

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

10 SPIELBARE DEMOS UND TONNENWEISE EXTRAS AUF DVD!



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

EXKLUSIV AUF DVD:

10 SPIELBARE
DEMOS



- Blinx 2
- Colin McRae Rally 2005
- Full Spectrum Warrior
- Juiced
- MTV Music Generator 3
- Mashed
- Second Sight
- Shadow Ops: Red Mercury
- The Red Star
- Thief: Deadly Shadows

14 SPIELSTÄNDE



- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- GTA III (dt.)
- GTA Vice City (dt.)
- Breakdown
- Crimson Skies
- Max Payne 2
- Prince of Persia
- Red Dead Revolver
- Secret Weapons Over Normandy
- Shadow Ops: Red Mercury
- Sonic Heroes
- Tenchu: Return from Darkness
- TimeSplitters 2
- Van Helsing

10 DOWNLOADS



- Armed & Dangerous
- Counter-Strike: Inferno Map
- Full Spectrum Warrior Replay
- TimeSplitters 2 - 5 Maps
- Tony Hawk's Underground - 2 Maps

sowie 4 Tracks von DJ Steve Lawler

PLUS 12 VIDEOS

OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL

VORSCHAU

HALO 2
Der Countdown läuft!

**JETZT
NEU!**
NEUER LOOK! MEHR INFOS!

FABLE

MOLYNEUX SCHLÄGT ZURÜCK!
Der neueste Rollenspielhammer im Test.

7,99 €
Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

fxm
MAGAZIN

AUSGABE 25
10/2004



4 195938 307997

10





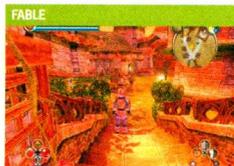
OFFIZIELL
ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL
NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ STILL GESTANDEN! Nach zwei Monaten der Überarbeitung hören sie immer noch auf ihren leitenden Redakteur (vorne: Jean-Reiner Jung): Von hinten nach vorne: Wojtek Pruchnicki (Layout), Bernd Holtmann (Redakteur), Florian Hannich (Layout), Lars Kromat (Layout), Manfred Reichl (Redakteur) und Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin).



OXM Ver. 2.0

Die Rückkehr

Versprochen ist versprochen: Da sind wir wieder. Nachdem wir den Monat August genutzt haben, um das gesamte Magazin mal gehörig zu überarbeiten, stehen wir pünktlich auf der Matte, um Sie in gewohnter Qualität mit aktuellen Tests, heißen Vorschauen und praktischen Tipps zu versorgen. Doch die Veränderungen sind nicht nur optischer Natur. Besonders im Testbereich haben wir jede Menge kleiner und großer Verbesserungen eingefügt, die Sie mit der Zeit sicherlich als unentbehrlich betrachten werden. Die größte Änderung ist wohl die Einführung einer Multiplayer-Wertung. Spiele wie *Mashed*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* oder ganz aktuell *Star Wars Battlefront* haben uns gezeigt, dass die Motivation im Einzel- und Mehrspieler-Modus so unterschiedlich sein kann, dass unser bisheriges Sternchen-System nicht mehr zeitgemäß ist. Auch in der Redaktion hat sich etwas getan. Kenner unseres Magazins werden auf obigem Foto sicherlich Janina Wintermayr vermissen. Die gute Frau hat ihre Ausbildung in unserem Verlag abgeschlossen und arbeitet nun als Redakteurin im Augsburger Raum. Wir wünschen ihr alles Gute und möge ihr Blick ab und an doch noch mal auf ein feines Xbox-Game fallen.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Spielen und Neuentdecken unseres Magazins!

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Die Top-Themen

- Fable**
Fabelhaftes Spiel ab Seite 34
- Halo 2**
Geballte Vorfreude ab Seite 16
- FIFA 2005**
Fußball online ab Seite 48
- OutRun 2**
Kultklassiker ab Seite 58
- Star Wars Battlefront**
Multiplayer-Angriff ab Seite 68
- Silent Hill 4: The Room**
Das Grauen ab Seite 74



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 10/2004



Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
**SPIEL
DES
MONATS**

**VIDEO
AUF DVD**

Fable
Beschert uns Peter Molyneux einen Superhit oder hinkt es den Erwartungen hinterher? **534**

AKTUELL

Charts	010
News	006
Was kommt wann?	011
Xbox Live News	009

VORSCHAU

Halo 2	016
Pariah	026
Prince of Persia: Warrior within	028
Oddworld Stranger	024

TEST

Test-Inhalt	033
Elite-Übersicht	078
Burnout 3: Takedown	056
Colin McRae Rally 2005	060
Conflict: Vietnam	066
Crash Twinsanity	042
DefJam: Fight for New York	047
Fable	034
FIFA Football 2005	048
Headhunter: Redemption	040
Juiced	054
Madden NFL 2005	052
Men of Valor: Vietnam War	065
NHL 2005	051
OutRun 2	058
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	073
Rainbow Six 3: Black Arrow	062
Rocky Legends	050
Samurai Warriors	064
Second Sight	072
Silent Hill 4: The Room	074
Star Wars Battlefront	068
Terminator 3: The Redemption	041
Tiger Woods PGA Tour 2005	046
Wings of War	046
Worms Forts: Unter Belagerung	044
Vietcong: Purple Haze	067



Burnout 3: Takedown
Adrenalin-Kicks machen süchtig! **556**



Rainbow Six 3: Black Arrow
Nur ein fades Update oder mehr? **562**



FIFA Football 2005
Der Lizenz-Overkill geht online! **548**



OutRun 2
Nur was für lahme Nostalgiker? **558**

PLAY:MORE

Demo-Anleitungen	080
DVD-Cover	088
Gewinnspiel	089
Hints & Cheats	094
Komplettlösung: Chronicles of Riddick	090
Leser-Zeugnis	097
OXM Online Cup	083

RUBRIKEN

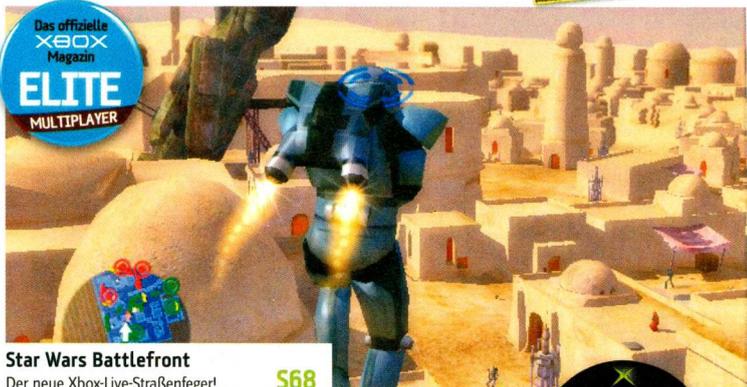
Editorial	003
Impressum	098
Inhaltsübersicht	004
Leserbriefe	030
Redaktionsvorstellung	032
Spiele-Index	005
Vorschau	098

SPIELE-INDEX

Burnout 3: Takedown	056
Colin McRae Rally 2005	060
Conflict: Vietnam	066
Constantine	008
Counter-Strike	008
Crash Twinsanity	042
DefJam: Fight for New York	047
Doom 3	006
Fable	034
FIFA Football 2005	009, 048
Große Haie - Kleine Fische	006
Halo 2	016
Headhunter: Redemption	008, 040
Jade Empire	006
Juiced	007, 054
King Arthur	008
Madden NFL 2005	052
Men of Valor: The Vietnam War	065
NBA Inside Drive	007
Need for Speed Underground 2	007
NFL Fever	007
NHL 2005	051
NHL Rivals	007
Oddworld Stranger	024
OutRun 2	058
Pariah	026
Predator: Concrete Jungle	008
Prince of Persia: Warrior within	028
Pro Evolution Soccer 4	009
Project Gotham Racing 2	008
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	073
Rainbow Six 3: Black Arrow	062
Rocky Legends	050
Samurai Warriors	064
Second Sight	007, 072
Silent Hill 4: The Room	074
Splinter Cell: Chaos Theory	020
Star Wars Battlefront	068
Terminator 3: The Redemption	041
Tony Hawk's Underground 2	007
Top Spin	008
Tiger Woods PGA Tour 2005	046
Vietcong: Purple Haze	067
Wings of War	046
Worms Forts: Unter Belagerung	044



Halo 2
Wir haben es schon wieder gespielt! **S16**



Star Wars Battlefront
Der neue Xbox-Live-Straßenfeger! **S68**

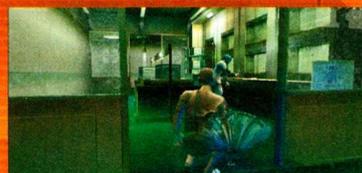
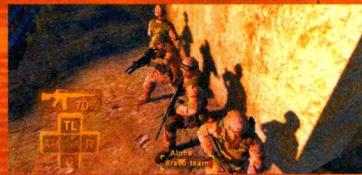
DVD-Inhalt

Die Demos

- Blin2: Masters of Time & Space
- Colin McRae Rally 2005
- Full Spectrum Warrior
- Juiced
- Mashed
- MTV Music Generator 3
- Second Sight
- The Red Star
- Thief: Deadly Shadows
- Shadow Ops: Red Mercury

Extra-Inhalt

- Armed&Dangerous-Map
- Counter-Strike-Map
- 5 TimeSplitters-2-Maps
- 2 Tony-Hawk's-Underground-Maps



News



Gedankenspiel VON BERND HOLTMANN

Wieso muss ich immer warten?

Für die Xbox kommen viele gute Spiele heraus. Das ist schön, allerdings rutscht man auch schnell in eine fordernde Rolle. Da ist man sauer, wenn die Hits von morgen verschoben werden. Wieso verspätet sich *Doom 3* und warum braucht Ubisoft für *Far Cry: Instincts* so lange? Im Fall von *Half-Life 2* bin ich selbst etwas angefahren. Während sich PC-Spieler bereits die ersten Spieldaten über den Online-Service von Valve (www.steampowered.com) auf den PC laden, gucke ich als Xbox-Spieler in die Röhre. Selbst Publisher Vivendi weiß nicht, ob und wann eine Xbox-Umsetzung kommt. Eine so restriktive Informationspolitik ist mir noch nicht begegnet. Sicherlich ist die Geschichte mit dem Software-Diebstahl vor mehr als einem Jahr dumm gelaufen – und auch ein Grund für die Presse-Paranoia der kalifornischen Kollegen. Aber Herrgott, werft uns doch wenigstens einen Brocken hin, damit wir auch im nächsten Jahr noch auf ein richtig gutes Spiel hoffen dürfen!

Doom 3

Während id Software bereits an einem neuen Spiel arbeitet, wird *Doom 3* verschoben – und zwar aufs nächste Jahr.

Nachdem am 11. August die hardwarehungrige PC-Fassung erschien, blieben Nachrichten über den Verbleib der Xbox-Version von *Doom 3* vorerst aus. „Vermutlich wird's nichts mehr in diesem Jahr“, verriet Todd Hollenshead dann Ende August der Nachrichtenagentur Reuters: „Im Mai sah der Plan noch einen Erscheinungstermin zu Weihnachten vor. Jetzt bin ich nicht mehr sicher, ob wir das schaffen“, meint der Chef von id Software. Während die Firma Vicarious

Visions (unter der Leitung von id Software) unter Hochdruck an *Doom 3* arbeitet, werkt Hollensheads Mannschaft außerdem an einem neuen Spiel. „Wir haben dafür bisher noch keinen Namen, sondern eher eine grobe Richtung.“ Vielleicht sollten sich die id-Kollegen stärker engagieren, damit auch Xbox-Spieler hoch in diesem Jahr frohe Weihnachten feiern dürfen – und zwar mit *Doom 3*. (bh)

➔ Info: Vicarious Visions, www.visionson.com



➔ Es ist zum Schreien: *Doom 3* kommt erst 2005.



➔ Da könnte man schon fast aus der Haut fahren!

Große Haie – Kleine Fische

Kein Fischfutter: Das Spiel zum Kinofilm steht bereits in den Startlöchern.

Knapp zwei Wochen vor dem deutschen Kinostart am 14. Oktober bringt Activision das Spiel zum neuen Dreamworks-Kinofilm in den Handel. In *Große Haie – Kleine Fische* steuern Sie den hippen Filmfisch Oscar durch 14 Missionen und mehrere Mini-Spiele. In dem Geschicklichkeitsspiel müssen Sie zum Beispiel Tanzschritte nachmachen – das geht sogar mit einer Tanzmatte. Dazu werden tanzbare R&B-Musik und diverse Hip-Hop-Stücke aus dem Film serviert. Das Geschicklichkeitsspiel wird übrigens von Vicarious Visions programmiert, der Firma, die zurzeit auch an der *Doom 3*-Umsetzung arbeitet. In der nächsten Ausgabe verraten wir Ihnen, ob man Ihnen mit *Große Haie – Kleine Fische* edles Spiele-Sushi oder schmöden Gameplay-Bratfisch servieren möchte. (bh)

➔ Info: Activision, www.activision.de



➔ Der Mafiosi-Hai hat Kohldampf – dabei ist der kleine Gelbe doch nur was für den hohlen Zahn.

Jade Empire

Wir kennen Biowares Zukunftspläne: Jade Empire soll zur Spiele-Serie werden!

Nachdem Bioware den Nachfolger zu *Knights of the Old Republic* in andere Hände gelegt hat, bleibt mehr Zeit, um weiter an *Jade Empire* zu arbeiten. Das Xbox-exklusive Spiel soll Anfang 2005 erscheinen – und offenbar hegt man größere Pläne mit dem Spiel: „Die Lizenzprodukte haben wir gemacht, um unsere Firma bekannt zu machen. Jetzt wissen wir, was wir tun, und wollen *Jade Empire* zu einer eigenen Marke mit Nachfolgern ausbauen – aber da wird es noch viel mehr geben. Die Welt ist schließlich äußerst interessant und bisher noch nicht ganz erschlossen. Da stehen also noch ein paar coole Abenteuer aus“, verriet Bioware-Boss Ray Muzyka auf der ECTS-Messe in London. Das Action-Adventure ist in einer asiatisch inspirierten Fantasiewelt angesiedelt und soll im Frühjahr 2005 erscheinen. Da das Spiel bereits auf der Tokyo Game Show in spielbarer Form gezeigt wurde, sind wir zuversichtlich, dass der Termin stimmt. (bh)

→ Info: www.bioware.com



↑ In *Jade Empire* gibt es auch magische Nahkämpfe.



↑ Die Grafik stimmt, hoffentlich auch die Performance.

Nyko SpeakerCom

Bald gibt es auch in Deutschland die erste Freisprech-einrichtung für die Xbox! Wir wünschen gute Fahrt!

Während andere Hersteller immer neue Headsets für die Xbox in den Handel bringen (siehe Test auf Seite 76), hat sich die amerikanische Firma Nyko dazu entschlossen, mit dem Kabelsalat am Controller aufzuräumen – und zwar mit einer Freisprecheinrichtung. Der SpeakerCom-Adapter wird mit dem Headset-Stecker aus dem Xbox-Live-Starter-Kit verbunden und dann in den Controller gestöpselt. Das Gerät kostet 25 Euro und ist ab Oktober auch in Deutschland erhältlich – einen Test gibt's natürlich in der nächsten OXM-Ausgabe. (bh)

→ Info: i2 Studios, www.i2-studios.com



↑ Wieso ist noch niemand vorher auf diese Idee gekommen?

Neusticker

Keine MS-Sportspiele mehr

Das Microsoft-Studio in Redmond gibt es seit Ende August nicht mehr. In den Studios entstanden die bisherigen American-Sports-Spielerien *NBA Inside Drive*, *NFL Fever* und *NHL Rivals*. Bereits im Mai erklärte Microsoft, man wolle keine neuen Versionen der Spiele veröffentlichen, bis deren Qualität einen höheren Standard als bisher erreiche. Der Entscheidung für das endgültige Aus liegt ein Deal mit dem Software-Riesen Electronic Arts zugrunde, in dem sich EA dazu bereit erklärt, Microsofts Xbox-Live-Dienst bei kommenden Spielen zu unterstützen. Als Dankeschön stellt Microsoft nun die Sportspiel-Konkurrenten ein. Man will sich in Zukunft auf vielversprechende Spiele wie *Halo 2* (Vorschau ab Seite 16) konzentrieren, so hieß es in der entsprechenden Pressemitteilung. Info: Microsoft, www.xbox.de

Acclaim doch nicht pleite!

Auch wenn die amerikanische Mutterfirma inzwischen pleite ist, arbeitet die deutsche Acclaim GmbH munter weiter. Der Spielehersteller will noch keine Insolvenz anmelden, da er offenbar nicht in Zahlungs- und Finanznöten steckt. Über die Zukunft des aktuellen Rennspiels *Juiced* (Test auf Seite 54) ist bis dato noch keine endgültige Entscheidung gefallen. Geplantes Veröffentlichungsdatum des Rennspiels war zum Redaktionsschluss der 24. September. Vermutlich wird sich Acclaim Deutschland vorerst darauf beschränken, Spiele anderer Hersteller zu vertreiben. Info: Acclaim, www.acclaim.de

Ati-Grafikchip fertig

Terry Nickerson, der Finanzboss von Ati Technologies, hat auf einer Technologiekonferenz bestätigt, dass die Arbeiten an dem Grafikchip für die nächste Microsoft-Spielekonsole offenbar abgeschlossen sind und dass die beteiligten Mitarbeiter sich bereits neuen Aufgaben zuwenden. Konkrete Daten zum Xbox-Nachfolger sowie ein Veröffentlichungsdatum stehen allerdings noch nicht fest. Info: Ati, www.ati.com

Gratis-Onlinespiel

Auf der Webseite des Third-Person-Shooters *Second Sight* können Sie den Kampfeinsatz bereits jetzt üben – in Form eines netten Online-Shooters. Wie das Xbox-Spiel abgeschnitten hat, erfahren Sie in unserem ausführlichen Test auf Seite 72. Info: Codemasters, www.codemasters.de

Neusticker

Filmstar spielt in NFSU 2

Die britische Schauspielerin Kelly Brook kennen Sie vielleicht aus dem Hollywood-Streifen *The Italian Job*. In dem Spiel *Need for Speed Underground 2* spielt die 25-jährige Schönheit laut Electronic Arts die Rolle der rebellischen Rennfahrerin Nikki. Der Nachfolger des erfolgreichen Rennspiels soll im November bereits in den Ladenregalen liegen – es wird also nicht nur wegen der Autos ein heißer Herbst!

Info: Electronic Arts, www.electronic-arts.de

Tony Hawk kassiert Award

Bei der Verleihung der diesjährigen MTV Video Music Awards Ende August hat *Tony Hawk's Underground* einen Preis für den „Besten Soundtrack in einem Videospiel“ abgeahnt. Den Preis nahm Tony Hawk selbst in Empfang. Die Fortsetzung des Skateboard-Spektakels erscheint übrigens schon Anfang Oktober, einen Test lesen Sie also in der nächsten Ausgabe.

Info: Activision, www.activision.de

Klassiker für 30 Tacken

Die Neuauflagen von drei aktuellen Xbox-Spielen wechseln ab dem 24. September für nur noch 30 Euro den Besitzer. Die Classic-Editionen der Xbox-Live-fähigen Spiele *Top Spin*, *Project Gotham Racing 2* und *Counter-Strike* sind an dem weißen Rand auf dem Cover zu erkennen.

Info: Microsoft, www.xbox.de

Headhunter-Soundtrack

Die Hintergrundmusik zum Actionspiel *Headhunter: Redemption* (Test auf Seite 40) wird in Deutschland erscheinen. Der Online-Versender Amazon.de hat die Doppel-CD bereits gelistet und wird am 24. September mit der Auslieferung beginnen. Die Musik wurde von dem britischen Komponisten Richard Jacques komponiert und in den Londoner Abbey Road Studios eingespielt.

Info: Amazon, www.amazon.de

DOA Ultimate-Controller

Tecmo und der amerikanische Controller-Hersteller NubyTech planen eine neue Serie von Xbox-Controllern. Konkret will man eine Reihe mit dem Namen „The Girls of Dead or Alive Ultimate“ herausbringen, die die Ladies Kasumi, Lei Fang und Tina zeigen. Ob die Controller in Deutschland vertrieben werden, steht zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht fest. In Amerika erscheinen die Geräte vermutlich schon im Oktober.

Info: NubyTech, www.nubytech.com

Constantine

SCI entwickelt das Spiel zum neuen Film mit Keanu Reeves.

 *Constantine* ist ein Action-Adventure mit Kinofilm-Lizenz. Das Spiel soll gleichzeitig mit dem Start des neuen Keanu-Reeves-Streifens im Februar 2005 erscheinen und handelt von dem magisch begabten John Constantine. Wie bereits *Van Helsing* (Test in Ausgabe 06/04) gezeigt hat, können Filmumsetzungen mittlerweile tatsächlich besser ausfallen als ein potenzieller Film-Flop. Ob *Constantine* hierzulande auch von Ubisoft vertreiben wird, steht noch in den Sternen. (bh)

Info: SCI, www.sci.co.uk



Wandelt Keanu Reeves bald auf den Spuren von Harry Potter?

World Racing 2

TDK verrät erste Details über das neue World-Racing-Spiel.

 Teil 2 der Rennspielserie wird deutlich Arcade-lastiger. Die Gerüchteküche lässt übrigens verlauten, dass man sich an Tuning-Rennspiel wie *Juiced* orientieren möchte und Sonderlacke und andere Umbau-Features integrieren will. Vielleicht finden ja neben den angekündigten Autos der Volkswagen-Gruppe auch Mercedes-Flitzer den Weg ins Spiel. Erscheinungstermin: 1. Quartal 2005. (bh)

Info: TDK, www.tdk-games.com



Anfang nächsten Jahres erscheint Teil 2 der Rennspielserie.

King Arthur

Ein weiteres Spiel mit einer epochalen Filmlizenz – ob es mit der Qualität der HdR-Titel mithalten kann?

 Auf Basis des aktuellen Jerry-Bruckheimer-Films bringt Konami im Oktober das gleichnamige Actionspiel in den Handel. In *King Arthur* steuern Sie aber nicht nur Arthur selbst, sondern auch seine Kollegen und seine spätere Frau Guinivere. Wie in *Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* besitzt jeder Charakter eigene Waffen und besondere Fähigkeiten, die man sinnvoll einsetzen muss. Ob das Spiel dem actionreichen Film gerecht wird, lesen Sie in der nächsten OXM-Ausgabe – und zwar in unserem Test. (bh)

Info: Konami, www.konami.de



Die ersten Screenshots der Umsetzung sehen ganz passabel aus.



Pro Evolution Soccer 4

Mit dem vierten Pro-Evo wird endlich alles gut: Es darf online gespielt werden!

Konami hat offiziell bestätigt, dass die Fußballspiel-Serie *Pro Evolution Soccer* in der vierten Version auch über Xbox Live spielbar sein wird. Nachdem auch die Konkurrenz (*FIFA 2005*, Test auf Seite 48) endlich über Online-Funktionen verfügt, will auch Konami den Fußballfans die Möglichkeit geben, via Xbox Live gegeneinander anzutreten. Anhand einer Vorschau-Version konnten wir kurz vor Redaktionsschluss schon eine Partie spielen. Der Titel erscheint im November – einen Test erwarten wir für die nächste Ausgabe. (bh)



↑ Ab November spielen PES-Fans auch via Xbox Live.



↑ Edgar Davids dribbelt schon bald auch online.

→ Info: www.konami.de

Xbox-Videochat in Japan

Verfolgungswahn? Keine Panik, denn die Xbox-Kamera startet nur in Japan.

Die Japaner dürfen mal wieder als Versuchskaninchen herhalten, denn am 25. November erscheint dort das Xbox-Videochat-Paket. Das Set besteht aus einem zwölfmonatigen Xbox-Live-Abo, dem Xbox-Headset, einer Webcam und der Video-Software. Der für Xbox Live benötigte Breitband-Internetzugang ist in Japan sehr weit verbreitet und reicht aus, um sich gleichzeitig mit bis zu fünf Personen auszutauschen. Ob das Produkt auch reif für den

deutschen Markt ist, wird sich erst nach dem Japan-Start zeigen. Inwiefern eine Webcam an einer Konsole in zukünftigen Xbox-Spielen überhaupt Sinn macht? Auf unsere Anfrage antwortete Spieldesigner Peter Molyneux (*Fable*, S. 34) nur: „Kameras? Ich glaube, da wäre ich verlegen ... da muss man ja das Zimmer aufräumen und Klamotten anziehen. (bh)

→ Info: www.xbox.com



↑ Bleibt das Videochat-Paket den Japanern vorbehalten?

FIFA Interactive World Cup

Auch die Anhänger des EA-Titels suchen ihren Weltmeister!

Microsoft und die FIFA arbeiten zusammen – und haben ein virtuelles Turnier mit dem Spiel *FIFA 2005* (Test auf Seite 48) gestartet. Die Gewinner des Xbox-Live-Turniers spielen im Dezember in Zürich das Finale aus. Der Deal beinhaltet auch einen Sponsorenvertrag für die Weltmeisterschaft 2006 – die Xbox (oder deren Nachfolger?) wird also die offizielle Spielekonsole zum Fußballspektakel. Ob das der deutschen Nationalmannschaft tatsächlich hilft? (bh)



↑ Roberto Carlos mit Microsoft-Mann Peter Moore.



↑ Packende Zweikämpfe gibt es nun auch online.

→ Info: Microsoft, www.xbox.de

Charts



Die Bestseller in den Läden!

1 **CHRONICLES OF RIDDICK**
PUBLISHER: Vivendi Universal
GENRE: Ego-Shooter
 Vin Diesel schwimmt weiter auf der Erfolgswelle. Selbst sein Videospiele steht bei Xbox-Besitzern ganz hoch im Kurs.

2 **SPLINTER CELL: PANDORA TOM.**
PUBLISHER: Ubisoft
GENRE: Action-Adventure
 Klammheimlich hat sich Stealth-Experte Sam Fisher wieder weit nach vorne geschlichen.

3 **SUDEKI**
PUBLISHER: Microsoft
GENRE: Rollenspiel
 Das Kulleraugen-RPG mit der genialen Gegner-KI scheint hervorragend anzukommen.

4 **RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW**
PUBLISHER: Ubisoft
GENRE: Taktik-Shooter
 Der gelungene Nachfolger ist genauso heiß begehrt wie der grandiose Vorgänger.

5 **HALO**
PUBLISHER: Microsoft
GENRE: Ego-Shooter
 Unfassbar! Es gibt tatsächlich noch Leute, die das Spiel noch nicht ihr Eigen nennen?

6 **NEED FOR SPEED UNDERGROUND**
PUBLISHER: Electronic Arts
GENRE: Rennspiel
 Obwohl sie derbe ruckeln, finden die illegalen Straßenrennen weiter großen Anklang.

7 **DRIV3R**
PUBLISHER: Atari
GENRE: Action-Rennspiel
 Die Technik ist nicht überzeugend, in den Charts hält sich das Spiel trotzdem noch immer.

8 **COUNTER-STRIKE**
PUBLISHER: Microsoft
GENRE: Taktik-Shooter
 Noch ein Evergreen: Die taktischen Feuergefechte sind auf der Xbox noch immer extrem populär.

9 **SPIDER-MAN 2**
PUBLISHER: Activision
GENRE: Action
 Das Spiel zum zweiten Kino-Abenteuers des Spinnennannes sauste sechs Plätze nach unten.

10 **DEAD OR ALIVE 3**
PUBLISHER: Microsoft
GENRE: Beat 'em Up
 Liegt es an den üppig bestückten Mädels, dass das Spiel immer wieder in den Charts auftaucht?

Leser Charts

In der letzten Ausgabe verdrängte *Ninja Gaiden* nach zwei Jahren *Halo* von der Spitze der Leser-Charts. Scheinbar war dies nur ein kurzes Strohfeuer, denn diesmal eroberte sich der Master Chief den Thron zurück.



1 **HALO**
PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Ego-Shooter

2 **NINJA GAIDEN**
PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Action-Adventure

3 **DRIV3R**
PUBLISHER: Atari | **GENRE:** Action-Rennspiel

4 **RAINBOW SIX 3**
PUBLISHER: Ubisoft | **GENRE:** Taktik-Shooter

5 **DEAD OR ALIVE 3**
PUBLISHER: Microsoft | **GENRE:** Beat 'em Up

6 **SPIDER-MAN 2**
PUBLISHER: Activision | **GENRE:** Action-Adventure

7 **SHADOW OPS: RED MERCURY**
PUBLISHER: Atari | **GENRE:** Ego-Shooter

8 **BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II**
PUBLISHER: Acclaim | **GENRE:** Action-Rollenspiel

9 **STAR WARS: KOTOR**
PUBLISHER: Electronic Arts | **GENRE:** Rollenspiel

10 **NEED FOR SPEED UNDERGROUND**
PUBLISHER: Electronic Arts | **GENRE:** Rennspiel



Most Wanted

Nur wenig Neues hat sich in unseren Most-Wanted-Charts getan. *Halo 2* lässt die Konkurrenz noch immer meilenweit hinter sich, dafür hat das Warten auf *Fable* bald ein Ende. Die Veröffentlichung rückt näher!



1 **HALO 2**
PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** 11. November

2 **DOOM 3**
PUBLISHER: Activision | **TERMIN:** 2005

3 **FABLE**
PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** 15. Oktober

4 **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**
PUBLISHER: Electronic Arts | **TERMIN:** 4. Quartal

5 **JADE EMPIRE**
PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** 1. Quartal

6 **CONKER: LIVE AND RELOADED**
PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** März 2005

7 **DEAD OR ALIVE ULTIMATE**
PUBLISHER: Microsoft | **TERMIN:** 4. Quartal

8 **HALF-LIFE 2**
PUBLISHER: Vivendi Universal | **TERMIN:** unbekannt

9 **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY**
PUBLISHER: Ubisoft | **TERMIN:** 4. Quartal

10 **OUTRUN 2**
PUBLISHER: Atari | **TERMIN:** 7. Oktober



Was kommt wann?

Sämtliche Erscheinungstermine der Top-Hits der nächsten Monate. (ohne Gewähr)

DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN	DATUM	TITEL	PUBLISHER	TERMIN	
September	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	24. September	2005	Interview with a Made Man	Acclaim	4. Quartal	
	Flatout	Empire Interactive	September		Iron Phoenix	Sammy Studios	4. Quartal	
	NHL 2005	Electronic Arts	23. September		King Arthur	Konami	4. Quartal	
	Rocky Legends	Ubisoft	30. September		Leisure Suit Larry: Magna cum laude	Vivendi Universal	4. Quartal	
	Samurai Warriors	THQ	24. September		Mercenaries	Activision	4. Quartal	
	Star Wars: Battlefront	Activision	23. September		MLB Slugfest: Loaded	Midway	4. Quartal	
	Test Drive: Eve of Destruction	Atari	September		NASCAR 2005	Electronic Arts	4. Quartal	
	The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee	Ubisoft	30. September		Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	4. Quartal	
	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	23. September		Outlaw Tennis	Take 2	4. Quartal	
	Worms Forts: Unter Belagerung	Atari	30. September		Playboy: The Mansion	Ubisoft	4. Quartal	
	Oktober	Backyard Wrestling 2: There goes the Neighborh.	Eidos		Oktober	Plague of Darkness	Namco	4. Quartal
		BDFL Manager 2005	Codemasters		22. Oktober	Prince of Persia: Warrior within	Ubisoft	4. Quartal
		Close Combat: First to Fight	Take 2		Oktober	Pro Evolution Soccer 4	Konami	4. Quartal
		Club Football 2005	Codemasters		Oktober	Project Zero 2	Tecmo	4. Quartal
Crash Twinsanity		Vivendi Universal	Oktober	Scrapland	Enlight	4. Quartal		
DefJam: Fight for New York		Electronic Arts	7. Oktober	Snowblind	Eidos	4. Quartal		
Fable		Microsoft Game Studios	15. Oktober	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	4. Quartal		
FIFA Football 2005		Electronic Arts	14. Oktober	Star Wars: Republic Commando	Activision	4. Quartal		
Gotcha!		Take 2	Oktober	Starcraft Ghost	Vivendi Universal	4. Quartal		
Kingdom under Fire: The Crusaders		Koch Media	Oktober	Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	4. Quartal		
Men of Valor: The Vietnam War		Vivendi Universal	Oktober	State of Emergency 2	Take 2	4. Quartal		
Metal Slug 3		Ignition	Oktober	Street Racing Syndicate	Namco	4. Quartal		
NBA Live 2005		Electronic Arts	28. Oktober	Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	4. Quartal		
Outlaw Golf 2		Take 2	Oktober	The Movies	Activision	4. Quartal		
OutRun 2	Atari	7. Oktober	The Punisher	THQ	4. Quartal			
Red Ninja	Vivendi Universal	Oktober	The Urbz: Sims in the City	Electronic Arts	4. Quartal			
Robotech Invasion	Take 2	Oktober	Tony Hawk's Underground 2	Activision	4. Quartal			
Scaler	Take 2	Oktober	Trigger Man	Crave	4. Quartal			
Silent Hill 4: The Room	Konami	Oktober	World Racing 2	TDK	4. Quartal			
Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	Oktober	X-Men Legends	Activision	4. Quartal			
The Bard's Tale	Acclaim	Oktober	Xyanide	Playlogic	4. Quartal			
The Red Star	Acclaim	Oktober	Tron 2.0: Killer App.	THQ	4. Quartal			
Ty the Tasmanian Tiger 2	Electronic Arts	28. Oktober	100 Bullets	Acclaim	1. Quartal			
Call of Duty: Finest Hour	Activision	November	25 to Life	Eidos	2005			
November	Die Unglaublichen - The Incredibles	THQ	25. November	Area 51	Midway	2005		
	Halo 2	Microsoft Game Studios	11. November	ATV Quad Power Racing 3	Acclaim	1. Quartal		
	Mortal Kombat: Deception	Midway	November	B. C.	Microsoft Game Studios	2005		
	Painkiller	Dreamcatcher	15. November	Battlestation: Midway	SCI	2005		
	Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal	November	Big Mutha Truckers 2	Empire Interactive	2005		
	Unreal Championship 2	Microsoft Game Studios	November	Brothers in Arms	Ubisoft	1. Quartal		
	FORZA Motorsport	Microsoft Game Studios	Dezember	Close Combat: Red Phoenix	Take 2	2005		
	The SpongeBob SquarePants Movie	THQ	3. Dezember	Cold War	Dreamcatcher	1. Quartal		
	Advent Rising	Vivendi Universal	4. Quartal	Conker: Live and Reloaded	Microsoft Game Studios	März 2005		
	Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	4. Quartal	Destroy all Humans!	THQ	März 2005		
	Blinx 2: Masters of Time & Space	Microsoft Game Studios	4. Quartal	Doom 3	Activision	2005		
	Citizen Zero	Micro Forte	4. Quartal	Emergency Mayhem	Acclaim	1. Quartal		
	Combat Elite: WWII Paratroopers	Noch nicht bekannt	4. Quartal	Far Cry Instincts	Ubisoft	1. Quartal		
	Crash 'n' Burn	Eidos	4. Quartal	Getting up!	Atari	2005		
Dancing Stage Unleashed 2	Konami	4. Quartal	Jade Empire	Microsoft Game Studios	1. Quartal			
Darkwatch	Sammy Studios	4. Quartal	Kameo: Elements of Power	Microsoft Game Studios	Januar 2005			
Dead or Alive Ultimate	Microsoft Game Studios	4. Quartal	LEGO Star Wars	Eidos	April 2005			
Dead to Rights II	Namco	4. Quartal	Mechassault 2: Lone Wolf	Microsoft Game Studios	Januar 2005			
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	4. Quartal	Midnight Club 3 DUB Edition	Take 2	1. Quartal			
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	4. Quartal	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	September 2005			
Der Pate	Electronic Arts	4. Quartal	NARC	Midway	1. Quartal			
ESPN NBA 2k5	Sega	4. Quartal	Notorious: Die to drive	Ubisoft	2005			
ESPN NFL 2k5	Sega	4. Quartal	Oddworld Stranger	Electronic Arts	1. Quartal			
ESPN NHL 2k5	Sega	4. Quartal	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	3. Quartal			
Fight Club	Vivendi Universal	4. Quartal	Otogi 2	Sega	1. Quartal			
Ford Racing 3	Empire Interactive	4. Quartal	Pariah	Groove Games	März 2005			
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	4. Quartal	Perfect Dark Zero	Microsoft Game Studios	2005			
Future Tactics: The Uprising	JoWood	4. Quartal	Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	4. Quartal			
Ghost Recon 2	Ubisoft	4. Quartal	Schurmacher Kart World Tour	Bibgen	1. Quartal			
Godzilla: Save the Earth	Atari	4. Quartal	Serious Sam 2	Take 2	2005			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	4. Quartal	Spikeout	Sega	1. Quartal			
Große Hale - Kleine Fische	Activision	4. Quartal	Star Wars: Knights of the old Republic 2	Activision	Februar 2005			
Gungriffon	Tecmo	4. Quartal	Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	März 2005			
Half-Life 2	Vivendi Universal	4. Quartal	The last job	Acclaim	April 2005			
			TimeSplitters: Future Perfect	Eidos	1. Quartal			
			WWE WrestleMania 21	THQ	Februar 2005			

Erleben Sie die **ultimative** Art, zu zocken!

Treten Sie gegen echte Menschen an und werden Sie der wahre Meister des Spiels!

Sie hetzen als Masterchief gerade durch ein heißes Koop-Match und bringen den Gegnern **Manieren** bei. Plötzlich dröhnt der Siegeschrei Ihres Freundes durch das Headset: Mit seinem **Raketenwerfer** zerlegt er einen **Banshee-Gleiter** in sämtliche Einzelteile.



Ihr letzter Angriff rollt auf's Tor. Sie schlagen eine Flanke in den Strafraum ... **direkt auf Ihren Kumpel - in Rom!**

XBOX LIVE

Sie brettern mit 220 km/h die Straße runter, als **ein Verkehrsrowdy aus London** Sie dreckig lachend in die nächstbeste **Mauer rammt.**



**Dies ist kein Traum!
Dies ist der spannende
Alltag bei Xbox® Live™**

Bei Xbox Live erleben Sie echte Herausforderungen gegen echte Gegner - hier finden Sie 24 Stunden am Tag Menschen, die ihre Kräfte mit dem Rest der Welt messen wollen.

Und mit Programmen wie dem Xbox Live Calendar und dem „Spiel mit den Stars“ wissen Sie nie, gegen wen Sie antreten: beliebte Stars, alte Bekannte oder neue Freunde.

Xbox Live - es wartet nur auf Sie!

Erleben Sie Xbox Live

Mit Xbox Live wird das Online-Spielen erst zur ultimativen Herausforderung.

Treten Sie gegen würdige Gegner an!

Ihre Online-Freundesliste wartet nur darauf, mit Freunden, Verwandten und Online-Kumpels gefüllt zu werden. Vergessen Sie dröge Matches gegen den Computer. Bei Xbox Live ist immer jemand eingeloggt, der nur darauf wartet, gegen Sie zu spielen.

Schneller und leichter ins Spiel mit OptiMatch™ und QuickMatch.

Mit QuickMatch werden Sie sofort in ein Match des Online-Spiels Ihrer Wahl befördert. Oder nutzen Sie doch das OptiMatch-System und finden Sie genau den Level und den Gegner, den Sie wollen.

Spielen Sie die besten Online-Spiele

Inzwischen gibt es über hundert Xbox-Live-Spiele aus jedem Genre. Achten Sie beim nächsten Spielekauf einfach auf das goldene Live-Logo auf der Verpackung.

Neue Levels und neue Gegner

Mit Downloads zu über 150 Games wird es nie mehr langweilig. Laden Sie sich neue Levels, Karten, Charaktere und Missionen herunter (gegebenenfalls fallen Extrakosten an).

Mehr Infos gibt es auf www.xbox.de

Einfacher geht's nicht!

Das brauchen Sie, um online zu zocken:

Ein Xbox-Videospielsystem

Sollte in keinem gut sortierten Haushalt fehlen.

Xbox Live Starter Kit

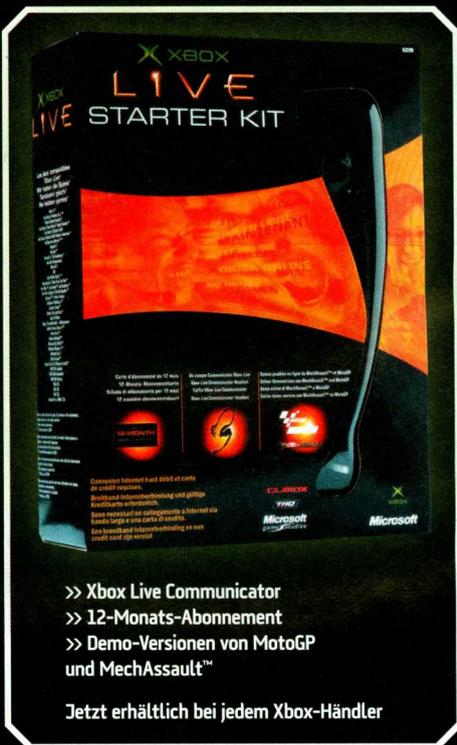
Hier finden Sie den Xbox Live Communicator, das zwölfmonatige, kostenlose Abonnement und zwei Online-Demos.

Breitband-Internet-Verbindung

Unterstützt Ihr Internet-Provider Xbox Live? Eigentlich ist das so gut wie sicher. Auf www.xbox.de finden Sie eine komplette Liste von kompatiblen Anbietern.

Jetzt geht's ab:

1. Verbinden Sie die Xbox mit dem Breitband/DSL-Modem.
2. Gehen Sie online und richten Sie sich Ihren Xbox-Live-Zugang ein. Wählen Sie Ihren Gamertag weise!
3. Und Los geht's! Jetzt können Sie sich mit den Besten messen.



- >> Xbox Live Communicator
- >> 12-Monats-Abonnement
- >> Demo-Versionen von MotoGP und MechAssault™

Jetzt erhältlich bei jedem Xbox-Händler

Willkommen bei Xbox Live

Xbox-Live-Community:

Zu jeder Stunde sind über eine Million Spieler online.

Weltweit:

Ob nun im Deathmatch oder im Koop-Modus – bei Xbox Live spielen Sie mit Leuten aus der ganzen Welt.

Voice Chat:

Ob im Spiel oder im Chat-Raum – per Voice-Communicator plaudern Sie online in Echtzeit.

Würdige Gegner:

Klüger, härter und kreativer als jede vorberechnete Computer-KI.

Darf es noch mehr sein?

ERLEBEN SIE DEN XBOX LIVE CALENDAR

Es passiert immer etwas Aufregendes in der Xbox Live Community, sei es nun ein Freundschaftsspiel am Just-for-Fun-Abend, ein Ehrenmatch am Sport-Abend oder die Chance, großartige Preise beim „Spiel gegen die Stars“ abzuräumen. Mit dem Live Calendar auf www.xbox.de ist alles möglich.

ONLINE-TURNIERE

Es geht um die Ehre! Zeigen Sie in Turnieren Ihr Können oder eröffnen Sie selber welche.

STETS INFORMIERT

Melden Sie sich beim Xbox-Live-Newsletter an und Sie bekommen die allerneuesten News direkt von der Quelle. Erfahren Sie vor allen anderen alles über Downloads, Veranstaltungen, Spieletipps und Games.

HIER GIBT ES TIPPS, FAKTEN UND SPASS

In den Foren auf www.xbox.de treffen Sie neue Spieler, erhalten coole Updates, bekommen wertvolle Tipps oder tauschen einfach Ideen aus. Dies ist die erste Internet-Adresse, um mit anderen Xbox-Spielern in Kontakt zu treten.

Die besten Online-Games gibt es nur bei Xbox Live

Über 100 Online-Spiele! Über 150 Downloads! Und es werden immer mehr!



Halo® 2

11. November 2004 - der größte Knaller des Jahres

Online-Clans und Rankings auf www.bungie.net

Nur für Xbox



EA Sports/EA Games

Die beste Sportspielserei der Welt

Jetzt endlich auch für Xbox Live

Grandiose Titel: Von FIFA Football 2005 bis Burnout 3: Takedown



Doom 3™

Xbox-exklusiver Koop-Modus
Intensive Online-Deathmatches
Wahnsinniges Horror-Ambiente



Forza Motorsport™

Das ultimative Tuning-Spiel
Fahrgefühl realistischer als die Wirklichkeit
Nur für Xbox



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory™

Stealth-Thriller
Koop-Modus
Innovatives Level-Design



Dead or Alive® Ultimate

3D-Fights gegen echte Gegner
Bis zu acht Spieler
Einstellbare Skills

ACTION

Brothers in Arms™
Conker™: Live & Reloaded
Counter-Strike™
Crimson Skies: High Road to Revenge™
Doom 3™
Full Spectrum Warrior™
GoldenEye: Rogue Agent™
Halo® 2
MechAssault™
MechAssault 2: Lone Wolf™
Ninja Gaiden®
Star Wars®: Battlefront™
Star Wars®: Republic Commando™
Steel Battalion™ - Line of Contact
Tom Clancy's Rainbow Six 3™
Tom Clancy's Rainbow Six 3™: Black Arrow
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory™
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow™
Unreal® Championship
Unreal® II - The Awakening
Unreal® Championship 2: The Liandri Conflict XIII

ROLLENSPIELE

Star Wars®: Knights of the Old Republic®
Star Wars®: Knights of the Old Republic® II - The Sith Lords

BEAT 'EM UP

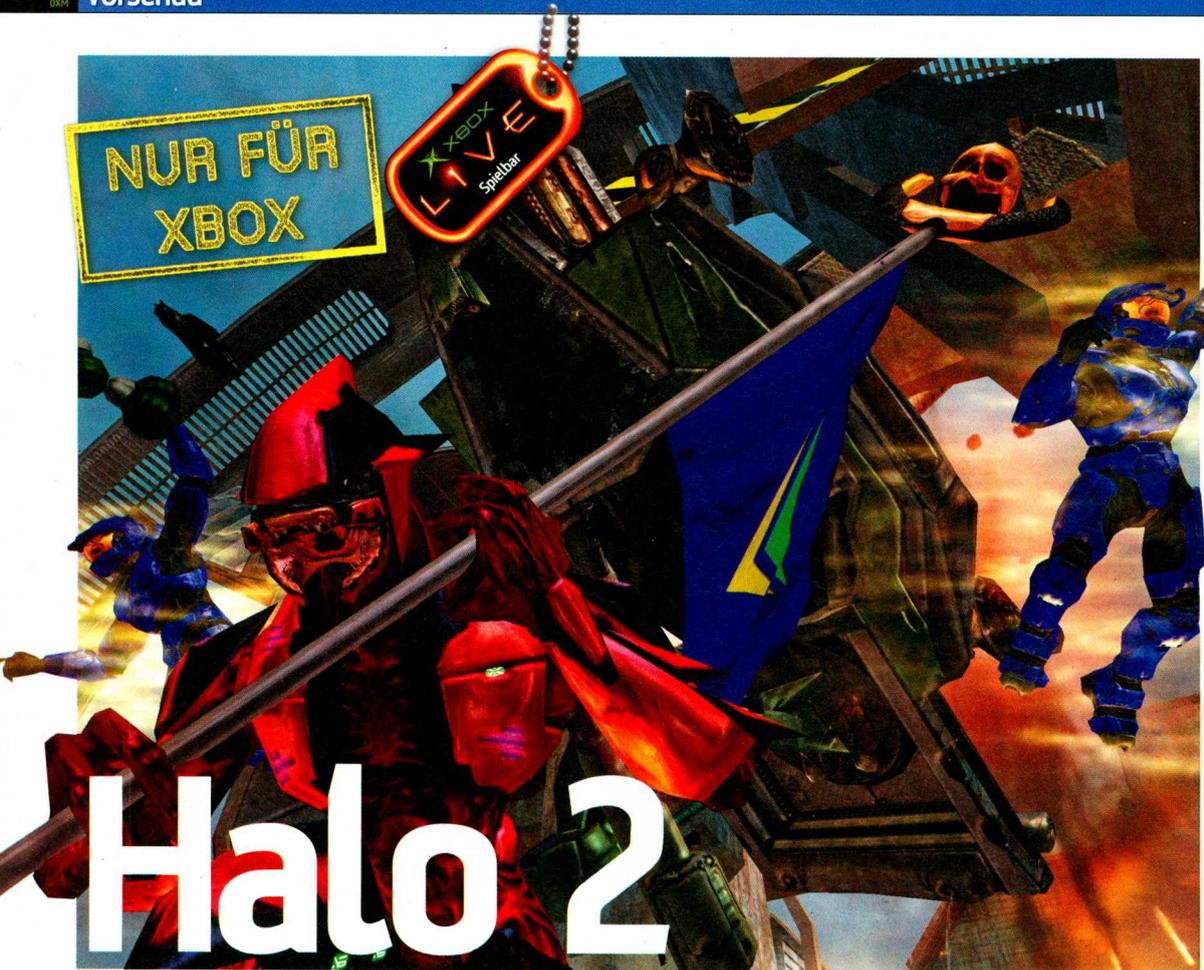
Capcom® Vs SNK: E.O.
Dead or Alive® Ultimate
Mortal Kombat: Deception

SPORT

Amped® 2
FIFA® Football 2005
Links® 2004
NBA Inside Drive 2004
NFL Fever 2004
NHL Rivals 2004
Outlaw Volleyball™
Top Spin™

RENNSPIELE

Burnout® 3: Takedown™
Colin McRae Rally 2005™
Forza Motorsport™
Midnight Club II
Midtown Madness® 3
MotoGP™ 2
MTX: Mototrax™
MX Super y™
Need for Speed® Underground 2
OutRun® 2
Project Gotham Racing® 2
RalliSport Challenge 2
Sega® GT Online
DTM Race Driver™ 2



Die Entwicklung von Halo 2 geht in die entscheidende Phase!

Von: Jana Mahnke

- Entwickl.:** Bungie Studios
- Genre:** Ego-Shooter
- Publ.:** Microsoft
- Live:** 2-16
- Spieler:** 1-4
- Termin:** 11. November
- www.bungie.net

Im August startete der wahrscheinlich wichtigste Presseevent dieses Jahres: Erstmals durften außer Bungie- und Microsoft-Mitarbeitern auch Pressevertreter an einer weltweiten Halo 2-Xbox-Live-Session teilnehmen. Als Pete Parsons, Executive Producer von Halo 2, den Event drei Wochen vor Start bei seinen Mitarbeitern vorstellte, meldeten sich knapp 8.000 Leute, was etwa 15 Prozent der gesamten Microsoft Company entspricht, zum Mitspielen an. Für uns bereits ein sicheres Vorzeichen, dass der Halo 2-Multiplayer-Part einfach genial sein muss. Obwohl

Parsons in seiner kleinen Vorrede mehrmals ausdrücklich darauf hinwies, dass es sich bei der vorliegenden Fassung nur um eine Beta-Version handle, zählte für uns nur eines: Ran an die Controller, laden und schießen!

Schon nach kurzer Zeit erwies sich die Beta-Version als besser und stabiler, als die Entwickler es erwartet hatten. Eine der ersten Karten, die wir ausprobieren durften, war die bisher noch nie gezeigte Map Waterworks. Hinter diesem Namen verbirgt sich eine riesige, unterirdische Höhle, in der sich zwei Lager gegenüberliegen, die über einem bodenlosen Abgrund durch mehrere Brücken und Plattformen verbunden sind – die perfekte Karte also, um ein Capture-the-Flag-Teammatch zu starten. Auf dem Dach Ihrer Basis wartet zu diesem Zweck schon ein Banshee auf Sie und vor der Tür stehen zwei Warthogs, ein Ghost und ein Scorpion-Panzer zur Abfahrt bereit. Gegen eine solch starke Angriffsmacht braucht man natür-

lich auch geeignete Verteidigungsmittel. Wenn Sie sich in der Defensive befinden, können Sie sich mithilfe eines auf dem Dach installierten Geschützturms Ihrer Haut wehren. Das i-Tüpfelchen bei solchen Team-Matches ist das neue Headset-Feature. Falls Sie jedoch einfach so drauflosplappern, können Feind und Freund Sie gleichermaßen hören. Keine gute Methode also, um eine Angriffsstrategie mit seinen Kumpeles abzusprechen! Wenn Sie jedoch erst die weiße Taste drücken und dann losreden, können lediglich Ihre Teamkameraden Sie hören.

Das genaue Gegenteil von Waterworks ist eine Karte mit dem Namen Ivory Tower. Hier spielen Sie in einem zweistöckigen Innenareal, in dessen Mitte sich ein sonniger Innenhof befindet. Auf der gesamten Fläche verteilt finden Sie fette Waffen, wie etwa ein Energieschwert der Allianztruppen, das allerdings dummerweise direkt in der Mitte des Atriums liegt. Da die Rundgänge um diesen nach ➤

Bonus-Info

LEVEL-EDITOR

In den letzten Jahren ist es immer mehr Mode geworden, den Spielern einen Karten-Editor zur Verfügung zu stellen, mit dem sie Maps selber kreieren und per Internet an Freunde verschicken können. Im Gegensatz zu den Ego-Shootern *Far Cry: Instincts* und *Pariah* wird es in *Halo 2* leider keine Möglichkeit geben, eigene Karten zu gestalten.



↑ Als neue Waffen dürfen Sie jetzt auch das Energieschwert der Allianztruppen mit auf die Jagd nehmen.

„Starten Sie mal ein Spiel nur mit Energieschwertern als Waffe.“

» allen Seiten offenen Raum der natürliche Lebensraum eines jeden Snipers sind, ist es keine leichte Sache, das Schwert lebend zu ergattern! Eine der coolsten Möglichkeiten, unbeschadet durch die Mitte zu preschen, ist es laut unserem amerikanischen OXM-Kollegen, einen Nadelwerfer und eine Submachinegun gleichzeitig im Anschlag zu haben und dann aus allen Rohren feuernd loszustürmen. Danach gingen wir auf einer weiteren neuen Karte mit dem Namen Lockout an den Start. Hier erwartete uns eine kleine Eiswelt, welche mit ihren engen Räumen und den schmalen Korridoren zu Deathmatch-Duellen einlud. Bei dieser Runde konnten wir denn auch die Art der Waffen selber bestimmen. Als ganz besonderen Spaß sollten Sie hier mal ein Match nur mit Pistolen und Energieschwertern ausprobieren. Doch nicht nur auf den neuen Karten gab es viel für uns zu entdecken. Auch das „altbekannte“ Zanzibar hatte noch die eine oder andere Überraschung in petto. So kann man zum Beispiel eine Salve auf die Kristalle abfeuern, sodass diese herunterfallen – direkt auf Ihre Gegenspieler, versteht sich. Diese drei genialen, neuen Karten weckten bei uns Lust auf mehr, viel mehr. Vor allem aber natürlich auf den Einzelspieler-Modus. Doch zu unserer großen Enttäuschung bekamen wir davon leider immer noch nichts zu sehen. Da bis zum Release nur noch knapp zwei Monate ins Land gehen, fragten wir Pete Parsons einfach direkt, warum man mit diesem Teil von *Halo 2* immer noch hinter dem

FÜR IMMER VEREINT! Mit nur einem Knopfdruck ist der alte Trupp wieder beisammen.

Beim Onlinespielen finden sich bekanntlich schnell ein paar coole Typen, mit denen zusammen man besonders gerne spielt. Wenn Sie diese Spieler bei *Halo 2* bei einem erneuten Kampf an Ihrer Seite haben möchten, genügt ein einziger Knopfdruck auf die Y-Faste. Hierdurch öffnet sich prompt Ihre Freundesliste und Sie können nun allen gleichzeitig eine Nachricht zusenden. Einzelnen Personen können Sie ab sofort sogar eine Sprachnachricht schicken, die einfach via Headset aufgenommen wird. Das Cool an diesem Feature ist, dass solche Nachrichten sogar von Spielern empfangen werden können, welche bei Xbox Live eingeloggt sind, zurzeit aber den *Halo 2*-Einzelspieler-Modus zocken.



↑ Beim ersten Test in den Bungie Studios funktionierte der Multiplayer-Modus bereits besser, als die Entwickler es in diesem frühen Stadium erwartet hatten.

↑ Mit der neuen Matchmaking-Funktion finden Sie die optimalen Gegner.

Bonus-Info

KOOPERATIV

Wie bereits in *Halo 1* wird es auch dieses Mal wieder einen Offline-Kooperativ-Modus geben. Obwohl man kurze Zeit über eine Unterstützung für vier Spieler nachgedacht hat, wird er jetzt aber doch wie im Original erneut auf zwei Spieler beschränkt sein.



Bonus-Info

STANDBILD

Bei der Tour durch die Bungie Studios konnten wir auf einem der Bildschirme ein Standbild des Einzelspieler-Modus erhaschen: Der Master Chief fuhr dort scheinbar mit einem Warthog durch eine Eiswelt.



DIE ZANZIBAR-KARTE AUS DER VOGELPERSPEKTIVE Machen Sie sich bereit für den Kampf!

Havok-Tor: Wenn Sie am Strand starten, finden Sie hinter diesem Tor einige Fahrzeuge.

Scharfschützen-Turm: Mit seinen drei Schießscharten ist er selbst für mehrere Scharfschützen perfekt.

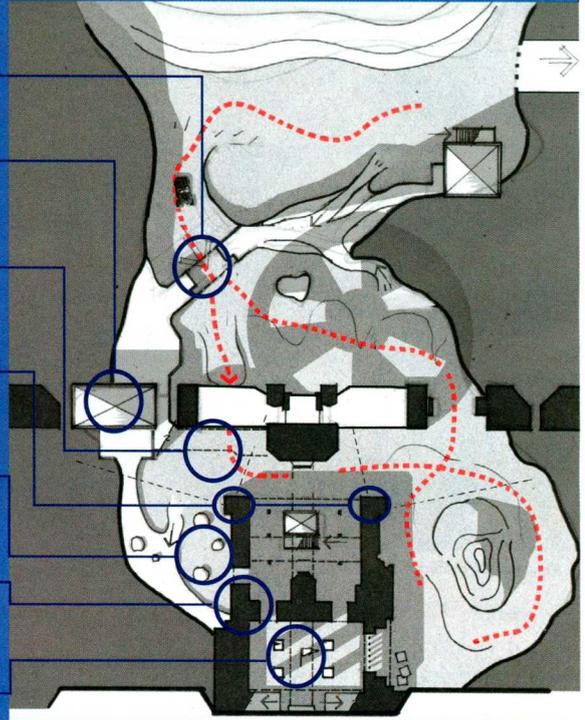
Havok-Brücke: Auf diesem Übergang finden Sie einen sehr wertvollen Gegenstand.

Geschütztürme: Verteidigen Sie die Basis mithilfe des Schnellfeuere dieser Geschütztürme.

Steingarten: Stellen Sie Ihr Fahrzeug ab und erstürmen Sie die Festung von hier aus zu Fuß.

Windmühlen-Hinterhof: Hier angekommen, sind Sie Ihrem Ziel schon sehr nahe. Machen Sie sich feuerbereit.

Fahnen-Raum: Schnappen Sie sich die Fahne und laufen Sie dann so schnell wie möglich zum Strand zurück.



↖ Auf der großen Karte Waterworks ist bei maximaler Spielerzahl richtig Action angesagt.

» Berg hält. Seine Antwort: „Wenn man ein Spiel mit einer großartigen Story, vielen verschiedenen Charakteren, Wendungen und Überraschung kreierte hat, fällt es einem ungeheuer schwer, diese Infos herauszugeben. Wir freuen uns richtig darauf, all diese Geheimnisse bis zum Ende zu hüten, um den Spieler erst beim Erscheinen des Spiels damit zu überwältigen.“ Wir werden uns also wohl oder übel noch ein wenig gedulden müssen.

Kommen wir zum Schluss noch einmal zum Thema Xbox Live zurück: Um dem Spieler ein möglichst optimales *Halo 2*-Onlinespiel zu ermöglichen, haben die Entwickler nicht nur an der Headset-, sondern auch an der Optimatch-Funktion ein wenig gefeilt. Die Idee, die hinter der neuen Matchmaking-Art steht, gibt es im Ansatz bereits bei *MechAssault* und *Crimson Skies*: Am meisten Spaß machen Online-Matches, wenn man gegen ebenbürtige Gegner antritt. Um das Spielniveau der Spieler einzuschätzen, werden Ihre Resultate deshalb während der Onlinekämpfe „gemessen“. Wenn Sie nun via Optimatch nach einer neuen Partie suchen, werden Ihnen automatisch diejenigen vorgeschlagen, an denen Leute mit ähnlichem Können teilnehmen. Neben solchen Xbox-Live-Sessions sind natürlich auch rein private Spaßstunden möglich - von »



↑ Auf vielen Karten finden Sie Fahrzeuge wie Banshees, Warthogs und Scorpion-Panzer.



↑ Das Design der Waffen wie etwa dieser Brute Shot wurde aufpoliert.

» Bungie liebevoll als „virtuelle Couch“ bezeichnet: Ein Teamleader eröffnet das Spiel und legt fest, ob dieses Spiel offen für jeden, nur mit Einladung oder für eine geschlossene Runde sein soll. Zudem wurde für *Halo 2* auch die Kontaktaufnahme zu den Leuten auf Ihrer Freundesliste noch komfortabler gestaltet. Wie in unserem Extrakasten ausführlich erklärt, ist es jetzt möglich, an alle Leute gleichzeitig eine Nachricht zu schicken oder gezielt einem Einzelnen eine Sprachmessage – quasi nach dem Prinzip eines Anrufbeantworters – zu übermitteln. All diese coolen Neuheiten haben uns den Mund erst richtig wässrig gemacht, sodass wir mehr denn je darauf feiern, dass es die Testversion endlich in unser Büro schafft!



↑ An zwei Waffen auf einmal hat man sich schnell gewöhnt.

Erster Eindruck

• Halo 2

Bungie hat mit seinem Betatest auch den letzten Zweifel ausgeräumt: *Halo 2* ist so gut wie von allen erwartet, denn es gibt wohl niemanden, der bei dem Event war und nicht vom Multiplayer-Modus begeistert ist. Beste Chancen also, dass der Einzelspieler-Modus genauso gut oder vielleicht sogar noch etwas besser wird.

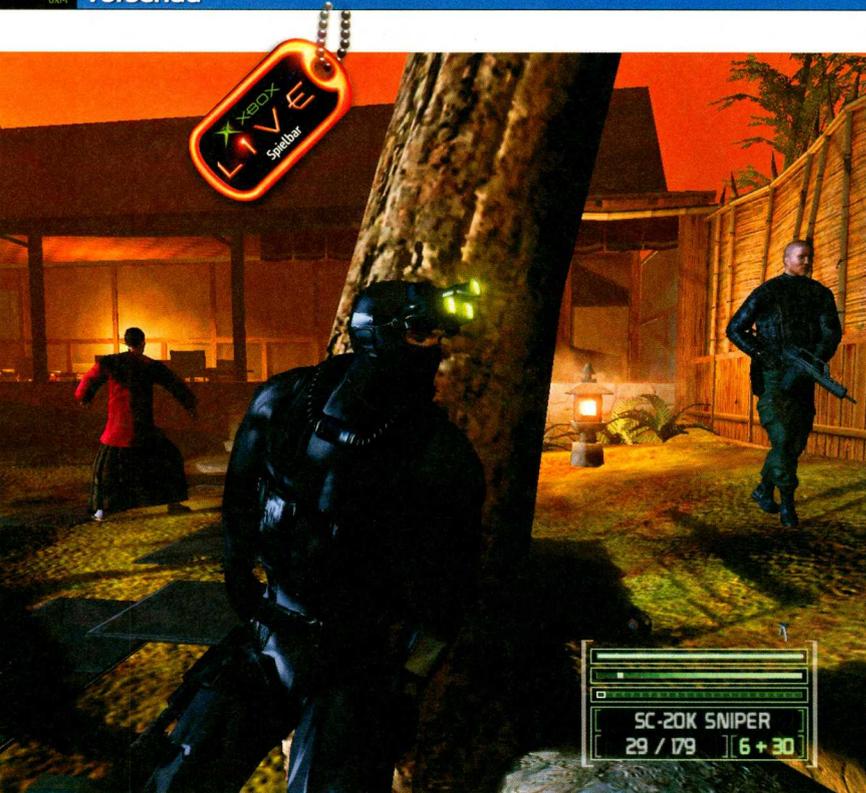


↑ Der rosane Master-Chief-Anzug ist gewöhnungsbedürftig.

ICH KOMME.
OKTOBER 2004.

LEISURE SUIT
LARRY
MAGNA CUM LAUDE

WWW.WHO-IS-LARRY.DE



↑ Stealth-Experte Sam Fisher operiert auch während seiner neuesten Mission wieder aus dem Verborgenen heraus.



↑ Sam hat nun ein Messer und benutzt es.



↑ Gleich ist ein böses Knacken zu hören.



↑ Noch ein neues Manöver, das möglich ist.

Splinter Cell: Chaos Theory

Auch Sam Fishers drittes Abenteuer verspricht jede Menge Neuerungen!

Von: Manfred Reichl

Entwickl.: Ubisoft Montreal	Genre: Action-Adventure
Publ.: Ubisoft	Live: 2-4
Spieler: 1	Termin: 4. Quartal
www.splintercell3.com	

Obwohl der Release-Termin mit dem 4. Quartal noch ziemlich unpräzise ist, rückt die Veröffentlichung von Ubisofts dritter *Splinter Cell*-Episode immer näher. Nachdem wir Anfang September für Sie im französischen Anney an einer exklusiven Veranstaltung teilnehmen durften, können wir Ihnen nun endlich mehr Informationen zu *Splinter Cell: Chaos Theory* bieten.

Was den Einzelspieler-Modus anbelangt, durften wir schon auf der E3 feststellen, dass Sam Fisher zukünftig wesentlich aggressiver im Nahkampf zu Werke gehen wird. War es bisher nur möglich, Gegner von hinten in

den Schwitzkasten zu nehmen oder diese mit einer tünftigen Backpfeife auszuknocken, fährt Sam nun ganz harte Geschütze auf. So kann er Schurken bald kaltblütig Messer in den Bauch rammen oder an die Kehle halten und auf diese Weise rutzatzt für Ruhe im Karton sorgen. Außerdem beherrscht Sam nun auch einige akrobatische Attacken: Er seilt sich zum Beispiel kopfüber von oben ab und packt unter ihm stehende Gegner am Genick. Einen heftigen Ruck später – begleitet von einem grausigen Knacken – ist auch dieser Feind Geschichte. Insgesamt wird der dritte Aufguss also viel actionreicher als die Vorgänger sein und daher kommen nun auch Zocker auf ihre Kosten, denen die ersten beiden Teile zu bedächtig waren. Da es bei den neuen Nahkampfatacken aber nicht gerade zimperlich zugeht, gehen wir davon aus, dass das Spiel in Deutschland keine Jugendfreigabe erhalten wird.

In puncto Story erwartet Sie ein ähnliches Szenario wie schon in den ersten beiden

Teilen. Bösewichte – diesmal aus Nordkorea – bedrohen wieder einmal die Welt und nur Sam Fisher kann ihnen Einhalt gebieten. Dazu stehen dem Helden wieder zahlreiche neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Zudem soll das Leveldesign nun weniger linear ausfallen, sodass Sie unterschiedliche Lösungswege ans Ziel führen. Obendrein bietet der Titel die Möglichkeit, neben dem Primärziel in jeder Mission optional auch verschiedene Sekundärziele zu erfüllen.

Schon bei *Pandora Tomorrow* legten die Hersteller großen Wert auf eine gelungene Multiplayer-Erfahrung und sorgten mit dem Spione-gegen-Söldner-Modus für helle Begeisterung. Mit *Chaos Theory* will man nun auch in diesem Bereich nachlegen. Mehr denn je ist nun in den Multiplayer-Modi Kooperation zwischen den Teammitgliedern gefragt. In einigen Arealen kommen Sie zum Beispiel nur weiter, wenn Sie Ihrem Teamgefährten mittels Räumleiter behilflich sind, damit dieser auf ➤



Bonus-Info

HYPER HYPER

Der Soundtrack des Spiels wird von Amon Tobin, einem Künstler des Ninja-Tune-Labels, komponiert. Wir dürfen uns also auf atmosphärisch-tranceartige Techno-Klänge freuen, die begleitend zum Spiel auch auf CD veröffentlicht werden.

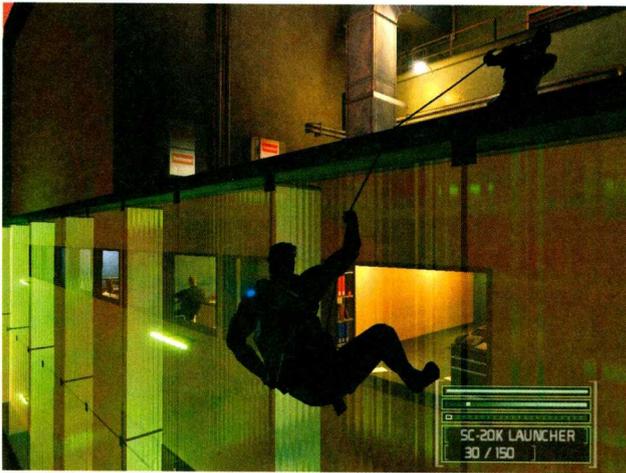


SCHATTENSPIELE Nicht immer ist ein Hindernis auch wirklich ein Hindernis.

Sam Fisher muss auch in seinem neuesten Abenteuer wieder äußerst gewieft vorgehen. Behalten Sie daher stets die Umgebung im Auge, manchmal ist die Lösung eines Problems nämlich einfacher, als Sie denken.



↑ Auf den ersten Blick scheint Ihnen der Weg versperrt (linkes Bild). Mit gezücktem Messer machen Sie allerdings im Handumdrehen einen Schlitz in die chinesische Wand (mittleres Bild) und können dann von hinten den überraschten Gegner erledigen (rechtes Bild).



↑ Zwei Spione arbeiten zusammen: Der eine hält das Seil, der andere klettert hoch.

» ein Hindernis klettern kann. Im Anschluss muss er dann Ihnen helfen, nach oben zu gelangen, beispielsweise indem er Ihnen ein Seil zuwirft, an dem Sie emporklettern können.

Fanden Sie es in *Pandora Tomorrow* auch schon genial, einen Gegner von hinten zu packen und diesem dann höhnisch über das Headset etwas ins Ohr zu flüstern? Auch in dieser Hinsicht wird sich in *Splinter Cell: Chaos Theory* einiges tun. Unter anderem haben jetzt Söldner die Möglichkeit, sich auf einen am Boden liegenden Spion zu stürzen und ihm ein paar verbale Nettigkeiten um die Ohren zu hauen, ehe sie ihn endgültig kaltmachen.

Zudem dürfen sich Söldner auf neue durchschlagskräftigere Waffen wie Schrotflinten freuen und Spione auf taufrische Gimmicks wie Tarnanzüge, mit denen sie sich fast unsichtbar machen können. Ein Herzschlag-Detektor soll dem Spieler fernher das Orten von Gegnern erleichtern und außerdem ist es nun möglich, Haftkameras nach dem Gebrauch wieder einzusammeln.

Grafisch sollten Sie hingegen nicht mehr viel Neues erwarten, immerhin sahen ja die beiden Vorgänger schon überragend aus und dürften nur schwer zu überbieten sein. Dafür sollen in *Chaos Theory* jedoch verschiedene Wittereffekte wie Regen oder Nebel noch mehr zum stimmigen Gameplay beitragen. Im Regen hinterlässt Ihr Charakter beispielsweise Spuren, im Nebel steigt die Spannung, da die Sichtweise eingeschränkt wird und sich jederzeit unerwartet fatale Zusammenstöße ereignen können.

Erster Eindruck 

► Tom Clancy's *Splinter Cell: Chaos Theory*

Das Spielprinzip ist immer noch das gleiche wie bei den Vorgängertiteln, durch die neuen Nahkampf-Manöver kommt nun jedoch wesentlich mehr Dynamik auf. Die innovativen Koop-Features versprechen zudem abwärts ein grandioses Mehrspieler-Spektakel. Unsere Elite-Stempel stehen schon bereit.



↑ Man beachte die genialen Spiegelungen auf dem Boden.



↑ Im Regen hinterlassen die Charaktere Spuren.

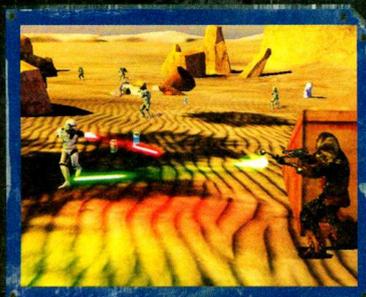


↑ Gleich macht der Ahnungslose Bekanntschaft mit dem Messer.

STAR WARS BATTLEFRONT

AB 23.09.04 ERHÄLTLICH!

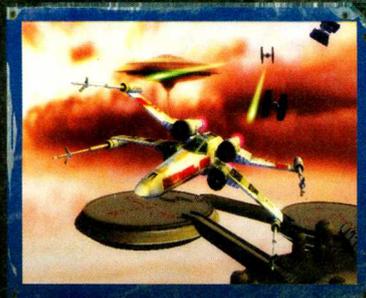
Kämpfe in den größten Schlachten
der Galaxie – auf deine Art.



DREI GENIALE Single Player Modi!



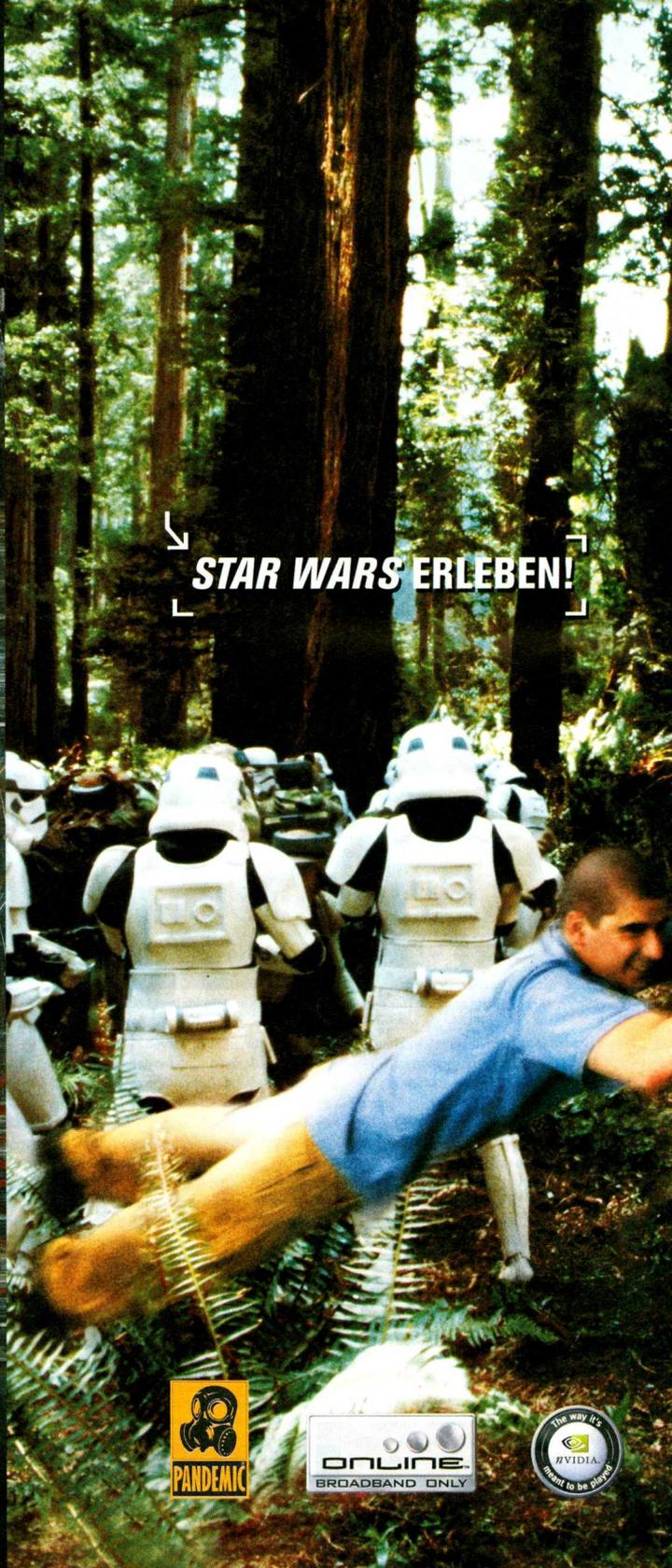
TRITT EINER VON VIER ARMEEN BEI und erlebe völlig
freies Gameplay – kein Kampf ist wie der andere!



ALLE FAHR- UND FLUGZEUGE können Dir gehören:
Vom wendigen Speeder Bike bis hin zum X-Wing oder
dem gigantischen AT-AT!

www.starwarsbattlefront.com

STAR WARS ERLEBEN!





PC
CD
ROM



XBOX
LIVE
ONLINE EXPERIENCE



PlayStation 2



POWERED BY
gamespy



Oddworld Stranger

Bei einem Besuch in der Redaktion konnten wir einen Blick auf den witzigsten Spaghetti-Western werfen, den die Welt je gesehen hat: Oddworld Stranger wird ein Spaß für die ganze Miracoli-Familie!

Von: Bernd Holtmann

- Entwickl.: Odd Inh.
- Genre: Action-Shooter
- Publ.: EA Games
- Live: Keine Angabe
- Spieler: 1
- Termin: März 2005
- www.oddworld.com

Es ist so weit: Die Firma Oddworld Inhabitants schickt ihr jahrelanges Maskottchen Abe vorzeitig in den Ruhestand. Die Zeit ist offenbar reif für etwas völlig Neues! An die Stelle des hinreißend barmherzigen Mudokon rückt ein Revolverheld-Alien mit dem passenden Namen Stranger. In *Oddworld Stranger* gibt er seinen Einstand als kauziger Wildwest-Kopfgeldjäger mit einem ernsthaften psychologischen Problem: Der knallharte Hüne mit der tiefen Stimme mag keine Patronen und Explosionen - und das ist in seinem Berufszweig ein echtes Problem.

Um seine Phobie zu überwinden, muss sich Stranger also etwas einfallen lassen. Auf seiner Suche nach alternativen Waffen wird er fündig: Statt mit scharfer Munition schießt der charismatische Einzelgänger kurzerhand mit Stinktieren, Hornissen, fiesen

Fuzzles und einer Menge anderer Alien-Viecher. Sie sehen, der Humor bleibt nicht auf der Strecke, auf Wunsch können Sie das Spiel sogar in die Ego-Perspektive umschalten und der lebenden Munition in das oft verdutzt dreinguckende Antlitz schauen.

Der Effekt der lebenden Munition ist je nach den verwendeten Tieren ein anderer: Die Hornissen müssen Sie zum Beispiel als Maschinengewehr-Geschosse einsetzen, während Stinktiere die Gegner bewusstlos werden lassen. Mit den geschwätzigen Chip-punks können Sie gesuchte Bösewichte prima ablenken, in einen Hinterhalt lenken und dann mit einer Spinne fesseln. Für die Tier-Munition gibt es übrigens auch Upgrades, die die ursprünglichen Waffen noch effektiver werden lassen. Die intelligenten Fuzzles-Minen werden zum Beispiel unter Drogen noch angriffs-lustiger - und die fliegenden Boombats mit einem umgeschallten Dynamit-Stirnband nicht nur explosiver, sondern auch noch einen Tick nervöser. Den schwatzenden Chippunks-Lockvögeln verpassen Sie einfach einen Hut mit zwei Flüstertüten und ein Mikrofon - und schon erhöht sich der Radius, in dem flüchtige Banditen von dem Geschnatter abgelenkt werden. ➤



↖ Mit seinem Stirnband richtet dieser kleine Kerl viel Schaden an.



↖ Bei Prügeleien mit den Klakkerz springen einige Goldstücke raus.



↖ Der wortkarge Hüne hat offenbar doch eine Menge Spaß an Explosionen, das steht fest.



↖ Mit dem Suck-o-Tron werden gefangene Bösewichter eingesaugt.

INTERVIEW Lorne Lanning, President von Oddworld Inhabitants



↑ Diese Stingbees ersetzen MGs.

» Unser Held kommt aber auch ohne sein Natur-Arsenal gut zurecht, zum Beispiel wenn er sich mit seinen starken Fäusten wehrt oder wie ein Löwe auf vier Beinen auf die Gegner zurent. Dabei kann er die Levelumgebung hervorragend nutzen, um Gegner zum Beispiel von einer Brücke zu werfen oder in einen großen Ventilator zu schubsen. Wenn die erledigten Verbrecher zum Beispiel auf dem Boden liegen, können Sie diese mit dem so genannten Suck-o-Tron einsaugen, später beim Sheriff auspacken und dann die Belohnung kassieren – wie es im Wilden Westen so üblich ist, gibt es für lebendige Beute natürlich mehr Geld. Allerdings gibt es auch hier Ausnahmen – manche Bösewichter wünscht man sich eben nicht hinter Gittern, sondern eher sechs Fuß unter der Erde.

Aber auch ohne seine Waffen kommt Stranger gut über die Runden – und zwar auf vier Beinen. Wenn er sich in den Galopp auf vier Beinen begibt, wird er fast so schnell wie eine Postkutsche und lässt sich steuern wie eine Art Rennwagen. Sollte Ihnen also die Munition ausgehen, rennen Sie einfach in einen Gegner hinein und werfen ihn um. Wenn Sie dabei getroffen werden, kann sich der Revolverheld sogar zulasten seiner Ausdauer selbst heilen. In der spielbaren Demo, die uns Oddworld-Inhabitants-Boss Lorne Lanning gezeigt hat, lief das Spiel übrigens völlig ruckelfrei, was uns aufgrund der auffällig guten Optik des Spiels doch überrascht hat. Das alles klingt alles nach einem abgefahrenen Shooter, allerdings können Sie auch – ähnlich wie in *Fable* (Test ab Seite 34) – mit den Einwohnern der Dörfer sprechen, sie einschüchtern und sogar verprügeln. Auf das fertige Spiel müssen wir bis März 2005 warten – aber dass sich das lohnt, wissen wir ja nun.



Lorne Lanning

OXM: Wir haben gerade die Präsentation von *Oddworld Stranger* gesehen – glaubst du denn, dass morgentriebene Spiele da draußen überhaupt ankommen?

Lanning: Naja, solche Spiele wie (*Oddworld Stranger* hat's ja bisher noch nicht gegeben. Komödien sind doch auch permanent in den Kino-Toipen. Dass es so etwas noch nicht als Spiel gegeben hat, heißt ja nicht, dass Spieler nicht lachen wollen. *Stranger* ist zwar keine Komödie, aber da gibt es trotzdem eine Menge witziger Sachen. Humor ist für uns eben eine große Sache. Manchmal ist er schwarz, zynisch und dann wieder einfach nur böse – und darum geht's ja: Spaß.

OXM: Stimmt's eigentlich, dass du bisher die Stimme des englischen Abe synchronisiert hast?

Lanning: (überlegt) Ja, ich glaube, beim ersten Spiel habe ich sogar alle Stimmen gesprochen. Stranger und ein paar andere Charaktere spreche ich auch, aber da gibt's eine Menge andere Leute, die mithelfen. Schließlich macht das ein Spiel nur reizvoller, wenn wir mehrere Stimmen verwenden. Die Sprecher kommen übrigens nur aus unserer Firma, weil wir einfach viel zu oft Sachen umschmeißen und noch besser machen. Jedes Mal echte Schauspielerei dafür zu holen, würde einfach zu lange dauern.

OXM: *Oddworld Stranger* ist ja anders als die bisherigen *Oddworld*-Spiele – aber das Spiel war ursprünglich nicht im Western-Stil geplant, oder?

Lanning: Das stimmt nicht ganz, am Anfang wollten wir eigentlich nur drei Sachen in dem neuen Spiel ändern: Als Erstes wollten wir etwas mehr Action auf den Planeten Oddworld bringen. Dann war es unser Ziel, 3rd-Person-Action und Ego-Shooter so zu vermischen, dass der Spieler jederzeit wechseln kann. Außerdem wollten wir das Schießen selbst verändern – und unser neues System funktioniert eben mit lebender Munition wie den kleinen Critters. *Oddworld* war ja eine ganze Weile als eine Serie von Plattform-Spielen bekannt, auch wenn es da eine Menge Action gab. Mit *Stranger* haben wir uns völlig andere Charaktere ausgedacht. Wir wollten eben etwas Neues machen, haben dazu einige Genres

gemischt und machen jetzt ein Spiel, das es noch nie gegeben hat.

OXM: Werden wir in *Oddworld Stranger* eigentlich Charaktere aus den *Abe*-Spielen wiedersehen? Schließlich ist es ja der gleiche Planet ...

Lanning: Es gibt genau zwei Charaktere, die ihr vielleicht wiedererkennt, wenn ihr die ersten *Oddworld*-Spiele wirklich gut kennt – die Fuzzles zum Beispiel. Die kleinen Biester verwenden wir in *Stranger* als lebende Landmine, das sieht sehr witzig aus. Und dann ist da noch ein Biker, der Stranger bei einem gesundheitlichen Problem hilft. Aber da verrate ich schon etwas zu viel ...

OXM: Okay, dann wechseln wir mal das Thema: Spielst du eigentlich selbst noch?

Lanning: Ja, aber ich bin schon lange kein Hardcore-Spieler mehr, wenn du das meinst. Die traurige Wahrheit ist – die meisten Spiele interessieren mich einfach nicht mehr. Es gibt da ein paar Rennspiele und abseits noch ein paar andere, wie *Halo* zum Beispiel. Die fesseln mich wirklich. Das ist auch einer der Gründe, warum wir *Stranger* machen: Wir denken, dass man aus Spielen etwas völlig Neues machen kann. Wir wollen die bisherigen Grenzen mit etwas innovativem Gameplay verschieben – das ist unser Ziel. Der andere Grund dafür, dass ich so wenig zum Spielen komme, ist natürlich die viele Arbeit. Trotzdem liebe ich Spiele immer noch – ich bin schließlich mit Spielen aufgewachsen. Aber wenn sich ein neues Spiel von einem anderen nur um fünf Prozent unterscheidet, dann ist das für mich eben nicht mehr interessant.

OXM: Hat es dir eher gefallen, 1997 Spiele zu machen?

Lanning: Zuerst einmal war es damals viel billiger (lacht). Man ist damals einfach viel weniger Risiko eingegangen, außerdem gab es deutlich mehr Kreativität in der Branche. Jetzt ist es eben anders, da schreibt ja sogar die Spielepresse drüber: Wieso gibt es immer mehr Fortsetzungen? Der Grund ist, dass die Publisher immer größere finanzielle Risiken eingehen. Man kommt an das Geld für ein kreatives, völlig neues Spiel heutzutage schlecht heran, wenn es das nicht schon einmal gab. Über *Stranger* wollten wir eine Weile lang nichts sagen, bis das Spiel selbst einen guten Eindruck hinterlassen kann.

OXM: Und das hat es auch. Vielen Dank für den Besuch!



↑ Auf den Poten rennt Stranger Bösewichte auch um.



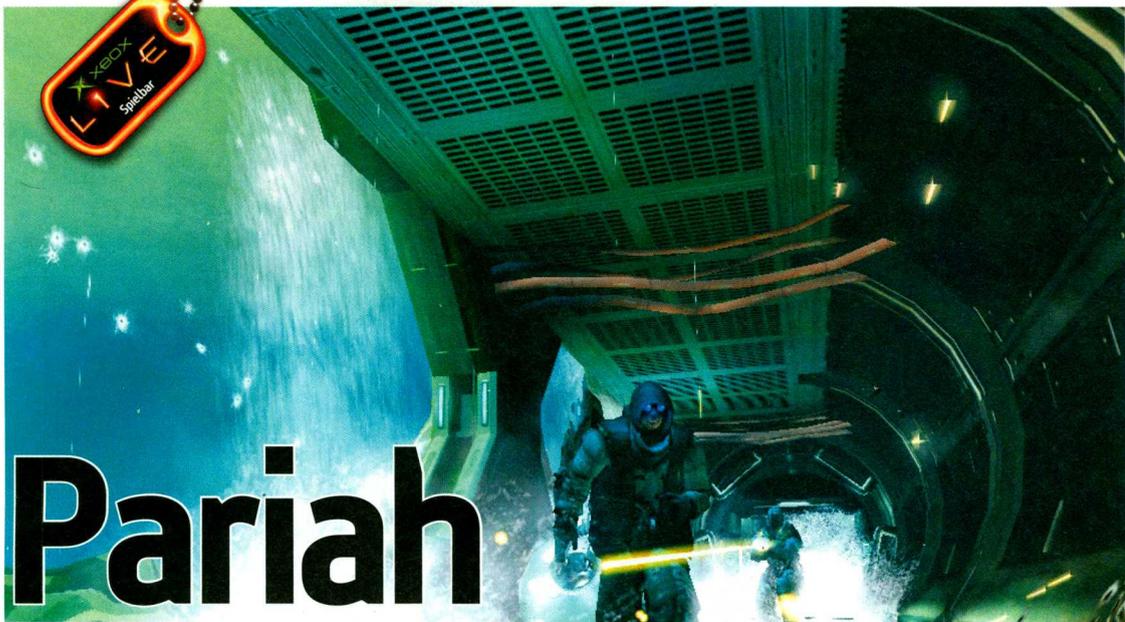
↑ Massenschlägerei: Bud Spencer lässt grüßen.

Erster Eindruck

Oddworld Stranger

Stranger hat zwar keine Furz-Witze auf Lager, ist aber ein ganz passabler Ersatz für den trottelligen Abe. In der gezeigten Version macht *Oddworld Stranger* schon jetzt eine Menge Spaß. Das Spiel hat ganz klar das Zeug zum Überraschungshit, mal schauen, auf welche anderen verrückten Ideen Lorne Lanning und Co. noch kommen.





Pariah

Werden Sie es schaffen zu überleben?

Von: Jana Mahnke

- X Entwickl.: Digital Extremes X Genre: Ego-Shooter
- X Publ.: DreamCatcher X Live: 2-16
- X Spieler: 1 X Termin: 1. Quartal 2005
- X www.pariahgame.com

Pariah - den Namen schon mal gehört, aber keine Ahnung, was genau dahintersteckt? Dann wird es höchste Zeit, denn dies war eines der Spiele, das uns bei seiner Präsentation auf der Games Convention am meisten überrascht hat. Hinter dem bisher noch relativ wenig in den Vordergrund getretenen Titel steckt niemand Geringeres als Digital Extremes, welche unter anderem im letzten

Jahr den äußerst erfolgreichen PC-Shooter *Unreal Tournament 2004* entwickelt haben. Dieses Team bringt neben viel Erfahrung im Shooter-Genre als Programmierbasis auch eine stark modifizierte Form der bekannten *Unreal-Engine* mit, zu der zusätzlich noch die neueste Havoc-Physik-Technologie - kam unter anderem auch bei *Deus Ex: Invisible War* und *Max Payne 2* zum Einsatz - verwendet wird.

Da das Entwicklerteam in den letzten Jahren durch seine Multiplayer-Spiele bekannt wurde, sollte man annehmen, dass auch *Pariah* sich in diese Richtung bewegen wird. Doch damit liegt man in diesem Falle daneben, da sich das Team bei dieser Produktion ein neues Ziel gesetzt hat: Der Schwerpunkt wird dieses Mal



↑ In Pariah wird es jede Menge Balleraction geben.



↑ Der Weg in die Freiheit ist für Jack Mason und Karina lang und schwierig.



↑ Sie müssen sich tapfer Ihrer Haut erwehren.

Bonus-Info

KONTERMINATION

Karina J. ist die einzige Probandin bei einem wichtigen Versuch mit gefährlichen Viren. Alle männlichen Kandidaten, die an der Reihe teilgenommen haben, sind allerdings mittlerweile an dem Virus gestorben ...



» auf einem starken Einzelspieler-Modus liegen, der vor allem durch eine packende Story den Spieler in seinen Bann ziehen soll. Darüber hinaus wird es aber natürlich auch diverse Mehrspieler-Modi geben, welche auch per Xbox Live spielbar sein werden.

Nach dem, was wir bei der Präsentation in Leipzig zu sehen bekommen haben, erinnerte das Setting des Spiels, welches im Jahre 2511 spielt, an eine Kombination aus *Halo* und *The Chronicles of Riddick*. Hauptperson des Spiels ist Dr. Jack Mason, welcher als Arzt seine besten Jahre bereits hinter sich hat und dessen Lebenswillen nahe am Nullpunkt angekommen ist. So macht es ihm auch nichts aus, die mit einem unbekanntem Virus infizierte Karina J. auf ihrem Krankentransport zu begleiten. Bevor sie jedoch ihren Zielort erreichen, passiert das Unglück und das Transportraumschiff stürzt ab - direkt über einem öden Planeten

namens „Erde“. Auf diesem gottverlassenen Himmelskörper finden die beiden sich in einem Gefängnisblock wieder. Und als ob eine Horde finsterner Verbrecher noch nicht schlimm genug wäre, stehen die beiden vor einem noch viel größeren Problem: In 16 Stunden startet ein automatisches orbitales Dekontaminierungsprogramm - eine Bombe mit einer Sprengkraft von nicht weniger als 50 Megatonnen, die jegliches Leben auf der Oberfläche auslöschen wird. Mehr als genug Motivation also, es mit den Schurken hier unten aufzunehmen. Um sich Ihrer Haut zu erwehren, werden Sie über ein beträchtliches Arsenal von Waffen verfügen, welche zudem aufrüstbar sein werden. Obwohl das Gameplay in guter alter Ego-Shooter-Manier auf Action ausgelegt ist, wird an manchen Stellen des Spiels auch ein taktisches Vorgehen statt simples Drauflosballern gefragt sein (siehe Interview).

Doch nicht nur das Gameplay machte auf uns einen guten Eindruck. Bis auf eine stark schwankende Framerate waren wir von den gezeigten Levels durchaus beeindruckt: schöne Wassereffekte, abwechslungsreiche Areale und viele Details bestimmen das Gesamtbild. Auch die Gegner machten einen sehr gescheiten Eindruck, sodass der Ausbruch aus diesem Gefängnis sicherlich kein Spaziergang wird ...

Erster Eindruck

Pariah

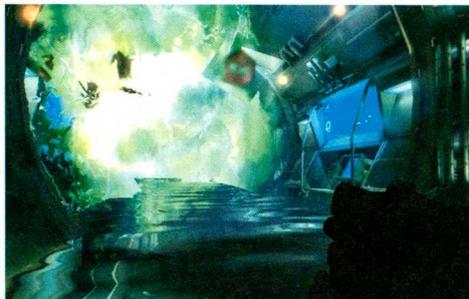
Bei der Entwicklung von *Pariah* scheint Digital Extremes bisher von der Hintergrundgeschichte bis zur Grafik alles in Einklang gebracht zu haben. Bei einem geplanten Release im ersten Quartal 2005 hoffen wir, bald eine spielbare Vorabversion dieses vielversprechenden Ego-Shooters auf den Tisch zu bekommen.



↑ Ob dieser Typ mit der blauen Brille überhaupt was sehen kann?

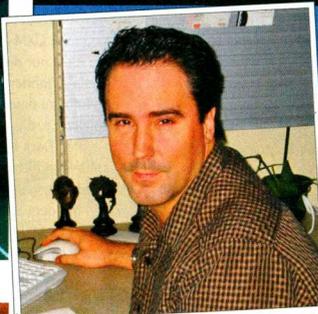


↑ Im Jahre 2511 ist die Erde nur noch ein wüstes Ödland.



↑ Die Spiegelungen der Explosion sehen sehr gut aus.

INTERVIEW James Schmalz, Direktor der Pariah-Entwicklung



James Schmalz

OXM: Erzählen Sie uns bitte, welche Hintergründe und Erfahrungen den Spieler in *Pariah* erwarten.

James Schmalz: Auf unserer Webseite www.pariahgame.com, welche seit der E3 laufend aktualisiert wird, können sich die Spieler über die Hintergründe zu *Pariah* ausführlich informieren. Grundsätzlich haben wir uns das Ziel gesetzt, einen starken Einzelspieler-Modus mit großartiger Action und einer tief gehenden Hintergrundstory zu schaffen, unterstützt von einer erstklassigen Multiplayer-Komponente.

OXM: Was hat Sie dazu bewogen, sich auf den Einzelspieler-Modus zu konzentrieren, weil Sie doch bisher vor allem Erfahrung mit dem Kreieren von Mehrspielertiteln gesammelt haben?

James Schmalz: Dies ist einer der Gründe, warum wir uns bei *Pariah* zu einem anderen Vorgehen entschlossen haben. Seit vielen Jahren haben wir Mehrspielertitel entwickelt, welche zugegebenermaßen immer nur eine schwache Einzelspieler-Seite hatten. Dieses

Manko wollten wir dieses Mal durch eine mitreißende Story, einen genialen Singleplayer-Modus, eine gute KI und diverse Fahrzeuge ausmerzen. Selbstverständlich wird das Spiel aber auch einen umfangreichen Mehrspieler-Bereich beinhalten.

OXM: Wir haben gehört, dass *Pariah* auch einige Stealth-Elemente beinhalten wird.

James Schmalz: Denken Sie dabei bitte nicht an Stealth-Features à la *Splinter Cell*. Da wir insgesamt doch sehr actionorientiert sind, geht es in diesen Passagen eher ums „Überleben“. Es wird durchaus Situationen geben, in denen Sie nicht aus allen Rohren ballend voranstürmen wollen - schließlich sind Sie Militärarzt und nicht Rambo. Sie versuchen einfach nur, die Umstände auf die beste Art und Weise zu überstehen. Da Sie selbstverständlich beim Laufen von Ihren Feinden gehört werden können, ist es zum Teil sinnvoller, sich leise an eine Gruppe von Wachen heranzuschleichen, um diese auszukundschaften. Befindet sich unter ihnen ein Arzt, mag es sein, dass Sie diesen zuerst ausschalten wollen, da er ansonsten die anderen der Truppe immer wieder heilen könnte. Auf diese Weise ist der Rest nachher um einiges einfacher für Sie.

OXM: In einer Pressemitteilung heißt es, dass die Feinde im Spiel im Team arbeiten werden. Was bedeutet dies konkret?

James Schmalz: Eines der coolsten Dinge der *Unreal*-Engine-KI ist es, dass die Feinde einander gewahr sind. An diesem Feature arbeiten wir bereits seit Jahren. Ihre Feinde koordinieren ihre Attacken und rennen nicht einfach dumm in der Gegend herum, sondern verfolgen einen bestimmten Plan. Kurz gesagt: Sie benehmen sich menschlicher als jemals zuvor.



Prince of Persia Warrior Within

Der namenlose Thronfolger ist dem Tode nahe - und liefert sich im zweiten Teil des Actionknallers einen erbitterten Kampf mit dem Schicksal!

Von: Bernd Holtmann

Entwickl.: Ubisoft	Genre: Action
Publ.: Ubisoft	Live: Downloads
Spieler: 1	Termin: November
www.princeofpersiagame.com	



↑ Beidhändig bewaffnet macht der Kampf doppelt so viel Spaß.



↑ Jetzt nur nicht runterfallen ... und nicht nach unten gucken.



↑ Das neue Kampfsystem lässt sogar Rundumschläge an Säulen zu.

„Der Name des Spiels ist eigentlich noch ein Arbeitstitel“, verrät uns der ausführende Produzent Yannis Mallat bei seinem Besuch in der OXM-Redaktion. Im Gepäck hatte er aber nicht nur die Vorab-Fassung von *Prince of Persia 2*, sondern auch eine Menge Hintergrund-Infos zu dem neuen Actionwerk. Die erste Spielszene, die er uns zeigte, spielt auf dem feuchten Deck eines alten Schiffes. Das sanfte Mondlicht wird vom Boden effektiv reflektiert, während die Kamera eindrucksvoll mit dem Seegang wankt. Mit Seilen schwingen sich Monster auf das Oberdeck. Feuerfelle sausen durch die Luft. Auf dem Deck: der Prinz in Kampfhaltung, bewaffnet mit zwei Säbeln. Um ihn herum immer mehr Gegner - und flugs liegen die ersten Gegner nach beeindruckenden Akrobatik-Angriffen auf dem Boden. Das neu entwickelte Kampfsystem ist sehr flexibel und erlaubt es dem Prinzen, nicht nur schöne den Säbel zu schwingen. Je nach Level kann er auch die Umgebung für raffinierte Angriffe einsetzen, so zum Beispiel sich von Wänden abstoßen und auf Gegner stürzen, Säulen für gekonnte Rundumschläge verwenden oder Gegner sogar auf verschiedene Art entwaffnen. Die absolute Königsdisziplin sind allerdings Combos, denn um mehrere Angriffe miteinander zu kombinieren, bleibt Ihnen nur ein kurzes Zeitfenster. Hier ist eindeutig Übung gefragt. Außerdem wird in *Prince of Persia 2* auch zweihändig gekämpft, und das mit einer großen Auswahl an Säbeln und Äxten. Die neuen Waffen erhalten Sie übrigens von Ihren Gegnern, denen Sie mit verschiede-

nen Tricks ihre Säbel rauben. Deutlich brutaler wird es allerdings bei den finalen Angriffen, denn Sie können Gegner auf verschiedene Weise enthaupten und sogar strangulieren. Keine Frage: Der Prinz ist jetzt erwachsen und kämpft um sein Leben. Die Zeit der braven Säbelkämpfe ist vorbei. Stattdessen präsentiert sich das zweite *Prince of Persia* in besonders düsterer Atmosphäre - kein Wunder, denn die Handlung sieht vor, dass der Held schließlich sterben soll! Ein übernatürliches Monster namens Dahaka will ihn töten, weil er im ersten Teil die Zeitlinie durcheinander gebracht hat. Auf der Flucht vor diesem Viech bleibt dem Thronfolger nur eine Möglichkeit: Er muss in der Zeit zurückreisen, um zu verhindern, dass der Sand der Zeit überhaupt erschaffen wird. Kein Sand der Zeit, kein Dahaka - es könnte so einfach sein, wenn ihm auf dem Weg nicht diverse Bossmonster und Sandwächter gegenüberstehen würden. Im späteren Verlauf des Spiels bekommt unser Held allerdings unerwartet Hilfe - und zwar durch eine Dienerin der Herrin der Zeit! Die Hilfe kann er gut gebrauchen. Onlinefähig soll das Spiel laut Mallat auch sein: Im Time-Attack-Modus müssen Sie zum Beispiel möglichst schnell spielen, während Sie im Survival-Modus möglichst lange überleben sollen. Die Ergebnisse findet man in einer Online-Rangliste. Das Online-Angebot soll mit vorerst kostenlosen Downloads noch gewürzt werden.

Erster Eindruck

Prince of Persia: Warrior Within

Nach *Halo 2* ein weiterer Anwärter für den Weihnachtswunschzettel. Neues Kampfsystem, neue Zeit-Fähigkeiten, bessere Grafik und ein hammerharter Soundtrack der Band Godsmack versprechen viel. Fans des ersten Teils müssen sich allerdings auf die deutlich brutaleren Gangart des Thronfolgers einstellen.



↑ Dieser Hebel bewegt einen Schmelzriegel.



↑ Viel Glück: Perser-Prinz im Knastkampf.



SPAREN SPAREN SPAREN

Testen Sie jetzt DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN und sparen Sie dabei dreifach. Wir senden Ihnen drei aktuelle Hefte mit den neuesten Spieledemos auf DVD für nur € 15,90!

Bequemer und schneller online abonnieren:

oxm.computec.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN und aller COMPUTEC-Magazine.



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Amfl. Fax: 0043-6246-8825277

Das Angebot ist aus lizenzrechtlichen Gründen auf Deutschland, Österreich und die Schweiz beschränkt!

Ja, ich möchte das Miniabo von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD für € 15,90!

Absender (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Gefällt mir Das Offizielle Xbox-Magazin mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte Das Offizielle Xbox-Magazin mit DVD jeden Monat frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 88,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,40/Ausgaben; Österreich € 92,20/12 Ausgaben) kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag unverzüglich nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber _____

Gegen Rechnung

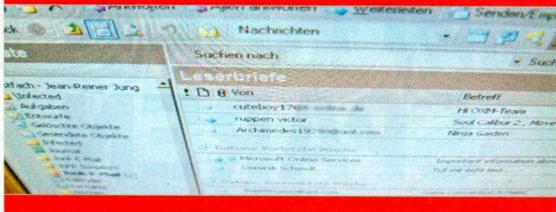
Datum, Unterschrift des Abonnenten



PostEingang



Schreiben Sie uns: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder per E-Mail an: oxm-leserbriefe@computer.de
Unser Diskussionsforum erreichen Sie übrigens unter: www.xbox-zone.de



IHRE MEINUNG ZÄHLT! War Ihnen die Wertung zu einem bestimmten Spiel zu hoch oder zu niedrig? Wollen Sie Lob oder Kritik loswerden? Klasse! Immer her damit! Wir freuen uns über jeden Brief.

OUTRUN 2

Hallo OXM-Team, erstmal die gewohnt Lobeshymnen: Euer Mag ist super ... weiter so! Ich habe zwei Anliegen:
1. Meine Xbox hatte mit der letzten Demo-DVD Probleme: Abstürze, schwarze Bildschirme, seltsame Geräusche des Laufwerks oder Festplatte, aber bei normalen DVDs, CDs oder Spielen hab ich keine Probleme.
2. Im *OutRun 2*-Vorschau-Artikel der Ausgabe 09/2004 habt ihr eine ziemlich gute Umsetzung vergessen: den *OutRun*-Automaten in der Arcade-Halle bei *Shenmue 2* für Dreamcast bzw. Xbox.

Lu Natic (per E-Mail)



↑ Noch nie war *OutRun* so schön wie auf der Xbox.

Hallo Lu, danke für das Lob. Das liest man immer gerne. Und damit das so bleibt, haben wir zwei Antworten für dich:

1. Das ist absolut nicht normal und wir sind gerne bereit, die DVD umzutauschen. Dazu schickst du die DVD an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG Reklamation OXM-DVD Dr.-Mack-Straße 77 90762 Fürth
2. In dem Extrakasten haben wir versucht,

zu zeigen, wie lange es gedauert hat, bis man eine 1:1-Umsetzung des Originals in den eigenen vier Wänden bewundern konnte, und dies schaffte als Erstes der Sega Saturn. Allzu gerne hätten wir noch all die anderen Versionen in dem Vorschau-Artikel erwähnt, die es als Heimversion zu mehr oder weniger Ruhm geschafft haben. So gruselt sich Jean immer noch vor den Sega-Master-System-Inkarnationen wie *OutRun 3D*, *OutRun Europe* oder dem wahrlich üblen *Battle OutRun*, während Bernd mit

verklärtem Blick immer noch von der Commodore-Amiga-Version schwärmt.

V8 SUPERCARS 2: AUSTRALIA

Hallo! Bereits am 15. April wurde von Codemasters das Spiel *V8 Supercars 2: Australia* für die Xbox veröffentlicht. Ich habe gehört, dass das Spiel echt super sein soll (Karriere-Modus und Schadensmodell) und dass es auch in Deutschland veröffentlicht wird. Bisher wurde

BRIEF DES MONATS Ist jetzt alles anders?



Moin OXM-Team!

In der letzten Ausgabe habe ich wohl die froheste Botschaft vernommen, die ich seit langem eurer Zeitschrift entnommen habe: „Alles wird anders!“ Und verdammt nochmal, das wird auch Zeit! Ich kaufe eure Zeitschrift nun seit 01/2003 und besitze somit fast alle Ausgaben. Leider muss ich dazu aber sagen, dass dies nichts mit der Qualität des Hefes zu tun hat. Kaufgrund für mich waren und sind hauptsächlich die Demos sowie Download-Levels. Zu den Letzteren muss ich euch für eure Bemühungen wirklich ein Lob aussprechen, da ich sonst nie (wie viele andere) in deren Genuss gekommen

wäre! Danke! Dafür gebe ich dann auch „gerne“ € 7,99 aus, jedoch nicht für zwei bis drei popelige Demos und veraltete Videos in schlechter Qualität. Okay, wäre ja noch zu verzeihen, wenn das Heft das alles wieder rausreißen würde, tut es aber definitiv nicht: Es ist einfach zu überladen mit grellbunten Kästen, ohne wirklich alle Infos zu bieten, die ich mir wünschen würde. Die Xbox ist nun mal meine bevorzugte Spiele-Plattform, da sie einfach die beste, stylischste sowie erwachsenste Konsole derzeit ist. Da passt so ein buntes, überladenes Heft einfach nicht. Als letzten Denkanstoß würde ich

mich um eine Einschätzung der Spiele in eurer Release-Liste freuen. Das fehlt irgendwie.

Michael Gbur (Rinteln)

Moin Michael, na, wie gefällt dir unser überarbeitetes Magazin? Wir glauben, dass wir durch den neuen Stil dem Geschmack der Mehrheit unserer Leser entgegengekommen sind und außerdem jetzt noch informativer sind als zuvor. Leider ist es nicht immer möglich, eine Einschätzung der Titel in der Release-Liste zu geben, da die meisten Titel noch nie jemand außerhalb des Entwicklerstudios gesehen hat.





Kurz & knapp

Ich habe gerade in aller Wut auf diese lästigen Insekten euer grandioses Magazin genommen, um eine Fliege damit zu zerschmettern. Es tut mir Leid, euer Magazin dadurch beschmutzt zu haben, und bitte um Entschuldigung. Ich hoffe, ihr könnt mir vergeben.

Dominik Schmidt (per E-Mail)

Hallo Dominik, Eine Fliege?!? Liest du keine Boulevard-Zeitung? Die wirkliche Plage in diesem Sommer sind Wespen! Melde dich noch mal, wenn du mindestens zwei Amok-Wespen aus einem Kindergarten vertrieben hast.

Habt ihr irgendwelche Infos zu Shenmue III? Es kann doch nicht sein, dass die Serie einfach so auhört.

Falls das Spiel noch kommen soll, muss es sich doch schon längst in der Entwicklung befinden?! Soweit ich weiß, hängt oder hing ein Release von den Verkaufszahlen von Shenmue II (Xbox) ab und da sah es doch gar nicht so schlecht aus.

Michael Gbur (Rinteln)

Der letzte Stand war, dass es keine Fortsetzung mehr geben wird. Dafür hat man sich bei Sega anscheinend dafür entschieden, ein Massive-Multiplayer-Rollenspiel unter dem Arbeitstitel Shenmue Online für den PC herauszubringen.

Wieso hört man so gut wie nie mehr von B.C.? Übernimmt sich der gute Peter so langsam mit seinen ehrgeizigen Projekten? Beide Spiele (Fable und B.C.) wurden von einem

ehemaligen Release-Datum Ende 2003 auf Ende 2004 bzw. Anfang 2005 verschoben. Hoffentlich vergeht er es nicht, sonst bin ich aber mal mächtig angegrissen! Denn Enttäuschungen hatten wir ja in letzter Zeit genug, z. B. Driv3r!

Michael Gbur (Rinteln)

Den Test zu Fable findest du in dieser Ausgabe. Ein Erscheinungsdatum von B.C. steht noch nicht fest. Eine erste spielbare Version dürfte jedoch in den kommenden Monaten bei uns eintreffen. Wir rechnen mit einem Release im nächsten Jahr.

Ihr hattet in der Ausgabe 3/2003 das Spiel Lamborghini als spielbare Demo auf der Heft-DVD. Doch bis heute scheint das Spiel noch nicht erschienen zu sein. Was ja irgendwie

verwundert, denn wenn eine Demo existiert, sollte das Spiel doch schon halbwegs fertig sein. Ich als großer Lambo-Fan habe mich sehr auf das Spiel gefreut und würde nun gerne erfahren, ob es das Spiel irgendwann noch geben wird.

Andreas Preuß (per E-Mail)

Hallo Andreas, leider hat der Hersteller Rage kurz vor der Auslieferung des Spieles bankrott gemacht. Der Code wurde daraufhin von einem anderen Hersteller aufgekauft, der bisher noch keine nachträgliche Veröffentlichung plant. Ein Großteil der Mitarbeiter an Lamborghini hat jedoch kurz danach mit der Entwicklung des Acclaim-Rasers Juiced begonnen. Den Test zu dieser inoffiziellen Lamborghini-Fortsetzung findest du in dieser Ausgabe auf Seite 54.



↑ Australier heißen unter anderen Namen.

dieses Spiel im OXM nicht erwähnt. Habt ihr eine Ahnung, was das mit diesem Spiel auf sich hat?

Michael Braun (Dortmund)

Hallo Michael, es tut uns Leid, dich enttäuschen zu müssen, aber V8 Supercars 2: Australia ist nicht etwa ein streng geheimes Rennspiel-Projekt von Codemasters, das nur in Übersee erschienen ist, sondern ganz einfach der australische Name von DTM Race Driver 2. Im Rest der Welt kennt man das Titel übrigens unter dem Namen TOCA Race Driver 2. Du siehst also, wir haben dir keinen Test vorenthalten.

DER FEHLER IN XBOX LIVE

Hallo! erst einmal ein Lob von mir für das beste Xbox-Mag, das ihr jeden Monat gestaltet. In der letzten Ausgabe wurde im Zusammenhang mit der neuen Xbox Live Version 3.0 behauptet, dass der große Kritikpunkt an Xbox Live der Kostenfaktor sei. Dies ist definitiv nicht richtig! Eine Million Xbox-Live-Kunden gibt es

mittlerweile - und es könnten wesentlich mehr sein, wenn man ein Pre-Paid-System in Europa einführen würde! 60 Euro im Jahr sind für diesen Service absolut angemessen, aber ich sehe nicht ein, mir extra für Xbox Live eine Kreditkarte zu besorgen. Wer, wenn nicht ihr, könnte Microsoft begreiflich machen, dass in Deutschland die wenigsten Leute eine Kreditkarte besitzen, aber dennoch gerne Xbox Live spielen würden. Denn dass E-Sports groß ist in Deutschland, brauche ich ja wohl keinem zu erzählen!

Eraserhead (per E-Mail)

Hey Eraserhead, dass Deutsche gerne per Bankeinzug zahlen, ist nicht nur uns, sondern auch den Kollegen bei Microsoft bekannt. Allerdings gibt es ein großes Problem, das man uns auch bestätigte: Nur per Kreditkarte kann man in null Komma nichts feststellen, ob jemand volljährig ist oder eben nicht. Und genau deshalb wird sich auch in nächster Zeit nichts am Kreditkarten-System bei Xbox Live ändern.

GEHEIME MULTIPLAYER-MODI

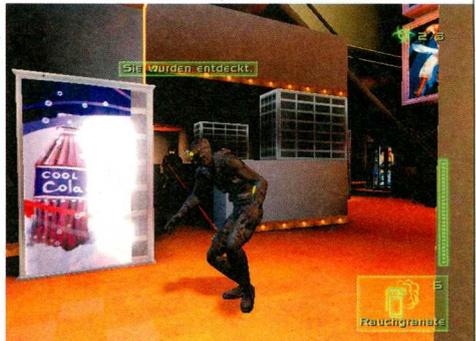
Hallo, liebe OXM-Redaktion! Um gleich auf den Punkt zu kommen: Erste Frage: Ist an dem Gerücht was dran, dass man, wenn man Splinter Cell: Pandora Tomorrow auf „Schwer“ durchhat, auch via Splitscreen ein Multiplayer-Spiel starten kann? Wenn ja, hätte ich noch eine zweite Frage: Können bei Splinter Cell: Pandora Tomorrow, wenn man via System Link ein Multiplayer-Spiel startet, auch mehrere Spieler an einer



Konsole spielen? Sprich, könnten meine Freunde und ich auch 2 gegen 1 spielen, ohne dazu drei Konsolen und drei Games zu benötigen? Dritte Frage: Hat sich Konami schon dazu geäußert, ob nun Metal Gear Solid 3: Snake Eater auch für die Xbox kommen wird?

Thomas Lukas (per E-Mail)

Hallo, um gleich zu den Antworten zu kommen: 1. Nein, an dem Gerücht ist nichts dran. Es gibt keinen Splitscreen-Modus für Splinter Cell: Pandora Tomorrow. 3. Konami hat sich noch nicht zu einer Umsetzung für die Xbox geäußert und Metal Gear Solid 3: Snake Eater wird wohl vorerst den PlayStation-2-Besitzern vorbehalten bleiben. Schade eigentlich!



↑ Sam Fisher hat keinen Splitscreen-Modus versteckt.

Das Team

Wer steckt hinter dem OXM? Werfen Sie einen Blick auf die redaktionsinterne Pinnwand und lernen Sie das Team kennen.

Unsere Icons kurz erklärt



EINZELSPIELER-ELITE
Sehr gut! Titel mit einer Einzelspieler-Wertung von über 85 % erhalten diese Auszeichnung.



MULTIPLAYER-ELITE
Mehrspieler-Muss! Titel mit einer Multiplayer-Wertung von über 85 % erhalten diesen Award.



SPIEL DES MONATS
In jeder Ausgabe verleiht die Redaktion ihrem liebsten Spiel diese Auszeichnung.



XBOX LIVE
Ob Downloads oder Online-Gaming: Dieser kleine Anhänger verweist auf Xbox-Live-Tauglichkeit.



BUDGET
Schnäppchen-Jäger aufgepasst! So markierte Spiele kosten im Handel maximal 30,- Euro.



NUR FÜR XBOX
Andere PCler und Konsoleros schauen in die Röhre: Diese Spiele gibt es nur für die Xbox.



VIDEO AUF DVD
Popcorn her! Zu diesem Spiel haben wir auf die DVD ein offizielles Video gepackt.



DEMO AUF DVD
Machen Sie den Controller klar und zocken Sie das so markierte Spiel mit der Demo-DVD an.



Jean-Reiner Jung (32)
// LEITENDER REDAKTEUR

Was man nicht alles auf dem Dachboden findet. Nach einer kleinen Ausmistaktion hat er seinen alten C64 und das Sega-Master-System wieder ausgegraben und spielt freudig Oldies.

SPIELT DERZEIT:
Hexenküche (C64) und OutRun 2.
SCHIMPFT DERZEIT AUF:
die neue Layout-Software, die jeden Rechner zur Schnecke macht.



Manfred Reichl (30)
// REDAKTEUR

Hat seinen 30. Geburtstag standesgemäß begossen: Im Moulin Rouge zu Paris ließ er gemeinsam mit seiner viel besseren Hälfte die Champagner-Korken knallen.

SPIELT DERZEIT:
Burnout 3, DefJam: Rocky Legends.
SCHIMPFT DERZEIT AUF:
seinen Rechner in der Arbeit, den die neue Layout-Software in die Knie zwingt.



Jana Mahnke (25)
// FREIE MITARBEITERIN

War als einziges Redaktionsmitglied voll und ganz von der neuen Layout-Software begeistert. Vielleicht liegt es daran, dass sie von allen den schnellsten Rechner hat.

SPIELT DERZEIT:
mit Fable und Sudeki zwei Rollenspiele gleichzeitig.
FREUT SICH AUF:
ihre neue Wohnung in Fulda.



Bernd Holtmann (25)
// REDAKTEUR

Weiß erst seit dem umständlichen neuen Layout-Programm, was abgründlicher Hass ist - und kann ihn dank Fable auch gleich ausleben. Die Welt ist doch nicht schlecht.

SPIELT DERZEIT:
Monkey Island 2 (PC) und Fable.
DENKT ZURZEIT:
Ghandi, Buddha, Yoga, Tai-Chi und westfälische Entspannungsformen.



Lars Kromat (31)
// LAYOUT

grüßt diesmal seine Traumfrau ... die irgendwo da draußen wahrscheinlich verzweifelt nach ihm sucht oder noch immer vor dem Briefkasten steht ... und wer dies nicht versteht, ist eventuell auch nicht gemeint. Sorry. :)

SPIELT DERZEIT:
mit dem Gedanken Urlaub zu nehmen.
LIEST DERZEIT:
Paulo Coelho, Der Alchimist.



Florian Hannich (20)
// LAYOUT

... hat jetzt mit der Maus mindestens 5.326 mal diesen mit Blindtext gefüllten Textkasten angeklickt und weggeklickt und angeklickt und weggeklickt und ...

SPIELT DERZEIT:
mit vom Lektorat gestrichenen Dingen.
STEHT DERZEIT AUF:
2001er Parkettfußboden.



Wojtek Pruchnicki (23)
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Erbärmlich: weil keiner Zeit für ihn hatte, musste er sein Foto (siehe oben) selbst schießen ... im Bad! Bittet deshalb, diesen Sträfungsdruck im Gesicht zu entschuldigen.

SPIELT DERZEIT:
mit allem, nur um nicht wieder zu den Kippen zu greifen. 4 Wochen schon ...
DURCHLEBT DERZEIT:
die erste asketische Phase seines Lebens.

Die Tests

Bevor Sie sich in den Testteil stürzen, finden Sie hier eine alphabetische Auflistung sowie unsere Bewertungskriterien.



Die Tests im Oktober

Quantität trifft Qualität! Seit der letzten Ausgabe ist ein großer Zeitraum ins Land gestrichen und das merkt man dem Testteil dieser Ausgabe an. Noch nie in der Geschichte des OXMs haben wir so viele Spiele mit einem dermaßen hohen Anteil an Topiteln und Hypes testen dürfen. Und ganz besonders freuen wir uns, dass *Fable* endlich fertig ist.



S34 FABLE



S68 STAR WARS BATTLEFRONT

Die Wertung

90% - 100%
DIE ABSOLUTE ELITE - DAS BESTE VOM BESTEN

85% - 89%
ELITE - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

80% - 84%
SEHR GUT - IST SEIN GELD WIRKLICH WERT

70% - 79%
GUT - JEDOCHE MIT KLEINEREN MÄNGELN

50% - 69%
OKAY - FÜR FANS INTERESSANT

25% - 49%
SCHLECHT - MIT GROBEN MÄNGELN BEHAFTET

0% - 24%
MITES - KAUFBARE PROGRAMMIERFEHLER

So testen wir

Microsoft hat weder Zugriff noch Einfluss auf die Inhalte des offiziellen Xbox-Magazins. Es gibt keine Absprachen mit den Spiele-Herstellern. Allerdings bekommen wir viele Informationen, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Einzig und allein europäische Verkaufsversionen und keine Importe aus USA oder Japan werden von uns getestet - genau die Produkte, für die Sie ihr Geld ausgeben.

Die Wertungssterne



S56 Burnout 3: Takedown
Deshalb steht die Epilepsiewarnung in der Anleitung.

S60 Colin McRae Rally 2005
Der Rallye-Altmeister dreht seine jährliche Runde.

S66 Conflict: Vietnam
Gewohnt selbstbewusst: Die *Conflict*-Serie!

S42 Crash Twinsanity
Klasse! Das Rundum-Tuning hat der Beutelratte gut getan.

S47 DefJam: Fight for New York
Was passiert, wenn Rapper böse werden?

S48 FIFA Football 2005
Endlich darf man online bolzen.

S40 Headhunter: Redemption
Ach herrje: Sega hat einen grandiosen Titel verhunzt.

S54 Juiced
Acclaims letzter Hoffnungsschimmer?

S52 Madden NFL 2005
Kennt da draußen eigentlich jemand die Regeln?

S65 Men of Valor: The Vietnam War
Wer versteckt sich denn da im Dickicht?

S51 NHL 2005
Mann, ist das schnell! Hat jemand den Puck gesehen?

S58 OutRun 2
Nach 18 Jahren kommt endlich die Fortsetzung.

S73 Psi-Ops
Midway experimentiert mit übernatürlichen Kräften.

S62 Rainbow Six 3: Black Arrow
Ein Update zum freundlichen Budget-Preis

S50 Rocky Legends
Erleben Sie Rocky als boxenden Jungspund.

S64 Samurai Warriors
Riesige Massenschlachten mit wilden Samurai.

S72 Second Sight
Codemasters experimentiert mit übernatürlichen Kräften.

S74 Silent Hill 4: The Room
Verflixt! Hat man nicht Teil 3 für die Xbox vergessen?

S41 Terminator: Redemption
He is back! Arnie will es noch mal wissen.

S46 Tiger Woods PGA Tour Golf 2005
Der Tiger locht wie in jedem Jahr ein paar Bälle ein.

S67 Vietcong: Purple Haze
Das dritte *Vietnam*-Spiel ist eine PC-Umsetzung.

S46 Wings of War
Seit wann haben Doppeldecker Schutzschilde?

S44 Worms Forts: Unter Belagerung
Mal ehrlich. Können Sie über Würmer lachen?

S76 Hardware
Diesmal testen wir unter anderem das *Halo 2*-Headset.



Fast vier Jahre lang galt Fable als der Heilige Gral für jeden Xbox-Rollenspieler. Im Oktober erscheint Peter Molyneux' Helden-Saga in Deutschland - und wir haben sie bereits getestet!

**NUR FÜR
XBOX**

The main illustration features a young boy with spiky brown hair and wide, blue eyes. He is wearing a light-colored, short-sleeved tunic with a dark belt. A sword is strapped to his back. He is looking directly at the viewer with a serious expression. The background is a dark, textured green. The word "Fable" is written in large, glowing, white letters across the middle of the image, with a bright yellow and orange glow behind it. Below the title, the boy's face and upper body are shown in a mirrored, inverted position, appearing to be reflected in a surface.

Fable

Von: Bernd Holtmann

Publ.: Microsoft	Genre: Action-Rollenspiel
Sprache: Englisch	USK: nicht bewertet
Spieler: 1	Termin: Mitte Oktober
www.xbox.com	

Fable soll das beste Rollenspiel aller Zeiten werden“, das versprach uns der bekannte Spieledesigner vor rund vier Jahren bei der ersten Vorstellung von *Fable*. Bei unserem Besuch in London ließ er Anfang August allerdings die Katze aus dem Sack: „Es ist ein Action-Rollenspiel geworden.“ Auf den nächsten Seiten verraten wir Ihnen nun, ob *Fable* ein ernüchterndes Blendwerk oder doch das erwartete Meisterwerk geworden ist. Albion ist ein mittelalterlicher Kontinent mit idyllischen Dörfern, großen Burgen, Wäldern, verschneiten Bergen und düsteren Sümpfen. In dieser Welt lenken Sie die Geschicke eines kleinen Jungen, der mit seiner Familie in dem niedlichen Dorf Oakvale lebt. Doch sein ruhiges Leben wird jäh gestört, als eine Bande ruchloser Banditen den Ort stürmt, die Bevölkerung kaltblütig tötet und seinen Vater ermordet. Nur kurz bevor der Junge selbst den Verbrechern zum Opfer fällt, kommt ihm der mächtige Magier Maze zu Hilfe. Der stolze Hüne führt die Heldengilde an und nimmt den Kleinen kurzerhand unter seine Fittiche. Das neue Leben in der Gilde setzt schließlich den Grundstein für das kommende Abenteuer ... Für den Spieler wird das Tutorial geschickt als Ausbildung des Jungen verpackt und deckt die Steuerung der drei Kampfformen ab: Nahkampf, Fernkampf und Magieangriffe. Nach der Einführung in die Kampftechniken müssen Sie sich zwei kleinen Prüfungen stellen und werden dann in die Welt entlassen, um sich dort einen Ruf zu verschaffen. Und natürlich, um Rache zu nehmen! Anders als in klassischen Rollenspielen wie *Morrowind: Game of the Year Edition* (Test in OXM 04/04, 83%) legen Sie den Weg Ihres Charakters nicht durch Charakterklassen fest. Erst im Laufe des Spiels verändert sich Ihr Held äußerlich. Je nachdem, ob Sie gute oder böse Taten begehen, bekommen Sie später vielleicht sogar einen Heiligenschein oder Teufelshörner. Die Gilde ist Ihr Hauptquartier, zu dem Sie regelmäßig zurückkehren müssen - zum einen, um neue Fähigkeiten zu erwerben, und zum anderen, um neue Quests anzunehmen und auf Wunsch vielleicht sogar Wetten auf den Ausgang der Mission abzuschließen. Auf dem Weg zu diesen Aufgaben müssen Sie aber nicht immer langweilige Fußmärsche absolvieren, sondern können sich auch bequem zum Ziel teleportieren. Die dazu benötigten Cullis-Portale liegen über ganz Albion verstreut, sind aber erst zugänglich, wenn Sie sie selbst entdeckt haben. Während Ihrer ersten Missionen reichen die Standard-Waffen der Gilde aus - aber schon bald brauchen Sie einen stärkeren Bogen, eine mächtigere

Yes, Sir, I'm british! Deshalb testen wir die englische Fable-Fassung!

Es ist kurz vor Redaktionsschluss und die deutsche Version von Fable ist noch nicht da - was tun?

Wir haben uns für einen Test der britischen Original-Fassung entschieden - schließlich wollen wir Sie nicht bis auf die nächste Ausgabe verträsten. Dann gibt es allerdings einen ausführlichen Nachtest der lokalisierten deutschen Fassung - versprochen! Außerdem verraten wir Ihnen von der Handlung des Spiels nicht mehr als absolut nötig. Schließlich wollen wir Ihnen den Spielspaß nicht verderben.



Ob die Unterwäsche in der deutschen Fassung auch lokalisiert wird?



Im zarten Alter von 36 Jahren hat unser Weißmagier den Jungen rechts aus den Armen einer Elfe gerettet.



Das ist unsere Frau in Bowerstone - zu erkennen am riesigen Ring.

Hinters Licht geführt Wir enttarnen den Fable-Grafiktrick und zeigen, wie Sie ihn am Fernseher erkennen!

Die Grafikpracht von Fable würde man ohne ein paar Programmiertricks nicht hinkommen - aber wie erkennt man diesen Winkelzug?

Die Zeiten, in denen Spiele nur aus einfarbigen Klötzchen auf schwarzem Hintergrund bestanden, sind schon lange vorbei: Mittlerweile beherrscht die wahre Farbenpracht das alltägliche Konsolenspiel. Der Xbox-Grafikchip kann zum Beispiel bis zu 16 Millionen verschiedene Farbtöne erzeugen. Diese 32 Bit Farbtiefe nutzen die meisten Spiele wie *Sudeki* auch aus. Im Londoner Entwicklungsstudio Big Blue Box haben sich die *Fable*-Macher aber die Sinnfrage gestellt: Kann man wirklich 16 Millionen Farbtöne voneinander unterscheiden? Auf einem Fernseher? Auf die klare Antwort „Nein“ folgte die Konsequenz. Man reduzierte also die Farbtiefe und investiert die eingesparte 3D-Rechenleistung zum Beispiel in die höhere Sichtweite - das fällt dann in der Bewegung tatsächlich kaum auf!



↑ An diesem Zauberspruch können Sie die Farbbrasterung durch die verminderte Farbtiefe deutlich erkennen - im Spiel fällt das fast nicht auf.



↑ In Sudeki zeigen selbst die Farbverläufe bei Explosionen weder Pixel noch ein erkennbares Raster: So sollte es bei Fable eigentlich auch sein.

Bonus-Info

DER SOUNDTRACK

Die melodische Hintergrundmusik basiert auf einem Thema von Hollywood-Komponist Danny Elfman (*Spider-Man 2*, *Big Fish*, *Sleepy Hollow*) und wurde in den britischen Lionhead Studios von Komponist Russell Shaw erweitert. Die Gesamtlänge der Musikstücke in *Fable* beträgt übrigens mehr als 70 Minuten.

STADTWACHEN

Wenn Sie in bewachten Städten die Einwohner schlagen, werden Sie von den Wachen mit einer Geldstrafe belegt. Können Sie die nicht zahlen, prügeln die Herren auf Sie ein. Wenn Sie dann nach einer kurzen Zeit noch nicht das Zeitliche gesegnet haben, wirft man Sie aus der Stadt.

➤ Axt oder ein schärferes Schwert. In *Fable* gibt es insgesamt 63 verschiedene Waffen: Nah- und Fernkampfaffen sind in jeweils fünf unterschiedlich starke Variationen unterteilt, die sich nicht nur im verursachenden Schaden, sondern auch im Preis stark unterscheiden. Nach einer erfüllten Mission kommt es oft vor, dass Ihnen der Gildemeister mitteilt, dass bei ihm eine „wichtige Quest-Karte“ auf Sie wartet. Solche Sprachnachrichten können Sie vorerst ignorieren, denn diese Aufträge treiben die Haupthandlung voran und laufen deshalb nicht ab. Stattdessen können Sie sich in der Welt von Albion verlieren, schließlich gibt es abseits

der Rahmenhandlung eine Menge zu erleben. Betrinken Sie sich im Pub, spielen Sie Blackjack oder andere Mini-Spiele, kaufen und vermieten Sie Gebäude, werden Sie zum Heiratsschwindler - oder entspannen Sie sich bei dem lustigen Angel-Minispiel. Sie haben die Wahl. Sie können sich sogar als fahrender Händler versuchen. In jeder Stadt und jedem Dorf gibt es nämlich Läden, in denen Sie Waffen, Nahrung, Rüstungsteile und Geschenke erstehen können. Anders als bei den meisten anderen Rollenspielen besitzt *Fable* ein Wirtschaftssystem, bei dem häufig verfügbare Produkte im Preis fallen, während seltene Objekte für teures Geld über

die Ladentheke wandern. Auch wenn die meisten Spieler das Händlerdasein vermutlich nicht ausführlich probieren werden, gibt es einem doch ein gutes Gefühl, dass man es theoretisch könnte. Für aufmerksame und neugierige Spieler hat *Fable* eben eine Menge zu bieten. Im späteren Verlauf von *Fable* spielt die Magie eine immer wichtigere Rolle. Wie in den meisten Genre-Kollegen besitzt jeder Held einen bestimmten Magievorrat, das Mana. Wie die Waffen sind auch die Zaubersprüche in mehreren Stufen verfügbar. Mit dem Level-I-Blitz treffen Sie zum Beispiel nur einen Gegner, während der Blitz auf Stufe 3 auf zwei weitere Gegner ➤



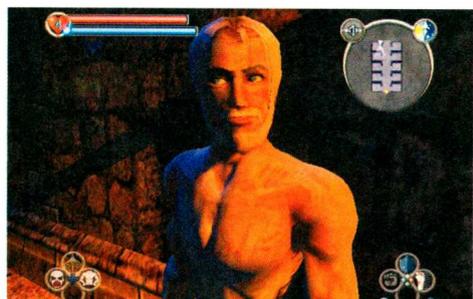
↑ Liebe unter Männern: Dieser Lehrer hat sich in uns verguckt.



↑ Gemein: Im Kampf teleportieren wir uns hinter den Gegner.



↑ Das Cullis-Gate in der Heldengilde: Hierher kehren Sie stets zurück.



↑ Mittlerweile ist der Held rund 50 Jahre alt - aber immer noch fit.



↑ Zaubersprüche werden später sehr hilfreich: Der Blitz trifft ab Level 2 mehrere Gegner.



↑ Haus vermietet? Dann können Sie alle paar Tage Geld kassieren.

» überspringt und mehr Schaden zufügt. Einige Zaubersprüche sind auch von der Einstellung Ihres Spielcharakters abhängig. Während böse Spieler zum Beispiel nicht den höchsten Zauberlevel für den Spruch „Life Heal“ erreichen, müssen sich gute Helden eben damit zufrieden geben, den fiesen Zauber „Drain Life“ nicht auf dem höchsten Level meistern zu können. Der Begriff „Held“ wird in *Fable* übrigens stark gedehnt, denn obwohl die meisten Kollegen in der Gilde den noblen und ehrenwerten Lebensweg einschlagen, können Sie sich selbst zum bösen Mörder entwickeln und werden trotzdem als Held gefeiert. Klingt merkwürdig? Ist es auch, denn spätestens wenn Ihr böses Alter Ego mit Teufelshörnern, tätowiertem Gesicht und gruseligem Gewand in einer Stadt auftaucht, sollten die Anwohner doch eigentlich scharenweise Reißaus nehmen. Das tun sie aber nicht. Stattdessen laufen die Bürger vertrauensselig an Ihnen vorbei, selbst wenn Sie vor Ihren Augen gerade den Nachbarn ins Jenseits befördert haben. Auch das Aussehen der Bürger und die (übrigens sehr guten) englischen Synchronstimmen variieren kaum. Das Leben als Heiratsschwindler wird zum Beispiel schnell langweilig, wenn die Frauen sich nicht nur die Synchronstimme, sondern auch das Aussehen teilen. Der Rest der Spielwelt sieht allerdings umso detailreicher aus. Die Grafik von *Fable* ist einfach eine Wucht: so wunderschön und detailliert, dass man sich schon beim ersten kurzen Rundgang schnell in der Welt verlieren kann. Die lange Entwicklungszeit des Spiels zeigt sich deutlich am Detailgrad der Umgebung: Einzelne Lichtstrahlen fallen durch die Blätter der Bäume und zeichnen sich auf dem Körper unseres Helden ab, die Haare wehen bei jeder Bewegung mit und das Wasser zeigt hübsche Reflexionen der Umgebung – so soll es sein! Selbst bei den abenteuerlichsten Angriffen und größten Magie-Attacken bleibt man von nervenden Rucklern verschont. Aber wie so oft steckt der Teufel im Detail, denn wer sehr genau hinschaut, bemerkt hin

KLEIDER MACHEN LEUTE So beeinflusst Ihr Aussehen das Verhalten der Bürger!

Wenn Sie ein kleiner Bursche mit den Worten „You are mister ugly-face!“ begrüßt, dann sollten Sie unbedingt einen Blick in den Spiegel werfen. Und denken Sie daran: In *Fable* hat Attraktivität nichts mit Ihrer Gesinnung zu tun.



Auch wenn Sie theoretisch das halbe Spiel fast nackt durchspielen könnten, sollten Sie sich früher oder später passende Kleidung und Rüstung zulegen. Diese Standard-Klamotten bieten sich an, um ein Dorf oder eine Stadt zu betreten. Dort spielen Kleidung, Frisur und Tätowierungen eine sehr wichtige Rolle – und zwar für die Anwohner!



Wenn Sie sich an die Tochter des Wirts heranschmeißen wollen, tun Sie das besser nicht in dieser Montur. Wann und ob Sie falsch gekleidet sind, verraten Ihnen schnell die Kommentare der umherlaufenden Bürger – es wäre also sinnvoll, neben dieser abschreckenden Kutte auch eine Ausgeh-Montur im Gepäck zu haben.



↑ Punk mit 9001 Goldstücken: Eine Seltenheit in Albion.



↑ Im Wettkampf mit einer Freundin fliegen die Fetzen.

Bonus-Info

AUF DER DVD

Auf unserer DVD finden Sie ein ausführliches Video, in dem Peter Molyneux, die Programmierer und Künstler zeigen, was das Spiel ausmacht und wie es gemacht wurde

ANGEBER-POSE

Wenn Sie eine Aufgabe der Heldengilde annehmen, können Sie kurz danach vor dem Gildehaus ein Versprechen abgeben, wie Sie das bevorstehende Abenteuer lösen wollen, zum Beispiel ohne einen Kratzer abzubekommen. Wenn Sie das Versprechen einhalten, untermauert das nicht nur Ihr Ansehen bei den Bürgern, sondern spült auch noch zusätzliches Geld in Ihre Heldenkasse. Wenn Sie allerdings scheitern, sinkt Ihr Ansehen - Sie verlieren aber kein Geld.



⤴ Sie müssen nicht nur auf einem Friedhof gegen Untote antreten - auch in der Arena hilft Ihnen der Feuerball im Kampf gegen die Biester.

NUR DAS LETZTE BIER WAR SCHLECHT! Natürlich wird in Albion auch Alkohol ausgeschenkt - und zwar nicht zu knapp.

Wer zu lange im Pub hockt und ein Bier nach dem anderen kippt, der sollte mit deutlichen Wahrnehmungsproblemen rechnen - auch im Spiel!



⤴ Diese Axt wurde mit einem Feuerstein aufgewertet.



⤴ Böse: Im Skorm-Tempel bringen Sie Menschenopfer.

» und wieder merkwürdig anmutende Farbschlieren im Bild. Was das ist und was es mit der unglaublich hübschen Grafik von *Fable* zu tun hat, verraten wir Ihnen im Kasten „Hinteres Licht geführt“ auf Seite 36. Wo in anderen Spielen hässlicher Nebel die Hintergrund-Details verschluckt, beweisen die Programmierer von Big Blue Box absolute Weitsicht: Selbst vom entfernten Hügel vor der Burg der Helden-Gilde sieht man bereits die Türme der kleinen Stadt Bowerstone - und die Brücke davor. Ein herrlicher Anblick. Solche idyllischen Momente erlebt man in der herbstlichen Fantasiewelt Albion sehr häufig. Als Kontrastprogramm gibt es aber auch düstere Gegenden, etwa in der Sumpfwelt von Darkwood. Zu Beginn des Spiels müssen »



↑ Die Städte und Dörfer sind sehr detailreich und liebevoll gestaltet.



↑ Der Kreis zeigt es an: Es ist gerade Bullet-Time für unseren Helden.



↑ Die tanzenden Schwerter wehren diesen Zombie-Schlag nicht rechtzeitig ab.

» Sie zwei Händler durch den Dunkelwald eskortieren. Doch wo ein guter Held die zwei vermutlich unbeschadet an ihr Ziel bringen würde, können bössartige Spieler unberechenbar sein. Wie wäre es zum Beispiel, wenn Sie einen der zwei den Teufelsanbetern in der Kapelle von Skorm opfern. Nur aus Spaß – und natürlich, um Ihr Charakter-Konto mit Bosheitspunkten anzufüllen. Den anderen Händler können Sie anschließend immer noch abliefern und die volle Prämie dafür kassieren. Den ursprünglichen Anspruch, man wolle „das beste Rollenspiel aller Zeiten machen“, erfüllen Peter Molyneux und das Team von Big Blue Box nicht. Und trotzdem setzt *Fable* im Bereich der Charakterentwicklung die Messlatte für zukünftige Rollenspiele enorm hoch. In solch einer detailreichen Ausarbeitung hat es das in noch keinem Konsolenspiel gegeben. Das und die vielen Möglichkeiten abseits der regulären Quests machen den Reiz des Spiels aus. Die Haupthandlung haben Profi-Spieler in 14 bis 15 Stunden hinter sich gelassen – und sind damit das Spiel völlig falsch angegangen. Die Story um den heranwachsenden Helden ist sehr schön – und bleibt nur Mittel zum Zweck. Wie wird sich Ihr Held entwickeln? Das ist am Ende des Tages die interessanteste Frage in *Fable*.



↑ Wie überlebt man unter Banditen? Richtig - als Bandit!



↑ Beim Angeln fangen Sie oft wertvolle Gegenstände oder Fische.

Meine Meinung

• Bernd Holtmann



Eigentlich müssten diese Seiten hier weiß sein, denn ich würde lieber weiterspielen, als die Finger über die Tastatur fliegen zu lassen. Klar ärgere ich mich über den fehlenden Mehrspieler-Modus, die eigentlich recht übersichtliche Anzahl an Quests und ein paar andere Sachen, die es nicht ins Spiel geschafft haben. Und trotzdem habe ich mich in dieses Spiel verliebt. So hübsch, variantenreich, leicht zugänglich für bisher noch kein Rollenspiel. In den 15 bis 20 Stunden Spieldauer kam nie Langeweile auf – und das will was heißen!

Die Wertung

• Fable

- 🟢 Sehr hübsche und detaillierte Grafik
- 🟢 Sehr hohe Spieltiefe abseits der Rahmenhandlung
- 🟢 Über 70 Minuten Hintergrundmusik
- 🟢 Leichte Steuerung dank ausführlichem Tutorial
- 🔴 Leider vergleichsweise wenige Quests

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
90%	88%	- 0%	91%

Das Fazit

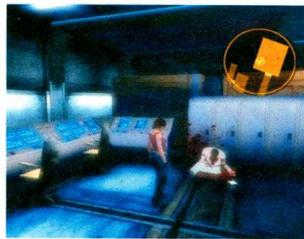
Besser als Sudeki, einsteigerfreundlicher als KOTOR!
Fable ist sein Geld mehr als wert: absoluter Pflichtkauf!



↑ Der manisch marodierende Maschinen-Mann bekommt von Leeza eine Ladung Blei verpasst.



↑ Das Fadenkreuz zappelt freudig umher.



↑ In der Zukunft wird nicht mit Blut gespart.



↑ Jack hat immer noch sein Motorrad.

Headhunter Redemption

Kopfgeldjäger Jack Wade will's noch mal wissen!

Bonus-Info

MUSIK

Für die wunderschöne Musik zeichnet wie schon im Vorgänger der Komponist Richard Jacques verantwortlich. Das Titelstück von *Headhunter* wurde übrigens auch auf dem Eröffnungskonzert der letztjährigen Games Convention im Leipziger Gewandhaus gespielt.

Von: Jean-Reiner Jung

- Publ.: Sega
- Genre: Action
- Sprache: Dt. Untertitel
- USK: Ab 16
- Spieler: 1
- Termin: Erhältlich
- www.sega-europe.com

Wer den ersten Teil von *Headhunter: Redemption* gespielt hat, der weiß, dass die Zukunft finster wird. Nach drei Jahren kommt nun die Fortsetzung - und es wird noch finsterner. Das stolze, von Großkonzernen beherrschte Los Angeles wurde in der Zwischenzeit nicht nur von einer verheerenden Viren-Epidemie, sondern auch von einem zerstörerischen Erdbeben heimgesucht. Die Überlebenden haben die Chance genutzt, um mit dem verberischen Abschaum ein für alle Mal Tabula rasa zu machen. Anstelle eines teuren Wiederaufbaus versiegelt man einfach die Trümmer, sperrt all die Gesetzlosen da unten ein und baut eine neue Stadt drüber: Und schon hat man Above (die schöne Stadt der Wohlhabenden) und Below (die Endlagerstätte der Verbrecher) geschaffen. In diesem Setting, das frapperend an den Stummfilm-Klassiker *Metropolis* erinnert, sorgt der alternde Kopfgeldjäger (englisch: „Headhunter“) Jack Wade für

Ordnung. Zusammen mit seiner neuen Auszubildenden Leeza X, einem tattooofreudigen Girle aus Below, legt er sich mit einer Verschwörerorganisation an, die ihren Ursprung auf den untersten Ebenen von Below zu haben scheint. Abwechselnd übernehmen Sie nun die Steuerung von Leeza und Jack und ballern sich durch futuristische Industriekomplexe, versiffte Beyond-Gänge und riesige Lagerhallen. Meistens läuft das so ab, dass es Sie in ein Gebiet verschlägt, in dem Wachen auf Patrouille gehen. Mit gezückter Waffe lauern Sie nun hinter einer Ecke und dann geht das Fiasco los. In den Momenten, bevor Sie schießen können, umschwirrt den Feind ein Fadenkreuz, das erst langsam zum Stillstand kommt. Abwechslend übernehten Sie nun die Steuerung von Leeza und Jack und ballern sich durch futuristische Industriekomplexe, versiffte Beyond-Gänge und riesige Lagerhallen. Meistens läuft das so ab, dass es Sie in ein Gebiet verschlägt, in dem Wachen auf Patrouille gehen. Mit gezückter Waffe lauern Sie nun hinter einer Ecke und dann geht das Fiasco los. In den Momenten, bevor Sie schießen können, umschwirrt den Feind ein Fadenkreuz, das erst langsam zum Stillstand kommt. Wenn man im späteren Verlauf jedoch nahen Feindkontakt hat und aus allernächster Nähe dank des wackelnden Fadenkreuzes danebenschießt, fliegt schnell vor Frust der Controller. Technisch macht *Headhunter: Redemption* leider auch keine gute Figur. Obwohl die Bildschirmauflösung schon auf unterstem Xbox-Niveau läuft, ruckelt die Grafik fast unerträglich. Über jeden Zweifel erhaben ist jedoch der Soundtrack. Wie schon im Vorgänger haben wir es hier mit einem wirklich grandiosen Orchester-Score zu tun, von dem man sich auf eine baldige CD-Veröffentlichung freuen würde.

Meine Meinung

von Jean-Reiner Jung

Was Sega hier abliefern, hat überhaupt nichts mehr mit dem grandiosen ersten Teil für den Dreamcast zu tun. Wo damals ein zynisches Zukunftsbild im besten *Bladerunner*-Stil gezeichnet wurde, steuert man jetzt mehr schlecht als recht zwei unentworfene Kopfgeldjäger durch miese Grafiken und ballert auf hässliche Gegner. Insgesamt ist um ehemaligen Prinzip so gut wie gar nichts übrig geblieben. Schade, denn das Erfolgskonzept, an den aktuellen spielerischen Standard angepasst, hätte Sam Fisher und Konsorten wirklich das Fürchten lehren können.

Die Wertung

Headhunter: Redemption

- Gute Musik
- Gutes Szenario
- Ruckelnde Grafik
- Miese Auflösung
- Stellenweise unfair

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
65%	81%	—%	59%

Das Fazit

Es sieht schlecht aus, ruckelt und ist unfair. Sega liefert einen schwachen Nachfolger ab.

Terminator 3: The Redemption

Ist dies wirklich das beste Terminator-Spiel für die Xbox?

Bonus-Info

TERMINIER MIR!
Neben Arnold Schwarzenegger hat auch Kristanna Loken gestattet, dass man ihren Körper für das Spiel digital nachmodelliert - und wird gleich im Intro-Video in voller Pracht präsentiert.

WELTUNTERGANG?
Das genaue Datum des berühmten „Tages der Abrechnung“ ist laut Spiel und Film der 24. Juli 2004 - und damit schon lange vorbei.

ICH BIN WIEDER HIER ...
Die Lieblingsphrase „I'll be back!“ gibt der Terminator weder im dritten Film noch im Spiel zum Besten. Stattdessen spendiert man den Fans in den Zwischensequenzen ein deutsch untertiteltes „She'll be back!“ - und zum Schluss ein „I'm back!“.

Von: Bernd Holtmann

- Publ.: Atari
- Genre: Action
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 16 Jahren
- Spieler: 1-2
- Termin: Erhältlich
- www.atari.de

Wir mussten lange warten und hatten die Hoffnung schon fast aufgegeben: Erst ein Jahr nach dem ersten *Terminator 3*-Spiel landete ein zweites Spiel mit fast ähnlichem Namen in der Redaktion. Die anfängliche Skepsis wich der Begeisterung, sobald der erste Level überlebt war: Was Paradigm hier zustande gebracht hat, kann sich wirklich sehen lassen. Das Spiel orientiert sich an der Handlung des Films, wobei die Levels mit viel künstlerischer Freiheit merklich actionreicher gestaltet wurden. Damit es keine inhaltlichen Diskrepanzen mit dem Kinofilm gibt, wurden für viele Stellen eigene Rendervideos produziert und diese dann mit den Realfilm-Sequenzen kombiniert: Das ist zwar etwas ungewöhnlich, sieht aber gut aus und funktioniert ebenso. Im Spiel steuern Sie den virtuellen Schwarzenegger aus der Verfolgerperspektive und

lenken dabei auf Wunsch auch Trucks sowie kleine bis riesige Skynet-Fahrzeuge und ballern auch Skynet-Terminatoren über den Haufen. Im Nahkampf können Sie den Blechkisten zum Beispiel den Reststrom abzapfen oder deren Energie-Einheit als Granate verwenden. Sie sehen: Auch wenn das Ballerspiel-Prinzip auf Dauer sehr eindimensional wirkt, haben sich die Paradigm-Kollegen etwas überlegt, um Spieler nicht zu langweilen. In einigen Missionen nimmt man Ihnen die Fahrzeugsteuerung vollkommen ab, sodass Sie sich auf das Schießen konzentrieren können - hin und wieder schleichen sich auch Gegner von hinten an Sie heran, die Sie dann mit einem gezielten Tritt abschütteln müssen. Allerdings gibt es auch einen großen Minuspunkt: Nicht nach jedem Levelabschnitt wird automatisch gespeichert. Aufgrund des vermurksten Speichersystems kann es schon mal vorkommen, dass Sie drei bis vier Abschnitte erneut spielen müssen, weil Ihrem digitalen Alter Ego kurz vor Levelende die Energie ausgeht. Ärgerlich. Und um die eingangs gestellte Frage zu beantworten: Ja, *Terminator 3: The Redemption* ist das beste *Terminator*-Spiel, das es für die Xbox gibt. Der schwache Koop-Modus und die zu sparsam gestreuten Speicherpunkte verhindern allerdings, dass Atari dafür auch einen Elite-Stempel kassiert.

Meine Meinung

von Bernd Holtmann

Für nur 30 Euro bekommen Sie hier ein gutes Ballerspiel und eine Menge mehr: Arnies Original-Synchronstimme, hitzige Schusswechsel, fetzige Nahkämpfe und rasante Verfolgungsjagden - und das wird gespickt mit einer Menge Filmausschnitte. Für mich sind das alles Kaufgründe - aber stopp! So spaßig der knackige Einzelspieler-Modus auch ist, umso langweiliger wird's im käsigem Koop-Modus, bei dem die Laune deutlich auf der Strecke bleibt. Ich baller mich lieber allein durch die Horden von Skynet-Terminatoren - da kommt Freude auf!

Die Wertung

Terminator 3: The Redemption

- Arnies Original-Synchronstimme
- Abwechslungsreiche Levels
- Geschick in den Filmhintergrund integriert
- Langweiliger Koop-Modus
- Lange Strecken ohne Speicherpunkt



Das Fazit

Grundsolider Actionshooter mit vermurkter Speicheroption, aber sehr spaßigem Einzelspieler-Modus.



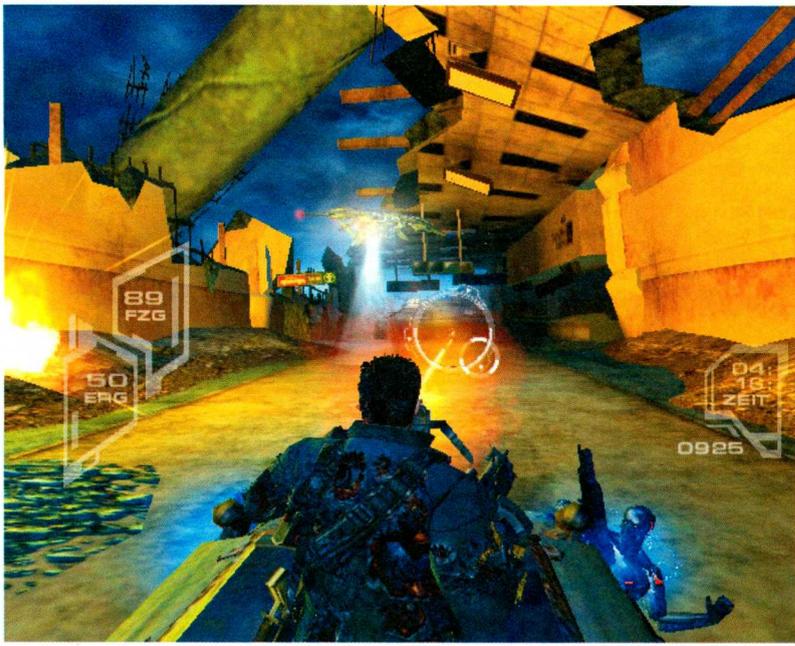
Der Koop-Modus macht kaum Spaß.



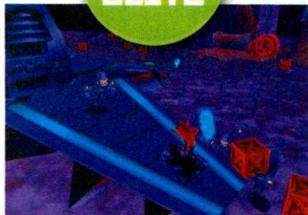
Explosionen sind ruckelfrei animiert.



Werbung? Steigen Sie auf Skynet um!



Während ein Terminator von rechts aufs Auto klettert, beharkt unser T-800 ein großes Skynet-Flugzeug.



↑ Crash gegen fiese Aliens mit Lichtschwert.



↑ Als Knäuel rollen sie durch die Mine.



↑ Trotz häufiger dreidimensionaler Abschnitte geht es zwischendurch immer noch auf vorgegebenen Pfaden voran.

Crash Twinsanity

Neuer Beutelrattenspaß mit einigen innovativen Ideen

Bonus-Info

MINISPIELCHEN

Große und kleine Fans des lebenswichtigen Bandicoot und seiner Freunde sollten im Oktober vielleicht mal einen Abstecker zu McDonald's machen. Dort bekommen Sie nämlich in den Juniortüten je ein Minicomputerspiel im Design der beliebten *Crash Bandicoot*-Reihe. Aufgrund langer Vorlaufzeiten wurde dieses Design zwar anhand von *Crash Nitro Kart* entworfen, aber Crash ist und bleibt ja in allen Teilen gleich.

Von: Jana Mahnke

<input checked="" type="checkbox"/> Publ.: Vivendi	<input checked="" type="checkbox"/> Genre: Jump & Run
<input checked="" type="checkbox"/> Sprache: Deutsch	<input checked="" type="checkbox"/> USK: Ab 6 Jahren
<input checked="" type="checkbox"/> Spieler: 1	<input checked="" type="checkbox"/> Termin: 8. Oktober
<input checked="" type="checkbox"/> www.vivendi-universal-interactive.de	

Es hat nicht einmal zehn Minuten gedauert, dann hatte der *Crash Bandicoot*-Faktor beim ersten Anspielen voll zugeschlagen: knuddelige Charaktere, lustig-fiese Witzchen und spaßige Dudelmusik, die fast zwangsläufig zum fröhlichen Mitpfeifen anregt. Im Gegensatz zu den vorherigen *Crash Bandicoot*-Teilen hat sich dieses Mal allerdings auch einiges radikal verändert. Bewegte man sich bisher nur auf vorgegebenen Pfaden durch eine Pseudo-3D-Umgebung, so wechseln sich nun größere 3D-Areale und schmale 3D-Gangpassagen ab. Dank einer frei drehbaren Kamera ist es in den zum Teil verzweigten Abschnitten nicht schwierig, stets den Überblick zu behalten.

Auch beim Gameplay haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und überraschen mit einer ganz neuen Idee. Im ersten Level ist eigentlich noch alles beim Alten: Der fiese Dr. Neo Cortex taucht nach dreijährigem Exil wieder einmal auf Crashes Inselparadies auf und hat nichts Besseres zu tun, als den freundlichen Bandicoot auf hinterhältige Weise in eine Falle zu locken und ihm dann auch noch einen wertvollen Kristall vor der Nase wegzuschleppen. Nach einer längeren Rangelei um den Energiekristall, bei der Crash und

Cortex als wütendes Knäuel durch eine Mine rollen, profitiert jedoch eine dritte Partei vom Streit der beiden Erzfeinde! Böse Aliens tauchen auf und drohen damit, Crash und seine Freunde gefangen zu nehmen und das Gehirn des Doktors zu stehlen. Grund genug für die beiden Streithähne, das Kriegsbeil zu begraben und sich zu einem Abwehrteam zusammenzuschließen! Dieses gemeinsame Vorgehen spiegelt sich auch im Gameplay wider. So muss die geduldige Beutelratte Neo Cortex aus den Klauen von Eingeborenen retten oder befördert den Doktor durch Wirbeln zur nächsten Plattform, um dort einen Schalter betätigen zu können. Starteten Sie früher von einem zentralen Punkt in die Levels, so finden Sie in *Crash Twinsanity* einen kontinuierlichen Erzählstrang, in welchem Sie über Zwischenpassagen von einem Ort zum nächsten geführt werden. Obwohl sich durch die neuen Features das gesamte Spielprinzip gewandelt hat, hat sich beim Schwierigkeitsgrad nichts verändert: Einige der Abschnitte darf man mit Fug und Recht als ganz schön hart bezeichnen. ✖

Meine Meinung

→ Jana Mahnke



Als alter *Crash*-Fan hat mich *Crash Twinsanity* sofort in seinen Bann gezogen. Obwohl einige Stellen wieder einmal recht knifflig sind, motiviert das Spiel dennoch dazu, es so lange zu probieren, bis man die Stelle endlich hinter sich gelassen hat. Besonders amüsiert hat mich der *Crash*-typische Humor, welcher bei seiner liebenswürdig-knuddeligen Art stets ein klein wenig börsartig ist. Wer die vorherigen *Crash Bandicoot*-Titel mochte, dem kann ich den neuesten Ableger – bisher der beste Teil der Serie auf der Xbox – nur empfehlen.



↑ Crash verteidigt sich mit der Wirbelacke.



↑ Die Todesdarstellungen sind sehr witzig.

Die Wertung

→ *Crash Twinsanity*

- Abwechslungsreiches neues Gameplay
- Abgedrehte Story mit sehr viel Humor
- Lustige Partymusik, die zum Mitpfeifen einlädt
- Zum Teil echte 3D-Umgebungen
- Harter Schwierigkeitsgrad

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
79%	81%	- %	85%

Das Fazit

Twinsanity verquickt alte und neue Ideen zu einem tollen Mix aus frischem Gameplay und sehr viel Humor.

DEIN GEIST
IST DIE STÄRKSTE
WAFFE. www.psiopsgame.com



MIND DRAIN

TELEKINESIS

MIND CONTROL

PYROKINESIS

REMOTE VIEWING



PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft.

*X and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.

PlayStation 2



Psi Ops: The Mindgate Conspiracy © 2004 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment, Inc. Havok.com™, ©1999-2003 Telekinesis Research Limited. All Rights Reserved.



↑ Aus diesem Menü wählen Sie verschiedene Gebäude und Waffen aus.



↑ Mit der Minikanone kann man mehrere Schüsse hintereinander abfeuern.

Worms Forts: Unter Belagerung

Wo die Würmer aufeinander losgehen, wächst kein Gras mehr!

Bonus-Info

KETTENREAKTION

Alle Gebäude, die zu Ihrem Heim gehören, müssen miteinander verbunden sein. Wenn es das Gelände zulässt, sollten Sie Ihre Festungsbauten jedoch besser nicht in einer Reihe bauen: Wird dann nämlich eines der Gebäude in der Mitte der Reihe zerstört, so verlieren Sie auch all jene Bauten, die dann von der Hauptfestung abgetrennt sind.

Von: Jana Mahnke

- Publi: Atari
- Sprache: Deutsch
- Spieler: 1-2
- Live: 2-4
- www.sega-europe.com
- Genre: Strategie
- USK: Ab 6 Jahren
- Termin: 30. September

Auch etliche Jahre nach Erscheinen des ersten *Worms*-Titels sind die beliebten Miniwürmchen mit den Riesenwummen nicht totzukriegern. Erfahrene Wurmliebhaber werden sich im neuesten Ableger der Serie schnell zurechtfinden, da am Grundspielprinzip nur eine größere Sache verändert wurde. Wie in den Vorgängern besteht Ihre Hauptaufgabe darin, allen Würmern, die nicht zu Ihrer Truppe gehören, den Garaus zu machen. Zu diesem Zweck dürfen Sie auf eine ganze Palette abgefahrener Waffen wie dicke Bazookas, wild gewordene Nilpferde, explodierende Omas oder kühlstrankwerfende Katapulte zurückgreifen. Die Duelle auf Leben und Tod finden wie schon in *Worms 3D* in einer dreidimensionalen Umgebung statt, welche – ganz im Comicstil des Spiels gehalten – nicht gerade durch eine schöne Grafik glänzt, worauf es bei diesem Spiel ja aber auch gar

nicht ankommt. Zum Teil ist es allerdings trotz der einfachen Grafik problematisch, stets den Überblick über das Gelände zu behalten. Das wirklich Neue in *Worms Forts: Unter Belagerung* ist, dass die kleinen Kriechtiere erst mal über eine Heimstatt wachsen müssen. Beginnend mit einer Festung, müssen Sie Ihr Domizil durch den Bau von Türmen, Bergfrieden, Burgen, Waffenschmieden, Krankenhäusern und Ähnlichem weiter ausbauen und jenes des Gegners natürlich schnellstmöglich pulverisieren. Je mehr Gebäude Sie gebaut haben, desto stärker ist auch Ihre Position. Von den Dächern einiger Bauwerke können Sie dann mit besonders großen Kalibern auf Ihren Gegner schießen. Hinzu kommt, dass manche Bauten noch spezielle Funktionen erfüllen: Die Waffenschmiede bringt Ihnen mehr Waffen, das Krankenhaus heilt verletzte Würmchen und die Chemiefabrik macht Ihre Geschütze durchschlagskräftiger.

Trotz dieser neuen Ideen ist auch *Worms Forts* ein Spiel für Liebhaber. Als Anfänger braucht man Zeit und Geduld, um sich an die Steuerung der Waffen zu gewöhnen. Auch der Mehrspieler-Modus ist als Partyspiel dann wirklich Spaßig, wenn man *Worms*-erfahrene Spieler dabei hat. Für Otto Normalzocker bietet es wahrscheinlich zu wenig Action.

Meine Meinung

• Jana Mahnke



Selbst mit ihrem schrägen Humor und den lustigen Extrawaffen konnten mich die Würmchen nicht sonderlich beeindruckend. Durch die neuen Bauten ist das Spiel zwar komplexer geworden, bietet aber nicht mehr Action als zuvor. Es ist schon einige Geduld vonnöten, bis man endlich rausht, wie hoch man mit den verschiedenen Waffen zielen muss, um den Gegner auch mal zu treffen. Auch der Mehrspieler-Modus bringt nur unmerklich mehr Dynamik ins Spiel. Für *Worms*-Fans dürfte aber wohl vor allem das Zocken über Xbox Live ein Hit sein.

Die Wertung

• *Worms Forts: Unter Belagerung*

- Abgefahrene Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Multiplayer jetzt auch über Xbox Live
- Absolut mieser bis nicht vorhandener Sound
- Unübersichtliche dreidimensionale Karten
- Langweilige Grafik

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
67%	45%	76%	75%

Das Fazit

Auch der neueste *Worms*-Teil ist ein Titel für Liebhaber! Allen anderen werden etwas mehr Action vermissen.



↑ Achten Sie vor dem Schießen auf die Windanzeige.



↑ Die Festung des Gegners aus der Vogelperspektive.



↑ Sie haben soeben einen neuen Bergfried errichtet.

FLATOUT

höher-schneller-weiter



„In keinem anderen Rennspiel sehen Massenkarambolagen bombastischer aus.“

PC Games 08/2004



„FlatOut verbindet hervorragend Realismus mit kompromissloser Rallye-Action.“

Gamestar 08/2004

„FlatOut überzeugt durch erstklassige Physik-Engine und guter Steuerung.“

Play the Playstation

„...rüttelt am Thron des Genrekönigs.“

Offizielles Xbox Magazin 08/2004



Inklusive Chrashtest-Dummy Weitfliegen



PlayStation 2



Wings of War

Werden Sie zum König der Lüfte!

Von: Jana Mahnke

- X Publ.: Take 2
- X Genre: Flug-Action
- X Sprache: Deutsch
- X USK: Ab 12 Jahren
- X Spieler: 1
- X Termin: Erhältlich
- X www.take2.de

In *Wings of War* ist nicht nur fliegerisches Können, sondern auch ein gutes Gedächtnis gefragt. Vor jedem Einsatz werden Ihnen die verschiedenen Aufgaben anhand einer winzigen Übersichtskarte erklärt, sodass es fast unmöglich ist, sich alle Dinge



↑ Zu zweit jagen Sie die Aufklärer.

und Orte zu merken. Zum Glück werden Ihnen Ihre Aufträge, nachdem Sie sich erst mit Ihrem herrlichen Doppeldecker in die Lüfte geschwungen haben, zur rechten Zeit noch einmal in Erinnerung gebracht. Wer von *Wings of War* nun realistische Flugaction à la *Secret Weapons over Normandy* erwartet, wird schon bald enttäuscht werden. Obwohl das Spiel zur Zeit des Ersten Weltkrieges spielt, können Sie Ihren Doppeldecker mit einigen Extras ausstatten: Durch Einsammeln kleiner Symbole erhalten Sie Schutzschilde, neue Waffen oder auch eine teilweise Reparatur Ihres Flugzeuges - statt realistischer Simulation also eher Arcade-Spielprinzip. Einmal gestartet, erwarten Sie abwechslungsreiche Missionen, die unter anderem das Zerstören von Zielen in der Luft und am Boden, das Eskortieren von Kameraden oder die Bombardierung bestimmter Gebäude beinhalten. Durch ständige Gegenangriffe werden Sie hierbei ordentlich auf Trab gehalten. Es gibt jedoch auch einige Wermutstropfen wie die recht schwammige Steuerung, die schlechte Grafik und nicht zuletzt das wenig realistische Fluggefühl. Soundtechnisch ist das Spiel ganz gut.



↑ Zerstören Sie die feindliche Lastwagenkolonne.

Bonus-Info

PER FUNK

Auch beim Sound geht nicht alles realistisch zu. Ob das Dröhnen der Motoren original ist, werden wohl nur Freaks beurteilen können, dass es zur damaligen Zeit jedoch genau genommen noch keinen Funkverkehr zwischen den Piloten gab, ist dagegen allzu offensichtlich.

Die Wertung

+ Wings of War

- + Spaßige Flieger-Action im Ersten Weltkrieg
- + Faire Rücksetzpunkte in den Missionen
- Mäue Grafik von Flugzeugen und Landschaft
- Schwammige Steuerung
- Niedriger Realismusgrad, eher ein Arcade-Spiel

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
64%	73%	-0%	68%

Das Fazit

Sie bekommen für wenig Geld ein solides Fliegerspiel mit extralangen Missionen und coolen Doppeldeckern.

Tiger Woods PGA Tour 2005

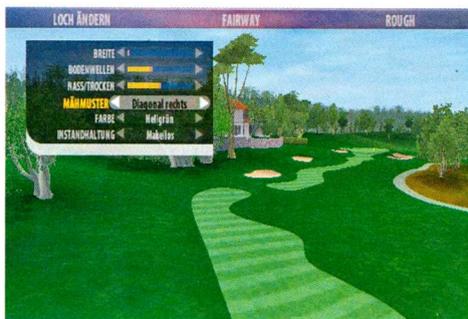
Auch in dieser Saison dürfen Golf-Fans nicht online spielen, aber immerhin Kurse umbauen!

Von: Bernd Holtmann

- X Publ.: EA Sports
- X Genre: Golfspiel
- X Sprache: Text deutsch
- X USK: Ohne Beschr.
- X Spieler: 1
- X Termin: Erhältlich
- X www.easports.de

TigerProofing? Genau so nennt EA Sports das neue Feature in der diesjährigen Ausgabe seiner *Tiger Woods*-Golfspielserie. Im Karriere-Modus sammeln Sie während der Legend Tour so genannte Legenden-Münzen. Die können Sie dann in bestimmte

Kurse investieren, um diese an Ihre Wünsche anzupassen. Sie wollen bei Loch 3 das Rough kürzer schneiden, die Bunker verschieben und das Fairway schmaler machen? Kein Problem! Wenn Sie achtzehn solcher Kurse gesammelt haben, können Sie gegen Golf-Legenden wie Jack Niklaus, Arnold Palmers, Gary Players und schließlich natürlich auch gegen Tiger Woods selbst antreten. Spieltechnisch bleibt fast alles beim Alten. Außer ein paar neuen Details hat sich kaum etwas verändert: Das Spiel ist nach wie vor für Einsteiger sehr einfach zu erlernen - dafür sorgt nicht zuletzt das ausführliche leider nur englisch vertonte Tutorial. Schon nach kurzer Zeit entwickelt die 2005er-Fassung einen hohen Suchfaktor. Profis lockt man mit knackigen Golf-Legenden, herausfordernden Kursen und dem interessanten TigerProofing-Modus. Im Gesamtvergleich hat sich zwar nicht viel geändert - aber allein die Möglichkeit, die Kurse nun anzupassen, fügt dem Spiel noch etwas mehr Tiefe hinzu. Aber auch Spieler, die mit dem Rasensport nichts anfangen können, sollten sich *Tiger Woods PGA Tour 2005* unbedingt anschauen - Sie könnten Gefallen daran finden.



↑ Im TigerProofing-Modus verändern Sie bestehende Golfkurse.

Bonus-Info

GAME FACE 2

Wenn Sie Ihren eigenen Spieler anlegen, können Sie fast jedes Körperattribut nachahmen. Selbst die Anzahl der Sommersprossen oder Narben.

TIGERPROOFING

Kurse können Sie im neuen Modus zwar nicht erstellen, sondern nur verändern, zum Beispiel das Fairway verbreitern.

Die Wertung

+ Tiger Woods PGA Tour 2005

- + Viele Spiel-Modi
- + Sehr realistischer Spielansatz
- + Viele Extras freischaltbar
- Ausführliches Tutorial für Einsteiger
- Kein Xbox-Live

Sound	Grafik	Multiplayer	Einzelspieler
85%	83%	77%	87%

Das Fazit

Dank der neuen Spiel-Modi etwas umfangreicher - aber wann gibt es endlich den Xbox-Live-Modus?



↑ Unser digitales Alter Ego beim Putten.



↑ Es gibt sicherlich Angenehmeres, als gegen einen mit Stacheldraht umwickelten Käfig gehämmert zu werden.



↑ Gegner können Sie durch Objekte treten.



↑ Bis zu vier Fighter dürfen gleichzeitig ran.



↑ Wetten, dass es gleich knackt?

DefJam: Fight for New York

Elite-Rapper klopfen Sprüche und einander auf den Kopf!

Bonus-Info

SCHLAGWORT

Fünf verschiedene Kampfstile beherrschen die Charaktere im Spiel: Kickboxen, Straßenkampf, Martial Arts, Wrestling und Aufgabe-Griffe. Sie können bis zu drei dieser Stile miteinander kombinieren und Ihren Kämpfer so noch unberechenbarer machen.

SEXY HEXY

Weibliche Charaktere sind ebenfalls mit von der Partie, unter anderem gegen Lil' Kim und Carmen Electra nicht mit ihren Reizen. Sie müssen sich auch um die eine oder andere junge Dame prügeln und sogar „Cat Fights“ stehen auf dem Programm.

Von: Manfred Reichl

Publ.: Electronic Arts	Genre: Beat 'em Up
Sprache: Englisch	USK: Ab 18 Jahren
Spieler: 1-4	Termin: 23. September
www.djffny.eagames.de	

Mama said knock you out, rappte James Todd Smith alias LL Cool J im Jahre 1990. Sein Plattenlabel DefJam Recordings hat sich dieses Motto scheinbar zu Herzen genommen und veröffentlicht nun mit *DefJam: Fight for New York* schon zum zweiten Mal ein Spiel, in dem sich Nordamerikas Rap-Stars ordentlich eins auf die Fresse geben.

Während der Vorgänger *DefJam: Vendetta* noch ein Wrestling-Titel war, erwartet Sie mit dem Nachfolger nun ein reines Prügelspiel. Im Vordergrund steht dabei ein Story-Modus, zu dessen Beginn der Gangster D-Mob von Ihnen vor den Bullen gerettet wird. Sie dürfen dann Aussehen, Stimme und Kampfstil Ihres Charakters festlegen und werden im Anschluss in die Gänge des Geretteten aufgenommen. Dort schickt man Sie zu diversen Fight-Club-Veranstaltungen. Sind Sie erfolgreich, erhalten Sie Kohle, die Sie unter anderem in Kleidung, Schmuck oder in Kampf-Upgrades

investieren dürfen. Nach und nach treten Sie dann in immer abgefahreneren Schauplätzen gegen immer stärkere Gegner an.

Spielte sich schon der Vorgänger nicht schlecht, so kommt nun mit dem neuen Fight-System endgültig mächtig Laune auf. Dazu tragen nun nicht nur die verschiedenen Kampfstile bei, welche die Charaktere draufhaben, sondern auch die interaktiven Umgebungen in den Arealen. So können Sie z. B. versuchen, Ihre Gegner mit viel Getöse durch Billardtische zu treten oder kopfüber in eine Jukebox zu hämmern. Zudem reichen Ihnen die herumstehenden Zuschauer Waffen oder attackieren Sie bzw. Ihren Gegner hinterrücks. Wenn Sie einige erfolgreiche Aktionen zeigen, können Sie außerdem den „Blazin“-Modus aktivieren und mit einem Super-Move Ihrem Gegner noch stärker zusetzen. Dabei werden Sie auch des Öfteren laut die Knochen knacken hören. Einziges Manko bei den Kämpfen: Während Aufgabebegriffen kommt es oft zu Clipping-Fehlern, die aber den Spielspaß nicht mindern.

Ansonsten macht *DefJam: Fight for New York* grafisch einen sehr gelungenen Eindruck. Die Rap-Größen sind problemlos wiederzuerkennen und die Arealen schön gestaltet. Die Gang - die natürlich ebenfalls von den DefJam-Künstlern stammt - sorgt zudem für ordentlich Rabatz und ist mit markigen englischen Kommentaren garniert.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Ich bin mehr als positiv überrascht von diesem Spiel. Im Story-Modus mit seiner stimmigen Gangster-Rapper-Atmosphäre ist es extrem motivierend, den eigenen Charakter zu trainieren, sodass er immer noch stärker wird und gegen immer noch härtere Gegner bestehen kann. Dazu trägt auch die gelungene Kampf-Engine bei, die für Anfänger sehr einfach zu erlernen ist und gleichzeitig durch die verschiedenen Kampfstile auch vielfältige Möglichkeiten bietet. Auch für Prügel-Veteranen hat das Spiel daher einiges zu bieten. Kurz: ein echter Spaßgarant.

Die Wertung

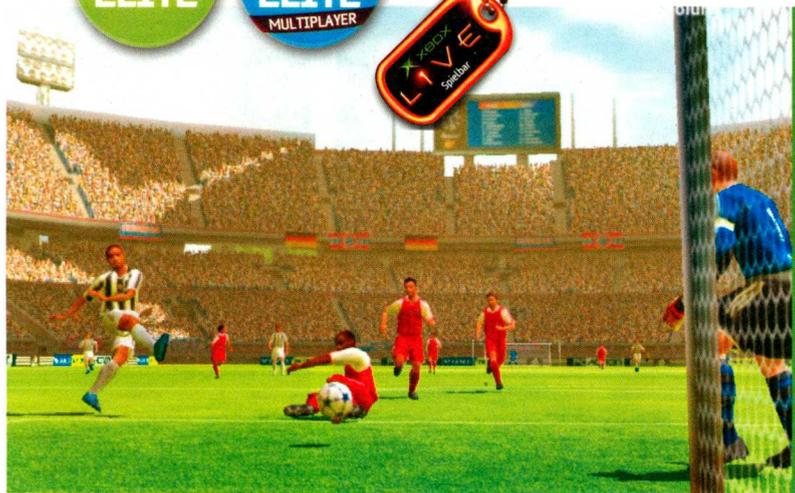
DefJam: Fight for New York

- Cooler Story-Modus mit Upgrade-Möglichkeiten
- Zahlreiche Interaktionen in den Arealen möglich
- Charakter in Aussehen und Kampfstil formbar
- Gelungene Präsentation im Gangster-Rapper-Stil
- Zahlreiche Stars der Szene mit von der Partie

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
82%	89%	85%	85%

Das Fazit

Kurzweiliges Prügelspiel mit echten Rappern, abgefahrenem Story-Modus und extrem spaßigem Kampfsystem.



↑ Die Stadien und Spieler wurden - wie immer - mit viel Liebe zum Detail umgesetzt.

FIFA Football 2005

FIFA bleibt auf dem Fußball-Thron ... vorerst!

Bonus-Info

OFF-THE-BALL
EA hat außerdem an der Off-the-Ball-Steuerung geschraubt, mit der Sie nach wie vor jene Spieler steuern können, die gerade nicht im Ballbesitz sind. Daher dürfen Sie nun auch bei Einwürfen schon die Laufwege Ihrer Akteure vorbestimmen und so für noch mehr Überraschungsmomente in Ihrem Spiel sorgen.

Von: Manfred Reichl

<input checked="" type="checkbox"/> Publ.: Electronic Arts	<input checked="" type="checkbox"/> Genre: Fußball
<input checked="" type="checkbox"/> Sprache: Deutsch	<input checked="" type="checkbox"/> USK: Ohne Beschränkung
<input checked="" type="checkbox"/> Spieler: 1-4	<input checked="" type="checkbox"/> Termin: 14. Oktober
<input checked="" type="checkbox"/> Live: Nicht bekannt	
<input checked="" type="checkbox"/> www.fifafootball2005.ea.com	

Madden-Fans hierzulande müssen drauf verzichten, FIFA-Anhänger nicht: Xbox Live! Als erstes Xbox-Fußball-Spiel mit Online-Anbindung schickt Electronic Arts *FIFA Football 2005* ins Rennen. Was das neue Produkt im Vergleich zum Vorgänger sonst noch dazugelernt hat, erfahren Sie hier.

Die Neuerung, die von den Machern bei EA Kanada in diesem Jahr am meisten angepriesen wird, ist das One-Touch-Football-Feature. Dieses sorgt dafür, dass die Ballbehandlung der Kicker nun noch filigraner von der Hand geht. So können Sie jetzt just in dem Moment, in dem Ihr Spieler einen Pass annimmt, den Ball mit dem rechten Mini-Stick in die Richtung lenken, in die Ihr Spieler weiterlaufen soll. Durch das neue Feature wird er sich dann mit einer bestimmten Animation - jeweils von der Spielsituation und den Fähigkeiten des Akteurs abhängig - den Ball in die gewünschte Richtung vorlegen und hinterherrennen. Das sieht nicht nur extrem cool aus, sondern macht auch jede Menge Spaß, da Sie mit diesen Finten Gegner häufig ganz alt aussehen lassen können.

Bis auf diese und einige weitere Ergänzungen (siehe Bonus-Infos) spielt sich *FIFA* allerdings noch genauso wie der Vorgänger. Die Action auf dem Rasen ist sehr temporeich, nur die Kicker selbst verhalten sich hin und wieder etwas träge. Die Ballphysik wurde zwar über die letzten Jahre hinweg stets verbessert, mit der eines *Pro Evolution Soccer* kann sie allerdings noch immer nicht mithalten.

Dafür ist *FIFA Football 2005* in puncto Umfang und Lizenzen der Konkurrenz wieder um Längen voraus. Insgesamt 25 vollständig lizenzierte Ligen sind im neuen *FIFA* enthalten, darunter natürlich auch die 1. und 2. Bundesliga mit 36 deutschen Vereinen.

Bei den Spielmodi erwartet Sie ein Karriere-Modus, in dem Sie über 15 Spielzeiten hinweg versuchen müssen, sich als Top-Trainer zu etablieren. Sie beginnen Ihre Karriere dabei bei einem kleinen Zweitligisten und müssen versuchen, diesen in die erste Liga zu führen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie früher oder später ein Angebot von einem europäischen Top-Verein. Über eine kleine Management-Funktion können Sie sogar Spielertransfers tätigen und Personal einstellen, das Ihnen hilfreich zur Seite steht.

Außerdem lassen sich mit *FIFA Football 2005* im Handumdrehen eigene Turniere erstellen. So können Sie jederzeit aktuelle Pokalwettbewerbe wie die Champions League nachspielen oder dürfen sich schon einmal auf die WM 2006 in Deutschland einstimmen, indem Sie eine Generalprobe des Turniers veranstalten. >>





↑ Die KI der Torhüter ist ordentlich umgesetzt. Hier hält Bremens Andi Reinke die Führung gegen Inter fest.



↑ Miro Klose trifft in FIFA besser als in der Realität.



↑ Für solche Kopfbälle ist korrektes Timing vonnöten.

» Die Präsentation ist gewohnt erstklassig und die fotorealistischen Gesichter der bekannten Stars sowie die detailliert nachgebildeten Stadien sind grafisch kaum zu toppen. Zudem rückt das Spiel nun überhaupt nicht mehr und die Animationen – vor allem die des neuen Ballannahme-Features – sind sehr realistisch. Nur der Sound fiel uns diesmal im Vergleich zum Vorgänger etwas negativer auf. Im Großen und Ganzen stimmt die akustische Atmosphäre zwar, den Kommentar von Florian König und Tom Bartels sollten Sie aber schleunigst abstellen. Die Ansagen häufen sich nicht nur mehr als bisher, sondern passen oftmals auch überhaupt nicht zur Situation. Hin und wieder meinte eine der beiden Labertaschen beispielsweise, dass unserem Team nur noch ein Tor zum Sieg fehlen würde – und dabei lagen wir aussichtslos mit 0:3 zurück und nur noch wenige Minuten waren zu spielen. Außerdem muss uns EA bitte erklären, warum in der Spitzenpartie FC Bayern gegen Juventus Turin einmal „Ruhrpott!“-Schlachtrufe von den Rängen schallten.

Noch nicht testfähig war bedauerlicherweise die Online-Anbindung von *FIFA Football 2005*. Wie bei *Burnout 3* werden wir den Xbox-Live-Test aber in den Xbox-Live-News der nächsten Ausgabe nachreichen.

Bonus-Info

SIMULATION

Im Karriere-Modus haben Sie die Möglichkeit, die Spiele entweder selbst auszutragen oder die Ergebnisse simulieren zu lassen. Falls diese Simulation allerdings nicht so verläuft, wie Sie sich das vorstellen, haben Sie nun erstmals jederzeit die Chance, mit einem simplen Knopfdruck doch noch aktiv ins Geschehen einzugreifen und die Partie auf dem grünen Rasen auszutragen.



Meine Meinung

» Manfred Reichl

Verdutzte Gegner als Zidane oder Ronaldo mit technischen Kabinettstücken zu vermaschen, macht im neuen *FIFA* mit dem frischen One-Touch-Football-Feature einen Heidenspaß. Zudem ist der Umfang auch diesmal wieder in jeder Hinsicht überragend und dank des überarbeiteten Karriere-Modus ist langfristig für beste Unterhaltung gesorgt. Optisch ist die Präsentation ebenfalls gewohnt souverän, sogar die lästigen Ruckler des Vorgängers sind gänzlich verschwunden. Nur der Sound macht aufgrund der Kommentare nicht mehr ganz so viel her.

Die Wertung

» FIFA Football 2005

- Gelungenes neues One-Touch-Football-Feature
- Lizenzen bis zum Abwinken
- Hervorragender Karriere-Modus mit Langzeitpaß
- Endlich über Xbox Live spielbar
- Akustisch etwas schwächer als der Vorgänger

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
81%	84%	86%	86%

Das Fazit

Einsteigerfreundliches Fußball-Spiel mit überragender Lizenz-Vielfalt und erstklassiger optischer Präsentation.

ONE-TOUCH-FOOTBALL

Das neue Feature in Bildern erklärt

Zaubern wie Raúl, del Piero & Co. ist in *FIFA Football 2005* keine Hexerei. In diesem Extrakasten erklären wir Ihnen, wie einfach es geht, einen Gegner „nass“ zu machen.



1
↑ Spielen Sie einfach einen Pass zu einem frei stehenden Teamkameraden. Hier empfängt Bayerns Pizarro den Ball.



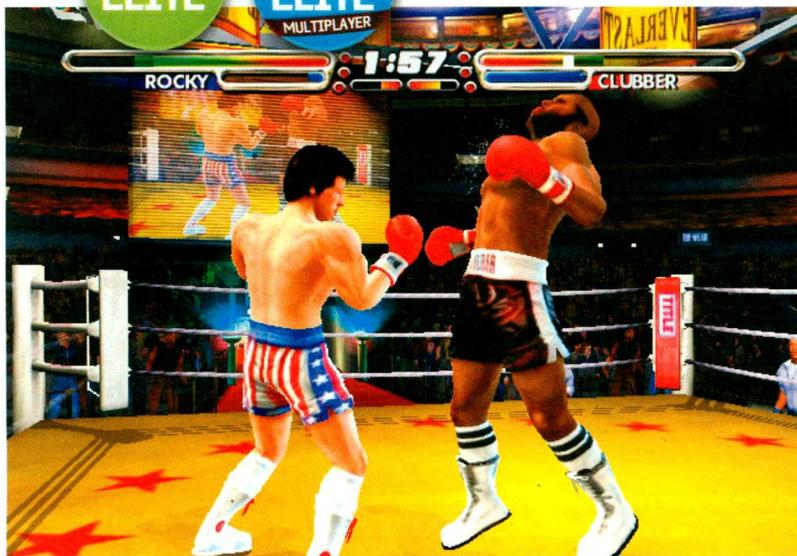
2
↑ Im Moment der Ballannahme betätigen Sie den rechten Mini-Stick und Ihr Akteur spielt den Ball sofort gekonnt weiter.



3
↑ Der Gegner war auf diese Aktion nicht vorbereitet und ist ins Leere gelaufen. Für unseren Stürmer ist nach dieser Finte ...



4
↑ ... der Weg aufs gegnerische Tor frei und er kann in aller Ruhe mit einem fulminanten Vollspann-Schuss abziehen.



↑ Rummis! Dieser rechte Kinnhaken von Rocky Balboa hat gegessen und Clubber Lang alias Mr. T hebt ab.

Rocky Legends

Der italienische Hengst tänzelt wieder durch den Xbox-Ring!

Bonus-Info

TRAININGS-MODI

Die spaßigen Trainings-Modi des Vorgängers wurden übernommen und leicht überarbeitet. Sogar einige neue haben es ins Spiel geschafft, darunter auch die legendäre Hühnerjagd.

Redakteur: Manfred Reichl

- Publ.: Ubisoft
- Genre: Boxen
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 12 Jahren
- Spieler: 1-2
- Termin: 30. September
- www.ubisoft.de

Auf der Kino-Leinwand ist die Rocky-Saga längst eingemottet - und das ist nach dem hochgradig albernen fünften Teil auch ganz gut so. Auf der Xbox lebt das Helden-Epos jedoch munter weiter. Ende 2002 beglückte uns Hersteller Rage mit einer hervorragenden Spielumsetzung zur Filmreihe. Mittlerweile ist dieses Entwickler-Studio jedoch vor die Hunde gegangen. Ubisoft hat sich die Lizenz geschnappt und beschert uns nun *Rocky Legends*.

Daher erwartet Sie dieselbe Spielmechanik wie im Vorgänger, die allerdings mit gelungenen Neuerungen versehen wurde. Nach Herzenslust dürfen Sie wieder Geraden und Haken zu Schlagkombination aneinanderreihen. Um nicht selbst auf die Bretter geschickt zu werden, können Sie nach wie vor blocken und mit dem Oberkörper gegnerische Schläge auspendeln. Leicht verbessert zeigt sich die KI der Gegner. Falls Sie ständig nach dem gleichen Schema attackieren, stellen sich Ihre Kontrahenten nun besser darauf ein und ändern die Taktik. Brandneu integriert wurde

indessen der Publikumsbalken. Wenn Sie ansehnlich boxen, stellt sich das Publikum auf Ihre Seite und der Balken lädt sich auf. Ist er komplett gefüllt, so können Sie innerhalb von 20 Sekunden eine Serie von drei Superschlägen starten. Ähnlich funktioniert auch ein neues Defensiv-Feature. Droht der endgültige Knockout, so hat Ihr Athlet im „wilden Modus“ 20 Sekunden lang die Möglichkeit, sich noch mal aufzubauen. Er schlägt dann doppelt so schnell und doppelt so stark zu, vergisst dabei aber zu blocken.

Etwas üppiger präsentiert sich nun auch der Umfang. Während Sie in Teil 1 den Story-Modus nur mit Rocky Balboa bestreiten konnten, um die Handlung der fünf Filme rudimentär nachzuspielen, dürfen Sie sich jetzt an einem Karriere-Modus mit vier verschiedenen Charakteren versuchen. Dabei müssen Sie wieder in diversen Mini-Games Ihre Spielfigur trainieren, bis Sie schließlich dem Champion gegenüberstehen. Neu ist auch, dass Sie in den Kämpfen Kohle verdienen, die Sie in einem Shop für massenhaft Extras ausgeben dürfen.

Die Technik hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur wenig verändert. Die Texturen sehen nun zwar einen Tick detaillierter aus, deutliche grafische Verbesserungen erwarten Sie allerdings nicht. Der Soundtrack greift erneut auf die bestens bekannten Songs aus dem Filmen zurück, zudem gibt es wieder eine zufriedenstellende deutsche Sprachausgabe.



↑ Superschläge sorgen für mehr Schaden.



↑ Auch ein deutscher Boxer ist nun dabei.



↑ Die Mini-Games sind zu zweit spielbar.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Als Kind der Achtzigerjahre haben die Filme für mich natürlich Kultstatus und nicht zuletzt deswegen fand ich schon den Vorgänger von Rage äußerst unterhaltsam. Die Spielmechanik ist für ein Boxspiel nach wie vor sehr gut, kann aber nicht mit *Fight Night 2004* von Electronic Arts mithalten. Die Verbesserungen und Veränderungen haben mir ebenfalls hervorragend gefallen, insgesamt wirkt das Spiel aber trotzdem nur wie ein Update und nicht wie ein Nachfolger. Daher packen wir auch auf die alte Wertung nichts drauf.

Die Wertung

Rocky Legends

- ✔ Kult-Lizenz mit coolem Soundtrack
- ✔ Tolles Gameplay mit gelungenen Neuerungen
- ✔ Super Umfang mit neuen Spiel-Modi
- ✔ Zahlreiche coole Extras freispielbar
- ✔ Story-Modus nun mit vier Charakteren spielbar

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
82%	86%	85%	87%

Das Fazit

Abwechslungsreiches Boxspiel mit realistischer Spielmechanik und erstklassig umgesetzter Filmlicenz.

NHL 2005

EA bittet mal wieder zur Bully-Parade der knallharten Art!



Bonus-Info

FREE 4 ALL
Im Free-4-All-Modus erwarten Sie spaßige Mini-Games. Im „Auf Zeit“-Modus gewinnt derjenige Spieler, der innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums die meisten Penalties verwandelt. Bei der „Torjagd“ siegt hingegen derjenige, der als Erster eine vorher festgelegte Anzahl Tore erzielt.



Von: Manfred Reichl

- Publ.: Electronic Arts
- Genre: Eishockey
- Sprache: Dt. Texte
- USK: ohne Beschränkung
- Spieler: 1-4
- Termin: 23. September
- www.electronicarts.de

Neben den Fußballern und American-Football-Stars geben sich in diesem Jahr auch wieder die Eishockey-Cracks von Electronic Arts die Ehre. Bedauerlicherweise müssen Sie aber wie schon in *Madden NFL 2005* auch in *NHL 2005* in diesem Jahr erneut auf eine Online-Anbindung verzichten. Und das, obwohl uns EA während der letzten E3 den Mund so wässrig gemacht hatte!

Von Xbox Live also keine Spur und auch sonst hat sich im Vergleich zur Vorjahresedition kaum etwas getan. Das Gameplay ist im Großen und Ganzen dasselbe geblieben und es gibt diesmal nur wenig Neues zu berichten. Mit der Open-Ice-Control hat es aber immerhin ein Feature ins Spiel geschafft, das Ihnen tatsächlich noch mehr Möglichkeiten während der Matches bietet. Wenn Sie nun nämlich den Puck unter Kontrolle haben und die weiße Taste betätigen, wird der bis eben kontrollierte Spieler von der Mitspieler-KI übernommen und Sie können einen anderen Akteur steuern, der

beispielsweise gerade völlig frei vor dem Tor steht. Mit diesem haben Sie dann die Chance, sofort den Torschuss zu wagen. Aber nicht nur in der Offensive hilft Ihnen dieses neue Feature weiter, sondern auch in der Defensive. Rast z. B. ein gegnerischer Angreifer auf Ihr Tor zu, können Sie jetzt durch einen Klick auf den schwarzen Knopf einen CPU-gesteuerten Mannschaftskameraden hinzurufen, der sich ebenfalls um den Kontrahenten kümmern und versuchen soll, diesen zu behindern.

Darüber hinaus wurden im Vergleich zum Vorgänger auch die Torschussmöglichkeiten überarbeitet. Mit X können Sie nun z. B. den Puck aus dem Handgelenk aufs gegnerische Tor schlenzen, außerdem klingt es nun bei Wrap-arounds – wenn der Spieler vor dem Schuss um das gegnerische Tor kreist – häufiger, wenn Sie im richtigen Moment den B-Knopf antippen.

Ansonsten erwartet Sie wie in jedem Jahr ein grandioser Umfang. Hier ist vor allem zu begrüßen, dass dem Spiel ein Weltmeisterschafts-Modus spendiert wurde. Neben den NHL-Teams und diversen Nationalmannschaften sind außerdem auch wieder die deutschen DEL-Teams am Start.

Grafisch und akustisch hat sich seit dem Vorjahr ebenfalls nicht viel getan, das Spiel sieht aber immer noch vorzüglich aus und die gesamte Präsentation vermittelt eine hervorragende Live-Atmosphäre.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Auf der E3 hat uns Electronic Arts für seine Sportspiele noch vollmundig eine Xbox-Live-Anbindung versprochen. FIFA hat diese hierzulande bekommen, *NHL 2005* genauso wie *Madden* leider nicht. Wer also lieber online gegen reale Gegner antritt, muss daher weiter auf Segas *ESPN Hockey* zurückgreifen. Sofern Sie sich allerdings nur offline vergnügen wollen, hat EAs Sprössling alles zu bieten, was das Eishockey-Herz begehrt. Sogar die deutschen Teams sind weiter mit am Start – und das ist der größte Pluspunkt im Vergleich mit Segas Titel.

Die Wertung

NHL 2005

- Deutsche DEL-Teams mit von der Partie
- Sehr gute grafische und akustische Umsetzung
- Torschussmöglichkeiten wurden überarbeitet
- Riesiger Umfang mit zahlreichen Spiel-Modi
- Und schon wieder kein Xbox Live

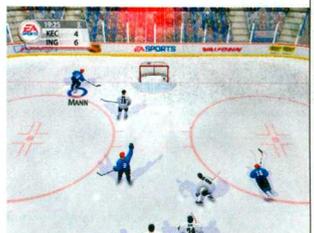
Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	86%	87%	85%

Das Fazit

Eishockey-Spiel mit wenigen Gameplay-Neuerungen, dafür aber exzellenter Präsentation und den deutschen Teams.



↑ Präsentation und Atmosphäre sind top.



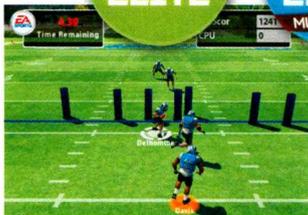
↑ In Überzahl gelingt die Entscheidung.



↑ Bei Bullys haben Sie neue Möglichkeiten.



↑ Mit einem Blitzreflex rettet der deutsche Keeper den Zwei-Tore-Vorsprung gegen die Amis.



↑ Mini-Games sorgen für Abwechslung.



↑ Tasten-Icons zeigen Ihnen die Receiver.



↑ Bei dieser Interception bekommt unser Mann den Ball nicht zu fassen, trägt aber zum Glück einen Helm.

Madden NFL 2005

Eine Legende geht endlich online! Aber leider nicht bei uns.

Bonus-Info

CREATE-A-FAN

Mit einem neuen Editor können Sie nun auch das Aussehen der Fans Ihres Teams gestalten: Kleidung, Kopfbedeckung, Gesichtsbemalung - und sogar ein Hotdog können Sie Ihren Anhängern in die Hand drücken.



Von: Manfred Reichl

- Publ.: Electronic Arts
- Genre: American Football
- Sprache: Englisch
- USK: Ohne Beschränkung
- Spieler: 1-4
- Termin: 8. Oktober
- www.electronicarts.de

Alle Jahre wieder beschert uns Software-Gigant Electronic Arts Updates zu seiner Sportspiele-Reihe. Mit jeder Neuauflage sehen die Grafiken dann noch einen Tick besser aus und eine Hand voll neuer Gameplay-Features gesellen sich pro Spiel dazu. Bahnbrechende Neuerungen oder Ergänzungen gibt es nur selten. *Madden NFL 2005* sollte allerdings eine dieser wesentlichen Neuheiten mit sich bringen, nämlich eine Xbox-Live-Unterstützung. In der hierzulande erhältlichen Version fehlt davon allerdings jede Spur, in den Vereinigten Staaten hingegen sind packende Online-Matches um die Pille für den Mann längst in vollem Gange. Bleibt zu hoffen, dass wir im nächsten Update mit einer Xbox-Live-Anbindung beglückt werden.

Ansonsten hat *Madden NFL 2005* für American-Football-Fans auch in diesem Jahr alles zu bieten, was das Sportlerherz begehrt. Der Umfang der Spiel-Modi ist nach wie vor gigantisch: Sie dürfen sich wieder in einem Franchise-Modus austoben, lehrreiche Trainings-Modi absolvieren und sich mit Minispielen die Zeit vertreiben. Bei Letzteren gefiel uns vor allem das „Rushing Attack“-Game. Hier müssen Sie erst versuchen,

möglichst viele Touchdowns in verschiedenen Trainingsituationen zu schaffen, und im Anschluss gilt es dann, diese zu verteilen, indem Sie die Gegner aufhalten.

Auch Taktik-Freaks geht das Herz auf, denn *Madden NFL 2005* kann wieder mit unzähligen Einstellungsmöglichkeiten dienen. In der Handhabung finden sich alte *Madden*-Hasen sofort zurecht, für Einsteiger stehen etliche Hilfestellungen zur Verfügung.

Das Gameplay selbst wurde nur unwesentlich erweitert. Immerhin zeigt sich nun aber die CPU-Defensive verbessert und geht aggressiver zu Werke. Darüber hinaus hat man die Steuerung um den „Hit Stick“ ergänzt. Dies bedeutet, dass Sie nun in der Verteidigung mit dem rechten Ministick fleißig austeuern können. Mit dem richtigen Timing lassen sich so leichter Ballverluste (Fumbles) erzwingen.

Audiovisuell sind die *Madden*-Spiele schon immer absolut spitze und daran hat sich auch mit der neuesten Fassung nichts geändert. Im Gegenteil: Den Matches wurden sogar dynamische Wettereffekte hinzugefügt.



↑ Die Präsentation ist wie immer TV-reif.



↑ Touchdown! Knapper geht es aber kaum.

Die Wertung

• Madden NFL 2005

- Verblüffend realistisches Gameplay
- Grafisch und akustisch absolut erstklassig
- Hervorragender Umfang mit vielen Modi
- Übertroffene Präsentation im TV-Stil
- Immer noch keine Xbox-Live-Unterstützung

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
89%	88%	88%	89%

Das Fazit

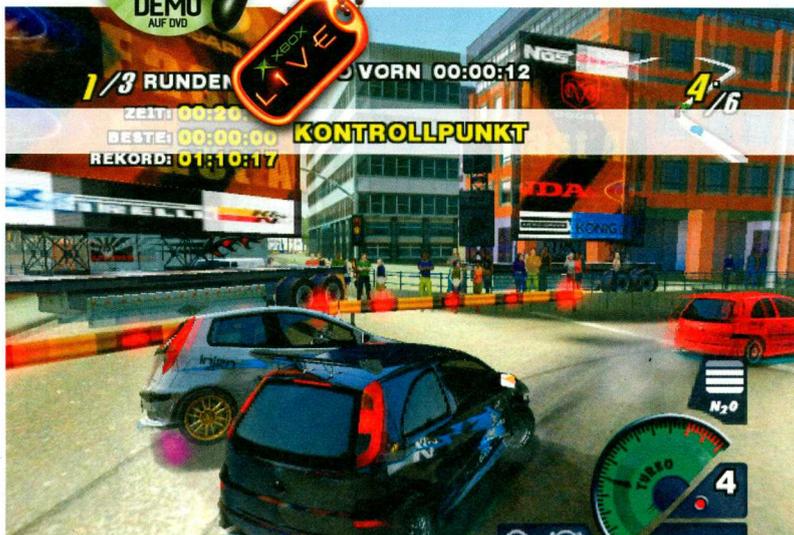
Nur wer auf die aktualisierten Spielerkader steht, sollte unbedingt zugreifen. Ansonsten erwartet Sie nichts Neues.

Meine Meinung

• Manfred Reichl



Boah, was hab ich mich auf der E3 gefreut. Alle EA-Spiele in Zukunft online? Cool! Doch wo ist beim neuesten *Madden* die Xbox-Live-Unterstützung abgeblieben? Ob da wohl jemand bei Electronic Arts gedacht hat, dass die verrückten Europäer nur auf das komische „Soccer“ stehen? Dabei beweist doch Segas *ESPN*-Reihe schon seit Jahren, dass American Football über Xbox Live auch in „good ol' Germany“ sehr beliebt ist. So wird's gemacht, EA! Bis auf diese Enttäuschung ist das neue *Madden* aber einfach bärenstark wie eh und je.



↑ Tuning-Aufkleber, Spezial-Lack, Front- und Heckspoiler und ein geiler Aufkleber auf der Seite: unser erster Wagen!

Juiced

Acclaims poppig-buntes Tuning-Rennspiel im Test

Bonus-Info

ENTWICKLER-ÄRGER

Das Juice-Team hat damals in einem Rennspiel namens *Lamborghini* gearbeitet. Leider ging der britische Publisher Rage Software vor der Veröffentlichung Pleite und die Rechte wurden von EA aufgekauft. Hoffen wir, dass Acclaim und *Juiced* nicht das gleiche Schicksal ereilt – es häuften sich Gerüchte über die schlechte Finanzlage des Publishers.

Von: Bernd Holtmann

- Publ.: Acclaim
- Genre: Rennspiel
- Sprache: Deutsch
- USK: Ohne Beschr.
- Spieler: 1-2
- Termin: Erhältlich
- Live: 2-8
- System Link: 2-8
- www.acclaim.de

Von Akura bis Volkswagen gibt es in *Juiced* 47 lizenzierte Autos, dazu 32 Strecken (auch rückwärts befahrbar) und eine schier unendliche Auswahl an Tuning-Möglichkeiten: Sie sehen bereits, dass *Juiced* kein schnöder *NJS Underground*-Klon ist, sondern mehr. Juice Games hat nämlich das spaßige Spielprinzip der EA-Kollegen in die hauseigene Tuning-Werkstatt geschickt – und das Ergebnis spricht Auto-Fans wirklich an! *Juiced* spielt in einer virtuellen Stadt an der Westküste der USA: Angel City, die in acht Gebiete aufgeteilt ist. In jedem davon herrscht eine Tuning-Gang, die dort ihre Rennen, Sprint-Duelle oder Show-Veranstaltungen abhält. Im Karriere-Modus müssen Sie nicht zuletzt aus Finanzgründen einfache und gleichermaßen den Respekt der Kontrahenten gewinnen. Rempler auf der Strecke sind also tunlichst zu vermeiden – besonders um die Wartungskosten niedrig zu halten. Die Rennen planen Sie wahlweise über den Kalender oder Sie sprechen das gleich mit den Gang-Chefs über Ihr virtuelles Handy ab. Bei größeren Veranstaltungen, in denen Ihr Wagen nicht zuge-

lassen ist, können Sie auch durch Wetteneinsätze Geld verdienen. Später im Karriere-Modus stellen Sie sich ein eigenes Team zusammen, vergrößern und tunen Ihren langsam wachsenden Fuhrpark, während Ihre Crew selbstständig Pokale abgreift. Im Arcade-Modus müssen sich Einsteiger zunächst mit nur drei Wagen zufrieden geben. Das Schadensmodell funktioniert nur bedingt realistisch: Aus Lizenzgründen fallen die PS-Monster bei Karambolagen nicht um. Stattdessen wackeln und zerbrechen immerhin Spoiler und Fenster – oder das Dach wird schmutzig, Zeitlupen wie in *NJSU* suchen Sie in *Juiced* aber vergessens. Und trotzdem muss sich die Grafik nicht vor dem Vorbild verstecken. Videoleinwände zeigen das rotierende Bridgestone-Logo, Texturen sind scharf und Häuser unterscheiden sich äußerlich stark. Kurzum: Die Stadt-Umgebung ist so realistisch gelungen, wie man sie für ein gutes Rennspiel eben braucht. Die Performance stimmt, denn das Spiel läuft mit fast konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Auch wenn der spielerische Umfang von *Juiced* groß ist, sollte man die Schattenseiten von *Juiced* nicht vergessen: Fans von *NJS Underground* sollten sich nur mit Engelsgeduld an *Juiced* heranwagen. Besonders die Anfangsrennen im Karriere-Modus sind sehr knapig. Nur durch viel Spielerfahrung kommt nach langer Zeit richtiger Spielspaß auf. Für Langzeit-Rennspieler und Auto-Begeisterte ist *Juiced* ein Tuning- und Design-Himmel mit lizenzierten Autos, Mehrspieler-Modus und sehr guter Grafik.



↑ Kontrastprogramm der Grünen: Vollgas!



↑ Hier ändern Sie alles an Ihrem Auto.



↑ Dieser Corsa muss mal überholt werden.

Meine Meinung

Bernd Holtmann

Project Gotham Racing 2 und *Need for Speed Underground* habe ich geliebt. Bei *Juiced* bleibt die Liebe selbst nach langem Spielen auf der Strecke. Nicht etwa weil es ein schlechtes Spiel ist – gar nicht. Es liegt eher an dem taffen Schwierigkeitsgrad im Karriere-Modus. Ich persönlich möchte Autorennen fahren, ohne mir Gedanken um Finanzen und den Respekt bei anderen Fahrern oder den Terminkalender zu machen. Für Leute wie mich gibt es immerhin einen ganz passablen Splitscreen-Modus und Xbox-Live-Unterstützung. Danke.

Die Wertung

Juiced

- Flüssige Spielgrafik
- Fast unendlich viele Tuning-Möglichkeiten
- Zu steile Lernkurve (nichts für Einsteiger)
- Kleine KI-Schnitzer
- Unausgereifte Fahrphysik bei einigen Wagen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
80%	82%	74%	80%

Das Fazit

Ein technisch nicht ganz ausgereiftes Rennspiel, das zwar nicht mit *NJSU* mithalten kann, aber umfangreicher ist!

Ghost Master™

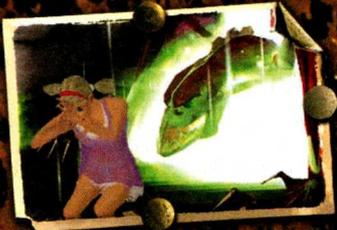
THE GRAVENVILLE CHRONICLES

COMING
AUGUST 27TH

ENTFESSELE DAS BÖSE IN DIR!

Schicke deine Gruselarmee nach Gravenville! Dort warten die Einwohner bereits auf deine quälenden Berührungen. Benutze dein Geschick um zu kämpfen und Sterbliche zu manipulieren, damit die Geheimnisse von Gravenville endlich gelöst werden

Auf nach Gravenville - auf dass der Albtraum beginne!



PlayStation 2 www.ghostmaster.com



™, ® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Mini-Hell, Doom and the Horde" are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. "Ghost Master" is a 2004 Empire Interactive Europe Ltd. "Ghost Master: Empire" and "™" are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK. "Empire" and/or other qualities. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



Burnout 3 Takedown

Speed-Junkies und Adrenalin-Freaks bekennen sich zu einem neuen High-Speed-Gott!

Von: Manfred Reichl

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> PubL: Electronic Arts | <input checked="" type="checkbox"/> Genre: Rennspiel |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sprache: Deutsch | <input checked="" type="checkbox"/> USK: Ab 12 Jahren |
| <input checked="" type="checkbox"/> Spieler: 1-2 | <input checked="" type="checkbox"/> Termin: Erhältlich |
| <input checked="" type="checkbox"/> Live: 2-6 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> www.electronicarts.de | |

Ihnen kann es in einem Rennspiel nicht rasant genug zugehen und Sie stehen auf haarsträubende Massenkarambolagen? Dann sind Sie wahrscheinlich ein frenetischer Anhänger der *Burnout*-Reihe und warten bereits sehnsüchtig auf den dritten Teil. Und falls Sie sich nun fragen, ob Sie mit *Burnout 3* nur ein „lauwarmer“ Aufguss erwartet, können Sie entspannt aufatmen. Dieses Spiel ist so verdammst heiß, dass Sie sich die Finger daran verbrennen werden.

Am Spielprinzip hat sich freilich auch im dritten Teil nichts verändert. Abermals heizen Sie mit Vollgas über etliche Strecken und nur Hosenscheißer betätigen die Bremse. Es versteht sich von selbst, dass es bei so viel Risikobereitschaft am laufenden Band zu furchteinflößenden Unfällen kommt, die der Alptraum eines jeden Rettungssanitäters sind. Daneben hat Hersteller Criterion Games dafür gesorgt, dass es im dritten Teil noch spektakulärer zur Sache geht als in den Vorgängern - zahlreichen Neuerungen sei Dank. Beispielsweise können Sie nun mit „Takedowns“ Ihre Gegner ganz methodisch von der Strecke befördern. Dazu müssen Sie diese einfach nur brachial rammen oder gegen Leitplanken oder andere Hindernisse drängen. Das zweite Gameplay-Novum ist die „Impact Time“. Dies bedeutet, dass Sie nach einem Unfall die Richtung Ihres Fahrzeugwracks beeinflussen und dafür sorgen dürfen, dass weitere Verkehrsteilnehmer in den Unfall verwickelt werden. Eine weitere spaßige Neuheit ist der „Crashbreaker“, den Sie sich in den Crash-Events (siehe Extrakasten) zunutze machen sollten. Zwar gilt es in diesen Modi noch immer, in verschiedenen Straßenverkehrs-Szenarien für den Unfall-Super-GAU zu sorgen und dafür ordentlich Punkte zu kassieren, mit dem Crashbreaker haben Sie nun aber die Möglichkeit, für noch mehr Chaos zu sorgen. Mit diesem Feature sind Sie nach einer Karambolage nämlich in der Lage, Ihr Fahrzeugwrack in die Luft zu sprengen. Falls sich genügend andere Vehikel in der Nähe der mächtigen Explosion befinden, steigt Ihr Punktekonto weiter an.

Wenn Sie sich alleine mit *Burnout 3* vergnügen, erwarten Sie wieder sowohl zahlreiche Renn- als auch Crash-Events in den USA, Europa und Asien. Je mehr Medaillen Sie dabei einheimen, desto mehr Veranstaltungen und Fahrzeuge spielen Sie frei. Doch Vorsicht! Die KI Ihrer Gegner wird schon nach wenigen Events immer gewiefter und so birgt *Burnout 3* ab einem gewissen Zeitpunkt auch ordentlich Frustration, denn oftmals sind viele, viele Neustarts vonnöten, ehe Sie die heiß begehrten Goldmedaillen einheimen.

Bonus-Info

MEHRSPIELER-ACTION

Multiplayer-Fans erwartet offline jede Menge Spaß. Maximal zwei Spieler können gleichzeitig in vier verschiedenen Modi via Splitscreen mit oder gegeneinander antreten. Noch grandioser wird das Vergnügen jedoch über Xbox Live. Auf der E3 konnten wir uns auf dem EA-Stand bereits mit einer Online-Demo von diesem Spielspaß-Vergnügen überzeugen, unsere Test-Version unterstützte aber bedauerlicherweise noch kein Xbox Live. In unseren Xbox-Live-News in der nächsten Ausgabe werden wir den ausführlichen Online-Test jedoch für Sie nachreichen.



TURBO-TIME

Je öfter, spektakulärer und kaltblütiger Ihnen Takedowns gelingen, desto mehr füllt sich die Turbo-Anzeige Ihres Flitzers. Und nur wenn Sie fleißig den Turbo zünden, machen Sie Ihre hartnäckigen Gegner nass und holen sich die Goldmedaille in einem Wettbewerbs. Stolze 173 Stück davon können Sie im Einzelspieler-Modus „Welt-Tour“ einsacken.

CHAOS REGIERT So sorgen Sie in Crash-Events für einen gigantischen Blechhaufen.

In keinem anderen Spiel kann man so schön für so kolossale Massenkarambolagen sorgen wie in *Burnout 3: Takedown*. Vor allem mit dem brandneuen Crashbreaker-Feature können Sie noch einmal für eine Extraportion Chaos sorgen, die im günstigsten Fall Ihr Punktekonto in schwindelerregende Höhen ansteigen lässt.



↑ Vor dem eigentlichen Crash können Sie auf der Strecke Symbole einsammeln, die Ihnen Extrapunkte beschern. Danach brauchen Sie nur noch den Turbo Ihres Wagens zu zünden und mit Vollgas frontal in ein anderes Fahrzeug zu rasen.



↑ Haben Sie gut „getroffen“, so kollidieren an der Unfallstelle noch etliche weitere Fahrzeuge miteinander. Nach einer je nach Szenario vorgegebenen Anzahl weiterer Kollisionen wird der Crashbreaker aktiviert. Wenn Sie B drücken ...



↑ ... wird eine gewaltige Explosion ausgelöst und alle Fahrzeuge, die um Ihr soeben in die Luft gegangenes Auto herumstanden, gehen ebenfalls in Rauch auf. Gelungene Spezialeffekte runden das martialische Geschehen dabei ab.



↑ Zu guter Letzt wird in jedem Crash-Event der entstandene Schaden begutachtet und addiert. Je mehr Fahrzeuge in einen Unfall verwickelt waren und je heftiger diese beschädigt wurden, desto mehr Punkte werden es am Ende sein.



↑ Bei 337 Sachen bleibt keine Zeit für Sightseeing.



↑ Die Unfälle sind spektakulär in Szene gesetzt.



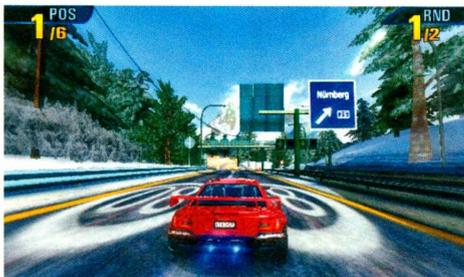
↑ Selbst die Wracks können noch bewegt werden.

Atemberaubende Geschwindigkeiten, Massenkarambolagen mit einer Unmenge von beteiligten Straßenfahrzeugen ... das riecht für Sie nach abgespeckter Grafik und einer fiesen Ruckelorgie? Da täuscht Sie Ihr Riechkolben aber gewaltig! *Burnout 3* ist auch in grafischer Hinsicht der absolute Burner! Vor allem die Zusammenstöße sind ein optischer Hochgenuss. Unzählige Blechteile regnen über die Fahrbahn und Funken sprühen, wenn Sie an Leitplanken entlangschreddern. Doch auch sonst sieht das Spiel bombastisch aus. Die Texturen sind noch schärfer als beim Vorgänger und auch die Strecken wirken detaillierter. Und das Beste daran: Konstante 60 Bilder pro Sekunde erwarten Sie, ein ruckelndes Spektakel à la *Need for Speed: Underground* haben Sie nicht zu befürchten. Das Geschwindigkeitsgefühl ist zudem dermaßen krass und die Zusammenstöße ereignen sich häufig so überraschend, dass es Sie mehrfach aus Ihrem Sitz reißen wird.

Nichts anbrennen lassen hat man auch in akustischer Hinsicht. Während der Rennen trällern Ihnen temporeiche Rock-Songs um die Ohren, u. a. der Kultsong „I wanna be sedated“ von den Ramones. Richtig klasse sind auch die in feinstem Dolby-Digital-Raumklang gehaltenen Soundeffekte. Nur die Kommentare des deutschen Sprechers nerven schnell.



↑ Klug gemeinte Ratschläge sollten Sie dennoch ignorieren.



↑ Ob der OXM-Redakteur die Abfahrt nach Nürnberg erwischt?

Meine Meinung

Manfred Reichl

Jetzt hab ich den Salat. Mit mickrigen 230 km/h Höchstgeschwindigkeit ist mir mein nagelneuer Audi A3 nach diesem Test mittlerweile viel zu lahm. Das Geschwindigkeitsgefühl in *Burnout 3: Takedown* ist nervenzerreißend und obwohl der Schwierigkeitsgrad recht früh fast schon ein wenig unfair wird, ist die Jagd nach Goldmedaillen, um noch mehr Fahrzeuge und Strecken freizuspielen, stets äußerst motivierend. Optisch zündet Criterion zudem ein grandioses Feuerwerk, an dem andere Rennspiele zukünftig gemessen werden müssen.

Die Wertung

Burnout 3: Takedown

- ★ Tolle neue Gameplay-Features
- ★ Überragendes Geschwindigkeitsgefühl
- ★ Fantastische Grafik ohne Ruckeleinlagen
- ★ Riesiger Umfang, der lange fesselt
- Manchmal sehr frustrierend

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
91%	89%	91%	91%

Das Fazit

Optisch überragendes Rennspektakel mit hervorragendem Umfang und phänomenalem Geschwindigkeitsgefühl.



Gib Gas - ich will Spaß! Von Blondinen, Boliden und freischaltbaren Extras.

Bonus-Info

TEIL 1
Als kleines Goodie für alle Retro-Fans hat Sega auch das originale *OutRun* aus dem Jahr 1986 auf die Disk gepresst. Bereits nach kurzer Spielzeit ist es freigeschaltet. Inzwischen sieht man der Vorlage das Alter von 18 Jahren wirklich an.



Von: Jean-Reiner Jung

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Publ.: Sega | <input checked="" type="checkbox"/> Genre: Fun-Racer |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sprache: Deutsch | <input checked="" type="checkbox"/> USK: Ohne Beschränkung |
| <input checked="" type="checkbox"/> Spieler: 1-4 | <input checked="" type="checkbox"/> Termin: 7. Oktober |
| <input checked="" type="checkbox"/> Live: 1-8 | <input checked="" type="checkbox"/> System Link: 1-8 |
| <input checked="" type="checkbox"/> http://outrun2.sega-europe.com | |

Gehören Sie auch zu den Leuten, die am liebsten einfach nur ein Spiel in die Xbox werfen, um dann ohne viel Firlanz einfach loszulegen? Meinen Sie auch, dass das Anleitungshäftchen in der grellgrünen Hülle eigentlich absolut überflüssig ist? Ja? Dann lesen Sie bitte weiter: Bei *OutRun 2* sind Sie nämlich genau richtig. Das Einzige, was man bei der Rückkehr von Segas legen-

därem Arcade-Racer wissen muss, ist, dass das Gas rechts und die Bremse links ist. Wer es dann noch zur Perfektion bringen möchte, sollte das Driften beherrschen und eventuell noch den Streckenverlauf kennen. Aber das ergibt sich mit der Zeit schon von selbst.

Wie Sie sehen, haben wir es hier nicht mit einem anspruchsvollen Rennspiel zu tun, sondern mit einem Fun-Racer der ganz besonderen Art. Wie schon das Original aus dem Jahre 1986 hat man bei Sega in erster Linie einen optischen Blender gebastelt. Wie in keinem anderen Rennspiel heizen Sie hier durch Bombasto-Optiken und lassen dabei den schnarchnasigen Berufsverkehr auf der rechten Loser-Spur liegen. Das Besondere ist, dass sich alle paar Kilometer die Strecke gabelt und Sie die Wahl haben, durch welches

Szenario es als Nächstes geht. Dabei geht es jedoch nicht nur um die Entscheidung „Industriekomplex oder Fichtenschonung“, sondern auch um den Schwierigkeitsgrad. So ist der Streckenverlauf für Linksabbieger in der Regel leichter als auf dem rechten Weg. Sollten Sie schon die eine oder andere Runde in der Spielhalle mit dem *OutRun 2*-Automaten gedreht haben, dann fühlen Sie sich bestimmt im Arcade-Modus wie zu Hause. In diesem Spiel-Modus heizen Sie unter drei möglichen Aufgabenstellungen durch die bekannte Streckenpyramide. Als Erstes gibt es den reinen Arcade-Modus, wo es schlichtweg darauf ankommt, sich durch den Verkehr zu wuseln und mit einer möglichst hohen Punktzahl ins Ziel zu kommen. Eher zum Üben bietet sich der Time-Attack-Modus an. Hier treten



↑ In keinem anderen Rennspiel fährt man durch so schöne Landschaften.



↑ Die Bonusstrecken sehen zwar gut aus, aber dafür ruckeln sie ohne Ende.

DIE PROLLS! Kein neues Update von Die Sims, sondern die Hauptfiguren von OutRun 2

Sie mögen Klischees? Sie haben in Ihrer Jugend keine Folge von Dallas oder Denver-Clan verpasst? Dann werfen Sie doch mal einen Blick auf die Hauptdarsteller von OutRun 2.

Clarissa, die Anspruchsvolle:

Clarissa sitzt im Heart-Attack-Modus neben Alfredo und bestimmt die Spielregeln. Nur wenn er Kunststückchen für sie vollführt, gibt es ein Happyend.

Alfredo, der Ferrari-Heizer:

Alfredo ist Italiener, lebt strahlend weiße Designer-Jeans, extragroße Tuben Haargel und trägt sein quietschoranges Hemd im Achtziger-Style stets halb aufgeklopft.

Jennifer, die Arcade-Beifahrerin:

Jennifer ist strohblond, steinreich und steht auf mediterrane Stecher wie Alfredo. Von ihr hat unser italienischer Hengst übrigens auch den Ferrari geschenkt bekommen.

Sam, die Nemesis:

Verflixt! Alfredos alter Erzrivale aus den Schulhofangelegen ist zurück und besitzt nun selber einen Ferrari. Im Challenge-Modus geraten die beiden aneinander und liefern sich ein heißes Duell.

Holly,

die A-Klasse-Frau: Holly überprüft Alfredos fahrerische Leistung im Challenge-Modus. Nur wenn er die Prüfungen mindestens mit einem A-Rating besteht, gibt sie ihm Zugriff auf neue Strecken und Autos.



↑ Kennen wir dieses Dorf nicht aus Sleepy Hollow?



↑ Im Xbox-Live-Modus brettern Sie schnörkellos durch die Strecken.



↑ Hotpants-Trägerin Clarissa steht auf coole Drifts.

» Sie nämlich gegen ein Ghost-Car an und versuchen Ihre Drift-Technik zu verbessern.

Späßig wird es im Heart-Attack-Modus. Hielt sich im Arcade-Modus die blonde Beifahrerin noch zurück, ist sie hier um einiges anspruchsvoller. Um bei der gut aussehenden Schnalle zu landen, müssen Sie pro Streckenabschnitt zwei bis drei komplexe Aufgaben erfüllen, die abschließend benotet werden. Nur wer haarsträubende Aufgaben wie das Hüchenspiel, den Driftwettbewerb oder das Highspeed-Memory besteht, darf mit ansehen, wie Hauptdarsteller Alfredo im Abspann mit der Blondine anbändelt.

Hauptbestandteil der Heimversion von OutRun 2 und maßgeblicher Langzeitmotivator ist der Challenge-Modus. Über 100 Prüfungen stehen hier zur Verfügung und warten nur darauf, durchgespielt zu werden. Als Belohnungen locken neue Fahrzeuge, Soundtracks, Strecken und kleine Sammelkarten. So verwundert es auch kaum, dass Ihnen ganz zu Beginn des Spieles noch nicht einmal der berühmte Ferrari Testarossa aus dem Vorgänger zur Verfügung steht, sondern erst erspielt werden muss. Als besondere Überraschung hat Sega noch ein paar Strecken aus den niemals für eine Heimkonsole umgesetzten Spielautomaten Scud Race und Daytona 2 integriert - eine sehr nette Geste für Sega-Fans, aber leider passen diese vom Stil her nicht ganz ins OutRun-Universum. Aber auch der Grafik-Engine geht bei diesen aufwendigen Kursen öfters mal die Puste aus, was mit extrem starken Rucklern quittiert wird.

Enttäuscht hat uns auch der Mehrspieler-Modus. An einer Konsole darf man abwechselnd an Fahrprüfungen teilnehmen und über System Link und Xbox Live rast man ohne irgendwelche Extras eine Strecke entlang. Im Zeitalter eines Burnout 3: Takedown oder eines Project Gotham Racing 2 ist das eine Zumutung.

Meine Meinung



• Jean-Reiner Jung

Hier zeigt sich endlich mal wieder, wo die Stärken von Sega liegen: im Arcade-Bereich! Während andere Hersteller den Spieler erst einmal stundenlang an ein Tutorial setzen, um ihm die komplizierten Grundlagen beizubringen, bittet OutRun 2 sofort ins Ferrari-Cockpit und betätigt den Spaß-Knopf. Wenn Sie nach einem anstrengenden Arbeitstag ein wenig abschalten wollen, dann sind Sie bei OutRun 2 genau richtig. Für mich als alten Videospiele-Veteranen ist OutRun 2 eine wahre Retro-Offenbarung.

Meine Meinung



• Manfred Reichl

Nach Burnout 3 war ich sehr gespannt auf die zweite Spaß-Raserei in unserem Testteil. Was dann mit OutRun 2 folgte, hat mich eigentlich eher enttäuscht. Sobald man nämlich einmal dahinter gekommen ist, wie man ohne Geschwindigkeitsverlust durch die Kurven driftet, ist der gesamte Challenge-Modus eigentlich kaum noch ein Problem. Zugegeben: OutRun 2 sieht klasse aus und bietet richtig tolles Retro-Feeling. Wenn man diese Fassade aber erst mal durchschaut hat, entdeckt man nicht allzu viel dahinter.

Die Wertung

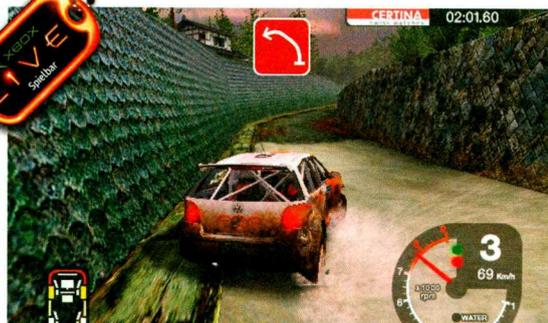
• OutRun 2

- Das beste OutRun aller Zeiten
- Leichter Einstieg
- Wenig Tiefgang
- Lahmer Multiplayer-Modus
- Stark ruckelnde Bonusstrecken

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
84%	81%	75%	81%

Das Fazit

Blanke Freude am Fahren! Fun-Racing-Freunde werden sich im siebten Himmel wiederfinden.



↑ Es sehr schönes Beispiel für das hervorragende Schadensmodell!

↑ Bei der Fahrt durch den Tümpel gibt es nette Wassereffekte.

Colin McRae Rally 2005

Rallye-Sport im Aufrüstwahn: noch mehr Autos, noch mehr Strecken und Xbox Live!

Bonus-Info

XBOX LIVE

Nachdem der Vorgänger im Live-Bereich nur Statistiken anbot, sind bei *Colin McRae Rally 2005* erstmal echte Online-Rennen möglich. Mit bis zu acht Spielern heizen Sie nun in der Jagd um Bestzeiten durch die Pampa.

Von: Jean-Reiner Jung

- Publi.: Codemasters
- Genre: Rennspiel
- Sprache: Deutsch
- USK: Ohne Beschränkung
- Spieler: 1-2
- Termin: 24. September
- Live: 1-8
- System Link: 1-8
- www.codemasters.de

Auf den ersten Blick kommt die 2005-Neuaufgabe mit den üblichen Erweiterungen daher, die man standardmäßig von jeder Sportspielfortsetzung erwartet. So sieht die Grafik jetzt noch realistischer aus. Besonders, wenn unsereins über die deutschen Strecken brettet, glaubt man, die Bauernhöfe und Felder irgendwo ganz bestimmt schon mal gesehen zu haben. Auch die Strecken in England, Finnland oder Australien hinterlassen einen grandiosen Eindruck, der nur gelegentlich dadurch getrübt wird, dass man durch eine grobe Blattwerktextur rutscht oder gegen einen vierkigen Baumstamm knallt.

Gewohnt grandios war eigentlich schon immer das Schadensmodell der *Colin McRae*-Serie - und auch diesmal kommt man aus dem Staunen nicht heraus, wenn man beobachtet, wie haarfein sich die Karossen auseinander nehmen lassen.

Für genügend Abwechslung ist übrigens gesorgt. Neben den obligatorischen Zeitrennen gibt es den Meisterschafts- und den Karriere-Modus. Letzterer ist das Herzstück des Spiels, da Sie hier Strecken und Autos freispielen können. Sammlernaturen haben sicherlich eine ganze Weile zu tun, bis sie alle 36 Vehikel in der virtuellen Garage stehen haben.

Aber Moment mal ... all diese Verbesserungen müssten doch eigentlich für eine bessere Wertung sorgen, oder? Ja, eigentlich schon, aber im Aufrüstwahn hat Codemasters leider bei der Steuerung der Fahrzeuge ein wenig geschludert. Diese fahren sich nämlich bei weitem nicht so exakt, wie man es aus den Vorgängern gewohnt ist. Besonders deutlich wird dieses Manko, wenn man mit einem beliebigen Auto langsam ein Wendemanöver ausführt: Statt der eingeschlagenen Spur der Vorderachse zu folgen, drehen sich die Wagen um eine imaginäre senkrechte Mittelachse, was in einem deutlich sichtbaren Schwebereffekt resultiert. Dieser Patzer macht *Colin McRae Rally 2005* gewiss nicht unspielbar und wenn man sich erst einmal an die eigenwillige Physik gewöhnt hat, kommt dennoch grandioser Rallye-Spaß auf - für die angepeilte Thronablösung der 04er-Version reicht es damit aber nicht.

Meine Meinung

von Jean-Reiner Jung



Colin McRae Rally 2005 lässt für eingefleischte Rallye-Fans so gut wie keine Wünsche offen. Fast fragt man sich, wie Codemasters das beim Update im nächsten Jahr noch toppen will. Ich würde mir jedoch eine realistischere Steuerung wünschen, dann klappt es auch mit der Wiederbesteigung des Genere-Throns. Bis dahin sollten Rallye-Neulinge weiter zu den Vorgängern greifen oder sich das actionreichere *RallySport Challenge 2* zulegen. Xbox-Live-Jünger finden bei Letzterem übrigens auch den ausgefeilteren Online-Modus.

Die Wertung

Colin McRae Rally 2005

- Fantastisches Schadensmodell
- Gute Grafik
- Riesiger Umfang an freischaltbaren Extras
- Recht schwammige Steuerung
- Gelegentliche Pop-ups

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	78%	81%	86%

Das Fazit

Die *Colin*-Neuaufgabe bietet deutlich bessere Grafik und ein ausgefeilteres Schadensmodell.



↑ Die Cockpit-Perspektive ist etwas unübersichtlich.



↑ Reparaturen kosten wertvolle Zeit.



↑ Hier hockt man extrem nahe am Asphalt.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

PROJECT GOTHAM RACING 2

Qualifiziere dich bis zum **15.10.2004** in einem der folgenden McMEDIA-Shops für das **Project Gotham Racing 2-Online-Turnier** und gewinne sensationelle Preise! Die 14 schnellsten PGR2-Fahrer treten am **16.10.2004** online gegeneinander an.

In diesen McMEDIA-Shops wird gespielt!

- VIDEO & GAME, Berliner Allee 106, 13088 Berlin, 030/96277777
- MEDIA POINT, Zepernicker Chaussee 1, Forum Bernau, 16331 Bernau, 03338/766151
- PLAYERS GATE, Kaiserstr. 41, 31134 Hildesheim, 05121/696022
- McMEDIA-SHOP, Mittelstr. 17, 32657 Lemgo, 05261/188522
- McMEDIA-SHOP, Lange Str. 81, 32791 Lage, 05232/920955
- JONELEIT CENTRUM BÜRO, Saure Wiesen 1, 34613 Schwalmstadt, 06691/9480-14
- GAMELAND, Kaiserswerther Str. 14, 40878 Ratingen, 02102/470473
- FLYING ARTS, FORUM CITY, 45468 Mülheim, 0208/384362
- GÜNZEL, Mühlenstr. 1 + 2, 49356 Diepholz, 05441/988329
- MINISTRY OF GAME, Lousisenstr. 97, 61348 Bad Homburg, 06172/185785
- MEDIASTORE, Wilhelmstr. 9, 64283 Darmstadt, 06151/28860
- GAMESTORE, Hauptstr. 2 / Ecke Busbahnhof, 66482 Zweibrücken, 06332/905400
- MEDIASTORE, Robert Schuman Str. 9c, 68519 Viernheim, 06204/9180800
- WORLD OF ILLUSION, Marienstieg 1, 98527 Suhl, 03681/722189

Mitspielen und GEWINNEN!

McMEDIA präsentiert das ultimative XBOX LIVE

Online-Turnier

3. Preis

Halo 2 Figur
ca. 30cm



1. Preis

Halo 2 Statue

2m hoch!



2. Preis

Xbox im Halo 2-Design



Xbox Live Starter Kit

+ Spiel nach Wahl + 8 MB Memory Unit

Komplettes Paket, um mit Xbox online spielen zu können. Kopfhörer, Mikrofon, 3 online spielbare Demo-Spiele und 12 Monate Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. Beim Kauf des Starter Kits und Vorlage des Coupons gibt es ein Xbox-Spiel und eine 8MB Memory Unit gratis dazu! Solange der Vorrat reicht.

LIMITIERTES Angebot

EXKLUSIV bei McMEDIA

GRATIS!
59,-
~~127,-~~

Xbox + Rucksack

im Xbox-Design



+ GRATIS!

Xbox inkl. Controller und hochwertigem Xbox-Rucksack. Ideal für den Transport deiner Xbox + Zubehör. Solange der Vorrat reicht.

199,-
149,-

Um selbst Teil der großen XBOX Live Gaming-Community zu werden, benötigst du nichts weiter als eine Xbox, das Xbox Live Starter Kit, eine gültige Kreditkarte und einen Breitband-Internetanschluss.

GRATIS-COUPON Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein Xbox-Spiel Ihrer Wahl gratis! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Gültig bis 16.10.04, solange Vorrat reicht! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und im McMEDIA-Shop abgeben.



Vorname:

Nachname:

Straße:

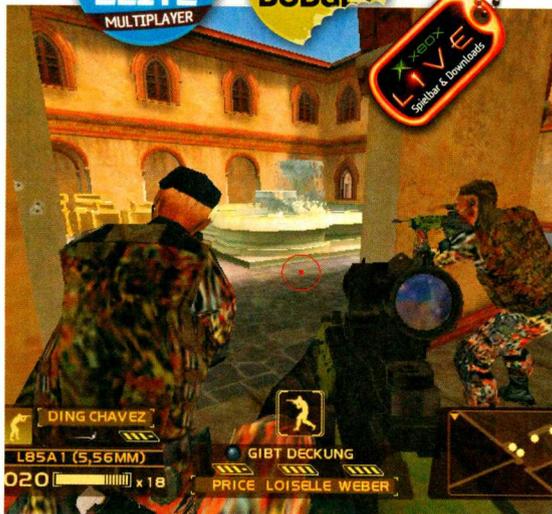
Postleitzahl:

Stadt:

Abgegeben im McMEDIA-Shop:

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2004. Diese Angebote gelten in allen teilnehmenden McMEDIA-Gamemores. Solange Vorrat reicht.





↑ Klug: Das Team positioniert sich taktisch geschickt hinter den Säulen.



↑ Price knackt das Schloss nach unserem Sprachbefehl - mit Leichtigkeit.

Rainbow Six 3: Black Arrow

So ein gutes Add-on hat es bisher noch nicht gegeben:
Sowohl Fans als auch Einsteiger dürfen blind zugreifen!

Von: Bernd Holtmann

- Publ.: Ubisoft
- Genre: Taktik-Shooter
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 16 Jahren
- Spieler: 1-2
- Termin: Erhältlich
- Live: 2-16
- System Link: 2-16
- www.ubisoft.de



↑ Der Britte Eddie Price: In seiner Freizeit raucht er gerne Pfeife und treibt Sport mit Weber.

Nur 30 Euro! Mehr kostet dieses grandiose Add-on nicht. Knapp ein Jahr nach *Rainbow Six 3* speist uns Ubisoft nicht mit ein paar neuen Missionen ab, sondern spendiert dem Spieler neue Einzel- und Mehrspieler-Maps, klügere Gegner, eine etwas bessere Grafik, ausführlichere Xbox-Live-Statistiken und sogar ein paar neue Waffen. Außerdem hat man einige störende Bugs aus dem Vorgänger entfernt, sodass *Black Arrow* für Couch-Taktiker zum unumgänglichen Pflichtkauf wird. Spielerisch hat sich kaum etwas geändert: Nach wie vor kommandieren Sie das erste Einsatzteam der weltweit operierenden Antiterror-Gruppe Rainbow. Sie steuern den amerikanischen Teamleiter Domingo „Ding“ Chavez, der vom britischen Eddy Price, seinem französischen Kollegen Louis Loiseau und dem deutschen Scharfschützen-Ass Dieter Weber unterstützt wird. In 14 Missionen kämpfen Sie sich durch Levels in der Londoner U-Bahn, die engen Straßen von Mailand, ein riesiges Burgmuseum oder eine alte römische Tempelanlage in Tunesien. Während des Spiels müssen Sie die drei Kollegen wieder über einfache Tastenbefehle steuern, können ihnen jedoch auch über das Xbox-Live-Headset

AUGEN AUF, ICH KOMME! Wir zeigen Ihnen die verschiedenen Sichtmodi von Rainbow Six: Black Arrow.

Terroristen sind gemein, hinterhältig, rücksichtslos und brutal. Damit Ding Chavez als Held des Spiels nicht nach der ersten Mission von diesen bösen Buben mit Blei voll gepumpt zu Boden geht, muss er ganz schön aufpassen. Dabei helfen ihm allerlei technische Spielzeuge, unter anderem seine Multifunktions-Brille.

Tränengas



⬆ „Achtung, Gas!“, schreien Ihre Kollegen, wenn Ihnen die Terroristen fiese Tränengas-Granaten in den Weg werfen. Geduld ist ja bekanntlich eine Tugend – nach etwa einer halben Minute verschwindet der störende Verwischungseffekt.

Infrarot-Sichtmodus



⬆ Im Infrarot-Modus wird die Körperwärme von Personen grafisch dargestellt. In einem Geiselnahme-Szenario ist das allerdings oft nicht von Vorteil, da man nicht erkennen kann, wer die Geisel ist. Die Sichtweite ist leider begrenzt.

Restlichtverstärker



⬆ Nein, hier wird nicht an einem Grünmonitor gespielt, sondern die Lage sondiert. Mit dem Restlichtverstärker können Sie auch im Schatten verborgene Gegner leicht ausmachen und per Zoom aus der Distanz erledigen.

Bonus-Info

OPERATION RAINBOW

Wer es nach unzähligen *Rainbow Six*-Spielen immer noch nicht weiß: Die Spielserie basiert auf dem dicken Roman *Operation Rainbow* vom amerikanischen Autor Tom Clancy.

WER IST RAINBOW SIX?

Der Name „Rainbow Six“ beschreibt nicht etwa die Einheit um Ding Chavez, sondern ist der Codename für dessen Schwiegervater und Chef John Clark. Dieser ist ein ehemaliger Angehöriger einer Elitegruppe der Marines und leitet die multinationale Antiterror-Truppe.

DEN KENN ICH DOCH!

Der Charakter des John Clark tauchte schon in mehreren Romanverfilmungen von Tom Clancy auf. Vielleicht erinnern Sie sich noch an *Das Kartell* (1994), in dem er von Willem Dafoe verkörpert wurde – oder an *Der Anschlag* (2002), in dem Liv Schreiber die Rolle übernahm?

KINOFILM IM ANMARSCH

Für 2006 will Star-Regisseur John Woo übrigens die Romanvorlage verfilmen. Wer die Rollen von Chavez und Co. übernehmen wird, steht noch nicht fest. Der Film ist in der Planungsphase.

» englische Sprachbefehle geben. Aber keine Panik, denn Spiel, sämtliche Videos und die Anleitung sind deutschsprachig. Die Gegner sind allerdings etwas klüger als in *Rainbow Six 3*, setzen gerne Gas- und Blitzgranaten ein und sind nicht immer an der gleichen Stelle zu finden. Das steigert den Spielwert immens – nicht nur in Online-Matches. Die Missionen werden durch eine grobe Handlung über einen Uran-Raub zusammengehalten und durch vorberechnete Zwischensequenzen eingeleitet. Das Ubisoft-Team hat

sich also nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht. Neben 14 neuen Mehrspieler-Levels gibt es auch fünf Karten aus *Rainbow Six 3* – sicherlich sehr zur Freude der Fans, da Spiel und Add-on nicht miteinander kompatibel sind: Dass das Spielgerüst bereits ein Jahr auf dem Buckel hat, sieht man ihm leider an: Die Texturen sehen streckenweise stark verwaschen aus und auch die Umgebung ist nicht besonders detailreich. Immerhin klingen die Waffensounds und die viel zu selten eingespielten Musikstücke immer noch sehr

gut – vor allem auf einer Dolby-Digital-Anlage. Sehr viel Spielspaß verbirgt sich übrigens im Hauptmenü unter dem Punkt „Mehrspieler“, denn dort können Sie zum Beispiel im neuen Splitscreen-Modus zu zweit auf Terroristenjagd gehen, die neuen Karten online spielen und auch zwei neue Spiel-Modi (Totale Eroberung und Bergung) ausprobieren. *Rainbow Six 3: Black Arrow* besitzt die bislang beste Xbox-Live-Unterstützung eines Online-Spiels und gewinnt den Preis als bestes Add-on, das Xbox-Spieler zurzeit kaufen können.



⬆ In diesem Gebäude findet gerade ein Kongress statt – einige Teilnehmer sind nun Geiseln.

Meine Meinung

• Bernd Holtmann



Für schlappe 30 Kröten bekommen Sie den Multiplayer-Knüller, eine ordentliche Einzelspieler-Kampagne und hervorragende Online-Features. Wenn Sie die teils altbackene Grafik nicht stört und wenn Sie gerne auch mit einem Freund per Splitscreen die Welt retten möchten, sollten Sie zugreifen. Ach was! Dank des Tutorials sollten sich sogar Xbox-Neulinge das Spiel kaufen: Xbox Live ist übrigens nicht unbedingt Pflicht, auch wenn die Online-Matches noch am meisten Laune machen. Mein Urteil: Hier können Sie nichts falsch machen.

Die Wertung

• Rainbow Six 3: Black Arrow

- Verbesserte Gegner-KI
- Sehr gute Xbox-Live-Unterstützung
- Einfache Teamsteuerung
- Kleinere Bugs wurden bereinigt
- Streckenweise verwaschene Texturen

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
80%	82%	90%	83%

Das Fazit

Ein erstklassiges Add-on, das ohne Original-Spiel auskommt und sogar noch mehr bietet: allererste Sahne!



↑ Wenn Sie eine Musou-Attacke starten, wird dieser heftige Angriff von einem schönen Effektf Feuerwerk begleitet.

Samurai Warriors

Kloppen Sie sich durch die wirren, japanischen Clankriege.

Bonus Infos

KOEI
Die Ähnlichkeiten zwischen der *Dynasty Warriors*-Reihe und *Samurai Warriors* sind wahrlich kein Zufall, ist doch das südkoreanische Team Koei für beide Entwicklungen verantwortlich.

Von: Jana Mahnke

- Publ.: THQ
- Genre: Action
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 12 Jahren
- Spieler: 1-2
- Termin: 24. September
- www.koei.com/samuraiwarriors

Nobunaga Oda, Hanzo Hattori, Mitsuhide Akechi - bei diesen Namen bekommen Samurai Fans und Japanologen wahrscheinlich glänzende Augen. All jene, die auf Anhieb nichts mit diesen Namen anfangen können, bekommen jetzt in *Samurai Warriors* eine kostenlose Nachhilfestunde in japanischer Geschichte des 16. Jahrhunderts: Als einer der großen Helden der erbitterten Clankriege treten Sie gegen einige der oben genannten legendären Kämpfer an. Je nachdem, wie gut Sie dabei in den einzelnen Schlachten abschneiden, entwickelt sich das Kriegsgeschehen in verschiedene Richtungen. Entwischt Ihnen beispielsweise ein feindlicher Offizier, so treffen Sie später noch einmal auf ihn. Nach einmaligem Durchspielen haben Sie also lange nicht alles gesehen.

Sobald Sie direkt in einen Kampf eingetreten sind, werden Sie sich über einen Mangel an Gegnern nicht beklagen können. Um einen feindlichen Truppenteil schnell auszuschalten,

sollten Sie nach dessen Anführer Ausschau halten und die einfachen Fußsoldaten Ihren Leibwächern überlassen. Diesen können Sie dafür direkte Befehle geben, wohingegen Ihre übrigen Truppen vom Computer gesteuert werden, der mit einer gut gelungenen KI aufwartet. Während Sie im dichten Kampf getümmel Horden von Feinden verdreschen, sollten Sie stets Ihre Missionsziele im Auge behalten, da das reine Besiegen aller gegnerischen Truppen allein häufig nicht den Sieg bringt. Vielmehr müssen Sie oft bestimmte Punkte einnehmen oder gezielt alte Erzfeinde stellen, um so die Moral Ihrer Kontrahenten zu schwächen. Nach gewonnener Schlacht wird dann haarfein abgerechnet: Auf einer Karte wird Ihnen der Schlachtverlauf gezeigt, Ihr Kampfstil wird bewertet und Sie sehen neu erbeutete Waffen und Gegenstände.

Neben dem Erzähl-Modus können Sie sich auch im Überlebens-, Zweikampf- und im Freien Modus zum besten Samurai aufschwingen. Grafisch hat das Spiel dabei - wie *Dynasty Warriors 4* - nur solide Kost zu bieten: Die Kämpfe laufen zwar flüssig und es gibt einige hübsche Lichteffekte. Charaktere und Umgebungen sind jedoch recht einfach gehalten und die Weitsicht ist meist durch Nebel verschleiert. Musikalisch wird das Geschehen von harten Rockklängen untermalt, die den Kämpfen zusätzliche Dynamik verleihen.



↑ Sie sieht niedlich aus, ist aber knallhart.



↑ Im Training dürfen Sie kräftig austeuern.



↑ Als Reiter sind Sie schwerer angreifbar.

Meine Meinung

• Jana Mahnke

Samurai Warriors hat das Rad nicht neu erfunden, sondern führt die lange Tradition japanischer Kampfspiele weiter fort. Wer gerne Titel der *Dynasty Warriors*-Reihe gezockt hat, sollte sich *Samurai Warriors* auf jeden Fall einmal ansehen. Durch den flüssigen Spielverlauf macht das an sich recht simple Spielprinzip, sich durch immer neue Horden von Gegnern zu kloppen, echt Laune. Wirklich schade, dass beim Zocken zu zweit im Splitscreen-Modus durch den niedrigen Sichthorizont der Spielspaß doch ziemlich stark getrübt wird.

Die Wertung

• Samurai Warriors

- Große Auswahl an Spiel-Modi
- Flüssiger Spielverlauf
- Keine Weitsicht in den Levels
- Niedriger Sichthorizont im Splitscreen-Modus
- Teilweise unklare Aufgabenstellung

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
74%	72%	67%	74%

Das Fazit

Harte Samurais, coole Attacken und vor allem kloppen und prügeln bis der Arzt oder noch mehr Feinde kommen.

Men of Valor

Im Dschungel pfeifen Ihnen die Kugeln um die Ohren.



Bonus-Info

ALTE HASEN
Das Entwicklerteam von *Men of Valor* ist keineswegs eine unbekannte Größe im Shooter-Genre. Das letzte Projekt des Teams war *Medal of Honor: Allied Assault*, welches auf dem PC einige Preise einheimen konnte.

SCHWENKEN
Um die Videosequenzen noch spannender zu gestalten, hat man die Möglichkeit integriert, die Kamera auch innerhalb der Sequenz frei bewegen zu können. Schauen Sie sich also ruhig alles ganz genau an.



Von: Jana Mahnke

- Publ.:** Vivendi
- Genre:** Ego-Shooter
- Sprache:** Deutsch
- USK:** Ab 18
- Spieler:** 1-2
- Termin:** 15. Oktober
- Live:** 2-8
- System Link:** 2-8
- www.menofvalorgame.com

Nachdem der Spieler sich in den letzten Jahren in den meisten Shootern durch Gebiete des Nahen Ostens ballern durfte, folgen die Entwickler nun einem neuen Trend: Ab in den Fernen Osten! Und da ein nordkoreanisches Setting natürlich nicht politisch korrekt wäre und man nicht einfach etwas rein Fiktives erfinden wollte, drängt sich der Vietnamkrieg als Hintergrund scheinbar geradezu auf. Allein in dieser Ausgabe haben wir drei Shooter mit dieser Thematik - *Conflict: Vietnam*, *Men of Valor* und *Vietcong: Purple Haze* - für Sie getestet. Den Anfang macht *Men of Valor*, bei dessen Entwicklung man sich ernsthaft mit der Materie auseinander gesetzt zu haben scheint. Herausgekommen ist ein recht harter Ego-Shooter mit einem hohen Grad an Realismus, welcher zwar den harten Kriegsalltag ungeschönt wiedergibt, ohne dabei jedoch zu überreiben oder unnötige Brutalität darzustellen.

Im Spiel übernehmen Sie die Kontrolle über den jungen Rekruten Dean Shepard.

Bevor Sie sich jedoch in den ersten echten Kampfeinsatz stürzen, haben Sie auf dem Trainingsgelände Gelegenheit, sich an die etwas hakelige und in gebückter Haltung langsame Steuerung zu gewöhnen. Neben einigen Zielübungen lernen Sie dort, wie wichtig es ist, frische Wunden zu verbinden. Versorgen Sie Ihre Wunden nämlich nicht rechtzeitig, verschlechtert sich Ihr Gesundheitszustand permanent, was bei dem recht harten Schwierigkeitsgrad schnell das vorzeitige Spielende bedeutet.

Gleich bei Ihrem ersten Kampfeinsatz wird dann klar, dass es bei diesem Titel mehr um Action als um Taktik geht. Zwar laufen Sie nicht allein durch den Dschungel, anders als in *Vietcong: Purple Haze* oder *Conflict: Vietnam* können Sie aber Ihren Kameraden keine Befehle erteilen. Ein gemeinsames Vorrücken ist dennoch auf jeden Fall ratsam, da die Dickichte nur so vor Vietcong wimmeln. Stets auf der Hut vor etwaigen Hinterhalten geht es so von Mission zu Mission, welche vor allem durch ihre Aufgabenvielfalt und eine tolle Atmosphäre punkten. Das aufreibende Actionfeeling entsteht nicht nur durch die authentische, obwohl nicht sonderlich gute Grafik, sondern vor allem durch den brachialen Soundtrack, der für jede Gelegenheit die passende Musik parat hat. Komplettiert wird das bis auf Grafik und Steuerung wirklich sehr gute Gesamtbild durch diverse Mehrspieler-Varianten und die Möglichkeit, auch via Xbox Live zu zocken.

Meine Meinung



von Jana Mahnke

Nachdem ich mich an die hakelige Steuerung gewöhnt hatte, machte *Men of Valor* richtig Spaß. Wären da nur nicht die Passagen, in denen man sich fragt, wie man sie selbst auf leichtestem Schwierigkeitsgrad schaffen soll. Voll überzeugt haben mich die Abwechslung im Missionsdesign und der brachiale Soundtrack. Egal ob harte Ballerei oder leises Schleichen, die Musik könnte kaum passender sein. Hinzu kommt der angemessene Umgang mit der doch recht heiklen Thematik, was in *Conflict: Vietnam* doch eher spärlich ausfiel.

Die Wertung



Men of Valor: The Vietnam War

- Geniale Sounduntermalung
- Abwechslungsreiche Missionen
- Diverse Multiplayer-Varianten (auch Xbox Live)
- Mauer Grafik mit gelegentlichen Ruckeleinlagen
- Harter Schwierigkeitsgrad

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
76%	87%	80%	81%

Das Fazit

Durch die realistische Darstellung des Kriegsalltags und den heftigen Schwierigkeitsgrad geht es hart zur Sache.



↑ In den vietnamesischen Dörfern treffen Sie häufig auf Vietcong, welche dort Unterschlupf gesucht haben.



↑ Sie haben den Bunker markiert.



↑ Ein heimliches Waffenlager der Vietcong.



↑ Im Reisfeld bietet nur Ihr Panzer Deckung.

Conflict: Vietnam

Mit vier Soldaten kämpfen Sie sich am Vietcong vorbei!

Bonus-Info

REALITÄTS-VERLUST
In *Conflict: Vietnam* spielen Sie keine tatsächlichen Geschehnisse nach, sondern folgen einer fiktiven Handlung. Laut Entwickler Lee Singleton sind die Umgebungen im Spiel wohl sehr authentisch und realistisch.

UMGEBUNGS-WECHSEL
Das Spiel führt Sie durch besetzte Dörfer, Tunnelkomplexe, mit einem Kanonenboot durch eine Vietcong-Basis, in eine Stadtrüine, verlassene Tempel und für eine luftige Mission sogar in einen Helikopter - Abwechslung wird Ihnen also geboten.

Von: Bernd Holtmann

- Publi.: Ubisoft
- Genre: Taktik-Shooter
- Sprache: Deutsch
- USK: Ab 16 Jahren
- Spieler: 1-4 (Splitscreen)
- Termin: Erhältlich
- www.conflict.com

Im Jahr 1968 hatten sich die meisten US-Soldaten bereits an den erbitterten Kampf gegen die kommunistischen Nordvietnamesen gewöhnt - in diesem Szenario spielt der neue Shooter der Spiele-Entwickler von Pivotal. Aber statt in *Conflict: Vietnam* die Schrecken des Krieges im Detail darzustellen und damit auf der Gewaltschiene zu fahren, wird abwechslungsreicher Shooter-Spaß geboten. Zu Beginn wird der Vietnammeneuling und Feldsanitäter Harold Kahler seiner ersten Einheit zugeteilt. Kurz darauf findet sich der Spieler in der Tet-Offensive wieder, während der Vietcong die US-Basis überrennt. Kahler und seine Kollegen Ragman, Junior und Hoss können nur knapp entfliehen und suchen anschließend den Weg zurück zu ihren Waffenbrüdern. Und der ist lang! In 14 riesigen Levels müssen Sie mehrere Haupt- und einige Nebenziele erfüllen. In einer Mission befreien Sie sich zum Beispiel aus einem fiesem Hinterhalt, an anderer Stelle winden sich die Soldaten durch verschlungene Dschungelpfade und schippern dann mit einem Kanonenboot durch eine Vietcong-Basis oder nehmen am Sturm auf die

nordvietnamesische Hauptstadt teil. Aber nicht nur die Missionen selbst sind abwechslungsreich, auch die Spielmechanik wurde wie in *Conflict: Desert Storm II* auf Taktik ausgelegt. In der grünen Hölle riskiert nämlich nur ein Dummkopf einen Frontalangriff. Deshalb können Sie die Teamkollegen wieder einzeln oder im Kollektiv anweisen, zu einem bestimmten Punkt vorzürücken, jemanden zu schützen oder Ihnen stumpf zu folgen. In der Praxis braucht man meist nur die Befehle „Folgt mir!“, „Stellung halten“ und den Befehl zum Veranzien - einzelne Marschbefehle ziehen die ohnehin schon langen Levels (Spielzeit: jeweils etwa 40 bis 50 Minuten bei zwei bis drei Speicherpunkten!) nur unnötig in die Länge. Als lebensverlängernde Maßnahme sollten Sie sich auch stets abseits der linear verlaufenden Strecken umschauen, denn dort haben die Entwickler oft Munitionslager, Waffen oder Verbandsmaterialien geparkt. Der Sound ist eine gute Mischung aus zeitgenössischen Rock-Klassikern wie „Paint it Black“ von den Stones und passendem Synthesizer-Soundtrack. Beides ist gut auf das Spiel abgestimmt, allerdings liegt die Klangqualität der (übrigens gut gelungenen) deutschen Synchronisation unter dem Durchschnitt. Deutlich mehr Spaß macht der Mehrspieler-Modus, in dem man die Kampagne mit zwei, drei oder vier Spielern via Splitscreen spielen kann. Aber warum wurde nicht gleich eine Xbox-Live-Option eingebaut, damit man auch mit entfernten Freunden spielen kann? Schade, schade ...

Meine Meinung

• Bernd Holtmann



Kanonenboote fahren, Kameraden verarzten, Hinterhalte überleben und Sprengfallen entsorgen: *Conflict: Vietnam* macht schon richtig Laune. Besser als *Conflict: Desert Storm II* ist es allerdings nicht: Im Dschungel machen die personenbezogenen Befehle kaum Sinn, denn einzelne Soldaten geraten schnell in einen Hinterhalt. Auch dass man nun die Erfahrungspunkte der Soldaten selbst verteilen darf, gleicht die teils überflüssige Teamsteuerung nicht aus. Der Splitscreen-Mehrspielermodus entschädigt etwas -, aber wieso gibt es keine Xbox-Live-Funktion?

Die Wertung

• Conflict: Vietnam

- Flüssiger Spielablauf
- Abwechslungsreiche und lange Levels
- Erfahrungssystem der Soldaten
- Allbackene Grafik
- Einsatz des Befehlssystems zu langwierig



Das Fazit

Stimmungsvoller Vietcong-Shooter mit flüssiger Grafik, gutem Mehrspieler-Modus, aber ohne Xbox-Live-Support.



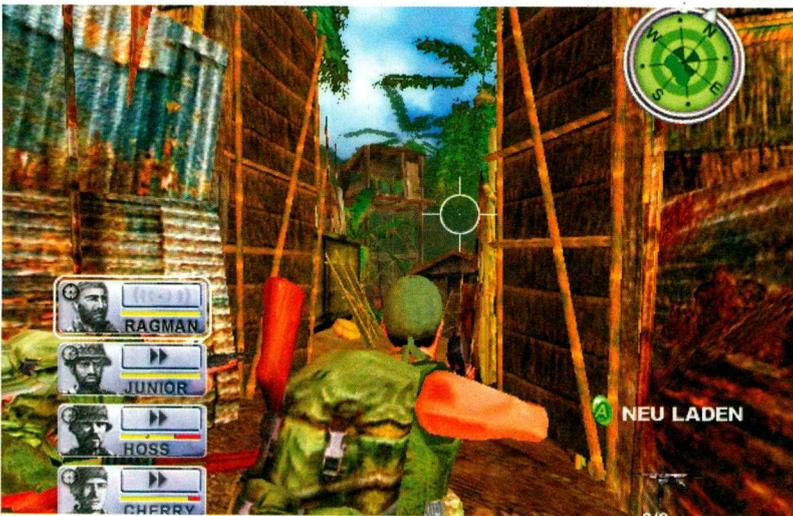
↑ Xbox Live wäre eine gute Idee gewesen.



↑ Mit dem Kanonenboot durch die VC-Basis.



↑ Die Zwischensequenzen sind gut gelungen.



↑ Dieses Dorf müssen Sie vor den Vietcong retten - der Dorfälteste wurde gerade vor unseren Augen erschossen!



↑ Jetzt wird es brenzlich. So nah kommen Sie nur extrem selten an den Feind heran.

Vietcong: Purple Haze

Man sieht den Feind vor lauter Bäumen nicht!

Bonus-Info

AUF WELCHER SEITE STEHEN SIE?

Im Story-Modus müssen Sie sich als junger US-Soldat durch den dichten vietnamesischen Dschungel kämpfen. In den Xbox-Live-Matches können Sie jedoch auch zur Gegenseite überlaufen und als Vietcong antreten.

Von: Jana Mahnke

Publ.: Take 2	Genre: Taktik-Shooter
Sprache: Dt. Untertitel	USK: Ab 16 Jahren
Spieler: 1	Termin: Erhältlich
Live: 2-8 Spieler	
www.take2.de	

An einem schönen Sandstrand kann man häufig kleine Kinder beobachten, wie sie sich einen Spaß daraus machen, in den Fußabdrücken ihrer Eltern hinter diesen herzulaufen. Was dort ein lustiges Spiel ist, ist in *Vietcong: Purple Haze* eine der wichtigsten Überlebensstrategien im vietnamesischen Dschungel – denn dieser ist gespickt mit tödlichen Fallgruben, fiesem Bärenfallen und fetten Sprengladungen mit Stolperdraht. Um sicher durch diese Gefahren zu kommen, ist es am besten, sich einen einheimischen Führer zu suchen. Dieser bringt Sie nicht nur zum gewünschten Ziel, sondern hält auch nach Fallen und Feinden Ausschau.

Zusätzlich zu diesem Scout gehören Ihrem Team meist eine Hand voll US-Soldaten an. Unter ihnen ein Arzt, der jederzeit Ihre Wunden versorgt, und ein Funker, mit dessen Hilfe Sie Kontakt zum Hauptquartier aufnehmen können. Ist zudem ein Techniker mit von der Partie, dürfen Sie auf einen größeren Vorrat an

Munition zurückgreifen, welche dieser mit sich trägt. Im Gegensatz zu anderen teambasierten Shootern ist es während der Kämpfe leider nicht möglich, frei zwischen den Spielfiguren hin- und herzuschalten. Sie steuern deshalb stets den gleichen Soldaten, können aber den übrigen Teammitgliedern mithilfe eines einfachen Menüs Befehle wie „Angriff“, „Ausschwärmen“ oder „Halt“ erteilen. Da die KI Ihrer Kameraden gut gelungen ist, umgehen diese selbstständig tödliche Fallen oder schießen ab plötzlich aus dem dichten Grün auftauchende Gegner. Im Gegensatz dazu laufen allerdings einige Ihrer Gegner zeitweise etwas planlos durch die Weltgeschichte.

Ähnliche Qualitätsunterschiede findet man auch noch in anderen Bereichen: Das Leveldesign zum Beispiel ist mit seinen verschiedenen Ebenen zwar an sich schon gelungen, leidet aber unter massiven Nebenbelagen, die die Weitsicht in den Levels verhindern. Zudem sind die Missionen meist recht kurz und beinhalten insbesondere in den ersten Missionen langatmige Abschnitte, in denen man im Schnecken tempo durch einen feindfreien Dschungel schleicht. In den späteren Missionen gibt es dann jedoch mehr Gegner und somit mehr Action. Ein Pluspunkt ist ferner die Xbox-Live-Unterstützung, wodurch Sie online in diversen Mehrspieler-Modi neue Herausforderungen suchen können.



↑ Vorwärtstürmen endet oft mit dem Tod.



↑ Alte Ruinen für ein schönes Fernost-Flair.



↑ Ihre Kameraden folgen Ihnen brav.

Meine Meinung

+ Jana Mahnke

Vor allem aufgrund der Schwächen bei der Gegner-KI schafft es *Vietcong: Purple Haze* leider nicht in höhere Wertungsregionen. Da die eigenen Kameraden wirklich intelligent sind – sie laufen zum Beispiel direkt in Ihren Fußstapfen hinter Ihnen her – fragt man sich, ob die Entwickler dies nicht mit etwas mehr Zeit auch bei Ihren Gegnern noch hätten hinbekommen können. Besonders gut gefallen hat mir das Leveldesign, was zwar durch den Nebel auch seine Macken hat, ansonsten aber sehr authentisch und auch abwechslungsreich ist.

Die Wertung

Vietcong: Purple Haze

- Authentische Umgebungsgrafik
- Xbox-Live-Unterstützung
- Weitsicht durch heftigen Nebel verschleiert
- Zu linear
- Missionen sind zum Teil sehr kurz

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
74%	75%	78%	77%

Das Fazit

Fans des Genres bekommen einen guten Taktik-Shooter mit kleineren Schwächen bei der Gegner-KI.



Star Wars Battlefront

An diesem Spiel kommen Sie als Fan von Multiplayer-Action nicht vorbei!

Von: Jana Mahnke

<input checked="" type="checkbox"/> Publ.: Activision	<input checked="" type="checkbox"/> Genre: Action
<input checked="" type="checkbox"/> Sprache: Deutsch	<input checked="" type="checkbox"/> USK: Ab 16 Jahren
<input checked="" type="checkbox"/> Spieler: 1-2	<input checked="" type="checkbox"/> Termin: 23. September
<input checked="" type="checkbox"/> Live: 2-16	<input checked="" type="checkbox"/> System Link: 2-24
<input checked="" type="checkbox"/> www.lucasarts.com	

Ein Traum vieler *Star Wars*-Fans wird wahr: in *Star Wars Battlefront* können Sie endlich die gewaltigsten Schlachten der beiden berühmten Trilogien miterleben! Im großen galaktischen Bürgerkrieg helfen Sie als Mitglied der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth bei der Verteidigung der Schutzschildgeneratoren gegen die feuerkräftigen AT-ATs des Imperiums. Oder Sie verteidigen in den letzten Tagen der alten Republik den idyllischen Planet Naboo an der Seite der Gungars gegen die gewaltige Roboterarmee der Handelsföderation. Vor Schlacht-

beginn werden Sie zudem noch durch Original-Ausschnitte des dazugehörigen Spielfilms auf die anstehenden Kämpfe eingestimmt. Wie schon bei früheren *Star Wars*-Titeln wie *Star Wars: KOTOR* oder der *Jedi Knight*-Serie haben die Entwickler großen Wert darauf gelegt, alle Einzelheiten des Spiels in Übereinstimmung mit den Filmen zu bringen. Im Gegensatz zu diesen früheren Titeln bekommen *Star Wars*-Anhänger mit *Battlefront* jedoch zum ersten Mal einen waschechten Multiplayer-Titel vor die Nase gesetzt. Um dann nicht in der gleichen Schublade zu landen wie etwa *Counter-Strike*, welches im Einzelspieler-Modus auf der Xbox kaum etwas zu bieten hatte, haben sich die Entwickler von Pandemic auch zum Singleplayer-Bereich ihre Gedanken gemacht. Zocken Sie alleine, haben Sie die Auswahl zwischen drei verschiedenen Modi. Als Erstes gibt es den Historical-Campaign-Modus, welcher in zwei Handlungssträngen die Geschehnisse des Klonkrieges und

» des galaktischen Bürgerkriegs erzählt. In chronologischer Reihenfolge kämpfen Sie auf sieben beziehungsweise neun Schlachtfeldern an so bekannten Orten wie Naboo, Endor, Tatooine, Geonosis oder Kashyyyk, der Heimatwelt der haarigen Wookiees. Als welche Partei Sie dabei jeweils in die Schlacht ziehen, ist allerdings von vornherein festgelegt.

Im Galactic-Conquest-Modus dürfen Sie dagegen frei wählen, mit welcher der vier Parteien Sie versuchen wollen, die Galaxie unter Ihre Herrschaft zu zwingen. Um einen Planeten zu erobern, müssen Sie jeweils auf zwei Schlachtfeldern den Sieg davontragen. Der eroberte Planet gehört fortan zu Ihrem Imperium und Sie erhalten darüber hinaus noch eine weitere Belohnung wie zum Beispiel zusätzliche oder besser ausgebildete Truppen. Verlieren Sie einen Kampf, werden Ihre Stellungen von der Gegenseite angegriffen, sodass es bis zum endgültigen Sieg einer der beiden Mächte ein langer Weg sein kann. Wollen Sie dagegen nur kurz eines oder mehrere Schlachtfelder gezielt

besuchen, haben Sie dazu im Instant-Action-Modus die Gelegenheit. Hier dürfen Sie sich aus 16 Karten Ihre Lieblinge auswählen und in beliebiger Reihenfolge spielen. Vor jedem neuen Gefecht ist es dabei möglich, sich für eine der zwei beteiligten Parteien zu entscheiden.

Das Gameplay ist in allen drei Einzelspieler-Modi – wie im Mehrspieler-Modus auch – im Grunde genommen jedoch stets das Gleiche. Jede Schlacht beginnt auf einer Übersichtskarte, auf welcher Sie sich einen von Ihren Leuten kontrollierten Startpunkt aussuchen müssen. Anschließend suchen Sie sich aus fünf Soldaten – meist ein Standard-Soldat, ein Scharfschütze, ein Mann für schwere Geschütze und zwei besondere Typen wie Männer mit Jetpacks oder sehr starker Panzerung – einen aus und betreten das Schlachtfeld an dem zuvor festgelegten Punkt.

Aus frei wählbarer First- oder Third-Person-Perspektive kämpfen Sie sich dann durch das Schlachtgetümmel, in welchem es bei einer Zahl von 300 bis 500 Kämpfern wirklich »

„Kämpfen Sie auf den berühmtesten Schlachtfeldern des Star-Wars-Universums.“



↑ Als kleiner Mensch holen Sie mit Ihrem Raketenwerfer die großen AT-STs von den Beinen.



↑ Die Straßen von Naboo zum großen Schlachtfeld.



↑ Stellen Sie sich am besten hinter eine Droideka.



↑ Sie müssen die AT-ATs schnell erledigen.

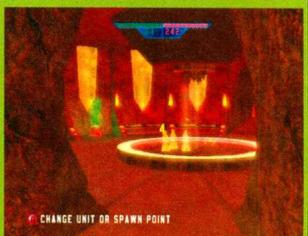
LAN oder Live? Warum sind es via System Link mehr Spieler?

Vor kurzem wurde die Spieleranzahl von *Star Wars Battlefront*, welche per System Link beziehungsweise Xbox Live möglich ist, noch einmal von LucasArts geändert. Während Sie nun online gegen bis zu 15 andere Spieler zockeln können, sind bei einer System-Link-Partie sogar bis zu 24 Leute am Start. Dass Xbox-Live-Matches lediglich mit bis zu 16 Teilnehmern funktionieren, hängt wahrscheinlich zum einen damit zusammen, dass man so via Internet einen flüssigen Spielablauf garantieren wollte. Zum anderen stellen wir es uns sehr schwierig vor, mit mehr als 16 Leuten gleichzeitig in einer Schlacht per Headset miteinander zu kommunizieren. Diese beiden Probleme haben Sie natürlich nicht, wenn Sie per System Link eine LAN-Party im eigenen Haus veranstalten. Also schleppen Sie das nächste Mal statt Ihres PCs doch einfach mal die Xbox mit zu Ihren Freunden und probieren Sie es aus!



» Wie in den Einzelspieler-Modi werden die übrigen Figuren auch im Multiplayer-Modus vom Computer gesteuert. Ihre Kumpels erkennen Sie an dem Namen über deren Köpfen.

» Sterben Sie während eines Multiplayer-Spiels, können Sie erst nach zehn Sekunden an einem beliebigen Spawnpoint wieder ins Spielgeschehen einsteigen.



PLAYER AWARDS

TANK BUSTER	ELENA (2)
KILLING SPREE	NOM PULASTRA (5:51)
CAMPER	VH 961 (3)
SURVIVALIST	ULEN ORSALAN (6)
TRAITOR	ELENA (17)
PUBLIC ENEMY	RATCE FARELLE (10)
BANISH FODDER	ELENA (13)
DEAD EYE	

BACK DONE

» Nach jeder Schlacht wird Ihnen und den anderen Spielern in dieser Statistik gezeigt, wie Sie im Vergleich zu den übrigen Teilnehmern und den Bots abgeschnitten haben.

Bonus-Info

IMMER GLEICH?

Wer die beiden Erzählstränge des Historical-Campaign-Modus durchgespielt hat, findet die insgesamt 16 Karten im Instant-Action-Modus wieder. Wer hingegen neue Herausforderungen sucht, für den gibt es im Galactic-Conquest-Modus neue Gebiete zu erobern.

ZU SPÄT?

Starten Sie auf einem Schlachtfeld, wird Ihnen gezeigt, ob in der Nähe der Startpunkte Fahrzeuge sind. Wollen Sie diese Gefährte ergattern, sollten Sie nicht zögern, da man sie sonst vor Ihrer Nase wegschnappt.

» heiß hergeht. Zur besseren Orientierung haben Sie unten links eine kleine Karte, auf der Ihre Mitstreiter als grüne und Ihre Gegner als rote Punkte dargestellt werden.

Ihre wichtigste Aufgabe ist es nun, möglichst viele Startpunkte einzunehmen, um den Gegner so auf ein immer kleiner werdendes Gebiet zu verdrängen. Dies bringt quasi automatisch mit sich, dass Sie die Truppenzahl Ihres Feindes meist auf null reduzieren müssen. Über die größte Bewegungsfreiheit verfügen Sie dabei, wenn Sie sich zu Fuß auf den Weg machen. Allerdings geben Sie dann ein recht einfaches Ziel ab, da nur Ihre eigene Rüstung Sie gegen feindliche Schüsse schützt. Es ist deshalb ratsam - und ganz nebenbei auch ein Riesenspaß - sich eines der herumstehenden Fahrzeuge unter den Nagel zu reißen: wendige Speederbikes, riesige AT-ATs, schnelle X-Wing-Fighters, sabbernde Tauntauns und viele mehr. Einige der Gefährte dürfen Sie sogar mit mehreren Personen

„Star Wars Battlefront bringt den ultimativen LAN-Party-Spaß auf die Xbox!“

gleichzeitig betreten, was natürlich vor allem im Mehrspielerbereich interessant ist. Weitere Abwechslung kommt ferner dadurch ins Spiel, dass jede Karte eine andere Taktik erfordert, um den Gegner in die Schranken zu verweisen. Häufig zeigt sich dabei ein bestimmter Soldatentyp als ganz besonders effektiv.

So viel Mühe man sich auch bei den Einzelspieler-Modi gegeben hat, den vollen Spielspaß erlebt man eigentlich doch erst im Multiplayer-Part. Dort hat man an sämtliche Optionen gedacht: So können Sie zu zweit per Splitscreen gegen oder miteinander in allen drei Einzelspieler-Modi antreten oder aber Sie schließen bis zu 24 Xbox-Konsolen zusammen und starten eine große LAN-Party. Spieler mit Xbox-Live-Anschluss dürfen zudem

natürlich auch online mit bis zu 15 Leuten (jeweils acht auf jeder Seite) zocken. Die Kontrolle der übrigen Charaktere, deren Stärke Sie vorher noch individuell anpassen können, wird dabei vom Computer übernommen.

Ebenso überzeugend wie das Gameplay ist auch die Technik: Als Soundtrack wurden die eingängigen, wohlbekannten Star Wars-Themen verwendet und auch die Soundeffekte stammen aus den Filmen. Grafisch gibt es generell nichts auszusetzen: Zwar hat man durchaus schon eine bessere Grafik auf der Xbox gesehen, dafür läuft das Spiel jedoch schön flüssig, was bei Multiplayer-Games für den Spielspaß schließlich entscheidend ist. Allen Multiplayer-Fans ist dieses Spiel also wärmstens ans Herz zu legen.



↑ Die Fraktion der Rebellen wird von einer Horde langhaariger Wookiees unterstützt.



↑ Mit dem Jetpack über die Dächer von Tatooine.



↑ So sieht ein Kampf aus der Ego-Perspektive aus.



↑ Die unübersichtlichen Tempelruinen.

Meine Meinung

» Jana Mahnke



Dieses Spiel ist für LAN-Partys nahezu perfekt. Bei einem ersten System-Link-Test in der Redaktion mochten wir kaum mehr den Controller aus der Hand legen. Ob nun mit zwei Teams gegeneinander oder miteinander gegen den Computer, in Star Wars Battlefront finden Sie ständig neue Herausforderungen. Wenn Sie sich dabei in mehreren Räumen befinden - nicht jeder hat ja ein Zimmer für 24 Leute plus Fernseher plus Xbox - können Sie sich per Headset unterhalten. Dabei hören Sie aber jeweils nur jene Leute, die zu Ihrer Fraktion gehören.

Die Wertung



» Star Wars Battlefront

- ✓ Echtes Star Wars-Feeling
- ✓ Unterhaltsame Einzelspieler-Modi
- ✓ Genialer, flüssig laufender Mehrspielerpaß
- ✓ Vielfältige Fahrzeuge und sogar Raumschiffe
- Kurze Spieldauer des Einzelspieler-Modus

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
85%	83%	90%	83%

Das Fazit

Star Wars Battlefront ist ein gelungener Mehrspielertitel, der nicht nur Star Wars-Fans süchtig machen wird.

ES GEHT IHNEN
NICHT DARUM,
DEN PLANETEN
ZU ZERSTÖREN.

SONDERN DIE
MENSCHHEIT.



DER 11. NOVEMBER WIRD
DIE WELT FÜR IMMER VERÄNDERN.



↗ Abwechslungsreiches Gameplay: Ab und an dürfen Sie gemeinsam mit anderen Charakteren Feinde bekämpfen.

Second Sight

Zweimal Hinschauen braucht es nicht, das Spiel ist ein Hit!

Bonus-Info

FREI ODER NICHT FREI
Ihnen stehen eine starre und eine freie Kameraperspektive zur Auswahl. In der starren Ansicht wechseln die Blickwinkel automatisch, in der freien haben Sie selbst die Möglichkeit, die Sicht auf Ihre Spielfigur passend einzustellen.

Von: Manfred Reichl

- Publ.: Codemasters
- Genre: Action-Adventure
- Sprache: Englisch
- USK: Ab 16 Jahren
- Spieler: 1
- Termin: Erhältlich
- www.codemasters.de

Nicht nur in Filmen, sondern auch in Spielen werden die Hauptdarsteller häufig von Gedächtnisverlust geplagt. Auch John Vattic, Titelheld in Codemasters *Second Sight*, hat zu Beginn des Spieles keine Ahnung, was in ihm vorgeht. Offensichtlich ist nur, dass mit ihm etwas nicht stimmt. Immerhin konnte er sich nämlich mithilfe seiner Gedanken der Fesseln entledigen, die ihn an ein Krankenbett schnallten.

In Flashbacks erinnert sich Vattic dann nach und nach an das, was geschehen ist. Das Besondere dabei: Sie dürfen während der Flashbacks ebenfalls Hand anlegen und Vattic durch zwei verschiedene Handlungsstränge steuern, die erst am Ende miteinander verschmelzen. Und so viel können wir Ihnen schon verraten: Die Story ist absolut packend und wartet mit diversen Wendungen und Überraschungen auf.

Nicht nur Vattics Erinnerung kehrt allmählich zurück. Je länger Sie spielen, desto mehr Psi-Fähigkeiten fallen dem Hauptdarsteller auch wieder ein. Per Telekinese kann

er zum Beispiel Gegenstände aus großer Entfernung bewegen und mit einem Psi-Angriff (einer Art Schockwelle) Gegner ausschalten. Darüber hinaus hat er die Möglichkeit, sich selbst zu heilen oder die Gedanken anderer Personen zu verwirren, sodass diese ihn nicht wahrnehmen können. Am besten hat uns jedoch das Psi-Feature „Kontrolle“ gefallen. Damit kann ihr Geist kurzzeitig von den Körpern anderer Charaktere Besitz ergreifen und mit ihnen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Immer wieder witzig: Sie schlüpfen einfach in die Haut eines Feindes und dezimieren dessen eigene Kollegen. Die Steuerung der Psi-Kräfte geht in *Second Sight* stets simpel von der Hand. Mit dem Digitalkreuz wählen Sie eine Psi-Fähigkeit, mit der linken Schultertaste visieren Sie Objekte oder Gegner an und mit der rechten Schultertaste lösen Sie die Fähigkeit aus. Das ist alles.

Technisch wird das Potenzial der Xbox leider nicht ausgenutzt. Sie erwartet die gleiche Grafik-Engine, die Hersteller Free Radical auch für die *TimeSplitters*-Abenteuer einsetzt. So sieht das Geschehen im dezenten Comic-Look mittlerweile nicht mehr sehr zeitgemäß aus, hat aber dennoch Stil. Sehr atmosphärisch wurde dafür der Sound des Spieles umgesetzt. Von langsamen, melancholischen Klängen bis hin zu dynamischen Techno-Beats gibt es in jeder Spielsituation eine passende Untermalung. Mit einer deutschen Sprachausgabe dient das Spiel leider nicht.



↗ Diesen Wachmann hat Vattic „besetzt“.



↗ In Nahkämpfen knacken die Knochen.



↗ Vattic lässt einen Gegner steigen.

Meine Meinung

Manfred Reichl

Von der ersten bis zur letzten Sekunde haben mich die zwei grundverschiedenen Handlungsstränge nicht mehr losgelassen. Sehr gut finde ich zudem, dass es dem Spieler fast immer überlassen bleibt, ob er Gegner lieber durch den unkomplizierten Einsatz der vielfältigen Psi-Kräfte ausschaltet oder sich wüst mit Waffengewalt durch die Levels ballert. So viel Entscheidungsfreiheit tut immer gut. Die leicht staubige Grafik stört mich hingegen kein Stück. Im Gegenteil, ich finde den Stil von den Free-Radical-Leuten sogar richtig stylisch.

Die Wertung

Second Sight

- Fesselnde Story mit zwei Handlungssträngen
- Verschiedene Vorgehensweisen möglich
- Psi-Fähigkeiten unkompliziert einsetzbar
- Angestaubte Grafik-Engine
- Minimale KI-Mängel bei den Gegnern

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
72%	76%	-%	85%

Das Fazit

Die packende Story macht das Spiel trotz der leichten technischen Mängel zu einem echten Überraschungshit.



↑ Lebenden Gegnern kann Nick Scryer skrupellos von hinten deren übrige Psi-Energie aussaugen.



↑ Dieser Schurke wirft mit einem Waggon.



↑ Der erste Bosskampf ist noch simpel.



↑ Recht viel blutiger als hier wird es nicht.

Psi-Ops

The Mindgate Conspiracy

Auch Hersteller Midway lässt die Psi-Muskeln spielen!

Bonus Infos

BLUT

Obwohl das Spiel hierzu keine Jugendfreigabe erhalten hat, spritzt in der hiesigen Fassung kein Blut, im Original hingegen hektoliterweise. Auf Splatter-Effekte wie zerplatzende Köpfe müssen Sie in der deutschen Version ebenfalls verzichten. Spaß macht Psi-Ops aber dennoch.

ZU ZWEIT

Sinnlos erscheint der Koop-Modus. Ein Spieler lenkt Scryer, der andere kämpft. Einer guckt also frustriert zu, während der andere coole Tricks zeigt. Dann doch lieber gleich alleine, oder?

Von: Manfred Reichl

Publ.: Konami	Genre: Action
Sprache: Deutsch	USK: keine Freigabe
Spieler: 1-2	Termin: 17. September
psioops.midway.com	

Mit Midways *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* nimmt sich in diesem Monat ein weiteres Spiel der Psi-Kräfte-Thematik an. Falls Sie jetzt weiterlesen, werden Sie möglicherweise denken, wir hätten *Second Sight* und *Psi-Ops* miteinander verwechselt. Von wegen - die Ähnlichkeiten sind tatsächlich so enorm. Nicht nur die Thematik und das Gameplay weisen deutliche Parallelen auf, sogar die Handlung.

Denn siehe da, auch in *Psi-Ops* erwacht der Protagonist zu Beginn gepeinigt und geschunden ohne jegliches Erinnerungsvermögen. Nick Scryer, so der Name des Helden, findet sich kurz darauf in Einzelhaft wieder und jetzt ahnen Sie wohl schon, was kommt. Klarer Fall: Nick bricht aus, bekämpft zahlreiche Angreifer und allmählich kehrt sein Gedächtnis zurück. Unter anderem erinnert er sich auch wieder an diverse Psi-Fähigkeiten, die er im Laufe der Jahre während einer militärischen Ausbildung erlernt hatte. So

ist Scryer ebenso wie Vattic ein Meister der Telekinese und kann wie von Geisterhand Objekte bewegen oder Personen gegen Wände schleudern. Wie sein Pendant John Vattic hat auch er es außerdem drauf, die Kontrolle über andere Charaktere zu übernehmen. Ein wesentlicher Unterschied beider Spiele besteht jedoch darin, wie die Hauptcharaktere ihre Psi-Energie wieder aufladen. Geschieht dies in *Second Sight* automatisch, müssen in *Psi-Ops* Regeneratoren gefunden oder Gegnern deren Reserven ausgesaugt werden.

Ist die Psi-Energie genügend aufgeladen, funktioniert der Einsatz der Spezialkräfte auch in Midways übersinnlichem Abenteuer ganz easy. Bis auf wenige Ausnahmen lässt Ihnen dieses Spiel genauso viele Gameplay-Freiheiten wie *Second Sight*: Es liegt an Ihnen, ob Sie einen Widersacher lieber über den Haufen schießen wollen oder per Telekinese einfach einen Abgrund hinunterwerfen.

Optisch hat *Psi-Ops* gegenüber der Code-masters-Konkurrenz die Nase vorn. Midways paranormales Abenteuer zwingt die Xbox zwar ebenfalls nicht in die Knie, dafür sehen die Szenarien aber detaillierter und abwechslungsreicher aus. Die musikalische Untermalung hinkt *Second Sight* im direkten Vergleich allerdings hinterher. Aber immerhin sticht man den Rivalen mit einer vollständigen deutschen Synchronisation aus, die zu gefallen weiß.

Meine Meinung

Manfred Reichl



Hinsichtlich des Gameplays schenken sich *Psi-Ops* und *Second Sight* wirklich gar nichts. In beiden Titeln ist es ein Kinderspiel, sich der Psi-Kräfte zu bedienen, und dies macht auch tierischen Spaß. Zudem bieten beide Produkte jede Menge spielerische Freiheit. Technisch überzeugt *Psi-Ops* zwar deutlich mehr als die Codemasters-Konkurrenz, entscheidend für die Wertung war für mich aber die Handlung und die Atmosphäre. Und hier hat *Psi-Ops* um ein Punktchen das Nachsehen. Ein schlechter Witz ist der Koop-Modus, siehe Bonus-Infos.

Die Wertung

• Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

- Psi-Fähigkeiten unkompliziert einsetzbar
- Verschiedene Vorgehensweisen möglich
- Komplett in Deutsch synchronisiert
- Sehr viele Extras freispielbar
- ❌ Handlung weniger fesselnd als in *Second Sight*

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
82%	77%	37%	84%

Das Fazit

Hervorragender Action-Titel, der nur aufgrund der schlechteren Story der Konkurrenz hinterherhinkt.



Silent Hill 4: The Room

Gefangen im Appartement des Grauens!

Von: Jana Mahnke

Publ.: Konami	Genre: Action-Adventure
Sprache: Engl., dt. Text	USK: Ab 18
Spieler: 1	Termin: 24. September
www.konami.de	

S kurrile Umgebungen, eine diffuse Gruselstory, eklige Mutantenviecher und ein düsterer, unheimlicher Soundtrack - dank dieser Features gelang es den bisherigen drei *Silent Hill*-Teilen, selbst hartgesottene Spieler das Fürchten zu lehren. Auf subtile Art mit vielen Bässen und merkwürdigen Dingen, die man nicht näher bestimmen konnte oder wollte, appellierte man an Ihre tiefsten Ängste. Statt normale Zombies ins Rennen zu schicken, deutete man das Grauen stets nur an und überließ den Rest der Fantasie des Spielers. Der vierte Teil dieser besonderen Horrorserie erscheint

nun auch wieder auf der Xbox und überrascht mit einem neuen Grundkonzept.

Wie Teil 3 (leider nicht für die Xbox erschienen) spielt auch *The Room* nicht in der verfluchten Stadt Silent Hill, welcher Sie jedoch eine kurze Stippvisite abstatton. Ausgangspunkt Ihres Abenteuers ist Ihr Großstadt-Appartement in unmittelbarer Nähe zu einer U-Bahn-Station. Das Geschehen in Ihren eigenen vier Wänden erleben Sie - anders als die übrigen Abschnitte - aus der Ego-Perspektive, was für ein sehr realistisches Spielgefühl sorgt. Obwohl Sie durch Fenster und Türspion die Außenwelt wahrnehmen können, sind alle normalen Ausgänge versperrt und Ihr einziger Weg nach draußen ist ein dunkles Loch in Ihrem Badezimmer. Durch dieses Loch gelangen Sie in sechs bizarre Welten, in denen Sie ganz in alter *Silent Hill*-Tradition auf abgedrehte Gegner wie doppelköpfige Affen oder kranke Krankenschwestern treffen.

Schon nach kurzer Zeit finden Sie sich mitten in einer interessanten Story, in welcher ➤

Bonus-Info

EINS NACH DEM ANDEREN

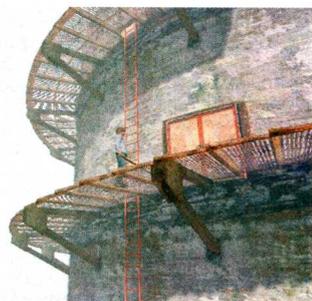
Als der erste *Silent Hill*-Teil damals für die PlayStation erschien, bot er etwas völlig Neues im Horror-Adventure-Genre. Mit seiner Mischung aus Ekel und abgefahrener Story versetzte man den Spieler in einen echten Alptraum. Der zweite Teil litt allerdings stark unter langen Laufpassagen und stellte mehr die Action als die Gruselerfahrung in den Vordergrund. Für den dritten Teil besannen sich die Entwickler wieder auf das Ursprungskonzept und schickten Sie mit einer Frau als Heldin auf eine ganz besondere Shoppingtour.



↑ Der Mann im Mantel verfolgt Sie bewaffnet mit Pistole und Kettensäge von einem Raum in den nächsten.



↑ Diese Würmer lassen sich schnell erledigen.



↑ Rund um den Gefängnisturm wabern dichte Nebel.



↑ Von Silent Hill bekommen Sie dieses Mal nur den Wald zu sehen.

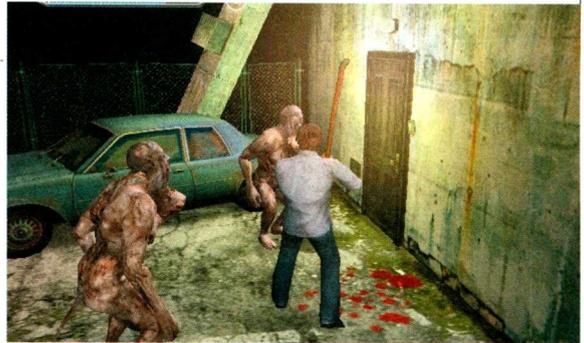
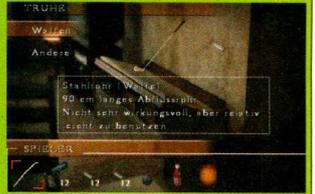


↑ Was ist das nur für ein eklig entstelltes Wesen mit zwei Babyköpfen?

MANTELTASCHE VERSUS KISTE

Wo hin nur mit all den nützlichen Gegenständen?

In den bisherigen *Silent Hill*-Teilen gab es nie so viele Dinge, als dass man sie nicht alle mit sich herumtragen konnte. Für den neuesten Ableger haben die Entwickler sich aus der bekannten *Resident Evil*-Serie nun die Truhe abgeduckt, in welcher Sie Gegenstände lagern können, die in Ihrem auf zehn Sachen beschränkten Inventory keinen Platz mehr finden. Auf diese Weise sind Sie gezwungen, öfter mal in Ihrem Appartement vorbeizuschauen, um etwas zu holen oder abzuliegen. Eine gute Gelegenheit, um gleich einmal wieder zwischenspeichern.



↑ Diese Affen gehören zu den agilsten Feinden, auf die Sie im Spiel treffen.

„Alle Ausgänge sind versperrt und der einzige Weg nach draußen ist ein dunkles Loch im Badezimmer.“

Bonus-Info

SPIELN SIE GERNE GOLF?

In diesem Spiel kriegen Sie alle Eisen zusammen. Leider sind sie als Waffe nur schlecht zu verwenden, da sie nach einiger Zeit der Belastung nicht mehr standhalten und brechen. Ein kleiner Wermuststropfen ist allerdings auch bei dieser Sammelleidenschaft dabei: Häufig verstopfen die Schläger Ihr ohnehin sehr kleines Inventory.

» es nicht nur darum geht herauszufinden, warum Sie Ihr Appartement nicht verlassen können, sondern auch um die Klärung einer mysteriösen Mordserie. Obwohl die Geschichte selber durchaus spannend ist, gibt es in den sechs Welten leider nicht so viel zu entdecken gibt, wie man es aus den Vorgängern gewohnt ist. Sie stoßen jedoch auf eine Hand voll knackiger Rätsel, zu denen es aber meistens kaum Anhaltspunkte gibt, wie sie zu lösen sind. Häufig müssen Sie, um weiterzukommen, ganz bestimmte Gegenstände finden, was dann in etwas mühsamen Suchorgien endet, welche noch durch die hakelige Steuerung erschwert werden: Im Gegensatz zu anderen Action-Adventures erkennt Ihr Charakter Objekte manchmal nicht, wenn man Knöpfchendrückend an ihnen vorbeiläuft, sodass einem nur ein langsames Abschreiten des Levels übrig bleibt. Wenn man auf diese Weise die 20 Zimmer eines Hospitals abgesehen hat, kennt man hinterher wirklich jeden einzelnen Winkel mit all seinen ekligsten Details. Etwa nach der Hälfte des Spiels bekommen Sie dann

eine Mitstreiterin - vom Computer gesteuert - dazu, welche aufgrund von Verletzungen hinter Ihnen herhumpelt. An ein schnelles Vorankommen ist also nicht mehr zu denken, was die Kämpfe gleich um einiges schwieriger macht. Obwohl Ihre Begleiterin die Gegner mit ihrer Handtasche verprügeln kann, gerät man ab und an in brenzlige Situationen. So kann es beispielsweise passieren, dass sie Ihnen aus Versehen in die Schusslinie läuft oder sich selbstständig mit Feinden anlegt, die man am besten durch Ignoranz besiegt. Im Gegensatz zum ersten Spielabschnitt wird der Titel dadurch deutlich schwieriger und bringt auch die eine oder andere Frustration mit sich.

Vom erfolgreichen *Silent Hill*-Konzept haben die Entwickler lediglich die skurrile Geschichte und das Ekel- und Angstgefühl wirklich gut umsetzen können. Grafisch erwartet dem Xbox-Spieler leider nur eine schlechte PlayStation2-Umsetzung und auch der Soundtrack kann leider nicht mehr mit der genialen Geräuschkulisse der ersten drei Teile mithalten.

Meine Meinung

• Jana Mahnke



An den ersten und auch an den dritten Teil der Serie kommt *Silent Hill 4: The Room* nicht heran. Insbesondere der leichte und normale Schwierigkeitsgrad sind mit den linearen Rätseln und den zu einfachen Monsterkämpfen nicht so gut gelungen. Im harten Schwierigkeitsgrad ist das Spiel dagegen auch für Profis interessant. Als Fan der Soundtracks der ersten drei Teile habe ich mich zudem geärgert, dass man dieses Mal recht geizig mit abstrusen Soundeffekten oder merkwürdiger Musik umgegangen ist.

Die Wertung

• *Silent Hill 4: The Room*

- Innovative Gameplay-Idee
- Abgedrehte Story im echten *Silent Hill*-Stil
- Sehr ausgefallene Monster-Arten
- Grafisch nur eine miese PS2-Umsetzung
- Hakelige Steuerung

Grafik	Sound	Multiplayer	Einzelspieler
75%	78%	-%	79%

Das Fazit

Gewohnt abgefahren Story und innovative Grundidee, aber leider nicht so gut wie seine Vorgänger.

Wireless Controller

Er ist groß, er ist grün - und der beste Funk-Controller für die Xbox. So viel steht fest!

Von: Bernd Holtmann

- HERSTELLER: Madcatz PREIS: Ca. € 39,-
- WEBSEITE: www.madcatz.com
- HERSTELLER-TELEFON: 09471-80920

Der neue Funk-Controller von Madcatz ist ein echter Blickfang und erinnert von der Form her stark an Microsofts Controller-S. Die Amerikaner haben die Tasten Start/Back, Schwarz und Weiß an der gleichen Stelle wie Microsoft verbaut, aber auch einiges verändert. So gebührt den Madcatz-Kollegen ein Lob für die Feuertasten, die besonders leichtgängigen und präzisen Ministicks und die beiden Trigger. So nah kam

bisher kein Controller an die Qualität des Controller-S heran. Auch die analogen Tasten arbeiten sehr genau. Sogar das bei anderen Geräten oft bemängelte Steuerkreuz haben die Madcatz-Techniker ordentlich hinbekommen. Gespeist wird das Gerät über drei AA-Batterien, die allerdings nicht beiliegen. Bei schwachen Batterien meldet sich eine rote Lampe zwischen Steuerkreuz und rechtem Analogstick. An der Vorderseite können Sie Controller und die eingebauten Rumble-Motoren unabhängig voneinander abschalten. Auch dieser Funk-Controller lässt sich nicht mit dem Xbox-Live-Headset verbinden. Abgesehen davon ist der Wireless Controller aber der bislang beste Funk-Controller für die Xbox.



Die Wertung

Wireless Controller

- + Sehr gute Verarbeitung
- + Gutes Steuerkreuz
- Ein- und Ausschalter am Gerät
- Funk-Reichweite: ca. 7 Meter



GameCom Halo 2

Das teuerste Headset für die Xbox im Test.

Von: Bernd Holtmann

- Hersteller: Plantronics Preis: Ca. € 70,-
- Hersteller-Telefon: 0800-9323400
- www.plantronics.de

Die ersten Worte von Mond-Ausflieger Neil Armstrong wurden anno 1969 über ein Mikrofon der Firma Plantronics übermittelt. 35 Jahre später bringt die Firma das GameCom Halo 2 in den Handel - in der Hoffnung, dass immer mehr Menschen in aller Welt online miteinander spielen. Ihr grünlich-transparentes Headset soll das Bügel-Headset aus dem Xbox-Live-Starter-Kit ablösen und wird ohne Controller-Adapter geliefert. Dazu gibt es allerdings vier Ohr-Adapter, die sich in Größe und Form unterscheiden. Die rezenschirmförmigen Gummistöpsel blockieren zum Beispiel hervorragend alle Umgebungsgläusche. Wenn allerdings die mit Schaumstoff überzogenen Mini-Lautsprecher zum Einsatz kommen, hört man auch den Umgebungsklang einer 5.1-Anlage noch. Das Design ist also ganz offensichtlich gut durchdacht. Zur schnell-

len Ohrmontage brauchen Sie etwas Übung, dafür lässt sich das Headset aber aufgrund der drehbaren Achse sowohl links als auch rechts tragen. Im Praxistest mit einer Vorab-Version von Halo 2 und Rainbow Six 3: Black Arrow zeigte sich das Headset von seiner besten Klangseite: Das Mikrofon filtert Hintergrundlaute verlässlich heraus. Die Sprachqualität bei Xbox-Live-Spielen ist allerdings mangelhaft - das liegt aber an der schlechten Qualität der tatsächlich übertragenen Sprachdaten. Fazit: ein stylisches und hochwertiges Hingucker-Headset. Die Kosten von 70 Euro können wir nicht übersehen - schade!

Die Wertung

GameCom Halo 2

- + Ohne Bügel = frisurfreundlich
- + Verlässliches Noise-Cancelling-Mikro
- Kein Controller-Adapter
- Sehr hoher Preis



DU WEIßT WER DU BIST.
ENTSCHEIDE WER DU WIRST.



FABLE™

JEDE ENTSCHEIDUNG HAT KONSEQUENZEN.

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

xbox.com/fable



Microsoft
game studios



it's good to play together

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

Die Elite-Übersicht



Sie suchen das beste Spiele-Futter für Ihre Xbox? Gar kein Problem! Auf diesen Seiten finden Sie für jedes Genre die Top 3 der absoluten Elite.

ACTION



YAGER
Getestet in Ausgabe: 03/2003
Einzelspieler-Wertung: 92%
Multiplayer-Wertung: -%



NINJA GAIDEN
Getestet in Ausgabe: 06/2004
Einzelspieler-Wertung: 90%
Multiplayer-Wertung: -%



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
Getestet in Ausgabe: 01/2004
Einzelspieler-Wertung: 90%
Multiplayer-Wertung: -%

EGO-SHOOTER



HALO
Getestet in Ausgabe: 01/2002
Einzelspieler-Wertung: 92%
Multiplayer-Wertung: 92%



CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM ...
Getestet in Ausgabe: 09/2004
Einzelspieler-Wertung: 90%
Multiplayer-Wertung: -%



XIII
Getestet in Ausgabe: 11/2003
Einzelspieler-Wertung: 88%
Multiplayer-Wertung: 83%

TAKTIK-SHOOTER



RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW
Getestet in Ausgabe: 10/2004
Einzelspieler-Wertung: 83%
Multiplayer-Wertung: 90%



CONFLICT: DESERT STORM II
Getestet in Ausgabe: 10/2003
Einzelspieler-Wertung: 85%
Multiplayer-Wertung: 83%



FREEDOM FIGHTERS
Getestet in Ausgabe: 09/2003
Einzelspieler-Wertung: 85%
Multiplayer-Wertung: 80%

BEAT'EM UP



SOUL CALIBUR II
Getestet in Ausgabe: 10/2003
Einzelspieler-Wertung: 88%
Multiplayer-Wertung: 90%



FIGHT NIGHT 2004
Getestet in Ausgabe: 05/2004
Einzelspieler-Wertung: 87%
Multiplayer-Wertung: 89%



ROCKY LEGENDS
Getestet in Ausgabe: 10/2004
Einzelspieler-Wertung: 85%
Multiplayer-Wertung: 87%

Redaktions-Elite

Hier zeigen wir Ihnen die persönlichen Top-Hits der einzelnen Redaktionsmitglieder.



Jean-Reiners Elite

1. OutRun 2
2. Chronicles of Riddick
3. Fable (engl.)



Manfreds Elite

1. Burnout 3: Takedown
2. DefJam: Fight for New York
3. Second Sight



Berndts Elite

1. Fable (engl.)
2. Chronicles of Riddick
3. Rainbow Six 3: Black Arrow

RENNSPIELE

PROJECT GOTHAM RACING 2

 Getestet in Ausgabe: **12/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **91%**
 Multiplayer-Wertung: **91%**

MOTOGP 2

 Getestet in Ausgabe: **05/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **88%**
 Multiplayer-Wertung: **91%**

RALLISPORT CHALLENGE 2

 Getestet in Ausgabe: **06/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **88%**
 Multiplayer-Wertung: **89%**

TRENDSPORT

TONY HAWK'S UNDERGROUND

 Getestet in Ausgabe: **12/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **89%**
 Multiplayer-Wertung: **85%**

AMPED 2

 Getestet in Ausgabe: **11/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **87%**
 Multiplayer-Wertung: **87%**

SSX 3

 Getestet in Ausgabe: **11/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **86%**
 Multiplayer-Wertung: **83%**

ACTION-ADVENTURE

GTA DOPPELPACK

 Getestet in Ausgabe: **02/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **9,4%**
 Multiplayer-Wertung: **-%**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

 Getestet in Ausgabe: **04/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **91%**
 Multiplayer-Wertung: **92%**

BEYOND GOOD & EVIL

 Getestet in Ausgabe: **03/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **90%**
 Multiplayer-Wertung: **-%**

SPORTSPIELE

TOP SPIN

 Getestet in Ausgabe: **12/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **88%**
 Multiplayer-Wertung: **90%**

LINKS 2004

 Getestet in Ausgabe: **12/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **88%**
 Multiplayer-Wertung: **85%**

FIFA FOOTBALL 2005

 Getestet in Ausgabe: **10/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **86%**
 Multiplayer-Wertung: **86%**

AMERICAN SPORTS

ESPN NFL FOOTBALL

 Getestet in Ausgabe: **10/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **90%**
 Multiplayer-Wertung: **91%**

MADDEN NFL 2005

 Getestet in Ausgabe: **10/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **89%**
 Multiplayer-Wertung: **88%**

ESPN NHL HOCKEY

 Getestet in Ausgabe: **10/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **88%**
 Multiplayer-Wertung: **88%**

ROLLENSPIELE

FABLE (ENGL.)

 Getestet in Ausgabe: **10/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **91%**
 Multiplayer-Wertung: **-%**

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

 Getestet in Ausgabe: **09/2003**

 Einzelspieler-Wertung: **89%**
 Multiplayer-Wertung: **-%**

SUDEKI

 Getestet in Ausgabe: **09/2004**

 Einzelspieler-Wertung: **86%**
 Multiplayer-Wertung: **-%**

Janas Elite

1. Fable (engl.)
2. Sudeki
3. Crash Twinsanity


Lars' Elite

1. Burnout 3
2. Chronicles of Riddick
3. GTA Doppelpack


Florians Elite

1. Amped 2
2. Project Gotham Racing 2
3. Tony Hawk's Underground


Wojteks Elite

1. Spider-Man 2
2. Chronicles of Riddick
3. Gladius

Play:More



DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie Anleitungen zu den exklusiven spielbaren Demo-Versionen auf unserer DVD. Sie sehen die Tastenbelegung des Xbox Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über die Demo und erhalten erste Tipps zum Spielablauf.

TIPPS & TRICKS: Darüber hinaus stehen wir Ihnen mit allem zur Seite, was Ihnen beim Zocken weiterhilft - sei es mit einfachen Kurztipps, Cheats oder Komplettlösungen. Mithilfe dieser Seiten können Sie alle Geheimnisse entdecken und jeden Gegner schlagen, die Ihr Lieblingsspiel zu bieten hat.



DEMO: BLINX 2



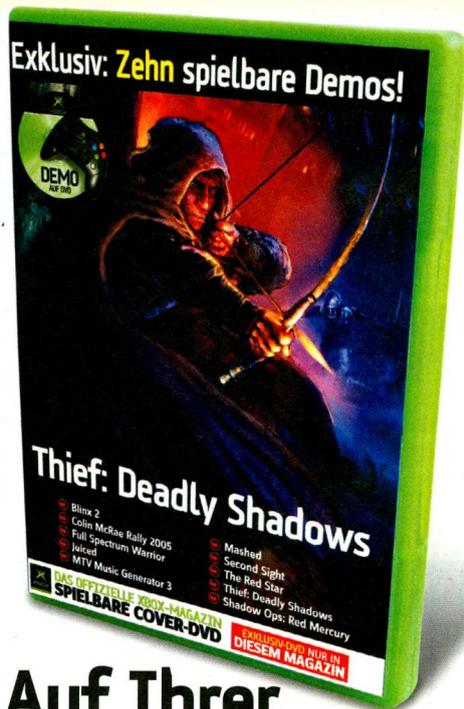
DEMO: COLIN MCRAE RALLY 2005



DEMO: SECOND SIGHT

Inhalt

Spielbare Demos	081
Extra-Inhalt	082
Spielstände	083
Videos	085
Auf die Ohren	086
DVD-Cover	088
Gewinnspiel	089
Komplettlösung	090
Cheats & Codes	094
OXM Online Cup	096
Zeugnis	097



Auf Ihrer DVD

Hallo, liebe Leser!
Wir sind wieder da, größer und besser denn je zuvor. Dies gilt in ganz besonderem Maße für unsere DVD. Mit zehn spielbaren Top-Demos, elf spannenden Videos, Spielständen zu einem Dutzend Spielen und Extra-Inhalt in Form von Level-Karten quillt unsere Disk diesmal nahezu über.

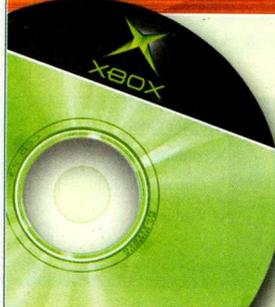
Das Hauptaugenmerk liegt aber einmal mehr auf den Demos, die Sie ausschließlich in unserem Magazin finden. Unter anderem können Sie in dieser Ausgabe die Militär-Simulation *Full Spectrum Warrior* antesten. Dazu gesellt sich mit *Thief: Deadly Shadows* ein Stealth-Titel und mit *Blinx 2* die Fortsetzung eines Hüpfspiels. Action-Fans kommen mit *Second Sight* auf ihre Kosten, Speed-Junkies drehen einige Runden mit *Colin McRae Rally 2005* oder *Juiced*. Shooter-Nostalgieker sollten ein Auge auf *The Red Star* werfen, Multiplayer-Fans auf *Mashed*. Musik-Begeisterte dürfen sich mit dem *MTV Music Generator 3* austoben. Viel Spaß mit der DVD wünscht Ihnen

Ihre OXM-Redaktion

Probleme mit der DVD?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu einfach an die folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation OXM 10/04,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Full Spectrum Warrior

Test: Ausgabe 08/04
 Wertung: 90%
 Spieler: 1
 Genre: Strategie/Action

Mit fulminanten 90 Prozent heimste der Pandemic-Titel vor zwei Ausgaben von uns nicht nur einen Elite-Award ein, sondern wurde sogar zum Spiel des Monats gekürt. Falls Sie bisher noch skeptisch waren, ob dieses Spiel tatsächlich auch etwas für Sie ist, können Sie nun in aller Seelenruhe unsere Demo-Version antesten. Bevor Sie sich und Ihr achtköpfiges Team allerdings in das Kampfgeschehen stürzen, sollten Sie sich intensiv dem Tutorial widmen. Dieses ist in fünf Kapitel unterteilt und bringt Ihnen spielend die auf den ersten Blick komplex erscheinende Steuerung näher. Sie steuern im Einsatz permanent zwei vierköpfige Teams. Mit der Y-Taste schalten Sie zwischen beiden Truppen hin und her. Auf dem Schlachtfeld sollten Sie stets vermeiden, dem Feind ins offene Messer zu rennen. Achten Sie immer schön darauf, dass ein Team dem anderen Deckung gibt und dass Ihre Jungs permanent erst Gebiete absichern, in denen noch Widersacher lauern könnten.

Sollte dennoch einmal einer Ihrer Männer verletzt werden, segnet dieser nicht zwangsläufig sofort das Zeitliche. Ist er nur verwundet, können Sie ihn zum nächstgelegenen Sanitärer bringen, der den Verletzten wieder aufpäpelt. Wenn es einmal brenzlig wird, dürfen Sie mit dem B-Knopf Ihre Soldaten jederzeit instruieren, sofort in Deckung zu gehen. Doch selbst diese Funktion hilft Ihnen manchmal nicht weiter, wenn Sie vorher zu unvorsichtig waren. Gehen Sie daher zu jeder Zeit strategisch vor.



Das offizielle
XBOX
Magazin
SPIEL
DES
MONATS
08/04

Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

- CURSOR BEWEGEN
- KAMERA DREHEN
- SOLDAT WECHSELN
- AUSFÜHREN
- DECKUNG
- SCHUSSSEKTOR
- TEAM WECHSELN
- ZOOMEN
- SICHTFELD
- MELDUNG ERSTATTEN
- GPS AKTIVIEREN

Shadow Ops: Red Mercury

Test: Ausgabe 07/04
 Wertung: 85%
 Spieler: 1
 Genre: Ego-Shooter

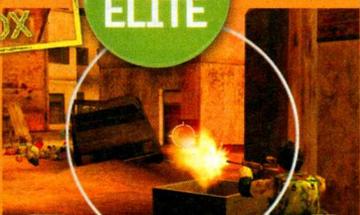
Sie schlüpfen in die Rolle des Delta-Force-Captains Frank Hayden und müssen sich gemeinsam mit Ihren Kameraden gegen ein feindliches Söldnerheer behaupten. Zunächst ist es Ihre Aufgabe, sich zum feindlichen Zielgebäude durchzuschlagen. Dazu sollten Sie einfach Ihren Teamkollegen folgen und keine unnötigen Alleingänge wagen, denn die Gegner sind zahlreich. Anschließend gilt es, die Absturzstelle eines Hubschraubers Ihrer eigenen Truppe zu sichern. Dort finden Sie

auch zwei Sprengsätze, mit denen Sie kurz darauf ein Holztor aufbrechen müssen, indem Sie dieses in die Luft jagen. Nachdem Sie das geschafft haben, dürfen Sie im Alleingang ein feindliches Gebäude stürmen. Sie spielen das Spiel aus der Ego-Perspektive. Ihr HUD (Heads-Up-Display) liefert Ihnen dabei stets wichtige Informationen. Am wichtigsten ist die Anzeige in der Mitte des oberen Bildschirmrandes. Ein Pfeil weist Ihnen nämlich immer die Richtung, in der sich das nächste Einsatzziel befindet. Gleichzeitig wird auch die Entfernung zum Zielobjekt angezeigt. Das Fadenkreuz in der Bildschirmmitte ist zudem in acht Bereiche untergliedert, die Sie darüber informieren, aus

welcher Richtung Sie angegriffen werden.

Wenn Sie die linke Schultertaste drücken, schalten Sie in den Ziel-Modus. Dabei zoomt die Ansicht näher an Ihre Feinde heran. Währenddessen bleibt Ihr Charakter jedoch an Ort und Stelle stehen und bewegt sich nicht fort. Sie können allerdings mit dem rechten Ministick weiterhin die Richtung Ihrer Schüsse verändern. Benutzen Sie gar ein Scharfschützengewehr, haben Sie über das Steuerkreuz die Möglichkeit, noch näher an Ihre Gegner heranzuzoomen.

- BEWEGEN
- UMSCHAUEN
- WAFFEN/ZOOM
- AUSFÜHREN
- KRIECHEN
- NACHLADEN
- SPRINGEN
- ZIELEN
- SCHIESSEN
- GRANATE
- HILFE



Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Extra-Inhalt

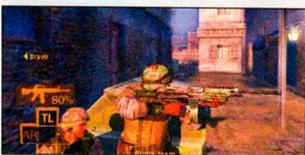
Regelmäßig bieten wir Ihnen auf unserer DVD Extra-Inhalt an, der zuvor nur via Xbox Live zum Download zur Verfügung stand. Diesmal haben wir neben den offiziellen Zusatz-Maps zu *Armed & Dangerous* und *Counter-Strike* allerdings nicht nur ehemalige Online-Downloads im Angebot, sondern auch selbst erstellten Inhalt. Dazu gehören ein Replay der finalen Mission von *Full Spectrum Warrior*, fünf Maps zu *Time Splitters 2* und zwei ausgefallene Skate-Parks für *Tony Hawk's Underground*. Viel Vergnügen damit!



↑ **Armed & Dangerous**



↑ **Counter-Strike**



↑ **Full Spectrum Warrior**



↑ **Tony Hawk's Underground**



↑ **Time Splitters 2**

Second Sight

Test: Seite 72 Wertung: 85%
Spieler: 1 Genre: Action-Adventure

Sie dürfen den dritten Level der Vollversion ausprobieren. Kurz bevor die Demo-Version beginnt, sind Sie als John Vattic in Ihrem Krankenzimmer erwacht und können sich nicht an Ihre Herkunft erinnern. Ihre Spielfigur ist jedoch mit verschiedenen Psi-Kräften ausgestattet und gleich nach dem Start der Demo lernt Vattic eine weitere Fähigkeit dazu: den Psi-Angriff. Damit erledigt er zum Beispiel den Wachmann. Im Anschluss können Sie die Pistole aufsammeln, die der Besiegte hinterlassen hat. Manchmal ist es in *Second Sight* nämlich einfacher zu ballern, als die Psi-Kräfte einzusetzen. Um in der Demo weiterzukommen, müssen Sie als Erstes die verschlossene Tür öffnen. Dies schaffen Sie über den Rechner, der hinter dem Tresen steht. Loggen Sie sich ein und schon ist die Tür auf. Bevor Sie allerdings weitergehen, sollten Sie noch schnell sämtliche Sicherheitskameras deaktivieren. So kann sich Vattic wesentlich unbemerkt durch den Gebäudekomplex bewegen. Sobald Sie an

der Stelle sind, an der die Polizei Vattic unter Beschuss nimmt, heißt es die Beine in die Hand nehmen. Sie können zwar einzelne Polizisten eliminieren, allerdings kommen immer wieder neue Gesetzeshüter nach. Laufen Sie daher einfach nach links weiter und verlassen Sie den Raum. Sie können das Spiel im Übrigen mit zwei verschiedenen Kamera-Einstellungen spielen. Sie können sich entweder für eine starre Kamera entscheiden, die automatisch den Blickwinkel auf die Spielfigur wechselt, oder Sie dürfen die Kamera auch selbst justieren, müssen diese Perspektive aber vorher aktivieren.



Das offizielle
XBOX
Magazin

ELITE

- BEWEGEN/ EGO-ANSICHT
- KAMERA BEWEGEN
- PSI-KRÄFTE/ WAFEN WECHSELN
- AUSFÜHREN
- SCHLAGEN
- DUCKEN
- PERSPEKTIVE WECHSELN
- ZIELEN
- PSI-FÄHIGK/ SCHIESSEN NICHT BELEGT
- AN WAND SCHMIEGEN

The Red Star

Test: demnächst Wertung: demnächst
Spieler: 1-2 Genre: Action

Sie dürfen sich entweder alleine oder zu zweit an dieser Demo versuchen. In altbewährter Shooter-Manier scrollt das Bild zur Seite, wenn Sie sich fortbewegen, und Gegner tauchen auf. Diese können Sie entweder mit der Nahkampfwaffe niedermetzeln oder mit der Schusswaffe eliminieren. Nahkampfattacken sollten Sie allerdings nur gegen Feinde anwenden, die selbst keine Schusswaffe besitzen. Wenn Sie dabei die X-Taste länger gedrückt halten, lädt sich die Nahkampfattacke auf und wird stärker. Auch um Hindernisse aus dem Weg zu räumen, müssen Sie gelegentlich die Nahkampfattacke einsetzen. Haben Sie einige Gegner aus dem Weg geräumt, wartet der erste Zwischengegner in Form eines Raumschiffes auf Sie. Die Ansicht wechselt dabei in die Vogelperspektive. Dieser Gegner feuert wie blöde und Sie müssen mit viel Geschick den Geschossen ausweichen. Gleichzeitig gilt es, seine Geschütze auszuschalten. Die Energieleiste des Raumschiffes befindet sich am unteren Bildschirmrand. Damit sich diese aber auch

wirklich genull neigt, müssen Sie versuchen, den Schwachpunkt des Gleiters zu treffen. Dieser wird Ihnen zu Beginn der Auseinandersetzung mit einer kurzen Einblendung angezeigt. Konzentrieren Sie sich also nicht nur auf die Geschütze. Dennoch müssen Sie auch diese stets im Auge behalten, immerhin feuern diese aus allen Rohren auf Sie. Nachdem Sie das Raumschiff besiegt haben, wird es wenig später noch ein zweites Mal auftauchen. Dann bekämpft es Sie sogar mit Lasernetzen. Ein drittes Aufeinandertreffen wird es nicht geben, stattdessen steht Ihnen der Endgegner unserer Demo-Version gegenüber, den Sie besser aus sicherer Entfernung bearbeiten sollten.



- BEWEGEN
- NICHT BELEGT
- WAFFE WECHSELN
- SCHUTZSCHILD
- SCHIESSEN
- NAHKAMPF-ATTACKE PROTOKOLL
- DREHEN
- ZIELEN/ AUSWEICHEN NICHT BELEGT
- NICHT BELEGT

Colin McRae Rally 2005

X Test: Seite 60
 X Wertung: 86%
 X Spieler: 1
 X Genre: Rennspiel

Drei Strecken der Rallye-Referenz lassen sich in dieser Demo-Fassung anspielen und dafür stehen Ihnen auch drei PS-starke Boliden zur Auswahl. Die Strecken sind jeweils ungefähr gleich lang (ca. 5,5 km), unterscheiden sich allerdings deutlich in ihrer Beschaffenheit. So besteht im schwedischen Hjalmarson die Strecke zu 81 Prozent aus Schnee, der Rest ist eine rutschige Eisfläche. Etwas abwechslungsreicher geht es auf der Fahrbahn im walisischen Gwyddelwern zu. Dort brettern Sie zwar größtenteils über Schotter, in einigen Wegabschnitten müssen Sie Ihr Gefährt allerdings auch durch Schlamm manövrieren. Selbst auf einer Strecke in Deutschland können Sie über Stock und Stein heizen. In Niederlauterbach erwartet Sie auf 62 Prozent der Renndistanz eine geteerte Fahrbahn. Um noch mehr Abwechslung in das Geschehen zu bringen, können Sie alle drei Rennen an drei verschiedenen Tageszeiten (morgens, mittags und



nachmittags) absolvieren. Gleichzeitig dürfen Sie auch die Witterung beeinflussen. So können Sie bei sonnigem, bewölktem oder regnerischem Wetter antreten. Ungeachtet des Wetters ist auf den Strecken stets Vorsicht geboten, denn die zu Verfügung stehenden Vehikel haben allesamt mächtig Dampf unter der Haube. Der Toyota Celica ST185 GT4 ist mit 242 PS noch das schwächste Fahrzeug in diesem Trio. Mit 280 PS wird der Lancia Stratos HF zu einer fast schon unkontrollierbaren Kraftmaschine. Am meisten PS-Gewicht bringt der wendige Peugeot 206 auf die Waage. Satte 300 Pferdestärken wollen von Ihnen gezähmt werden.

Juiced

X Test: Seite 54
 X Wertung: 80%
 X Spieler: 1
 X Genre: Rennspiel

Um Straßenrennen im Stile des Filmes *The Fast and the Furious* geht es in diesem Spiel. In der Demo-Fassung stehen Ihnen drei heiße Flitzer zur Verfügung, alle drei aus dem japanischen Autohaus Toyota. Dazu gehören ein Toyota Celica WTLI, ein Toyota Supra und ein Toyota Celica GT. Vor dem Rennstart haben Sie noch die Möglichkeit, eine von elf verschiedenen Farben für Ihr Auto festzulegen. Mit der Y-Taste lassen sich zudem diverse Modifikationen an den Boliden vornehmen und coole Motive auf dem Fahrzeuglack anbringen. Das Rennen selbst findet in San Ricardo statt, einer fiktiven Stadt, die San Francisco nachempfunden ist. Deutlich zu erkennen an einer Brücke, die der Golden Gate Bridge ähnelt. Vor dem Rennen wollen noch diverse Einstellungen getroffen werden. Sie können bestimmen, ob Sie lieber am Morgen, am Nachmittag, am Abend oder in der Nacht durch die City brausen wollen. Beachten Sie aber, dass nachts maximal vier Wagen auf der Strecke



sind, tagsüber hingegen derer sechs. In den Rennen selbst sollten Sie behutsam mit dem virtuellen Gaspedal umgehen. Nur allzu gern kommen die getunten Rennsemmeln nämlich ins Schleudern und Sie verlieren dadurch schnell den Anschluss. Mit der Lachgas-Einspritzung (Y-Knopf) können Sie jedoch wieder Boden gutmachen.



SPIELSTÄNDE

Waren in manchen Spielen bisher einige Endgegner oder Levels zu schwer für Sie? Dagegen schafft unsere Disk Abhilfe. Ein sattes Dutzend Spielstände haben wir auf dieser DVD für Sie zu bieten. Mit einem simplen Knopfdruck speichern Sie diese auf Ihre Festplatte. Um von den Spielständen jedoch profitieren zu können, benötigen Sie allerdings die Vollversion des jeweiligen Spiels. Diesmal mit von der Partie:

CRIMSON SKIES

Springen Sie mit diesem Spielstand in Level 16 des Flugzeug-Spektakels.

GRAND THEFT AUTO DOPPELPAK

100 Prozent beider Spiele sind hiermit geknackt und jeweils alle 100 versteckten Packchen gefunden.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Dieser Spielstand schaltet das legendäre Originalspiel *Prince of Persia* frei und bietet Ihnen außerdem zahlreiche Speicherpunkte für das Remake an.

RED DEAD REVOLVER

Das ganze Spiel ist nun komplettiert und der Bounty-Hunter-Modus freigeschaltet.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Auch dieser Titel ist jetzt vollständig gelöst, der TIE Fighter und der X-Wing sind im Multiplayer-Modus bereitgestellt.

SHADOW OPS: RED MERCURY

Alle Kampagnen-Missionen, alle Koop-Missionen und alle Videos des Action-Titels sind ab sofort spielbar.

SONIC HEROES

100 Prozent des Spieles sind vollständig, alle Zweispieler-Modi und Bonus-Items außerdem verfügbar.

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

Vergnügen Sie sich mit Teshu in allen freigeschalteten Missionen.

TIMESPLITTERS 2

Der Story-, der Arcade- und der Challenge-Modus sind bereitgestellt und komplettiert.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Alle Levels des Schleich-Hits sind mit diesem Spielstand aktiviert.

VAN HELSING

Beginnen Sie ein Spiel auf „schwer“ und Sie haben alle Upgrades, Moves, Waffen sowie 17 Boni parat.

Blinx 2: Masters of Time & Space

- Test: demnächst
- Wertung: demnächst
- Spieler: 1-2
- Genre: Jump & Run



Lange hat es gedauert, bald ist es jedoch so weit und der Nachfolger des 4D-Hüpfspiels *Blinx: The Time Sweeper* erscheint. Mit unserer Demo können Sie sich jetzt schon darauf einstellen. Zwei verschiedene Spielmodi stehen Ihnen zur Auswahl, beide davon lassen sich jeweils alleine oder zu zweit absolvieren. Im Timesweeper-Modus dürfen Sie auf Wunsch ein Tutorial bestreiten, das Ihnen die Steuerung näher erklärt. Bevor Sie loslegen, haben Sie aber auch noch die Möglichkeit, das Aussehen Ihres Hauptcharakters und dessen Teamgefährten gemäß Ihren Vorstellungen zu entwerfen. Hierbei stehen Ihnen jede Menge Einstellungen zur Verfügung, auch im eigentlichen Spielgeschehen erwartet Sie Abwechslung en masse. So muss Ihre Spielfigur mit einer Saugwaffe Gegenstände einsaugen, um diese dann als Munition auf Gegner schießen zu können. Besiegte Gegner hinterlassen dann verschiedene Zeitkristalle, die es einzusammeln gilt. Haben Sie genug Kristalle

beisammen, werden am unteren Bildrand nach und nach verschiedene Symbole aktiviert, die Sie von jedem Videorekorder her kennen. Sobald das Pause-Symbol aktiv ist, können Sie damit zu jeder Zeit das gesamte Spielgeschehen für zehn Sekunden pausieren, nur Ihr Charakter kann sich dann als Einziger noch bewegen und gemütlich die Gegner ausschalten. Die Rewind-Funktion lässt sich hingegen auf beschädigte Objekte anwenden. Dabei dürfen Sie dann die Zeit so weit zurückdrehen, bis das Objekt wieder einen unbeschädigten Zustand erreicht.



- BEWEGEN
- KAMERA/ZIEL WECHSELN
- TIME-CONTROL/ WAFFE
- SPRINGEN
- SCHLAGEN
- TIME-CONTROL AKTIVIEREN
- RETRY EINSETZEN
- ZIEL ANVISIEREN
- SCHIEßEN/ EINSAUGEN
- KAMERA
- NICHT BELEGT

Mashed

- Test: Ausgabe 08/04
- Wertung: 78%
- Spieler: 1-4
- Genre: Fun-Racer

Wenn Sie bisher erfolglos einen guten Mehrspieler-Titel gesucht haben, sollten Sie unbedingt einen Blick auf *Mashed* werfen. Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig an dieser Demo austoben. Das Spielprinzip ist

schnell erklärt. Sie müssen am Steuer eines Autos versuchen, Ihre Gegner abzuhängen. Fallen Sie selbst zu weit zurück, explodieren Sie. Segeln Sie einen Abgrund hinab, scheiden Sie ebenfalls aus. Gleichzeitig dürfen Sie Ihre Gegner auch mit diversen Power-ups bekämpfen. Diese müssen Sie allerdings auf der Strecke erst einsammeln. Unter anderem lassen sich Ihren Rivalen Fallen stellen, indem Sie Ölpfützen oder Bomben auf der Fahrbahn platzieren. Noch rabiatier gehen Sie zur Sache, wenn Sie sich die verschiedenen Schusswaffen zunutze machen. Zum einen ist es Ihnen

erlaubt, mit einem Maschinengewehr auf andere Fahrzeuge zu schießen, zum anderen lassen sich mit einem Laserpointer Widersacher kennzeichnen, auf die Sie im Anschluss eine Zielschraute abfeuern können. Im Mehrspieler-Modus haben Sie außerdem die Möglichkeit, sich zu Teams zusammenzuschließen. Spaßiger sind allerdings Jeder-gegen-jeden-Wettkämpfe, denn dort regiert das blanke Chaos. Für ein bisschen Abwechslung in der Demo sorgt das Zeitfahren. Hier dürfen Sie immer wieder versuchen, den bestehenden Streckenrekord zu verbessern.



- LENKEN
- NICHT BELEGT
- LENKEN
- GAS
- WAFFE ABLEGEN
- WAFFE FEUERN
- NICHT BELEGT
- BREMSE
- GAS
- NICHT BELEGT
- NICHT BELEGT

Thief: Deadly Shadows

X Test: Ausgabe 07/04 X Wertung: 87%
 X Spieler: 4 X Genre: Action-Adventure

Von diesem Schleich-Experten kann sogar noch Stealth-Experte Sam Fisher etwas lernen. In *Thief: Deadly Shadows* lenken Sie den Meisterdieb Garrett, der kostspielige Gegenstände stehlen muss. Da auch in dieser Demo überlegtes Vorgehen gefragt ist, machen Sie etliche Trainingsmissionen erst mit den Tücken des Spiels vertraut. Wie in den *Splinter Cell*-Abenteuern muss sich auch der Protagonist in *Thief* möglichst unentdeckt fortbewegen. Meiden Sie daher die Helligkeit und nutzen Sie die dunklen Ecken und Schatten, die Ihnen die Umgebung bietet. Lichtquellen sollten Sie gleichzeitig stets eliminieren. Kleine Kerzen kann Garrett problemlos auspusten, für größere Fackeln muss er sich seiner Wasserpfeife bedienen. Dazu brauchen Sie nur die Lichtquelle ins Visier zu nehmen, mit gedrückter rechter Schulter Taste den Bogen spannen, und sobald die Richtung stimmt, die Taste wieder loslassen. Wie deutlich Sie im Übrigen für andere Charaktere zu sehen sind, erkennen Sie an dem Edelstein, der sich in der

unteren Bildschirmmitte befindet. Je genauer dieser zu erkennen ist, desto eher wird Garrett von seinen Feinden wahrgenommen. Um Objekte zu benutzen oder aufzunehmen, muss der Titelheld diese einfach anpeilen, bis diese aufleuchten. Danach braucht nur noch der A-Knopf betätigt zu werden. Auch Türen lassen sich so öffnen. Für manche davon muss Garrett sich allerdings seiner Fähigkeiten, Schlösser zu knacken, bedienen. Dabei gilt es, mit viel Gefühl den linken Ministick kreisen zu lassen. Sobald das Vibrieren des Controllers stärker wird, drücken Sie R und das Schloss geht auf.



Das offizielle
XBOX
Magazin
ELITE

Das offizielle
XBOX
Magazin
**SPIEL
DES
MONATS
07/04**



Neben dem Demo-Paket finden Sie auf unserer Cover-DVD in diesem Monat auch elf Videos mit echten Spielszenen.

VIDEOS AUF DVD



↑ Battlefield: Modern Combat



↑ Colin McRae Rally 2005



↑ Destroy all Humans!



↑ GoldenEye: Rogue Agent



↑ King Arthur



↑ Mortal Kombat: Deception



↑ Das Fable-Tagebuch!

VIDEOS AUF DVD



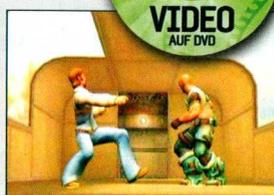
↑ The Red Star



↑ Chronicles of Riddick: Interviews



↑ Samurai Warriors



↑ TimeSplitters: Future Perfect

MTV Music Generator 3

Test: Ausgabe 07/04

Wertung: -

Spieler: 1

Genre: -

Zeigen Sie, ob Sie das Zeug zum Star-DJ haben. Mit dieser kreativen Anwendung dürfen Sie sich an zwei Musikstücken versuchen und

daraus einen Mega-Hit basteln. Bei den beiden Titeln handelt es sich um die Songs „From Da Chuuch to da Palace“ von Rap-Ikone Snoop Dogg und „Katja“ von DJ Carl Cox. Nachdem Sie sich für eines der beiden Liedern entschieden haben, stehen Ihnen im Remixer diverse Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Unter

anderem dürfen Sie andere Drums, andere Bässe und andere Riffs verwenden und so für mehr Pepp in den zwei Liedern sorgen. In jeder dieser drei Rubriken können Sie zudem die Lautstärke-Prioritäten verschieden setzen und unterschiedliche Effekte hinzufügen. Sind Sie mit diesen Einstellungen fertig, dürfen Sie mit Ihrem neuen Song ins virtuelle Studio gehen. Die meisten Einstellungsmöglichkeiten bietet hier die Samplebase. Dort lassen sich einzelne Soundsamples ergänzen, löschen oder ersetzen. Im Master-Menü können Sie sogar die Anzahl der BPM (Beats Per Minute) erhöhen oder senken und zahlreiche weitere Veränderungen in Rhythmus und Melodie vornehmen. Jede noch so kleine Änderung können Sie sich sofort anhören und so lange daran herumtüteln, bis der Song Ihren persönlichen Vorstellungen entspricht.



AUF DIE OHREN ...

... heißt eine Rubrik, die Sie in dieser Ausgabe zum ersten Mal auf unserer DVD finden. Dahinter verbergen sich vier Tracks von DJ Steve Lawler. Der gute Mann gilt als Trendsetter in der House-Musik-Szene und treibt sein Unwesen in diversen Techno-Clubs rund um den gesamten Globus. Unter anderem legt er in San Francisco, Miami, New York und im „Space“ in Ibiza auf. Sie kennen ihn nicht? Schämen Sie sich! Obwohl - uns war dieser Künstler vorher auch völlig fremd und wir waren daher selbst sehr überrascht, als unsere für die

DVD verantwortlichen, englischen Kollegen uns darüber informierten, dass wir in dieser Ausgabe vier Techno-Tracks des Künstlers auf der Scheibe haben werden.

Um sich jeden einzelnen Song anhören zu können, klicken Sie einfach auf den jeweiligen Titel. Klicken Sie ein weiteres Mal darauf, wird der Song automatisch auf die Festplatte gespeichert. Falls Ihnen die Mucke von Herrn Lawler gefällt, dürfen Sie sich diese daher fortan auch zu Gemüte führen, wenn Sie beispielsweise in Project Gotham Racing 2 einige Runden drehen.

mehr zu Steve Lawler unter:

www.djstevelawler.com





It's in the game.™



KAMERAS VERFOLGEN JEDE EINZELNE MEINER BEWEGUNGEN. ABER NUR AUF DEM PLATZ.

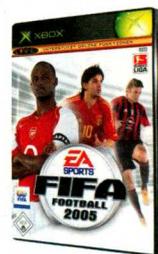
Fernando Morientes

Was macht einen großartigen Spieler aus?
Auf dem Platz geht's nicht ums Image.
Oder ein gutes Geschäft.
Es geht ums Können.
Es geht um die perfekte Ballbehandlung!

Mit der First-Touch Steuerung lassen sich großartige Spieler von guten Spielern unterscheiden. Das brandneue System flüssiger Spielerbewegungen von FIFA Football 2005 gibt die Ballbehandlung eines jeden Spielers auf Knopfdruck genauestens wider. Es werden atemberaubende Sequenzen mit perfektem Spielfluss erzeugt.

Stell deine Fähigkeiten unter Beweis, indem du es mit FIFA-Spielern aus der ganzen Welt aufnimmst. Spiel FIFA Football 2005 online auf PC, Xbox® und PlayStation®2. Kommuniziere über EA Messenger und trage dann dein Spiel aus.

Die größere Tiefe des Karriere-Modus von FIFA Football 2005 führt dich durch 15 Spielzeiten im Kampf um Pokale und Trophäen. Wähle Team und Taktik, kaufe und verkaufe Spieler, um deine Mannschaft zu verstärken, und gewinne dein Spiel, wenn es drauf ankommt.



PERFEKTER SPIELFLUSS

Ab Oktober 2004

www.fifafootball2005.ea.com
www.easports.de



PlayStation 2



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, It's in the game, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers (FIFPro), national teams, clubs, and/or leagues. © 2004 MLS, MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS2 Family" logo 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. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are ™/® of Nokia Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

Das große OXM- Gewinnspiel

BURNOUT 3: TAKEDOWN

1x AIRBRUSH-XBOX MIT BURNOUT-3-MOTIV

Die Xbox ist ein Unikat und wurde exklusiv für das OXM angefertigt. Der Gewinner kann sich glücklich schätzen!

4x JE EIN T-SHIRT BURNOUT 3: TAKEDOWN

Bei heißen Rennen sollte auch das Outfit nicht zu kurz kommen. Mit diesem T-Shirt machen Sie auch bei den krasssten Crashes noch eine gute Figur.

5x THERMO-COFFEE- CUP VON EA GAMES

Als Trostpreise verlosen wir fünf verschraubbare Tassen, in denen der Kaffee auch bei längeren Fahrten noch heiß bleibt.

STAR WARS BATTLEFRONT

5x BATTLEFRONT FAN-PAKETE

bestehend aus jeweils einem Poster und einem T-Shirt (Größe L)



**„Aus wie vielen verschiedenen Buchstaben
bestehen die zwei oben genannten Spielertitel?“**

Schreiben Sie einfach eine Postkarte mit der richtigen
Antwort an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG · REDAKTION OXM · KENNWORT:
ZAHLENRÄTSEL · DR.-MACK-STRASSE 77 · 90762 FÜRTH

Teilnahmeschluss ist der 20.10.2004. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Activision und Electronic Arts sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Verlorene Software ohne Jugendfreigabe wird erst nach der Vorlage eines Altersnachweises an volljährige Gewinner versandt. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Kurztipps



Chronicles of Riddick

Escape from Butcher Bay



01 Auf der Flucht aus dem Gefängnis können Sie jede Menge Zigarettenschachteln einsammeln. Wir haben uns auf die Suche gemacht und die Päckchen gefunden.

Escape

1. Schalten Sie Johns aus und klettern Sie durch die Luke im Boden. Sobald Sie auf der Röhre landen, nehmen Sie das erste Päckchen Zigaretten an sich.
2. Einen Raum weiter finden Sie einen Kistenstapel, an dem Sie zunächst vorbeilaufen und in die kleine Öffnung kriechen. Lassen Sie sich in das Loch fallen und durchsuchen Sie die Nischen nach der nächsten Schachtel.
3. Verlassen Sie den Lüftungsschacht, um die Krankenstation zu betreten. Folgen Sie weiter dem Verlauf des Gangs und machen Sie den Wächter

unschädlich. Auf dem Tisch liegt eine Schachtel Kippen.

Gefängnisblock A

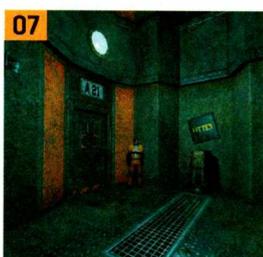
4. Sprechen Sie mit Waman und nehmen Sie den Auftrag an. Sobald Sie Zugang zur Zelle A38 haben, verprügeln Sie Molina. Reden Sie erneut mit Waman, der Sie mit Kippen versorgt.

Aquila-Territorium

5. Erledigen Sie die ersten beiden Gegner in diesem Abschnitt. Anschließend erforschen Sie die geöffnete Zelle auf der linken Seite des Korridors. Dort liegt ein Päckchen Zigaretten.
6. Sobald der Kampf mit Rust zu Ende ist, laufen Sie zur Zelle A11, die sich gleich neben dem Kampfplatz befindet. Sprechen Sie mit Moondog, um die Glimmstängel zu erhalten.
7. Auf dem Weg nach draußen machen Sie Halt bei BlueDog. Er steht vor der Zelle A21. Sprechen Sie mit ihm, um eine weitere Schachtel abzustauben.

Krankenstation

8. Neutralisieren Sie zunächst die beiden lästigen Wachen und öffnen Sie anschließend die Sicherheitstür auf der linken Seite. Auf dem Behandlungsstuhl liegen ein Skalpell und ein weiteres Päckchen Zigaretten.



Mainframe

9. Kurz nach der Granatenszene laufen Sie durch das Loch in der Mauer. Im Raum mit dem Gittersteg erledigen Sie die Feinde und klettern über die Kästen nach oben. Suchen Sie den Steg ab, um eine weitere Kippenschachtel zu finden. 10. In der großen Halle machen Sie den Roboter kampfunfähig, indem Sie seinen verwundbaren Rücken unter Beschuss nehmen. Nach der Schlacht erhalten Sie eine Schachtel Zigaretten.

**Pit**

11. Sobald Sie das Tor geöffnet haben, laufen Sie über die kleine Brücke und biegen nach links ab. Folgen Sie dem Verlauf des Gangs und werfen Sie einen Blick in die Nische auf der linken Seite, um Zigaretten zu finden.

**Pope Joe**

12. Im ersten Raum, in dem Sie auf Gegner stoßen, liegt eine weitere Zigaretzenschachtel. Durchsuchen Sie die Nische rechts, die Sie über ein kleines Holzbrett erreichen.

**Dark Tunnels**

13. Biegen Sie vom Schacht aus nach rechts ab. Laufen Sie bei der nächsten Gelegenheit nach links und wählen Sie anschließend erneut den Weg auf der linken Seite. In folgenden Raum finden Sie mehrere Nischen, in denen Sie Zigaretten abstauben können.

**Showers**

14. Nachdem Sie die Wächter ausgeschaltet haben, durchsuchen Sie alle Schränke, um eine Zigaretzenschachtel zu finden. Wenn Sie sich nicht die Mühe machen wollen, alle Türen einzeln zu öffnen, feuern Sie einfach auf die Schränke, um die Schranktüren beiseite zu räumen. Nehmen Sie unbedingt die Uniform mit. 15. Springen Sie gegenüber der Hangartür über das Geländer und laufen Sie nach links. Hinter dem Schacht finden Sie eine Zigaretenschachtel.

**Guard Quarters**

16. Im Eingangsbereich laufen Sie zu dem Händler, der hinter dem Gitter steht. Kaufen Sie ihm ein Päckchen Zigaretten ab.

17. Sprechen Sie mit Jenkins im Eingangsbereich. Das Getränk, das Sie von ihm erhalten, tauschen Sie im oberen Stockwerk mit Chancellor gegen eine Packung Kippen und 50 UD.



18



19



20



21



22



23



24

Tower 17

18. Laufen Sie nach rechts in die angrenzende Zelle. Unter dem Bett finden Sie Glimmstängel.

19. Bei den blutigen Ringkämpfen erhalten Sie insgesamt drei Schachteln Zigaretten als Belohnung für einen Sieg. Nachdem Sie auch noch Bam und Abbott verprügelt haben, reden Sie erneut mit Centurion. Er überreicht Ihnen ein wenig Tabak.

20. Sprechen Sie im Hof mit Pink. Er verkauft Zigaretten für 10 UD.

21. Nehmen Sie den Auftrag von Nurse an. Nachdem Sie Motor verprügelt haben, heben Sie das Gift auf, das er fallen gelassen hat. Untersuchen Sie die Teller und vergiften Sie das Essen. Als Dank erhalten Sie von Ihrem Auftraggeber ein paar Kippen.

22. Im hinteren Raum der Kantine untersuchen Sie die kleine Metallplatte an der Wand. Dort finden Sie eine Red Tube, für die Sie von Gulag Zigaretten erhalten. Den Injector bringen Sie Twotongue, um eine weitere Schachtel zu erhalten.

23. Gomer in der Kantine verkauft mehrere Ladungen Tabak.

24. Sammeln Sie insgesamt 30 zusätzliche Insekten für Twotongue, um zwei weitere Schachteln Zigaretten abzustauben.

25. Bei dem Aufzug, der zur Mine führt, laufen Sie die Rampe nach oben und öffnen die Tür mit Abbotts Schlüsselkarte. Nehmen Sie die Zigaretten vom Tisch und machen Sie sich sofort aus dem Staub, da der Typ im schweren Kampfanzug auf Sie

aufmerksam geworden ist. Gehen Sie einer Auseinandersetzung aus dem Weg.

Upper Mines

26. Nachdem Sie den Wächter bei dem Blueskin erledigt haben, laufen Sie durch die nächste Tür. Betreten Sie den Balkon auf der rechten Seite und schnappen Sie sich die Zigaretten, die in der Ecke liegen.

Cargo Transport

27. Gegenüber der Med-Station liegen Glimmstängel in der Ecke.

Mining Core

28. Untersuchen Sie die Schienen, die direkt unter dem Kran verlaufen. Zwischen den großen Containern liegt eine Zigaretzenschachtel.

29. Nachdem Sie mit dem Aufzug nach oben gefahren sind, untersuchen Sie den Schacht bei dem Elektrozaun. Dort sammeln Sie Zigaretten ein.

30. Holen Sie Ihre Belohnungen ab. Von Cuellas erhalten Sie eine Zigaretzenschachtel im Tausch gegen die Liste. Jamal-Udeen lässt ebenfalls Kippen springen, wenn Sie die Blueskins erledigt haben.

Feed Ward

31. Im Wächterbereich der Kantine steigen Sie die Stufen hinab und biegen nach links ab. Kriechen Sie in den Lüftungsschacht und klettern Sie bei der Maschine nach oben. Rechts vor der defekten Tür liegt eine Schachtel Zigaretten, die Sie sofort an sich nehmen.



25



26



27



28



29



30



31



Controller Router

32. Nachdem Sie mit dem Container gefahren sind, klettern Sie an der Leiter nach unten. Steigen Sie die nächste Leiter hinauf und schnappen Sie sich die Kippenschachtel.

33. Wenn Sie die hinterste Leiter hinaufgestiegen sind, erledigen Sie den Wächter und rutschen an der nächsten Leiter nach unten. Zwängen Sie sich in den Schacht und holen Sie sich die nächste Packung Zigaretten.

34. Im Raum, in dem Sie die rote Schlüsselkarte erhalten, klettern Sie auf die Kiste und ziehen sich nach oben, um fündig zu werden.

35. Nachdem Sie die Container wieder in Gang gesetzt haben, gehen Sie in den großen Raum zurück und klettern an der langen Leiter nach oben. Im Lüftungsschacht entdecken Sie eine Zigaretenschachtel.

Abandoned Equipment Center

36. Wenn Sie die Batterie für die Tür beschaffen müssen, betreten Sie die Brücke, die von den flackernden Lichtern beleuchtet wird. Steigen Sie in der Mitte auf die Kiste und ziehen Sie sich nach oben. Auf dem schmalen Rand laufen Sie bis zur nächsten Nische und stecken die Zigaretten ein.

37. In der Waffenkammer finden Sie Glimmstängel in einer geöffneten Kiste.

Central Storage

38. Am Ende des Lüftungsschachts hängen Sie zu dem nächsten Balkon. Dort klettern Sie an der Leiter nach oben und eilen über den Metallsteg. Packen Sie die Zigaretten ein und setzen Sie Ihren Weg fort.

Loading Docks

39. Eine Zigaretenschachtel liegt auf dem Steg über dem roten Container. Den richtigen Raum erkennen Sie am Gabelstapler. Zudem müssen Sie hier zwei Wächter erledigen, die beide auf einem Steg stehen.

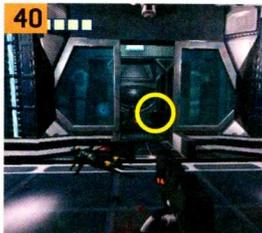
Facility Control

40. Sobald Sie den zweiten Roboterschacht hinter sich gelassen haben, steigen Sie die Stufen hinauf und biegen Sie nach links ab. In dem Raum auf der rechten Seite finden Sie eine Zigaretenschachtel.

Take Off Platform

41. Sobald Sie aus dem Kampfanzug aussteigen, heben Sie die Zigaretenschachtel auf, die unter dem Türknopf liegt.

42. Eine zweite Schachtel finden Sie im selben Raum, in dem Sie aus dem Anzug ausgestiegen sind. Klettern Sie über die Container nach oben zur nächsten Ebene und werfen Sie einen Blick hinter die Kisten.



Cheats & Codes

Für jeden Modegeschmack ist was dabei: Bikinis, Lack und Leder oder Laborkittel

Psi-Ops

Zu Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy haben wir eine Menge Cheats für Sie. Hier sehen Sie unsere ganz persönlichen Lieblinge.



↑ Ganz schön kopflos der Gute!



↑ Als wilder Kerl mit Strumpfmäsk.



↑ Die Schöne im schwarzen Catsuit ...



↑ ... oder lieber die Gartenzwergparade.



↑ Augenprobleme? Wir haben den passenden Cheat dafür.



↑ Versteckspiel zwischen den Kisten.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Ausgabe: 10/04

Um die Cheats eingeben zu können, gehen Sie im Hauptmenü auf „Extras“, ohne jedoch diesen Menüpunkt anzuwählen. Drücken Sie jetzt den R-Schalter und es erscheint ein Zahleneingabefeld.

Allgemeine Cheats

Kugelresistenz: 548975

Super-Psi: 456456

Alle Fähigkeiten: 537893

Unbegrenzte Munition: 978945

Kopflös: 987978

Spielmodi

Arcade-Modus: 05051979

Koop-Modus: 07041979

Überlebens-Modus: 7734206

Dunkel-Modus: 465486

Charaktermodelle Nick Scryer

Training: 564689

Stadt: 484646

Wüste: 975466

Getarnt: 456498

Charaktermodelle Sara

Sara Blake: 135488

Sara (PSI): 468799

Suicide Sara: 231644

Charaktermodelle Barrett

Edgar Barrett: 497878

Training Barrett 1: 196001

Training Barrett 2: 196002

Training Barrett 3: 196003

Training Barrett 4: 196004



↑ Mit allen Fähigkeiten geht vieles leichter.



↑ Der arme Kerl scheint sich ganz schön erschreckt zu haben.

Training Barrett 5: 196005
Training Barrett 6: 196006

Charaktermodelle Wei Lu
Wei Lu: 231324
Wei Lu (Drache): 978789
Wei Lu (Ruhe): 654654

Charaktermodelle General
Der General: 459797
Der General (Clown): 431644

Charaktermodelle Marlena Kessler
Marlena Kessler: 489788
Marlena Kessler (Leder): 136876
Marlena Kessler (Bikini): 135454
Marlena Kessler (Saranae): 65496873

Weitere Charaktermodelle
Jov Leonow: 468987
FP1: 321646
FP2: 698799
FP3: 654659
Jack: 698798
UN-Soldat: 365498
Verkohler Soldat: 454566
Laborant: 998789
Hafenarbeiter: 364654
Kimiko Jones: 978798
Scorpion: 546546

Extra-Missionen
Fallgrube: 05120926
Panic Room: 76635766
Rauf & Räuber: 020615
Stopplichter: 945678
Benzin: 9442662
Fass ohne Boden: 154897
TK-Allee: 090702
Ausrüstungswechsel: 154684
Sturz des Götzen: 428584
PSI-Billard: 565485
Aurabillard: 659785
Boing Boing: 568789
Gnomotron: 456878



↑ Psi-Kraft bringt Menschen zum Leuchten.

RAINBOW SIX: BLACK ARROW

Ausgabe: 10/04

Geben Sie die folgenden Cheats während des Spiels ein.

Gott-Modus: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A

Laser statt Kugeln: Oben, unten, oben, unten, rechten Ministick runterdrücken (2x)

Versteckte „Wall of Fame“-Karte:

Geben Sie den Cheat im Hauptmenü ein:
Linken Ministick runterdrücken (2x), rechten Ministick runterdrücken (2x), X, Y, B, A, B, A



↑ Dank Gott-Modus sind Sie immer bei hervorragender Gesundheit.

CATWOMAN

Ausgabe: 09/04

Galerie Gegenstände

Mit folgendem Code ist es möglich, den Tresor zu knacken und so drei weitere Bildstreifen freizuschalten. Gehen Sie hierzu im Hauptmenü in den Menüpunkt „Comic“ und geben Sie dort unter dem Menüpunkt „Tresor“ diesen Code ein: 1940. Die neuen Comic-Zeichnungen können Sie sich nun in der Galerie ansehen.



↑ Die gut aussehende Superheldin mit den scharfen Krallen.

Madden NFL 2005



↑ Auf dem Feld geht's hart zur Sache.

Ausgabe: 10/04

Um jeweils eine der Sammelkarten freizuschalten, müssen Sie in den angegebenen Drills Gold schaffen.

Cheat-Karte

Ground Attack, Clutch Kicking, Swat Ball, Pocket Presence, Trench Fight, Precision Passing, Coffin Corner

Spieler-Karte

All-Madden Clutch Kicking, All-Madden Pocket Presence, All-Madden Chase und Tackle, All-Madden Coffin Corner, All-Madden Ground Attack, All-Madden Precision Passing, All-Madden Swat Ball, All-Madden Trench Fight

Cheerleader-Karte

Um jeweils eine Cheerleader-Karte freizuschalten, müssen Sie folgende Teams schlagen:
Cincinnati Bengals, Dallas Cowboys, San Francisco 49ers, St. Louis Rams

TJ, Duckett

Um die TJ.-Duckett-Gold-Madden-Karte freizuschalten, müssen Sie folgenden Code im Code-Eingabebildschirm unter „Options“ eingeben: P67E1



↑ Den Ball hat er wohl nicht mehr lange.

OXM Online Cup III

Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten

Zum ersten Mal hatten wir in Ausgabe 08/2004 eine Online-Demo auf der DVD - und was lag da näher, als eine Runde gegen unsere Leser zu spielen. Für die Redaktion streifte sich Jean die Fliegerbrille über und ging an vier Abenden mit der *Crimson Skies*-Demo in den Luftkampf. Doch in der ersten Vorrunde musste er bereits einen herben Rückschlag hinnehmen. Während unser Leser Akidosan in kürzester Zeit die erforderlichen 25 Abschüsse zum Sieg errang, reichte es bei Jean gerade mal für sieben. Um von seiner Niederlage abzulenken, forderte Jean anschließend sämtliche Teilnehmer zu einem Straßenrennen bei *Project Gotham Racing 2* heraus. Einen Tag später sah es für ihn nicht besser aus: Sieger

der zweiten Vorrunde wurde daraufhin Stevexis. Da im Anschluss niemand so richtig Lust hatte, aufzuhören, spielte man die Demo noch einige Stunden lang weiter. Am Abend der dritten Vorrunde hatte Jean den reservierten Tisch für die seine Siegesfeier im Pub abbestellt. Als Sieger ging diesmal Nervtoeter hervor. In der obligatorischen Nach-Vorrunden-Spiele-Session ging man diesmal bei XIII ins Deathmatch. Am Freitag, den 23. Juli 2004 ging dann das große Finale mit Akidosan, Stevexis und Nervtoeter über die Bühne. Jean übernahm die Rolle des unparteiischen Beobachters. In zwei sehr, sehr knappen Runden konnte Stevexis letztendlich den Sieg für sich verbuchen.

OXM-Online-Cup V

Gib Gummi mit Burnout 3!

Es ist mal wieder Rennspiel-Zeit im OXM-Online-Cup. Wenn Sie der Meinung sind, Sie können es bei *Burnout 3* mit den Besten der Redaktion aufnehmen, dann beweisen Sie es! Um mitzumachen, brauchen Sie lediglich eine Vollversion des Spieles und einen Xbox-Live-Zugang. Jetzt brauchen Sie bloß noch Ihre Anmeldung an folgende E-Mail-Adresse zu schicken:

oxmcup@computec.de

In der E-Mail teilen Sie uns bitte auch noch folgende Angaben mit:

- Ihren Namen
- Ihr Alter
- Ihre Xbox-Live-Spielerkennung (Gamertag)
- Ihre vollständige Adresse (wird dem Datenschutz gemäß vertraulich behandelt)

Sie erhalten von uns eine Bestätigungsmail, sobald Sie zur Teilnahme zugelassen werden. Anmeldeschluss ist der 1. Oktober 2004. Austragungszeitraum des Turniers ist die Woche vom 11. bis zum 15. Oktober. Die Ergebnisse werden in Ausgabe 12/2004 bekannt gegeben.



Crimson Skies

GRUPPE A

NAME	GAMERTAG
Alexander Widder	Yetimaster
Hermann Sitner	SonicHS
Jean-Reiner Jung	Dexter Raven
Thomas Hellwig	Akidosan
Thorsten Stroht	GENERYX
Toprak Yerguz	brainbird
Tristan Rahn	DaChillaTJ
SIEGER	Thomas Hellwig alias Akidosan



↑ Heiße Luftkämpfe in Arixxo

GRUPPE B

NAME	GAMERTAG
Adrian Gebauer	Levitas
Björn Jensen	MDKangel
Dominik F. Baltow	Butthead88
Helmut Schmidt	klo123
Jean-Reiner Jung	Dexter Raven
Stephan Hiddemann	Stevexis
SIEGER	Stephan Hiddemann alias Stevexis



↑ Ein Extraflieger stand im Hangar.

GRUPPE C

NAME	GAMERTAG
Stefan Lindauer	MegaMabuseMan
Daniel Maresch	Rumble Snake
Mitchell Grave	Nervtoeter
Dustin Lassek	Dark Master 142
Thomas Boley	deadlypets
Fabian Eisele	SniperHXF
SIEGER	Mitchell Grave alias Nervtoeter

DAS FINALE

NAME	GAMERTAG
Mitchell Grave	Nervtoeter
Stephan Hiddemann	Stevexis
Thomas Hellwig	Akidosan

SIEGER

**Stephan Hiddemann
alias Stevexis**



↑ Geschwindigkeitsrausch gefällig?



↑ Was wäre Burnout ohne Crashes?

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Außer dem OXM-Team sind sämtliche Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG von der Teilnahme ausgeschlossen. Zu gewinnen gibt es nur Ruhm und Ehre - und wenn wir lieb sind, vielleicht auch eine Überraschung. Mit der Anmeldung zu diesem Turnier geben Sie im Falle einer Teilnahme Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens und Ihrer Xbox-Live-Spielerkennung.

LeserZeugnis

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox Live	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation/PSone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Haben Sie Zugang zum Internet? Ja Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Hardware	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Halo 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Splinter Cell 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Fable	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: FIFA Football 2005	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: OutRun 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test: Star Wars: Battlefront	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung Chronicles of Riddick	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hints & Cheats	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Welche Schulnote erhält die DVD?

Demos: ____

Videos: ____

Gesamt: ____

7. Welche Eigenschaften treffen auf DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News Vorschau Tests
 play:more Hardware Xbox Live

Sie bestimmen, wie das Magazin aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen jeden Monat an dieser Stelle die Möglichkeit, uns ein Zeugnis auszustellen!

Und unter allen Einsendern verlosen wir fünf brandaktuelle Xbox-Spiele!

10. Seit welcher Ausgabe lesen Sie ?

(Aktuelle Ausgabe: 10/04)

Ausgabe: ____/____

11. Kaufen Sie das nächste OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

Ja Nein Bin Abonnent

12. Ich kaufe DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN circa ____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

14. Was hat Ihnen allgemein am OXM gefallen?

15. Was hat Ihnen am OXM weniger gefallen?

16. Lesercharts: Welche drei Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion OXM,

Kennwort: OXM-Zeugnis 10/04,

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.





Ab dem 20. Oktober im Handel!



NÄCHSTEN MONAT

Das Offizielle Xbox-Magazin

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch

Leitender Redakteur: Jean-Reiner Jung (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Manfred Patrick Reichl, Bernd Holtmann,
Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin),
Layout: Lars Kromat, Florian Hannich,
Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch-Weiss
(Textchefin), Claudia Brose (stell. Textchefin),
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz,
Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

ERSCHEINUNGSWEISE:

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN erscheint monatlich
(12 Ausgaben pro Jahr).
Manuskripte: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der
Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe
herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der
Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrechte: alle in DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN veröffentlichten
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder
Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlegers.

ANZEIGENKONTAKT:

CMS Media Services GmbH,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49(0)911-28 72134, Fax: +49(0)911-28 72-241
E-Mail: betinna.mueller@computec.de
Anzeigenleitung: Ina Willax
E-Mail: ina.Willax@computec.de

PRODUKTION

Martin Clossmann, Ralf Kutzner

VERTRIEBSLEITER

Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

DRUCK

RR Donnelley Europe

30-733 Krakau

MANAGEMENT

THE FUTURE NETWORK

International Development Director:

Dom Beaven (+44 (0) 1225 822846)

dom.beaven@fxmi.com

International Business Manager:

Claire Morgan (+44 (0) 1225 442244)

claire.morgan@fxmi.com

Global Brand Manager:

David Barrow (+1 206 4231921)

dbarrow@imaginamedia.com

International Brand Manager:

Emma Parkinson (+44 (0) 7766 508897)

emma.parkinson@fxmi.com

Circulation Sales Manager: Ron Kelly

DVD-PRODUKTION

Julie Stuckes, David Pratt, David Norman, Wendy
Smith, Scott Gilchrist, Nick Bransby-Williams,
Kevin U Ying

BESONDERER DANK GEHT AN:

Dominic Beaven, James Ashton-Tyler, Steve Brown,
Emma Parkinson, Julie Stuckes, Claire Morgan, Boris
Schneider-Johne und alle Personen bei Microsoft
und Avantgardie sowie die Teams von Official Xbox
Magazine UK und US.

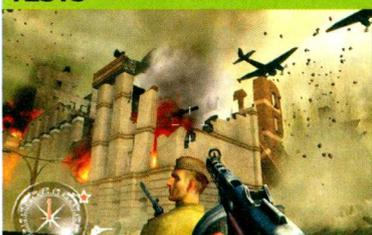
ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

fxm DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von
FXM International und wird mit der Lizenz von Imagine
Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden
derzeit von The Future Network in den Vereinigten Staaten, Deutschland,
Italien und Spanien veröffentlicht oder lizenziert. The Future Network besitzt
die weltweiten Rechte, außer in Japan. Falls Sie ein Lizenznehmer werden
wollen, kontaktieren Sie bitte unseren International Development Director:
Dom Beaven unter +44 (0) 1225 822846 oder dom.beaven@fxmi.com

The Future Network serves the information needs of groups of people who
share a passion. We aim to satisfy their passion by creating magazines and
websites that offer superb value for money, and are a pleasure to read and
to visit. This simple strategy has helped create one of the fastest-growing
media companies in the world: we publish more than 100 magazines, 20
magazine websites, and a number of web networks from offices in four
countries. The company also licenses 42 magazines in 30 countries.
The Future Network is a public company quoted on the London Stock
Exchange (symbol: FNET)

'Xbox' is a trademark of Microsoft Corporation in the United States and
other countries and is used by OXM (O) under licence from the owner.
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN is written and printed under licence from
Microsoft Corp.

TESTS



Call of Duty: Finest Hour

Die erfolgreiche PC-Ego-Shooter-Serie erscheint
zum ersten Mal auch auf der Xbox.

Need for Speed Underground 2

Haben die Entwickler beim neuesten Teil der Reihe
noch eine Führe Spielspaß drauflegen können?

Fußball Manager 2005

Der Vorgänger schlitterte noch knapp am Hit vorbei.
Ob's diesmal mit dem Elite-Stempel klappt?

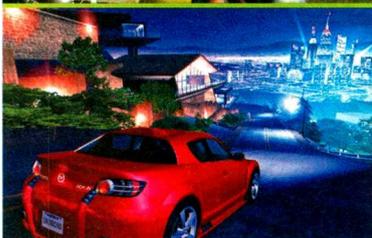
Kingdom under Fire: The Crusaders

Aus Südkorea kommt Nachschub für alle Fans
japanischer Kampf- und Strategiespiele.

Outlaw Golf 2

Das etwas andere Golfspiel! Nach misslungenen
Schlägen wird hier erst einmal der Caddy verprügelt.

.... und mehr.



Auf der nächsten OXM-Demo DVD!

All dies und noch viel mehr erwartet Sie auf der nächsten Demo-DVD.



OutRun 2

Online-Demo: Mit der Blondine auf dem Beifahrersitz
durch bezaubernde Landschaften brethern.



Leisure Suit Larry: Magna cum Laude

Der Neffe des größten Schwerenöters der Welt wird auf
die holde Weiblichkeit losgelassen.



Conflict: Vietnam

Teambasierte Action im Dschungel



Kingdom under Fire: T. C.

Hier ist die richtige Strategie gefragt.



Ninja Gaiden

Ein geniales Grafikfeuerwerk!

SOWIE EIN GANZER HAUFEN VIDEOS, DOWNLOADS UND SPIELSTÄNDE!



CONFLICT VIETNAM™



VON DEN MACHERN DER PREISGEKRÖNTEN
CONFLICT: DESERT STORM SERIE!



SEPTEMBER 2004

WWW.CONFLICT.COM

PIVOTAL
GAMES



PlayStation 2

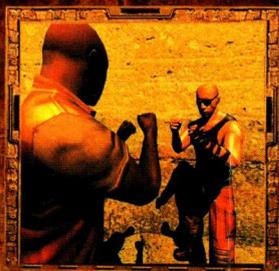


SCI
GAMES



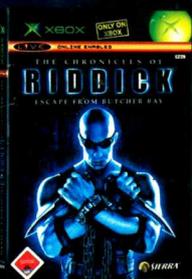
UBISOFT™

Die Dunkelheit kann dich nicht schützen



Sie sind Riddick, der am meisten gefürchtete Verbrecher des Universums. Eingesperrt im Hochsicherheitstrakt des härtesten Gefängnisses der Galaxie, Butcher Bay, sind Sie fest entschlossen, Ihre Freiheit wieder zu erlangen. Doch die Flucht wird zum gnadenlosen Kampf um Leben und Tod! Basierend auf dem Universal Pictures Film "Riddick - Chroniken eines Kriegers" (mit Vin Diesel) erleben Sie einen adrenalingeladenen Action-Shooter der Extraklasse.

www.riddickgame.com



THE CHRONICLES OF

RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay™ Interaktives Spiel © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "The Chronicles of Riddick"™ & © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten. Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. © 2004 Sierra und das Sierra-Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc., einer vollständig im Besitz von Vivendi Universal Games, Inc. befindlichen Tochtergesellschaft. Die Starbreeze Engine-Technologie © 2002-2004 Starbreeze AB. Alle Rechte vorbehalten. Das Starbreeze-Logo ist eine Marke von Starbreeze AB. Microsoft, Xbox, Xbox Live, das Live-Logo und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen hier genannten Marken befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer.