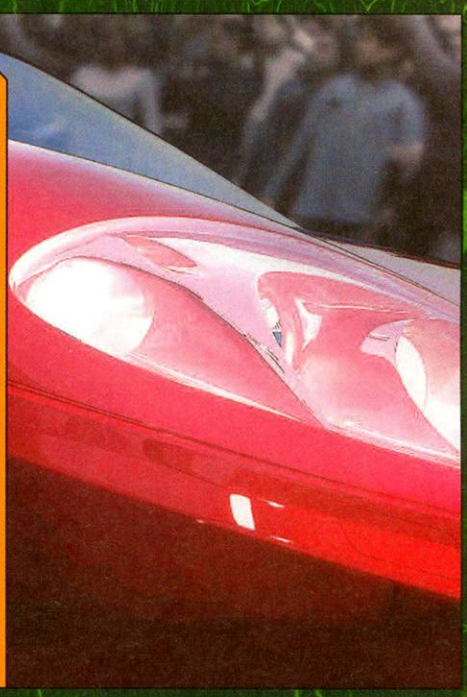
Hoch auflösend

Der Begriff HDTV steht schlicht für "High Definition Television". Das reimt sich nicht nur klasse, sondern verspricht auch ein deutlich

Auflösungslehre für Profis

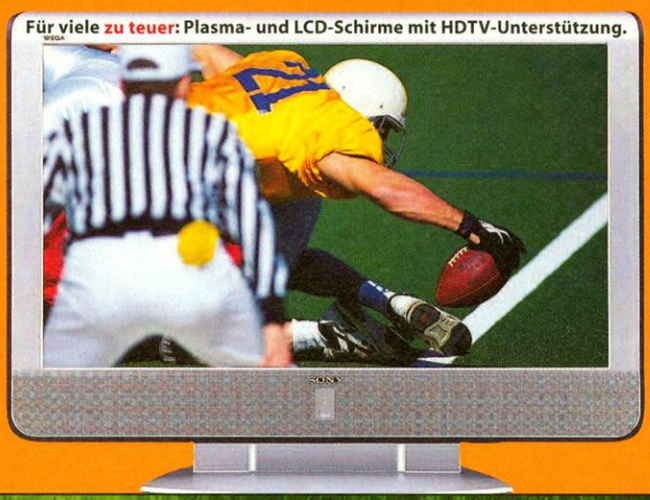
Format	Auflösung	Anmerkung
NTSC/VGA	640 x 480	In den USA gebräuchlich.
PAL	768 x 576	Standard in Europa.
XGA	1024 x 768	Auf PCs gebräuchliche Auflösung.
720p	1280 x 720	Niedrigstes HDTV-Format.
1080i	1920 x 1080	Derzeit maximale HDTV-Auflösung.

Wer sich nun über die Buchstaben hinter den beiden HDTV-Formaten wundert, der muss sich zunächst mit dem Aufbau eines Fernsehbildes beschäftigen. Denn dieses bewegt sich nicht von alleine, sondern ist lediglich eine Abspielung vieler einzelner Bilder in einem sehr kurzen Zeitraum. Es lässt sich mit einem Comic vergleichen: Zeichnet ihr auf 24 Blättern eine Figur, die auf jedem Bild ein Stück einer Bewegung ausführt, könnt ihr so ein Daumenkino schaffen. Theoretisch ist es so möglich die Figur laufen zu lassen, ohne dass das Auge ein einzelnes Bild wahrnimmt, denn ab 24 Bilder pro Sekunde wird unserem Sehorgan eine lückenlose Bewegung vorgegaukelt. Das "p" hinter 720 steht dabei für "Progressive Scan", was bedeutet, dass die Spielkonsole das Display der Glotze mit Vollbildern versorgt. Das "i" hinter den 1080 steht für "Interlaced". Im Gegensatz zum "Progressive Scan" wird in diesem Modus der Fernseher nur mit Halbbildern versorgt. Der zweite Teil des Bildes wird dabei erst im nächsten Bildaufbau dargestellt. Das ist technisch weniger aufwendig als das Ausgabebild mit Vollbildern zu versorgen, besitzt aber auch eine weniger gute Qualität. Im "Progessive Scan" sind Zeilenflimmern und sonstige Störungen sozusagen völlig eliminiert. Die qualitativ beste Lösung wäre also der 1080p-Modus, der bisher aber nur selten angewandt wird, da er beispielsweise für Fernsehprogramme eine zu hohe Bandbreite fordert.



HDTV – Warum noch nicht in Europa?

Spötter behaupten, es gäbe in allen Teilen der Welt HDTV, außer in Europa und Afrika. Ganz Unrecht haben diese Gesellen nicht, denn in Asien und Nordamerika hat sich das hoch auflösende Format schon durchgesetzt. In Japan begann dessen Siegeszug Mitte der Neunziger Jahre. Als Grund ist hier wohl die Technikverliebtheit der Asiaten zu nennen. Nachdem viele Programme erst in leicht höheren Auflösungen und teils noch analog zu senden begannen, setze sich das Format schnell durch. Mittlerweile laufen auch erfolgreiche Versuche in Südkorea und sogar in China. In den USA wurde HDTV ein Thema, da das analoge NTSC (oft als "Never The Same Color" veralbert) dem europäischen PAL unterlegen war und auf den traditionell großen TVs der Amerikaner oftmals sehr bescheiden ausfiel.



Für viele zu teuer: Plasma- und LCD-Schirme mit HDTV-Unterstützung.

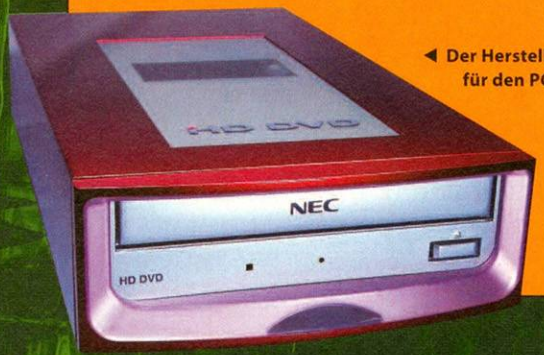
Per Gesetz wurden die Sender dazu verpflichtet, einen bestimmten Anteil des Programms hoch auflösend zu senden und so den TV-Sport verrückten Amerikanern mit detailgetreuen Football-, Basketball- und Baseball-Übertragungen den Mund wässrig zu machen. Die Rechnung ging auf. HDTV fähige Geräte sind in den Staaten schon ab 1000 Dollar erhältlich. In Europa gab es Probleme, die hauptsächlich auf Uneinigkeit einzelner Staaten über die Art der Übertragung und Organisation beruhen. Es gab immer wieder Bestrebungen, HDTV auch hier zu etablieren, doch die Rückschläge waren größer als der Nutzen. Erst 2006 sehen die Optimisten unter den Experten eine Chance, durch die Übertragung der Fußballweltmeisterschaft in HDTV einen großen Teil der Europäer für diese Art des Fernsehens zu begeistern. Doch problematisch ist auch hier einmal mehr der Preis der Endgeräte, denn im derzeit knauserigen Europa sind HDTV fähige Geräte meist nur als teure Flachbildschirme erhältlich.

verbessertes Fernsehbild. Möglich wird das durch eine Verfeinerung des dargestellten Bildes. Wenn ihr jetzt euren Fernseher anstellt, ein Spiel spielt oder eine DVD schaut, habt ihr bedingt durch das in Europa eingesetzte PAL-Format eine maximale Auflösung von 768 x 576 Bildpunkten. Ein Fernseher, der HDTV tauglich ist, muss mindestens eine Auflösung von 1280 x 720 Bildpunkten schaffen. Diese Auflösung ist die niedrigste, die als High-Def gilt. Wenn Allard nun sagt, alle Xbox-Spiele der nächsten Generation sind High-Def, dann meint er damit, dass sie allesamt eine minimale Auflösung von eben 1200 x 720 Bildpunkten unterstützen. Einen neuen Fernseher braucht ihr deswegen nicht, denn die Konsole wird auch die Auflösung für normale PAL-Fernsehgeräte unterstützen und das Bildsignal dann in der nötigen, niedrigeren Auflösung ausgeben. Euer Nachteil dabei: Ihr seht weniger scharfe Bilder und weniger Details, als wenn ihr einen High-Def-Fernseher hättet.

Um aber den vollen Qualitätssprung eines High-Def-Bildes zu erleben, ist ein Fernsehgerät nötig, dessen Display eine maximale Auflösung von 1920 x 1080 Bildpunkten unterstützt. Das wäre immerhin eine fünffach höhere Auflösung als das gewohnte PAL-Bild. Optisch ist der Unterschied enorm, doch erst Geräte ab einer sichtbaren Bildschirmdiagonale von 100 cm werden davon richtig profitieren. Die Zahl der Geräte, die das leisten, ist auf dem aktuellen Markt mehr als überschaubar. Wer dennoch welche findet, wird

Die Querelen der Filmindustrie

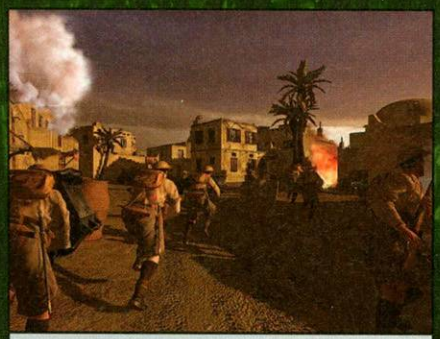
Eine große Gefahr für das Scheitern eines europäischen HDTV-Erfolges bedeuten die Querelen der Filmindustrie. Je näher die beiden neuen Formate Blu Ray und HD-DVD rücken, desto mehr Panik bekommt man in Hollywood, der TV-Gucker könnte die qualitativ hochwertige Filmkost aus dem Fernsehen fix analog auf die 20 und mehr GB fassenden Formate kopieren. Die Reaktion: Sender wie Premiere, die HDTV-Programme ausstrahlen wollen, haben die Auflagen, die analogen Signale bei bestimmten Sendungen (und das werden jene sein, die die Masse für hoch auflösendes TV begeistern könnten) abzuschalten. Empfangen wird dann nur über die digitale Schnittstellen DVI und HDMI, die wiederum den viel diskutierten Kopierschutz HDCP besitzen. Kopieren ist damit zurzeit nicht möglich, per analogen YUV hingegen schon. Kunden, die schon ein Gerät mit einzig einem analogen YUV-Eingang erworben haben, werden zum Sendestart bloß einen schwarzen Schirm sehen. Und die neue Xbox? Die wird vermutlich die Ausgabe des Signals per YUV unterstützen, da sie rechtlich nichts mit den Filmstudios zu tun hat.



◀ **Der Hersteller NEC will noch 2005 erste HD DVD-Laufwerke für den PC auf den Markt bringen.**



▶ **Streit um das richtige Format: Phillips scheint sich für das von Sony entwickelte Blu Ray zu entscheiden.**



Diese ersten Screenshots von Call of Duty 2 zeigen, dass feinste Details im Sand dargestellt werden.



Hier wird gezeigt, dass Spuren in Sand und feine Sonnenreflektionen kein Problem mehr sein müssen.





Der Aufmarsch der Orks aus Die Zwei Türme. Oben in PAL-DVD, unten in HD-Version. Es lassen sich große Detailunterscheide erkennen.

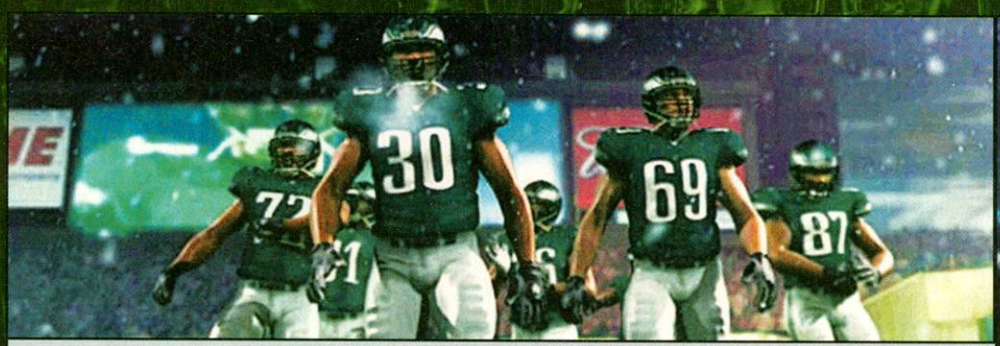
sich beim Preis dieser technischen Wunderwerke die Augen reiben: Bei Anfangspreisen von rund 7000 Euro geht's los.

Die Vorteile der Technik

Wo liegt nun genau der Vorteil dieser Technik? Vor allem in der Darstellung von feinsten Details. Selbst Laien werden auf den ersten Blick den Unterschied zwischen einem HDTV-Bild und einem PAL-Bild erkennen. Letzteres verschluckt viele Kleinigkeiten beim Betrachten eines bewegten Bildes. Ein Bild in einer Auflösung von 1920 x 1080 Bildpunkten ist hingegen unerbittlich. Es macht sozusagen Haare auf einem schwarzen Anzug sichtbar. Es entsteht ein regelrechter Live-Charakter des Bildes.

Wer einen PC besitzt, in dem eine Grafikkarte mit TV-Out steckt, kann selbst ein Experiment starten, das dieses Beispiel verdeutlichen soll. Per TV-Out verbindet ihr den PC mit eurem TV-Gerät. Stellt die Desktop-auflösung auf einen maximalen Wert und gebt das Bild nun auf dem TV aus. Ihr werdet sehen, wie viele auf dem Desktop sichtbare Details der Fernseher verschluckt.

Im Hinblick auf die nächste Xbox wird mathematisch Begabten auffallen, dass die genannten HD-Auflösungen reine 16:9-Formate sind. Wie nun die nächste Xbox mit herkömmlichen 4:3-TVs umgehen wird, ist noch etwas ungewiss. Wir vermuten unschöne schwarze Ränder, wie man sie schon heute beim Abspie-





Schon vor der offiziellen Präsentation der neuen Xbox zeigte EA erste Bilder von Madden NextGen. Dank einer sehr hohen Auflösung entsteht Photorealismus.



Eine Szene aus Der Herr der Ringe oben in PAL-DVD, unten in HD-Version auf gleicher TV-Größe.

HDTV – Was brauche ich für optimalen TV- und Spielegenuss?

Um beim Kauf vor Verwirrung zu bewahren, hat sich die europäische Industrievereinigung EICTA dazu aufgerafft, zukünftig Displays zu kennzeichnen, die in der Lage sind, echtes HDTV darzustellen. Dieses Logo ist auf allen TVs und Beamern angebracht, die folgende Kriterien erfüllen:

- Native Mindestauflösung mit 720 Bildzeilen
- Wiedergabe von HDTV Signalquellen über die Schnittstellen YUV (analog) sowie DVI oder HDMI (digital, mit HDCP-Kopierschutz)
- Die HDTV-tauglichen Video-Eingänge sind in der Lage, folgende Signale darzustellen:
- 720p: 1280 x 720 mit 50 Hz und 60 Hz (progressive)
- 1080i: 1920 x 1080 mit 50 Hz und 60 Hz (interlaced)

Diese Maßnahme war nötig, da manche Hersteller oft mit konkreten Angaben über die tatsächliche Auflösung des Displays hinter dem Berg blieben. Oftmals bekamen Kunden Geräte angedreht die eine tatsächliche Zeilenauflösung von gerade mal 480p aufwiesen und somit nicht mal PAL voll darstellen konnten.

HD ready

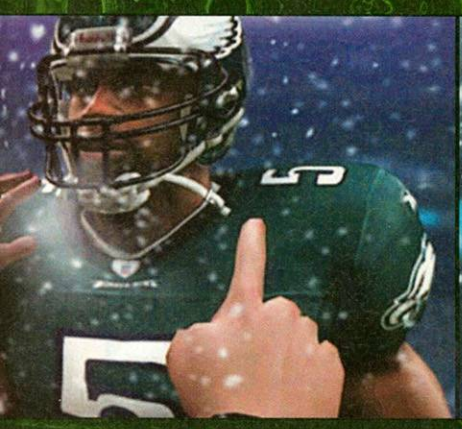
Dieses Logo muss auf dem Bildausgabegerät angebracht sein. Dann ist es zukunftssicher.

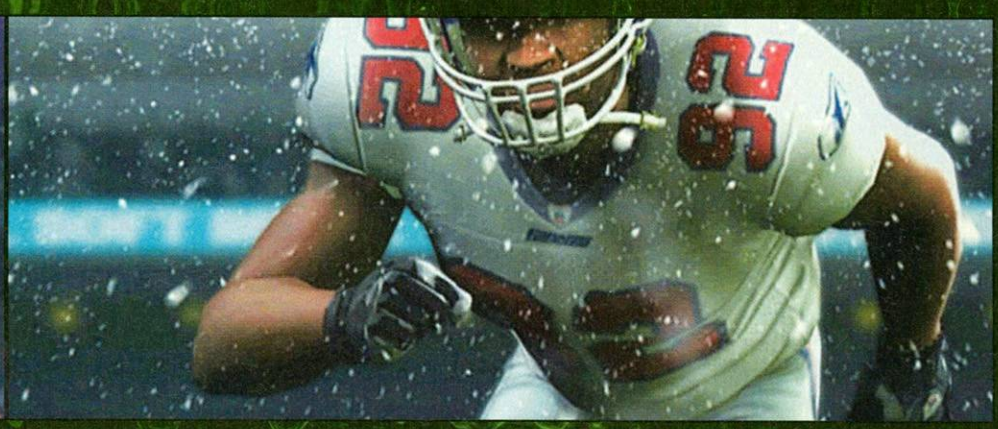
len von Film-DVDs auf 4:3-Geräten beobachten kann. Wer das Xbox-Bild dann dem 4:3-Gerät anpassen will, bekommt ein nach oben gestrecktes Bild und verliert links und rechts Bildinformationen. Spätestens hier raten wir Spielefans, beim nächsten TV-Kauf ein 16:9-Gerät zumindest in Betracht zu ziehen.

Die Konsoleros

Allerdings sollte man im Hinblick auf solche Monsterauflösungen auch auf dem Teppich bleiben. Wer einen aktuellen PC sein Eigen nennt und gelegentlich Games darauf spielt, dem wird auffallen, dass ab einer Auflösung von ca. 1280 x 720 Bildpunkten kaum noch einzelne Pixel zu erkennen sind. Bei einer höheren Auflösung von 1920 x 1080 ist für das menschliche Auge schließlich das Ende der Fahnenstange erreicht. Nur noch wenige Videophile werden dabei überhaupt Unterschiede erkennen können.

Für uns Konsoleros wird High-Def also eine merkliche Verbesserung der Bildqualität von Spielen bedeuten. Kombiniert mit der neusten Grafiktechnologie werden Treppenbildung, unschöne Ränder, grobe Grafiken oder eckige Köpfe der Vergangenheit angehören – vorausgesetzt, die Entwickler haben die Möglichkeit, diese Vorteile auch wirklich zu nutzen. ***(BS)***





FAR CRY
Instincts



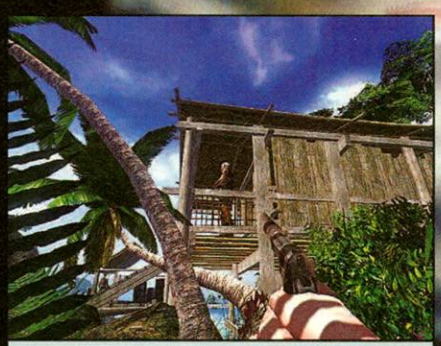
Das Wasser ist mit Environmental Mapping nur so zugepflastert. Es spiegelt unheimlich aufwändig.

Eine Optik wie aus dem Reisekatalog. Inkl. Bombenwetter!

Wer wagt, gewinnt. Einen international konkurrenzfähigen PC-Ego-Shooter zu programmieren, erfordert Können. Das Ganze dann noch in Deutschland zu machen, und dazu noch ohne Publisher, erfordert Mut. Die Jungs von Crytek aus dem idyllischen Coburg hatten beides. *Far Cry* avancierte schon vor dem Release zum Geheimtipp. Nicht zuletzt wegen der atemberaubenden Grafik. Das blieb auch Ubisoft nicht verborgen und binnen kurzer Zeit feierte man mit dem Ego-Shooter um den mürrischen Helden Jack Carver einen internationalen Erfolg. In Coburg bleibt man bescheiden und stellt sein Licht gern unter den Scheffel, doch das mittlerweile ein 80köpfiges Team im kanadischen Montreal an einer Umsetzung für die Xbox arbeitet, sehen die Crytekler sicher mit Genugtuung.

Neuorientierung

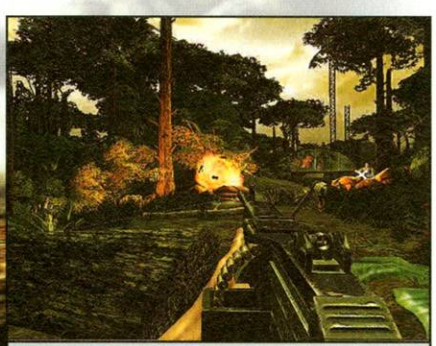
Anfangs war man sowohl bei Ubisoft, als auch in Spielerkreisen zuversichtlich: Die PC nahe Struktur der Xbox lässt sicher eine schnelle Portierung des Spiels zu. Ratzfatz auf die Hardware der Xbox gehackt. Denkste! Die 64 MB Speicher der Konsole stellten die Francokanadier vor ein Problem, dessen Lösung länger dauern sollte.



Gleich wird es "Bang" machen, und ein Söldner hat zum letzten Mal die Sonne gesehen.



Mit dem Scharfschützengewehr macht euch kein Feind so schnell was vor.



Die Söldner haben überall auf den Inseln Stellung bezogen. Es ist an euch, sie auszuräuchern.

Gelungener Mehrspielermodus

Klar, Ubi bietet zunächst mal Standardkost wie Deathmatch und Co., doch mit dem Predator-Modus beweist man neue Ideen. In diesem Szenario wird ein Spieler mit mutierten Überkräften von einem Team menschlicher Soldaten gejagt. Der Einzelkämpfer hat dabei bessere taktische Möglichkeiten und kann so hinterrücks die Verfolger einzeln ausschalten. Insgesamt werden ab Werk 15 Karten mitgeliefert. Für weiteren Mehrspielerspaß enthält das Spiel einen leistungsfähigen Editor, der kinderleicht zu bedienen ist. Wenn das Spiel im Handel liegt, soll es sogar spezielle Server geben, von denen die populärsten Karten auf die Xbox-Festplatte gezogen werden sollen.



So leicht soll's gehen: Nur wenige Schritte sollen nötig sein, um neuen Mehrspielerfreunden entgegenzutreten.

Die riesigen Außenareale des Spiels wollten partout nicht auf den für PC-Verhältnisse winzigen Speicher passen. Also musste das Spiel zerlegt werden und wo die fleißigen Programmierer schon dabei waren, spendierten sie dem Titel noch den Beinamen "Instincts". Grundlos passierte das nicht, denn *Far Cry* für die Xbox wird tatsächlich viel Neues beinhalten. Das Setting wurde von der PC-Fassung übernommen, die Storyentwicklung und das Gameplay hingegen leicht modifiziert.

Der Beginn des Abenteuers gestaltet sich inhaltsgleich der PC-Vorlage. Die Fotojournalistin Valerie Cortez heuert beim Titelhelden Jack Carver an, damit dieser die junge Frau durch die Idylle einer mikronesischen Inselkette schippert. Was die Dame dort wirklich sucht, ahnt Carver nicht. Erst als dessen Boot von einer schwer bewaffneten Söldnertruppe zerlegt wird, dämmert ihm der ganze Schlamassel. Mit letzter Kraft schwimmt Jack ans Ufer einer Insel und landet dabei auf dem Eiland des Dr. Krieger, der sich als so etwas wie die Kopie von Wells' Dr. Moreau sieht. Anders als in der PC-Version, in der Jack erst Menschen bekämpft und dann Monster, wird der Held recht früh im Spiel selbst von Kriegers Mutanten infiziert und erhält dadurch übernatürliche Fähigkeiten. Von nun an hat der Spieler die Wahl, ob er als mutierter Wüterich oder Mensch seine Gegnerschaft aufs Korn nehmen will. Wie im jüngst erschienenen *Area 51* haben beide Versionen Vor- und Nachteile. Ein mutierter Carver mäht mit seinen Tatzen ganze Gegnerhorden nieder oder sieht durch einen speziellen Blick interaktive Objekte, die sich farblich abheben. Der menschliche Carver kann weit entfernte Ziele genüsslich mit dem Scharfschützengewehr anvisieren.

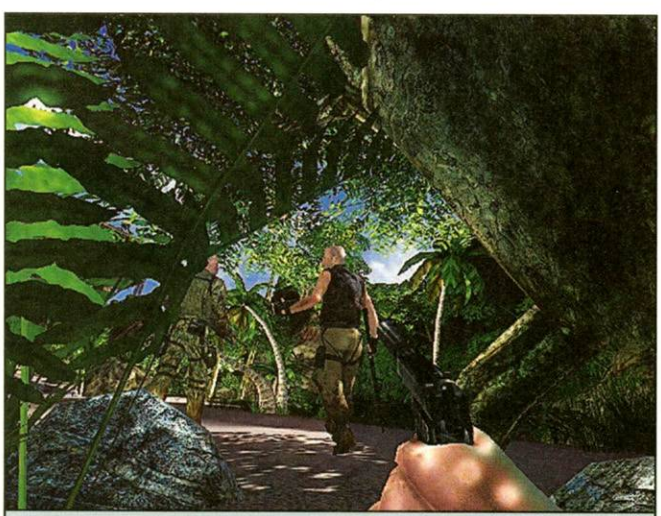
Als unantastbares Spielelement hat man bei Ubisoft die Levelfreiheit angesehen. Wir sagen "gut so", denn so dürft ihr euch in der Xbox-Version alternative Pfade wählen und euch entscheiden, ob ihr ein Söldner-Camp von links oder doch besser von rechts angreift. Die

Die Fahrzeuge

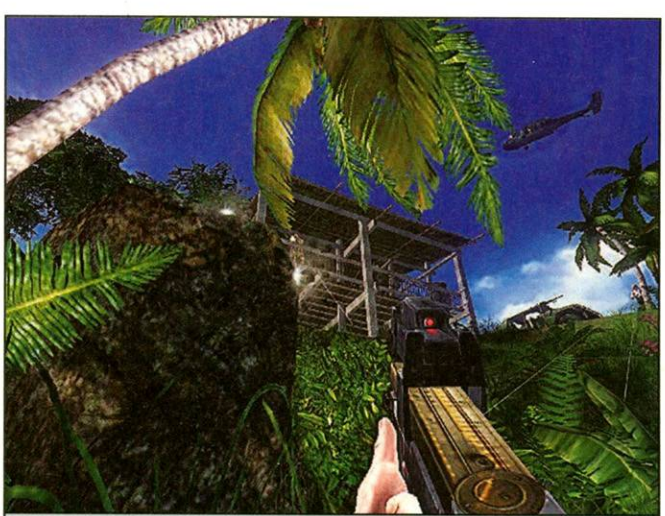
Im Spiel werdet ihr einige Fahrzeuge vorfinden, die ihr natürlich auch benutzen könnt. Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus werden die Vehikel aber aus der Ego-Perspektive gesteuert. Dabei könnt ihr simultan steuern und schießen. Hakeliges Gewackel wie bei *Halo* oder *Pariah* bleibt euch damit erspart.



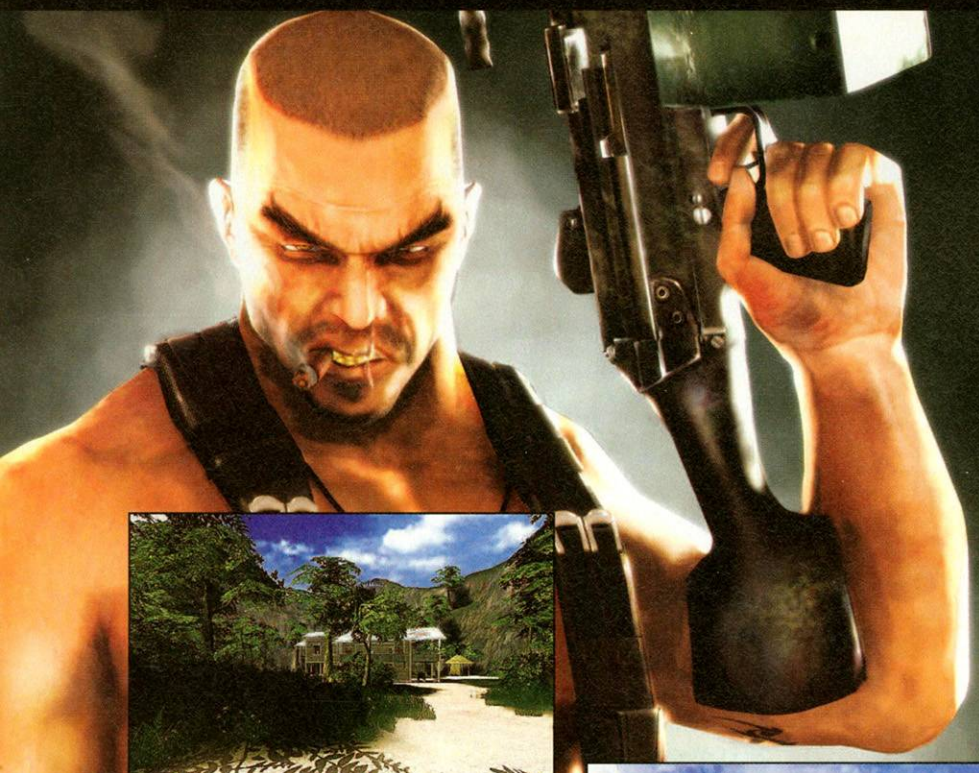
Der Traum eines jeden Urlaubers: Mit einem Jetski über die wogenden Wellen reiten.

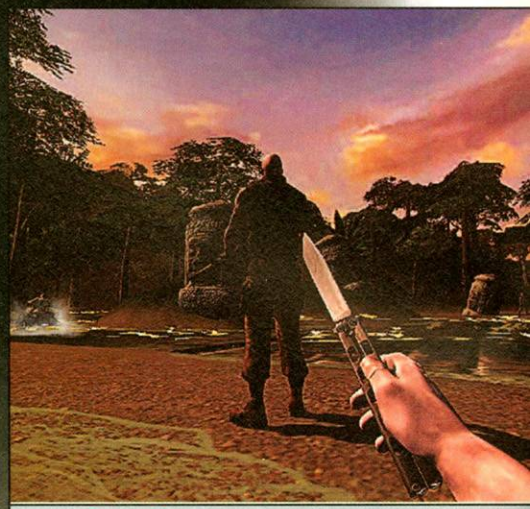


Man sollte auf Patrouille keine unaufmerksamen Schwätzchen halten. Carver ist in der Nähe.



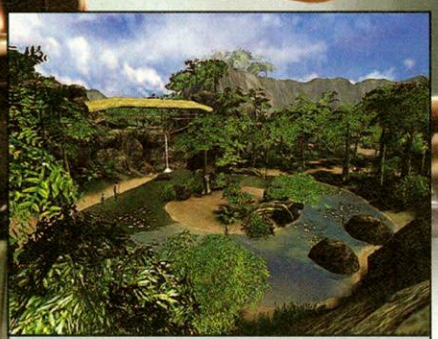
Vorsicht vor den Helikoptern. Die suchen nach euch und reagieren gar nicht freundlich!





Mit dem **Butterfly** in den Händen schleicht ihr durch ein Söldnercamp.

Statt Knarre und Messer möchte man manchmal lieber **Sonnenöl und Badehose** mitnehmen.



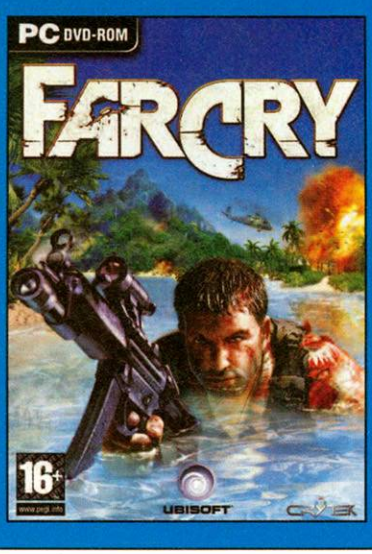
Kaum zu glauben, dass in **dieser Idylle** unglaubliche Experimente durchgeführt werden.



Luftansicht einer **MP-Karte**. Die beiden Lager mit ihren Brücken sind ideal für Capture the Flag.

Das PC-Vorbild

Mit *Far Cry* hat Crytek ein wirklich beeindruckendes Spiel geschaffen. Nicht zuletzt die Cry-Engine ließ selbst bekannte amerikanische Designer dem jungen deutschen Team Respekt zollen. In Deutschland kam das Spiel auch außerhalb der Spieleszene ins Gerede, als bekannt wurde, dass die abgeschossenen Gegner dank des "Rag Doll-Systems" realistisch durch die Gegend geworfen werden können. Um einer Indizierung vorzubeugen, kam *Far Cry* hierzulande entschärft in die Läden. In Coburg beschäftigt man bei Crytek mittlerweile mehr als 50 Mitarbeiter aus 16 Nationen. Leider ist derzeit kein neues Spiel geplant. Zumindest offiziell, denn ein Team mit einem solchen Potential wird Ubisoft sicher schön päppeln.



großen Areale sind auf der Xbox zerkleinert worden, doch durch eine spezielle Technik soll der Übergang kaum zu bemerken sein.

Clevere Inselaffen

Richtig unterhaltsam sind die Methoden, mit denen Jack Widersacher erledigen kann, ohne nur einen Schuss abzugeben. So kann er beispielsweise auf einer Anhöhe Baumstämme lostreten, die dann die Meute einfach platt walzen. Wer's noch fieser braucht, legt Claymore-Minen. Im Gegensatz zu anderen Spielen mit diesen kleinen Gimmicks, spannt der Held hier noch selbst die Drähte. Da macht die Sichtung des explosiven Resultats doppelt so viel Spaß!

Weitere, sinnvolle Neuerungen der Xbox-Version sind eine automatische Zielerfassung und eine Autoheilfunktion. Die sind auch dringend nötig, denn die KI von Kriegers Handlangern ist richtig clever. Damit verbunden ist eine Aktion, die man so auf noch keiner Konsole gesehen hat. Wenn etwa einige Granaten in der Gegend herumliegen, kann es passieren, dass Feinde euch diese vor der Nase wegschnappen. Wo die dann landen, dürfte klar sein.

Optisch wird *Far Cry Instincts* ganz klar der kommende Überflieger auf der Xbox. Die üppige Vegetation der Insel, der strahlend blaue Himmel und das wundervoll animierte Wasser könnten aus einem Reisekatalog stammen, wäre da nicht die erbarmungslose Action, die das Paradiesische stört. Buchbar wird die Reise übrigens frühestens ab September 2005. ***(BS)***

Vertrieb: ..... Ubisoft
Hersteller: ..... Ubisoft Montreal
Genre: ..... EGO
Erhältlich: ..... September 2005

Ersteindruck: Optisch unglaublich schönes Spiel mit neuen Ideen.

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

ICH WAR DORT.

DIE SCHLACHT UM STALINGRAD 19. AUGUST 1942

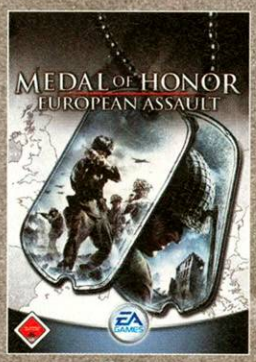
MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT™






DIE FEINDLICHE KRIEGSMASCHINERIE FEGT ERBARMUNGSLOS ÜBER DIE VERWÜSTETEN LANDSCHAFTEN EUROPAS HINWEG.

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



mohea.eagames.de

EINE ZEIT FÜR HELDEN. EINE ZEIT FÜR EHRE.

JOIN US AT GIC 18.-21.08.05 HALLE 3 | STAND 612

XBOX

PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE

EA GAMES

Challenge Everything™

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, the EA GAMES logo and Medal of Honor European Assault are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SNIPER ELITE

Berlin 1945



Die Briefings sind ebenfalls im "Feldeinsatz" Stil gehalten.



Bomberstaffeln, FLAK und Luftminen: Berlins letzte Tage brechen an.

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Und erschießt die beiden anderen.

Die Rauch geschwängerte Luft vibriert unter dem Einschlag von schweren 160mm Artilleriegeschossen. Nur ab und zu hebt sich der dicke, faserige Vorhang aus Pulverdampf um den Blick auf einen rumpelnden, russischen Nachschubkonvoi freizugeben. Vorsichtig krümmt ihr den Finger um den Abzug und sucht nach einem lohnenswerten Ziel. Da! Jemand hat vor dem Typen an der Spitze des Konvois salutiert. Böser Fehler…
Der Offizier fällt, in die Schulter getroffen, zu Boden. Panik bricht aus, Soldaten versuchen, ihrem Vorgesetzten zu helfen und sinken kurz darauf selbst neben ihm in den Staub. Als die gegnerischen Truppen eure Position erreichen, befindet ihr euch längst ganz woanders. Und sucht nach einem lohnenden Ziel…

Argusauge

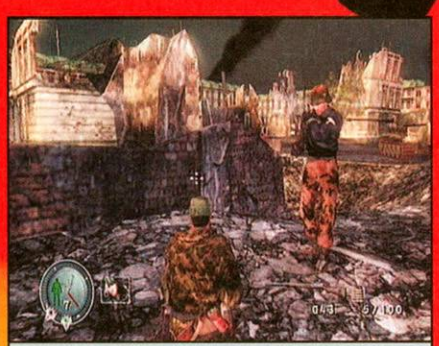
Oh, Innovation, oh mutiges Konzept: Ein Spiel, welches im zweiten Weltkrieg spielt! Das hatten wir ja noch nie! Neu ist lediglich die Wahl von Ort und Zeitpunkt: Anstatt an der Front Panzer in die Luft zu jagen oder irgendwelche ominösen Feldlager im Schleichgang zu sabotieren, befindet ihr euch in Berlin. Und zwar gegen Kriegsende. Der Russe kämpft sich immer weiter in Richtung Führerbunker vor, die letzten deutschen Truppen kämpfen mit dem Mut der Verzweiflung und ihr seid als amerikanischer Scharfschütze mitten drin. Moment. Ein Amerikaner? Was macht der denn da und dazu noch so alleine? Damit ihr nicht gleich beim ersten Feindkontakt über den Jordan geht, hat euch das Yankee-Oberkommando glücklicherweise mit einer deutschen



Wange zertrümmert, in der Schulter stecken geblieben: Solche Wunden sind Gift für die feindliche Moral.



Wenn ihr euer Messer zücken müsst, habt ihr eigentlich schon verloren.



Da ihr eine deutsche Uniform tragt, lässt euch die Wehrmacht in Ruhe.



Die verwischten Zeitlupenaufnahmen zeigen besonders schön die Panik eurer Opfer.

Uniform ausgestattet. Kleinere Scharmützel zwischen den Krauts und dem Ivan sind so relativ leicht zu überstehen; niemand achtet auf den einzelnen Soldaten, der irgendwo im Hintergrund in einer Häuserzeile verschwindet.

Das Spiel gestaltet sich auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade noch relativ einfach. Jeder eurer Schüsse trifft, euer Fadenkreuz verwackelt nicht und ihr habt die Kondition eines Übermenschen. Einen Grad weiter wird die Sache schon etwas kniffliger: Gravitation und Windgeschwindigkeit müssen in eure Schüsse mit einberechnet und eure Knarre dementsprechend umgestellt werden. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad werden auch noch Atmung, Herzschlag und Position miteinbezogen. Für extrem schwierige Schüsse könnt ihr dann auch die "Technik der leeren Lunge" anwenden.

Solltet ihr doch einmal daneben schießen, bemerkt ihr rasch, dass eure Gegner an ihrem virtuellen Leben hängen. Bei drei Durchgängen haben sich unsere Gegner jedes Mal anders verhalten. Beispiel: Ihr schießt einen Soldaten nieder und schaut, wie sich eure Feinde verhalten. Beim ersten Mal schwärmen die Jungs augenblicklich zur Seite aus und versuchen euch einzukreisen. Beim zweiten Mal nimmt euch ein Soldat mit einer Maschinenpistole unter Deckungsfeuer und ermöglicht so seinen Kollegen, ihren verwundeten Freund in Sicherheit zu bringen. Beim dritten Mal fängt einer der Typen an auszuflippen und ballert einfach drauf los. Panik breitet sich aus und ihr habt leichtes Spiel. Generell gibt es nur wenig gescriptete Sequenzen; eure Feinde "streunen" eher durch die Straßen der Stadt, als dass sie statisch an einem Punkt darauf warten, eine Kugel zwischen die arischen Augenbrauen zu bekommen.



Der deutsche Widerstand ist nicht sehr zahlreich, dafür aber sehr entschlossen.

Sightseeing

Apropos Stadt: Berlin wird hier tatsächlich so wiedergegeben, wie es damals wohl ausgesehen haben muss. Alte Fotos, Augenzeugenberichte und Filme haben den Jungs von Rebellion das nötige Material geliefert um euch eine glaubhafte Kriegsende-Stimmung zu vermitteln: Alles wirkt irgendwie gebraucht und staubig, ihr könnt eure Opfer durchsuchen, eure Schüsse durch das Donnern von Artilleriebeschuss tarnen und Körper an andere Orte schleifen. Potential ist da. Hoffen wir, dass daraus auch ein feines Spiel gebastelt wird! ***(CS)***

"Achtung, Herr Leutnant!"

Eines der markigsten Features ist die Möglichkeit, sich ein paar handverlesene Opfer rauszusuchen, die dann für besonders viel Aufregung unter euren Feinden sorgen. Immer wieder beliebt: Schauen, wer vergessen hat, seine Offiziersstreifen abzunehmen. Manchmal vergessen Soldaten auch ihre Ausbildung und salutieren vor den unglücklichen Offiziersgraden, die damit leichte Beute für euch sind. Wer ganz fies sein will, macht folgendes: Soldat anschießen, in die Mitte eines großen, offenen Feldes schleppen und seine Kumpel zersieben, während sie versuchen ihm zu helfen. *Harhar!*



Diese arme Sau ist noch nicht tot. Im Gegenteil, sie schreit noch schön um Hilfe ...



...die wir natürlich nicht gewähren. Kein Feind wird sich mehr auf diesen Platz trauen.

Vertrieb: ..... Flashpoint
Hersteller: ..... Rebellion
Genre: ..... EGO
Erhältlich: Q4/2005

Ersteindruck: WWII Shooter mit unverbrauchter Thematik und viel Spannung.

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

AMERICA'S ARMY

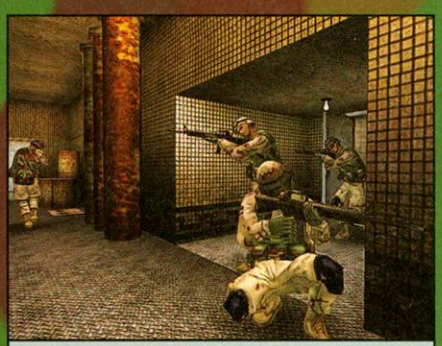
Rise of a Soldier

Auf dem PC bereits eingeschlagen wie eine Bombe, nun steht die Xbox unter Feuer!

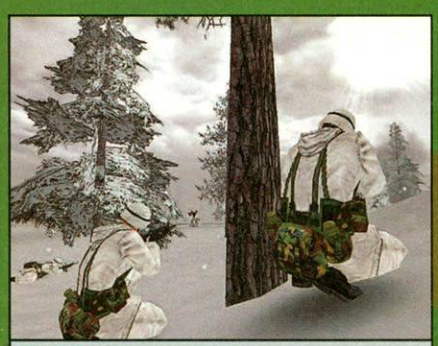
Eventuell werdet ihr euch noch erinnern, falls ihr auch im PC-Bereich gerne mal einen gepflegten Frag hinlegt: Vor beinahe drei Jahren ging *America's Army* durch die Gaming-News: Ein Online-Shooter mit Schwerpunkt taktisches Gameplay, entwickelt von den Streitkräften der USA und in den Vereinigten Staaten tatsächlich als Rekrutierungswerkzeug für interessierte Jungamerikaner eingesetzt. Das Ganze dann auch noch kostenlos für alle Gamer. Wooboy! Nun bastelt Ubisoft zusammen mit Secret Level an einer Konsolenumsetzung. Neben dem Pflicht-Onlinemodus gibt es diesmal auch Frischfleisch für Einzelspieler. In 35 Missionen könnt ihr auf technisch höchstem, ja beinahe schon echtem Simulationsniveau euren jungen Private zu höchsten Kommandanten-Ehren führen! Wer die PC-Gefechte mochte, wird sich hier sofort wohl fühlen.

Feuer-Team

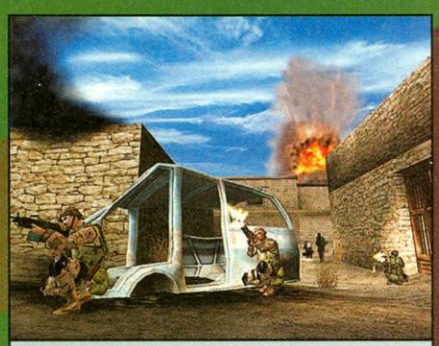
Doch nicht nur für einsame Wölfe bietet *America's Army* Spaß am Controller. Der Online-Multiplayer-Modus hat uns, das geben wir offen zu, schon fast süchtig gemacht. Zunächst mal müsst ihr euch für euren Kampfeinsatz im Xbox Live-Territorium einen eigenen Charakter erstellen. Euer Offline-Soldat hat hierauf keinen Einfluss, der Internet-Recke muss komplett neu gestaltet werden. Eine gute



Wildes Geballere sucht man vergebens: America's Army setzt auf das Überleben aller Teammitglieder.



Stealth. Vor allem im Multiplayer ein entscheidender Faktor.

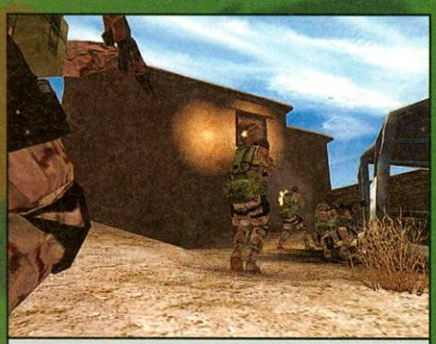


Wenn die Deckung nicht reicht, könnt ihr euch mit Erfahrungspunkten zum Sani ausbilden.



Für Scharfschützengewehre gilt es zunächst, das Sniper-Training zu absolvieren.

Entscheidung, denn die Multiplayer-Version präsentiert sich als enorm gut ausgebauter Taktik-Shooter mit Schwerpunkt auf präzise durchgeplantem Teamplay. Genau wie auch im Solospiel, beginnt eure Karriere hier als 08/15-Frischling, der gerade mal weiß, wo bei seinem Feldgewehr das gefährliche Ende sitzt. Doch mit jedem Sieg, den ihr in dem guten Dutzend an enorm intelligent gestalteten Levels einfahrt, erhaltet ihr mehr Ausbildungspunkte. Diese lassen sich einsetzen, um neue Soldatentypen freizuschalten. Brandgefährliche Sniper, Scouts, die Gegner und deren Stellungen auf der taktischen Karte markieren oder z.B. auch Fireteam-Sergeants, die per Funk ein Gebiet zum Artilleriebeschuss freigeben können. Klare Sache: Fans von gepflegten, abwechslungsreichen Strategie-Shootern auf hohem Niveau dürfen schon mal den Tarnanzug ausmotten! ***(BK)***



In den ersten Missionen müsst ihr bei der Feuerschutztruppe euren Wert unter Beweis stellen.



Auch Veteranen vom PC-Gefilde bietet die Xbox-Variante etliche neue Herausforderungen.

Links, zwo, drei, vier!

Maul zu und aufgemerkt! Anbei aus aktuellem Anlass ein kurzer Überblick quer durch die Struktur der US-Streitkräfte. Als da wären:

United States Army:
Das Heer. 1775 im Zuge der amerikanischen Unabhängigkeitskriege gegründet, besteht die reine Landkampftruppe aus dem aktiven Heer, den Reservisten sowie der Nationalgarde. Seit dem ersten Weltkrieg war die US-Army bei jedem einzelnen Krieg mit US-Beteiligung dabei. Übrigens: Der europäische Hauptstützpunkt der US-Army befindet sich in Heidelberg.

United States Air Force:
Mit 375.000 Soldaten und knapp über 4.200 Flugzeugen ausgerüstet, stellt die US-Air Force die Luftstreitkräfte der vereinigten Staaten. Offiziell gegründet wurde die Mannschaft am 01.08.1907, kurz darauf investierte man erste Forschungen in Kampfflieger. Zuvor bestand die US-Air Force nämlich lediglich aus einem knappen Dutzend Fesselballons... jeder fängt halt mal bescheiden an.

United States Navy:
Die allgemeinen Marinestreitkräfte. 600.000 Mann verteilen sich auf etwa 300 Schiffe, die mit Abstand durchschlagskräftigste Seemacht weltweit. Basierend auf der Continental Navy von 1775 kam die US-Navy erst 1797 so richtig in die Gänge, als die ersten drei Fregatten der US-Geschichte in den amerikanischen Dienst gestellt wurden: Die USS United States, die USS Constitution und die USS Constellation.

United States Marine Corps:
Offiziell den Marine-Streitkräften untergeordnet, tatsächlich aber als eigenständige Kampftruppe inklusive Land- und Luftkriegsmaschinerie unterwegs, gelten die Marines als die Elite der US-Streitkräfte. Eigentlich etwa 180.000 Mann stark machen vor allem die sieben Marine Expeditionary Units mit ihren jeweils 2.200 Mann von sich reden. Sie sind die schnellen Einsatztruppen der Marines, die speziell zu Kämpfen in Krisengebieten gedacht sind.

United States Coast Guard:
Die Küstenwache der USA. Eigentlich dem Transportministerium unterstellt und für Zoll, Schmuggler- und Piratenbekämpfung sowie Seerettung zuständig, hat die US-Küstenwache allerdings auch in den beiden Weltkriegen, dem Koreakrieg sowie dem Vietnamkrieg mitgekämpft.



Vertrieb: ..... Ubisoft
Hersteller: ..... Secret Level
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q3/2005

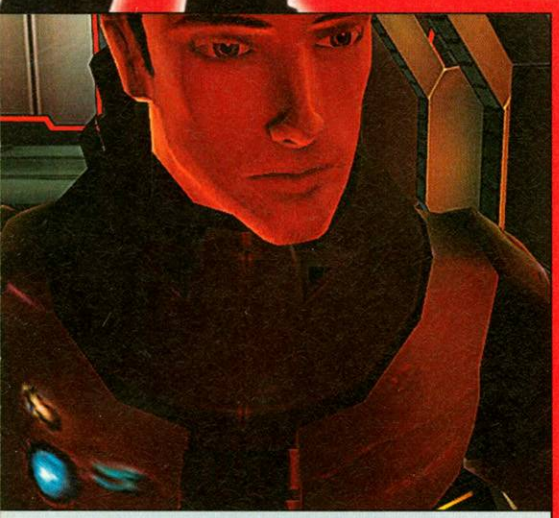
Ersteindruck: Eins-zwei-im-Chor-ich-lieb-das-Marine-Corps!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

ADVENT RISING



Zugegeben, die menschlichen Modelle im Spiel brauchen noch einen Feinschliff.

Die Menschheit als Messias des Universums – das passt E.T. gar nicht!

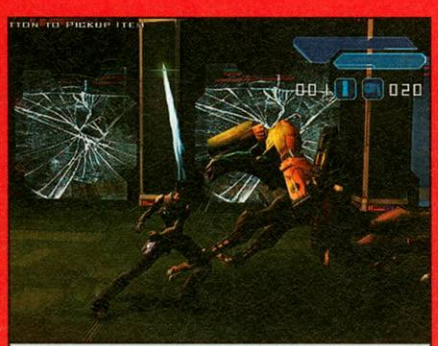
Wir befinden uns irgendwo in einer weit entfernten Zukunft. Das Universum brodelt gewaltig. Kein Wunder. Etliche außerirdische Spezies wissen mittlerweile voneinander. Und obwohl eigentlich Lichtjahre zwischen den einzelnen Rassen liegen, traut man sich gegenseitig nicht über den Weg. Doch noch gehen sich die Aliens nicht gegenseitig an die Gurgel. Der Grund: Eine uralte Prophezeiung. Sie spricht davon, dass ein legendäres Volk das Universum und seine Einwohner einen und zu Weisheit und Frieden führen soll. Menschen, so heißen die mysteriösen Mitglieder dieser geheimnisvollen Rasse von Befreiern und Glücksboten. Und natürlich ist das intergalaktische Geschrei groß, als dann diese legendäre Spezies tatsächlich entdeckt wird! Doch was soll man nun mit ihnen anfangen?

Tick, tick, tick tick...

Dumm auch, dass die Menschen von all ihrem Legendentum selbst nichts wissen. Insofern guckt der gemeine Homo Sapiens recht dämlich aus der Wäsche, als urplötzlich die halbe Raumkreuzer-Armada jedes zweiten Alienvolkes vor dem blauen Planeten einen Parkstop einlegt und E.T. und Co. gepflegt "Hallo" sagen. Immerhin



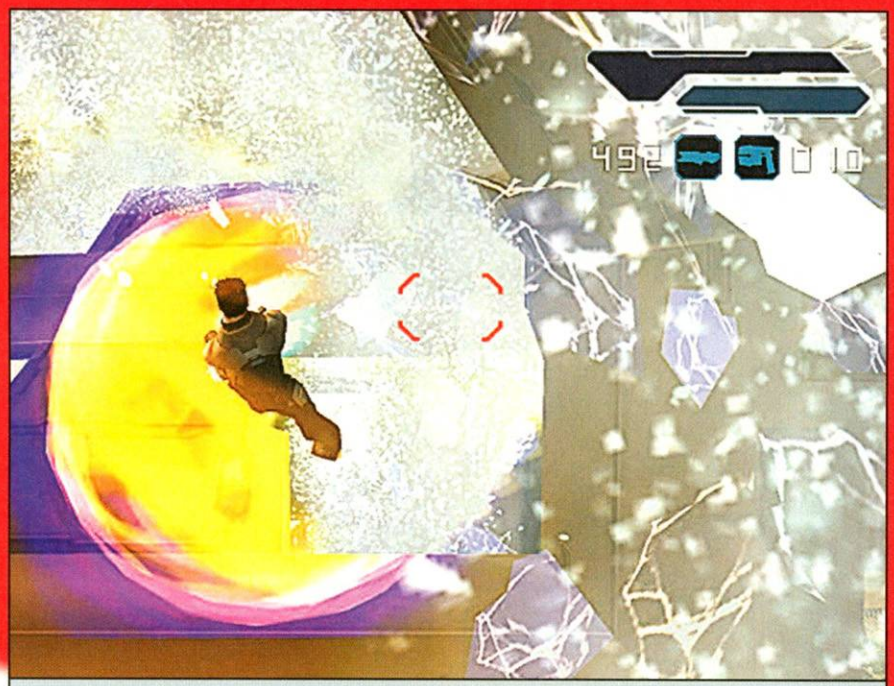
Stampft das Mords-Alien auf dem Boden auf, fliegt Wasser aus den Pfützen durch die Luft.



Advent ist von Anfang an als Dreiteiler geplant, Rising ist der erste Teil.



Nix für Sissis. Die Streitkräfte der Sucher gehören zur absoluten Alien-Kampfelite.



Telekinetische Kräfte ermöglichen Gideon spektakuläre Kampfmanöver!

wird den Erdlingen nun klar, warum in der letzten Zeit ihre Deep Space-Kolonien immer häufiger das Ziel von mysteriösen Angriffen wurden. Offenbar handelt es sich bei diesen Vernichtungsfeldzügen um Angriffe der "Sucher", einer intergalaktischen Sekte von Aliens, die in den Prophezeiungen über die Ankunft der Menschheit das Ende ihres gewohnten Lebens sieht. Für sie ist klar: Der Homo Sapiens gehört ausgerottet! Ihr seht schon, die Storyline aus der Feder des berühmten SciFi-Autors Orson Scott Card steht im Zentrum des Spiels. Sie soll euch so intensiv das Gefühl geben, der Held in einem seiner Romane zu sein, dass ein Spiel alleine dazu gar nicht ausreicht. Das *Advent*-Opus ist bereits jetzt als Trilogie geplant.

Verwirrter Held

inem Menschen allerdings bleibt die allgemeine Verwirrung erspart. Gideon Wyeth, seines Zeichens Kampfflieger bei den Erdstreitkräften, kommen diese seltsamen Geschehnisse bekannt vor. Um seine Verwirrung perfekt zu machen erkennt der junge Pilot außerdem, dass seltsame Kräfte in ihm erwachen. Sein Körper wird immer kräftiger und beweglicher. Die Zeit um ihn herum scheint sich zu verlangsamen, wenn er es sich wünscht. Feste, massive Gegenstände beginnen zu vibrieren, wenn er sich nur auf sie konzentriert. Immer mehr wird Gideon klar, dass nur er die Menschheit vor ihrer Ausrottung in einem gigantischen Krieg der Alienstreitkräfte bewahren kann.

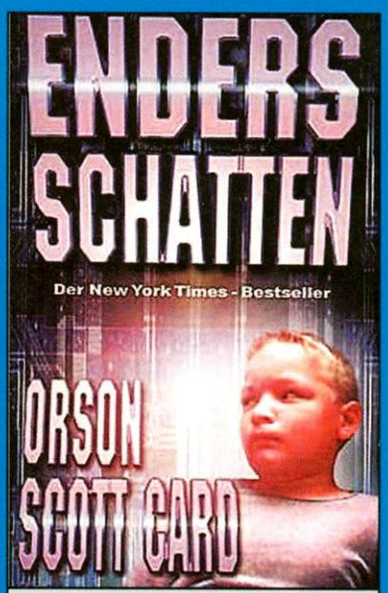
Und hier beginnt die Action! Freilich ist Gideon alles andere als wehrlos. Ein gewaltiges Arsenal von der Strahlenpistole bis hin zum schweren Raketenwerfer steht euch ebenso zur Verfügung wie die langsam erwachenden Telekinesekräfte des jungen Piloten. Alle Fähigkeiten Gideons erhöhen sich mit seiner Erfahrung. Benutzt ihr z.B. den Raketenwerfer häufig, wird der Held des Spiels bald einen alternativen Feuermodus für die hochexplosive Waffe entdecken können. Auch seine halbmagischen Talente werden durch häufige Anwendung immer mächtiger und kosten ihn weniger Konzentration. Gegen Ende des Spiels ist Gideon mit Kräften ausgestattet, die einen halben Planeten zum Beben bringen könnten! Doch das ist auch nötig, denn... die Sucher haben ein neues Angriffsziel gefunden: Gideon selbst... wir sind echt gespannt! ***(BK)***



Alle Waffen und alle Telekinesekräfte über einen erlernbaren sekundären Feuermodus.

Der Autor: Orson Scott Card

Für einen storyintensiven Dreiteiler wie die *Advent*-Trilogie braucht man natürlich einen sehr fähigen Drehbuchschreiber. Publisher Majesco fand den im Schriftsteller Orson Scott Card. Der US-Amerikaner ist nicht nur ein bekannter SciFi-Autor mit mehreren Dutzend veröffentlichten Büchern, sondern auch noch als Literaturprofessor an der Southern Virginia University unterwegs. Auch in unseren Breitengraden wurden die Werke von Orson Scott Card veröffentlicht. Unter anderem könnt ihr euch in "Ender's Game" oder in seinem neusten Buch "Enders Schatten", das Anfang Februar erschienen ist, selbst vom Stil des Autos überzeugen.



Noch frisch beim Bücherdealer: Enders Schatten. Das Buch soll sogar verfilmt werden.

Vertrieb: ..... Majesco
Hersteller: ..... GlyphX Inc.
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q3/2005

Ersteindruck: Intensives SciFi-Opus, das als ganz großes Kino enden könnte!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

187
Ride or Die

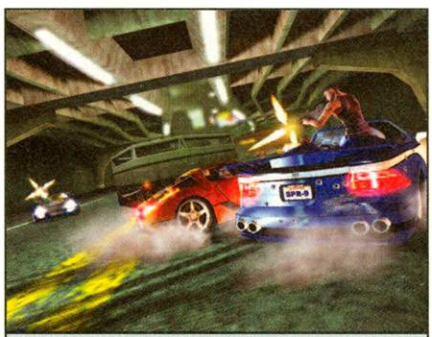
Nitro im Tank kann Autos auch sprengen!

An alle, die schon einmal *Need for Speed: Underground 2* oder *Street Racing Syndicate* gespielt haben: Hattet ihr nicht auch ab und an Lust, eurem Gegnern zu zeigen, was ihr von den pausenlosen Überholmanövern haltet? Hattet ihr nicht auch manchmal den Drang, eure hoffnungslos unterlegenen Gegner mit einer saftigen Explosion von der Piste zu pusten? Wenn die NuMetal oder HipHop Mucke aus den Lautsprechern donnert, die Action fett und das Adrenalin am Toben ist, dann wünscht man sich nichts sehnlicher als eine großkalibrige Waffe und ein wenig hirnlose Action. Freunde der explosiven Unterhaltung: Wir wurden erhört!

BÄNG-BOOM-BÄNG

Im Grunde habt ihr hier die Hardcore-Version diverser Streetracer vor euch liegen. Eure Karre wird immer noch bis zur Kimme mit technischem Klimbim und Neonlichtern aufgemotzt, bekommt aber dazu noch eine ganz spezielle Neuerung verpasst: Ein schießwütiger Homie hat es sich auf eurem Beifahrersitz bequem gemacht und sorgt nun dafür, dass euch auf den Stadtkursen und auf den Highways nicht langweilig wird. Im Gegenteil: Jedes der teilnehmenden Fahrzeuge verfügt über einen "Gunner", der während der Rennen mit dem rechten C-Stick gesteuert wird. Drückt einfach in eine irgendeine Richtung und euer Beifahrer ballert los. Den Wagen bedient ihr mit dem linken C-Stick, was sich in der Praxis erstaunlich gut macht. Im Zweispieler-Modus übernimmt ein Spieler den Fahrer, der andere den Gunner. Klasse Idee!

Während der Rennen dürft ihr diverse Pick Ups aufnehmen, die euch im Regelfall eine neue Waffe verschaffen. Wer sich also mit seinen zwei Pistolen etwas veralbert vorkommt, fährt einfach über ein Sturmgewehr und drückt fortan den Abzug durch. Sehr fein sind auch die Nahkampfwaffen geraten: Es gibt Weniges, das so befriedigend ist, wie ein Auto in voller Fahrt mit einem Baseballschläger zu demolieren. Interessant wird sein, wie gut sich die komplexe Story (aufstrebender Jungverbrecher im Karrieredickicht) in das viel versprechende Gameplay integriert. ***(CS)***



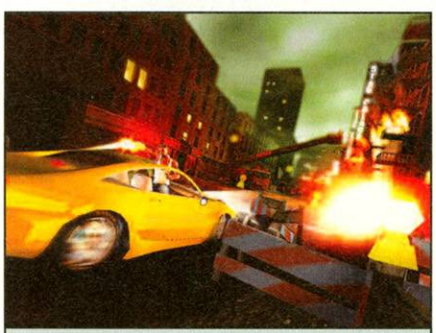
Wieso Richtung? Zielgerade? Egal! Will ballern! Muss zersieben!



***BOOM!* Da hat es wohl jemanden gerissen. Einer weniger!**



Auch die noblen Vororte werden nicht von den rasenden Berserkern verschont. Da hilft auch kein Leben in der "Gated Community".



Was interessiert uns der Brand im Hintergrund? Wir wollen ballern und brettern.

Vertrieb: ..... Ubisoft
Hersteller: ..... Ubisoft
Genre: ..... RSP
Erhältlich: ..... Juli 2005

Ersteindruck: Extreme Explosionen und gruselige Geschwindigkeit. Klasse!

Fertig: start — release

Tendenz:

0% — 100%

"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

©2004 Midway Home Entertainment Inc. Unreal Championship 2 © 2004 Epic Games, Inc. MIDWAY and the Midway logo are registered trademarks of 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 do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. 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, Leuchtenbergring 20, 81677 München.

www.unrealchampionship2.com

Nur für XBOX



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 LIVE EPIC GAMES

Unreal CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT

HALF-LIFE 2

Entgegen allen Erwartungen soll *Half-Life 2* wohl doch noch für die jetzige Xbox kommen. Gabe Newell von Valve hat derweil ein paar Infos durchsickern lassen: Im Vergleich zur PC-Version wurde das Beleuchtungsmodel überarbeitet, um die Xbox-Fassung realistischer aussehen zu lassen. Die Steuerung wurde für das Joypad optimiert und mit einer Zielautomatik ausgestattet. Probleme gibt es noch mit der Steuerung der Fahrzeuge, daran wird noch gewerkelt. Dank neuartiger Streaming-Technik wird es an denselben Stellen Ladepausen geben wie am PC. Neben der geringeren Auflösung muss man bei der Texturqualität Einbußen in Kauf nehmen: Die PC-Version braucht schon mindestens 512 MB, da kommen die 64 MB der Xbox natürlich nicht mit. Die *Half-Life 2*-Engine wird auf der Xbox von anderen Entwicklern lizenziert und in ihren eigenen Spielen verwendet werden können. Ein Mehrspieler-Modus via Xbox Live steht nicht auf dem Plan, Download-Inhalte (neue Level o.ä.) sind zwar theoretisch möglich, aber noch unbestätigt. ***(SRÖ)***





Vertrieb: ..... Vivendi
Hersteller: ..... Valve
Genre: ..... EGO
Erhältlich: Q3/2005

Tendenz:

0% 100%

BURNOUT: Revenge

Wirklich überraschend ist es ja nicht, dass *Burnout 3: Takedown* einen Nachfolger bekommt. Allerdings soll der vierte Teil eine etwas andere Richtung einschlagen. Zunächst einmal optisch: Wo *Takedown* ein kunterbunter Arcade-Racer war, soll *Revenge* mit weniger grellen Farben einen realistischeren Look bekommen. Zu diesem Zweck reist das Team von Criterion zu den jeweiligen Wunsch-Locations und macht Fotos vor Ort, um die Strecken authentisch nachzubilden. Die Rennen finden in acht Städten in Europa, USA und Asien statt, bislang sind Rom, Detroit, Hong Kong und Tokio bestätigt. Der Action-Anteil soll noch größer werden: Das Team will mehr Explosionen, mehr Sprünge, mehr Verkehr, mehr aggressives Fahren, mehr Kämpfe. Die Strecken werden enger konstruiert und mit mehr Hindernissen ausgestattet, damit die Gefahr eines Crashs größer wird. Chefdesigner Alex Ward vergleicht die Entwicklung von *Burnout* mit den Star Wars-Filmen: "Wenn *Burnout 3* 'Das Imperium schlägt zurück' war, dann ist *Burnout 4* 'Die Rückkehr der Jedi-Ritter'." ***(SRÖ)***





Vertrieb: ..... EA
Hersteller: ..... Criterion
Genre: ..... RSP
Erhältlich: 2005

Tendenz:

0% 100%

SHADOW THE HEDGEHOG

Sonic darf pausieren, jetzt kriegt sein Gegenspieler Shadow mal ein eigenes Spiel. Und der haut auch gleich mit 30 Waffen mächtig auf den Putz, von Plasmagewehren bis zu Laserschwertern. Unbewaffnet setzt sich Shadow durch die üblichen Faustschläge oder Sprungattacken zur Wehr. Ansonsten geht es natürlich wieder mit Überschallgeschwindigkeit durch achterbahnartige Levelkonstruktionen mit Loopings, Korkenziehern und noch mehr abgefahrenem Zeug. Storymäßig wird wohl ein bisschen Licht in den mysteriösen Charakter gebracht: Shadow tauchte ja erstmals 2001 in *Sonic Advventure 2* (Dreamcast) auf und zeigte schon Ansätze, dass er nicht unbedingt ein Bösewicht aus vollem Herzen ist. Im kommenden Spiel könnt ihr sowohl als Fiesling als auch als Held agieren, dementsprechende Handlungsstränge spielen und verschiedene Spielenden erreichen. Eure Entscheidungen wirken sich nicht nur auf den Handlungsverlauf aus, sondern auch auf eure Kampftechniken und Gegner. Da spielt wieder dieses "Chose your Destiny"-Ding mit, das ja grad in mehreren Spielen durchgezogen wird. ***(SRÖ)***





Vertrieb: ..... Sega
Hersteller: ..... Sega
Genre: ..... JNR
Erhältlich: Q4/2005

Tendenz:

0% 100%

CONFLICT: Global Terror

Nach *Desert Storm* und *Vietnam* ist nun die ganze Welt dran. Der Gegner ist allerdings nicht, wie man vielleicht erwarten könnte, eine Gruppe religiöser Fundamentalisten, sondern mal wieder "Zee Germans" – ein Haufen Neo-Nazis mit Drang zur Weltherrschaft. Der Vorteil ist, dass der Terror eben auf der ganzen Welt bekämpft wird und nicht nur an einem Schauplatz (wie eben Wüste oder Dschungel). In diesem Zusammenhang wurde die Grafikengine von Grund auf neu programmiert, wodurch das Spiel nun deutlich besser aussieht (wobei der grafische Fortschritt auf der Xbox jetzt nicht so drastisch ist wie auf der PS2). Den Gegnern wird eine größere Portion Intelligenz spendiert, den eigenen Mannen mehr Bewegungsfreiheit. Die Steuerung wird durch ergänzende Bildschirmanzeigen etwas für Einsteiger vereinfacht, Fortgeschrittene können diese Anzeigen deaktivieren. Und die gute Nachricht für alle Online-Freunde: *Conflict: Global Terror* wird sowohl auf Xbox als auch auf PS2 online spielbar sein. Details folgen später. ***(SRÖ)***





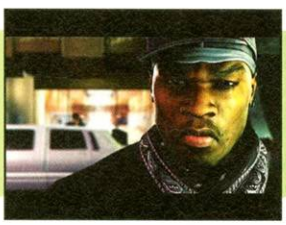
Vertrieb: ..... Ubisoft
Hersteller: ..... Pivotal Games
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q4/2005

Tendenz:

0% 100%

50 CENT: Bulletproof

Als Rapper benötigt man ein entsprechendes Image. G-Unit-Macker 50 Cent scheint dabei die Weiterentwicklung des erschossenen Tupac zu sein, denn Curtis Jackson (wie 50 Cent mit bürgerlichem Namen heißt) wurde etliche Male angeschossen, hat aber alles wie durch ein Wunder überlebt. Na, der würde sich in Filmen wie *Snatch* zwischen "Bullet Tooth Tony" (fängt Kugeln mit den Zähnen auf) und "Boris, die wandelnde Zielscheibe" (weil alle Kugeln am ihm vorbeirauschen) sicher auch gut machen. Seine enorme Popularität beschert ihm nun auch ein Videospiel. *Bulletproof* soll eine Fantasieversion von Jacksons Leben sein. Im Spiel wird er nicht gerade zimperlich in New Yorks Unterwelt aufräumen. Früher zwar selbst Drogendealer gewesen, will der Rapper nun einen guten Typ mit bedrohlicher Miene abgeben. Auf der E3 soll das Spiel erstmals öffentlich gezeigt werden. Wir prophezeien schon jetzt einen enormen Erfolg. Die Zielgruppe ist für dieses Spiel mit seinem beliebten Werbeträger geradezu ideal. ***(BS)***





Vertrieb: ..... Vivendi
Hersteller: ..... n.n.b.
Genre: ..... ACT
Erhältlich: 2005

Tendenz:

0% 100%

SCARFACE

Und noch ein Gangsterspiel möchte auf den *GTA*-Zug aufspringen. Diesmal dient die gleichnamige und schonungslose Filmvorlage mit Al Palcino in der Hauptrolle als Inspiration. Das Drehbuch schreibt übrigens David McKenna, der schon für Werke wie *American History X* verantwortlich war. Im Spiel streift ihr euch den Nadelstreifenanzug von Tony Montana über und seit fortan einer der durchtriebensten und erfolgreichsten Gauner Hollywoods. Als einfacher Laufbursche und Kleindealer angefangen, steigt ihr die kriminelle Karriereleiter empor und werdet irgendwann selbst ein mächtiger Drogen-Mogul. Das Spiel bringt euch noch an Orte wie Miami, die Florida Keys und die Bahamas. Montana muss dort Informationen sammeln, Geschäfte abwickeln, Konterbande schmuggeln und feindlichen Familien sowie der Drogenfahndung aus dem Weg gehen, um sein Imperium aufzubauen. Zeitlich dem Film entsprechend in den 80ern angesiedelt, ist eine optische Ähnlichkeit zu *GTA: Vice City* nicht überraschend. Ein Spiel nach bewährtem Rezept und ganz nach unserem Geschmack. ***(BS)***





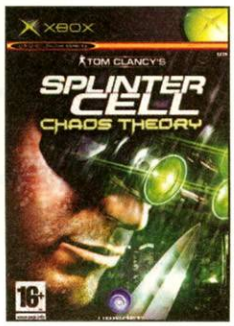
Vertrieb: ..... Vivendi
Hersteller: ..... Radical Games
Genre: ..... ACT
Erhältlich: Q3/2005

Tendenz:

0% 100%

CHARTS

- neu
- rauf
- runter
- gleich



Ehre, wem Ehre gebührt: Ubis Topspiel hat sich an der Spitze der Charts festgebissen. Dicht gefolgt von Microsofts Systemseller *Halo 2*. Da haben es *Bard's Tale* und *Republic Commando* als Neueinsteiger sehr schwer. Zumal Molyneuxs' *Fable* auf dem dritten Platz Wurzeln geschlagen hat.

Xbox

	Diese Ausgabe	Letzte Ausgabe	Titel	Vertrieb	Wertung
●	1	-	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	96%
▲	2	4	Halo 2	Microsoft	94%
◆	3	3	Fable	Microsoft	90%
●	4	-	The Bard's Tale	Ubisoft	81%
●	5	-	Star Wars: Republic Commando	Activison	85%
▼	6	1	Star Wars: K.O.T.O.R 2 – Sith Lords	Activison	90%
●	7	-	Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	88%
▲	8	10	FIFA Football 2005	EA	84%
▲	9	12	DTM Race Driver 2	Codemasters	92%
▼	10	6	Ghost Recon 2	Ubisoft	83%
▼	11	16	Need for Speed Underground 2	EA	90%
▲	12	13	Star Wars: Battlefront	Activision	88%
▼	13	11	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	95%
▼	14	2	Dead or Alive Ultimate: Live	Microsoft	91%
●	15	-	NBA Street V3	EA	88%
●	16	-	Morrowind Game of the Year Ed.	Ubisoft	88%
◆	17	17	Conflict Vietnam	Ubisoft	80%
●	18	-	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	93%
▼	19	14	Mech Assault 2: Lone Wolf	Microsoft	83%
●	20	-	Burnout 3: Takedown	EA	94%

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	GTA: San Andreas	PS2	Rockstar
2	Halo 2	Xbox	Bungie
3	God of War	PS2	Sony
4	Dynasty Warriors 3	PS2	Omega Force
5	Halo	Xbox	Bungie
6	Resident Evil 4	GC	Capcom
7	Devil May Cry	PS2	Capcom
8	World of Warcraft	PC	Blizzard
9	Gran Turismo 4	PS2	Polyphony Digital
10	Tekken	PlayStation	Namco

Pierre Lutz (19), Oberhausen

DVD

Spitzenreiter: Der Untergang

Neben dem Führerbunker rotiert nun auch wieder die Normandie in deutschen DVD-Playern. Nach der RTL2-Ausstrahlung ging der BoB-Boxpreis in den Keller.

Platz	Titel	Vertrieb
1	Band Of Brothers (6 DVDs)	Warner Home
2	Der Untergang (2 DVDs)	Highlight
3	Findet Nemo (2 DVDs)	Buena Vista
4	King of Queens – Staffel 2 (4 DVDs)	Koch Media
5	Herr der Ringe – Trilogie (Kinofilme)	Warner Home
6	Troja (2 DVDs)	Warner Home
7	Indian Love Story: Lebe und denke nicht an morgen	Rapid Eye Movies
8	Der Herr der Ringe: Trilogie (12 DVDs)	Warner Home
9	Der Untergang (1 DVD)	Highlight
10	Die Unglaublichen (2 DVDs)	Buena Vista

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

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

Platz	Titel	Vertrieb
1.	LEGO Star Wars	LucasArts
2.	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
3.	Jade Empire	Microsoft
4.	Halo 2	Microsoft
5.	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts
6.	MVP Baseball 2005	EA
7.	Doom 3	Activision
8.	Doom 3 (Collector's Edition)	Activision
9.	Fable	Microsoft
10.	Star Wars: Republic Commando	LucasArts

RED CHARTS

MARTIN MIRBACH



Spiele Top 3:

1. Area 51
2. Pariah
3. Juiced

Buch: Buch: Saint-Exupery: Der kleine Prinz
Film: Million Dollar Baby
CD: Whitesnake: Saints and Sinners
Und sonst? Kennt ein Alien persönlich.

BJÖRN SEUM



Spiele Top 3:

1. Jade Empire
2. Area 51
3. Pariah

Buch: Adobe Indesign
Film: In China essen sie Hunde
CD: The Killers "Hot Fuss"
Und sonst? Redet in Tagträumen wirr von großen Dachgeschosswohnungen.

BENJAMIN KEGEL



Spiele Top 3:

1. Doom 3
2. Splinter Cell: Chaos Theory
3. Juiced

Buch: Brown: Sakrileg
Film: Star Wars Episode III
CD: Doom: Classic Remices
Und sonst? Steckt wieder mitten im Doom-Fieber.

STEFAN SCHRÖDER



Spiele Top 3:

1. Doom 3
2. Midnight Club 3
3. Area 51

Buch: Lovecraft: Schatten über Innsmouth
Film: The Ring 2
CD: Nine Inch Nails: With Teeth
Und sonst? Findet sein neues Klapprad total dufte.

TOM GERLACH



Spiele Top 3:

1. LEGO Star Wars
2. Spy vs. Spy
3. Robots

Buch: Ratzinger: Salz der Erde
Film: Max & Moritz Reloaded
CD: Bruce Springsteen: Devils & Dust
Und sonst? Ist von Star Wars-Junkies umzingelt!

KARSTEN ROHLOFF



Spiele Top 3:

1. Unreal Championship 2
2. Pariah
3. Area 51

Buch: Rice: Memnoch, der Teufel
Film: Köngreich des Himmels
CD: Schattenreich Vol. 2
Und sonst? Sucht nach schwarzem Rauputz.

CHRISTIAN SCHMID



Spiele Top 3:

1. Unreal Championship 2
2. Sniper Elite
3. Doom 3

Buch: Robert Carter: Der Pfad der Steine
Film: Donnie Darko
CD: Nocturnal Desire: Beyond the Starless...
Und sonst? Bauern mit Mistgabeln und Fackeln werden unterschätzt.

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.

XBG GAMES AWARD

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.

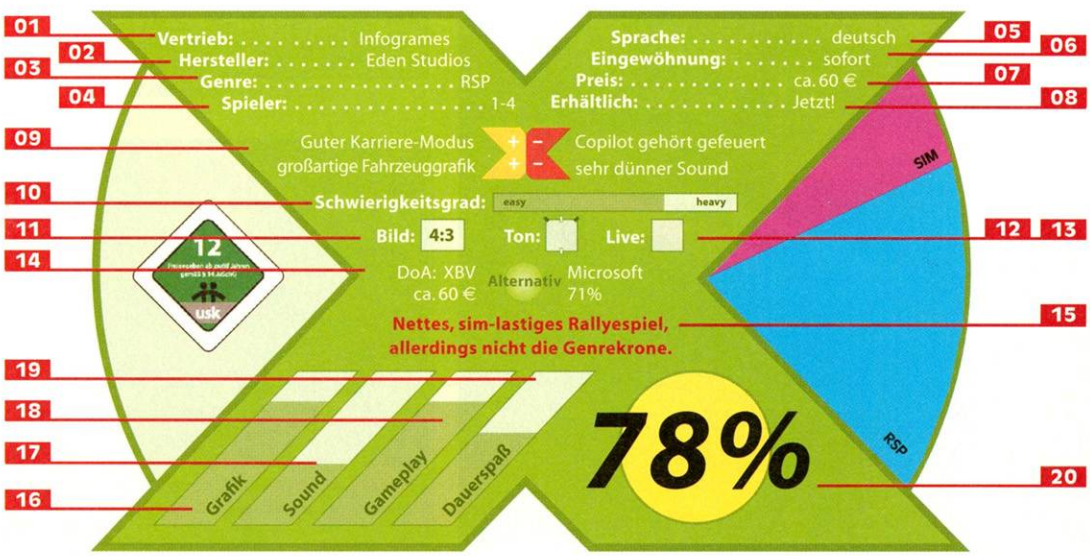
30%-59%
Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Neue Ideen gibt's meist keine. Oder sie sind so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

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.

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





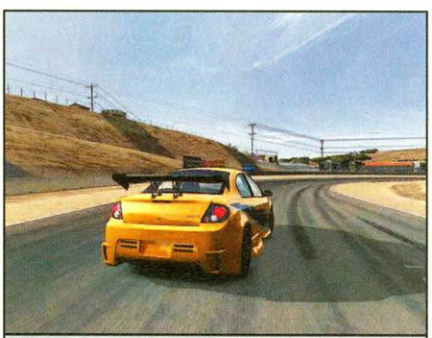




Ein Schadensmodell darf bei Forza Motorsport natürlich nicht fehlen.



Abseits der Strecke gibt es oft nicht viel zu sehen, das dafür aber umso häufiger.



Die meisten Rennen sind Standard-Rennen, wie man sie schon in zigfacher Ausführung erlebt hat.



Dreck und Kratzer sind heutzutage schon fast nichts Besonderes mehr.

FORZA MOTORSPORT

Microsofts Antwort auf "The Real Driving Simulator".

Wie üblich fangt ihr klein an: Von eurem bescheidenen Taschengeld kauft ihr euch ein ebenso bescheidenes Wägelchen und zuckelt über die ersten Pisten. Mit den Anfangserfolgen kommen nicht nur Preisgelder, sondern auch Erfahrungspunkte. Wie in einem Rollenspiel könnt ihr von Level zu Level aufsteigen und erhaltet dadurch Zutrittzu weiteren Rennveranstaltungen, Auto- und Zubehörherstellern. Anfänger-Fahrhilfen wie ABS oder Traktionskontrolle solltet ihr dann irgendwann deaktivieren, da sie die Höhe der Belohnung spürbar dämpfen. Ohne technische Unterstützung wird deutlich, wo bei Forza der Hammer hängt: Fahrphysik ist hier das große Schlagwort. Wer nicht früh genug auf die Bremse tritt, wird schnell Bekanntschaft mit dem Kiesbett machen.

Gib Schub, Rakete!

Tuning und Leistungsoptimierung sind natürlich ein zentraler Bestandteil von *Forza Motorsport*. Übersetzungsabstände und Reifenbeschaffenheit sind auch Einsteigern zumutbar, Detailarbeiten wie Radsturzwinkel oder Reifendruck sind dann was für Fortgeschrittene. Neben technischen Optimierungen sind auch optische Verschönerungen in Form von Lackierung, Vinyl-Aufklebern und anderen Spielereien möglich. Diese haben aber keine spielerischen Auswirkungen und dienen nur zur reinen Verzierung.



Die Wagenmodelle sind wahrlich eine Pracht. Die Umgebungsgrafiken hingegen eher seltener.

Die CPU-Gegner fahren nicht nur im Gänsemarsch ihre Linie entlang, sondern sind sich eurer Anwesenheit schon bewusst. Besondere Intelligenzbestien sind sie zwar nicht, aber sie legen teilweise schon ein recht aggressives Fahrverhalten an den Tag. Die zahlreichen Online-Spielermodi ermöglichen nicht nur Rennen mit maximal acht Teilnehmern, hier könnt ihr auch mit Wagen handeln oder ganze Autoclubs gründen, die dann ihre eigenen Rennveranstaltungen austragen. Interessant ist der Drivatar: Ein virtueller Fahrer, dessen Fahrstil sich am eurigen orientiert. Leider hält er sich zu starr an feste Werte und fährt unabhängig von der Konkurrenz sein eigenes Rennen, während ihr hilflos zuschaut. Außerdem kostet der Einsatz eures Drivatars viel Geld. Effektiv also nicht mehr als eine überteuerte Replay-Funktion.



Als Stadtwagen ist dieser Schlitten ungeeignet. Wo soll man darin 'ne Bierkiste unterbringen?

Ernüchterung

An den Soundeffekten und der DD5.1-Abmischung gibt es nichts zu bemängeln, ganze neun Songs sind aber trotz eigener Festplatten-Soundtracks dann doch etwas mager. Mager mag man die Grafik nicht nennen, aber so ganz umwerfend auch nicht. Wenn man nicht gerade



Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Bis ihr euch so ein Geschoss leisten könnt, ist es ein langer Weg.

Rennspiel-Elite

Fünf Titel, die in jede Sammlung gehören:



Burnout 3: Takedown
Der schnellste Racer unter der Sonne drückt euch so dermaßen in den Sessel, dass es euch die Schuhe auszieht. Die beiden zeitlosen Spielmodi "Road Rage" und "Crash for Cash" ziehen euch auch nach Monaten wieder ans Pad.



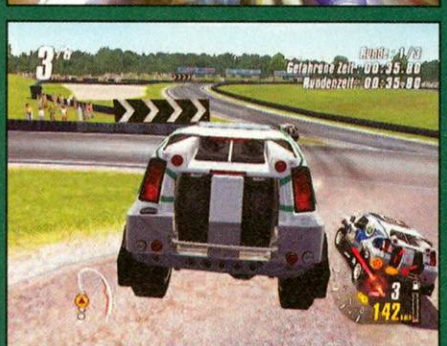
Project Gotham Racing 2
Lange Zeit Microsofts Aushängeschild für Xbox Live. Maximal vier Fahrer sind aus heutiger Sicht vielleicht ein bisschen antiquitiert, trotzdem steht PGR auf der Beliebtheitsskala der Online-Spieler noch ganz oben.



Colin McRae Rally 2005
Nach wie vor die Referenz im Rallye-Bereich, auch wenn die Serie in den letzten Jahren spielerisch etwas auf der Stelle tritt. Absolut unerreicht ist das Fahrgefühl in der Cockpit-Perspektive.



Quantum Redshift
Hat sicher gegen die Konkurrenten *Wipeout* und *F-Zero* einen schweren Stand, genießt dadurch aber den Status des Geheimtipps. Action geladene Future-Racer mit Highspeed und Waffen sind eine exzellente Abwechslung zu den normalen Racern auf vier Rädern.



DTM Race Driver 2
Ständig wechselnde Fahrzeuge erhalten die Spannung: Eben noch mit 'nem Formel-Flitzer abgedüst, sitzt ihr im nächsten Moment in einem schweren Truck. An der deutschen Sprachausgabe können sich viele andere Spiele ein Beispiel nehmen!

Speedster 3 Force Shock

Geschmäcker sind verschieden, aber *Forza* gehört zu den Spielen, die mit Lenkrad *wirklich* besser spielbar sind. Das Flaggschiff unter den Lenkrädern ist zweifellos das Spedster 3 von Fanatec. Drei Motoren sorgen je nach Spielsituation für subtiles Vibrieren oder starkes Ausschlagen. Etwas Eingewöhnung und Feineinstellung sind allerdings nötig, damit das Lenkrad nicht wild hin- und hergezogen wird. Unser Tipp: Stellt im Setup alle Einstellungswerte eine Einheit nach unten.





Die Konkurrenz: Gran Turismo 4

Um einen kurzen Vergleich kommen wir wohl nicht ganz herum. *GT4* hat kein Schadensmodell und eine fossile Gegner-KI, somit gehen diese beiden Punkte klar an *Forza*. Grafisch macht *GT4* trotz PS2-typischem Kantenflimmern die bessere Figur – dank 60 fps und schönerer Gestaltung der Umgebung. Da kann *Forza* mit seinen tristen Strecken bei 30 fps nicht mithalten, die zusätzliche "Belastung" durch KI und Schadensmodell lassen wir angesichts der stärkeren Hardware nicht gelten. Beim Fahrverhalten geben sich beide nichts und sprechen gleichermaßen Einsteiger und Fortgeschrittene an. In Sachen Umfang und Vielfalt hat *GT4* unantastbar die Nase vorn, lediglich der noch fehlende Online-Modus schmerzt. Der B-Spec.-Modus von *GT4* ist zwar etwas witzlos, funktioniert letztendlich aber besser als *Forzas* verkorkstes Drivatar-Feature. Mit Speedster 3-Lenkrad gewinnt *Forza* deutlich an Fahrspaß, an die Kombination *GT4* und Logitech Driving Force Pro kommt aber so schnell nichts ran. Ist *Forza* nun der *GT4*-Killer? Nicht wirklich, aber wir würden die beiden Titel lieber in friedlicher Koexistenz nebeneinander sehen.







durch ein paar hübsche Stadtkurse cruist, gibt es auf den knapp 30 Strecken nicht viel zu sehen. Das grafische Highlight sind noch die Lichteffekte, ansonsten erblickt man hier und da mal einen Pop-Up und fragt sich, warum das Ganze nur mit 30 Bildern pro Sekunde läuft.

Zweifellos ist *Forza Motorsport* ein außerordentlich gutes Rennspiel, aber den großen Erwartungen und den großspurigen Tönen Microsofts ("Die Xbox-Rennsimulation mit dem höchstem technischen Niveau", "Die zukünftige Referenz im Bereich Grafik", "Revolutionäre K.I. Drivatar-Technologie") hält es nicht stand: Referenztauglich ist die Grafik auf keinen Fall, der Drivatar ist zwar revolutionär, aber untauglich und das technische Niveau ist zum größten Teil in der Fahrphysik zu erkennen. Insbesondere mangelt es an spielerischer und inhaltlicher Abwechslung: Da ihr in Standardrennen immer wieder dieselben Strecken abklappert, macht sich bald Monotonie breit. Simulations-Fans haben aber mit *Forza Motorsport* nun einen Grund weniger, neidisch auf die PlayStation 2 zu schielen. ***(KR)***

Vertrieb: ..... Microsoft
Hersteller: . Microsoft Game Studios
Genre: ..... RSP
Spieler: 1-4

Sprache: ..... deutsch
Eingewöhnung: ..... 60 Min.
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: 13.05.2005

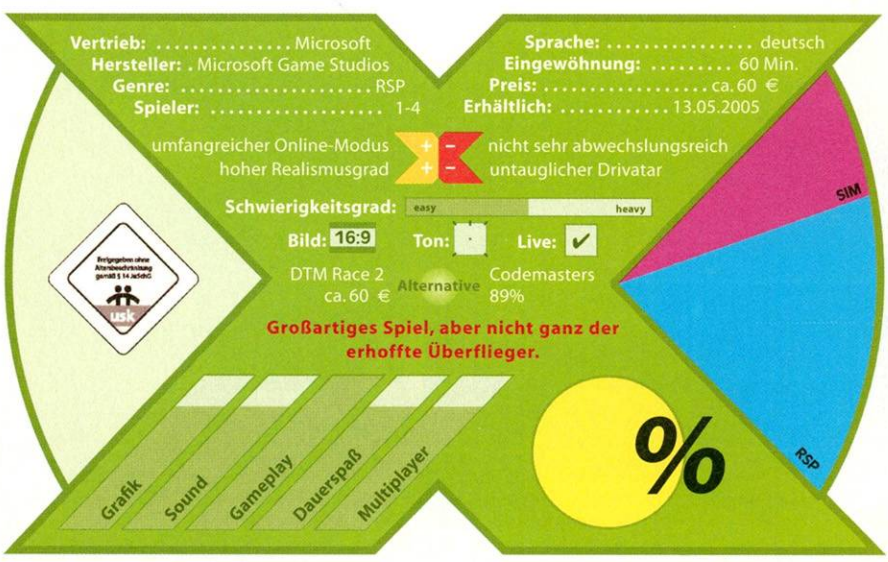
\+ umfangreicher Online-Modus
\+ hoher Realismusgrad
\- nicht sehr abwechslungsreich
\- untauglicher Drivatar

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 16:9 **Ton:** · **Live:** ✔

Alternative: DTM Race 2, ca. 60 € / Codemasters, 89%

Großartiges Spiel, aber nicht ganz der erhoffte Überflieger.





JADE EMPIRE

Wende dich stets der Sonne zu, dann fallen die Schatten hinter dich. *(chinesische Weisheit)*

Ein Rollenspiel von BioWare – da schießt einem ja zunächst mal *Star Wars: Knights of the Old Republic* durch den Kopf. Tatsächlich lassen sich zwischen *Jade Empire* und der Science Fiction-Saga mehr Parallelen und Gemeinsamkeiten konstruieren, als von den Machern möglicherweise geplant war.

Die Rückkehr der Jade-Ritter

Obwohl *Jade Empire* eigentlich ganz anders anfängt. Euer Abenteuer beginnt als Schüler einer Kampfschule nahe des friedlichen Städtchens Zwei Ströme. Doch schon bald wird die Idylee durch den Angriff von Geistern getrübt. Tote, denen der Zugang zur Unterwelt verwehrt wurde und die nun ruhelos und dem Wahnsinn nahe zwischen den Welten gefangen sind. Durch diesen Zwischenfall sieht sich euer Lehrmeister genötigt, euch eure wahre Bestimmung zu offenbaren.

Bestimmung. Schicksal. Der Weg, der vor euch liegt. Das sind die Bausteine, aus denen Fernost-Stories zusammengesetzt sind. Befreit euren Geist von allen Fragen, seid bescheiden und demütig und meditiert mindestens acht Stunden täglich! Na ja, ganz so krass ist es nicht, aber wer Filme wie *Tiger & Dragon* gesehen hat,



"Vielen Dank für die schmeichelhaften Worte. Autogrammstunde bei Sonnenuntergang im Dojo!"



Beim ersten Durchspielen werdet ihr nicht unbedingt alle Gefährten finden.

Daniel-san suchen Fokus!

Na, aus welchem Film stammt dieses Zitat? Schickt eine SMS an die 12345, der Sieger gewinnt einen Enterpreis! Scherz beiseite: Der Fokus ist eine sehr coole Technik, durch die ihr, ähnlich wie in *Prince of Persia*, die Zeit verlangsamen könnt und dadurch einen unschätzbaren Vorteil habt. Natürlich könnt ihr diesen Trick nicht unbegrenzt einsetzen. Außerdem hilft ein hoher Fokus-Wert, Fallen auszuweichen. Durch Beten und das Studieren von Schriftrollen wird euer Fokus-Vorrat wieder aufgefüllt.









Man beachte die leuchtenden Umrisse der Figuren. Sehr Geheimnisvoll.



Chi ist eure spirituelle Energie und für Magie wichtig. Davon kann man nie genug haben!

kann sich in etwa vorstellen, wie in *Jade Empire* der Hase läuft. Wenn dann auch noch Namen wie "Lotusblüte" oder "Morgenstern" fallen, mag man dem Spiel vorwerfen, zu viele Klischees aufzugreifen. So ganz mittelalterlich ist *Jade Empire* aber dann doch nicht, findet sich ab und an auch mal fortschrittliche(re) Technik wieder.

Hats-Chi!

Handlung und Stil entsprechend, besteht das Kampfsystem aus Martial Arts. Im Laufe des Spiels werdet ihr euch eine große Anzahl an Kampfstilen aneignen, von denen ihr vier auf das Steuerkreuz legen und so im Kampf schnell auswählen könnt. Viele Gegner reagieren allerdings immun auf bestimmte Kampfstile. Die Kämpfe finden in Echtzeit statt, wobei die Buttons des Controllers verschiedenen Angriffs- und Verteidigungstechniken zugeordnet sind. Zusammen mit den vielen Kampstilen ergibt sich zumindest auf dem Papier ein recht tief gehendes Kampfsystem – in der Praxis jedoch weniger. Meistens drückt ihr nur auf dem Angriffsbutton herum und lasst im richtigen Moment mal einen stärkeren Angriff vom Stapel. Quasi so in etwa wie *Ninja Gaiden* in Zeitlupe und deutlich leichter. Combos sind

Böses Yin, gutes Yang

Um mal wieder den Bogen zu *KOTOR* zu spannen: Ein Großteil des Spiels besteht Genre-typisch aus Dialogen. Dabei habt ihr bei euren eigenen Fragen und Antworten oft die Wahl zwischen "gutem" und "bösem" Verhalten. Zwar habt ihr hier keine dunkle und helle Seite der Macht, doch euer Verhalten hat schon Auswirkungen darauf, wie ihr von euren Mitmenschen angesehen und behandelt werdet. Schon bei der Auswahl eurer Antworten ändert sich euer Gesichtsausdruck von gütig zu grimmig. An der Haupthandlung ändert sich nichts Dramatisches, hier und da tun sich je nach Entscheidung aber die eine oder andere Sidequest auf.



Meister Li tut viele verwirrende Dinge
Meister Li ist ein Narr. Ich kann es ka
hier wegzukommen.



Meister Li tut, was er tun muss. Er ist
Meister Li tut viele verwirrende Dinge
Meister Li ist ein Narr. Ich kann es ka



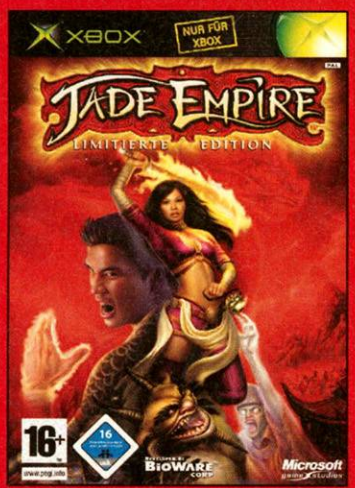
Welch seltsame Maschinerie mag das sein? Wer hat es gebaut? Was tut es? Und wie bedient man es?



Gegen Geister könnt ihr mit irdischen Waffen nichts ausrichten und müsst euch auf eure bloßen Hände verlassen.

Limited Edition

Limitierte Editionen nehmen ja auch bei Videospielen immer mehr zu. Die Limited Edition von *Jade Empire* umfasst den Mönchen Zen als Zusatzcharakter, der seine Chi-Kräfte bündeln und somit die Fähigkeiten der Gegner ausschalten kann. Außerdem befindet sich ein Making Of-Video im Paket sowie spielbare Demos von *Mech Assault 2: Lone Wolf* und *Forza Motorsport*.







Die Umgebung ist sehr schön und farbenfroh, größtenteils aber starr und nicht-interaktiv.



Bewahrt Ruhe und vermeidet Hektik, dann sind auch mehrere Gegner kein Problem.

zwar möglich, aber kaum nötig, mit den Standardangriffen kommt man meistens auch zum Ziel.

Für erfolgreich bestrittene Kämpfe gibt es die üblichen Erfahrungspunkte, die in der Perfektionierung eurer Kampfstile umgewandelt werden. Rüstungen und dergleichen gibt es nicht, stattdessen ein Amulett, in das ihr Edelsteine platziert und somit eure Charaktereigenschaften ausbaut – nicht nur eure eigenen, sondern auch die eurer Begleiter. Im Vergleich zu *KOTOR*, wo ihr ja wahre Superkämpfer ausbilden könnt, hält sich in *Jade Empire* die Charakterentwicklung aber sehr in Grenzen. Man hat auch kaum das Gefühl, für gewonnene Kämpfe belohnt zu werden, verlorene Kämpfe sind hingegen frustig, da ein Neustart vom letzten Spielstand mit quälend langen Ladezeiten verbunden ist. Und wie so oft darf man sich sämtliche Videosequenzen und Dialoge erneut reinziehen. Einige Videos können übersprungen werden, andere nicht, die Auswahl erscheint reichlich willkürlich.

Gloßaltige Glafik

So richtig punktet *Jade Empire* bei Grafik und Sound. Von Anfang an geht es farbenfroh und natürlich zu, im weiteren Spielverlauf nimmt der Fantasy- und Mystik-Anteil immer mehr zu. Interessant ist der Einsatz von Lichteffekten: Die Figuren umgibt eine Art Leuchten oder Glühen, was dem Spiel ein sehr märchenhaftes und exotisches Feeling gibt. Sämtliche Lebewesen sind einzigartig, neben normalen Menschen trefft ihr auf tierische Kreaturen und Bildschirm füllende Dämonen. Die deutsche Sprachausgabe ist teilweise richtig klasse, teilweise unnatürlich und hörbar vom Blatt abgelesen. Aber allein die Menge an sich ist gewaltig. Höchstnoten gibt es auch für den Soundtrack, der die asiatische Stimmung perfekt einfängt und viel zur Atmosphäre beiträgt.

Für ein Rollenspiel ist *Jade Empire* nicht besonders lang. Selbst wenn ihr allen Dialogen lauscht und euch viel Zeit mit Sidequests lasst, werdet ihr kaum mehr als 20 Stunden beschäftigt sein. Hat man einmal die richtige Kampftaktik gefunden, ist das Spiel auch nicht besonders schwer. Somit sei insbesondere den *KOTOR*-Fans eine Warnung ausgesprochen, dass sie ihre Erwartungen bezüglich Spieltiefe und -dauer etwas drosseln sollten. Wer aber auch nur ein Fünkchen Interesse an fernöstlicher Fantasy mitbringt, kommt um *Jade Empire* nicht herum! ***(SRÖ)***

Vertrieb: ..... Microsoft
Hersteller: ..... BioWare
Genre: ..... RPG
Spieler: 1

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

wunderschöne Inszenierung
exotische Fernost-Fantasy

einsteigerfreundlich
flaches Kampfsystem

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

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

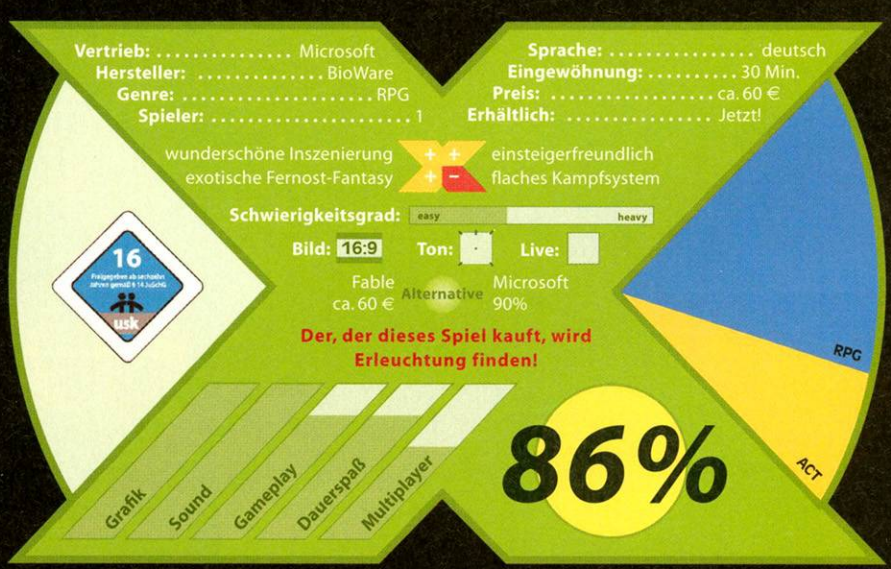
16
USK

Fable
ca. 60 €

Alternative

Microsoft
90%

Der, der dieses Spiel kauft, wird Erleuchtung finden!



PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!





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

JETZT IM HANDEL!

UNREAL CHAMPIONSHIP 2

The Liandri Conflict

Adrenalinkick – die neue Definition eines Deathmatch!

Epics neuester Polygonstreich überrascht sogar in mehrfacher Hinsicht. Nach dem enttäuschenden *Unreal II* stand die Fortsetzung des eigentlich voll auf eine Mehrspielererfahrung getrimmten *Unreal Championship* unter keinem guten Stern. Doch eines ist nach mehreren Stunden hitziger Gefechte im Liandri Konflikt klar: Epic hat diesmal alles richtig gemacht.

Die größte Überraschung ist der Einbau von Beat'em-Up-Elementen. Ja sogar ein Überraschungscharakter der *Mortal Kombat*-Reihe hat sich seit der Eingliederung des *Unreal*-Franchises in Midways Potfolio ins Spiel geschlichen. Da ist es kaum verwunderlich, dass ihr mit Nahkampfwaffen einen Gegner erst mit einem bestimmten Schlag betäubt und dann anhand einer Tastenkombination "finisht" – alles aus der dritten Person. Wenige Sekunden später kann man die Entscheidung der USK nachvollziehen, dem Spiel eine 16er-Freigabe zu attestieren: Derartiges gehört nicht in Kinderhände.

Auch ohne Xbox-Live ein Kracher

Dass ein Spiel wie *Unreal Championship 2* auch ohne Xbox-Live-Abo interessant sein kann, verdanken wir einem gelungenen Singleplayer-Modus. Epic macht sich diesmal sogar die Mühe, die ganze Schlachterei zu erklären und spinnt Beziehungskisten zwischen diversen Charakteren. Doch der Plot um die Thronbesteigung, Eifersuchtsszenen und Heldenkitsch ist nur eine Dekoration, wie man sie in jeder Ikea-Wohung findet. Die Essenz, nämlich auch gegen Bots immer weiterspielen zu wollen, ist auch ohne genaue Kenntnis der Techtelmechtel da. Dafür sorgen nicht zuletzt rund 15 Charaktere aller *Unreal*-Rassen und Völker, sowie über 20 Nah- und Fernkampfwaffen. Und genau hier kommt die Aufteilung zwischen Ego-Shooter und Prügler ins Spiel. Benutzt ihr Fernkampfwaffen wie die Minigun oder den Raketenwerfer, empfiehlt sich der Blick aus der Ego-Ansicht. Wollt ihr aber mit Schwertern, Stäben oder Krallen ans Werk, schaltet das Programm automatisch in die dritte Person.

Das hat schon seine Gründe. Es sind vor allem die neuen Bewegungsmöglichkeiten, die



Massige Gegner geben große Ziele ab, stecken aber auch eine Menge Treffer weg.



Anubis Ex Selket ist eine wackere Kämpferin. Leicht bekleidet, aber sehr wendig.



Im Spiel sammelt ihr diverse Power-Ups auf, die ihr nach Wahl einsetzen könnt.



Natürlich können sich auch **mehrere Kämpfer** zusammentun und gemeinsam Beute suchen.



Mit den dicken **Skarrji** ist nicht gut Kirschen essen. Im Nahkampf sind sie zerstörerisch!

ihr mit den diesen Waffen habt. Je nach Charakter sind andere Combos möglich, die dem Gegner massiv Energie abziehen. Selbst eine *Matrix*-Hommage haben Epic diesmal eingebaut: Führt ihr mit einer Nahkampfwaffe einen Sprung aus und drückt am höchsten Punkt R, verharrt eure Figur kurz und rast dann mit einem Affenzahn in die angewählte Richtung. Wahlweise kann man damit den Gegner mal richtig schocken oder größere Abgründe überwinden. Sogar Abwehrtechniken sind so möglich. Wer dachte, er könne den Feind mit dicken Gewehrsalven in die Knie zwingen, muss nun Acht geben. Wenn das Gegenüber seine Defensivmöglichkeiten richtig ausschöpft, kommen die Projektile geschwind zurück zum Schützen geflogen. Mit Raketen geht das freilich nicht. Die richten immer Schäden an. Auch knapp vorbeigeschossen erzielt die Druckwelle durchaus Wirkung.

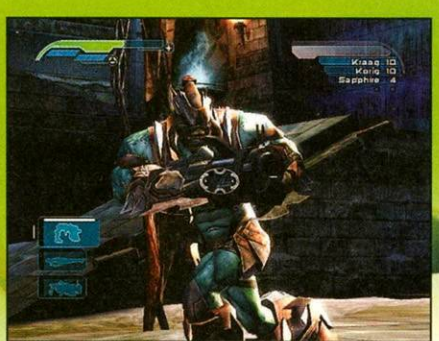
Unreal-Feeling

Spielt man mit dicken Fernwaffen, stellt sich das typische *Unreal*-Gefühl ein. Alle Knarren haben zwei Schussmodi – der Raketenwerfer etwa verschießt im Sekundärmodus mit dumpfen "Pflumpflum" mehrere Raketen auf das Ziel, das Scharfschützengewehr schaltet in den Zoom. Doch so gut die Bot-KI und die Level im Einzelspieler auch sind, es geht nichts über eine zünftige Partie gegen menschliche Spieler. Und hier schießt *Unreal Championship 2* vollends über die 90%-Hürde hinweg. Die neuen Spielelemente und über 40 Multiplayerkarten, die wie das gesamte Spiel grafisch keine Fragen offen lassen, sorgen über LAN oder per Xbox-Live für Duelle mit bis zu acht Mitspielern. Sicher, im Vergleich zu PC-Titeln ist diese Zahl geradezu lächerlich gering, doch das Leveldesign ist perfekt für diese Spielerzahl. Leerlauf gibt es wenig. Die Kartenbegrenzungen sind überzeugend und bieten viele Anwendungsmöglichkeiten für die irren Salti und haushohe Sprünge.

Auch eine der wichtigsten Voraussetzungen für einen flotten Shooter erfüllt das Spiel bravourös: *Unreal Championship 2* läuft wie geölt. Trotz der tollen Grafik gibt es nur winzige Ruckler. Und der Blick über die X- und Y-Achse geht so schnell, wie in keinem Konsolen-Shooter zuvor. ***(BS)***



Massenauflauf in der Arena. Jeder der Kämpfer verfolgt im **Einzelspielermodus** ein genaues Ziel.



Wenn ihr in der Arena steht, dann ein **guter Ratschlag**: Bloß nicht stehen bleiben!



Das Spiel läuft **sehr flüssig**. 60 FPS werden fast immer eingehalten. Hier gibt's keine Kritik.



Die Waffen

Wer in *Unreal Championship 2* erfolgreich sein will, muss die richtige Waffenauswahl treffen. Das Programm fragt euch sogar vor jeder Runde, welche Wummen ihr kombinieren wollt. Wie es denn genau mit der Auswahl aussieht, seht ihr hier.

Enforcer
Die handliche Waffe wird ausschließlich im Doppelpack angewandt. Standard. Sehr geringe Durchschlagskraft, aber immer schussbereit. Unendlich Munition.

Flakcannon
Wenn ihr mit der Flak ballert, dann rummst es ordentlich. Im Sekundärmodus erreicht sie eine gewaltige Feuerkraft.

Granatwerfer
Das schöne an dieser Waffe ist, dass ihr nicht immer genau treffen müsst. Im Gegenteil Es bietet sich an, knapp neben das Ziel zu schießen, denn zielt ihr genau, schießt ihr meist ins Leere.

Nailgun
Autsch! Schon mal mit zig Nägeln beschossen worden, die schneller angesaust kommen als ein Tornado mit Mach 2? Dann viel Spaß im Spiel. Die Nagelknarre gehört zu den raffiniertesten Waffen.

Nahkti Pistols
Quasi das außerirdische Gegenstück zur Enforcer. Statt Projektile feuert diese Waffe Energiestrahlen. Ihr besitzt sie auch immer im Doppelpack.

Ripjack
Dass die Unreal-Designer nie um eine fiese Waffe verlegen sind, beweist der Kreissägenblätter verschießende Ripjack. Wer die Geschosse im Spiel zu spüren bekommt, verliert mit Sicherheit eine Menge Energie.

Raketenwerfer
Ein echter Klassiker und immer wirkungsvoll. Verschießt im Sekundärmodus mehrere Raketen zugleich, so dass die Streuwirkung richtig Schmackes hat. Eine sehr mächtige Waffe.

Schockgewehr
Einmal geschossen setzt die ganze Wirkung eines elektrischen Stuhls frei. Der getroffene wird also ganz schön aktiv werden. Mehr als vier Treffer überlebt aber keiner der Standardgegner.

Scharfschützengewehr
Das Lieblingsbaby der Camper. Leute, die sich auf Anhöhen einrichten und von dort alles aufs Korn nehmen.

Stinger
Die fiese Waffe feuert noch fiesere Raketen, die man nur schwer wieder los wird. Wenn ihr also mal eine am Allerwertesten habt, setzt euer ganzes Bewegungsrepertoire ein.



Vertrieb: Midway
Hersteller: Epic
Genre: EGO
Spieler: 1-8

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

tolle Grafik + + massig Waffen
zig Motivationsschübe + + neue Perspektive

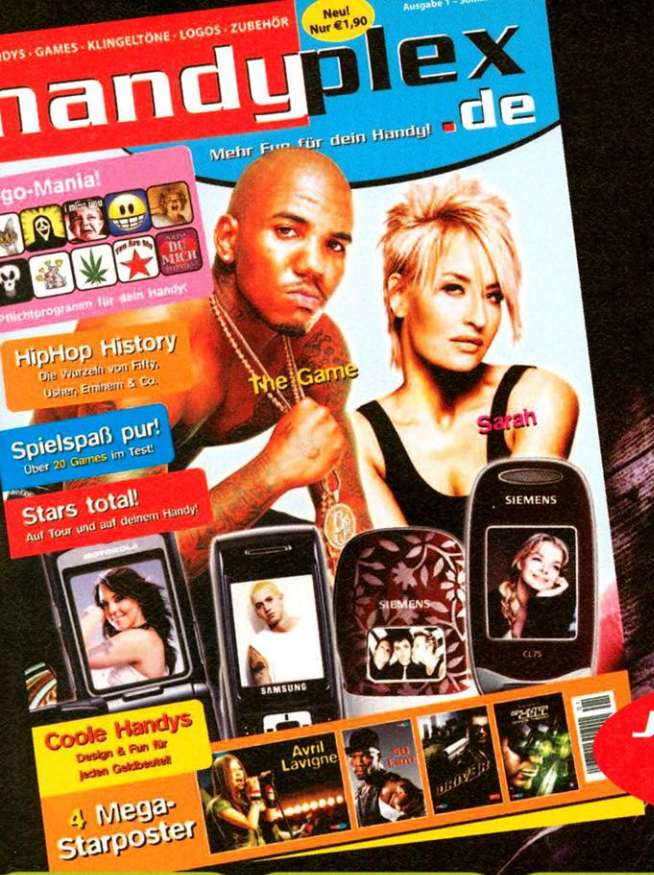
Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 16:9 **Ton:** · **Live:** ✔

Halo 2
ca. 60 €
Alternative
Microsoft
94%

Wenn es um Multiplayer-Spiele geht, führt kein Weg dran vorbei.





www.handyplex.de

Super Spiele und großes Kino für dein Handy!

Ausführliche Tests zu allen Spielen, haufenweise Klingeltöne, Sounds, Wallpapers und Logos findet ihr online bei www.handyplex.de oder in handyplex.de-das Magazin.

Jetzt im Handel für nur € 1,90!

Jedes Spiel nur € 3,98 inkl. € 0,24 VDF2-Leistung!

Akte X: The Lions Den

SMS (€ 3,98) mit **321 181051** an die Kurzwahl **84141**

Gelungene Action zwischen Mystery und Stealth. Nicht nur für Fans!



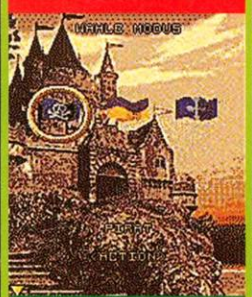
SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Sagem: myV-65
Siemens: C65, CX65, M65, SX1
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T630

Anno 1503

SMS (€ 3,98) mit **321 180348** an die Kurzwahl **84141**

Ein großer Name auf dem PC, jetzt auch fürs kleine Display!



SPIELBAR AUF:

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910, 8910i, N-Gage
Sharp: GX10, GX10i
Siemens: C55, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55, SX1

Asphalt Urban GT

SMS (€ 3,98) mit **321 181077** an die Kurzwahl **84141**

Bleifüße werden sich hier pudelwohl fühlen.



SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800
Siemens: C65, M65, S65, SL65
Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T630, Z1010, Z600

Buffy the Vampire Slayer

SMS (€ 3,98) mit **321 181140** an die Kurzwahl **84141**

Vampirjagd macht auch auf dem Handy Spaß!



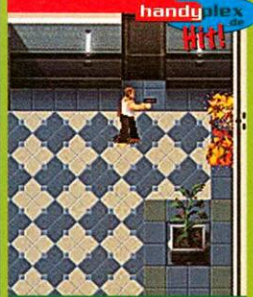
SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V525, V600
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD
Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX30

Die Hard – Stirb langsam

SMS (€ 3,98) mit **321 181150** an die Kurzwahl **84141**

Erstklassiger Actionkracher mit Top-Technik!



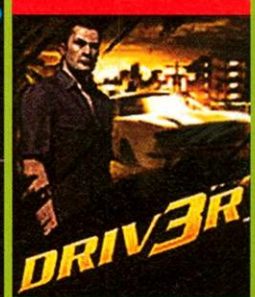
SPIELBAR AUF:

Alcatel: 735i, One Touch 756
Motorola: V220, V300, V400, V500, V525, V600/Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, N-Gage Sagem: myV-55, myV-65, myV-75, myX-2, myX-6, myX-7/Sharp: GX-15, GX10, GX10i, GX20, GX30/Siemens: C65, CX65, M65, S65, SL65, SX1/Sony Ericsson: F500i, K500i, K700i, S700i, Z1010

Driv3r

SMS (€ 3,98) mit **321 180649** an die Kurzwahl **84141**

Respektables Gun'n'Drive mit guter Steuerung.



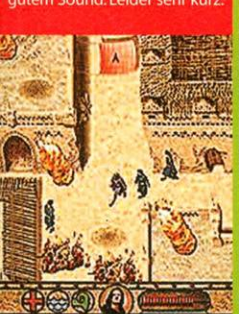
SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V400
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650
Sagem: myV-65
Sharp: GX10, GX20
Siemens: M55, MC60, S55, SL55

Königreich der Himmel

SMS (€ 3,98) mit **321 181309** an die Kurzwahl **84141**

Helfen, retten und flüchten mit gutem Sound. Leider sehr kurz.



SPIELBAR AUF:

LG: C1100/Motorola: E1000, E398, E550, Razr V3, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V80/Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6170, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7270, 7600, 8910i/Panasonic: Z800/Samsung: SGH-E330, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E820, SGH-X460, SGH-Z105, SGH-Z107/Sharp: GX-15, GX10, GX10i, GX20, GX25, GX30, TM100/Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65, SL65/Sony Ericsson: F500i, K500i, K700i, S700i, V800, Z1010

Predator

SMS (€ 3,98) mit **321 181137** an die Kurzwahl **84141**

Jagdvergnügen der etwas anderen Art. Tipp für Hobbyschleicher!



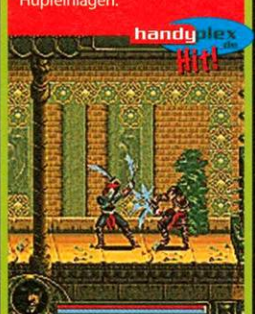
SPIELBAR AUF:

Motorola: V300, V525, V600
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage, N-GageQD
Sharp: GX10, GX10i, GX20, GX30
Sony Ericsson: K700i, Z1010

Prince of Persia: WW

SMS (€ 3,98) mit **321 181106** an die Kurzwahl **84141**

Tolles Actionspiel mit vielen Hüpfeinlagen.



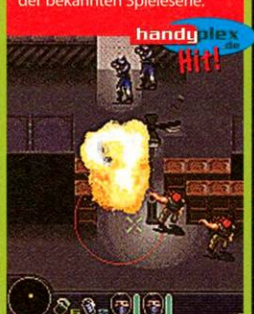
SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 7250, N-Gage
Siemens: C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55
Sony Ericsson: K500i, K700i, Z1010

Rainbow Six 3

SMS (€ 3,98) mit **321 181073** an die Kurzwahl **84141**

Sehr gelungene Umsetzung der bekannten Spieleserie.



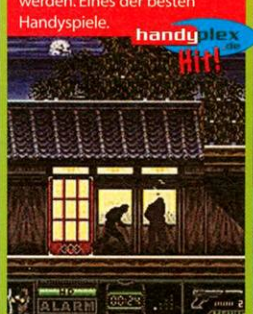
SPIELBAR AUF:

Motorola: V80
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6670, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage
Samsung: SGH-E700, SGH-E800, SGH-X450
Siemens: M55, S55, SL55
Sony Ericsson: T610, T630, Z600

Splinter Cell: Chaos Theory

SMS (€ 3,98) mit **321 181273** an die Kurzwahl **84141**

Sam Fisher scheint nie müde zu werden. Eines der besten Handyspiele.



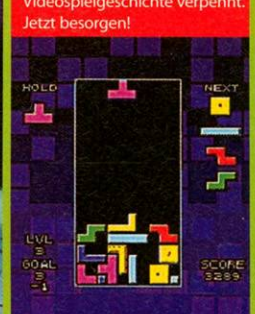
SPIELBAR AUF:

Motorola: E398, Razr V3, V300, V400, V500, V525, V550, V555, V600, V980
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, N-Gage/Sagem: myV-55, myV-65, myV-75, myX-7/Siemens: C65, CX65, M65, S65, SK65, SL65/Sony Ericsson: F500i, K500i, K700i, V800, Z1010, Z500i

Tetris

SMS (€ 3,98) mit **321 180600** an die Kurzwahl **84141**

Wer Tetris nicht kennt, hat Videospielgeschichte verpennt. Jetzt besorgen!



SPIELBAR AUF:

Motorola: E1000, V300, V400, V500, V525, V600, V80, V980Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910, 8910i/N-Gage/-Panasonic: X400, X60/Sagem: myV-55, myV-65, myX-7/Samsung: SGH-E310, SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-E810, SGH-Z107/Sharp: GX-15, GX10, GX25, TM100/Siemens: C65, CX65, S55, S65, SX1/Sony Ericsson: F500i, K700i, S700i, T610, T630, V800, Z1010

PARIAH

Vom hageren Arzt zum Ballerrambo...



Jetzt steuert Karina den Jeep. Ihr seid dafür zuständig, die Raketen ordentlich zu feuern.

Damals, als Jack Mason noch auf der Uni war, schwor er, als Arzt das Leben von Menschen zu retten. Jetzt hantiert der Doc mit einem Plasmagewehr und kann die Scavenger, die er bisher getötet hat, kaum noch zählen....

Ein echt mieser Tag

Doch der Reihe nach. Der Grund für diesen Schlamassel hört auf den Namen Karina, ist jung, attraktiv und hochgradig giftig. Nicht im herkömmlichen Sinne einer Frau, sondern in Form eines fiesen Virus'. Der dringt schnell in den Blutkreislauf des Opfers ein und lässt sich dessen Blutkörperchen munden. Die Quelle des Bazillus ist vermutlich ein fehlgeschlagenes Experiment. Genaues weiß Dr. Mason nicht. Und ihr somit auch nicht. Aktuell sollte auch erstmal das Objekt "Karina" von einem Hochsicherheitstrakt zum nächsten geflogen werden. Aber nein, die Scavenger-Nimmersatte müssen Masons Maschine abschießen. Einzige Überlebende sind der Doc, Karina und Co-Pilot Subbs. Doch letzterer feuert der gefährdeten Ware gleich in die Schulter und wird kurz darauf vom Feind erwischt.

Ausbaden darf somit alles der eigentlich



Als Arzt trägt Mason natürlich immer ein Gerät zur Heilung mit sich rum.



Richtig aufgerüstet entpuppt sich das Assault Rifle plötzlich als fiese Knarre.



Das Frag-Gewehr verschießt dicke Kaliber. Nachladen und Schussfrequenz sind langsam.

Die Xbox und die Ego-Shooter

Die Xbox ist in den letzten Jahren zu einer Plattform gereift, die das Who is Who der Ego-Shooter vereint. Wenn nun im Sommer oder Herbst noch *Half-Life 2* dazu kommt, ist das Glück komplett. Denkt man an Spiele wie *Brothers in Arms*, *Doom 3*, *Republic Commando*, *Deus Ex 2*, *Rainbox Six 3*, die beiden *Halos* oder jüngst *Unreal Championship 2* bleiben keine Wünsche offen. *Pariah* fühlt sich in der Gesellschaft dieser hervorragenden Shooter sichtlich wohl. Die Xbox ist demzufolge die ideale Konsole, um Jack Masons Abenteuer zu erleben.



Wumms! Eure Raketen richten ordentlich Schaden an. Man stellt sich dem Doc besser nicht in den Weg, wenn man gesund bleiben möchte.

völlig pazifistische Arzt. Anfangs nur mit einer energetischen Knochensäge ausgestattet, kämpft ihr euch fortan durch ein schönes Waldareal das die deutliche Handschrift von Digital Extremes trägt. Fast könnte man meinen, man ist in einer grafisch aufpolierten Version des Klassikers *Unreal* gelandet. Da plätschert ein Bachlauf, Blätter tanzen schwingend dem Boden entgegen und kleine Grashügel und Felsen ermöglichen eine schöne Aussicht. Dass ihr aber dennoch in einem normalen Shooter gelandet seid, merkt ihr, sobald ihr die erste Wumme (Assault Rifle) findet und einem Pfad folgt, der keinen alternativen Weg zulässt. Gegner werden euch dem gewählten Schwierigkeitsgrad entsprechend vor die Knarre gekarrt. Auf "leicht" sind es eher wenige mit durchschnittlicher Treffsicherheit. Auf "hart" echte Plagen, die keine Situation auslassen, um euch die Frustbleiche ins Gesicht zutreiben.

Kleine Aufmärsche der Sippschaft löst ihr am besten mit dem Granatwerfer auf, den ihr schon wenige Minuten später findet. Doch Waffe ist in *Pariah* nicht gleich Waffe. Alle Schießprügel haben mindestens drei Upgradestufen, die über den linken Schulterknopf aktiviert werden. Allerdings müsst ihr euch die erst durch wackere Kampfhandlungen verdienen. Das dürfte auch kein großes Problem sein, denn die Kämpfe sind klasse inszeniert. Dank der Havok-Engine (Physikmodell, das Gegenstände bei Beschuss recht realistisch herumfliegen lässt) macht vor allem der Beschuss mit Granaten Spaß. Nie flogen getroffene Gegner spektakulärer durch die Botanik. Sie wirken dabei oftmals wie Puppen, sind aber dennoch amüsant zu beobachten.

Manche Objekte sind im Spiel sogar zerstörbar. Betonsäulen etwa zerbersten bei entsprechender Schusswucht. Steht eine Figur ungünstig in der Nähe, wird sie schon mal von einem Steinsplitter ins virtuelle Nirwana befördert. Dabei verzichtet *Pariah* aber konsequent auf Splattereffekte. Lediglich bei direkten Treffern ploppt eine leichte Bluttextur über dem Körper des Gegners auf. Eine Jugendfreigabe erhielt der Titel dennoch nicht, da zu jederzeit im Spiel auf Menschen geschossen wird.



Wenn dieses giftgrüne Ding auf euch zugeflogen kommt, ist es Zeit zu laufen. Es ist eine Energiegranate.



Die Mühle brennt. Besser nicht mehr reinsetzen, sie kann jeden Moment hochgehen.



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Jetzt könnte ich mich ja wieder darüber aufregen, dass immer mehr Spiele eine 2 oder 3 im Titel haben. Umso mehr freue ich mich über Neuentwicklungen, auch wenn sie an einigen Stellen ziemlich deutlich woanders abgekupfert haben. Aber man kann ja nicht jedes Mal das Rad neu erfinden. Wenn hier und da aus verschiedenen Vorbildern ein paar Elemente übernommen und geschickt zusammengefügt werden, finde ich das durchaus legitim. Um aber zu den Spitzenspielen zu gehören, müssen mehr eigene, neue Ideen her. Und eben die vermisse ich bei *Pariah*. So richtig neu und einfallsreich ist das alles nicht, wenn auch insgesamt überzeugend gut gemacht.

Gas geben und lenken

Natürlich klären sich im Spielverkauf auch langsam die Herkunft der Seuche und deren verborgene Hintermannschaft auf. Die Story entwickelt sich dynamisch und stammt aus einer fähigen Feder. Spielerisch haben sich die Herrschaften von Digital Extremes weithin bei *Halo* bedient. So ist es in späteren Levels unvermeidlich, dass ihr in Fahrzeuge steigt, bei deren Steuerung ihr tatkräftige Hilfe von befreundeten Charakteren bekommt. Apropos, Steuerung: Die ist tatsächlich so gewöhnungsbedürftig, wie die des Warthog vom Master Chief. Anfangs gurkt man wirklich völlig orientierungslos gegen Stock und Stein, bis man dann endlich ein Gefühl dafür bekommen hat, mit dem linken Stick zu lenken und mit dem rechten Gas zu geben. Eine Kuh auf dem Eis ist dagegen wohl ein zementierter Fahnenmast. Vier Vehikel dürft ihr treten, wobei der Dozer den brachialen Höhepunkt darstellt. Diese fahrende Festung ist ein halber Panzer und wird zum Truppentransport eingesetzt. Wenn ihr an dessen Steuer hockt, seid ihr schon vom Arzt vom Söldner mutiert. Fällt eine Karre mal durch Beschuss um, drückt ihr einfach den X-Button und das Fahrzeug steht wieder auf allen Vieren.

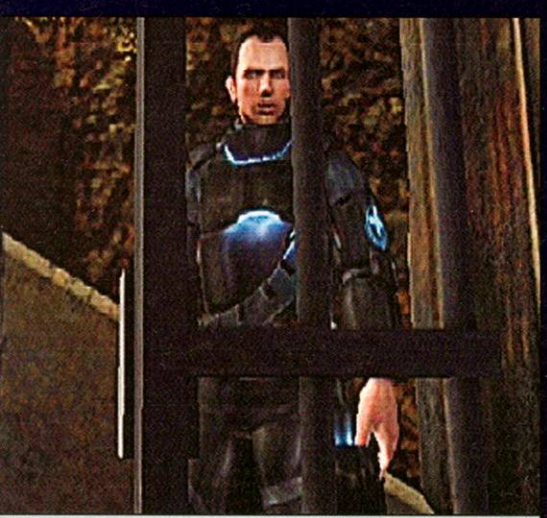
Die Atmosphäre hat Digital Extremes ordentlich hinbekommen. Satte Schussgeräusche unterstreichen die Wucht der Waffen. Die sind übrigens schick designt worden und lassen die Ballerorgie zu einem Laufsteg für Projektilschleudern werden. Weniger gelungen sind mal wieder die Soundschnipsel, die der Gegnerschaft in den Mund gelegt wurden. Deren Wortschatz wiederholt sich einfach zu oft. Fast ist es, als kämpfe man immer wieder gegen dieselben Figuren. Das passt so gar nicht zur gelungenen Optik des Spiels. Die muss glücklicherweise auf keine PlayStation 2-Version Rücksicht nehmen, schafft es aber nicht an die Qualität eines *Halo 2* ranzukommen. ***(BS)***



Dicke Waffen lernt der Doc im Laufe seiner Karriere richtig zu schätzen.



Um bestimmte Durchgänge zu öffnen, müsst ihr euch Schalter erkämpfen.



Mason kurz nach seinem ersten Kontakt mit dicken Waffen und einem unerbittlichen Feind.

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: Digital Extremes
Genre: EGO
Spieler: 1-8

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

dicke Waffen... + + ...mit fettem Klang
Fahrzeuge + + schöne Optik

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 4:3 **Ton:** ☐ **Live:** ✔

Halo 2 ca. 60 € — Alternative — Microsoft 94%

Für Einzelspieler und Multiplayer ein wirklich tolles Spiel!





Grafik | Sound | Gameplay | Dauerspaß | Multiplayer

85%

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.

XBG GAMES AWARD

MIDNIGHT CLUB 3

DUB Edition



Lust auf eine Achterbahnfahrt? Nicht notwendig, die normalen Rennen sind aufregend genug.

Lang hat's gedauert, endlich ist es fertig. Und es rockt!

Bevor wir uns dem eigentlichen Spiel zuwenden und uns auf die leidigen *Need for Sped Underground*-Vergleiche stürzen, muss eines klargestellt werden: *Midnight Club* war zuerst da! *Midnight Club* hat schon nächtliche Straßenrennen zelebriert, da wussten EA noch nicht einmal, dass es so etwas wie einen "Undergound" überhaupt gibt. Somit ist *Midnight Club* keine Nachahmung von *NFSU*, sondern umgekehrt.



Nach einem Sprung lassen sich die Fahrzeuge in der Luft neigen, um sauber zu landen.

Asphalt-Cowboys

Also nochmal das übliche Szenario im Schnelldurchlauf: In einer virtuellen Großstadt werden nachts Straßenrennen veranstaltet, bei denen mordsmäßig aufgemotzte Prollkarren an den Start gehen. Mit gewonnen Siegprämien geht ihr in die Werkstatt und pimpt euer Aggregat. Nitros und Turbos sorgen für mehr Schub, Spoiler und Aufkleber für ein cooles Aussehen. Die Spielstruktur des Karriere-Modus' folgt den gewohnten Regeln: Ihr cruist gemütlich durch die Stadt und stolpert über die verschiedensten Herausforderungen. Einfache Stadtrennen bringen lediglich Geld, Club-Rennen haben schon etwas mehr zu bieten – hier winken als Belohnung auch neue Zubehörteile. Rivalisierende Fahrer kurven ebenfalls in der City rum – trefft ihr aufeinander, könnt ihr ein spontanes Rennen veranstalten. Diese Herausforderungen bringen den Spielfortschritt voran und schalten weitere Rennen und Städte frei. Jawohl, *Midnight Cub 3* hat nicht nur eine Stadt, sondern drei. Angefangen in San Diego, schließen sich noch Atlanta und Detroit an.

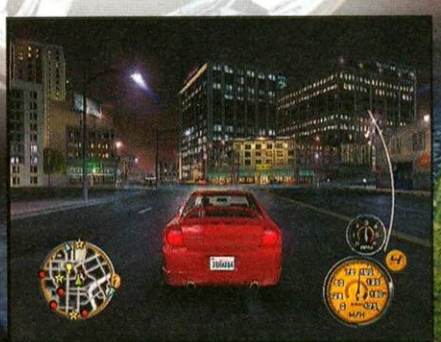
Der Fuhrpark besteht aus über 50 lizenzierten Fahrzeugen, klassifiziert in Untergruppierungen wie Tuned Cars, Muscle Cars oder Motorräder. Unterschiede im Fahrerhalten sind da schon deutlich spürbar – insbesondere, wenn ihr auf ein zweirädriges Geschoss umsteigt. Apropos zwei Räder: Die ganzen Special Moves, die man sich im Vorgänger erarbeiten konnte, sind in Teil 3 von Anfang an verfügbar. So könnt ihr auf Wunsch zum Beispiel mit eurem Auto auf zwei Rädern fahren, falls es im dichten Straßenverkehr mal etwas enger werden sollte.



Die Cops sind knallhart, erbarmungslos und lassen sich schwer abschütteln.



Niedlich: Im Rückspiegel (unten) seht ihr von den Verfolgern nur die Scheinwerfer.

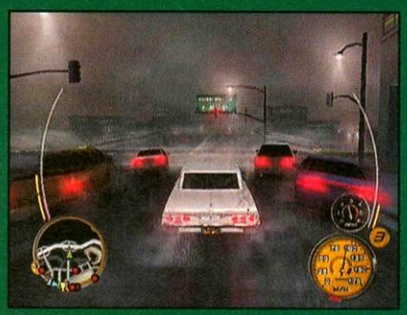


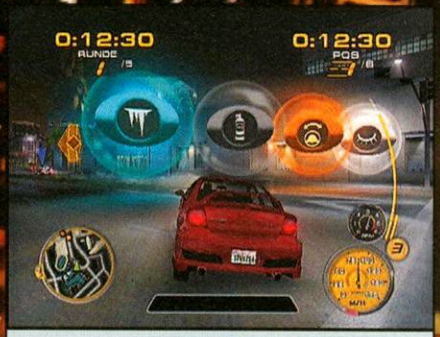
Trotz enormer Sichtweite gibt es mit der Framerate keine nennenswerten Probleme.

Der Weg ist das Ziel

Um im dichten Straßenverkehr möglichst heil ans Ziel zu kommen, gibt es in *Midnight Club 3* ein paar Tricks, die euch durch Drifts und sauberes Fahren ermöglicht werden: Der "Fokus" verlangsamt das Spiel nach Bullettime-Manier, so dass ihr euch in Zeitlupe sicherer durch heikle Stellen schlängeln könnt. Das krasse Gegenteil ist "Roar": Eine Druckwelle, die mal eben alle Verkehrsteilnehmer der näheren Umgebung wegfegt.







Im Arcade-Modus gibt es Power-Ups, um eure Kontrahenten mit Waffen angreifen zu können.



Das ist nur die erste von drei riesigen Städten. Rockstar setzt auf große Dimensionen.

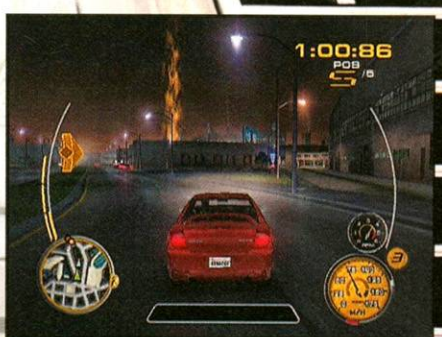
Nightlife

Und Straßenverkehr gibt es genug: *Midnight Club 3* steckt so voller Leben, dagegen ist die *NFSU*-City mit ihren paar Autos die reinste Geisterstadt. Eine so hohe Verkehrsdichte gibt es in kaum einem anderen Rennspiel. Bezüglich des Fahrverhaltens ist *Midnight Club* ein waschechter Arcade-Racer. Das Tempo ist irrsinnig hoch und erzeugt einen Kick, den man sonst nur aus den *Burnout*-Spielen kennt. Zudem lasen sich die Städte buchstäblich zerlegen - Bäume, Laternen, Ampeln und andere Kleinobjekte werden einfach über den Haufen gebrettert. Wenn irgendwas wie Glas aussieht – durch da, vielleicht ist es eine Abkürzung! Denn die Rennen folgen nicht einem festen Verlauf, sondern sind Checkpoint-Rennen, bei denen ihr auf der Karte markierte Punkte abklappern müsst.

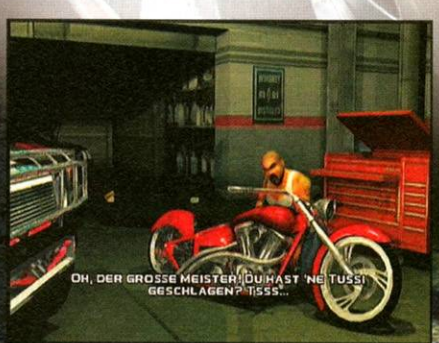
Eine jederzeit völlig frei befahrbare Stadt mit vielen beweglichen, interaktiven Objekten stellt gewöhnlich massive Anforderungen an die Hardware. *Midnight Club 3* schöpft hier aus den Vollen und präsentiert eine Stadtkulisse, die für offene Münder sorgt. Mit der glasklaren Optik eines *Burnout 3* kann es nicht mithalten, aber ganz so milchig wie die *NFSU*-Spiele ist es zum Glück auch nicht. Abwechslung ist Trumpf, kaum eine Gegend sieht aus wie die andere: Eben noch im Yachthafen, dann schon auf dem Rummelplatz, im nächsten Moment im (ja, *im*!) Einkaufszentrum. Der Soundtrack besteht Genre-typisch größtenteils aus HipHop-Tracks, elektro- oder gitarrenlastige Songs sind aber ebenfalls zuhauf vorhanden. Xbox-Besitzer können natürlich ihre eigenen Soundtrack von der Festplatte abspielen.

Champion!

Das Warten hat sich gelohnt: Rockstar pickten sich gezielt Elemente aus *GTA*, *NFSU* und *Burnout* heraus und formten aus der Schnittmenge einen Straßenracer, der die Konkurrenz auf die hinteren Ränge verweist. Riesiger Umfang, super Präsentation, viel Abwechslung und erstklassiges Arcade-Gameplay machen *Midnight Club 3* zum neuen Genre-König. Punkt. Ausrufezeichen! ***(SRÖ)***



Praktisch: Die Checkpoints leuchten turmhoch und sind schon aus weiter Entfernung leicht zu sehen.



Bei Six-One-Nine-Customs lasst ihr eure Wagen zu wahren Schmuckstücken veredeln.

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Rockstar
Genre: RSP
Spieler: 1-8

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

super Präsentation + + Wahnsinnstempo
riesiger Umfang + + viele coole Ideen

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 16:9 Ton: · Live: ✔

Juiced
c a. 60€
Alternative
THQ

Klarer Champion der nächtlichen Stadtrennen. Rockstar Games holen sich die Krone zurück!

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

91%

ACT
RSP



Über euer Handy werdet ihr von Crew-Kadern zu Rennen herausgefordert.



Jetzt geht's um die Wurst: Wenn wir dieses Rennen verlieren, ist unser Wagen futsch.



Das Upgrade auf die nächste Stufe ist noch zu teuer. Vielleicht helfen da ein paar Wetten?



Äußerlichkeiten sind nicht alles, auch die inneren Werte zählen. Zum Beispiel ein neues Autoradio!



JUICED

XBG GAMES AWARD

Na, schon wieder so ein Straßenflitzer? Nix da, Juiced ist was Besonderes!

Auf den ersten Blick mag man *Juiced* für ein weiteres *NFSU* bzw. *Midnight Club 3*-Plagiat halten. Doch mit diesen Titeln hat *Juiced* eigentlich nur den ganzen Tuning-Schnickschnack gemein, der Rest geht in eine völlig andere Richtung. Das fängt schon bei banalen Sachen wie der Tageszeit an, auch die Spielstruktur ist gänzlich anders aufgebaut: Wo ihr in den bekannten Mitternachts-Racern durch die Stadt kurvt und die Rennen buchstäblich auf der Straße findet, klappert ihr in *Juiced* einen Terminkalender ab und springt direkt zu den Events.

Wetten, dass...?

Damit ihr überhaupt an Rennveranstaltungen teilnehmen könnt, müsst ihr euch den Respekt der anderen Crews verdienen. Dies geschieht hauptsächlich, aber nicht allein durch Siege. Eine saubere Fahrweise wird bei der Konkurrenz mehr geschätzt, als ein stürmischer Bleifuß. Wer wie eine gesengte Wildsau fährt und seine Mitstreiter in Grund und Boden rammt, erntet keinen Respekt, sondern eine Menge Ärger und wird von Rennveranstaltungen ausgeschlossen. Zweiter wichtiger Faktor sind Wet-ten, die vor jedem Rennen abgeschlossen wer-den können. Hohe Wetteinsätze sind zwar ein großes finanzielles Risiko, lassen euch eventuell aber in der Gunst der Kontrahenten weiter nach oben steigen. Eure eigene Teilnahme ist dabei nicht immer erforderlich, ihr könnt auch zwecks reinen Geldverdienens einfach nur Wetten abschließen und dem Rennen zusehen. Richtig heikel wird das Ganze, wenn als Wetteinsatz komplette Wagen auf dem Spiel stehen und diese bei einer verlorenen Wette auf Nimmer-wiedersehen verschwinden – auf Wunsch auch online an einen menschlichen Gegenspieler.

In der bekannten Garage wird das übliche Tuning vorgenommen. Hier steigert ihr nicht nur die Leistung eurer Fahrzeuge, sondern auch deren optischen Wert – was wiederum für mehr Respekt sorgt. Auf der Piste zeigt sich der nächste deutliche Unterschied zu *NFSU* und Konsorten: *Juiced* ist kein reiner Vollgas-Racer, sondern bietet schon eine vergleichsweise ausgereifte Fahrphysik, die den Spieler etwas mehr fordert. Das Schadensmodell tut in erster Linie dem Geldbeutel weh, wirkt sich aber irgendwann auch auf das Fahrverhalten aus. Meistens verabschiedet sich zuerst eurer Nitro-Turbo, was sich in der letzten Runde dann rächen wird.

Mann oder Memme?

Juiced ist in mehrfacher Hinsicht ein gnadenloses Spiel: Habt ihr euch einmal auf ein Rennen eingelassen, gibt es kein Zurück mehr. Einfach mal ein schlecht laufendes Rennen neu zu starten, ist nicht drin, ein Abbruch des Rennens ist gleichbedeutend mit Verlieren. Also überlegt euch lieber vorher genau, worauf ihr euch einlasst. Ebenso erbarmungslos ist die KI der Computergegner: Rücksichtslos drängen sie euch in Kurven das Heck weg und stehen



Erde an Hornochse: Vor dem Sprint-Rennen in den ersten Gang schalten.



Ein Ausflug ins Grüne – sehr schön, macht im Dunkeln und bei Regen aber nicht allzu viel Spaß.



Direkt nach dem Start herrscht dichtes Gedrängel.



Ohne Nitro-Schub habt ihr bei Sprint-Rennen keine Chance. Ab



Zu rabiate Fahrweise äußert sich zuerst in einem Nitro-Leck.



Kollisionen mögen die Beteiligten gar nicht. Da seid ihr bei denen schnell unten durch!

penetrant auf der Hupe. Was nicht heißen soll, dass sie stumpf ihrer Linie folgen und blind alles übermangeln. Aber die Konkurrenz ist schon reichlich aggressiv und schaltet sich auch gerne mal gegenseitig aus.

Auch grafisch spielt *Juiced* ganz oben mit: Im Gegensatz zu *Midnight Club 3* o.ä. muss hier keine frei befahrbare Großstadt mit dichtem Verkehr im Speicher gehalten werden. Das ermöglicht eine kristallklare Arcade-Optik mit aufwändiger und detaillierter Umgebungsgrafik und zahlreichen Spiegeleffekten, die mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde an einem vorbeirauscht. Der Soundtrack besteht aus der üblichen bunten Mischung mit Schwerpunkt auf Hip Hop, an den Soundeffekten und der deutschen Sprachausgabe gibt es im Grunde nichts auszusetzen. Insgesamt meistert *Juiced* den Spagat zwischen Arcade-Attidüde und Simulations-Anspruch, bewahrt dadurch seine Eigenständigkeit und saust mit bravouröser Technik in die Spitzenliga der Rennspiele. ***(SRÖ)***



Benjamin Kegel

Die zweite Meinung

Mmmm, ein saftiges Spiel dieses *Juiced*. Das Teil hat uns ja bereits im Vorfeld ein dickes Grinsen abgerungen. Aber dass es am Ende doch so gut wird, hätte ich persönlich nicht gedacht. Was soll ich sagen, das Zocken hat mir eine Menge Spaß gemacht. Nicht nur stimmt bei dem Game ganz einfach die Technik, es ist auch enorm spannend. Man kommt sich gerade wegen der hohen Einsätze wie ein Teil des Rennzirkus vor. Dabei fühlt sich die von *Juiced* vermittelte Raceing-Szene sehr viel erwachsener an als z.B. bei *NFSU*. Mein Favorit: Der Online-Modus! Saudramatisch, sauschnell. Ich fahr jetzt mit Schröder um seinen Schlitten um die Wette.

Vertrieb: THQ
Hersteller: Juice Games
Genre: RSP
Spieler: 1-6
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 30 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: 17.06.2005

\+ anspruchsvolles Fahrmodell
\+ interessantes Spielkonzept
\+ knallharte Gegner-KI
\+ ausgezeichnete Grafik

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 16:9 **Ton:** · **Live:** ✔

PGR 2
ca. 30 €
Alternative
Microsoft
89%

Erstklassiger Renn-Mix aus Arcade, Sim und Lifestyle!

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

90%

RSP



AREA 51

Willkommen am Nabel aller Verschwörungstheorien!

Wer sich irgendwann mal zufällig 140 Kilometer nordwestlich von Las Vegas aufhält, wird mit Sicherheit binnen weniger Minuten in die Gewehrläufe eines zivilen Wachdienstes blicken. Nicht, weil er ein Verbrechen begangen hat, sondern weil er sich in der Nähe einer Militäranlage befindet, die offiziell so nicht existiert. Die Area 51. Jene Militärbasis, die angeblich für geheime Experimente der US-Regierung genutzt wird. Das sollen Versuche sein, die auf außerirdischer Technologie basieren. Ja, Außerirdische sollen sich sogar höchstpersönlich in der Basis aufhalten. Ein Stoff, der nahezu unerschöpflichen Nährboden für Spekulationen hergibt.

Mit Pumpgun und Mutantenkraft

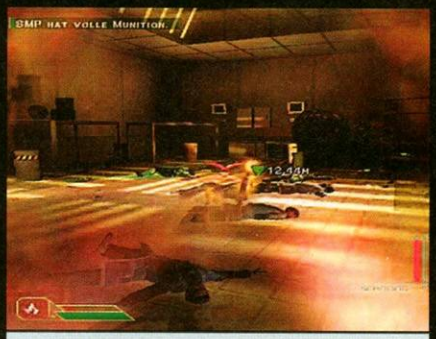
Midways Interpretation der Area 51-Identität beginnt mit einer beeindruckenden Rendersequenz, die dramaturgisch aber weniger aufregend ist. Als Ethan Cole, Kopf einer speziellen Eingreiftruppe, werdet ihr in einen Schutzanzug gesteckt, mit einer Pistole ausgestattet und in die Basis geschickt. Dort jagt ihr zunächst einen Saboteur, der nach seinem Ableben eine bläuliche Flüssigkeit verliert und verschwindet. Auf der weiteren Suche nach einem vorangegangenen Team wird euch erst das wahre Ausmaß dessen bewusst, was hier unter der trockenen Oberfläche von Dreamland passiert ist. Ein Virus ist in der Station ausgebrochen, das Menschen binnen Sekunden zu schnellen und starken Mutanten macht.



Ethan Cole hat ein Problem: Er verwandelt sich langsam in ein Monster und muss schleunigst ein Gegenmittel finden.



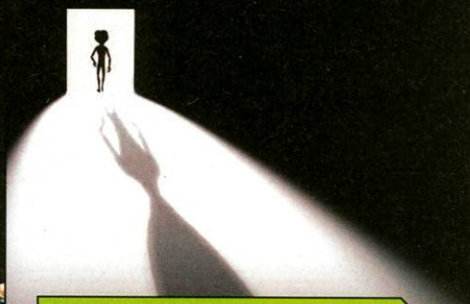
Die Rendersequnzen sind bombastisch und haben Kinoqualität. Sie kommen leider nur selten vor.



Die Black Ops haben ganze Arbeit geleistet. Sämtliche Wissenschaftler wurden exekutiert.



Verdammte Mutanten. Einer weniger! Der fiel unserer Pumpgun zum Opfer.



Die echte Area 51

Ein reales Bild der Umgebung um die ominöse Area 51. Offiziell handelt es sich hier um eine Air Force Basis. Der große weiße Fleck ist ein ausgetrockneter Salzsee (Groom Lake). Das Bild wurde von der NASA zu Dokumentationszwecken aufgenommen.



Die nächsten Abschnitte ist Dauerfeuer mit Sturmgewehren und Pumpguns angesagt. Zwischendurch bekommt ihr immer wieder Spezialaufträge, um Codekaten oder Schlüssel zu finden. Die Story sieht vor, dass nun ein Kamerad nach dem anderen ins Gras beißt. Schließlich seid auch ihr an der Reihe, doch durch die Gnade von irgendwas oder irgendwem verwandelt ihr euch nicht vollständig in einen Mutanten, sondern könnt die Mutation steuern und zu euren Gunsten einsetzen. Ein Knopfdruck genügt, und ihr mutiert zum Tier, das alleine mit seinen Pranken alles wegfegen kann. Genau wie ihr weitere Waffen findet, entwickeln sich auch eure Mutantenfähigkeiten im Spiel. Ist das widerauflandbare "Mutantometer" abgelaufen, spielt ihr als Mensch weiter. Beide Erscheinungsformen haben vor und Nachteile. Der Mutant in euch ist stark und widerstandsfähig, der Mensch präzise und technisch begabt.

Eure Taten bleiben nicht ungesehen. Schnell meldet sich ein Mann, der sich als Dr. Cray ausgibt. Der grauhaarige Wissenschaftler fürchtet in den tiefen der Basis um sein Leben, denn längst sind Spezialkommandos im Einsatz, die den Saboteur vom Anfang gut kannten. Die Jungs bluten leuchtend blau und eliminieren alle Überlebenden der Anlage. Das Puzzle setzt sich zusammen. In der Basis haben längst andere Mächte die Kontrolle als Menschen... Hier gibt's das volle Programm inklusive Illuminati und Grays (kleine, graue Außerirdische). Inhaltlich wird euch hier eine Mischung aus *Half-Life (dt.)* und *Deux Ex* geboten. Das Spiel schafft manchmal sogar richtige Kultszenen, die wir hier aber nicht weiter austreten wollen.

1a Physiksystem

Auch abseits der spannenden Story lässt sich *Area 51* nicht lumpen. Eine schöne Technik lässt insbesondere die Waffen schön zur Geltung kommen. Die Ballerei wird noch durch ein gelungenes Physiksystem unterstützt, das getroffene Gegner überzeugend niedergehen lässt. Leider krankt *Area 51* daran, die Verknüpfung der Abschnitte und die Plotentwicklung etwas zu vernachlässigen. Manche Abschnitte übertreiben es mit dem Ballern regelrecht. Geschlagene 15 Minuten Schießbude im gleichen Raum ist nicht des Spieldesigns letztes Wort. Selbst Joypad-Rambos werden dabei verschmitzt Gähnen. Online wird *Area 51* aber kein Spiel sein, das die Leute massiv bewegen wird, ein Xbox-Live-Abo abzuschließen. Die Polygonmär um die Area 51 ist eine kurzweilige Einzelspielerangelegenheit, die vor allem Mystery-Fans Spaß bereiten wird. Übrigens: Wer seine Xbox auf englisch stellt, hört die Originalsprecher David Duchovny, Powers Boothe und Marilyn Manson. ***(BS)***



Auf den großen Displays werden Hilferufe der verschollenen Rettungseinheiten gezeigt.



Ihr tragt einen Scanner bei euch, der immer Aufschluss darüber gibt, woraus ein Material besteht.

Vertrieb: ..... Midway
Hersteller: ..... Midway
Genre: ..... EGO
Spieler: 1-2

Sprache: ..... deutsch
Eingewöhnung: ..... 15 Min.
Preis: ..... ca. 60 €
Erhältlich: 27.05.2005

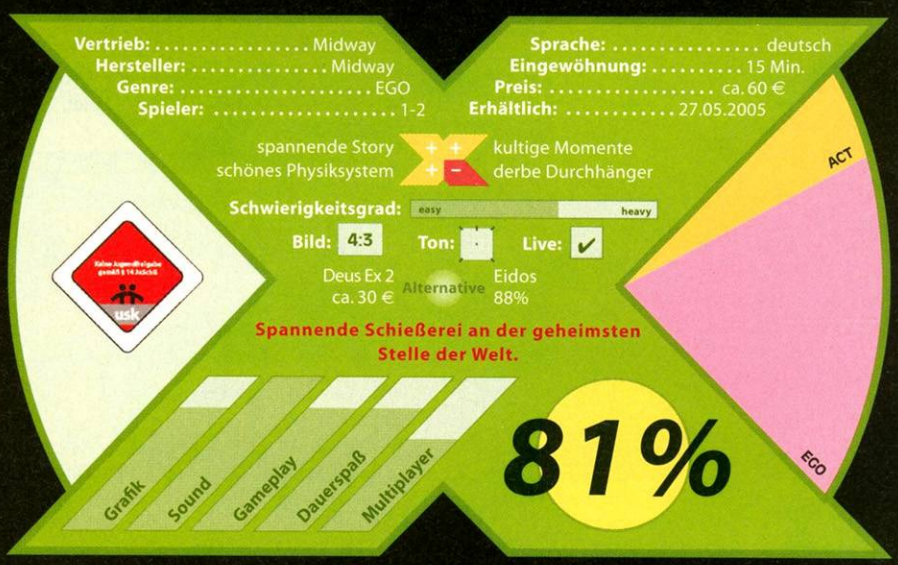
spannende Story
schönes Physiksystem
+ +
+ −
kultige Momente
derbe Durchhänger

Schwierigkeitsgrad: easy — heavy

Bild: 4:3 **Ton:** · **Live:** ✔

Deus Ex 2
ca. 30 €
Alternative
Eidos
88%

Spannende Schießerei an der geheimsten Stelle der Welt.



STREET RACING SYNDICATE

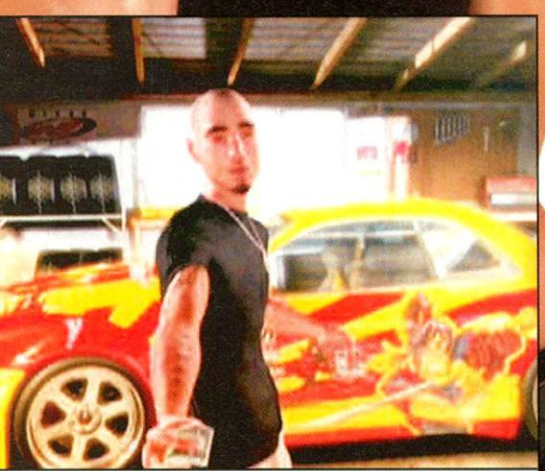
Juhu, schon wieder eine Frau gewonnen!

Theoretisch könnten wir jetzt unseren Test von *Need for Speed Underground 2* nehmen, ihn ein wenig umschreiben und nochmal verwenden. Das wäre zwar wenig originell, entspräche aber voll dem Spiel. Denn *Street Racing Syndicate* macht den Eindruck, als hätte Namco bei EA ein bisschen in den Kisten gewühlt und all das weiterverwendet, was es für *NFSU2* nicht durch die Qualitätskontrolle geschafft hat.

Gesetze der Straße

Also, es geht mal wieder um Straßenrennen. Als Neuling in der "Szene" nehmt ihr zunächst in einem Leihwagen an einem Einstiegsrennen teil und kauft euch von der Siegprämie eure eigene Kiste. 50 lizenzierte Wagen umfasst das Spiel, von Herstellern wie Mitsubishi, Volkswagen oder Mazda. In nächtlicher Kulisse düst ihr nach *GTA*-Manier durch die Straßen einer Großstadt und sucht die verschiedensten Locations auf – hauptsächlich Renn-Events oder eure Garage, wo ihr an eurem Wägelchen herumschraubt. Um euch die Kurverei zu ersparen, könnt ihr die Locations auf einer Karte auswählen und direkt dorthin springen. Dadurch verpasst ihr allerdings die Möglichkeit, unterwegs andere, gewillte Fahrer zu einem spontanen Rennen herauszufordern.

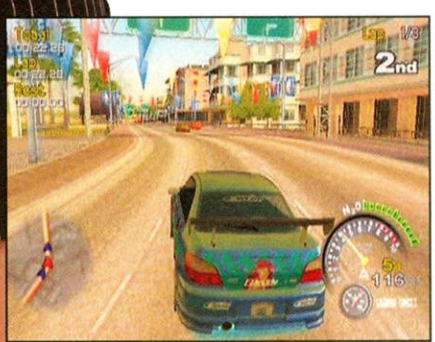
Eure Untergrund-Karriere beruht auf drei Eckpfeilern: Geld, Respekt und Frauen. Geld ist nötig, um neue Wagen zu kaufen und bestehende zu bearbeiten, Respekt ist nötig, um an weiteren Rennen teilnehmen zu dürfen, und Frauen sind nötig, um... na, ihr wisst schon. Um etwas mehr Kohle fließen zu lassen, könnt ihr vorher mit euren Konkurrenten Wetten ab-



Wettschulden sind Ehrenschulden. Ich hab das Rennen gewonnen, also her mit der Kohle!



Blaue Unterbodenbeleuchtung ist der krönende Abschluss euer Verschönerungen am Wagen.



Nicht alle Rennen finden bei Nacht statt. Im Arcade-Modus seid ihr auch tagsüber unterwegs.



Der Nitro-Boost (gelbe Skala am Tacho) kommt auf langen, geraden Straßen zum Einsatz.



Trophäensammlung

Frauen werden in *Street Racing Syndicate* zur reinen Handelsware degradiert: Trefft ihr beim Cruisen durch die City auf eine der Bordsteinschwalben, könnt ihr sie durch ein Checkpoint-Rennen beeindrucken und buchstäblich "gewinnen". Eure neue Perle schleift ihr dann als Begleitung mit zu den Renn-Events oder schaut euch ihre Videos an, in denen eine menschliche Darstellerin in figurbetonten Outfits lasziv für euch tanzt. Bis zu 18 Mädels kann euer Harem umfassen – wer auf stark geschminkte Silikonpüppchen steht, kann aus diesem "Feature" durchaus so etwas wie Motivation ziehen. Ewig treu bleiben euch die Schlam... äh, Damen aber nicht, denn wenn ihr in den Rennen keine Erfolge vorzuweisen habt, ziehen die Weiber mit anderen Kerlen davon. Ha, da mutiert *Street Racing Syndicate* ja glatt zur Real Life-Simulation...

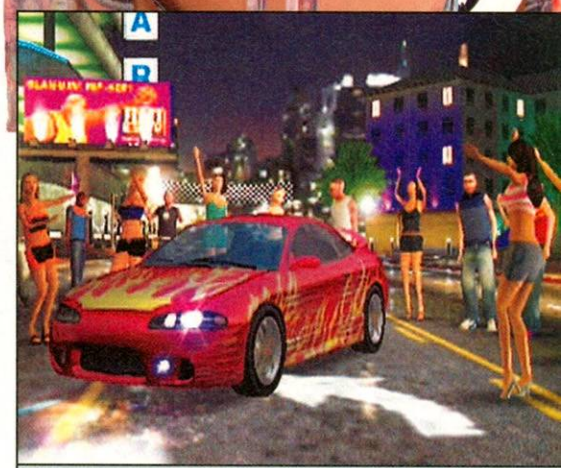


schließen, dabei aber natürlich auch Geld verlieren. Der Tuning-Part bietet die üblichen Features: Angefangen bei technischen Verbesserungen mit Turbos, neuen Reifen und Nitro-Boosts bis zu optischen Spielereien wie Vinyl-Aufklebern und schicken Felgen könnt ihr eure Fließbandautos in wahre Straßenmonster verwandeln. Auf der Rennstrecke regiert der Bleifuß, so dass auch Anfänger keine Einstiegsprobleme haben und nicht mit zu viel Realismus überfordert werden. Ein bisschen mehr Speed hätte einem solchen Arcade Racer aber gut getan – die *Ridge Racer*-Serie zeigt, dass Namco es auch besser kann. Das Schadensmodell hat kaum fahrerische Auswirkungen und äußert sich in erster Linie in Form von Reparaturkosten.

Lichtermeer

Auch grafisch sieht *Street Racing Syndicate* nach *NFSU*-Resteverwertung aus: Eine große, detaillierte und klirrbunte Stadtkulisse mit Epilepsie-Gefahr, stark spiegelnde Straßen der Marke "Hallenfußboden" und eine insgesamt etwas verwaschene und verschwommene Gesamtoptik. Die hohe Sichtweite hat ihren Preis, mitunter tauchen ganze Hochhauskomplexe auf einen Schlag in der Ferne auf. Die meiste Zeit über läuft das Spiel flüssig, der eine oder andere Ruckler ist aber nicht zu übersehen. Die Wagenmodelle sind hingegen ganz ordentlich gelungen. Der Soundtrack entspricht der gesamten Thematik und wird von Hip Hop- und Elektro-Musik dominiert. Die deutsche Version, die wir zwar testen, aber von der wir leider keine eigenen Screenshots machen durften, beinhaltet deutsche Bildschirmtexte und deutsche Sprachausgabe.

Fragwürdige Veröffentlichungstaktik: Während *Street Racing Syndicate* in den USA vor *NFSU2* erschien, ist EAs zweiter Untergrund-Straßenracer hier schon lange auf dem Markt. Mit der Konsequenz, dass *Street Racing Syndicate* nun den Vergleich über sich ergehen lassen muss und ihm nicht standhält. Für sich genommen, ist *Street Racing Syndicate* ein ordentliches Rennspiel – nur hat die Konkurrenz schon ein besseres vorgelegt. Und gegen *Midnight Club 3* hat *Street Racing Syndicate* eh nichts mehr zu melden. ***(SRÖ)***



Das Rennen ist gewonnen und ihr erntet die Bewunderung der knapp bekleideten Mädels.



Die Weitsicht ist meist sehr schön, wird aber durch einige üble Pop-Ups gestört.

Vertrieb:	Codemasters
Hersteller:	Namco
Genre:	RSP
Spieler:	1-4
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €
Erhältlich:	Jetzt!

\+ schnörkelloses Gameplay
\+ ausgereifter Tuning-Part
− könnte ruhig schneller sein
− plumper Sexismus

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

Bild: 16:9 Ton: · Live: ✔

Midnight Club 3 c a. 60 € Alternative Take 2 92%

Akzeptabler Nightlife-Straßenracer im Windschatten der Konkurrenz.

Grafik 70% Sound Gameplay Dauerspaß Multiplayer

RSP

GREG HASTINGS'
Tournament Paintball

Der Urvater des "Capture the Flag" hält Einzug auf der Xbox!

Gebrüll, Schüsse, Einschläge, allgemeines Chaos: Szenen, wie sie der durchschnittliche Konsolero schon tausendmal gesehen und gespielt hat. Wer einmal wissen will, wie es ist, tatsächlich unter feindlichem Feuer von Deckung zu Deckung zu sprinten, dem kann geholfen werden! Wende dich einfach an den Paintball-Veranstalter deines Vertrauens und schon pfeifen dir die Schüsse um die Ohren! Anstatt ekliger, saugender Wunden gibt's zwar nur blaue Flecken und Farbkleckse, aber man kann ja nicht alles haben, oder?

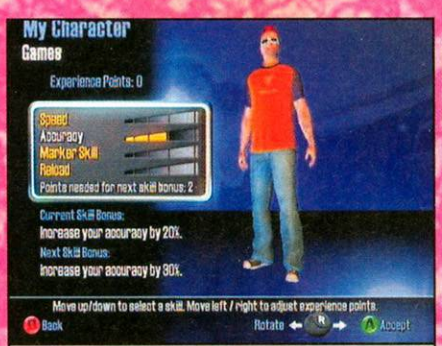
fumpfumpfump

"Ein Paintball Videospiel? Ist das nicht so, als würde man eine Kriegssimulation simulieren?" Kommt darauf an, wie man die ganze Sache aufzieht. Greg Hastings hat sich mit den Jungs von WXP jedenfalls genau die richtigen Leute ausgesucht. Da die ganze Sache in der Egoperspektive abläuft, hat man nicht nur Skillpunkte zu verteilen, sondern auch noch höllisch aufzupassen. Immerhin nutzt euch auch eine exorbitant aufgestufte Zielsicherheit nichts, wenn ihr unaufmerksam seid und euch ein Neuling von hinten bepinselt. Damit euch das nicht passiert, durchlauft ihr direkt nach der sehr begrenzten Charaktererstellung ein vorbildliches Tutorial. Hier werden euch die drei wichtigsten Devisen des Paintball-Sports klargemacht: Deckung, Position und Deckung. Denn obwohl sich die ganze Sache anfühlt wie ein Ego-Shooter, gibt es einen kleinen aber feinen Unterschied: Eure Lebensleiste fehlt. Nach einem Treffer heißt es "Goodbye Argentina". Wenn… tja, wenn ihr nicht die Möglichkeit hättet, wie ein Feigling zu schummeln.

Und zwar nach allen Regeln der Kunst! Nach einem Treffer wird eine Anzeige eingeblendet, auf der ihr durch das richtige Timing, die Farbe schnell abwischen könnt, ohne dass der Schiedsrichter es bemerkt. Ganz Geschickte fangen den Ball mit dem Körper ab, so dass er nicht zerplatzt und folglich auch nicht als Treffer gewertet wird. Als Kehrseite der Medaille könnt ihr natürlich auch empfindliche Strafen bekommen, wenn ihr zu offensichtlich schummelt, sprich den Timer ungünstig stoppt. Außerdem wird der Timer mit fortgeschrittener Mogelei immer schneller, was die inzwischen enorme Ansammlung verwischter Farbe auf eurem Trikot verdeutlicht. Zum Glück gibt es für euch allerhand Möglichkeiten, die euch gegebene Deckung zu nutzen. Die Felder sind in der Regel übersäht mit allen möglichen Gegenständen, Autowracks, Tonnen oder der beliebten "Aufblasdeckung". Ihr könnt die Waffenhand wechseln, um euch entweder nach rechts oder links aus der Deckung zu lehnen, abtauchen, nach oben aus niedriger Deckung spähen und mit einem speziellen "Turbo"-Knopf um euer Punkteleben sprinten. Wer den (natürlich storylosen) Einzelspielermodus ein wenig anspielt kann sich auch gleich neue Spieler, Markierer, Klamotten, Gastanks und andere nette Gimmicks zulegen.

"Wo bin ich? Wer – "*splat*

Nicht schlecht, nicht schlecht! Alle Zweifler dürfen aufatmen, auch Paintball kann auf der Xbox Spaß machen. Vor allem über Xbox Live macht *GH:TP* ordentlich Partystimmung. Die soliden Soundeffekte sind mit dem Pfeifen der Kügelchen, dem bildhaften Fluchen getroffener Spieler und dem rascheln der Kleidung gut gelungen und tragen viel zur Atmosphäre bei. Aber… Warum springt die Steuerung nach meinem "Ableben" augenblicklich in die Perspektive eines meiner Kameraden? Wenn man so plötzlich ein anderes Sichtfeld für die Stirn geknallt bekommt, wird die Übersicht mit einer Fanfare zur Hölle gejagt und die gegnerischen Treffer lassen nicht lange auf sich warten. Warum keine Auswahl oder eine "Bedenkzeit" zwischen dem Wechsel? Trotzdem kein schlechtes Spiel für gepflegte Onlinerunden oder interessierte Sportfans. Geht doch! ***(CS)***



Wir konzentrieren uns auf unsere Treffsicherheit. Fein für den Deckungskrieg!



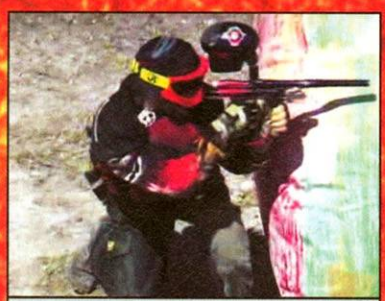
Die malerische Szenerie täuscht. Überall lauern gemeine Farb-Mörder.



Die meiste Zeit verbringt ihr mit gepflegtem Abwarten und auflauern.

Der Sport, der keiner ist?

In Amerika ist Paintball längst kein kurioser Zeitvertreib für militante Freizeitler mehr. Als publikumswirksamer Sport genießt die wilde Ballerei fast so ein hohes Ansehen wie Eishockey oder Fußball. Stimmt: Auch das sind drüben eher Randysportarten… Aber die Paintballer sind zufrieden. Autogramme werden geschrieben, Turniere veranstaltet, Fernsehübertragungen ausgestrahlt. Was könnte man sich mehr wünschen als Paintball zu spielen und dafür auch noch bezahlt zu werden?



Da isser! Altmeister Greg Hastings beim fröhlichen Gegner-Markieren.



Ahuga! Keely Watson bei der Autogrammstunde. Nicht alle Spieler sind männlich.



Paintball ist ein schneller Sport: Team rot flitzt auf den Weg zur Flagge.



Ah, wie unfair! Die Schüsse tun aus nächster Nähe richtig weh (sozusagen PAINball).



Die aufgebohrte Spyder ist unser ganzer Stolz. Treffsicher auf 100m!



Unser Kamerad sprintet flink zur Flagge, wir ihm geben Deckung.



Gewonnene Turniere bringen euch Kohle und Skillpunkte. Booyah!



HA! Von hinten! Wenn WIR das machen ist das natürlich absolut legitim.



Mist! Treffer unter dem rechten Arm und wir waren zu blöd zum Mogeln!



Baum und Stein sind fast ganz orange. DAS nenne ich Sperrfeuer!

Vertrieb: Activision
Hersteller: WXP
Genre: EGO
Spieler: 1
Sprache: englisch
Eingewöhnung: 15 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ klasse Onlinegefechte
\+ nettes "Cheatsystem"
\- mäßige Grafik
\- entnervender "Respawn"

Schwierigkeitsgrad: easy … heavy
Bild: 4:3 **Ton:** **Live:** ✔

12 usk

Halo2 ca. 60 € Alternative Microsoft 94%

Feine Onlinematches mit legaler Mogelei.

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
Multiplayer

77%

SPS
EGO

STOLEN

Fuchs, du hast die Gans gestohlen!



Haben euch die Wachen erwischt, ist es oft zu spät. Gegen mehere Gegner seid ihr meist chancenlos.

Die professionelle Kriminalität ist ein beliebtes Thema für Videospiele, bietet sie doch verschiedenste Berufsbilder. Auftragskiller, Fluchtwagenfahrer, Drogendealer – oder Dieb. Dahinter steckt mehr, als das kleine Wörtchen vermuten lässt, denn zu einem professionellen Meisterdieb wird man nicht von heute auf morgen.

Anya Romanov ist eine solche Profi-Diebin. Ihr Einsatzgebiet umfasst dann auch nicht das örtliche Einkaufzentrum, sondern die großen Nummern, zum Beispiel Kunstgalerien. Damit geht es auch gleich in der ersten von vier Missionen los. Auf dem Dach des Gebäudes angekommen, müsst ihr schon vor den ersten Wachmännern in Deckung gehen. Man beachte: Ihr seid weder Killer noch Geheimagent, somit ist Töten strengstens verboten und auch gar nicht möglich. Wo Solid Snake und Sam Fisher gerne mal Probleme mit einer Bleikugel lösen, bleibt Anya größtenteils defensiv. Ihre einzige Schusswaffe hat lediglich betäubende Wirkung – nicht nur auf Menschen, sondern auch auf elektronische Geräte wie Überwachungskameras und Roboter-Wachdrohnen.

Klau, schau wem

Ohne High-Tech-Ausrüstung kommt auch die geschickteste Diebin nicht an ihre Beute. Ein permanenter Radarschirm gehört zum Standardinventar und zeigt eine Karte der Umgebung an. Wachen und Kameras jedoch nicht – erst, wenn ihr sie mit einem Tracker markiert habt, erscheinen sie nach *MGS*-Art als bewegliche Punkte mit Sichtfeld-Kegel auf dem Radarschirm. Die Dunkelheit ist auch der Diebin bester Freund, also schaltet ihr Lichtquellen gezielt aus, um euch mit Nachtsichtgerät ungesehen fortbewegen zu können. Elektroschocker setzen Wachen nur für wenige Sekunden außer Gefecht, wirksamer ist es, sich von hinten anzuschleichen und sie überraschend zu erwürgen. Aber auch dann stehen sie irgendwann wieder auf, also müsst ihr euch beeilen, um Sicherheitstüren zu knacken oder Computersysteme mit einem Virus zu infizieren.

Solltet ihr erwischt werden, kommt es zum Kampf, in dem ihr in den meisten Fällen hoffnungslos unterlegen seid und vom letzten Kontrollpunkt aus neu starten müsst. Zwar hat Anya ein paar Nahkampftechniken drauf, doch gegen mehrere bewaffnete Kerle hat die arme Frau keine Chance. Auch zu flüchten ist keine Option, da die Wachen euch durch Türen hindurch verfolgen bzw. die Kollegen in den Nachbarräumen gleich mitalarmiert werden. Also ist es besser, gar nicht erst entdeckt zu werden. Hier zeigt sich Anya als Top-Athletin, die sich an Wandvorsprüngen entlang hangelt, über Hindernisse klettert und über tiefe Abgründe springt. An dieser Dame hätte der *Prince of Persia* sicher seine Freude! Am meisten Spaß macht *Stolen* somit



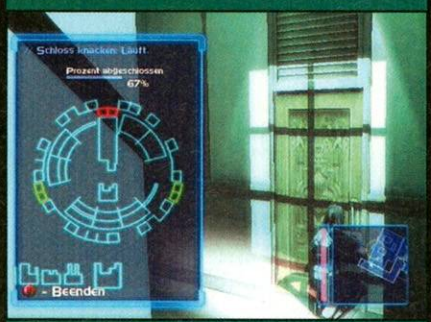
Tja, bei drei Kerlen mit Taschenlampe nützt euch das beste Nachtsichtgerät der Welt nichts mehr.

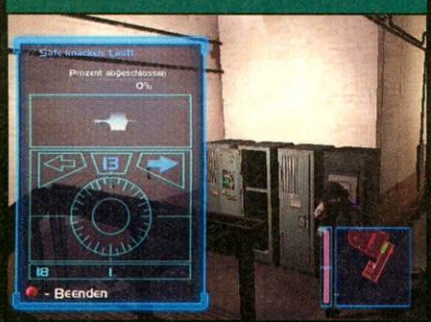


Okay, die Jungs sind abgelenkt, aber wie kommen wir da jetzt vorbei? Die Lösung: Licht aus!

Äh... bin ich schon drin?

Eine Diebin steht permanent unter Stress. An vielen Stellen müsst ihr unter Zeitdruck eure Geschicklichkeit und Kombinationsgabe unter Beweis stellen. Um Sicherheitsschlösser zu knacken, müsst ihr für mehrere Riegel den passenden Codeschlüssel auswählen. Tresore öffnet ihr durch Drehen am Rädchen – die Vibration eures Controllers verrät euch, wenn ihr euch der richtigen Zahl nähert. Um Computersysteme zu hacken, müsst ihr eine Figur auf einem Gitternetzfeld "nachzeichnen". Und wenn alle Computertechnik der Welt nichts mehr hilft, muss der gute, alte Schneidbrenner ran. Aber schön stillhalten!









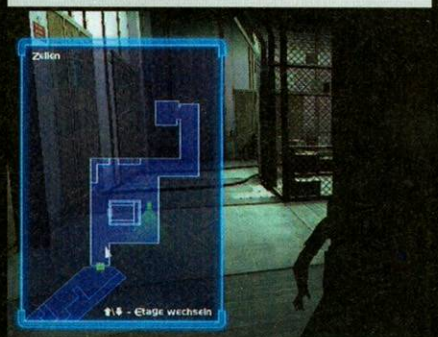
auch dann, wenn keine Wachen in der Nähe sind, da die häufigen Neustarts ziemlich schnell nerven. Und nein, eventuelle Videosequenzen kann man bei den Neuversuchen natürlich *nicht* überspringen, sondern darf sie sich immer wieder reinziehen. Grrrr...

3, 2, 1... meins!

Grafisch liegt Stolen zwischen "zweckmäßig" und "richtig gut". Da das Licht- und Schattenspiel der wichtigste Bestandteil des Gameplays ist, wurde es auch sehr gut umgesetzt. Ebenso sind die Animationen sehr ansehnlich, nicht nur von Anya. An die überragenden Effekte eines *Splinter Cell: Chaos Theory* kommt *Stolen* aber nicht heran. Sehr überzeugend ist die deutsche Sprachausgabe, die zwar alles andere als lippensynchron ist, aber mit vielen witzigen Dialogen aufwarten kann. Als abschließender Kritikpunkt sei die kurze Durchspielzeit genannt. Selbst mit vielen Neuversuchen werdet ihr kaum mehr als zehn Stunden beschäftigt sein. Aber während dieser kurzen Zeit werdet ihr prima unterhalten – und so soll's ja eigentlich auch sein! ***(SRÖ)***



Sehen und nicht gesehen werden – zu diesem Zweck bewegt sich Anya meist geduckt vorwärts.



Mit einem Tracker markiert, könnt ihr die Wache und ihr Sichtfeld auf dem Radarschirm sehen.



Suchbild mit Frau: Könnt ihr Anya entdecken? Natürlich, aber die Wachen hoffentlich nicht!



Wie eine Spinne am Faden lässt sich Anya zur Beute hinab. Wenn da nur nicht die Laser wären.

Vertrieb: ..... HIP Games
Hersteller: ..... Blu 52
Genre: ..... ADV
Spieler: 1

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

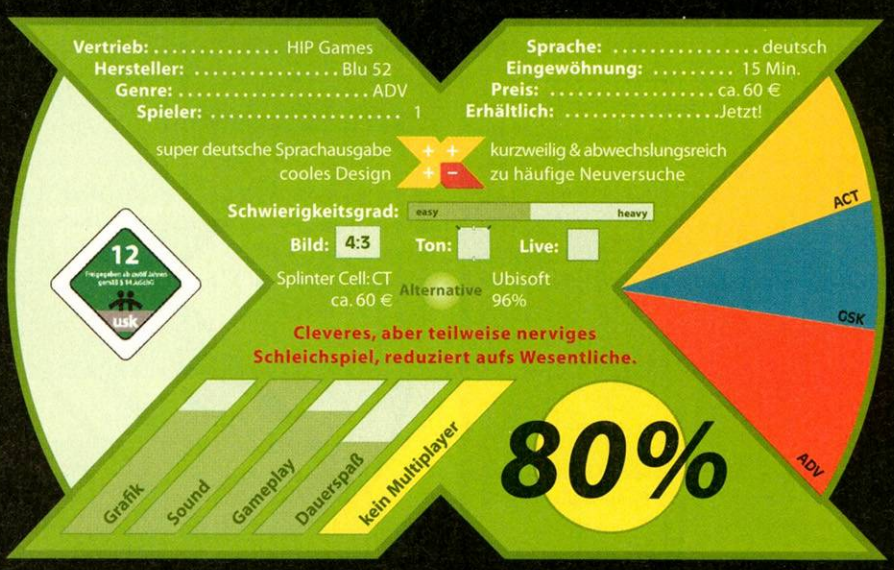
\+ super deutsche Sprachausgabe
\+ cooles Design
\- kurzweilig & abwechslungsreich
\- zu häufige Neuversuche

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

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

Splinter Cell: CT, ca. 60 € — Alternative — Ubisoft, 96%

Cleveres, aber teilweise nerviges Schleichspiel, reduziert aufs Wesentliche.



RED NINJA
End of Honor

Mädel mit Erfahrung in blutigen Todesarten sucht netten Ninja zum gemeinsamen Abhängen

Die kleine Kurenai hat bisher ein recht beschauliches Leben geführt. Als Tochter eines der großartigsten Waffenschmiede Japans durfte sie ihrem Daddy von Zeit zu Zeit über die Schulter schauen und sich wundern, was der Mann denn da für seltsame Waffen entwirft. Waffen die laute Geräusche machen, rotieren und in Großbuchstaben "Gatling" auf den sechs Rohren stehen haben. Es kommt, wie es in jedem Ninja-Spiel kommen muss: Kurenais Vater wird vor ihren Augen aufs brutalste von seinem Kopf getrennt, Kurenai wird an einen Kirschbaum geschnürt und mit einem Draht um den Hals zum Trocknen aufgehängt. Dummerweise haben die bösen Ninjas nicht mit der übermenschlichen Ausdauer japanischer Schulmädchen gerechnet – Kurenai wird wieder vom Baum heruntergeschält und ebenfalls in der Art der Ninjas unterrichtet.



Zweifelnder Feldherr und ambitionierter Sohnemann. Ob die Erfindung so gut war?

Drahtseilakt

Am Anfang eines jeden Levels werdet ihr kurz darüber informiert, wen ihr umbringen müsst, welcher Weg am gemütlichsten aussieht und wie viele Wachen ihr vermutlich in die Hölle der kopfüber hängenden Staatsfeinde befördern müsst. Dabei bleibt es vollkommen euch überlassen, ob ihr nun auf leisen Sohlen durch die Level schleicht und alle Wachen umgeht, oder eine Reise ins wunderbare Land der explodierenden Brustkörbe bucht. Egal, ob ihr nun eure Kunai-Klingen oder die seltsame Drahtseilwaffe benutzt, die Programmierer haben ganze Arbeit geleistet, wenn es darum geht, die ganze Sache wie eine Schlacht aus einem Tarantino-Streifen aussehen zu lassen.

Aber warum nur müssen im Ansatz gute Spiele so häufig eine grauenhafte Kameraführung haben? Während eines Kampfes ist das Spielerlebnis noch gut steuerbar. Der Wechsel zwischen verschiedenen Feinden geht flüssig über die Bühne, ebenso wie Angriff, Verteidigung und das Anvisieren der verschiedenen Körperzonen. Will man jedoch ein wenig schleichen, eine Wand entlanglaufen oder sich einfach nur umgucken, benimmt sich die Kamera, als hätte jemand den Kameramann mit einem Bleirohr verprügelt. Kurz vor einer Wand wird wild geschwenkt, was zur Folge hat, dass ich im Wasser lande, anstatt einen grazilen Wandlauf hinzulegen. Oder direkt hinter einem Wächter zoomt die Kamera derartig stark drauf, dass ich die zweite Wache, die von rechts kommt, nicht bemerke. Das ist, ebenso wie der teilweise sehr verwirrende Levelaufbau, frustrierend, aber nicht unbedingt spieltötend. ***(CS)***



Der Wächter geht seinem Beruf nicht mehr lange ungestört nach.

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Tranji
Genre: ACT
Spieler: 1
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: 15 Min.
Preis: ca. 50 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ feines Japano-Gesplatter
\+ einfallsreiche Kämpfe
\- fürchterbare Kamerasteuerung
\- ungeschickter Levelaufbau

Schwierigkeitsgrad: easy – heavy

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

Ninja Gaiden ca. 30 € Alternative Microsoft 90 %

Stylisches Ninja-Abenteuer mit mieser Kameraführung.

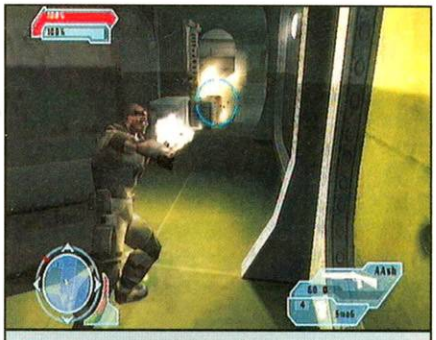
Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
kein Multiplayer

70%

ACT

FIRE FOR EFFECT

Terrorismus bekämpft am besten mit einem großen Raketenwerfer.



Pumpgun um die Ecke halten und blind feuern. IRGENDWAS treffen wir immer.

Jeder, der schon einmal einen tödlichen Kampf mit einem Terroristen ausgefochten hat (also jeder zweite Amerikaner) weiß, dass dieser ganze Antiterrorschrott nix bringt. Was WIRKLICH hilft, sind einzelne, Muskel bepackte Testosteronmonster, die man mit so vielen Waffen ausstattet, dass einem Kriegselefant darunter das Rückgrat brechen würde. Unser Mann heißt in diesem Fall "Raptor" und sieht aus wie eine Mischung aus Solid Snake, einem Wrestler und einer Linie Koks. Die zweite Faust der Gerechtigkeit hört auf den klangvollen Namen "Night Owl" und übt ihren Job als generische Schleich-Weichflöte aus. Andererseits würde selbst die USS Nimitz in einem Feuergefecht gegen Raptor verlieren, also lassen wir Owl die Sache noch mal durchgehen.

Der mit dem Sniper tanzt

Je nach Wahl sägt ihr euch also in bester *kill.switch* Manier mit schwerem Gerät durch die gegnerischen Fleischmassen, oder schleicht euch durch die feindlichen Reihen, nur um ein paar Sekunden später genau dasselbe Schlachtfest zu veranstalten. Raptor bekommt zusätzlich zu seiner Artillerie noch einen Energieschild spendiert, Owl hat stattdessen verschiedene Sichtmodi und eine "Predator" Tarnung. Da ihr euch außerdem bequem hinter Deckung verschanzen und auch mal blind um euch ballern könnt, wäre das Ganze quasi ein Spaziergang mit obligatorischen Explosionen… Wenn die bösen Gegner nicht wären. Die verhalten sich nämlich geradezu autistisch, wenn es um ihr Leben geht. Was schon mal dazu führen kann, dass die Jungs gemütlich schlendernd nachschauen wollen, wer ihnen denn da aus der Deckung heraus ins Gesicht geschossen hat. Das andere Extrem bilden die grauenhaften Scharfschützen und Raketenwerfer-Trooper. Die Sniper verfehlen niemals ihr Ziel. Nie. Nada. Nuppes. Wenn auch nur ein kleiner Teil von euch für den Bruchteil einer Sekunde zu sehen ist, könnt ihr euch gewiss sein, das ihr ein 7.62mm Souvenir zwischen euren Augenbrauen spazieren tragt. Ein Raketenwerfer-Treffer bedeutet übrigens euren Tod. Auch bei vollem Energieschild. Sofort. Schade.

Nette Ideen (vor allem die Fallschirmsprünge! Whoo!) und eine solide Grafik retten *Fire for Effect* vor dem Aus. Allerdings nur knapp… ***(CS)***



Yay! Im freien Fall ballert es sich doch noch mal so gut, oder?



Owl führt uns seine Sonar-Sicht vor. Wer von uns kann schon durch Wände gucken, hm?

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: Hip Interactive
Genre: EGO
Spieler: 1
Sprache: deutsch
Eingewöhnung: ohne
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!

\+ nett umgesetzte Ideen
\+ *BUMM* Grafik
\- todessehnsüchtige Opfer?
\- ?oder unfehlbare Killer

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

16 usk

Halo2 ca. 60 € Alternative Microsoft 94%

Viele Explosionen und ein frühzeitiger Bildschirmtod. Trotzdem nicht übel.

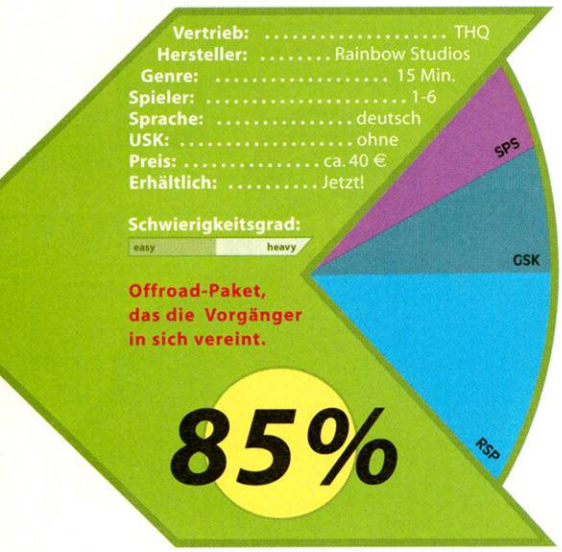
Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß
kein Multiplayer

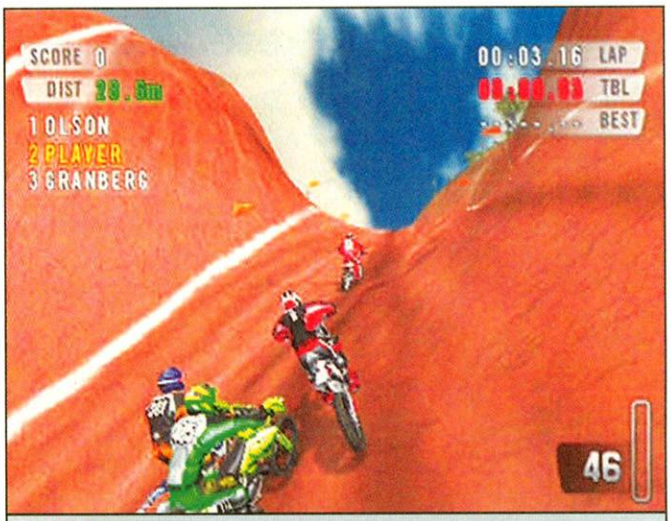
71%

EGO

MX VS. ATV Unleashed

Das einzig wirklich Neue ist die Fusion von zwei thematisch ähnlichen Rennspielserien, ansonsten gibt es aber im Grunde nichts, was die Spiele vorher nicht auch einzeln boten. Was aber an sich nicht unbedingt schlecht ist, denn herausragendes Qualitätsmerkmal der *MX*-Serie war und ist die exzellente Steuerung. Schnell, direkt und präzise – so soll es sein! Die ATVs steuern sich aufgrund ihrer vierrädrigen Bauweise nicht ganz so spritzig, sind durch ihre erhöhte Stabilität aber für Anfänger besser geeignet. Wie zuvor ist das Beherrschen der Sprungtechnik essenziell. Hohe Sprünge geben euch nicht nur mehr Zeit und Raum für die Ausführung von Stunts, sondern können auch entscheidend für die Platzierung sein und erfordern demnach viel Timing und Gefühl. Auch bei Grafik und Sound hat sich nicht viel getan, aber auch das muss nicht unbedingt ein Nachteil sein, da ja schon der Vorgänger ganz ordentlich aussah. ***(SRÖ)***

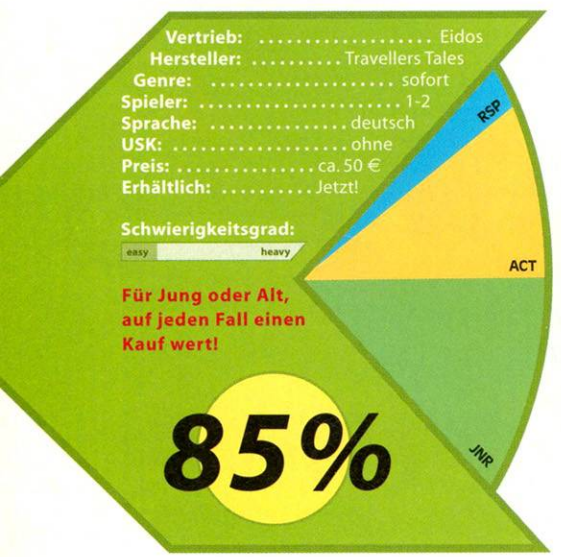


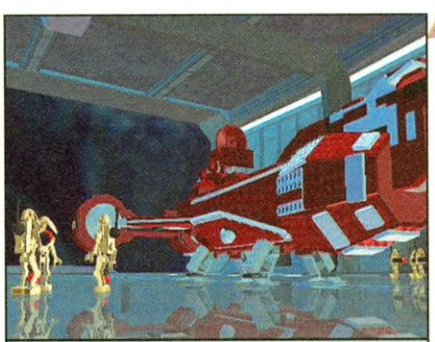


Sprint-Rennen finden im Offrad-Bereich nicht auf schnurgeraden Straßen, sondern in der Wüste statt.

LEGO Star Wars

Als Qui-Gon Jin und Obi-Wan startet ihr in einer kleinen Cantina, irgendwo am Rande des Universums. Von hier aus können die verschiedenen Episoden und Level angewählt werden. Nebenbei kann man bei den orangefarbenen Dickerchen an der Bar mit seinen gesammelten Legosteinen verschiedene Gimmicks erstehen und so die Cantina verschönern, neue Waffen einkaufen oder Cheats aktivieren. Erfreulicherweise sehen die Figürchen sowohl im laufenden Spiel als auch in den Videos so originalgetreu aus, dass man sich immer wieder dabei ertappt, auch ja alles in seiner Umgebung irgendwie mit der Macht anzutatschen. Bei den diversen Macht-Kunststückchen zeigt sich nämlich am besten, wie liebevoll man hier zu Werke gegangen ist und jeden Gegner, jedes Hindernis und jedes Fahrzeug aus den passenden Legosteinchen zusammengebaut hat. Da das Spiel eigentlich auf die etwas jüngeren Semester abzielt, kann man den sehr milden Schwierigkeitsgrad nicht wirklich als Nachteil betrachten. Auch die nicht justierbare Kamera sorgt manchmal für leichte Verwirrung, alles in allem aber nichts Wildes ***(CS)***





Fans können die Filme aus der Perspektive der Lego-Männchen erleben.



Die Zwischensequenzen sprühen nur so vor Charme. Obi-Wan muss noch viel lernen.

ROBOTS

Ah, noch eine Filmlizenz! Huld, Huld, Jubel! Als Rodney Copperbottom brecht ihr auf, euren Traum zu verwirklichen und ein großer Erfinder zu werden. Dazu rennt ihr durch die Gegend, sammelt Sachen ein und... sammelt Sachen ein. So blöd es sich anhört, aber darin erschöpft sich auch schon der Sinn des Spiels. Pro Level müsst ihr eine vorgegebene Anzahl an Schrotteilen finden und euch über die abyssische Kollisionsabfrage zu Tode ärgern. Warum klettert Rodney an manchen Plattformen hoch und an manchen nicht? Und warum erfahre ich das erst, wenn Rodney pflichtschuldig in ein Säurebad segelt, anstatt die verfluchte Kante zu greifen? Zwischen den munteren "Welche Plattform schickt mich nicht in den Tod"-Ratespielen dürft ihr dann noch in einer großen Kugel über einen Roboterhighway brausen und euch geistig auf das nächste, spannende Level "Rodney geht einkaufen" vorbereiten. Das die eingestreuten Filmsequenzen stumm sind, macht auch keinen sonderlich guten Eindruck. Wenigstens die Grafik passt zum Stil des Films. ***(CS)***



***Fanfare* Eine Kante! Ich habe eine Kante zu packen gekriegt! Das muss ein Bug sein...**

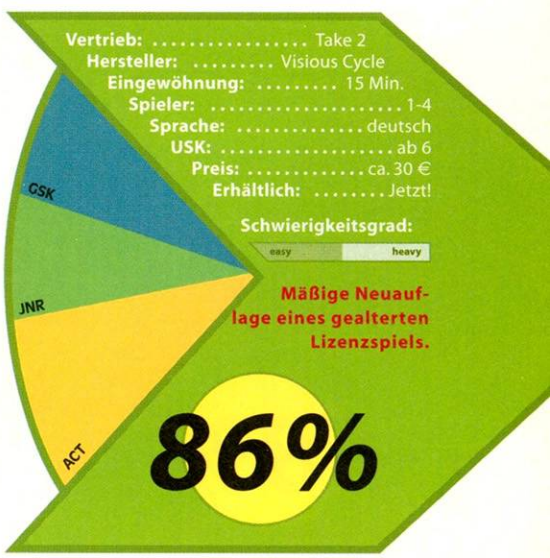


SPY VS. SPY

Oder für alle Nicht-Angelsachsen: Spion gegen Spion. Leser des MAD-Magazins kennen diese beiden schrägen Vögel, die sich gegenseitig in die Luft jagen. Schon zu C64-Zeiten gab es ein Spiel dazu, in dem ihr in einem Gebäudekomplex versteckte Gegenstände einsammeln und als Erster den Ausgang erreichen musstet. Um den Feind zu ärgern, konntet ihr ihm Fallen stellen, z.B. einen Eimer Säure auf eine Tür stellen. Das alles geht in der Xbox-Version auch, nur jetzt in 3D. Und mit den damit verbundenen Problemen, vorrangig Unübersichtlichkeit und plumpe Hau-drauf-Kämpfe. Der Story-Modus mit seinem missonsbasiertem Spielablauf hat ein paar witzige Ideen, quält euch aber mit häufigen Neuversuchen. Die Grafik liegt deutlich unter dem, was die Konsole zu leisten vermag, die Musik geht gerade noch als nicht-nervig durch. Bei 30 Euro kann man schon ein Auge zudrücken, aber so richtig empfehlenswert wird das Spiel dadurch auch nicht. ***(XXX)***



Kleines Minispiel zur Missionserfüllung: Schickt eine wandelnde Bombe durch ein einfaches Labyrinth.



GUILTY GEAR X2 #Reload

Wer sich für die PlayStation 2 interessiert, dem wird der Name *Guilty Gear* sicher bekannt vorkommen. Vor ungefähr einem Jahr stand der Titel schon einmal für die Sony-Freunde in den Regalen. Nun wurden auch die Xbox-Spieler mit ARC-System-Works-Prügler bedacht. Der Zusatz *Reload* bezieht sich auf kleine Neuerungen, die dem eigentlichen Spiel aber keinen gewaltigen Sprung nach vorn bescheren. Es ist eine bessere Ausbalancierung der Charaktere zu bemerken, von denen einer komplett neu ist. Außerdem könnt ihr nun per Xbox-Live gegen andere *Guilty Gear*-Fans zocken. Damit ist der Titel im 2D-Bereich ohnehin so ziemlich konkurrenzlos. Von der Animation der Figuren bis hin zu musikalischen Untermalung, die übrigens auch mal wieder einen eigenen Soundtrack zulässt, gibt sich *Guilty Gear X2 #Reload* keine Blöße. Einziges Manko ist, wie gesagt, die 2D-Grafik, die anno 2005 die Spielergemeinschaft bekanntlich in zwei Lager spaltet. ***(BS)***

Vertrieb: ..... Zoo Digital
Hersteller: ..... ARC System Works
Eingewöhnung: ..... 15 Min.
Spieler: 1-2
Sprache: ..... englisch
USK: ..... ab 12
Preis: ..... ca. 40 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Klasse Prügelspiel mit schicker 2D-Grafik. Jetzt mit Xbox-Live!

86%

BEU



Daneben! Doch dafür ist ein Trainingsmodus ja da.



Was so eine Gitarre alles anrichten kann...

BLOW OUT

PAL-Update

Hier ist der Name Programm. Neben Blei wird in *Blow Out* auch eine Menge Nonsens in Form eines Plots raus geblasen: Ihr spielt John "Dutch" Cane, einen TransFed Marschall, der auserwählt wurde, um einen bevorstehenden Aufstand von Klonen zu unterbinden. Durch einen gefährlichen Virus mutieren die Klone dann auch noch zu Aliens. Das macht es doch noch spannender, was? Es sind nicht nur Klone, sondern auch Aliens. Knarre durchgeladen und draufgehalten. Dass es sich dabei aber um alles andere als ein Hochglanzprodukt handelt, macht sich an jeder Ecke bemerkbar. Technisch und spielerisch ist der Titel leider nicht sonderlich ausgereift. Die Pseudo 3D-Ansicht wird immer in enge Gänge gesteckt, die stets aus der Seitenansicht zu sehen sind. Nicht unbedingt zeitgemäß, aber auch nicht wirklich sexy für Fans von Retro-Optik. Sprich, *Blow Out* geht leise an beiden Fraktionen vorbei, wenn's auch im Spiel richtig kracht. ***(BS)***

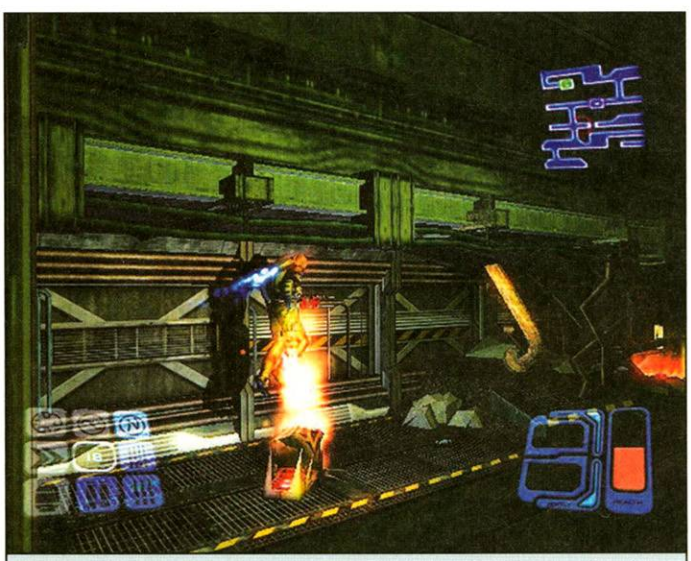
Vertrieb: ..... Zoo Digital
Hersteller: ..... KaosKontrol
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ab 12
Preis: ..... ca. 30 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Ein Geheimtipp nur für überzeugte Ballerfreunde.

68%

ACT



Ein Jetpack macht euch zwischenzeitlich schneller – in bestimmten Situationen sehr vorteilhaft.

SPIKEOUT Battlestreet

Ah, die Spielhallenfreuden der 90er Jahre. Zur Erklärung: Bösewicht kommt in Stadt, 15 -jähriger, zwei Meter großer Bodybuilder will ihn wieder rausprügeln. Story fertig. Da die ganze Sache alleine unschaffbar und todlangweilig ist, dürft ihr drei Kumpels einladen und eine fröhliche Runde "wer stirbt zuerst" einlegen. Sobald ihr dann die Konsole einschaltet, solltet ihr euch wappnen... Nein, im Ernst, wappnet euch: Die Charaktere laufen, als hätten sie keine Kniegelenke und würden gleichzeitig ein Kind zur Welt bringen, die Feinde rennen gerne für den Rest ihres minderbemittelten Lebens vor die Wand und einen Block-Button haben die Entwickler anscheinend als unnötigen Ballast verworfen. Tatsächlich sucht ihr hier SEHR vieles vergebens, wie zum Beispiel eine anständiges Anleitung. All die schönen Waffen im Spiel könnt ihr aufnehmen, indem ihr X+Y+Unten drückt. Merkt euch das gut, denn das heimtückische Handbuch verschweigt euch diese Möglichkeit. Qualität, wie man sie selbst in vietnamesischen Folter-Camps nur selten zu Gesicht bekommt! Applaus, meine Damen und Herren! ***(CS)***



Stöckelschuh-Finish. Der Typ im Hintergrund stopft sich vor Schreck sein Bleirohr ins Gesicht.

Vertrieb: ..... Sega
Hersteller: ..... Amusement Vision
Eingewöhnung: ..... ohne
Spieler: 1-4
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ab 12
Preis: ..... ca. 50 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Sofort loslaufen und kaufen! Aber bloß nicht dieses Spiel...

BEU

31%

Low price - high speed Internet!

Unser Tipp!

„Für unsere täglichen Online-Duelle benötigen wir ein Höchstmaß an Geschwindigkeit, Zuverlässigkeit und Service. Deshalb setzen wir in der Redaktion schon seit Jahren auf einen Internetzugang von KAMP. Unsere Empfehlung für alle Online-Spieler!"



Freestyle saugen!

- DSL 1000
- DSL 2000
- DSL 3000

inkl. Zusatzfeatures
+ 10 E-Mail-Adressen
+ Webmail-Interface
+ Newsserverzugang

ab mtl. Euro* 8.90

XBG GAMES Tipp!

www.kamp-dsl.de

* Voraussetzung ist ein T-DSL-Anschluss in der entsprechenden Leistungsstufe von der T-COM. Durch diesen entstehen weitere Kosten. Alle Preisangaben sind monatliche Entgelte in Euro und verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer.

KAMP DSL
check it out!

DANCING STAGE Unleashed 2

Bock auf Party? Nicht eine dieser langweiligen Wir-gehen-in-eine-Kneipe Partys... sondern eine dieser Partys, auf denen die Musik laut, die Mädels schwing und die Action cremig ist! Leider kann auch *Dancing Stage Unleashed 2* so etwas nicht einfach so herbeizaubern. Aber es kommt schon verdammt nahe ran! Wer den Vorgänger schon einmal anzocken durfte, weiß, dass man hier selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad ins Schwitzen gerät. Der höchste Schwierigkeitsgrad ähnelt eher einer grausigen Art der Folter als einer real nachzutanzenden Formel. Was jedoch keinesfalls bedeuten soll, dass man die Sache nicht lernen könnte! Schon nach ein paar Stunden könnt ihr eure Kumpels mit eurem Können überraschen, ein paar Tage später wirbelt ihr über die Matte wie ein schottischer Klingentänzer. Grafik und Bedienung sind einwandfrei, zu manchen Liedern wird im Hintergrund sogar das Musikvideo abgespielt. Die Mucke dürfte mit ihrer Übermacht an japanischem Harcore-Grind-Speed-Goa zwar nicht ganz den Geschmack der Masse treffen, aber lasst euch davon bloß nicht abhalten. Daumen hoch! ***(CS)***

Vertrieb: ..... Konami
Hersteller: ..... Konami
Eingewöhnung: ..... sofort
Spieler: 1-2
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ohne
Preis: ..... ca. 50 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Wirbeln, fliegen, tanzen, springen, Party!

88%

GSK



Auf niedrigen Stufen lässt sich die Sache noch einigermaßen gut bewältigen.

POOL: Shark 2

In einem waren sich Fachpresse und Spieler stets einig: Sämtliche virtuellen Umsetzung von Kneipensport aller Art krankten vorrangig an einer trockenen Präsentation. Blade Interactive bringt nun Schwung in die Bude. Die Formel: Realistische Kugelphysik und hoffnungslos durchgeknallte Charaktere. 20 an der Zahl. Da ist wirklich für jeden was dabei. Erst recht, wenn man sich die Spielmodi betrachtet. Neben Standard gibt's hier auch 8-Ball, 9-Ball oder die spaßigen Trickshots. Mit Snowboat Pool oder 10-Pin-Pool sind auch völlig ausgefallene Varianten am Start. Gespielt wird mit Figuren vom rüden Rocker bis hin zur aufreizenden Stripperin. Doch wir wären keine Spieletester, wenn wir nicht etwas zu meckern hätten. Die Gegner-KI dreht doch gelegentlich dermaßen an der Kugel, dass es unfair ist. Teilweise kommt ihr selbst im einfaschten Schwierigkeitsgrad nicht einmal zum Stoß. Dann doch lieber per Xbox Live gegen Menschen zocken. ***(BS)***

Vertrieb: ..... Zoo Digital
Hersteller: ..... Blade Interactive
Eingewöhnung: ..... 15 Min.
Spieler: 1-2
Sprache: ..... deutsch
USK: ..... ohne
Preis: ..... ca. 40 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

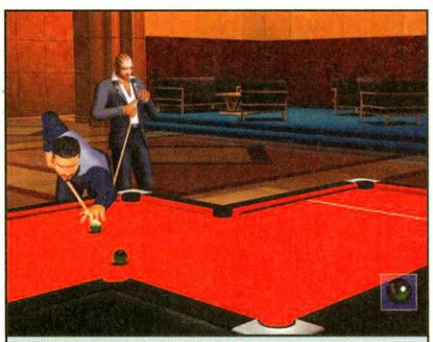
Schwierigkeitsgrad:
easy — heavy

Schön, aber mit echten KI-Schnitzern.

72%

GSK

SIM



Schon mal so einen Pooltisch gesehen? Nein? Aber es macht Spaß zu spielen.



Kugelphysik und Präsentation sind einwandfrei. Bloß die KI ist deutlich zu stark.

ZUBEHÖR IM TEST

Speedster 3 Force Shock



XBG GAMES AWARD

Vertrieb: ..... Sunflex
Hersteller: ..... Fanatec
Preis: ..... 129,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Das Speedster 3 wurde in Verbindung mit *Forza Motorsports* entwickelt – was hier die Besonderheiten sind, erfahrt ihr im Test des Spiels ab Seite 44. Aber auch alle anderen Rennspiele sind mit diesem Edel-Lenkrad ein Genuss. Wobei der Force Shock-Effekt (nichts anderes als Force Feedback, nur eine andere Bezeichnung) hier "simuliert" wird, was je nach Spiel und Situation ein gutes oder schlechtes Feature sein kann. Dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten lassen sich aber viele Parameter wie Force Shock-Stärke, Deadzone, Sensibilität und mehr einstellen – frei programmierbare Tasten sind selbstverständlich. Qualitativ gibt es an dem Gerät nichts auszusetzen. Hochwertige und robuste Verarbeitung, präzise Bedienelemente – da merkt man schon, wo der Kaufpreis steckt.

PS2 Gamepad Converter



Vertrieb: ..... Bigben
Hersteller: ..... Bigben
Preis: ..... 14,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Jeder Copntroller hat so seine eigenen Vor- und Nachteile. Der Xbox-Controller hat analoge Schultertasten, dafür lassen sich am PS2-Controller mehr Buttons gleichzeitig bedienen. Mit diesem Converter lässt sich PlayStation 2-Peripherie nicht nur an einer Xbox, sondern auch an PC oder GameCube betreiben. Das funktioniert auch mit Lenkrädern, solang diese nicht mit irgendwelchen technischen Besonderheiten ausgestattet sind. Das Driving Force Pro von Logitech zum Beispiel hat nur einen USB-Anschluss – bringt an der Xbox nicht so wirklich viel. Andere Exoten wie z.B, der NegCon von Namco funktionieren überhaupt nicht (und wenn, würden die Spiele ihn eh nicht unterstützen). Aber mit Standard-Controllern und "einfachen" Lenkrädern klappt alles wunderbar.

2.1 Sub Woofer System



Vertrieb: ..... Bigben
Hersteller: ..... Bigben
Preis: ..... 19,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Zwei Lautsprecher und ein sehr, sehr kleiner Subwoofer – nun gut, das ist jetzt nicht unbedingt das, was die Stärken der Konsole zur Geltung bringt. Normalerweise klingen die Dinger immerhin besser als der durchschnittliche Haushaltsfernseher – dieses Gerät aber nicht. Die äußere Verarbeitung der 15 cm hohen Basiseinheit ist gar nicht mal so schlecht, die Boxen selbst sind aber billigstes Plastik. Leistungsmäßig liegt dieses "System" am unteren Ende der Skala: 3 Watt pro Lautsprecher und 10 Watt für den Sub sind auch für ein PC-Lautsprecherset eher mager. Und der Klang... "Hallo? Hallo, Bass? Jemand da? He, Subwoofer! Aufwachen!" Aber was will man für 20 Euro auch erwarten?

Online Network Cable



Vertrieb: ..... Bigben
Hersteller: ..... Bigben
Preis: ..... 7,99 €
Erhältlich: ..... Jetzt!

Bewertung:

0% 100%

Im Grunde ein stinknormales Netzwerkkabel von 5 m Länge, erhältlich in den Farben grün und blau. Nutzen wir die Gelegenheit für einen kleinen technischen Exkurs: Bei Netzwerkkabeln gibt es den Sonderfall von gekreuzten Leitungen – auch "Crossover" genannt. Solche Crossover-Kabel werden verwendet, um zwei Xboxen direkt miteinander zu verbinden. Zum Anschluss der Xbox ans Internet ist aber ein nicht-gekreuztes Kabel wie dieses hier vorgestellte erforderlich. Wenn wiederum mehrere Geräte miteinander verlinkt werden sollen, muss ein Switch oder Hub her. Normalerweise werden auch dafür ungekreuzte Kabel benutzt. Neuere Switches (wie das Gerät in der letzten Ausgabe) können aber auch mit Crossover-Kabeln betrieben werden.

SAW (Director's Cut)

Perverse Killerspiele im Director's Cut – heute schon gepuzzelt?

Ich will ein Spiel spielen" – wenn Robotpuppen im psychopatischen Killeroutfit solche Sätze sprechen, ist daran garantiert nichts lustig. Kein Wunder, denn Regiedebütant James Wan will sein Publikum auch nicht zum Lachen bringen, sondern den Zuschauer in echte Gewissenskonflikte führen. Wie einst *Sieben* mit Brad Pitt ist auch *Saw* ein düsteres, sich langsam zusammensetzendes Puzzle, in dem ein Serienmörder mit vermeintlich höheren Motiven sein Umwesen treibt. Gejagt von zwei cleveren Polizisten, gehasst von den beiden Protagonisten des Films, die zu Beginn des Streifens in einem versifften Raum aufwachen. Mit dem Fuß an die Wand gekettet und mit einer Säge ausgestattet, die wohl alles durchtrennen kann, bloß kein Metall…

Seht euch selbst beim Sterben zu

Zu allem Überfluss liegt zwischen den beiden noch eine stark blutende Leiche die ein Diktiergerät bei sich trägt. Die Botschaft darauf: "Heute werden Sie sich selbst beim Sterben zusehen, oder Sie unternehmen was dagegen." Der Killer treibt die beiden Gefangenen immer wieder über die Grenze dessen hinaus, was sie eben noch bereit gewesen waren einzugehen. In Rückblicken der beiden Anti-Helden kombiniert James Wan schnelle Schnitte und harte Metall-Musik mit langen Close-Ups und Panikanfällen, die dem Zuschauer ein mulmiges Gefühl in der Magengegend spendieren. Dabei ist es nicht die Brutalität der Szenen, sondern es sind die Spielregeln des Mörders, die das Verhalten der Opfer genau nachvollziehen lassen. Im zwei Minuten längeren Director's Cut sind noch einigen Szenen wenige Sekunden länger. Doch sowohl die Kinofassung als auch der Director's Cut haben keine Jugendfreigabe erhalten.

Leider ist *Saw* keine Perle für Technikfreunde. Die Bildqualität schwankt im Verlauf des Films, passt aber meist zu den runtergekommenen Handlungsorten. Die leichten Körnungen stören manchmal auch bei dunklen Einstellungen. Die DD 5.1.-Spur hingegen zeigt keine Schwächen. Die Bonussaustattung hätte etwas üppiger ausfallen dürfen. Ein Audiokommentar des Drehbuchduos Wan und Whanell werden begleitet vom *Fear Factory*-Musikvideo "Bite The Hand That Bleeds", einem Making-of und einem Featurette. ***(BS)***

OT: ..... Saw
Produktionsland: ..... USA (2004)
Regie: ..... James Wan
Darsteller: ..... Leigh Whannell, Cary Elwes, Danny Glover
Laufzeit: ..... ca. 100 min.
Genre: ..... Thriller
Vertrieb: ..... Kinowelt
FSK: ..... ab 18
Erhältlich: 06.06.2005

Guter Film, weniger gute Ausstattung.

Bild: 16:9 **Ton:**

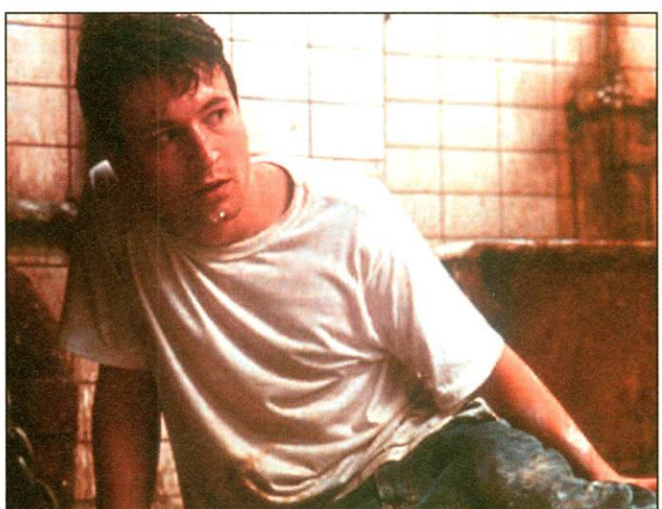




Der Killer denkt sich immer neue Spielchen aus, um die beiden Polizisten Tapp und Sing auf Trab zu halten.

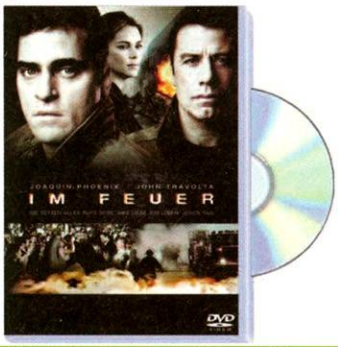


Wie bringt man Väter dazu, Dinge zu tun? Man bedroht deren Familie bis aufs Ärgste.

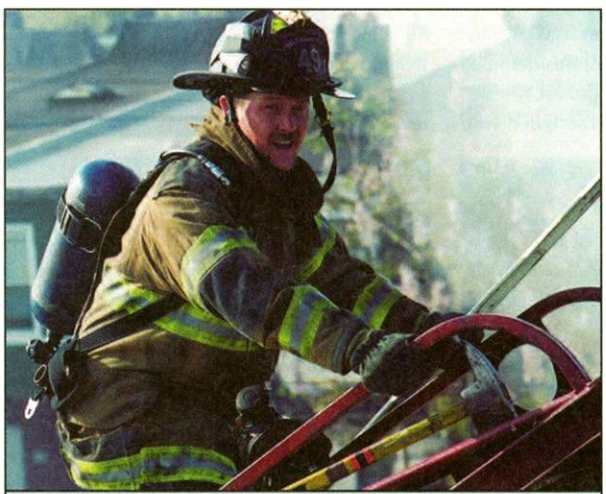


Leigh Whannell spielt den Anti-Helden Adam und schrieb mit James Wan zusammen das Drehbuch.

IM FEUER



Wenn ich groß bin, will ich Feuerwehrmann werden", sagte schon Grisu, der kleine Drache. Jack Morrison hat das geschafft, was dem schuppigen Feuerspucker verwehrt blieb: Er bekämpft bei den Firefighters von Baltimore Flammen. Doch beim jüngsten Einsatz wird er von seinem Team getrennt und eingeschlossen. Während er auf Rettung wartet, lässt er sein Leben als Feuerwehrmann Revue passieren. Obwohl der Film voller Banalitäten über Männerfreundschaften und Heldentum ist, schafft es vor allem ein großartiger Joaquin Phoenix, die Rolle der Feuerwehrleute seit dem 11. September in den USA glaubhaft rüber zu bringen. Die Technik der DVD kann sich durchaus sehen lassen. Sie ist zwar nicht so brandheiß wie die gezeigten Bilder, doch Heimkinofans können mit dem gebotenen sehr zufrieden sein. Das Bonusmaterial ist umfangreich und zeigt unter anderem die Ausbildung der Schauspieler zu Laienfeuerwehrmännern und fünf zusätzliche Szenen, die aber qualitativ schlechter sind als der Hauptfilm. ***(BS)***



Die Arbeit der amerikanischen Feuerwehr wird seit dem 11.9. noch mehr geschätzt als vorher.

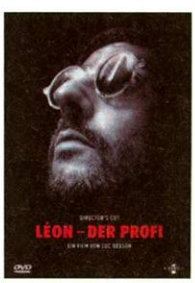
OT: ..... Ladder 49
Produktionsland: ..... USA (2004)
Regie: ..... Jay Russell
Darsteller: ..... Joaquin Phoenix, John Travolta, Robert Patrick
Laufzeit: ..... ca. 110 Min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: Buena Vista Home
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: 23.06.2005

Ergreifender Film über einen modernen Helden.

Bild: 16:9 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

LÉON - DER PROFI (Director's Cut)



Na, endlich! Der Director's Cut im 2er DVD-Set bringt endlich das, was wir von einem der besten Filme der 90er erwarten: Ein 16:9-Bild, DD 5.1.-Ton inkl. Originaltonspur und ein dickes Paket an Extras. Der Director's Cut lässt noch tiefer in die Beziehung zwischen dem schüchternen, aber eiskalten Profikiller Léon und der aufgrund eines Mordanschlags verwaisten Mathilda blicken. Der Film lebt davon, rührende Szenen zwischen dem plötzlichen Vater und der nach Identität und Geborgenheit suchenden Vollwaise zu zeigen. Doch auch Actionfreunde kommen nicht zu kurz: Ein furioses Finale mit einer Menge Ballerei fordert auch den neuen Tonmix bis aufs Letzte. Das Bild des Films kann leider nicht mit neuen Produktionen mithalten. Dafür gibt's aber eine Menge um den Streifen herum zu sehen. Ein besonderes Schmankerl wartet auf Natalie Portman-Fans, deren Karriere in einem schönen Feature gezeigt wird. ***(BS)***



Natalie Portman (bekannt aus den neuen Star Wars-Filmen) in sehr jungen Jahren.



Ein ungleiches Paar, das aber eine sehr große Zuneigung zu einander entwickelt.

OT: ..... Léon – The Professional
Produktionsland: ..... F/USA 1994
Regie: ..... Luc Besson
Darsteller: ..... Jean Reno, Natalie Portman, Gary Oldman
Laufzeit: ..... ca. 137 Min.
Genre: ..... Drama
Vertrieb: ..... Kinowelt
FSK: ..... ab 16
Erhältlich: 24.05.2005

Toller Film, in einer würdigen DVD-Fassung.

Bild: 16:9 **Ton:**

Film
Bild
Ton
Extras
Gesamt

CONSTANTINE

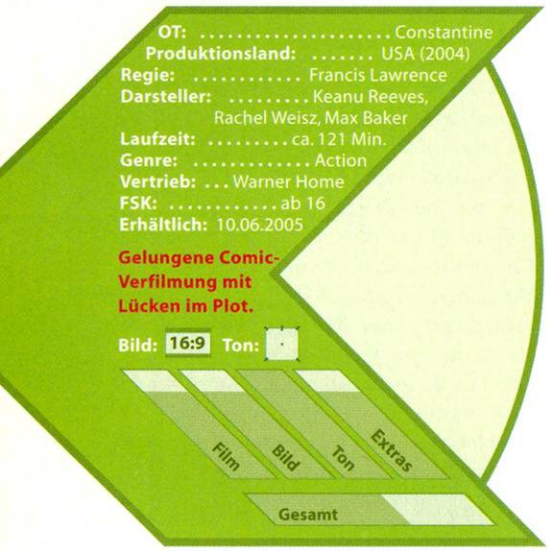
Was viele nicht wissen: *Constantine* ist eine Comic-Verfilmung. Im Original ein blonder Brite, im Film ein schwarzhaariger Amerikaner. Doch der Rest der Vorgabe ist authentisch geblieben: John Constantine, in jungen Jahren geneigt, sich erfolglos selbst zu töten, will sich trotz dieser Todsünde einen Platz im Himmel erkaufen. Dazu jagt er mit seinen übernatürlichen Fähigkeiten Dämonen, um Gott zu gefallen. Ketten rauchend und gebrochen kommt er dabei langsam hinter ein Komplott zwischen Satans Sohn und dem intriganten Erzengel Gabriel. Dabei geht es um nichts Geringeres als das Schicksal des Diesseits. Auch bei *Constantine* lagerte Warner das Bonusmaterial auf eine zweite DVD aus, was dem Bild und dem Ton des Films merklich gut tut. Wer sich für die *Hellblazer*-Comics interessiert, den wird sicher die Dokumentation über deren Entstehung freuen. Auch die Features über die Spezialeffekte für die Darstellung der Hölle sind sehr interessant. ***(BS)***



OT: ..... Constantine
Produktionsland: ..... USA (2004)
Regie: ..... Francis Lawrence
Darsteller: ..... Keanu Reeves, Rachel Weisz, Max Baker
Laufzeit: ..... ca. 121 Min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: ... Warner Home
FSK: ..... ab 16
Erhältlich: 10.06.2005

Gelungene Comic-Verfilmung mit Lücken im Plot.

Bild: 16:9 **Ton:** ·





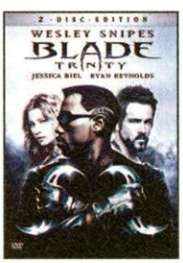
Rachel Weisz spielt eine übersinnlich begabte Frau, die dem Teufel sehr wichtig ist.



Wenn man zum ersten Mal in die Hölle hinab steigt, sollte man es mit genug Wasser tun...

BLADE TRINITY

Aller guten Dinge sind drei. Zumindest beim Vampire jagen. Statt die Blutsauger diesmal alleine zu pulverisieren, bekommt Blade Hilfe von einem Team menschlicher Vampirjäger. Inklusive Ipod, Tecbow und einem Sack lässiger Sprüche steht das Trio, bestehend aus der grazilen Abigail (Whistlers Tochter), dem furchlos-coolen Hannibal King und Blade der Vampirschnepfe Danica Talos gegenüber. Deren Plan ist es, Dracula wiederzuerwecken und so dem Todfeind Blade endgültig den Garaus zu machen. Inhaltlich etwas schwächer als die beiden Vorgänger präsentiert sich die Technik auf höchstem Niveau. Bild und Ton sind fast referenzverdächtig. Im Laden werden zwei Ausführungen des Films stehen. Einmal die Kinoversion mit einer FSK 16-Einstufung und einmal der Extented Cut (FSK 18), der neben weiteren Gewaltszenen noch mehr Bonusmaterial enthält, das auch in Hinsicht auf Qualität und Umfang voll überzeugen kann. Für *Blade*- und Actionfreunde definitiv ein gelungener Streifen. ***(BS)***



OT: ..... Blade Trinity
Produktionsland: .....USA (2004)
Regie: ..... Wesley Snipes,
Darsteller: ..... David S. Goyer, Jessica Biel, Parker Posey
Laufzeit: ..... ca. 124 Min.
Genre: ..... Action
Vertrieb: .. Warner Home
FSK: ..... ab 18
Erhältlich: 27.05.2005

Nicht der stärkste Blade-Teil, aber eine Muster-DVD.

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





Whistlers Tochter Abigail macht mit Menschen und Vampiren kurzen Prozess.

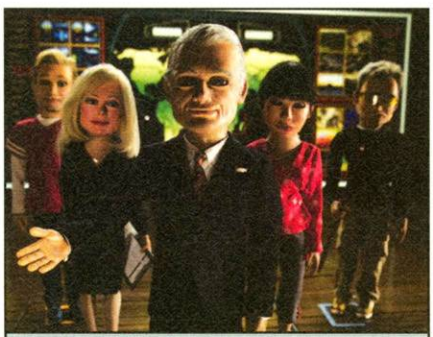


Vampirjäger Hannibal King hat immer einen lockeren Spruch auf der Zunge.

TEAM AMERICA



Die *Southpark*-Erfinder Matt und Tray Parker haben wieder einmal voll zugelangt und so ziemlich jedes geschmacklose Klischee, das auf diesem Planeten existiert, in 90 Minuten pure Zwerchfellvergewaltigung gepackt. Der "Weltpolizist Amerika" agiert hier in Form von Puppen, die vor Kotzorgien genauso wenig zurückschrecken, wie vor der Vernichtung des Triumphbogens oder dem umstürzenden Eiffelturm ("Ihr Schweine!"). Gagbeispiel: Eine "Islam Bar", in der das "Star Wars Cantina Theme" gespielt wird... Respekt vor so viel Dreistigkeit! Wer genau hinhört, entdeckt sogar die eine oder andere Polit-Kritik, die jedoch in dem Wust aus Explosionen und Blut spritzenden Marionetten absolut an den Rand gedrängt wird. Definitiv KEIN Familienfilm. In Anbetracht der Tatsache, dass diese getunte Augsburger Puppenkiste 32 Millionen Dollar gekostet hat, sind die Bonusfeatures sehr interessant, die sämtliche Produktionsstufen der Satire dokumentieren. Insgesamt aber ein heftiges Werk, für das man eine Menge Humor benötigt, auch um all die politischen Seitenhiebe zu verstehen. ***(CS/BS)***



America, hell yeah! Die folgenden Gags sind zum Großteil unter der Gürtellinie.

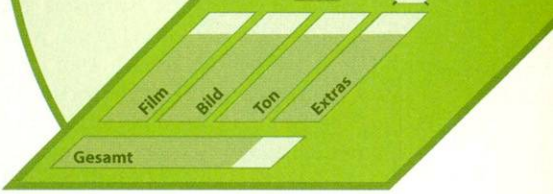


Die Welt ist gerettet, doch Paris ist nicht die Stadt, die es einst war...

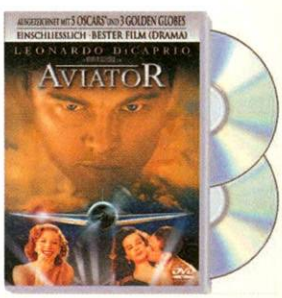
OT: .... Team America – World Police
Produktionsland: ..... USA 2004
Regie: ..... Trey Parker & Matt Stone
Sprecher: ..... Trey Parker, Matt Stone, Kirsten Miller
Laufzeit: ..... ca. 100 Min.
Genre: ..... Animationfilm
Vertrieb: Paramount Home
FSK: ..... ab 16
Erhältlich: 02.06.2005

Wer South Park mag, wird Team America lieben.

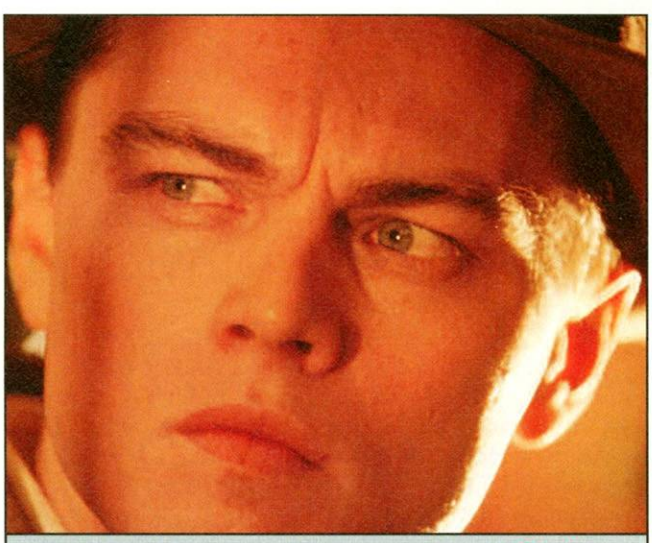
Bild: 16:9 **Ton:**



AVIATOR



Nach *Titanic* hielt man Leonardo DiCaprio auf immer für den untergehenden Jack. Jetzt beweist der blonde Schauspieler, dass er doch immer wieder für eine Überraschung gut ist und vor allem schauspielern kann. In Scoreses *Aviator* spielt DiCaprio Howard Hughes, einen millionenschweren Lebemann, Flugpionier und Filmmogul. Der Film überzeugt mit tollen Schauspielern und sehenswerten Spezialeffekten. *Aviator* hat nicht umsonst auf der Oscar-Verleihung 2005 so dick abgeräumt. Positiv ist, dass der Film zwei Discs umfasst und somit genug Platz für eine hohe Bitrate bietet. Damit ist auch genug Raum, um dem Film eine imposante DTS-Tonspur zu spendieren. Die kann auch überzeugen und macht sich bei entsprechendem DTS Equipment richtig druckvoll bemerkbar. Das Bonusmaterial auf der zweiten Disc beschäftigt sich fundiert mit der historischen Figur Howard Hughes. Unter anderem ist darauf eine gelungene Dokumentation des History Channel zu sehen. Ein echter Tipp von uns. ***(BS)***



Hier geht kein Schiff unter, sondern Flugzeuge heben ab: DiCaprio als Howard Hughes.

OT: ..... Aviator
Produktionsland: ..... USA (2004)
Regie: ..... Martin Scorese
Darsteller: ..... Leonardo DiCaprio, Cate Blanchett, Kate Beckinsale
Laufzeit: ..... ca. 170 Min.
Genre: ..... Drama
Vertrieb: Buena Vista Home
FSK: ..... ab 12
Erhältlich: 09.06.2005

Oscar-Abräumer auf technisch einwandfreier DVD.

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



Yoohoo

Tja, was soll ich noch groß sagen? Ihr seht schon, das Heft ist mal wieder dermaßen proppenvoll, dass meine Posthütte praktisch durch einen Industriehäcksler hätte geschubst werden müssen, um noch beschnittener auszusehen. Ergo: Bevor ich jetzt groß rumlabere und Platz verschwende, geh ich rüber in die Redaktionsküche, hol mir ein schönes Glas STFU und überlassen den Platz euch. Das Antwortmonopol behalte ich aber unangefochten ;)

Euer P.H.O.
Onkel Tom

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

E-Mail
posthuette@bristein.com

Case-Modder vereinigt

Hi Onkel Tom,

erstmal nice Mag... (aber das sagen ja alle :D) Also fang ich mal an:

❶ Ich hab im letzten Mag die Becks-Box gesehen. Wär's möglich, dass du mir die Mail-Addy von Benny gibst?

❷ Ich hab die letzten Mags bis auf das, das zur Zeit draußen is, nicht mitgekriegt. Daher weiß ich nich worum's in den Leserbriefen ging. Hab nur immer wieder irgendwas mit Homepage etc. gelesen und das bestimmt jemand so nett wäre, euch eine zu machen. So, also ich würd mich anbieten ;). Am besten wär's wenn du backmailst, dann können wir das ja auch per ICQ oder so besprechen... So das war's von mir...Machs gut,

FraggStaxx (Kilian Siebel)

Onkel Tom: Yup, sagen die meisten. Trotzdem hören wir's immer wieder gern :). Gleich mal zu deinen Fragen:

❶ (Mail) Adressen unserer Leser geben wir ohne deren Einverständnis nicht raus. Hat politische Gründe. Der BND überwacht uns genauestens! Aber wir haben deine Mailadresse an Benny weitergereicht, er wird sich bestimmt bei dir melden.

❷ Reichlich Post gab's, vor allem zum Thema Case Modding. Das scheint momentan ein brandheißes Eisen zu sein. Danke übrigens recht sakrisch für dein nettes Angebot. Die Sache hat sich mittlerweile allerdings erledigt ;).

Boxenlos

Servus Onkel Tom,

Ich habe mir letztes Jahr im Januar eine Xbox gekauft. Diese funktionierte aber nach einem halben Jahr nicht mehr. Ich bin zum Händler gegangen und habe gefragt, ob man die Xbox reparieren könnte. Auf diese Frage kam ein deutliches JA! Jetzt laufe ich seit über einem halben Jahr hinter meiner Xbox her. Und immer heißt es, derjenige, der den "Fall" aufgenommen hat, melde sich am nächsten Tag bei mir. Ist das normal, dass das so lange dauert, oder sollte ich mehr Druck machen (z.B. Mit dem Rechtsschutz etc.)?

W. Daubner

Onkel Tom: Du wartest seit einem HALBEN JAHR auf die Reparatur deiner Xbox?! ... Also, nur um da sämtliche Klarheiten zu beseitigen: Du hast deine Box vor sechs Monaten zur Reparatur abgegeben und sie bis heute nicht wiedergesehen? Also das ist ja eine Unverschämtheit. Wenn ich auf meine Xbox sechs Monate würde warten müssen wäre ich höchstpersönlich in den Shop gefahren, hätte den Chefmechaniker angesprungen, k.o. geschlagen, seinen bewusstlosen Leib nach wertvollen Gütern untersucht & geplündert und dann meine Box wieder nach Hause gebracht. Ernsthaft: Geh rein in den Laden und verlange deine Box umgehend wieder zurück. Es ist ganz klar, dass die Kollegen dort keine gute Wahl für IRGEND eine Form von Kundendienst sind. Wenn es da auch nur den Anflug von Problemen gibt: Ein freundlicher Brief von einem Rechtsberater wirkt manchmal echte Wunder.

Mehr Teamplay braucht das Land!

Tach auch, XBG-Team und Onkel Tom,

euer Mag ist echt cool. Das muss als Lob reichen, weil jeder, der euer Heftchen mal gelesen hat, es sowieso wieder kauft! Ich habe einen Verbesserungsvorschlag: Wie wär's mit einem Hinweis auf Koop-Actiongames? Das macht wesentlich mehr Freude als die Kampagne einzeln zu zocken, nur müsste man wissen, welche Games einen Koop-Modus haben! Es macht mehr Spaß, bei *Halo*, *Halo 2*, *Time Splitters FP*, *Shadow OPS* oder *Unreal 2* im Team den Feinden das Hirn rauszuballern! Würde euer Heft noch krasser machen!

Lukas Gegg

Onkel Tom: Aaaaah, Freude! Ein Bruder im Geiste! Wenn mich etwas noch mehr antörnt als Nougat in Riegelform zusammen mit einer 10-Stunden-Playsession, dann sind das Koop-Games. Nicht nur im Action-Bereich (wo diese Features einfach so richtig Spaß machen!), sondern überhaupt und generell. So geht es auch ziemlich jedem anderen Profizocker im BriStein-Häuschen, daher finden sich Koop-Infos immer im Fließtext zu einem Review.

Sams Fresse

Hallo Onkel Tom,

ich möchte mich jetzt nicht wie die anderen bei euch einschleimen, denn über euer Mag wurde schon genug gesagt. Und bei dem DVD-Teil: Die sollten froh sein, dass unsere gepriesene Xbox auch die abspielen kann (wenn ich an den GameCube denke). Nun zum wichtigen Teil: Warum hat *Splinter Cell 3* eine 96% Wertung? Eine der Begründungen war, dass es die beste Grafik auf der Xbox hätte (und man alle bisherigen Spiele deswegen abwerten müsste! – da könnte man bei *Halo1/2* genauso gut sagen: "Werten wir doch alle Multiplayer-Spiele ab"). Bei einem Schleich-Shooter kann man sich das auch leisten! Darüber hinaus gibt es auch nur einen Lösungsweg, der immer einzuschlagen ist (Dauerspaß? – NEIN!). Und jetzt mal ehrlich, wer hat bei sich zu Hause einen riesigen Raum und inmitten nur EINE KERZE stehen?!? Dass ist ganz üble Besch***rei und von der tollen Grafik sieht man auch nix, weil man dauernd mit `nem Nachtsichtgerät rumläuft. Ein weiterer Punkt: KI – oder eher Skripte: Kenne ich nur aus den ersten beiden Teilen: Es sind feste Aktionen vorgesehen, die allein zur Lösung führen, alle anderen zu Problemen, z.B. von oben herunterfallend den Gegner betäuben: Ok. Von hinten heranschleichen und betäuben: Ok, aber Alarm...oder: Gegner schießt auf dem Schießstand, allein: Erschieße ihn: Alarm. Erwürge ihn: Ok. Im Multiplayer-Modus kann man seine "Special-Moves" auch nur an bestimmten Stellen einsetzen. Und Atmosphäre kommt auch nicht auf. Alles in allem kann es also nicht ganz überzeugen und hat meiner Meinung nach nur knapp über 90% verdient (oder ihr Wertet *Halo2* auf)! Na ja, zum Glück hat euer Mag ja in der Ausgabe zwei Titelseiten, dann muss ich nicht immer Sams Fresse sehen. Am Rande hätte ich noch `ne Bitte: Könnt ihr zu den Spielen noch dazu

schreiben, für welche Plattformen (PS2, GC, PC) es noch vorhanden ist? Bei den "perfekten" Spielen könntet ihr noch ein paar Nachteile angeben. Hoffe, ich hab dich nicht zu sehr gestresst! Tschüss,

Andreas Stock

Onkel Tom: Aye ay ay! Da hat aber jemand eine Überdosis Schleich & Shoot abbekommen, hm? Technisch braucht man zu Sams Fresse wirklich nichts zu sagen, das ist mehr als erstklassig und ganz klar auf einer Ebene für sich selbst. Der Inhalt ist natürlich, wie bei jedem anderen Game auch, Geschmackssache. Aber lasst uns doch mal kurz das Thema Abwerten von früheren Games ansprechen. Einige unserer Mitbewerber machen das ja ganz offen in ihren Mags. Meiner Meinung nach keine gute Idee. Man sollte ein Spiel immer verglichen mit dem bewerten, was zum Zeitpunkt des Releases sonst auf dem Markt so zu haben ist. *Brute Force*, damals noch ein Grafik-Monstrum, wirkt heute bereits wieder veraltet. Anno dazumal hat es uns beinahe aus den Latschen gekegelt. Deswegen nun aber diesem Game vorzuwerfen: Hey, heute gibt es aber viel bessere Kollegen als dich! ... irgendwo sehr unfair, oder? Bei MMORPGs würde ich das halbwegs einsehen. Aber nicht bei Konsolenspielen. Der Systemcheck für Games gefällt mir gut! Der Trend geht ja nach wie vor zur Zweitkonsole, deswegen geht der Trend dieses Briefes auch gen Chefmartin-Büro.

BRIEF DES MONATS

Veteran ohne Thrills

Sehr geehrte Damen und Herren,

Meine computerspielerische Laufbahn begann vor ungefähr 15 Jahren mit dem Amiga 500 und erstreckte sich dann über diverse PCs, bis ich mir vor ca. einem Jahr eine Xbox als erste Spielkonsole zugelegt habe. Eine Entwicklung zieht sich meiner Meinung nach durch die letzten Jahre, die ich hier zur Diskussion stellen möchte: Eine zunehmende Verwässerung und Vereinheitlichung der Spiele, die zu Lasten der Komplexität und somit der Langzeitmotivation geht. Die heutigen Spiele erreichen vor allem im Konsolenbereich nicht annähernd eine Komplexität und Tiefe, wie sie früher bestand. Der Strategie-Bereich liegt komplett brach, Action-Shooter und deren Optik dominieren. Kein *Battle Isle 1-3*, *Dune 2*, *Jagged Alliance 2* mehr, kaum klassische Rollenspiele wie *Legend of Faerghail*, *Abandoned Places*, *Ultima*, *Bard's Tale*, *Spirit of Adventure*. War *Deus Ex* auf dem PC noch einigermaßen ausgefeilt (Inventory, Fähigkeiten, Charaktereigenschaften), so beschränkt sich der zweite (Konsolen-)Teil auf einen Shooter, wie es viele gibt (sogar nur eine "Munitionsart"). Mir sind auch keine Flugsimulationen wie ehemals *Their Finest Hour*, *Thunderhawk*, *Gunship*, *Secret Weapons of the Luftwaffe* bekannt (*Secret Weapons over Normandy* ist keine Simulation, sondern ein Actionspiel; sogar die zu ihrer Zeit beabsichtigt actionlastige *Wing Commander*-Reihe war komplexer). Gerade dafür wären doch Konsolen mit ihren Fähigkeiten prädestiniert! Die technischen Fähigkeiten sind doch im Vergleich zu früher überragend, die rechnerische Leistung des seligen A500 wird nun schon von Handys erreicht. Warum besteht unter den Konsolenspielern anscheinend kein Bedürfnis nach Eingabegeräten wie Tastatur, Maus, richtigen Joysticks? Das wären doch Möglichkeiten, die Spiele ausgereifter zu gestalten. Was gäbe es schöneres, als *Stronghold*, *Age of Empires*, *Civilization*, *Cesar*, *Sim City*, *Dark Reign* oder *Battlezone* ohne widriges Windows und grauen, lärmenden Kasten gemütlich im Wohnzimmer zu spielen? Zumal der kostspielige Nachrüst-Zwang à la PC entfällt (der meines Erachtens größte Vorteil einer Spielkonsole). Die Konsolen haben in der jetzigen Form für mich keinen Status als anspruchsvolles zentrales Entertainment-Gerät, wie es Microsoft propagiert (Stichworte "Digitaler Lifestyle" und "Unterhaltungshybrid" in der aktuellen Ausgabe Ihres Magazins), sondern eher Ähnlichkeit mit Arcade-Spielgeräten. Ehrlich gesagt: Der Controller mit Gameboy-artigem Steuerkreuz und den Mini-Joysticks (ein auf Grund der immens kurzen Wege und schwammigen Signalabtastung relativ plumpes, ungenaues Eingabegerät im Vergleich zu Maus und Joystick) ist auch kaum geeignet, einen Shooter oder eine Simulation zufriedenstellend zu spielen. Um meine Meinung klarzustellen: Es macht durchaus Laune, auf einer Konsole zu spielen. Ich will die Fähigkeiten und den Spaßfaktor keineswegs abwerten oder in Frage stellen. Renn- und Sportspiele, seit jeher Domäne der Konsolen, sind auch auf der Xbox wunderbar (*Project Gotham Racing 2*, *Midtown Madness 3*). Ich verstehe, dass eine Konsole mit ihrer schnellen Installation, kaum Problemen mit dem Betriebssystem etc. ein Bedürfnis befriedigt: Das nach schneller Unterhaltung und einem Spiel zwischendurch. Dass aber ein Verlangen nach Komplexität und Spieltiefe ebenfalls besteht, wird von den Spieleherstellern vernachlässigt. So bleibt mir wohl nach wie vor nur der Weg zu meinem immer noch intakten geliebten Amiga 500 und dem ungeliebten Windows-PC... Mich würde sehr interessieren, was andere Konsolen- und Computerspieler dazu denken. Mit freundlichen Grüßen,

Marzell Semmler

Onkel Tom: Servus Marzell. Du schreibst hier an jemanden, der immer noch liebend gern eine Runde *Command & Conquer* per PSX-Serial-Network zockt. Mit einem Freund zusammen gegen zwei Computergegner. Das geht mit heutigen PSones gar nicht mehr, die Hardware ist dafür nicht mehr gegeben. Die beiden PlayStations haben kaum genug Rechenpower für einen Frame pro Sekunde. Und trotzdem sitzen wir jedes Wochenende davor, stundenlang. Mein SNES hängt immer noch am Scart-Switch. Da laufen die genialen 16-Bit-RPGs, *Top Gear* und *Arkanoid*. Auch alle mit meinen Freunden zusammen. Wenn ich meine private Spielzeit so bedenke, muss ich zugeben, dass die immer noch halbe-halbe zwischen modernen Konsolen und Uralt-Kästen stattfindet. Was habe ich nächtelang vor Sim *City* verbracht! Aber woran liegt's? Sind die jungen Spieler von heute einfach fantasieloser als wir damals? Oder gilt das vielleicht für die Programmierer, die vor lauter 3DSmax und Maya vor allem im Konsolenbereich gar keine Denkkapazitäten mehr für Innovation und Thrill haben? Oder ist vielleicht die reizüberflutete Gesellschaft um uns herum Schuld, in der Unterhaltung nur noch dann auffällt, wenn sie mehr blinkt und blökt als alles andere? Wahrscheinlich ist es irgendwo eine Kombination aus allen drei Faktoren. So bleiben mir zum Schluss dieser Posthütte nur noch zwei Dinge zu tun. No. 1: Dir Recht zu geben, denn was du sagst, stimmt ;)! Und No. 2: Mir einen Freund oder Kollegen abgreifen und mit ihm eine Runde *Pirates of the Dark Water*, *C&C*, *Dino Eggs* oder *Street Fighter* zu zocken!

LESERTESTS

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

◄ WIR MEINTEN/DU MEINST ►

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Wenn erstmal die NuMetal Mucke losgeht und die Kamera auf Tuchfühlung heranfährt, bekommt der durchschnittliche D&D-Nerd feuchte Augen. *Kindom Under Fire: The Crusaders* ist ein grafisch opulentes Gemetzel mit einer motivierenden Storyline, welches auch online die Schildreihe nicht sinken lässt.

Christian Schmid, 90 %



Geil, geil, geil! Nahkämpfe, Bogenschützen, Belagerungswaffen, Magie, einfach alles, was dazugehört, ist da und kann benutzt werden! Kein Strategiefan sollte sich dieses Juwel entgehen lassen. Vor allem Fantasyfans kommen bei den harten Massenschlachten voll auf ihre Kosten.

Ullrich Tharid, Mühlheim, 97 %

Halo 2

Mit zwei spielbaren Charakteren, einer klasse Story und atemberaubender SciFi-Optik stürmt *Halo 2* an die spitze der Charts. Die Action auf dem Bildschirm stoppt niemals nicht; immer ist etwas los und an allen Ecken und Enden kracht es. Auch online darf fröhlich drauflos geballert werden.

Benjamin Kegel, 94 %



Das Schild: anfangs ungewohnt, später gepriesen. Viele neue Waffen sowie Fahrzeuge. Spiel bleibt eine Multiplayer-Kanone und bietet durch einen leicht erhöhten Schwierigkeitsgrad eine neue Herausforderung! Zusammenfassend: Viele, gute Neuerungen, geile Grafik und eine interessante Story. GENIAL!!!

Andreas Stock, Rastatt, 96%

Doom 3

Nicht so gut, wie einem der Hype weismachen wollte, aber trotzdem beinhart. Ballernd, metzelnd und sägend kämpft sich der Spieler, auf Wunsch auch mit einem Freund, durch die dunklen Korridore von Phobos. Da Leveldesign ist zwar nicht der Kracher, aber dafür stimmt die Atmosphäre.

Björn Seum, 89 %



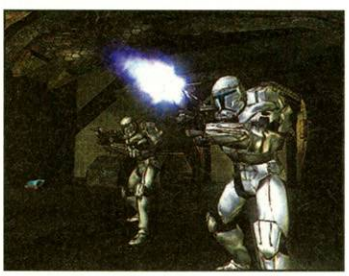
Doom. Muss ich noch mehr sagen?

Iram Horigan, Dortmund, 100 %

Star Wars: Republic Commando

Flott spielbar und trotzdem sehr taktisch kommt das Bindeglied zwischen Episode II und III daher. Vor allem die schönen Animationen entlocken einem immer mal wieder ein anerkennendes Nicken. Leider ist die ganze Sache recht kurz geraten und auch der Multiplayermodus eher enttäuschend.

Björn Seum, 85 %



Wer die Filme mag, wird *Star Wars: Republic Commando* lieben. Diejenigen, die die Filme nicht mögen, werden es noch mehr lieben, da hier die Stimmung eigentlich noch besser eingefangen wurde. Und bei allem Bedienkomfort bleibt das Spiel immer sehr taktisch und anspruchsvoll. Super!

Verena Müller, Wetter, 84 %



Xbox Games #1



Xbox Games #2



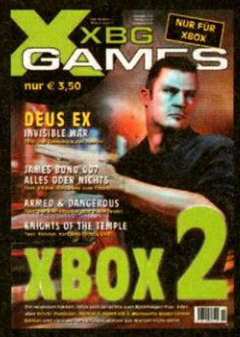
Xbox Games #3



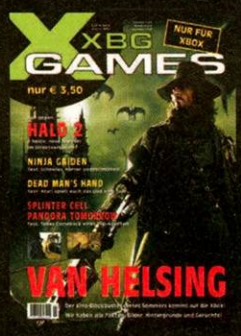
Xbox Games #4



Xbox Games #5



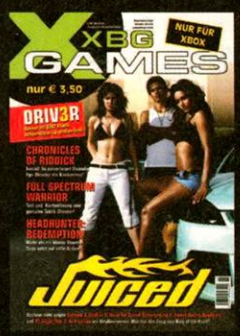
Xbox Games #6



Xbox Games #7



Xbox Games #8



Xbox Games #9



Xbox Games #10



Xbox Games #11



Xbox Games #12



Xbox Games #13



Xbox Games #14

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
- ☐ Xbox Games #14 TimeSplitters: Future Perfect

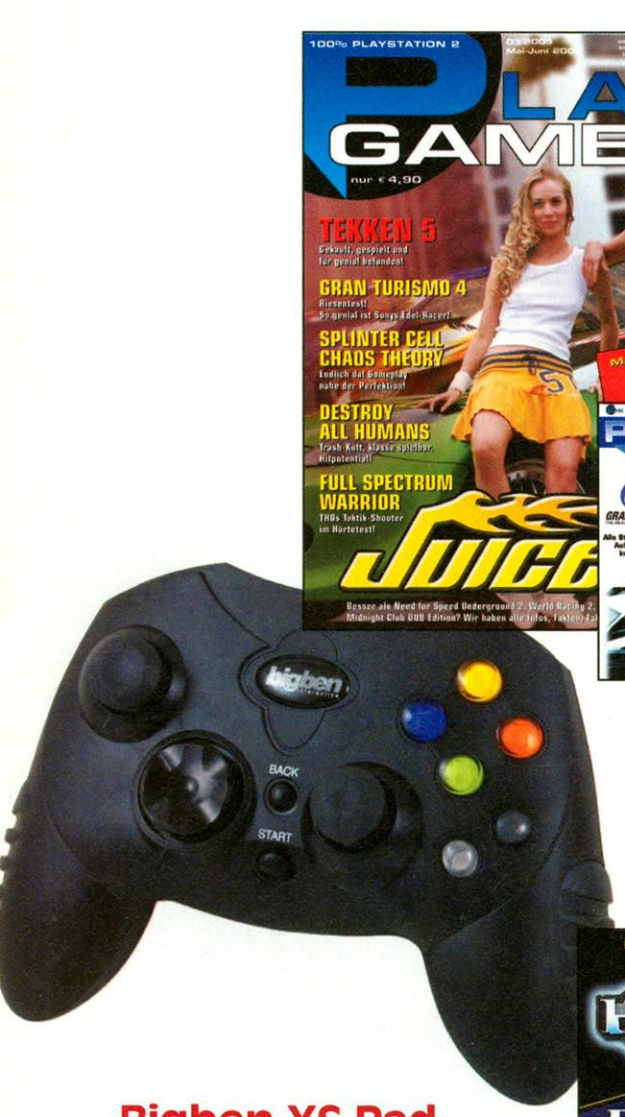
Unter der Ausgabe findet ihr die jeweilig gelösten Spiele.

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:



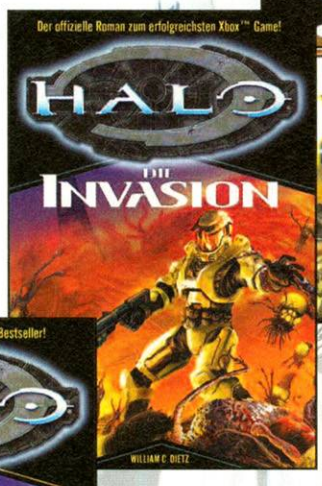
Bigben XS Pad

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!

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!

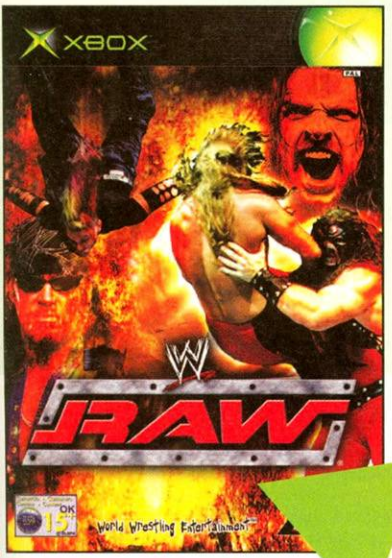






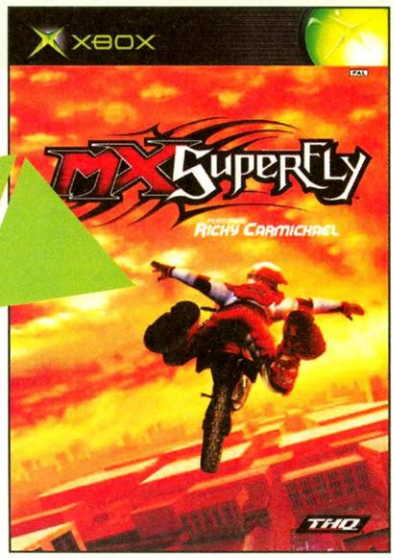
HALO Buchpaket

Die ersten drei Bände 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
- ☐ Brooklyn Booster 2800
- ☐ Jahresabo Play Games
- ☐ Bigben XS Pad
- ☐ Halo Buchpaket

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)

Brute Force



Um weitere Charaktere für den Multiplayer-Modus freischalten zu können, müsst ihr die entsprechende DNA finden.

Confed Marine
DNA Sequenz in Mission 1 oder Mission 6

Feral Colonist
DNA Sequenz in Mission 2

Feral Outcast
DNA Sequenz in Mission 3

Seer Follower
DNA Sequenz in Mission 4

Militia
DNA Sequenz in Mission 5 oder Mission 11

Outcast Shaman
DNA Sequenz in Mission 7

Seer Priest
DNA Sequenz in Mission 8

Feral Shaman
DNA Sequenz in Mission 9

Gunthar Ghent
DNA Sequenz in Mission 10

Shadoon
DNA Sequenz in Mission 12

Fire Hound
DNA Sequenz in Mission 13

McTavish
DNA Sequenz in Mission 14

Shrike Soldier
DNA Sequenz in Mission 15

Shrike Heavy
DNA Sequenz in Mission 16

Shrike Hound
DNA Sequenz in Mission 17

Hunter Lord
DNA Sequenz in Mission 18

Doom 3

Unverwundbarkeit
Haltet L (die linke Schultertaste) gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: X, Y, B, A. Nun seid ihr unverletzbar.

Levelanwahl
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: B, A, X, Y. Zwar könnt ihr die Levels so nicht direkt anwählen, dafür aber das aktuelle Level jeweils überspringen. Gebt den Code also mehrmals ein, wenn ihr schnurstracks zum Finale marschieren wollt.

Cheats für Collector's Edition
Solltet ihr eure Hände an die Collector's Edition bekommen haben, könnt ihr auch in den beiden Nebenspielen zünftig bescheißen. Als da wären:

Berserk-Modus
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: X, X, X, Y.

Unverwundbarkeits-PowerUp
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: X, X, X, X.

Permanent unverwundbar
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: A, A, A, A.

Alle Items
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: A, B, A, B.

Level skippen
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: A, A, B, B.

Kettensäge freischalten
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: B, B, A, A.

Kampfitems freischalten
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: B, B, B, B.

Unsichtbarkeit
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: X, X, Y, Y.

Restlichtverstärker
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: Y, Y, Y, X.

Schutzanzug
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: X, Y, Y, Y.

Karte freischalten
Haltet L gedrückt und betätigt folgende Tastenkombination: Y, Y, Y, Y.

Martian Buddy
Wer ist euer Buddy?! Richtig, der kleine grüne Kerl, der uns rund um die Uhr mit seiner Zukunfts-SPAM auf den Wecker geht. Aber anders als unsere sonst üblichen Viagra-Blackmails hat unser Aliengeselle wenigstens etwas zu bieten! Schaut doch mal nach unter www.martianbuddy.com. Lest euch die Anzeige auf der Website genau durch. Kein Internet oder besonders faul heute? Dann sagen wir euch so, dass der Code zu den beiden Martian Buddy-Kabinen jeweils 0508 lautet. In der ersten der beiden Kabinen erwartet euch eine Gatling-Maschinenpistole, in der zweiten schließlich der legendäre BFG 9000. Schneller kommt ihr an diese Über-Kanone ohne Cheats im Spiel nicht heran. Übrigens, wenn ihr wisst, warum ID für diese Kabinen die Zugangsnummer 0508 verwendet hat, dürft ihr euch zu den echten Hardcore-Doom-Fans zählen…



Kabinen-Codes
Im Laufe des Spiels kommt ihr an etlichen Kabinen vorbei, die allesamt mit einem Code gefüttert werden wollen. Spätestens auf Nightmare braucht ihr den Inhalt dieser Schränke dringend! Anbei eine Liste mit allen Kabinen und den entsprechenden Codes.

Kabine	*nötiger Code*
001	396
003	483
009	752
013	586
017	347
023	531
038	409
039	102
047	123
048	123
049	123
054(1)	246
054(2)	142
063	972
064	651
078	364
079	364
103	259
104	579
112	538
114	715
116(1)	972
116(2)	624
117	624
210	298
213	371
215	298
216	624
217	624
21D	298
317	841
386	836
387	836
452	571
666	372
669	468

Tür-Codes
Neben den Kabinen, in denen sich für gewöhnlich Waffen und Munition finden lassen, warten auch einige Türen im Spiel darauf, geöffnet zu werden. Vor allem die Waffenkammern solltet ihr auf keinen Fall verpassen, auf den höheren Schwierigkeitsstufen sind sie sogar Spiel entscheidend.

Tür	*nötiger Code*
Chief Abrams Büro	931
Lab A	627
Monorail Airlock-Site 2	826
Lager 07	725
Plasma Gun-Lager	972
Waffenkammer 1 & 2	584
CPU Lab 2	627

Super Turbo Turkey Puncher 3
Diese heiße Spielmaschine wartet im Pausenraum der Marsstation, kurz nach Beginn des Spiels auf euch. Je nachdem, ob ihr allein unterwegs seid oder das Spiel mit einem Freund zusammen zockt, wartet hier eine oder zwei Spielkästen auf euch. Im Single-Modus könnt ihr euch hier in aller Ruhe über die Truthähne hermachen. Schafft ihr dabei über 25.000 Punkte (was, da es keine Zeitbegrenzung gibt, nicht schwer sein sollte) erwartet euch eine E-Mail, in der euch das Management zum Erreichen des neuen Highscores gratuliert und euch außerdem zwei Tage Urlaub abzieht, weil ihr offenbar zu viel Zeit zum Spielen habt. Im Co-op-Modus tretet ihr beide gegeneinander an. Wer zuerst 3.000 Punkte erreicht hat, gewinnt.

Dämonische Mail
Kurz bevor ihr die Delta Labs schließlich hinter euch lasst, kommt ihr an einer ramponierten Intranet-Konsole vorbei. Sie funktioniert immer noch, also packt euren PDA rein und zieht euch die vorhandenen E-Mails. Na, was haben wir denn da? Eine Mail aus dem Dämonenreich (was wohl bedeutet, sie ist auf Windows 98 entstanden ;)

Marsgesicht
Seht ihr die Poster mit dem steinernen Gesicht, die quer über die Marsstation verteilt für die UAC werben? Dieses Gesicht ist eine Anspielung auf das legendäre Konterfei, das eine Marssonde vor einigen Jahren auf dem roten Planeten ausgemacht hat. Mittlerweile zum echten Kult geworden erwarten euch weitere Infos hier: http://science.nasa.gov. Besucht die Website und gebt dort z.B. "Face" als Suchbegriff ein. Sehr interessant das Ganze!

Union Aerospace Corporation
Wollt ihr die Website der UAC besuchen? Kein Problem, sie erwartet euch unter: www.ua-corp.com.

Doom-Querverweis
Im Laufe des Spiels werdet ihr schließlich vor die Wahl gestellt, ob ihr ein Notsignal zur Erdflotte absetzen wollt oder die Meldung doch lieber zurückgezogen werden soll. Seht euch, während ihr an der Bedienkonsole des Funkers steht, den Eingabebildschirm genauer an. Seht ihr den Schriftzug, der dort über den Screen flimmert? Er lautet IDSPISPOPD. Doom-Cracks wissen natürlich, da haben wir den Clipping Cheat-Zungenbrecher aus dem Jahr 1995!

PDA von den ID-Programmieren
Dieser stylische PDA befindet sich im letzten Level des Spiels, kurz vor eurem Kampf mit dem finalen Endgegner. Schaut euch in der Nähe der Feuerstellen genau um. Es gibt hier eine Stelle in einer schlecht einzusehenden Ecke, in die ihr geduckt hineinkriechen könnt. Augen auf: Irgendwo hier gibt es einen Ziegelstein mit einem ID-Logo. Untersucht diesen Stein mit eurer Aktionstaste und eine Geheimtür sollte sich öffnen. Folgt diesem versteckten Pfad zu einer Kammer mit einem Opferaltar, auf dem der PDA liegt. Hier haben sich die ID-Programmierer verewigt.

Ziegenburger
Seht euch die Burgerschachteln in der Cafeteria etwas genauer an. Offenbar wird hier das Fleisch aus leckeren Baphomet-Dämonen hergestellt. Na, da kommt doch Appetit auf!

Artefakt-Anspielung
In den tieferen Labors könnt ihr einen Blick auf die alten Schrifttafeln werfen, die während der Ausgrabungen auf dem verfluchten Marsmond zu Tage gefördert wurden. Auf einer der Steintafeln ist das original *Doom 95*-Cover abgebildet, diesmal allerdings mit einem Marine, der den Soul Cube in den Händen hält.

Frecher Bericht
Nachdem ihr an der Mars-Station angekommen seid, müsst ihr bei einem der Marines hinter seinem Schreibtisch eure Personalien weitergeben. Sobald das erledigt ist solltet ihr mal versuchen, euch hinter ihn zu stellen und auf seinen Bildschirm einzuzoomen. Der Bericht, den er dort gerade niederschreibt, dürfte für einige Lacher sorgen.

Klassische Anspielung
In einem Raum kurz vor dem Kampf mit dem finalen Boss steht ein Opferaltar. Seht in euch genau an. Auf ihm ist ein Bild des originalen *Doom*-Covers abgedruckt.

Nightmare-Modus
Wer sich mit der Geschichte der PC-Shooter etwas auskennt, wird mit dem Titel "Nightmare" bereits einiges anfangen können. Spielt *Doom 3* auf einer beliebigen Stufe durch, um den Nightmare-Modus freizuschalten. Okay, ab jetzt wird es haarig. Anders als noch im klassischen Nightmare-Modus tauchen hier nicht besiegte Gegner erneut auf, dafür fällt aber ständig eure Lebenskraft nach unten. Um genau zu sein alle fünf Sekunden um fünf HP, bis eure Lebensenergie bei 25 angekommen ist. Außerdem gibt es nun keine Medkits mehr im Spiel. Da zudem noch die Gegner gestärkt wurden, ist meistens bereits ein Treffer tödlich. Um hier heil durchzukommen ist also Taktik nötig.

Zunächst mal: Im Nightmare-Modus verfügt ihr von Anfang an über den Soul Cube. Er folgt nach wie vor seinen Regeln: Nach fünf getöteten Gegnern aktiviert sich der Würfel und kann auf ein Monster losgelassen werden. Er tötet nicht nur jeden Feind (bis auf ein paar Chefgegner) sofort, sondern bringt euch auch eure Lebensenergie zurück. Und zwar die vollen Hundert. Natürlich sinken diese dann mit der Zeit wieder auf 25, doch dieser kurze Zeitraum könnte ausreichen, um durch besonders riskante Kämpfe und Fallen zu kommen. Deshalb: Verschwendet NIEMALS eine Soul Cube Ladung! Auf Nightmare kann es sein, dass ihr ein Level neu beginnen müsst, weil euer Cube nicht geladen ist. Es gibt Stellen im Spiel, die ohne die frisierte Lebenskraft nicht zu schaffen sind. Wann immer euch ein paar schwache Gegner über den Weg laufen, tötet sie! Jede Soul Cube-Ladung zählt!

Weiter geht's: Med-Stations. Sie sind immer noch im Spiel und geben euch auf Verlangen eure Lebenskraft zurück. Zwar fällt die mit der Zeit wieder gen 25, allerdings hilft euch auch das, um eine gefährliche Stelle heil zu überwinden. Stellt euch diese Terminals wie einen kostenlosen Soul Cube vor. Allerdings hat das Ganze natürlich ein Problem: Anders als der Soul Cube lassen sich Med-Terms nicht transportieren. Wenn die riskante Stelle also recht weit entfernt ist, solltet ihr zusehen, dass der Weg dorthin frei ist. Speichern ist ebenfalls enorm wichtig. Da bereits ein falsch eingesetzter Soul Cube ein gesamtes Level versauen kann, solltet ihr drei Speicherstände haben: Einen, sobald ihr ein neues Level betretet (überschreibt diesen nicht vor dem nächsten Level, dies ist euer Notfallspeicher). Und die zwei weiteren zum Abspeichern im Laufe des Levels. Überschreibt dabei die Spielstände immer quer, so lauft ihr nicht Gefahr, einen guten Zwischenspeicher mit einem zu spät erkannten Fehler zu zerstören. Wenn ihr all diese Hinweise beachtet, könnt ihr überleben.

Zwei Stellen im Spiel bilden auf Nightmare die großen Hürden. No. 1: Der Raum mit dem Giftgas. 25 Lebenspunkte reichen nicht, um hier zu überleben. So schnell könnt ihr gar nicht rennen. In der Nähe des Eingangs zu dem verseuchten Raum gibt es allerdings ein Med-Terminal. Nutzt es, um eure HP voll aufzutanken, dann RENNT in Richtung verpestete Kammer. Wichtig: Ihr braucht hier außerdem einen aktivierten Soul Cube. Denn selbst mit den auffrisierten Lebenspunkten dürfte euch hier der Atem ausgehen. Benutzt also mittendrin euren Soul Cube bei einem der Zombies, um euch den dringend benötigten HP-Boost zu gönnen. So kommt ihr schon mal an diesem Hindernis vorbei.

Problem No. 2: Der Kampf mit Sarge, nachdem die Ingenieure der Hölle ihre Dreckspfoten an ihn gelegt haben. Der Gute feuert seinen BFG auf euch ab... während ihr 25 HP auf dem Konto stehen habt. Keine gute Kombination! Ihr habt hier nur eine echte Chance: Euer Soul Cube muss geladen sein, bevor ihr den Kampf mit ihm sucht. Sobald er seinen BFG abfeuert, müsst ihr die grüne Energiekugel mit einer Fernwaffe, z.B. einer Maschinenpistole, beschießen, bevor das gegnerische Projektil explodiert und euch zerfetzt. So, habt ihr das geschafft, dürftet ihr jetzt noch um die 10 HP besitzen. Packt jetzt sofort den Soul Cube aus und ab dafür! Wechselt eure Waffe zu etwas mit Nachdruck aus (Chaingun z.B.) und feuert alles auf Sarge, was ihr gerade zur Verfügung habt. Nehmt euch bloß in Acht, wenn er seinen BFG ein weiteres Mal einsetzt! Euer Soul Cube ist dann nämlich leer! Die einzige gute Nachricht: Wenn ihr Sarge vernichtet habt, hält euch im Nightmare-Modus nichts mehr auf.

Dungeons and Dragons: Heroes



Cheatcodes
Haltet während des Spielens L gedrückt und drückt gleichzeitig A und Y. Nun erscheint eine Box, in der einer der folgenden Codes eingegeben werden kann. Für mehrere Codes einfach die Box noch einmal aufrufen.

Extra	*Code*
CreditCREDITS	
Artwork	CONCEPTS
Unbesiegbarkeit	PELOR
Hohe Schwierigkeit	MPS LABS
Unendlich Willenskraft	OBADHAI
10.000 Erfahrungspunkte	DSP633
Konstitution +10	N STINE
Geschicklichkeit +10	ZXE053
Intelligenz +10	JAUREGUI
Stärke +10	CALLAHAN
Weisheit +10	LAUREANO
10 Giftresistenzen	SPINRAD
10 Berserker-Bräue	THOMAS
10 Kältesteine	ESKO
10 Feuerbomben	WEBER
10 Feuerfläschchen	BROPHY
10 Feuer-Öle	EHOFF
10 Unverwundbarkeits-Tränke	WRIGHT
10 Insektenplagen	DERISO
10 mittlere Heiltränke	ZAHORIK
10 große Heiltränke	THOMPSON
10 große Mana-Tränke	GEE
10 mittlere Mana-Tränke	LU
10 Geschwindigkeits-Tränke	UHL
10 Pyrokins	MITH
10 Zerstörungsstäbe	AUSTIN
10 Feuerstäbe	DELUCIA
10 Wunderstäbe	JARMAN
10 Geschossstäbe	MILLER
10 Spiegelstäbe	WHITTAKE
10 Schattenstäbe	DINOLT
10 Äxte der Verwundung	RAMERO
10 Lähmungsdolche	BELL
10 normale Dolche	MOREL
10 Halcyon-Hammer	PRASAD
10 normale Hammer	BRATHWAI
10 Viper-Äxte	FRAZIER
10 normale Äxte	HOWARD
10 Donnersteine	ELSON
10 normale Lehrbücher	PAQUIN
10 Lehrbücher des Schülers	BILGER
10 Lehrbücher des Lehrers	MEFORD
10 Lehrbücher des Meisters	SPANBURG
10 Warpsteine	HOPPENST
10 Weihwasser	CRAWLEY
Alle Cheats deaktivieren	UNBUFF



FIFA Street

Alle Klamotten
Begebt euch ins Hauptmenü des Spiels und haltet dort L und Y gedrückt. Betätigt nun folgende Tastenkombination: ▶, ▶, ◀, ▲, ▲, ▲, ▼, ◀. Auf einen Sound oder eine andere Bestätigung wartet ihr vergebens, also schaut nach, ob ihr im Create A Player-Modus nun alle Klamotten-Sets zur Verfügung habt. Wenn nicht: Abmarsch zurück ins Hauptmenü und dasselbe noch mal probiert.

Spielergröße verändern
Begebt euch ins Pausenmenü und gebt dort im Optionsmenü folgende Tastenkombinationen ein, während ihr L und Y gedrückt haltet. Für kleine Spieler: ▲, ◀, ▼, ▼, ▶, ▼, ▲, ◀. Für Spieler von normaler Größe: ▶, ▶, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀.

Arenen freischalten
Gewinnt alle Turniere in dem Land, in dem sich eure gewünschte Arena befindet. Habt ihr quer durchs Land Siege eingefahren, wird euer Wunschstadion für euch freigeschaltet.

Jade Empire

Libellen-Minispiel
Um das Libellen-Minispiel freizuschalten, müsst ihr im Laufe des Story-Modus eure Gegner attackieren statt ihnen auszuweichen. Diese Wahl habt ihr immer zwischen den einzelnen Kapiteln. So gelangt ihr zu den Libellen-Missionen. Bewältigt diese und das Minispiel erwartet euch einsatzbereit im Hauptmenü.

Perfekter Sieg
Wenn ihr in der imperialen Arena einen perfekten Sieg hinlegt, erhaltet ihr zur Belohnung eine neue Technik von Lyn.

Schatten
Lust auf ein paar Schattenspiele der besonderen Art? Bleibt ganz einfach für einige Zeit still stehen und behaltet euren Schatten im Auge. Je nachdem, ob ihr im Stil der geschlossenen Faust oder offenen Hand kämpft, wird euer Schatten sich anders verhalten.

Crimson Tears
Crimson Tears ist ein spezieller Dual-Schwertkampfstil. Erkämpft euch in der imperialen Liga zunächst einen Bronze-Rang. Nun sollte über kurz oder lang Cho auftauchen und euch bitten, Khana zu vergiften. Das lehnen wir nicht nur entschieden ab, sondern suchen die Lady auch noch auf und berichten ihr von Chos Plänen. Das Ganze führt schließlich dazu, dass wir Khana im Zweikampf gegenüberstehen. Bezwingt sie und sie wird euch die Crimson Tears-Technik beibringen.



Midnight Club 2

Cheats
Begebt euch ins Hauptmenü des Spiels und geht von dort aus weiter zum Optionsmenü und schließlich zum Passwort-Bildschirm.

Code	*Wirkung*
ozzysworld	Säure-Optik
howhardcanitbe <0-9>	Verändert den Schwierigkeitsgrad. 0 für Dreiradfahrer, 9 für Geisteskranke
howfastcanitbe <0-9>	Verändert die Spielgeschwindigkeit. 0 für Sonntagsfahrer, 9 für Speedfreaks
lovenotwar	Bewaffnet euer Fahrzeug
theworldismine	Alle Locations freischalten
adamantium	Macht euch unzerstörbar
zoomzoom4	Unbegrenzt Turbo im Aracade-Modus
bigbrother	Zusätzliche Stats freischalten
greasemonkey	Alle Fahrzeug-Upgrades freischalten
hotwired	Alle Fahrzeuge für den Arcade-Modus freischalten

Städte freischalten

Stadt	*Bedingung*
Paris	Bewältigt alle Rennen von Dice
Tokyo	Bewältigt alle Rennen von Parfait

Extras freischalten

Extra	*Bedingung*
2-Wheel Driving	Besiegt Dice im Story-Modus
Burnout	Besiegt Angel in Diego
Im Sprung steuern	Bewältigt Marias Vorab-Rennen
Nitro-System	Besiegt Moses im Story-Modus
Slipstream-Turbo	Besiegt Hector im Story-Modus

Autos freischalten

Auto	Bedingung
1971 Bestia	Bewältigt Angels Drag-Rennen
Alarde	Bewältigt alle Rennen von Stephane
Boost	Bewältigt alle Rennen von Blog Bryanston V
Complete	Bewältigt alle Rennen von Jewel und Julie
Citi	Bewältigt alle Rennen von Moses
Citi Turbo	Bewältigt alle Rennen von Gina
Cohete	Bewältigt Ginas Rennen gegen die Biker
Emu	Bewältigt alle Rennen von Steven
Fripon X	Bewältigt alle Rennen von Ian
Interna	Bewältigt alle Rennen von Angel
Jersey XS	Bewältigt alle Rennen von Dice
Knight	Bewältigt alle Rennen von Nikko
LAPD Car	Bewältigt fünf L.A. Circuit-Rennen
Lusso XT	Bewältigt alle Rennen von Ichiro
Modo Prego	Bewältigt alle Rennen von Parfait
Monsoni	Bewältigt alle Rennen von Ian
Monstruo	Bewältigt alle Rennen von Hector
Nousagi	Bewältigt alle Rennen von Zen
Paris Cop Car	Bewältigt sechs Paris Circuit-Rennen
RSMC 15	Bewältigt alle Rennen von Shing
Saikou	Bewältigt alle Rennen von Haley
Saikou XS	Bewältigt alle Rennen von Kanichi
Schneller V8	Bewältigt alle Rennen von Primo
Stadt	Bewältigt alle Rennen von Farid
Tokyo Cop Car	Bewältigt sieben Tokyo Circuit-Rennen
Torque JX	Bewältigt alle Rennen von Makoto
Torrida	Bewältigt alle Rennen von Maria
Veloci	Bewältigt sechs World Champion-Rennen
Victory	Bewältigt alle Rennen von Inspector Owen
Vortex 5	Bewältigt alle Rennen von Ricky

SLFA 50X freischalten

Für dieses leckere Fahrzeug müsst ihr den ersten Platz im Arcade-Modus in Tokyo, L.A. und Paris einfahren. Dieses heiße Teil ist dann allerdings auch nur im Arcade-Modus verfügbar.

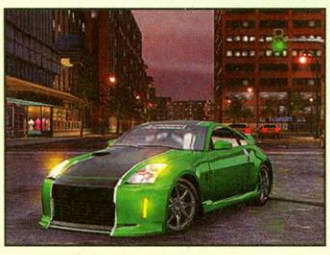
Unverwundbarkeit

Ein etwas kniffliger Trick, der aber mit etwas Übung gut funktioniert. Wartet zunächst, bis euer Fahrzeug zu explodieren beginnt. Drückt dann schnell Start, um in den Pause-Modus zu gelangen und verlasst den Pause-Modus sofort wieder. Mit dem richtigen Timing seid ihr nun unverwundbar und könnt nicht länger von Motorrädern stürzen.

Bike ohne Fahrer

Funktioniert recht ähnlich wie der Unverwundbarkeits-Glitch. Seht zu, dass ihr von eurem Bike stürzt und schwupps rein in den Pause-Modus. Verlasst selbigen gleich wieder und tretet sofort aufs Gas. Nun solltet ihr mit einem Bike ohne Fahrer unterwegs sein.

Midnight Club 3: DUB Edition



Freischaltbare Goodies

Goodie	Bedingung
Atlanta Cop	Bewältigt das Spiel einmal komplett
Cadillac Escalade esv	Gewinnt das Turnier in San Diego
Cadillac & $10.000	Escalade ext dub edition Gewinnt das Hotlanta-Turnier in Atlanta
Cadillac Sixteen	Bewältigt das Spiel zu 100%
Chrysler 300c dub edition	Gewinnt das Balboa Park-Turnier in San Diego
Detroit Cop	Bewältigt das Spiel einmal komplett
El Diablo Rigid	Besiegt Vanessa im Karriere-Modus insgesamt dreimal
Flag Vinyls	Findet 12 versteckte R*-Symbole und kassiert sie ein
Four-Twelve	Bewältigt alle 16 exotischen Rennen
Hotmatch Cuevito Motorcycle	Gewinnt alle vier Rennen von Phil im Karriere-Modus
Lambougini Mercialago	Bewältigt die US-Champs-Serie komplett (nachdem ihr Detroit durchgezockt habt)
Nissan Skyline	Gewinnt alle 13 Tuner Race-Turniere
R* License Plates	Findet 24 versteckte R*-Symbole und kassiert sie ein
Race Starters as Riders	Findet 36 versteckte R*-Symbole und kassiert sie ein
Skully	Bewältigt alle Rennen im Choppers of America-Bikes Club

Cheats

Begebt euch ins Hauptmenü des Spiels, von dort aus weiter zu den Optionen und schließlich zum Passwort-Menü.

Passwort	Effekt
kubmir	mehr Kohle im Karriere-Modus
rimbuk	weniger Kohle im Karriere-Modus
dfens	argo
getheadl	Hasenohren
haveyouseenthisboy	mehr Chrom
trythisathome	Feuerschädel
hyperagro	Gravity-Cheat (für den Arcade-Modus)
urbansprawl	macht den Fußgängern etwas mehr Feuer unterm Hintern
ontheroad	keine Schäden mehr
getheadk	Kürbisschädel
Rjnr	roar
getheadm	Schneemann
roadtrip	Alle Städte freischalten
getheadj	Gelber Smiley
allin	zone

Splinter Cell

Alle Level

!lamaudite! als Namen eingeben.

Türcodes

Hier sämtliche Türencodes des Spiels im Überblick:

Ploizeistation:

Keypad 1: 091772
Keypad 2: 5929

CIA-Hauptquartier:

Keypad 1: 7687
Keypad 2: 110598
Keypad 3: 2019
Keypad 4: 110700
Keypad 5: 0614

Kalinatek:

Keypad 1: 97531
Keypad 2: 33575
Keypad 3: 1250

Schlachthof:

Keypad 1: 770215

Chinesische Botschaft:

Keypad 1: 1436
Keypad 2: 9753
Keypad 3: 1456
Keypad 4: 1834
Keypad 5: 7921

Präsidentenpalast:

Keypad 1: 2126
Keypad 2: 70021
Keypad 3: 66768

Lichter aus

Eine simple Methode, um Gegner auszuknocken: Schaltet das Licht im Raum aus und wartet ab, bis eine Wache ankommt, um den Schalter zu betätigen und das Licht wieder anzuschalten. Nun könnt ihr euch von hinten an ihn ranschleichen und ihn ausknocken.

Schnelles Schlösser knacken

Der Kontakt eines Schlosses befindet sich immer in einer der Ecken des Analog-Joysticks. Anstatt diesen also in kreisenden Bewegungen abzutasten, solltet ihr ganz einfach alle vier Ecken ausprobieren.

Zwei Wachen ausschalten

Werft eine Kamera in Richtung eines Gegners und wartet, bis er sich neben sie stellt. Erledigt ihn dann per Gas. Sobald sein Kollege auftaucht um nachzusehen, was mit seinem Kumpel passiert ist, könnt ihr diesen entweder mit einem nicht tödlichen Geschoss niederstrecken oder ihm einen Kopfschuss verpassen. Ihr müsst allerdings schnell sein, ansonsten reanimiert Wache B Wache A wieder.

Räumt euren Müll auf

Denkt immer daran, die Leichen bzw. Körper eurer Gegner aus der Bahn zu schaffen, auch wenn keine anderen Gegner in der Nähe stehen. Patrouillierende Wachen marschieren nämlich hin und wieder selbst an verwinkelten Plätzen vorbei.

Splinter Cell: Chaos Theory



Co-op-Missionen aktivieren

Um sämtliche Co-op-Missionen aus den Tiefen der Software zu locken, müsst ihr euch ins Profil-Menü des Spiels begeben und dort folgendes Passwort eingeben: COOPA22COOL.

Elite-Co-op-Modus freischalten

Wenn ihr den Story-Modus mit demselben Spieler über Xbox Live komplett zu Ende spielt, schaltet ihr damit den Elite-Modus frei. Und der hat es in sich. Nicht nur habt ihr hier keinerlei Munition zum Nachladen, ihr könnt das Spiel auch nicht abspeichern. Die Schnellspeicher-Funktion ist allerdings noch verfügbar. Vorsicht auch vor den Wachen: Die scheinen urplötzlich allesamt einen Besuch beim Ohrenarzt eingelegt zu haben.

Extrablatt: Ubisoft-Mitarbeiter

Im Level Displace International müsst ihr euch zunächst ins oberste Stockwerk begeben. Dort oben könnt ihr einen einzelnen Raum entdecken. Nur immer rein in die gute Stube und dort durch die einzige Türe. Hinter ihr gibt es eigentlich nüscht viel zu sehen. Es steht nur ein Tisch mit einer Zeitung darauf herum. Schaut euch das Blatt mal aus der Nähe an, am besten mit der Zoom-Funktion eurer Einsatzbrille. Siehe da: Hier hat sich einer der Ubisoft-Programmierer verewigt.

Half Life

In der Battery-Mission haben wir einen kleinen Wink in Richtung Gordon Freeman. Im Laufe des Levels müsst ihr die Ummantelung eines Raketenwerfers aufbrechen. Sam sagt daraufhin, dass er dummerweise seine Brechstange nicht mit hat. Daraufhin entgegnet Grimsdottir, dass "Brechstangen sowieso nur etwas für Geek-Charaktere aus Videospielen sind."

Halo

Habt ihr schon mal versucht, das Wort "Halo" im *Splinter Cell*-Messaging-System von Xbox Live zu senden? Das Wort wird als beleidigend zurückgewiesen und nicht weiter versendet. Sam kann wohl Kollegen Master Chief nicht besonders gut leiden.

Metal Gear

In der letzten Mission gibt es eine Rolltreppe. Schaut euch dort ein wenig um und ihr solltet drei Wachen entdecken, die es sich auf dem unteren Stockwerk bequem gemacht haben. Ihr dagegen macht es euch im oberen Stockwerk gemütlich und wartet ab, bis einer der Wachen zu euch nach oben gelaufen kommt. Packt den Kollegen am Kragen und verhört ihn. Offenbar hat unser Freund hier schlechte Erfahrungen mit *Metal Gear Solid* gesammelt.

Prince of Persia zum Ersten

Beobachtet in der dritten News-Cutscene aufmerksam den Fließtext, der unten durch den Bildschirm läuft. Kurz, bevor die Reportage unterbrochen wird, flimmert eine Meldung zu *Prince of Persia* über den Bildschirm.

Prince of Persia zum Zweiten

Im fünften Level wartet eine weitere Anspielung zu einem Gameing-Kollegen auf euch. Während ihr euch in die Innereien des Displace International schleicht, kommt ihr an einem kleinen Cafe vorbei. Es befindet sich ganz in der Nähe des Ganges mit den Laser-Sensoren. Ihr müsst den Code bei dem Keypad knacken oder euch durch den Ventilationsschacht schleichen, um im Inneren des Cafes zwei Wachen belauschen zu können. Die unterhalten sich über *Prince of Persia: Warrior Within*.

Rainbow Six 3

Im ersten Level, dem Leuchtturm, könnt ihr die

Originalmusik aus *Rainbow Six 3: Black Arrow* zu hören bekommen. Dazu müsst ihr euch in das Zelt mit der einzelnen Wache begeben.

Splinter Cell-Reklame

Im vierten Level könnt ihr im Penthouse gleich neben der Wendeltreppe einen Fernseher entdecken, auf dem *Splinter Cell* rauf- und runterläuft.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Alarm umgehen

Was gut war in Teil 1 kann euch in Teil 2 nur billig sein: Solltet ihr blöderweise doch mal den Alarm ausgelöst haben, dann sucht euch schleunigst eine kleine Kammer mit einer nach innen zu öffnenden Türe, in der ihr euch verkriechen könnt. Mittlerweile dürfte das halbe Gebäude nur so von feindlichen Wachen überflutet sein. Und natürlich werden sie auch versuchen, in eure Rückzugskammer einzudringen. Deswegen müsst ihr auf jeden Fall genau im Weg der Türe hocken. So können die anstürmenden Wachen nicht in euer Refugium eindringen und ihr habt eure Ruhe.

Prince of Persia

Auch in *Pandora Tomorrow* greift Ubi Soft gnadenlos zur Eigenwerbung! Schaut doch mal im Multiplayer-Level Paris-Nizza beim zweiten Wagen auf den Boden. Da findet ihr ein Heftchen mit *Prince of Persia* auf dem Cover.

Licht aus!

Wenn ihr über eine Pistole mit Schalldämpfer verfügt, dann nutzt sie, um möglichst alle Lampen eines Levels zu Klump zu schießen. Durch die Operation "Licht aus" werden nicht nur die Wachen weniger schnell aufmerksam auf euch, da sie euch nicht so recht sehen können, sondern auch das Verstecken von Leichen oder KO geschlagenen Gegnern im nun reichlich vorhandenen Schatten fällt bedeutend leichter. Achtet aber darauf, dass keine Gegner in der Nähe der beschossenen Lampe stehen. Den Knall eurer Waffe werden sie zwar nicht hören können, dafür aber das zersplitternde Glas der Lampe.

Laseraufschaltung

Wenn ihr eine Pistole in Händen haltet und ▲ betätigt, schaltet ihr das Laservisier auf. Dadurch lässt sich klasse zielen, vor allem, wenn man ultrapräzise Headshots anbringen möchte. Seid aber vorsichtig mit euren Tools, denn wenn ihr mitten im Dunkeln steht, wird der knallrote Laserpunkt auffallen wie ein Hecht im Karpfenteich und jede zweite Wache des gesamten Levels auf eure Hacken loslassen. Am besten benutzt ihr das Laservisier in hellen Gegenden oder bei einzelnen Wachen, die euch nicht im Blick haben und denen ihr einen reibungslosen Tötungsschuss verpassen möchtet.

Atemloser Schuss

Drückt den rechten Analog-Stick, um euch mit dem SC-20K-Sniper-Rifle in den Zoom-Modus zu begeben. Haltet dann L gedrückt, um den Atem anzuhalten. So verfügt ihr über Maximalpräzision bei der Abgabe eures Distanzschusses.

Levelanwahl

Nachdem ihr das Spiel auf der normalen oder schwierigen Stufe bewältigt habt, könnt ihr über "Levelanwahl" wieder zurück ins Spiel und euch ein Level eurer Wahl aussuchen. Passt aber auf, dass ihr nicht aus Versehen über "Checkpoints" zurück in die Action marschiert, sonst löscht ihr eure Spieldaten und damit die Levelanwahl.

Richtig Pfeifen

Mit ● könnt ihr einen Pfiff loslassen. Das ist sehr nützlich, um einzelne Wachen anzulocken. Lockt sie in eine dunkle Ecke oder verlassene Besenkammer und bringt euren Job zu Ende. Ihr solltet aber auf keinen Fall pfeifen, wenn ihr von mehreren Wachen umgeben seid oder ihr die genaue Situation und die Anzahl/ Position der Gegner in der näheren Umgebung nicht genau kennt.

Das Schaufenster

Etwa gegen Mitte des Jerusalem-Levels gelangt ihr zu einem Buchladen. Wenn ihr an einer kleinen Gasse mit einer frei schwingenden Lampe vorbeikommt, wisst ihr, dass ihr ganz in der Nähe seid. Gleich daneben befindet sich eine weitere kleine Gasse mit einer frei hängenden Lampe. Seht euch hier nach einem großen Schaufenster um. Darin findet ihr allerlei interessante Anspielungen auf Filme und Videospiele.

Kamerawaffen

Wenn ihr außer euren bloßen Händen nix mehr zur Gegnerabwehr habt, könnt ihr eine eurer Haftkameras als Notfallwaffe verwenden. Wählt sie aus und feuert sie eurem Gegenüber auf die Zwölf, um ihn auszuknocken.

Time Splitters: Future Perfect



Freischaltbare Goodies

So, die Methode kennen wir ja bereits aus den älteren *Time Splitters* -Games: Erfüllt die Bedingungen und neue Extras werden freigeschaltet. Als da wären:

Extra	*Bedingung*
Anya & The General	Bewältigt die erste Story-Mission auf der schweren Stufe
Aztec Warrior	Bewältigt die Super Smashing Great-Challenge:"Avec Le Brique"
Badass Cyborg	Bewältigt die Cut-Out Shoot-Out-Challenge: "Balls of Steel"
Berseker Splitter	Bewältigt "The Hooded Man" auf der einfachen oder einer höheren Stufe
Booty Guard	Bewältigt das Arcade-Level:"Zany Zeppeling"
Braces	Bewältigt das Arcade League-Match:"Old Blaggers" mit wenigstens einer Bronzemedaille
Brains Beat	Bewältigt die Undead-Challenge:"Brain Drain"
Brick Weapon	Bewältigt die Super Smashing Great-Challenge:"Queen of Hearts"
Bricks	Bewältigt die "Dont Loose Your Bottle"-Challenge
Candi Skyler	Bewältigt die League-Challenge:"Screw Loose" mit wenigstens einer Bronzemedaille
Captain Ed Shivers	Bewältigt das Arcade-Level:"Pirate Gold"
Cardboard Characters	Bewältigt die Cut-Out Shoot-Out-Challenge: "Hart Attack"
Carrion Carcass	Bewältigt die Behead the Undead-Challenge:"Rare or Well Done?"
Cascade Cheat	Verdient euch Bronze, Silber oder Gold in der Zone Control Arcade League
Changeling	Bewältigt die Honorary League mit Gold
Corporal Hart	Bewältigt alle Story-Missionen auf der normalen und schweren Stufe
Daisy Dismal	Bewältigt alle Story- Missionen im Co-op-Modus
Deadwina	Bewältigt das Arcade-Level:"I like the Dead People"
Dozer	Bewältigt das Arcade-Level:"Lip Up Fatty"
Dr. Peabody	Holt euch überall mindestens Gold in der Amateur League
Fergal Stack	Bewältigt das Arcade-Level:"Virtual Brutality"
Gaston Boucher	Bewältigt die Story-Mission:"Mansion of Madness" auf der normalen oder einer höheren Stufe
Ghengis Kant	Bewältigt die Story-Mission:"Machine Wars" auf der einfachen oder einer höheren Stufe
Gideon Gout	Bewältigt die Amateur-League mit mindestens Silber in allen Bereichen
Gilbert Gastric	Bewältigt die Challenge: "The Cat's Pajamas" mindestens mit einer Bronzemedaille
Goddard	Bewältigt die Cut-Out Shoot-Out-Challenge: "Come Hell or High Water"
GOLIATH SD/9	Bewältigt die Story-Mission:"Something to Crow About" auf der einfachen oder einer höheren Stufe
Hans	Bewältigt das Arcade-Level:"Freak Unique"
Henchman Cortez	Bewältigt Level 3 auf der normalen oder einer höheren Stufe
Henchman Harry Tipper	Bewältigt Level 3 auf der einfachen Stufe
Human Gun Sounds Cheat	Verdient euch Bronze, Silber oder Gold in der "Cat's Out Of The Bag"-Challenge
Insetick SK/10	Bewältigt die Elite-League mit Gold
Jacque de la Morte	Bewältigt das Arcade-Level:"Vamping in Venice"
Jed	Bewältigt alle Challenges mit Gold
Jim Smith	Bewältigt alle Story-Missionen im Co-op-Modus
Jo-Barf Creepy	Bewältigt die Story-Mission:"What Lies Below" auf der normalen oder einer höheren Stufe
Karma Crow	Bewältigt die finale Story-Mission auf der schweren Stufe
Koozer Mox	Bewältigt das Arcade-Level:"Dead Weight"
Leo Krupps	Bewältigt das Arcade Level: "Rumble in the Jungle."
Leonid	Bewältigt das Arcade-Level:"Commanding Will Kill You."
Monkey Gun	Bewältigt die "Electro Chimp Discomatic"-Challenge
Mr. Socky	Bewältigt die "Sock It To Them"-Challenge mit mindestens einer Bronzemedaille
Mr.Fleshcage	Holt euch mindestens eine Bronzemedaille in allen Challenges
Neophyte Constance	Bewältigt das Arcade-Level:"Freak Unique" mindestens mit einer Bronzemedaille
Nobby Peters	Bewältigt das Arcade-Level:"Toy Soldiers"
Nurse Sputum	Bewältigt das Arcade-Level:"Missile Bunker"
Oleg	Bewältigt die Timesplitters Underground-Challenge mindestens mit einer Bronzemedaille
Paintball Cheat	Bewältigt die Super Smashing Great-Challenge: "Absolutely Potty"
Prison Officer	Bewältigt "Screw Loose" mindestens mit einer Bronzemedaille
Prometheus SK/8	Bewältigt das Arcade-Level:"Virtual Brutality"
Rotating Heads	Bewältigt die Behead the Undead-Challenge:"Brain Drain"
Sewer Zombie	Bewältigt alle Challenges mindestens mit Silber
Sister Faith	Bewältigt die Elite League mindestens mit Silber
Slow Motion Deaths	Bewältigt das Arcade-Level:"Rockets 101"
Small Heads Cheat	Bewältigt "A Pox Of Mox" mindestens mit einer Bronzemedaille
Snowman	Bewältigt das Arcade-Level:"Damn Cold Out Here"
Swinging Tipper	Bewältigt das Story-Level: "The Russian Connection" auf mindestens der einfachen Stufe
The General	Bewältigt das Story-Level: "Time to Split" auf der einfachen oder einer höheren Stufe
The Master	Bewältigt das Arcade-Level:"Divine Immolation"
Time Assasin	Bewältigt Level 12 auf der normalen Stufe
Timesplitter	Bewältigt Level 12 auf der einfachen Stufe
Tin-Legs Tommy	Bewältigt die Behead the Undead-Challenge: "Boxing Clever"
Venus	Bewältigt das Arcade-Level:"Bag Slag"
Victorian Crow	Bewältigt alle Story-Missionen mindestens auf der normalen Stufe
Viola	Bewältigt die Cut-Out Shoot-Out-Challenge: "Hart Attack"
Vlad the Installer	Bewältigt das Arcade-Level:"Big Game Hunt"
Warrant Officer Keely	Bewältigt die Honorary League mindestens mit Silber
Zombie Monkey	Holt euch Bronze, Silber oder Gold in der Brain Drain-Challenge

SERVICE

Activision Deutschland
Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline:
01805-225155 (€ 0,12/ Minute)
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa.-So. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
Email: Supportformular auf Website

Atari
Hanauer Landstraße 184
60314 Frankfurt am Main
Hotline:
0190-771882 (€ 1,24/ Minute)
Mo.-Sa. 14-19 Uhr
Website: www.atari.de
Email: Supportformular auf Website

Avalon Interactive
Behringstr.16b
22765 Hamburg
Hotline:
0190-771 887 (€ 1,24/ Minute)
Mo.-Fr. 14-18 Uhr
Website: www.vid.de
Email: Supportformular auf Website

BigBen Interactive
Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim
Hotline:
01805-225155 (€ 1,86/ Minute)
Mo.-So. 7-24 Uhr
Website:
www.bigben-intercative.de
Email:
support@bigben-interactive.de

BMS Modern Games Handelsagentur GmbH
Pascalstraße 17
52076 Aachen
Hotline:
02408/959 209 (€ 0,12/ Minute)
Mo.-Fr. 14-17 Uhr
Website: www.modern-games.com
Email: Supportformular auf Website

Capcom CEG Interactive Entertainment GmbH
Barmbeker Str. 4b
22303 Hamburg
Hotline: 01805-766977
(€ 1,86/ Minute)
Mo.-Fr. 10-16 Uhr
Website: www.capcom-europe.com
Email: Supportformular auf Website

Codemasters GmbH
Rosenheimerstr. 139
81671 München
Hotline:
0190-824644 (€ 1,86/ Minute)
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
Email: Supportformular auf Website

Eidos GmbH
Große Elbstraße 145 d
22767 Hamburg
Hotline:
0190-839582 (€ 1,86/ Minute)
Mo.-Sa. 10-22 Uhr
Website: www.eidos.de
Email: Supportformular auf Website

Electronic Arts GmbH
Triforum Cologne
Innere Kanalstr. 15
50823 Köln
Hotline:
0190-776633 (€ 1,24/ Minute)
Mo.-Sa. 11-20 Uhr
Website: www.electronic-arts.de
Email: Supportformular auf Website

Flashpoint AG
Biedenkamp 5 H
21509 Glinde/Hamburg
Hotline:
040-710060 (Ortstarif)
Mo.-Fr. 10-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
Email: info@flashpoint.de

Guillemont GmbH
Bahnhofstr. 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline:
0190-662789 (€ 1,24/ Minute)
Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Website: www.guillemot.de
Email: Supportformular auf Website

Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline:
0180-5125133 (€ 0,12/ Minute)
Mo.-Do. 8-17 Uhr; Fr. 8-14 Uhr
Website: www.speed-link.de
Email: Supportformular auf Website

Koch Media
Lochhamer Str. 9
82152 Planegg/München
Hotline:
01901-450890 (€ 0,62 / Minute)
Mo.-Fr.10-21 Uhr; Sa.-So.10-16 Uhr
Website: www.kochmedia.com
Email: hotline@kochmedia.com

Konami of Europe
Berner Str.103-105
60437 Frankfurt/ Main
Hotline:
0190-824694 (€ 1,86/ Minute)
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.konami-europe.com
Email: europe@konami.com

Logitech GmbH
Streitflacher Str. 7
82110 Germering
Hotline:
089-894670 (Ortstarif)
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.logitech.de
Email: Produktsupport auf Website

Madrics
Madrics Media GmbH
Spyerer Str. 50
69242 Mühlhausen
Hotline:
06222-93580 (Ortstarif)
Mo.-Fr. 8.30-17.30 Uhr
Website: www.madrics.de
Email: Supportformular auf Website

Microsoft Deutschland GmbH
Konrad-Zuse-Str. 1
85716 Unterschleißheim
Hotline:
0800-1812968
Website: www.xbox.com
Email: supxpde@microsoft.com

NBG
NBG Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline:
09471-70170 (Ortstarif)
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.nbgshop.de
Email: Supportformular auf Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH
Landsberger Str. 400
81241 München
Hotline:
089-54612710 (Ortstarif)
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
Email: Produktsupport auf Website

Sunflex Europe GmbH
Vinckestr. 10
D-58636 Iserlohn/Germany
Hotline: 02371-93570 (Ortstarif)
Mo-Fr. 9-16 Uhr
Website: www.sunflex-europe.com
Email: info@sunflex-europe.com

Take 2 Interactive GmbH
Agnesstr. 14
80789 München
Hotline:
0190-87326836 (€ 1,86/ Minute)
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
Email: Supportformular auf Website

TDK Mediactive
Halskestr. 38
40880 Ratingen
Hotline:
01805-83542637 (€ 0,12/ Minute)
Website: www.tdk-games.com
Email: tdkgames@maxupport.de

THQ Softgold GmbH
Kimplerstr. 278
47807 Krefeld
Hotline:
0190-505511 (€ 0,62/ Minute)
Website: www.thq.de
Email: Supportformular auf Website

Ubisoft
Adlerstr. 74
40211 Düsseldorf
Hotline:
0190-88241210 (€ 1,84/ Minute)
Website: www.ubisoft.de
Email: Supportformular auf Website

Vidis Elektronik Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline:
040-51484048 (Ortstarif)
Mo-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.vidis.com
Email: info@vidis.com

Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Str. 1
63225 Langen
Hotline:
0190-151200 (€ 0,62/ Minute)
Mo-Sa.9-18 Uhr
Website: www.vugames.de
Email:
techsupport@vup-interactive.de

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!

SPLINTER CELL

Chaos Theory

Habt ihr das Zeug, den dritten Weltkrieg zu verhindern?







Mission 1: Leuchtturm von Punta Blanco, außerhalb von Talara, Peru

Primärziele:

- Stellt die Informationen über die Masse-Kernels sicher oder vernichtet sie.
- Rettet Morgenholt.
- Findet heraus, woher die Guerilleros ihre Waffen und Ausrüstungen bekommen.
- Begebt euch zum primären Exfiltrationspunkt.

Sekundärziele:

- Eliminiert Hugo Lacerda.

Zusätzliche Missionsziele:

- Scannt die SSCC – Strichcodes auf den gelieferten Kisten.

Am Strand angekommen, geht nach links zu der Laterne, zieht euch an den Felsvorsprüngen hoch und quetscht euch durch den engen Felsspalt, aus dem Fledermäuse herausfliegen. Kriecht am Ende dieses Weges durch einen Felsentunnel und zieht euch auf der anderen Seite an den Felsen hoch. Wartet unter dem letzten Vorsprung einen Moment, denn dort erscheinen zwei Wächter. Einer kommt über eine Holzbrücke direkt auf euch zu, der andere geht nach kurzer Zeit wieder. Zieht euch ganz hinauf, wenn der erste euch den Rücken zuwendet und erledigt ihn dann lautlos. Geht dann über die Holzbrücke und lauft nach rechts. Wartet am Ende des Weges, bis euch der Wächter in







Missionsziele

Um eine Mission erfolgreich zu beenden, ist nur die Erfüllung der Primärziele ausschlaggebend. Die Erledigung der Sekundär- und der zusätzlichen Missionsziele verbessern euren Rang am Ende der Mission. Wir haben hier nur die primären Ziele gelöst, da sich der Ablauf der Missionen ständig ändern kann. Habt ihr z.B. 4x Alarm ausgelöst, werden oft die anderen Ziele abgebrochen und ihr könnt nur noch die primären erledigen.

der Höhle mit den Fässern den Rücken zuwendet und erledigt auch diesen. Geht durch den Durchgang auf der rechten Seite und lauft die Treppen hoch. Geht oben links durch die Tür und im folgenden Raum seht ihr an der Wand einige Schatten, die eindeutig zeigen, dass dort jemand auf übelste Weise gefoltert wird. Schleicht euch dorthin und eliminiert die Gegner in diesem Raum. Der gefolterte Mann ist Mr. Morgenholt und leider nicht mehr zu retten.

Lauft von hier aus in den Gang, der sich in der hinteren rechten Ecke befindet, geht die Treppe hinauf und knackt das Schloss an der Tür vor euch. Betretet den dahinter liegenden Bereich und versteckt euch zunächst hinter einem der Tarnzelte. Schaut euch mit der Wärmebildkamera die Laufrichtung der Wachen an und räumt sie im passenden Moment aus dem Weg. Geht hinten links in den Gang, beseitigt die nächsten Gegner, schleicht durch einen weiteren Durchgang und nehmt die Treppen nach oben. Betretet vorsichtig links den Raum und überwältigt zunächst den Mann, der vor dem Kamin sitzt. An der rechten Wand findet ihr ein weißes Medizinschränkchen, das mit einem roten Kreuz gekennzeichnet ist. Aus diesem kann sich Sam einen Drink holen, der seine Energieleiste komplett wieder auffüllt. Diese Schränkchen findet ihr in jeder Mission, bevorzugt in einem Badezimmer, oder in einer Küche. Lauft dann in den Gang neben dem Kamin, durch die Plane und dann über den Holzweg in den nächsten Gang. Bewegt euch aber immer ganz vorsichtig und langsam, denn hinter jeder Ecke können Wächter lauern, die euch ganz schnell erledigen können. Nutzt auch immer die dunkelsten Stellen und vermeidet jegliches Licht. Im folgenden Raum steht auf der linken Seite ein Notebook. Benutzt es und ihr habt die Masse-Kernels gelöscht. Geht nun durch die Plane vor euch und belauscht ein Gespräch zwischen den Wachen. Wartet den passenden Moment ab, beseitigt sie und geht die Treppen hinunter. Unten in einem kleinen Raum rechts, steht noch ein Wächter, an dem könnt ihr vorbei schleichen, oder ihn ausschalten. Bewegt euch über den Felsweg weiter, noch mehr Treppen hinunter und lauft unten den gewundenen Weg entlang, bis ihr vor euch den Leuchtturm seht. Beseitigt die Wache auf der Brücke, geht zum Turm, benutzt an der Tür das optische Kabel und hört den Funkspruch ab. Öffnet danach leise die Tür und überwältigt den Funker. Klettert die lange Wendetreppe hinauf, auf dem Weg findet ihr noch einen Medizinschrank, und klettert die Leiter hinauf. Erledigt hier oben noch einen Wächter, schießt das Leuchtfeuer aus, geht draußen auf den Aussichtsgang und lasst euch dort abholen.

Mission 2: Frachter

Primärziele:

- Besorgt den Frachtbrief für die Waffenlieferung an Lacerda.
- Sucht nach den Frachtbüchern für Lacerdas Lieferung.
- Eliminiert Hugo Lacerda.
- Findet heraus, in welcher Kabine Lacerda ist.
- Begebt euch zum primären Exfiltrationspunkt.

Sekundärziele:

- Findet den Namen von Lacerdas panamesischem Kontaktmann.

Zusätzliche Missionsziele:

- Befestigt Peilsender an den illegalen Waffencontainern.

Erledigt an Deck die Wachen und geht die Treppe hinunter. Schleicht in den rechten Gang und dort die nächste Treppe weiter nach unten. Öffnet hier die Tür und steigt die Leiter hinab in einen Frachtraum. Klettert über die Kisten nach links zu einem Spalt in der Wand und quetscht euch dort hindurch. Ihr gelangt in einen weiteren Frachtraum und müsst wieder über die Kisten zu einer Leiter klettern. Steigt sie hinauf und geht durch die Tür. Im folgenden Gang seht ihr rechts ein Schott, durch das Wasser läuft. Hier kommt ihr erst weiter, wenn ihr die Hilfspumpe gefunden habt. Lauft durch die nächste Tür und überwältigt dahinter den Mechaniker. Klettert links in den Lüftungsschacht und lasst euch am Ende in den Raum fallen. Beseitigt hier zwei Mechaniker und klettert die Leiter hinunter. Geht zu der großen Pumpe und betätigt sie. Nun sind die überfluteten Bereich wieder passierbar. Geht nun links durch die Tür neben der Pumpe und im folgenden Gang nach rechts durch die nächste Tür. Links daneben hängt noch ein Medizinschrank. Betretet den Lagerraum dort, klettert auf die Kisten und auf der oberen hängt der Frachtbrief von Lacerdas Waffenlieferungen. Geht wieder hinaus auf den Flur und erledigt hier die zwei Wächter. Lauft weiter, auf das rote Licht zu, geht dann die Treppen hinunter und unten vor der Tür bemerkt Sam Gasgeruch. Ihr müsst diesen Raum durchqueren, ohne von den Wachen bemerkt zu werden, denn weder die Wachen, noch ihr dürft schießen, denn das wäre natürlich sehr fatal. Schleicht hier drin nach rechts zu der Treppe und lauft oben über die Gitter nach links zu einer weiteren Treppe. Geht oben in den Gang und am Ende durch die Tür. Lauft dahinter die nächste Treppe hinauf, schleicht oben in das Schiffsbüro am Ende des Ganges und aktiviert den Computer.

Plötzlich hört ihr die Stimmen zweier Wachleute, versteckt euch und überwältigt sie. Lauft nun ins Schiffsbüro zurück und durchsucht die Schränke, um Lacerdas Frachtbücher zu finden. Nun müsst ihr auf die Brücke. Geht geradeaus durch die Tür und am Ende des folgenden Ganges durch eine weitere. Steigt hier die Treppe hoch, eliminiert oben die Wachen und benutzt links die Leiter. Geht hier durch die Tür, um zur Brücke zu gelangen und ihr könnt entweder den Kapitän verhören, oder den Computer benutzen um zu erfahren, dass Lacerda sich in der Kapitänskabine aufhält.







Klettert nun draußen entweder die Leiter, die ihr vorher benutzt habt, oder die Leiter auf der rechten Seite hinunter. Ihr gelangt zu jeweils einer Tür, die beide in den gleichen Raum führen. Erledigt, oder umgeht die beiden Mechaniker und geht die Treppe hinunter. Lauft den Gang entlang und biegt am Ende nach rechts ab. Geht hier, ebenfalls rechts durch die Tür und vor euch befindet sich die Kabine des Kapitäns. Links in dem Badezimmer hängt an der Wand noch ein Medizinschrank. Ihr könnt nun warten, bis Lacerda in die Küche geht um Getränke zu holen und ihn dort erledigen, oder den Raum stürmen. Ist der Auftrag erfüllt, lauft wieder hoch zur Brücke und von dort aus über die Gitter zur gegenüber liegenden Seite. Klettert dort die Leiter hoch, wendet euch nach rechts, um über eine weitere Leiter zu einer kleinen Plattform zu gelangen, von der aus ihr euch abholen lassen könnt.

Mission 3: Banco de Panama

Primärziele:

- Betretet die Bank.
- Findet die Namen von Lacerdas Kontaktmann in Panama.
- Stellt fest, für wen die MCAS-Bank die Waffen gekauft hat.
- Stehlt die französischen Regierungsinhaber-Optionen im Wert von $ 50.000.000.
- Ihr müsst den Zugang zum Tresor über drei Schalttafeln autorisieren.

Sekundärziele:

- Sucht nach Aufzeichnungen über verdächtige Transaktionen.

Zusätzliche Missionsziele:

- Legt mit mehreren E-Mails eine falsche Spur, um den Verdacht auf einen Mitarbeiter zu lenken.

Überwältigt zuerst die zwei patrouillierenden Wachleute, lauft dann zur rechten Seite und dreht das Ventil für die Rasenbewässerung an der Mauer auf. Dadurch taucht rechts ein dritter Wachmann auf, der hinter einer Ecke versteckt stand und ihr könnt auch ihn erledigen. Lauft rechts am Bankgebäude vorbei in den Weg und schleicht hier dicht an der linken Wand entlang, um nicht von der Überwachungskamera entdeckt zu werden. Klettert an der Seite über eine Leiter aufs Dach. Geht oben zu dem kleinen Gebäude und knackt das Schloss an der Tür. Deaktiviert drinnen die Magnetschlösser für die Kuppelfenster und lauft dann zu der Kuppel, die sich geöffnet hat. Lasst euch an einem Seil langsam hinunter, damit ihr nicht zu sehr schaukelt, denn unten im Raum wurde ein Lasernetz aktiviert und ihr müsst genau in der Mitte dazwischen landen. Auf dem Boden angelangt, wendet euch entweder dem rechten oder dem linken PC zu und deaktiviert die Laser aus der Ferne mit dem EEV. Öffnet nun leise vor euch die Tür, schleicht zunächst nach rechts, um den schlafenden Wächter auf dem Stuhl zu überwältigen. Direkt neben ihm befindet sich eine Sicherheitstür mit einem Retina-Scanner. Geht dort noch nicht hindurch, sondern öffnet zunächst leise die linke Tür. Im folgenden Flur befindet sich links ein Überwachungsraum und über der Tür eine Kamera. Hockt euch so hin, dass ihr von der Kamera nicht erfasst werdet, rüstet euch mit der SC-Pistole aus, wählt das OCP-Modul und setzt damit die Kamera für einige Zeit außer Gefecht.

Schleicht nun weiter durch die Tür geradeaus und den Flur entlang, bis zu einer Treppe auf der linken Seite. Geht hinauf und oben seht ihr einen Raum mit Lasern und einem patrouillierenden Wachmann. Dieser Mann ist äußerst wichtig, denn er trägt ein Gerät bei sich, mit dem er gefahrlos durch die Laserstrahlen laufen kann. Schleicht also entweder in seinem Windschatten hinter ihm her, oder überwältigt ihn und tragt ihn durch die Laser zur anderen Raumseite. Im nächsten Raum erwartet euch genau die gleiche Situation. Verfahrt genau wie vorher und in einer Küchenecke rechts hängt noch ein Medizinschrank. Schleicht durch die nächste Tür und dann rechts um die Ecke. Hier in dem Warteraum befindet sich eine Kamera, die ihr ausschalten könnt, oder ihr lauft links um den Warteraum herum. Im nächsten Bereich sitzen zwei Leute in einem gläsernen Büro und die Tür ist durch ein Codeschloss gesichert. Sobald ihr versucht, das Schloss zu hacken, löst ihr gleich den Alarm aus. Lauft also zu der Tür hin, haltet euch im Dunkeln und pfeift. Die beiden Wachen werden sofort nachsehen, was da los ist, und durch die Tür auf den Gang kommen. Jetzt habt ihr die Chance, sie zu erledigen und könnt durch die nun offene Tür in den Raum gelangen. Hackt euch hier in den Computer ein, löscht die Kamera-Archive, deaktiviert die Kameras und schaltet den Ventilator aus. An der Wand neben der Eingangstür hängt ein rot leuchtender Kasten. Aktiviert ihn und ihr habt den Zugang zum Tresor an der ersten Tafel autorisiert. Lauft wieder auf den Flur und nach rechts weiter zum Büro der Sekretärin. Hackt das Schloss, geht im Büro zur linken Tür und knackt auch dieses. Nun steht ihr im Büro des Direktors. An der Wand hinter seinem Schreibtisch befindet sich die nächste Schalttafel.

Geht, nachdem ihr sie aktiviert habt, den ganzen Weg zurück in die Lobby und vergesst unterwegs nicht die Laserfallen in den beiden Räumen, die ihr wie auf dem Hinweg umgehen müsst. Geht in der Lobby nun zu der Tür mit dem Retina-Scanner und hackt das Schloss. Schleicht dahinter den Flur entlang und ihr bemerkt, dass einer der Wachmänner an einer Tür das Codeschloss repariert. Ist er fertig, bewegt er sich auf euch zu und ihr könnt ihn erledigen. Stellt euch vor diese Tür und gebt den Zahlencode 8645 ein. Dahinter befindet sich das Büro des Schatzmeisters. Solltet ihr allerdings bereits 4x den Alarm ausgelöst haben, repariert niemand das Schloss und ihr müsst die Wachen, die sich nun auf dem Flur verschanzt haben, ausschalten und die letzte Tür auf der rechten Seite nehmen. Hier befindet ihr euch dann in einem Garten und könnt rechts durch einen Lüftungsschacht kriechen (für den Fall habt ihr die Ventilatoren ausgeschaltet). Ihr gelangt so ebenfalls ins Büro des Schatzmeisters. Ob so oder so, aktiviert hier die dritte Schalttafel. Geht dann wieder auf den Flur und durch die nun geöffnete Tür gegenüber vom Büro. Lauft hier noch nicht die Treppe zum Tresorraum hinunter, sondern biegt erst nach rechts zu den Schließfächern ab. Öffnet das Fach 1024 und ihr erhaltet eine Spreng-







ladung und einen telemetrischen Dietrich. Geht nun hinunter in den Tresorraum, bringt den Dietrich zuerst am rechten Schloss an der Wand neben der großen Tresortür an und knackt dann selber das linke Schloss auf der anderen Seite. Achtet dabei auf die Anweisungen eures Informanten am Funk. Befestigt dann die Sprengladung an der Tresortür, bringt euch in Sicherheit und zündet das Ganze. Betretet den Tresorraum, aktiviert den Computer, der sich am Ende des Raumes befindet und ihr findet hier die Festplatteninformationen. Wählt noch die Option "Käfig öffnen" und geht zu dem nun geöffneten Glaskasten hinter euch. Nehmt hier die französischen Inhaberoptionen und lauft zur Tresortür zurück. Geht nicht sofort hinaus, sondern schaut euch erst die kleinen schwarzen Kästchen rechts und links an der Wand an. Hier sind nun aktivierte Laserfallen, lauft ihr so aus dem Tresor, geht sofort der Alarm los. Richtet also eure SC-Pistole auf jedes Kästchen und benutzt den OCP, um die Laser auszuschalten. Geht dann zu den Schließfächern zurück und betretet hier den kleinen Raum mit dem Computer. Loggt euch ein und ihr findet den Namen des Kontaktmannes von Lacerda. Verlasst den Raum dann wieder und geht nach rechts zu einer Tür mit der Aufschrift "Exit". Lauft dahinter am Ende des folgenden Ganges durch eine weitere Tür. Nun steht ihr wieder außerhalb des Gebäudes. Lauft zu der Stelle, von der aus ihr gestartet seid und lasst euch dort abholen.

Mission 4: Manhattan, New York City, USA

Primärziele:

- ▶ Begebt euch in Zherkezhis Penthouse im Nachbargebäude.
- ▶ Greift auf Zherkezhis Server zu und stellt fest, wer Dvorak ist.
- ▶ Findet heraus, für wen die Söldner arbeiten.
- ▶ Findet Dvorak.
- ▶ Begebt euch zum primären Exfiltrationspunkt.

Sekundärziele:

- ▶ Findet heraus, wer für die Sicherheit von Zherkezhi verantwortlich ist.

Zusätzliche Missionsziele:

- ▶ Zapft die Videokameras des Penthouses an.

Ihr startet in einer ziemlich dunklen Gasse, denn ganz Manhattan ist ohne Strom. Hier patrouillieren einige Leute der Nationalgarde. Ihr dürft keinen von ihnen töten, aber die brauchen auf euch keine Rücksicht zu nehmen, sehr ungerecht! Betäuben dürft ihr sie immerhin auf jeden Fall. Schleicht also vorsichtig nach links zu einer Feuerleiter, die an der rechten Hauswand hängt, klettert sie hinauf und geht dann die Treppen hoch, bis euch der Weg durch einigen Unrat blockiert wird. Springt auf den Müll und von dort aus an den Sims. Hangelt daran entlang, nach links um die Ecke und rutscht an dem Rohr der Regenrinne nach unten. Bewegt euch noch vorsichtiger, denn hier wimmelt es nur so von Nationalgardisten. Schleicht im Schatten an der rechten Seite entlang, bis ihr an einer kleinen Treppe eine offene Tür entdeckt. Betretet hier das Gebäude und ihr bemerkt einige Männer, die versuchen, einen Aufzug in Gang zu setzen. Achtet auf die Soldaten und versteckt euch in den Nischen, bis der Aufzug wieder funktioniert. Fahrt dann mit ihm ganz nach oben, steigt aus und lauft im folgenden Raum die Treppen zum Dach hinauf. Natürlich befinden sich auch hier oben Soldaten, die auch noch Taschenlampen besitzen und alles ausleuchten. Auf dem vorderen Teil des Daches steht ein Helikopter, rechts von ihm seht ihr eine Leuchtreklame auf einem Gebäude, zu diesem müsst ihr gelangen. Schleicht rechts über die kleine Brücke, die über die Rohre führt und von dort aus in Richtung der Reklame. Links davon befindet sich eine Leiter. Klettert sie hinauf, lauft auf dem Sims nach rechts zu einem Stromkabel, das über die Strasse gespannt ist. Springt daran und rutscht zur anderen Seite. Lauft hier an den Scheinwerfern vorbei nach rechts zu einem Balkon, auf dem ein Söldner seine Runden dreht. Überwältigt und verhört ihn. Die Söldner sind übrigens von dem Tötungsverbot ausgeschlossen!

Lauft dann zu dem Gang, in dem sich noch zwei Söldner aufhalten, wartet auf den richtigen Moment und zerschneidet rechts die Abdeckfolie. Geht in den Raum dahinter und benutzt den Kriechtunnel an der linken Wand. Lasst euch auf der anderen Seite herausfallen, durchquert die Küche und diesen Teil der Wohnung und greift auf dem Weg auf alle Server zu. Lauft dann durch die einzige Tür, die euch an die Außenseite des Gebäudes führt. Achtet hier auf die Infrarot-Kameras, die auf dem folgenden Weg angebracht sind und die ihr mit dem Nachtsichtgerät gut erkennen könnt. Geht hier die Treppe hinauf und ihr steht vor zwei Türen. Nehmt die linke und ihr gelangt in den zweiten Teil der Wohnung. Durchsucht hier alle Räume und im Badezimmer hängt ein Medizinschrank an der Wand. Geht im Wohnzimmer die Treppe hinauf, in ein Schlafzimmer. Hinter einer spanischen Wand findet ihr den Eingang zu Zherkezhis Panic-Room. Betretet ihn und greift auch hier auf den Server zu. Geht dann zurück zum Außenbereich, wo ihr vorher die Wahl zwischen zwei Türen hattet, und geht nun durch die vor Kopf. Betretet den kleinen Raum dahinter und lauft durch die nächste Tür, die wieder auf ein Dach führt. Vorsicht, hier befindet sich ein Nationalgardist. Schleicht euch nach links zu der Tür und betretet von hier aus erneut das Gebäude. Auch hier befinden sich Wachen. Bewegt euch vorsichtig nach links durch die Flure zu einer durch ein Codeschloss gesicherten Tür. Dieses müsst ihr nicht hacken, gebt nur den Code 0280 ein um die Tür zu öffnen. Sprecht in dem Raum dahinter mit dem alten Mann, der vor dem Fernseher steht. Er zeigt euch Dvorak, eine riesige, komplizierte Rechenmaschine. Ihr sollt nun an die Daten dieser Maschine gelangen. Startet den Hauptserver und betätigt dann immer die Konsolen, die aufleuchten. Einige von ihnen betätigt auch der alte Mann, aber trotzdem müsst ihr schnell sein, damit die ganze Maschine nicht abstürzt. Nehmt euch zum Schluss die Daten aus dem Drucker und lauft in Zherkezhis Wohnzimmer zurück und von dort aus in den kleinen Bereich mit der Infrarot-Kamera. Springt hier in den Aufzugschacht und lasst euch von dort abholen.

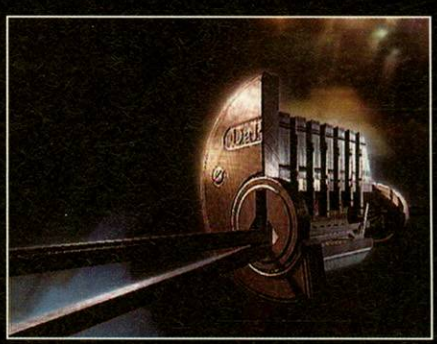
Mission 5: Büros von Displace Int., Midtown

Primärziele:

- ▶ Findet den Zugangsalgorithmus für den Server.







- ▶ Greift auf den Zentralserver im Serverraum zu.
- ▶ Findet heraus, wer für die Sicherheit von Zherkezhi verantwortlich ist.
- ▶ Tötet niemanden!
- ▶ Begebt euch zum Exfiltrationspunkt.

Sekundärziel:

- ▶ Findet die wahre Identität von Nedich heraus.

Zusätzliches Missionsziel:

- ▶ Installiert Spionageprogramme auf den Abteilungsservern von Displace.

Lauft von eurem Startpunkt geradeaus und dann nach rechts durch den schmalen Gang. Ihr steht auf einem Dach und in der Mitte befindet sich im Boden ein großer Ventilator. Betäubt hier die Mechaniker, geht dann zu den Kontrollpulten in dem abgegrenzten Bereich und betätigt links die Konsole, um den Ventilator abzuschalten. Lauft nun dorthin und entschärft die Falle. Öffnet die Falltür und seilt euch in den Schacht ab. Geht unten in den Lüftungsschacht, lauft diesen nach links entlang bis ans Ende. Lasst euch hinunterfallen und geht zu der blau leuchtenden Lüftungsklappe. Wartet, bis die Leute den darunter liegenden Raum verlassen haben und lasst euch dann hinunterfallen. Verlasst diesen Raum und durchquert den nächsten, bis ihr in einen Flur gelangt, in dem sich auf der rechten Seite eine Tür mit einem Codeschloss befindet. Seid ihr schnell gewesen, steht die Tür offen und mitten im Raum steht ein Koffer mit einem Notebook, auf das ihr per Codeeingabe zugreifen könnt. Ladet hier die Zugangsalgorithmen herunter und öffnet danach die E-Mail, aus der ihr den Code 8136 für die Hauptlobby entnehmen könnt.

Lauft nun durch diesen Raum, (hier befindet sich auch ein Badezimmer mit einem Medizinschrank), achtet auf die sehr aufmerksame Kamera an der linken Wand und geht zu der Tür mit dem Retina-Scanner. Hackt diesen und im Raum dahinter seht ihr einige Laserfallen. Schnappt euch den Wachmann, der hier mühelos durchläuft und lauft mit ihm durch die Laser. Solltet ihr vorher Alarm ausgelöst haben, befindet sich der Wachmann im vorherigen Raum. Lauft nach den Lasern weiter, setzt die Wache außer Gefecht und lauft durch Tür mit der Aufschrift "Exit". In diesem Versuchsraum steht ein automatisches Gewehr. Hackt es, damit es aufhört zu schießen, lauft dann geradeaus und klettert oben in den Lüftungsschacht. Ergreift am Ende das Seil und lasst euch in den Serverraum hinunter. Ladet die Algorithmen auf den Hauptserver und benutzt dann den Computer. Zieht euch sofort an dem Seil wieder hoch, da sonst der Strom im Raum wieder angeschaltet wird. Kehrt zurück in den Raum mit dem Aktenkoffer und benutzt hier den rechten Aufzug. Fahrt bis ganz oben, steigt aus und geht im nächsten Bereich nach rechts zu einer Codetür, die ihr mit den Zahlen 2346 öffnet. Hackt dahinter das Schloss an der Bürotür, geht drinnen an den Computer auf der rechten Seite und benutzt ihn. Lauft danach wieder hinaus und geht von der ersten Codetür aus nach rechts, zu einer weiteren Codetür, die ihr mit den Zahlen 3485 öffnet. Geht dahinter die Treppen nach oben, öffnet die Tür zum Dach und lasst euch da rausholen.

Mission 6: Privatanwesen Sapporo, Hokkaido, Japan

Primärziele:

- ▶ Findet die Identität von Nedich heraus.
- ▶ Eliminiert Milan Nedich.
- ▶ Entführt Abrahim Zherkezhi.
- ▶ Eliminiert Douglas Shetland.
- ▶ Begebt euch zum Exfiltrationspunkt.

Zusätzliches Missionsziel:

- ▶ Holt die versteckten Mikrofone heraus.

Lauft den Weg vor euch entlang, unter dem Baum durch und ihr seht auf einem Felsen schon den ersten Wächter stehen. Lockt ihn z.B. mit Pfeifen herunter und überwältigt ihn. Klettert dann die Felsen hinauf und geht den schmalen Weg an dem kleinen Baum entlang. Lauft in das Haus hinein und auf der anderen Seite wieder hinaus. Achtet hier auf die Wachen und scannt die Nummernschilder der Autos. Geht nun nach rechts auf das kleine Podest und



zieht euch durch das Fenster ins Gebäude. Klettert in den Kriechgang vor euch, geht auf der anderen Seite geradeaus und dann nach links durch den roten Vorhang. Achtet auf quietschende Stellen im Fußboden, lauft also möglichst auf den Teppichen. Ihr gelangt auf einen Balkon und könnt von hier rechts durch das Fenster in den nächsten Raum klettern. Durchquert diesen und geht durch die Schiebetür ins Badezimmer, wo ihr zwei Kriechtunnel vorfindet. Der linke führt euch in die Küche, wo in der hinteren linken Ecke ein Medizinschrank hängt, der rechte führt in einen Garten, dort müsst ihr hin. Durchquert diesen und betretet auf der anderen Seite erneut das Gebäude. Klettert drinnen wieder in einen Kriechtunnel, lauft auf der anderen Seite um das kleine Gewächshaus und geht links in den Durchgang. Lauft nach rechts, schaltet das Licht am Schalter aus und wendet euch an der nächsten Abzweigung nach links. Am Ende des Flures wieder nach links und im nächsten Raum durch die Glastür. Lauft dahinter die Treppe hoch und geht sofort rechts durch die nächste Tür. Durchsucht die Räume und in einem Abstellraum hängt ein Medizinschrank. Unterhalb davon befindet sich ein Kriechgang. Kriecht hindurch auf ein niedriges Dach. Springt nach unten und in dem Gebäude vor euch wird heiß diskutiert. Ihr erlebt mit, dass Douglas Shetland von Displace Abrahim Zerkezhi umbringt. Versucht, ihm zu folgen, aber er flüchtet mit einem Helikopter. Ihr gelangt wieder in den Bereich mit den parkenden Autos. Hier hält sich Milan Nedich auf, ihr erkennt ihn an der Krawatte. Eliminiert ihn, lauft durch das rechte Gebäude und begebt euch an euren Startpunkt zurück, um euch abholen zu lassen.







Mission 7: NKA-Küstenbatterie, außerhalb Pupori, Nordkorea

Primärziele:
- ▶ Stellt fest, ob die Koreaner die Rakete absichtlich gestartet haben.
- ▶ Zapft das Bios der Startanlage an, um nach Fragmenten der
- ▶ Dvorak-Algorithmen zu suchen.
- ▶ Verhindert den Raketenstart.
- ▶ Begebt euch zum Exfiltrationspunkt.

Zusätzliche Missionsziele:
- ▶ Sucht nach Fracht- und Reparaturprotokollen.

Öffnet das Gitter vor euch und seilt euch ab. Achtet hier auf die vielen Soldaten, die sich hinter jeder Ecke befinden können. Geht unten die Treppe hoch und öffnet die Tür. Folgt dem Gang und setzt die Kamera rechts oben in der Ecke außer Betrieb. Hockt euch nun in den toten Winkel unter der Kamera und hackt mit dem EEV das Codeschloss an der Tür vor euch. Stoppt die Kamera erneut und geht durch die Tür in den nächsten Gang. Lauft hier durch den Raum mit den Computern und in einen weiteren Gang. Ihr gelangt in einen Schlafraum, und wenn ihr richtig leise seid, weckt ihr die zwei Wachen hier drinnen nicht auf und könnt hinten rechts durch die große Doppeltür verschwinden. Lauft in dem Lagerraum dahinter nach rechts zu einer Treppe. Auf der linken Seite befindet sich noch ein Überwachungsraum, in dem ihr einen Medizinschrank findet. Geht nun die Treppe hinunter und biegt unten nach rechts in den Gang ein. Schaltet im nächsten Raum erst die Kamera rechts aus und lauft nach links zu der Rakete. An der Wand seht ihr ein Bedienfeld, an dem ihr den Stromkreis überbrücken müsst. Danach fährt die Rakete an einer Schiene in einen höher gelegenen Raum auf der anderen Seite. Klettert auf das Führerhaus des Lkw, auf dem die Rakete vorher lag und hangelt euch an der Schiene entlang, immer der Rakete nach. Lasst euch dann durch die Luke im Boden fallen und klettert im nächsten Gang durch das Bodengitter. Hier findet ihr zwei Stromkästen. Überbrückt an beiden den Stromkreis und ganz hinten öffnet sich ein weiteres Gitter. Klettert den gleichen Weg wieder hinaus und lauft zu der großen Tür mit dem Codeschloss. Hackt dieses und ruft dann den Aufzug. Fahrt nach oben, steigt aus, geht durch die Tür und biegt auf dem Gang nach rechts ab. Am Ende gelangt ihr in einen Kontrollraum. Hier befindet sich der Computer des Technikers, auf dem ihr wichtige Dateien findet. Geht dann wieder zurück, den Gang entlang bis zu einer niedrigen Gittertür. Betretet den kleinen Raum dahinter und klettert dort die Leiter hinauf.

Ihr steht nun auf dem Aufzug. Überbrückt hier den Stromkreis und der Aufzug fährt eine Etage tiefer. Steigt in den kleinen Gang auf der linken Seite, lauft ihn entlang und lasst euch durch die Bodenöffnung fallen. Ihr befindet euch wieder unten auf der Etage mit dem Aufzug. Geht dorthin zurück, wo ihr vorher die zwei Stromkreise überbrückt habt, und sich die Gitter verschoben haben. Geht in die Richtung, aus der die Stimmen der Mechaniker zu hören sind und klettert dort hoch. Am Ende des Raumes, hinter den Raketen rechts ist ein weiterer Gang. Folgt diesem über eine kleine Brücke und unter einer niedrigen Decke durch. Lauft die Treppen rechts nach unten und geht in den Raum dahinter. Lauft durch eine weitere Tür und dahinter eine Treppe hinauf, zu der Startanlage. Diese lässt sich von hier aus nicht öffnen. Geht in den Raum zurück, wo ihr vorher wart und überbrückt an dem Gewinde den Stromkreis. Die Ummantelung der Startanlage ist nun geöffnet. Geht dorthin zurück und benutzt den Computer in der offenen Klappe. Geht neben der Startanlage unter der niedrigen Decke durch und folgt dem Weg in einen weiteren Raketenraum zu gelangen. Jetzt müsst ihr den Start der Rakete verhindern. Lauft in den östlichen Raketenraum, geht dort ganz hinten links den Gang entlang und unten könnt ihr den Stromkreis unterbrechen. Ihr könnt noch so schnell sein, den Start der Rakete könnt ihr nicht mehr verhindern. Rechts von euch öffnet sich das Tor und ihr seht noch, wie sie abhebt. Jetzt habt ihr drei Minuten Zeit, um die Rakete während des Fluges noch zu stoppen. Lauft hinter die Startanlage und dort die Treppen hinunter. Geht unten in den Raum und benutzt den ersten Computer rechts. Hier befindet sich auch ein Medizinschrank. Lauft dann den ganzen Weg zurück in den Raketenraum und betretet den dazu gehörigen Kontrollraum. Benutzt hier den bunt leuchtenden Computer und es ist euch gelungen, die Rakete noch zu stoppen. Kehrt zu der Startanlage zurück, klettert links auf die Mauer, stellt euch an das Signallicht und man holt euch ab.

Mission 8: Seoul, Südkorea

Primärziele:
- ▶ Sucht und bergt die Datenträger aus der Nationalen Datentransferstelle.
- ▶ Verhört ein Mitglied der Spezialeinheiten, um herauszufinden, wo Jong sich aufhält.
- ▶ Begebt euch aufs Dach und übertragt die Daten an die EA-6B.
- ▶ Begebt euch zur Absturzstelle der EA-6B.
- ▶ Markiert das Wrack der EA-6B als Ziel für einen Luftangriff.
- ▶ Begebt euch zum primären Exfiltrationspunkt.

Sekundärziel:
- ▶ Zapft ein mobiles Kommandozentrum an.

Zusätzliche Missionsziele:
- ▶ Deaktiviert die tragbaren Radarempfänger.
- ▶ Holt die Informationen über die nordkoreanischen Drohnen ein.
- ▶ Unterbindet die nordkoreanischen Propagandasendungen.

Ihr befindet euch mitten im Kriegsgebiet und startet in einem zerbombten Haus in einem Kinderzimmer. Hier müsst ihr euch durch viele angreifende Soldaten und Panzer kämpfen. Geht nun durch die Tür nach draußen und den Flur nach rechts entlang. Seilt euch an der Hauswand ab, lauft unten nach links in den Gang und entschärft die an der Wand angebrachten Haftminen. Zieht euch geradeaus an der Wand hoch und springt auf der anderen Seite hinunter. Hier hört ihr zwei Jungs von der Splinter Cell-Gruppe miteinander reden. Wenn einer von ihnen durch den Vorhang kommt, schnappt ihn euch und verhört ihn. Danach







könnt ihr beide bewusstlos machen. Lauft nun nach links und klettert an dem großen Tor an einem Abflussrohr hoch. Hangelt euch nach rechts auf die Feuerleiter und geht dort die Leiter hinab. Geht hinter den Lkw, betretet ihn und ihr findet eine mobile Einsatzzentrale. Benutzt hier den Computer und zapft die Datei an. Verlasst den Wagen wieder und lauft nach rechts zu den brennenden Schutthaufen. Zieht euch blitzschnell links an der Leiter hoch, denn hinter dem Schrank neben der Leiter befindet sich eine Bombe, versteckt in einem Spielzeug, die sofort hochgeht, wenn ihr in die Nähe kommt. Klettert oben in einen Kriechtunnel und steigt am Ende eine Leiter hinunter. Öffnet nun die Bodenklappe vor euch und lasst euch in den Raum darunter fallen. Ihr befindet euch nun in der Datentransferstelle. Erledigt die beiden Soldaten, die die Tür aufgebombt haben und ebenfalls versuchen, auf die Daten zuzugreifen. Nehmt dann den Datenträger aus dem einzigen Rechner, der angeschaltet ist, verlasst den Raum durch die frei gesprengte Tür und geht die Treppe hoch. Folgt dem Flur und in einem Badezimmer hängt ein Medizinschrank. Auf dem Flur sind gerade zwei Soldaten mit einem Aufzug angekommen. Überwältigt die beiden und benutzt den Fahrstuhl um auf das Dach zu gelangen. Schaut euch nun die Sequenz an.

Mission 8 (Fortsetzung): Seoul, Südkorea

Die Maschine, an die ihr die Daten geschickt habt, ist abgestürzt. Lauft also nun hier die Treppe hinunter und weicht dabei der fliegenden Drohne aus. Diese Drohnen feuern sofort, wenn ihr in ihren Lichtstrahl geratet. Lauft noch eine Treppe hinunter und rutscht mit dem Seil vom Rand des Daches auf die andere Straßenseite. Greift drüben das Gitter und klettert darüber. Geht zu der Kluft zwischen den Häusern und hangelt an dem Rohr auf die andere Seite. Achtet auch hier auf die Drohne und bahnt euch den Weg zu der einzigen Tür. Knackt das Schloss und geht dahinter nach rechts in ein Badezimmer. Hier fehlt die gesamte Häuserfront. Lasst euch einfach zwei Badezimmer tiefer fallen, bis ihr gegenüber an einen Sims springen könnt. Zieht euch hoch und knackt das Schloss an der Tür vor euch. Betretet dahinter ein Wohnzimmer, in dem der Fußboden kaputt ist. Springt vorsichtig immer etwas tiefer und unten könnt ihr rechts einige Stufen hinunter gehen, um in einem Raum einen Medizinschrank zu finden. Lauft dann wieder hoch und betretet einen Raum mit einem Computer, den ihr auch benutzen solltet. Geht hier durch die Tür, dann nach rechts und zieht euch an einem Gitter hoch, um auf die andere Seite zu gelangen. Entfernt im nächsten Gang die Haftmine und kämpft euch den Weg bis zum Panzer frei. Lauft um diesen herum, wenn das Geschützrohr nicht auf euch gerichtet ist und klettert rechts eine Leiter hoch. Geht oben entlang, bis ihr eine Wohnung betreten könnt. Springt durch den Fußboden nach unten und geht dann durch ein Fenster nach draußen auf einen Sims. Lasst euch etwas tiefer fallen und achtet dabei auf die Drohnen. Folgt nun dem Weg, bis ihr auf das Flugzeugwrack stoßt. Geht rechts zum Wrack und ihr müsst zur anderen Straßenseite gelangen. Lauft in Richtung Panzer und klettert links die Leitern hoch, bis ihr das Wrack markieren könnt. Danach werdet ihr abgeholt.

Mission 9: Shinjuku Distrikt, Badehaus, Tokio, Japan

Primärziele:

- Dringt in das Badehaus ein.
- Findet heraus, wer die Kontaktperson von Shetland ist.
- Hört das Treffen von Shetland ab, bevor das japanische Kommando ihn festnimmt.
- Eliminiert Shetland.
- Entschärft Shetlands Bomben.

Zusätzliches Missionsziel:

- Zapft die Telefonleitungen zum Badehaus an.

Umgeht möglichst die drei Wachen und passt auf den Mann auf, der an der Telefondose steht. Sobald er euch entdeckt, ist alles in Alarmbereitschaft. Lauft geradeaus in die Gasse und durch den Gully. Folgt unten dem Gang und klettert am Ende die Leiter hoch. Ihr gelangt in einen Raum mit einigen Boilern. Auch hier befinden sich Wachen, aber denkt daran: Ihr dürft keine Zivilisten töten. Durchquert diesen Raum und lauft von dem folgenden Gang aus in den nächsten. Auch hier sind Wachen und ihr müsst die Treppe hoch, die sich hinter der Wäsche befindet. Lauft oben nach links und dort in dem Raum hängt an der Wand ein Medizinschrank. Hier könnt ihr in einen Lüftungsschacht steigen und gelangt in einen Raum mit einem Vorhang. Geht dort hinaus und hinter der Rezeption rechts die Treppe hoch, bewegt euch aber vorsichtig, denn oben am Treppenaufsatz hängt eine Kamera. Schleicht dann nach rechts zu der Tür mit dem Codeschloss und hackt es. Startet im folgenden Büro den Computer, um die Daten zu bekommen, die ihr benötigt. Lauft nun wieder runter in die Rezeption und geht geradeaus durch den Durchgang. Wendet euch in dem Raum dahinter, in dem einige Liegen stehen, nach links zu den Umkleidekabinen. Achtet darauf, dass ihr euch nicht rechts in dem großen Spiegel spiegelt und sucht immer Deckung. Geht nun vor euch durch die Herrentoilette in den nächsten Gang, lauft nach rechts in einen Raum mit Wasserbecken. Durchquert ihn und ihr gelangt in den Massage-Bereich. Vorsicht, die Männer in den roten Kimonos sind Zivilisten.

Von hier aus geht es in einen weiteren Raum mit Wasserbecken. Scheinbar ist es ein Dampfbad, denn die Sicht ist gleich Null, bietet euch aber auch gute Deckung. Sollte der Mann im Kimono noch nicht den Dampf angestellt haben, könnt ihr es an dem Ventilrad auf der linken Seite selbst tun. Lauft dann zum anderen Ende des Raumes und nehmt hier den rechten Durchgang. Geht den Flur entlang und ihr seht im folgenden Dampfbad ein automatisches Geschütz stehen. Dieses schießt sofort, sobald ihr den Raum betretet. Sucht also im Flur Deckung und werft eine Nebelgranate auf das Geschütz. Dank des schwarzen Rauches könnt ihr nun schnell an dem Geschütz vorbei und rechts in den Gang laufen. Folgt diesem, bis ihr nach links abbiegen könnt. Im nächsten Gang könnt ihr







euch hinter der spanischen Wand verstecken, bis sich die Gegner entfernt haben. Gleich gegenüber ist ein Kriechtunnel, benutzt ihn, und ihr kommt in einem kleinen Garten heraus. Geht durch den Teich zu dem Gewächshaus und dort, an der rechten Seite, befindet sich ein Lüftungsschacht. Krabbelt hinein und hört euch nun die Gespräche von Shetland an. Kriecht wieder zurück und lauft über den Teich in den Raum vor euch. Kämpft euch den Weg frei und biegt zwei x nach links ab. Hier findet ihr einen Medizinschrank und etwas weiter Haftminen an der Wand, die ihr entschärfen müsst. Lauft durch den nächsten Raum und dahinter den Flur entlang, bis zu einer Gittertür. Knackt das Schloss und dahinter hat Shetland drei Bomben im Raum verteilt. Ihr habt für jede Bombe 1 Minute und 30 Sekunden Zeit, um sie zu finden und zu entschärfen. Zwischendurch halten euch auch noch Gegner auf. Lauft am Ende, wenn alle Bomben entschärft sind, hinter Shetland her, durch die Tür. Steigt die Leiter hinauf und wartet die Sequenz ab, in der sich Fisher und Shetland wie zwei Duellanten gegenüberstehen. Wartet das Gespräch ab und erschießt Shetland dann schnell.

Mission 10: Japanisches Verteidigungsministerium, Bucht von Tokio, Japan

Primärziele:

- Ihr dürft niemanden töten.
- Nehmt Kontakt mit den verhafteten amerikanischen Offizieren auf.
- Findet heraus, wer dem I-SDF-Kommando den Eingreifbefehl gegeben hat.
- Verschafft euch Zutritt zur Operationszentrale.
- Zeichnet das Treffen in der Operationszentrale auf.
- Greift auf den Laptop des Generals zu.
- Zerstört Otomos Server.
- Nehmt Otomo lebend gefangen.

Vor euch befindet sich ein großes Rolltor. Drückt links auf den Schalter, um es zu öffnen. Lauft in den dahinter liegenden Tunnel und umgeht dabei die Wachen. Solltet ihr während der Mission in Gefangenschaft geraten, wartet, bis sich nur noch ein Gegner im Raum befindet, knackt dann eure Handschellen, überwältigt den einen und überrumpelt den anderen, indem ihr die Tür aufbrecht. Eure Ausrüstung findet ihr hier in dem Lagerraum in einer Kiste und dann kann es auch schon weiter gehen. In der rechten Ecke befindet sich eine Überwachungskamera, die ihr mit dem OCP für kurze Zeit außer Gefecht setzen könnt. Fast am Ende des Tunnels ist ein kleiner Kriechgang. Klettert auf der anderen Seite an dem Rohr hoch und zieht euch oben an der Kante über der Tür hinauf. Überwältigt den Putzmann sowie den Wachmann, lauft über den Flur nach rechts und geht am Ende durch die Glastür. Wendet euch nach links und in dem Raum rechts seht ihr schon zwei amerikanische Offiziere. Achtet auf die Kameras hier im Raum und redet mit den beiden. Verlasst den Raum dann wieder und geht den Gang nach rechts entlang zu einer Treppe, die euch ins Erdgeschoss führt. Lauft zu der Schiebetür mit den beiden Monitoren und geht hindurch. Bahnt euch einen Weg zum Serverraum, der durch ein Codeschloss gesichert ist. Hackt es und geht hinein. Vorsicht, vor den Kameras und den Wachen! Knackt in der hinteren rechten Ecke den Retina-Scanner, wodurch die Server aus dem Boden kommen. Benutzt den blau leuchtenden und verlasst danach den Raum wieder. Geht über den Flur zurück, die Treppe hoch und dann nach rechts in die Operationszentrale. Zieht euch auf einen der Vorsprünge im hinteren Teil des Raumes und klettert dort in den Lüftungsschacht.

Zeichnet das Gespräch, das ihr belauscht auf und greift dann mit dem EEV auf den Laptop des Generals, der rechts im Raum steht, zu. Verlasst den Schacht und die Operationszentrale und betretet gegenüber den rechten Aufzug. Auf halber Strecke wird der Strom für den Aufzug unterbrochen. Hängt euch in die Öffnung im Boden und lasst euch Balken für Balken, die an der Wand angebracht sind, bis unten auf den Boden fallen. Nun habt ihr noch drei Minuten Zeit, um den Serverraum zu erreichen. Zieht euch also an der Seite aus dem Schacht und lauft nach links. Wartet, bis die drei Wachen um die Ecke verschwunden sind, entschärft erst die vier Haftminen an der Wand und betretet dann rechts vorsichtig den Serverraum. Hier im Gang hängt an der Decke ein bewegliches, automatisches Geschütz. Durch das Nachtsichtgerät seht ihr Laserstrahlen, die versetzt von oben nach unten führen. Schlängelt euch immer unter der höchsten Stelle durch und wenn ihr sie nicht berührt, droht euch auch von dem Geschütz keine Gefahr. Geht dann durch eine weitere Tür und ihr seht schon die Server. Auch hier ist ein Geschütz an der Decke angebracht. Zieht euch gleich rechts hinter der Tür über das Geländer hoch und unterhalb eurer Position haben sich hinter Tischen einige Wachen verschanzt. Springt hinunter, schnappt sie euch von hinten und geht rechts die Treppe hoch.

Greift hier zunächst auf den Server zu und bringt dann Sprengsätze an. Zündet sie aus sicherer Entfernung, geht die Treppe wieder hinab und neue Wachen haben den Raum betreten, die ihr aber gut umgehen könnt, indem ihr links in das Bodenloch klettert und dort unter dem Fußboden entlang schleicht. Zieht euch am Ende hoch, nehmt die kleine Treppe vor euch und geht nach rechts. Hier trefft ihr auf Otomo, der hinter einer geschlossenen Glasscheibe steht und sich ein Messer in den Bauch rammt. Ihr müsst ihn ja lebend fangen, aber von hier könnt ihr nicht zu ihm gelangen. Geht also hinter euch in den Raum und zwischen den Großrechnern befindet sich eine Öffnung im Boden. Springt hinein und folgt dem Gang bis in den Raum, in dem Otomo liegt. Klettert hinaus, geht zu ihm hin und stabilisiert ihn. Lauft nun mit Otomo auf dem Rücken zu der Fensterfront hinter dem Schreibtisch, bringt eine Sprengladung am Fenster an und bringt euch in Sicherheit. Durch das entstandene Loch strömt Wasser herein. Lauft dorthin, der Sog treibt euch an die Wasseroberfläche und ein Helikopter bringt euch nach Hause. Schaut euch noch die Sequenz an. Es ist euch gelungen, den dritten Weltkrieg zu verhindern und die Welt vor einer Katastrophe zu bewahren. Vielen Dank und herzlichen Glückwunsch!







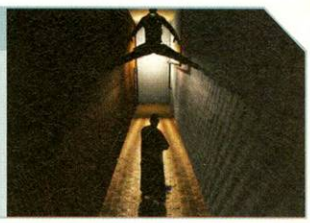
BEST BUY

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 Platz 1	
Amazon:	49,99 €
Media Markt:	59,99 €
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 Platz 1	
Amazon:	59,99 €
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 Platz 1	
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. Unreal Championship 2	1-8	16	92%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	39,99 €
Media Markt:	59,99 €
Video & Game:	49,95 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	USK	Wertung
1. Dancing Stage Unleashed 2	1-4	ohne	88%
2. Eggo Mania	1-4	ohne	82%
3. MTV Music Generator 3	1	ohne	79%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	57,99 €
Media Markt:	n.n.b.
Video & Game:	n.n.b.



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 Platz 1	
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. Midnight Club 3: DUB Edition	1-8	ohne	91%
3. Juiced	1-6	ohne	90%

Preisvergleich Platz 1	
Amazon:	57,99 €
Video & Game:	52,95 €
Media Markt:	59,99 €



BEST BUY

ROLLENSPIEL



Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1	
1. Star Wars: KOTOR 2	1	12	90%	Amazon:	49,99 €
2. Fable	1	12	90%	Media Markt:	59,99 €
3. Jade Empire	1	16	86%	Video & Game:	54,95 €

SIMULATION



Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1	
1. Urbz: Sims in the City	1-2	ohne	87%	Amazon:	54,99 €
2. BDFL Manager 2005	1	ohne	84%	Media Markt:	59,99 €
3. Fußball Manager 2005	1	ohne	82%	Video & Game:	54,95 €

SPORTSPIEL



Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1	
1. Pro Evolution Soccer 4	1-8	ohne	89%	Amazon:	49,99 €
2. ESPN NFL 2K5	1-4	ohne	88%	Media Markt:	59,99 €
3. NBA Street V3	1-4	ohne	88%	Video & Game:	49,95 €

STRATEGIE



Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1	
1. Kingdom under Fire	1-4	16	90%	Amazon:	47,99 €
2. Worms 3D	1-4	ohne	89%	Media Markt:	59,99 €
3. Wrath Unleashed	1-4	12	89%	Video & Game:	58,95 €

GRAFIK

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich	
1. Splinter Cell: CT	1-9	16	96%	Amazon:	49,99 €
2. RalliSport Challenge 2	1-16	ohne	92%	Media Markt:	59,99 €
3. Fable	1	12	90%	Video&Game:	57,95 €

SOUND

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich	
1. Brothers in Arms	1-4	18	90%	Amazon:	n.v.
2. Halo 2	1-16	16	94%	Media Markt:	59,99 €
3. Full Spectrum Warrior	1-2	16	87%	Video&Game:	57,99 €

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich	
1. Halo 2	1-16 *	16	94%	Amazon:	39,99 €
2. Splinter Cell: CT	1-2 *	16	96%	Media Markt:	59,99 €
3. Soul Calibur 2	1-2 *	16	89%	Video&Game:	49,95 €

Xbox Live

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich	
1. Halo 2	1-16	16	94%	Amazon:	39,99 €
2. Timesplitters 3: FP	1-16	16	92%	Media Markt:	59,99 €
3. Unreal Championship 2	1-8	16	92%	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. Speedster 3 Force Shock	Sunflex	129,99 €	
2. Cruiser Quinto Racing Wheel	Madrics	34,90 €	
3. Booster 2800	Vidis	24,95 €	
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	Ego-Shooter	=	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.
Bothers in Arms: Road to Hill 30	1-4	EGO	18	ja	90%	Die Weltkriegsreferenz dieser Konsolengeneration
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.
Cold Fear	1	ACT	n.n.b.	-	77%	Wie aus dem Horrorbuch. Keine Experimente.
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 spielbar.
Conflict: Vietnam	1-4	ACT	16	-	80%	Ordentlicher Taktik-Shooter in der grünen Hölle.
Constantine	1	ACT	16	-	71%	Wäre er namenslos, 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 Twinsanity	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.

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
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 starkem Online-Modus.
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	ACT	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.
Doom 3	1-4	EGO	18	ja	89%	Genau dieses Spiel hat man erwartet. Durchladen und Spaß haben.
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.
FIFA Street	1-4	SPS	ohne	ja	61%	Belangloses Betrickse ohne Futabol-Seele. Dafür mit krassem Checker.
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.
Fight Night Round 2	1-2	SPS	6	-	89%	Voll auf die Zwölf – nie war Boxsport besser!
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 indiskutabler 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 schicker 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%	Stylisch, 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.

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Indiana Jones: Kaisergruft	1	ACT	12	-	79%	Gutes Indy-Spiel mit kleinen Aussetzern.
Indy Car Series	1-4	RSP	ohne	-	65%	Schnell, schlicht und auf die Dauer zu öde.
Indy Car Series 2005	1-2	RSP	ohne	ja	74%	Gutes Rennspiel mit etwas überholter Technik.
Inside Pitch 2003*	1-4	SPS	n.n.b.	ja	57%	1. Fehlschlag, 2. Fehlschlag, 3. Fehlschlag. Raus!
ISS 2	1-4	SPS	ohne	-	83%	Kein FIFA, aber eine gute Alternative.
Italian Job *	1-4	RSP	n.n.b.	-	56%	Es gibt deutlich bessere Alternativen.
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	1-4	EGO	16	-	79%	Anständiger Bond-Ego-Shooter.
James Bond 007: Alles oder Nichts	1	ACT	16	-	84%	Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.
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 – Stylisch!
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.
Moto GP 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: Hot Pursuit	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%	Straßenfootbal, 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.

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
NHL 2K3	1-4	SPS	ohne	ja	85%	Eine der besten Hockeysimulationen.
NHL Hitz 20-02	1-2	SPS	12	-	82%	Rüde wie immer, auch hier sei der Nachfolger empfohlen.
NHL Hitz 20-03	1-4	SPS	12	-	84%	Wenig Regelwerk und viel Spielspaß.
NHL Hitz Pro	1-4	SPS	12	-	80%	Immer noch chaotisch, aber auf eine sympathische Art
NHL Rivals 2004	1-4	SPS	ohne	ja	80%	Gelungener Hockey-Einstand von Microsoft.
Nightcaster	1	RPG	12	-	65%	Mischung aus Action- und Rollenspiel, die nicht voll überzeugt.
Ninja Gaiden	1	ACT	16	ja	90%	Hammerharter Action-Kracher mit Style und Köpfchen.
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 unf 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!
Playboy: The Mansion	1	STG	16	-	65%	Für Hobbyökonomen mit Hang zu nackten Polygonen.
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 Snowblind	1-16	EGO	16	ja	86%	Packender Zukunfts-Shooter im Schnelldurchlauf.
Project Zero	1	ADV	16	-	90%	Purer Horror. Und das ist ernst gemeint.
Project Zero 2: Crimson Butterfly	1	ADV	16	-	93%	Für Horrorfans und alle anderen ein Augen-, Ohren- und Gänsehautfest!
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 liebloses 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 Folianten	1-2	JNR	ohne	-	48%	Wir warten weiter auf ein gutes Scooby Doo-Spiel.
Shadow Ops: Red Mercury	1-16	EGO	16	ja	80%	Schneller Ego-Shooter, ganz ohne Taktik und Schleichereien.
Seablade	1-2	ACT	12	-	47%	Unauffällige Action ohne Kaufanreiz.
Second Sight	1	ACT	16	-	85%	Tolles Spiel, kleine Schwächen nur beim Stealth.
Secret Weapons Over Normandy	1-2	ACT	16	-	85%	Soundgewaltige Flug-Action mit Schnelleinstieg.
Sega GT 2002	1-2	RSP	ohne	-	83%	Spielerisch super, optisch einige Patzer.
Sega GT Online	1-12	RSP	ohne	ja	85%	Online die neue Referenz, offline eher uninteressant.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	12	-	83%	Lustiges Fußballspiel mit viel Prügeleien.
Serious Sam	1-4	EGO	16	-	78%	Spielerisches Junk Food: Wenig Gameplay, aber lecker.
Savage Skies	1-2	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.
SNK vs. Capcom: SVC Chaos	1-2	BEU	12	ja	63%	Prügler der alten Schule freuen sich. Der Rest... zuckt mit den Schultern.
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	-	77%	Splampige 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: Chaos Theory	1-8	ACT	16	ja	96%	Gameplay nahe der Perfektion. Lecker, lecker!
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1-4	ACT	16	ja	95%	Ubi macht ein Top-Spiel noch besser!

Titel	Spieler	Genre	USK	Live	Wertung	Wir sagen...
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JNR	ohne	-	69%	Liebe den Schwamm, oder hasse ihn.
Sponge Bob: Der Film	1	JNR	ohne	-	78%	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.
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 K.o.t.O.R. II: The Sith Lords	1	RPG	12	-	90%	Auch Teil zwei ist reine Star Wars-Gigantomanie!
Star Wars: Republic Commando	1-16	EGO	16	ja	85%	Taktik geht auch ohne Hurra-Patriotismus.
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 nicht 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.
Tak 2: Der Stab der Träume	1-2	JNR	6	-	78%	Die Nickelodeon-Generation wird's lieben. Ältere Spieler sind unterfordert.
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!
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	1-4	ACT	12	-	64%	Leider nicht viel besser als der Vorgänger.
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.
The Bard's Tale	1	RPG	12	-	81%	Ein Baldur's Gate mit vielen kleinen Scherzen.
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.
Time Splitters: Future Perfect	1-4	EGO	18	ja	92%	Tonnen von Verbesserungen. Stil ohne Ende und Wortgefechte mit Witz.
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.
World Snooker Championship 2005	1-4	SIM	ohne	ja	71%	Verbesserungen allerorten, aber immer noch *hust* zu trocken.
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.

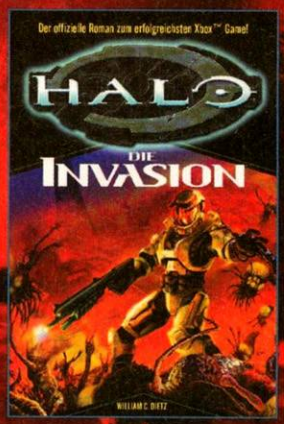
* nur als Import erhältlich

DIE ROMANREIHE ZUM ERFOLGREICHSTEN XBOX-GAME





HALO Band 1: Die Schlacht um Reach
ISBN 3-89748-820-5
Die Vorgeschichte zu HALO 1



HALO Band 2: Die Invasion
ISBN 3-8332-1082-6
Der offizielle Roman zum Game



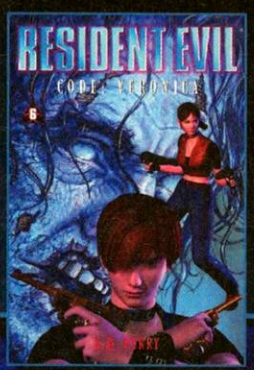
HALO Band 3: Erstschlag
ISBN 3-8332-1083-4
Die Vorgeschichte zu HALO 2



LARA CROFT: TOMB RAIDER Band 1:
Das Amulett der Macht
ISBN 3-8332-1084-2
LARA CROFT: TOMB RAIDER Band 2:
Der vergessene Kult
ISBN 3-8332-1085-0



RESIDENT EVIL Band 1: Die Umbrella Verschwörung · ISBN 3-89748-617-2
RESIDENT EVIL Band 2: Caliban Cove - Die Todeszone· ISBN 3-8332-1168-7
RESIDENT EVIL Band 3: Die Stadt der Verdammten · ISBN 3-89748-669-5



RESIDENT EVIL Band 4: Das Tor zur Unterwelt · 3-89748-692-X
RESIDENT EVIL Band 5: Nemesis
ISBN 3-89748-693-8
RESIDENT EVIL Band 6: Code: Veronica
ISBN 3-89748-694-6



RESIDENT EVIL: Apocalypse
Roman zum Film
ISBN 3-8332-1127-X

FILM-ROMANE

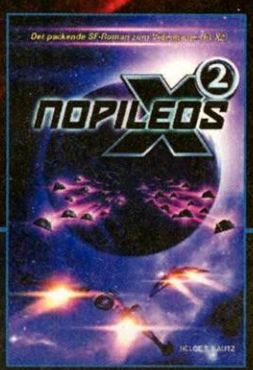


RESIDENT EVIL: Genesis
Roman zum Film
ISBN 3-8332-1130-X

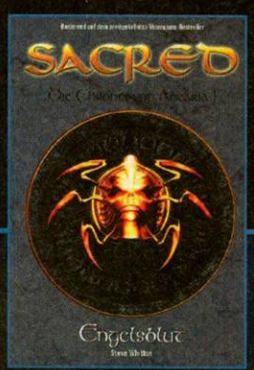
SPEKTAKULÄRE ROMANE ZU VIDEOGAME-BESTSELLERN



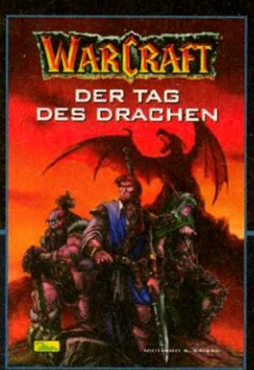
STARCRAFT Band 1: Libertys Kreuzzug
ISBN 3-8332-1043-5
STARCRAFT Band 2: Schatten der Xel'Naga · ISBN 3-8332-1090-7
STARCRAFT Band 3: Im Sog der Dunkelheit · ISBN 3-8332-1148-2



X2: Nopileos
ISBN 3-8332-1041-9



SACRED Band 1:
Engelsblut
ISBN 3-8332-1149-0



WARCRAFT Band 1: Der Tag des Drachen · ISBN 3-89748-700-4
WARCRAFT Band 2: Der Lord der Clans
ISBN 3-89748-701-2
WARCRAFT Band 3: Der letzte Wächter
ISBN 3-8332-702-0



DIABLO Band 1:
Das Vermächtnis des Blutes
ISBN 3-89748-703-9
DIABLO Band 2: Der Dunkle Pfad
ISBN 3-89748-704-7
DIABLO Band 3: Das Schattenreich
ISBN 3-8332-1042-7

Dino

www.paninicomics.de/videogame

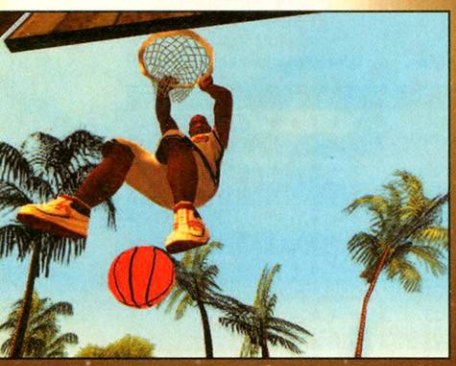
WarCraft, Diablo, StarCraft © 2004 Blizzard Entertainment. All Rights Reserved.
Resident Evil © & TM 2004 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Halo © & TM Microsoft Corporation. All Rights Reserved. X2 © Egosoft. Alle Rechte vorbehalten.
Lara Croft, Tomb Raider © and TM 2004 Eidos Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sacred © 2004 Ascaron Entertainment. All rights reserved.

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	Sunflex	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	Sunflex	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	Sunflex	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 e	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	Sunflex	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
Speedster 3 Force Shock	Sunflex	Fanatec	129,99 €	4/05	★★★★★
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	Sunflex	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	★★★
2.1 Sub Woofer System	Bigben	Bigben	19,99 €	4/05	★★

Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Audio-/Videokabel					
Digital AV/RGB/S-Video Cable	Bigben	Bigben	19,99 €	6/04	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
Real RGB & Digital Audio Cable	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	3/03	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
Advaced Scart Cable	Ubisoft	Logic 3	14,95 €	3/03	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
Universal AV-Kabel	Jöllenbeck	Speed Link	19,99 €	5/04	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
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	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
GameCom X20	Plantronics	Plantronics	19,99 €	7/04	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
Voice Communicator	NBG	Microsoft	59,99 €	3/03	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
Speaker.Com	Sunflex	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	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
Scartbox inkl. S-Video	Bigben	Bigben	19,99 €	4/04	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
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	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
Console Carry Case	Bigben	Planet 21	29,99 €	2/04	★★★★★ XBOX GAMES AWARD
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	★★★★
Online Network Cable	Bigben	Bigben	7,99 €	4/05	★★★★
Xbox Gamepad Converter	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	3/05	★★★★
PS2 Gamepad Converter	Bigben	Bigben	14,99 €	4/05	★★★★
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	Sunflex	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	★

WATCH OUT, HOMIES!



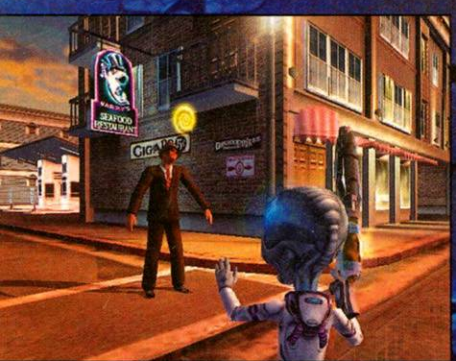
GTA: San Andreas

Es passiert nicht alle Tage, dass das "beste Spiel aller Zeiten" auf der Lieblingskonsole einläuft. Am siebten Juni soll es soweit sein und hier ist die Spannung schon groß. Neben der Enthüllung der neuen Xbox wohl die reizvollste Frage: Was haben Rockstar an dem Spiel verändert. Ist es technisch zeitgemäßer? Das wäre der Ritterschlag für San Andreas.



Medal of Honor: European Assault

Nicht nur, dass der EA-Titel der erste war, der eine TV-Sendung im deutschen Fernsehen präsentiert hat (Band of Brothers auf RTL 2), er wird sich auch mit der inhaltlichen Umsetzung jener Sendung messen müssen (Brothers in Arms von Ubisoft). Diesen Sommer dürfte der Titel aber im Bereich WWII konkurrenzlos sein.



Destroy All Humans!

Wir durften schon in Cryptos UFO Probe fliegen und waren sehr angetan. In der nächsten Ausgabe werden wir zum zweiten Male mit dem außerirdischen Invasor auf der Erde landen und seinen Auftrag zu Ende führen: Die Unterwerfung der Menschheit. Doch zuvor müssen wir allerhand humanoides Gesocks ausschalten. Auf jeden Fall ein Riesenspaß. Das versprechen wir schon jetzt.

Und sonst?

Dass die Präsentation der Xbox 360 auf MTV und auf der E3 in Los Angeles ihre Spuren hinterlassen wird, dürfte klar sein. Doch auch abseits der nächsten Generation gibt es viel Interessantes. Testkandidaten wären da Alien Hominid, Digimon World 4, Conspiracy: Weapons of Mass Destruction, Creature Conflict: The Clan Wars, WWE WrestleMania 21, Aquanox, Batman Begins, Madagascar, Close Combat, Crashday, Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder, King of Fighters: Maximum Impact – wer dieses irre Line Up für den Sommer sieht, dem dürfte klar sein: Die Xbox lebt weiter

Die nächste Ausgabe liegt am 29.06.2005 im Handel!

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:
Area 51; Unreal Championship 2: The Liandri Conflict.
© Midway 2005. All rights reserved.

Für alle Handy's mit Farb-Display

FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

» 8 33 45 * 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.)

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

* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung 0,12 €) Logo, Pix, Sounds & Movie max. 2 SMS 5,98 €

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

Die totale Power für Dein Handy! LOGOWORLD.DE

oberfett!

--- top-movie ---



für dieses Movie sende AMD52014 an die 83345

mega auswahl!

SOUNDS & GERÄUSCHE

Ring SMS tones

87002 Sexgeräusche
87006 Pump Gun
87000 Nebelhorn
87004 Klospülung
87032 Ein altes Telefon
87009 Trommelwirbel
87040 Babylachen
87007 Lauter Rülpser
87042 Flugzeugabsturz
87028 Der große Gong
87039 Darth Vader
87033 Heftiger Aplaus
87008 Gewitter mit Donner
87030 Löwengebrüll
87034 Feuerwehrsirene
87027 Formel 1 Wagen
87023 Affengeschrei
87029 Zahnarztbohrer
87003 Pferdewiehern
87012 Mann schreit wie Irre
87010 Mundharmonika des Todes
87041 Furzgeräusch
87037 Unheimliche Geisterlache
87017 Ein Esel gibt alles
87001 Sirene mit Explosion
87023 Ein Affe geht voll ab!

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE NEUEREN HANDYS. SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

chatten, flirten, verlieben...



Sende SMS mit "PARTY" an die 84640

LOGOS & BILDMITTEILUNGEN

--- SMS LIVE-CHAT ---

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

31004 31048 34019

38502 31043 31027

70564 69032 67500 70532

40000 31019 31028

70523 70500 71560 72563

38013 31008 31046

70105 61012 61010 61004

41544 38020 31038

31015 31014 31011

61014 69033 61009 70551

42008 31025 42500

Für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens und Sendo-Handy's

LOGO-KILLER



vorher nachher

Sende SMS mit "AMD55000" an die 8 33 45*

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.

04/2005
Juni/Juli

2 Jahre Xbox Games: Riesen-Gewinnspiel!

XBG GAMES

NUR FÜR XBOX

nur € 3,50

JUICED vs. FORZA MOTORSPORT

MIDNIGHT CLUB 3 vs.

Microsoft im Testrennen nur auf Platz 3! Alle Daten, Fakten, Rundenzeiten im Heft!

PARIAH

Groß getestet: Geiles Game mit irrem Ende!

FAR CRY

Die neue Shooter-Referenz ausführlich vorgestellt!

GIZMONDO!

Das einzig wahre Handheld für Xbox-Spieler?



UNREAL CHAMPIONSHIP 2

THE LIANDRI CONFLICT

Tempo, Action, Waffen, Story – hier stimmt einfach alles! Wir verraten, warum UC 2 nicht nur unter Multiplayer-Spielen zur ersten Wahl gehört.