



AS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

**10 SPIELBARE  
DEMOS  
AUF DVD**

- ▶ FUTURAMA
- ▶ JURASSIC PARK
- ▶ FURIOUS KARTING
- ▶ PHANTOM CRASH
- ▶ CHASE
- ▶ AGGRESSIVE INLINE
- ▶ QUANTUM REDSHIFT
- ▶ INDIANA JONES
- ▶ YAGER
- ▶ KUNG FU CHAOS

PLUS 10 VIDEOS: B.C., INDYCAR SERIES, MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER, MID-NIGHT CLUB II, OUTLAW VOLLEYBALL, WAKEBOARDING UNLEASHED, SOUL CALIBUR II, THE GREAT ESCAPE, THE HOBBIT, ENTER THE MATRIX

**HEISSE XBOX-HITS!**



PHANTASY STAR  
ONLINE



COUNTER-STRIKE

**BRUTE FORCE**

» RANDALE IM WELTALL!  
WIR HABEN MICROSOFTS SÖLDNER-  
DRAMA KNALLHART GETESTET!



# SPLINTER CELL 2

## PANDORA TOMORROW

AUF FRISCHER TAT ERTAPPT! SAM FISHER KEHRT  
AUF DIE XBOX ZURÜCK!

- » HERR DER RINGE 3
- » THE HULK
- » SOLDIER OF FORTUNE II
- » MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
- » MIDTOWN MADNESS 3
- » UND VIELES MEHR ...

€ 7,99

Österreich € 7,99  
Schweiz sfr 14,90

07/2003

JULI AUSGABE 10



DE-CONTROL  
GEPRÜFT:  
Beiliegende Datenblätter  
sind nicht jugend-  
beinträchtigend!



07



# T-DSL und Xbox Live™ bringen Highspeed ins Spiel!

## Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **299,- €\***

Sie sparen **129,98 €**

Mit T-DSL und Xbox Live™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL\*\* lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- + **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- + **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- + **Xbox Live™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox Live™\*\*\*, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP“, „Whacked“ und „MechAssault“.

Jetzt einsteigen und losspielen!

**www.telekom.de**

Infos unter **Ein Klick für alles**



\* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

\*\* Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter [www.telekom.de/t-dsl](http://www.telekom.de/t-dsl) bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

\*\*\* Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox Live™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter [www.xbox.de](http://www.xbox.de).

## Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

**T · · DSL · ·**

© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, die Xbox-Logos und Xbox Live™ sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bei den blickt erwähnten Namen handelt es sich um fiktionalisierte Namen. Microsoft, Xbox und Xbox Live™ sind Warenzeichen der Microsoft Corporation.





## OFFIZIELL

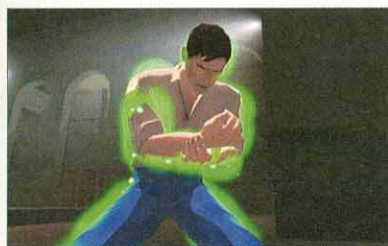
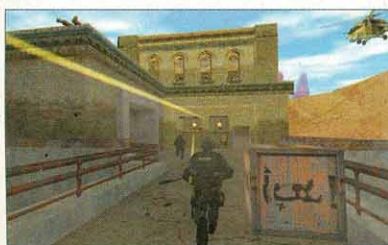
» ZUVERLÄSSIGE NEWS,  
TESTS UND TIPPS

## SPIELBAR

» DIE EXKLUSIVE QUELLE  
FÜR SPIELBARE DEMOS

## SCHNELLER

» NEWS UND TESTS  
AUS ERSTER HAND



↑ MAN ZEIGT WIEDER BEIN! Von links nach rechts: Manfred Reichl (Volontär), Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur), Lars Kromat (Layout), Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Janina Wintermayr (Volontärin), Britta Rasp (Layout),

# Die Büchse der Pandora

**W**ir hatten es ja in der letzten Ausgabe prophezeit: Kaum ist mit der E3 die weltgrößte Computer- und Videospielemesse der Welt beendet, halten die Hersteller nicht mehr mit ihren Testmustern, Vorabversionen und Neuankündigungen hinterm Berg. Das flaue Tal des Frühjahres ist überwunden und es scheint fast so, als würde das Sommerloch dieses Jahr auch ausfallen. Wir freuen uns deshalb, Ihnen eine der umfangreichsten Ausgaben des Offiziellen Xbox-Magazins vorlegen zu dürfen.

Heiß erwartete Titel wie *Brute Force*, *Soldier of Fortune II*, *Midtown Madness 3* und *Midnight Club II* haben es jetzt endlich in unser Testcenter geschafft und wenn man einen Blick auf die Vorschauen in unserem Aktuell-Teil wirft, erkennt man deutlich, dass wir auch in den kommenden Monaten einen prall gefüllten Testteil haben werden.

Bei allen Tests und Ankündigungen fällt natürlich ganz besonders die Fortsetzung zu unserer Schleichreferenz *Splinter Cell* ins Auge. Wir haben diesem Titel nicht nur unser Titelbild gewidmet, sondern auch ab Seite 36 alles zusammengetragen, was bisher über dieses Spiel, das derzeit den Arbeitstitel *Pandora Tomorrow* trägt, bekannt ist.

Wenn Sie den Artikel gelesen haben und es schon gar nicht mehr abwarten können, bis Sam Fisher wieder heimlich gegen den Terrorismus kämpft, dann sollten Sie sich auf keinen Fall die übernächste Ausgabe unseres Magazins entgehen lassen. Für alle, die keinen Zugang zu Xbox Live haben, werden wir nämlich den Xbox-exklusiven *Splinter Cell*-Bonus-Level Kola Cell auf unsere DVD packen.

In diesem Sinne  
viel Spaß beim Lesen und Spielen

**IHRE REDAKTION**  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

## DIE TOPTHEMEN

**SPLINTER CELL 2**  
Verstecken ab Seite 36

**BRUTE FORCE**  
Wird aggressiv ab Seite 52

**PHANTASY STAR ONLINE**  
Monsternetzeln ab Seite 46

**COUNTER-STRIKE**  
PC-Kult ab Seite 18

**MEDAL OF HONOR: RISING SUN**  
Krieg im Pazifik ab Seite 8

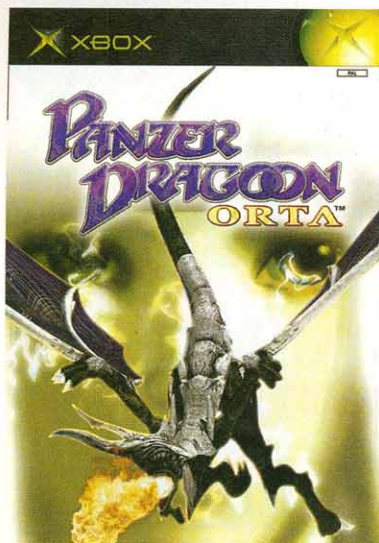






Wer jetzt einen neuen Abonnenten für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.

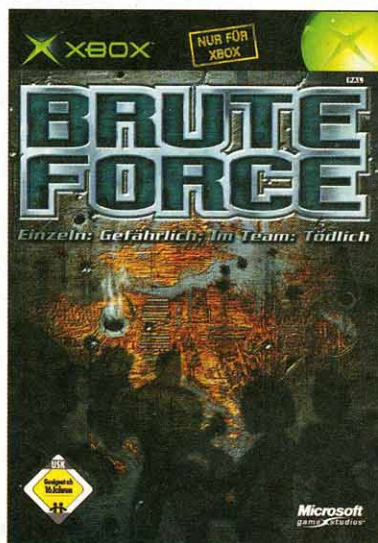
# ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



## Panzer Dragoon Orta

Segas Flugdrache ballert sich durch eine wahre Grafikorgie. Bombastische Grafiken, wunderschöner Sound und eine geniale Spielbarkeit vereint dieses Actionspiel des japanischen Kultentwicklers. Ein grandioses Meisterwerk, das in der Sammlung keines Xbox-Besitzers fehlen darf.

Prämien-Nr. 002204



## Brute Force

In *Brute Force*, einem neuen, spannungsgeladenen und kommando-basierten Science-Fiction-Shooter sind Sie von der ersten Sekunden an mitten im Gefecht: Sie kontrollieren einen von vier extrem spezialisierten Elite-Soldaten. Egal, ob Ihr Auftrag Tarnung, Taktik oder Zerstörung erfordert – das Team ist stets bereit und wartet nur auf Ihre Befehle. Ein Titel, der Sie mit seiner Kombination aus Action und Taktik in Atem hält. Erscheint am 20.06.2003

Prämien-Nr. 002322





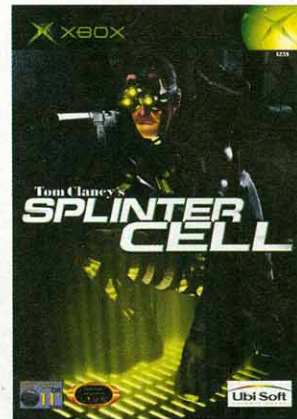
**Yager**  
Im Stile von Wing Commander bietet Yager fantastische Cockpit-Action. Ein absoluter Meilenstein auf der Xbox!  
**Prämien-Nr. 002209**



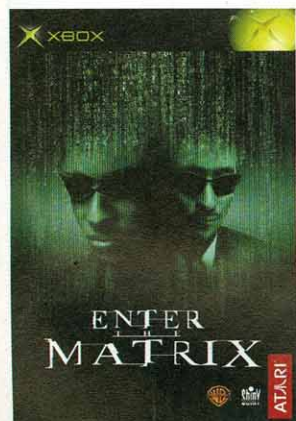
**Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**  
Nicht nur für Herr der Ringe-Fans, sondern auch für jeden Liebhaber von Actionspielen ein Muss.  
**Prämien-Nr. 002275**



**Microsoft Xbox Live Starter Kit**  
Mit dem Starter-Pack von Microsoft sind Sie bestens für den Online-Start der Xbox gerüstet.  
**Prämien-Nr. 002276**



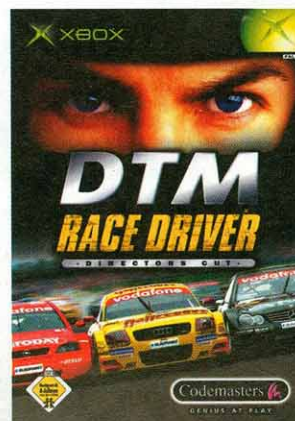
**Splinter Cell**  
Für die einen ist es ein Actionspiel, für die anderen der erste Spionage-Simulator der Welt!  
**Prämien-Nr. 002206**



**Enter the Matrix**  
Sensationelle Spezialeffekte und ausgefeilte Kampf-Sequenzen.  
**Prämien-Nr. 002273**



**Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball**  
Die Dead or Alive-Mädels zeigen sich mal von einer anderen Seite.  
**Prämien-Nr. 002212**



**DTM Race Driver Director's Cut**  
Erleben Sie im Cockpit hautnah das Feeling eines Weltklasserennens.  
**Prämien-Nr. 002274**



**Metal Gear Solid 2: Substance**  
Mehr Extras und neue Missionen. Solid Snake rockt auch auf der Xbox.  
**Prämien-Nr. 002211**

Einfach und bequem  
online abonnieren:

[oxm.computec.de](http://oxm.computec.de)

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



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Abo-Angebot aus rechtlichen Gründen auf Deutschland und die Schweiz begrenzt. Versand der Prämien erfolgt mit UPS.

**X Ja, ich möchte das 2-Jahres-Abo von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD!**  
(€ 176,40/24 Monate (= € 7,35/Ausgabe); Ausland € 202,80/24 Monate)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

| Prämie | Prämien-Nr. |
|--------|-------------|
|        |             |

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)





**SPLINTER CELL:  
PANDORA TOMORROW**  
SCHLEICHER! Sam Fisher kehrt zurück.

**036**



↑ **ARMED & DANGEROUS** // 020



↑ **DER HERR DER RINGE III** // 034



↑ **PAINKILLER** // 040



**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN**

**Inhalt** 07 / 2003



**PHANTASY STAR ONLINE  
EPISODE I & II**  
ONLINE-ROLLENSPIEL! Terror auf Ragol.

**046**



**BRUTE FORCE**  
GEBALLTE LADUNG! Vier Weltraum-  
söldner mischen die Xbox auf.

**052**



**MIDNIGHT CLUB II**  
LIVE-SPASS. Abseits der Straßenverkehrs-  
ordnung brausen Sie durch drei Städte.

**070**



**STARSKY & HUTCH**  
DIE 70ER SIND WIEDER IN. Die Topbullen  
aus der Krimiserie in ihrem ersten Spiel.

**068**





DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

# Inhalt > 07 / 2003

## DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

|                                             |     |
|---------------------------------------------|-----|
| 100 BULLETS                                 | 011 |
| ARMED & DANGEROUS                           | 020 |
| BRUTE FORCE                                 | 052 |
| BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS      | 023 |
| COUNTER-STRIKE                              | 018 |
| CRASH NITRO KART                            | 011 |
| DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS | 034 |
| DIE HARD VENDETTA                           | 060 |
| DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE            | 010 |
| EVIL DEAD                                   | 072 |
| FIFA 2004                                   | 028 |
| FINDET NEMO                                 | 011 |
| FULL SPECTRUM WARRIOR                       | 010 |
| INDYCAR SERIES                              | 067 |
| JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS           | 024 |
| LEGACY OF KAIN: DEFIANCE                    | 033 |
| MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER                  | 025 |
| MECHASSAULT                                 | 014 |
| MIDNIGHT CLUB II                            | 070 |
| MIDTOWN MADNESS 3                           | 064 |
| NEED FOR SPEED UNDERGROUND                  | 030 |
| OTOGI                                       | 032 |
| OUTLAW VOLLEYBALL                           | 042 |
| PAINKILLER                                  | 040 |
| PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II         | 046 |
| PRO CAST FISHING                            | 012 |
| SEABLADE                                    | 066 |
| SECRET WEAPONS OVER NORMANDY                | 031 |
| SHADOW OPS: RED MERCURY                     | 022 |
| SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX         | 056 |
| SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW             | 036 |
| STARCRAFT GHOST                             | 010 |
| STARKY & HUTCH                              | 068 |
| STAR WARS GALAXIES                          | 010 |
| STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC      | 010 |
| THE HULK                                    | 062 |
| THE RED STAR                                | 011 |
| TONY HAWK'S UNDERGROUND                     | 029 |
| UNREAL CHAMPIONSHIP                         | 014 |
| X-MEN LEGENDS                               | 012 |

## ENTHÜLLT >>

008 MEDAL OF HONOR: RISING SUN

## AKTUELL >>

- 020 ARMED & DANGEROUS
- 023 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS
- 016 CHARTS
- 018 COUNTER-STRIKE
- 034 DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
- 028 FIFA 2004
- 013 HARDWARE-NEWS
- 024 JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
- 033 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- 025 MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
- 030 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
- 010 NEWS
- 032 OTOGI
- 042 OUTLAW VOLLEYBALL
- 040 PAINKILLER INTERVIEW
- 031 SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
- 015 SEGA SPORTS ONLINE-LIGA
- 022 SHADOW OPS: RED MERCURY
- 036 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- 029 TONY HAWK'S UNDERGROUND
- 017 WAS KOMMT WANN?
- 014 XBOX-LIVE-DOWNLOADS

## TEST >>

- 076 197 XBOX-TESTS IM ÜBERBLICK
- 045 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 052 BRUTE FORCE
- 060 DIE HARD VENDETTA
- 072 EVIL DEAD
- 067 INDYCAR SERIES
- 070 MIDNIGHT CLUB II
- 064 MIDTOWN MADNESS 3
- 046 PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II
- 066 SEABLADE
- 056 SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
- 068 STARKY & HUTCH
- 062 THE HULK

## play:more >>

- 093 HINTS AND CHEATS
- 082 DEMO-ANLEITUNGEN
- 081 STARTSEITE PLAY:MORE

## GEWINNSPIEL >>

080 RED FACTION II

## RUBRIKEN >>

- 003 EDITORIAL
- 006 INHALTSÜBERSICHT
- 007 INHALTSVERZEICHNIS
- 078 LESERBRIEFE
- 007 SPIELE-INDEX
- 097 UMFRAGE
- 098 VORSCHAU
- 098 IMPRESSUM

## AUF DVD

### DIE DEMOS

- >> FUTURAMA
- >> JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS
- >> FURIOUS KARTING
- >> PHANTOM CRASH
- >> CHASE
- >> AGGRESSIVE INLINE
- >> QUANTUM REDSHIFT
- >> INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT
- >> YAGER
- >> KUNG FU CHAOS

### DIE VIDEOS

- >> B.C.
- >> INDYCAR SERIES
- >> MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
- >> MIDNIGHT CLUB II
- >> OUTLAW VOLLEYBALL
- >> WAKEBOARDING UNLEASHED
- >> SOUL CALIBUR II
- >> THE GREAT ESCAPE
- >> THE HOBBIT
- >> ENTER THE MATRIX

**AUSFÜHRLICHE ANLEITUNGEN FÜR DIE DEMOS DER DVD 07/03 FINDEN SIE AB SEITE 82.**





# MEDAL OF HONOR RISING SUN

Zweiter Weltkrieg: Kriegsschauplatz Pazifik

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: EA

GENRE: EGO-SHOOTER

TERMIN: NOVEMBER 2003

SPIELER: 1-2

DER ANGRIFF DER JAPANER auf Pearl Harbor ist sicherlich eines der bekanntesten Ereignisse des Zweiten Weltkrieges. Um ihn ranken sich viele Gerüchte und bis heute streiten sich die Geschichtsforscher darüber, wie sich der Angriff damals wirklich ereignet hat. In EAs neuestem Ego-Shooter *Medal of Honor: Rising Sun* können Sie sich nun EAs Sicht der damaligen Ereignisse anschauen: Als Marine Corporal Joseph Griffin finden Sie sich nach einem kurzen Trainingslevel im Mittelpunkt des Geschehens wieder. Ihre soeben erst trainierten Navy-Überlebenstechniken werden beim Angriff auf Pearl Harbor einem strengen Test unterzogen und Sie werden sich mächtig ins Zeug legen müssen, um den Kampf einigermaßen unbeschadet zu überstehen.

Haben Sie diese schicksalshafte Stunde erst einmal überlebt, führt Sie das Spiel weiter durch drei harte Kriegsjahre bis ins Jahr 1944. Zu dem wenigen, was

bisher von den anderen Missionen bekannt ist, gehört ein von Ihnen geführter Angriff auf Guadalcanal und die Befreiung Ihres Bruders aus einem japanischen Kriegsgefangenenlager. Über die anderen Missionen schweigt man sich noch beharrlich aus, Freunde des D-Day-Levels aus *Medal of Honor: Frontline* werden sich in *Rising Sun* aber auf ähnlich strukturierte Missionen freuen können.

Als Ausrüstung stehen Ihnen bei Ihren Kämpfen lediglich Ihr Verstand und ein - wie bereits im Vorgänger - original aus dem Zweiten Weltkrieg entlehntes Waffenarsenal zur Verfügung. Um vielfältige Spielmöglichkeiten zu schaffen, hat man bei EA besonderen Wert darauf gelegt, verschiedene Autos und Boote zu integrieren, die von Ihnen während der Missionen als Zuflucht oder zum Abschießen gegnerischer Fahrzeuge mit den angebrachten Bordkanonen genutzt werden können. Auf den Screenshots können Sie die Vorteile dieser Optionen sicherlich schon erahnen.

Falls Sie zu denjenigen gehören, die von Ego-Shootern nie genug bekommen, so haben wir noch eine sehr interessante Nachricht für Sie: EA hat bereits jetzt einen Nachfolger zu *Medal of Honor: Rising Sun* angekündigt, in welchem Sie den Krieg aus der Sicht von Joseph Griffins befreitem Bruder erfahren. 

↑ In der heißen Phase des Kampfes werden große Geschütze aufgeföhren.



↑ Ihre Kameraden verschwinden besser aus Ihrer Schusslinie.



↑ Mit großem Kaliber können Sie sogar Flugzeuge vom Himmel zu holen.





⬆ Erschreckend: Ein abstürzendes Kampfflugzeug rast genau auf Sie zu!



⬆ Schalten Sie Ihre Gegner schon frühzeitig mit dem Scharfschützengewehr aus.

## BONUS INFO

### » REALISTISCH

Wie schon im Vorgänger wurde auch bei diesem Teil der Serie sehr viel Wert auf die authentische Wiedergabe der Ereignisse gelegt. In Zusammenarbeit mit der Congressional Medal of Honor Society und Captain Dale Dye – der bereits für den Vorgänger als Berater in militärtechnischen Dingen fungierte – versucht EA dem Spiel die richtigen Details zu verpassen.

### » REAKTIONEN

Die computergesteuerten Charaktere wurden für diesen Teil bedeutend verbessert: Sie reagieren jetzt entsprechend ihrer Umgebung und der Situation, in der sie sich befinden.



⬆ Im Zweispieler-Kooperations-Modus durchkreuzen Sie zusammen mit einem Freund oder einer Freundin die Pläne der Japaner.

## KOOPERATION



IN *MEDAL OF HONOR: Rising Sun* werden Sie die Möglichkeit haben, den Kampf zusammen mit einem Ihrer Freunde durchzustehen: Im Kooperations-Modus des Spiels durchleben Sie die Gefahren des Krieges nun gemeinsam mit Ihrem Kameraden. Wie auch im Einzelspieler-Modus erhalten Sie dabei Medaillen für besonders tapfere Taten oder aber eine gehörige Abreibung, wenn Sie versagt haben sollten. Das Spiel bietet Ihnen mit diesem Modus ein sicherlich viel interessanteres Feature als der etwas unglückliche Deathmatch-Modus des Vorgängers.



⬆ Vorsicht! Scharfschützen lauern überall!



⬆ Ihre Gegner greifen Sie zu Luft und zu Wasser an.





## News Ticker

### ACTIVISION VERTREIBT NUN LUCAS-ARTS-SPIELE

Ab September werden Lucas-Arts-Titel in Deutschland nicht mehr wie bisher über Electronic Arts vertrieben, sondern von Activision. Als letztes Sternenkriegerspiel von Electronic Arts erscheint am 29. August *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

### STARCRAFT: GHOST VERSCHIEBT SICH

Eigentlich wollte Publisher Vivendi Universal den vielversprechenden Action-Adventure-Titel *StarCraft: Ghost* von Entwickler Blizzard pünktlich zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt bringen. Fans der adretten Nova müssen sich nun jedoch bis 2004 gedulden. Ein genauer Release-Termin ist aber noch nicht bekannt.

### METALLICA UND VIVENDI UNIVERSAL PLANEN VIDEOSPIEL

Das Musikbusiness wird den Jungs von Metallica anscheinend zu langweilig. In Zusammenarbeit mit Vivendi Universal plant die Band für Anfang 2005 ein Videospiel zu veröffentlichen. Erste Eindrücke des Action-Titels mit Schwerpunkt auf Fahrsequenzen finden sich auf dem neu erschienenen Metallica-Album *St. Anger*. Die Band wird in dem Third-Person-Spiel zwar nicht auftauchen, den Hauptcharakteren aber ihre Stimmen leihen und sogar einen exklusiven Song sowie ein Video beisteuern.

### ENTER THE MATRIX 2 UND 3 IN DER MACHE

Nach dem finanziellen Erfolg des Action-Titels *Enter the Matrix* (über eine Million verkaufte Exemplare alleine in der ersten Woche) arbeitet Entwickler Shiny Entertainment für Atari bereits an zwei Fortsetzungen. Release-Termine sind für Ende 2004 und 2006 angesetzt.

### STAR WARS GALAXIES VORERST EINGEFROREN

Wie Lucas Arts berichtet, werden die Arbeiten an den Konsolenversionen von *Star Wars Galaxies* vorerst nicht weitergeführt. Stattdessen will man sich erstmals auf die PC-Version konzentrieren. Wann und ob überhaupt noch mit einer Xbox-Fassung gerechnet werden kann, ist fraglich.

## FULL SPECTRUM WARRIOR

Join the Army! Trainingsprogramm der US-Army für die Xbox.



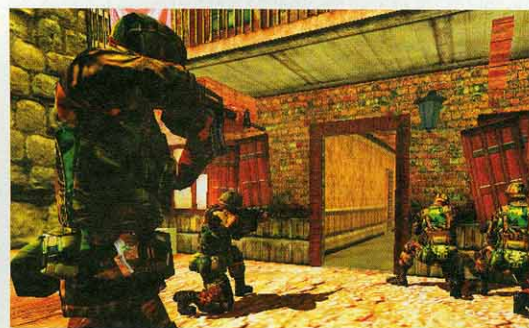
WAS *FULL SPECTRUM WARRIOR* von anderen Taktik-Action-Titeln unterscheidet, ist die Tatsache, dass es sich bei dem Videospiel eigentlich um ein Trainingsprogramm der US-Army handelt. Mit der Simulation werden ab Juli amerikanische Militär-Rekruten geschult, im Verlauf des nächsten Jahres wird das von den Pandemic Studios entwickelte Spiel von THQ vertrieben. Das Spiel erscheint

Xbox-exklusiv und unterstützt zudem Xbox Live!

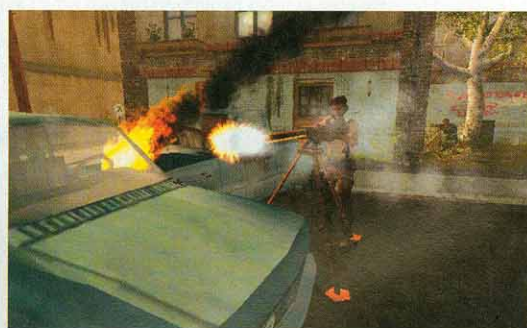
Besonders viel Zeit wurde in die Ausarbeitung der Team-KI und des Kommando-Interface gesteckt. Mittels eines intuitiven Point-and-Click-Interfaces steuert der Spieler eine Gruppe, bestehend aus neun Soldaten, durch feindliche Gebiete. Anders als Taktik-Shooter wie *Rainbow Six* oder *Ghost Recon* lenken Sie Ihre Einheit bei *Full Spectrum Warrior* aber nicht aus der

Ego-Ansicht, sondern aus der Dritten-Person-Perspektive.

Die Verkaufsversion wird sich leicht von dem Trainingsprogramm für die US-Army unterscheiden. Vor allem veränderte Aspekte wie Höhe der Munition oder das Hinzufügen von Zwischensequenzen sollen *Full Spectrum Warrior* für Käufer interessanter werden lassen. Xbox-Live-Spieler steht 2004 also ein knallharter Action-Titel ins Haus. (jw)



↑ Ihre Teamkameraden geben sich gegenseitig Deckung.



↑ Ein Frontalangriff ist hier nicht zu empfehlen.



EIGENTLICH MÜSSTE ES ja Tony's Extreme Disney Skate Adventure heißen, denn *Disney's Extreme Skate Adventure* verwendet die bewährte *Pro Skater*-Engine des erfolgreichen Trendsportspiels von Activision.

Anstelle des Skater-Ass Hawk sind aber zwölf bekannte und beliebte Zeichentrickfiguren aus Filmen wie *Tarzan*, *König der Löwen* oder *Toy Story* mit dem Brett unterwegs. Mit weiteren 15 Nichtspieler-Charakteren ist der Spieler in der Lage zu interagieren. Passend zum

## DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Tony Hawk Light mit Disney-Charakteren.

amüsanten Comic-Ambiente sind auch die Skateboards eher ungewöhnlich ausgefallen. Neben normalen Boards wird mit Bratpfannen, Spiegeln und diversen anderen Objekten geskatet.

Wie der Titel schon verrät, ist *Disney's Extreme Skate Adventure*

eher für die jüngere Zielgruppe zugeschnitten. Aus diesem Grund wurde das recht komplexe Trick-System von *Tony Hawk* sehr vereinfacht. Trotzdem kann sich noch an genügend Stunts wie Ollies, Rail Grinds oder Spins des Profis versucht werden. (jw)



↑ In *Toy Story* versucht Woody, die Balance zu halten.



↑ Es wird in vielen schrägen Umgebungen geskatet.





# KEINER WILL ARGONAUTS TITEL

*Malice* wieder ohne Publisher, Entwicklung von *Orchid* gestoppt.

**SCHLECHTE ZEITEN** für Argonaut. Publisher Vivendi Universal hat nach einer firmeninternen Überprüfung des Videospielesbereichs die Rechte an *Malice* wieder an Entwickler Argonaut zurückgegeben. Der Action-Adventure-Titel um das hammerschwingende Mädchen *Malice* sollte eigentlich im 4. Quartal dieses Jahres veröffentlicht werden. Ähnliches ist auch dem zweiten

Argonaut-Spiel *Orchid* widerfahren. Nachdem der vorläufige Publisher Namco abgesprungen ist, hat man die Entwicklung des Actionspiels *Orchid* gestoppt. Der zu erwartende Gewinn rechtfertigt einfach nicht die hohen Investitionskosten des Titels. Ob sich für *Malice* und *Orchid* ein neuer Publisher finden wird, ist noch unklar und steht laut Argonaut in diesem Geschäftsjahr auch nicht mehr zur Debatte. (jw)



↑ Ob *Malice* je veröffentlicht wird?

# CRASH NITRO KART

Rasen, um die Welt zu retten.

**WIEDER EINMAL HÄNGT** das Schicksal der Welt von dem verrückten Beuteltier Crash Bandicoot ab. Der fiese Herrscher Velo hat den haarigen Helden nämlich gekidnappt und ihn gezwungen, an einem galaktischen Rennen mitzufahren, um die Erde vor der Zerstörung zu retten. In 17 Rennen auf vier Welten muss der Spieler nun gegen unzählige Charaktere aus

dem *Crash Bandicoot*-Universum sowie schlussendlich dem Bösewicht selbst antreten. Neben verrückter Streckenführung und abgedrehten Charakteren wird sich Crash noch mit anderen Gemeinheiten wie Minen oder Raketen auseinandersetzen müssen. Der Funracer bietet außerdem einen umfassenden Multiplayer-Modus, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können. (jw)



↑ Verrückte Streckenführung. Gleich steht Crash Kopf.



↑ Crash werden sich altbekannte sowie neue Gegner in den Weg stellen.

# FINDET NEMO

Kleine Fische auf großem Unterwasser-Abenteuer.

**IN AMERIKA STARTETE** der Disney/Pixar-Zeichentrickfilm *Findet Nemo* mit grandiosen Einspielergebnissen in den Sommer. Deutsche Kinogänger müssen leider noch bis November auf das fischige Abenteuer warten. Die Wartezeit können sich Filmfreunde jedoch mit dem im Oktober erscheinenden Spiel zum Film verkürzen. Als Sohn Nemo entführt wird, machen sich der besorgte Clownfisch-Vater Marlin und die Fischdame Dory auf die Suche nach dem Abkömmling. In den 15 Levels schlüpft der Spieler sowohl in die Rolle von Marlin und Dory als auch des kleinen Nemo und muss sich mit den Tücken (Wasserströmungen) und Gefahren (Haie, Quallen) der Unterwasserwelt herumschlagen, bis die Familie wieder vereint ist. (jw)



↑ Der weiße Hai lässt grüßen.

## News Ticker

### GTA FÜR DIE XBOX?

In einem Geschäftsbericht von Take 2 kündigt Entwickler Rockstar ein für das erste Quartal 2004 wichtiges Spiel für die Xbox an. Analysten gehen mit hoher Wahrscheinlichkeit davon aus, dass es sich dabei um einen Ableger der erfolgreichen *Grand Theft Auto*-Series handeln dürfte. Möglicherweise ist aber von *Manhunt* die Rede, dem intern ebenfalls eine wichtige Rolle zugesprochen wird.

### 3DO BEANTRAGT GLÄUBIGERSCHUTZ

Der US-Spielehersteller 3DO (*4 Horses of Apocalypse*) hat ein Insolvenzverfahren beantragt. Zudem gab COE Trip Hawkins bekannt, entweder die gesamte Firma oder nur Anteile davon zu veräußern. Zusätzlich erfolgte für die 3DO Company die Auslistung von der US-Börse Nasdaq. Der Kurs der Aktie entsprach nicht mehr dem erforderlichen Mindestkurs. Außerdem hatte es 3DO versäumt, die jährliche Gebühr an die Börse zu entrichten.

### ACCLAIM VERSOFTET US-COMICS

Acclaim hat sich die Rechte an den zwei erfolgreichen Comic-Serien *The Red Star* und *100 Bullets* gesichert. Die Geschichte von *The Red Star* spielt in einem Paralleluniversum und handelt von Freiheitskämpfern in einem sowjetisch geführten Regime unter der Herrschaft des brutalen Diktators Imbohl. Bei *100 Bullets* von DC Comics handelt es sich dagegen um eine Mischung aus Krimi und Thriller. Der mysteriöse Agent Graves überreicht Menschen, die alles verloren haben, einen Koffer, in welchem sich Beweise für die Schuld des Täters, eine Waffe und 100 Schuss Munition befinden. Wie werden sich diese Personen entscheiden? Werden Sie einen Mord begehen? Beide Comic-Serien konnten in den USA schon unzählige Preise gewinnen.

### GAME CRITICS AWARDS

Alljährlich werden nach der E3 die renommierten Game Critics Awards vergeben. Eindeutiger Favorit der Messe ist mit vier Awards Valves Vorzeige-Ego-Shooter *Half-Life 2*. *Halo 2* konnte den Titel für das beste Konsolenspiel einheimsen. Des Weiteren wurden die Xbox-Spiele *Full Spectrum Warrior* mit zwei und *Fable* mit einem Award ausgezeichnet.





## AUFLÖSUNG YAGER-GEWINNSPIEL

Die Antwort auf die Frage „Wie heißt der Kampfgleiter von Magnus Tide“ lautet: **Sagittarius**.

### DER ERSTE PEIS

1 Yager-Airbrush-Xbox  
1 Logic 3 5.1-Soundsystem  
1 Yager-Spiel  
1 Yager-T-Shirt  
1 Yager-Poster  
geht an Martin Ziegert aus Hamburg. Herzlichen Glückwunsch!

### ÜBER DEN 2. PREIS

1 Yager-Spiel  
1 Yager-Modell  
1 Yager-T-Shirt  
1 Yager-Poster  
darf sich Manfred Büttner aus Berlin freuen.

### DEN 3. PREIS

1 Yager-Spiel  
1 Yager-T-Shirt  
1 Yager-Poster  
gewinnt Fatima Uaftouh aus Rüdeshheim.

### JE EIN YAGERT-SHIRT GEHT AN:

Sascha Bode aus Hamburg,  
Nicolas Buff aus Zürich,  
Harm Härke aus Sarstedt,  
Marius Rödlmeier aus Ingolstadt,  
Emanuel Rippstein aus Oftringen (Schweiz).

### JE EIN YAGER-POSTER GEHT AN:

Marco Rossi aus Delbrück-Bentfeld,  
Karl Durrer aus Kerns,  
Frida Webelsiep aus Berlin,  
Frank Schleicher aus Wolfen,  
Fritz Hammel aus Riedlingen.

### DEN DREISTIGKEITS- PREIS

2 *Midnight Club II*-Aufkleber – für das Einsenden von 10 Postkarten – erhält Paul Köhler aus Wetzlar.

# X-MEN LEGENDS

Die X-Men im Dauereinsatz. Der nächste Titel steht in den Startlöchern.



NACH *WOLVERINE'S REVENGE* hat Activision schon den nächsten Titel mit den schlagkräftigen Mutanten im Auge. Anstelle eines Action-Adventures oder Beat 'em Ups wird es sich bei *X-Men Legends* um ein Rollenspiel handeln. Entwickler Raven Software bietet dem Spieler die Möglichkeit, sich aus den 15 bekanntesten X-

Men wie Wolverine, Gambit und Storm sein eigenes Mutantenteam zusammenzustellen, zu trainieren und mit ihnen zu kämpfen. Die Teams profitieren dabei von unterschiedlichen Fähigkeiten der Mutanten. Während Charaktere wie Cyclops und Colossus bestens für Attacken gegen mehrere Gegner geeignet sind, lassen sich mit Nightcrawler und

Wolverine Stealth-Angriffe bewerkstelligen. Richtige Zusammenarbeit ist wichtig, denn mit den Morlocks, Sentinels und der Bruderschaft der Mutanten stellen sich den X-Men einige der gefährlichsten Widersacher in den Weg.

Ein Vier-Spieler-Kooperationsmodus ist ebenfalls in Planung. *X-Men Legends* soll 2004 erscheinen. (jw)



↑ Ziel ist es, die Fähigkeiten der Mutanten sinnvoll einzusetzen.



↑ Sie dürfen sich aus 15 X-Men Ihr Dreamteam zusammenstellen.

## PRO CAST FISHING

Microsoft hat sich exklusiven Capcom-Titel geangelt.



HERBST DIESES JAHRES können Xbox-Besitzer erst mal die Rute auswerfen, denn Capcom bringt *Pro Cast Fishing* exklusiv für die Xbox. Drei Anglerprofis stehen dem Spieler zur Auswahl, mit denen er um den Meistertitel im Fischen kämpft. Durch Siege in verschiedenen Wettbewerben müssen Sie sich Punkte

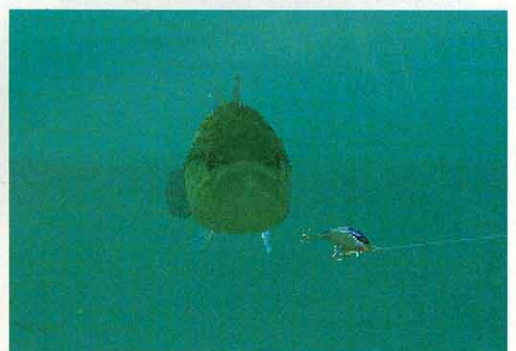
für neue, bessere Köder, größere Boote oder einen Glücksbringerhut erst verdienen.

In den drei Modi Arcade, Free Fishing und Simulation kann der Spieler seiner Anglerleidenschaft frönen. Free Fishing ist für Einsteiger zu empfehlen, da Sie hier völlig entspannt die Kunst des Fischfangs erlernen können. Bei Arcade angeln

Sie nicht nur gegen die Zeit, sondern auch gegen die Top-Ten-Sportangler. Herzstück von *Pro Cast Fishing* ist der Simulationsmodus. In verschiedenen Wettbewerben gilt es, Ihre Fähigkeiten sowie Ihre Ausrüstung zu erweitern. Grafisch könnte *Pro Cast Fishing* noch etwas Feinschliff vertragen, bis Herbst ist aber noch genügend Zeit. (jw)



↑ In solch idyllischer Landschaft lässt es sich gut angeln.



↑ Na los, beiß an! Nur der richtige Köder führt zum Erfolg.



# HARDWARE

Das OXM-Testcenter prüft Hardware auf Herz und Nieren, diesmal ...

THRUSTMASTER 360 MODENA  
GT FORCE FEEDBACK

THRUSTMASTER

ERHÄLTlich

CA. € 90,-

WWW.THRUSTMASTER.COM

partie aus. Des Weiteren gibt es jetzt kleine Knubbel an der Innenseite des Lenkers, wo man normalerweise seine Daumen platziert. Auf Dauer fühlt sich das in etwa wie eine Dauerbehandlung mit Daumenschrauben an. Schade, hier wurde viel Potenzial verschenkt.

## WERTUNG

### POSITIV

- + Hat als erstes Xbox-Lenkrad Force Feedback
- + Umschaltbar zwischen Force Feedback und Rumble-Effekt
- + Schönes Design

### NEGATIV

- Sehr sensibler Ansteuerpunkt
- Schlechte Ergonomie



WILLIAMS F1 TEAM  
RACING WHEEL

JOYTECH

ERHÄLTlich

CA. € 50,-

WWW.DE.JOYTECH.NET

Wheel keine Blöße. Dank einstellbarer Sensibilität lässt sich die Lenkung den eigenen Bedürfnissen anpassen, so dass auch das äußerst kitzlige *Colin McRae 3* mit der passenden Einstellung mühelos gefahren werden kann.

Für so viel Service und Handhabung verdient sich der Lenker als Erster unseren Elite-Stempel. Glückwunsch!

## WERTUNG

### POSITIV

- + Extrem viele Extras
- + Gutes Lenkverhalten
- + Sehr günstig

### NEGATIV

- Design wirkt recht billig
- Kleine Pedale



## DIE HITLISTE

| Name                                 | Hersteller   | Preis      | Kommentar                                                               | Einschätzung   |
|--------------------------------------|--------------|------------|-------------------------------------------------------------------------|----------------|
| <b>Controller</b>                    |              |            |                                                                         |                |
| Controller S                         | Microsoft    | Ca. € 40,- | Der beste Controller im Testfeld                                        | Elite          |
| XS Controller                        | BigBen       | Ca. € 20,- | Gewöhnungsbedürftige, analoge Buttons                                   | Elite          |
| Xbox Controller                      | Microsoft    | Ca. € 40,- | Sehr groß, aber gutes Handling                                          | Empfehlenswert |
| Logic3 Game Pad                      | Logic3       | Ca. € 30,- | Die Knöpfe sind ein wenig schwergängig, aber ansonsten ist das Pad gut. | Empfehlenswert |
| Control Pad                          | MadCatz      | Ca. € 30,- | Fast ebenbürtig mit dem großen Original-Controller                      | Empfehlenswert |
| <b>Lenkräder</b>                     |              |            |                                                                         |                |
| WilliamsF1 Team Racing Wheel         | Joytech      | Ca. € 50,- | Sehr viele Extras und ausgezeichnetes Lenkverhalten                     | Elite          |
| Saitek Adrenalin Wheel               | Saitek       | Ca. € 60,- | Angenehmes Fahrgefühl; sehr stabil                                      | Empfehlenswert |
| Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel | Thrustmaster | Ca. € 80,- | Sockel zur Kniebefestigung inklusive                                    | Empfehlenswert |
| MadCatz MC2 Racing Wheel             | MadCatz      | Ca. € 80,- | Keine sichere Tischbefestigung; kleine Pedale; gutes Lenkverhalten      | Empfehlenswert |
| 360 Modena GT Force Feedback         | Thrustmaster | Ca. € 90,- | Schlechte Ergonomie, hat dafür aber Force Feedback                      | Okay           |
| <b>Memory Cards</b>                  |              |            |                                                                         |                |
| 16M Memory Card                      | BigBen       | Ca. € 40,- | Doppelt so viel Speicher wie alle anderen Memory Cards                  | Elite          |
| Memory Card                          | MadCatz      | Ca. € 40,- | Inklusive Hülle und Spielstände                                         | Empfehlenswert |
| Flash Memory 8MB                     | InterAct     | Ca. € 35,- | Controller-Stecker                                                      | Empfehlenswert |
| 8MB Memory Card                      | Thrustmaster | Ca. € 35,- | Verschiedene Designs                                                    | Empfehlenswert |
| Memory Unit                          | Microsoft    | Ca. € 50,- | Recht teuer; keine Extras                                               | Okay           |





## NEUE XBOX-LIVE-DOWNLOADS!

## MECHASSAULT

**UND SCHON WIEDER** Downloads für Microsofts Mech-Abenteuer. Vor drei Monaten konnten Xbox-Live-User bereits für die Multiplayer-Modi zwei neue Kampfbots und Areale downloaden, jetzt gibt es auch schon wieder Nachschub.

Auch dieses Mal können sich die *BattleTech*-Fans zwei Mechs und zwei Levels vom *MechAssault*-Server saugen. Das Besondere ist diesmal, dass man mit den beiden Arealen auch den Spielmodus Capture the Flag erhält, der den Multiplayer-Modus nochmals erweitert. Jedoch können Sie die Levels Inferno in der Innenstadt und Wüstensturm auch nur in diesem Modus verwenden. Ein Deathmatch in der Innenstadt ist nicht möglich.

Wie beim letzten Download sehen die beiden Mechs eigentlich genau gleich aus. Sie unterscheiden sich nur in der Bewaffnung und hin-

sichtlich der Tatsache, dass der Hellbringer einen Raketenantrieb besitzt, während der Loki auf eine Tarnvorrichtung setzt.

Insgesamt wirken die Downloads diesmal abgerundeter als beim letzten Mal. Besonderes Lob gebührt auf jeden Fall dem neuen Capture-the-Flag-Modus für Multiplayer. (jrj)

## INHALT/WERTUNG

- » CAPTURE THE FLAG: INFERNO IN DER INNENSTADT (805 BLÖCKE)
- » CAPTURE THE FLAG: WÜSTENSTURM (625 BLÖCKE)
- » MECH HELLBRINGER (394 BLÖCKE)
- » MECH LOKI (383 BLÖCKE)



↑ Links sorgt der Hellbringer für Chaos. Rechts wartet der Loki.



↑ Die beiden neuen Mechs stapfen durch den Wüstensturm.

## UNREAL CHAMPIONSHIP

**WAS HABEN WIR DARAUF** gewartet, dass der beliebteste Online-Ego-Shooter endlich einen Patch bekommt und neuer Inhalt zur Verfügung gestellt wird. Jetzt ist es endlich so weit. Bevor man sich jedoch über die neuen Areale hermachen kann, besorgt sich die Xbox einen Patch, der die Bildschirmdarstellung ein wenig verbessert. Durch Kantenglättung sieht das Spiel jetzt ein wenig schöner aus, doch das große Anti-Ruckel-Update ist es leider nicht.

Umso schöner sind dafür die vier neuen Levels. Inferno lockt mit einer höllenartigen Umgebung, in AquaMortis macht ein Eishai das Wasser unsicher und in OtarosRun jagt man

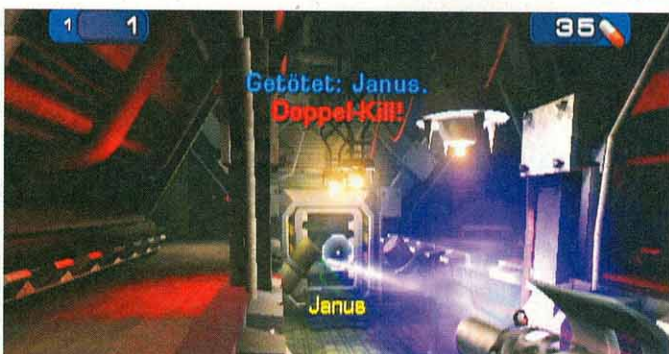
die Flagge über Berg und Tal. Absoluter Redaktionsliebling ist jedoch Leviathan B mit seiner mörderisch einfachen Struktur. (jrj)

## INHALT/WERTUNG

- » DEATHMATCH: INFERNO (395 BLÖCKE)
- » DEATHMATCH: AQUAMORTIS (326 BLÖCKE)
- » DEATHMATCH: LEVIATHAN B (267 BLÖCKE)
- » CAPTURE THE FLAG: OTAROSRUN (292 BLÖCKE)



↑ Im AquaMortis-Level schwimmt ein allerianischer Eishai umher.



↑ Leviathan B: Ein sehr übersichtlicher Level, der für munteres Frägen sorgt.



# SEGA SPORTS ONLINE LIGA

Die Play-offs rücken unaufhaltsam näher und die ersten Favoriten kristallisieren sich heraus!

Mittlerweile sind schon längst die Nachfolger angekündigt, dennoch erfreuen sich die US-Sport-Spiele der 2k3-Serie von Sega Sports noch immer größter Beliebtheit. Die von Atari und neXGam.de ins Leben gerufenen Sega Sports Online Ligen sind nach wie vor in vollem Gange und die

Teilnehmer liefern sich über Xbox Live knallharte sportliche Duelle. Die ersten Entscheidungen stehen unmittelbar bevor und wenn alles nach Plan läuft, werden wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe die Spielpaarungen der Play-offs präsentieren können. Unter den Basketball-Experten sorgten im letzten Monat

unter anderem hungrigerhugo und rumes für Aufsehen, die auf der Tabelle um jeweils vier Plätze nach oben kletterten. Neuer Spitzenreiter ist in diesem Monat Spawn\_de, der Ceekay von der Spitze verdrängen konnte. In der Football-Szene heißen die Matchwinner flyingarts und xxxManjixxx. Sie verbesserten sich um jeweils drei Ränge, flyingarts übernahm sogar die Tabellenführung. Um zwei Plätze nach oben ging es auch für Dante\_LeRoi. Bei den Eishockey-Cracks verteidigte Mattlok\_X eisern seinen Platz an der Sonne, einen fulminanten Aufstieg um satte fünf Ränge verbuchte sixT6. Flyers verbesserte sich auf Rang 3, neu in den Play-off-Rängen ist Vantrom. Die ersten acht jeder Liga sind am Ende jeder Spielzeit für die Play-offs qualifiziert, die beiden Finalisten bestreiten Ende August die Finals im Rahmen der Games Convention in Leipzig. Interessenten finden weitere Infos auf [www.sega-sports.de](http://www.sega-sports.de). (mr)

### SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NBA 2K3

Stand: 13. Juni 2003

| PLATZ | TENDENZ | USER          | TEAM              | PUNKTE | KÖRBE |
|-------|---------|---------------|-------------------|--------|-------|
| 1     | ↑       | Spawn_de      | ORLANDO MAGIC     | 36     | +386  |
| 2     | ✓       | CeeKay        | PHOENIX SUNS      | 30     | +293  |
| 3     | ↑       | hungrigerhugo | DALLAS MAVERICKS  | 24     | +124  |
| 4     | ✓       | xxxManjixxx   | MILWAUKEE BUCKS   | 24     | +89   |
| 5     | ↑       | rumes         | INDIANA PACERS    | 21     | +16   |
| 6     | ✓       | Montu         | NEW JERSEY NETS   | 18     | -52   |
| 7     | ✓       | haidy5        | SAN ANTONIO SPURS | 15     | 0     |
| 8     | ✓       | BurnQuiST     | NEW YORK KNICKS   | 9      | -26   |
| 9     | ↑       | LiAmCH        | SACRAMENTO KINGS  | 3      | +23   |
| 10    | ↑       | ccms          | ATLANTA HAWKS     | 3      | -85   |

### SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NFL 2K3

Stand: 13. Juni 2003

| PLATZ | TENDENZ | USER        | TEAM                | PUNKTE | ZÄHLER |
|-------|---------|-------------|---------------------|--------|--------|
| 1     | ↑       | flyingarts  | ST. LOUIS RAMS      | 37     | +257   |
| 2     | ↑       | xxxManjixxx | INDIANAPOLIS COLTS  | 36     | +104   |
| 3     | ○       | Advocatus_D | SAN DIEGO CHARGERS  | 32     | +25    |
| 4     | ↑       | Dante_LeRoi | PITTSBURGH STEELERS | 30     | +60    |
| 5     | ✓       | Fresh_B     | MIAMI DOLPHINS      | 28     | +278   |
| 6     | ✓       | AppleRedX   | MINNESOTA VIKINGS   | 28     | +129   |
| 7     | ○       | steeler71   | NEW YORK GIANTS     | 20     | -43    |
| 8     | ○       | verdrahtor  | ATLANTA FALCONS     | 19     | -14    |
| 9     | ○       | BlackhawkBS | BALTIMORE RAVENS    | 15     | +4     |
| 10    | ↑       | Medusalem   | CAROLINA PANTHERS   | 7      | -50    |

### SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NHL 2K3

Stand: 13. Juni 2003

| PLATZ | TENDENZ | USER           | TEAM                    | PUNKTE | TORE |
|-------|---------|----------------|-------------------------|--------|------|
| 1     | ○       | Mattlok_X      | WASHINGTON CAPITALS     | 39     | +33  |
| 2     | ↑       | sixT6          | COLORADO AVALANCHE      | 36     | +58  |
| 3     | ↑       | Flyers         | VANCOUVER CANUCKS       | 31     | +24  |
| 4     | ✓       | Ryou X         | ST. LOUIS BLUES         | 24     | +5   |
| 5     | ✓       | Apatsche       | NEW YORK RANGERS        | 24     | -2   |
| 6     | ✓       | Fresh_B        | BUFFALO SABRES          | 18     | +19  |
| 7     | ↑       | Vantrom        | NEW JERSEY DEVILS       | 15     | +3   |
| 8     | ○       | SXP_TerminATER | LOS ANGELES KINGS       | 15     | +1   |
| 9     | ○       | steeler71      | TORONTO MAPLE LEAFS     | 10     | -4   |
| 10    | ✓       | AppleRedX      | MIGHTY DUCKS OF ANAHEIM | 9      | -12  |



↑ I. Anderbrügge (links) und C. Roth (rechts).

## HEISSER PREIS!

Als besonderes Schmankerl für die NFL 2k3-Spieler konnte Christian Roth, der Leiter der Sega Sports Online Ligen, ein Original-Jersey des NFL-Europe-Football-Teams Rhein Fire organisieren. Das von allen Team-Mitgliedern handsignierte Trikot wird der Sieger des NFL 2k3-Wettbewerbs auf der Leipziger Games Convention in Empfang nehmen dürfen. Auf dem Bild sehen wir Ingo Anderbrügge (links), ehemaliger Spieler des Fußball-Bundesligisten FC Schalke 04 und jetziger Kicker von Rhein Fire, bei der Übergabe des begehrten Preises an Christian Roth. Für die NBA 2k3- und NHL 2k3-Ligen sollen ähnlich imposante Siegesprämien organisiert werden.





## SATURN

### DIE XBOX-SPIELE CHARTS

MONATLICH PRÄSENTIEREN WIR Ihnen die aktuellen Charts, ermittelt durch die Verkaufszahlen der deutschen Saturn-Märkte.



↑ Es war zu erwarten, dass sich *Enter the Matrix* einen Spitzenplatz in dieser Ausgabe sichern würde. Mit Rang 1 war allerdings nicht unbedingt zu rechnen, dafür fehlt dem Titel spielerische Klasse. An der enormen Popularität der Marke *Matrix* bestehen allerdings keine Zweifel.

#### 1. ENTER THE MATRIX

PUBLISHER: ATARI

Der Hype des Jahres kennt kein Erbarmen und dominiert nun auch die Charts.

NEU

#### 2. DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROFOT

Mittlerweile gehört die Prügelreferenz zur Classic-Serie, aber nicht zum alten Eisen.

↑

#### 3. RED FACTION II

PUBLISHER: THQ

Die unkomplizierte und kurzweilige Ego-Shooter-Action erobert Platz 3.

NEU

#### 4. BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

PUBLISHER: ACCLAIM

Der Bleifuß bleibt auf dem Gaspedal und der Arcade-Racer rast von 5 auf 4 vor.

↑

#### 5. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

Neues Bildmaterial zum Nachfolger sorgt wieder für mehr Interesse am Original.

↑

#### 6. MOTOGP URT 2

PUBLISHER: THQ

Die Motorradrennen-Simulation mit hohem Anspruch prescht auf Rang 6 vor.

NEU

#### 7. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Nach einem Monat Pause kehrt die knallharte Kriegs-Action in die Charts zurück.

↑

#### 8. DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

PUBLISHER: MICROSOFT

Für die Bagger-Miezen von Tecmos Team Ninja geht es erneut nach unten.

↓

#### 9. YAGER

PUBLISHER: THQ

Der Spitzenreiter des Vormonats erleidet eine Bruchlandung und fällt auf Rang 9 ab.

↓

#### 10. ROBBIE WILLIAMS EXCL. DVD KIT

PUBLISHER: MICROSOFT

Langsam scheint die DVD über die britische Skandalnudel ihren Reiz einzubüßen.

↓



↑ Wer von First-Person-Shootern nicht genug kriegen kann, ist bei *Red Faction II* bestens aufgehoben. Ein schnörkelloses Missionsdesign ohne Längen, zerstörbare Areale und ein umfangreicher Multiplayer-Modus sorgen für allerfeinste Baller-Action.



↑ Der hohe Schwierigkeitsgrad der Motorradrennen scheint die Xbox-Besitzer nicht abzuschrecken. Wer Xbox Live sein Eigen nennt, muss diesen Titel im Regal haben. Kaum ein onlinefähiger Xbox-Titel erfreut sich einer derartigen Beliebtheit.

## LESER CHARTS

FÜNF VERÄNDERUNGEN gegenüber dem Vormonat gibt es in den Leser-Charts zu verzeichnen. Der höchste Neueinsteiger ist Ataris Edel-Ballerorgie *Panzer Dragoon Orta* auf Rang 4, knapp gefolgt von *Brute Force* und *Tao Feng: Fist of the Lotus*. *Yager* und *Enter the Matrix* machten jeweils einen kleinen Satz nach vorne und sind nun die härtesten Konkurrenten für *Halo*, das die Poleposition souverän verteidigte.



#### 1. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

#### 2. (5) YAGER

PUBLISHER: THQ

#### 3. (4) ENTER THE MATRIX

PUBLISHER: ATARI

#### 4. (-) PANZER DRAGON ORTA

PUBLISHER: ATARI

#### 5. (-) BRUTE FORCE

PUBLISHER: MICROSOFT

#### 6. (-) TAO FENG: FIST OF ...

PUBLISHER: MICROSOFT

#### 7. (3) DOAX BEACH VOLLEY ...

PUBLISHER: MICROSOFT

#### 8. (2) SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

#### 9. (-) MOH: FRONTLINE

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

#### 10. (-) SHENMUE II

PUBLISHER: MICROSOFT

(Platzierung des Vormonats in Klammern.)

## MOST WANTED

IN DER GUNST unserer Leser schickten sich in diesem Monat einige Titel an, am Thron von *Halo 2* zu rütteln. Alle Mühe war vergebens und der Master Chief hängt auch bei den am sehnlichsten erwarteten Spielen jegliche Konkurrenz locker ab. Dies ist nicht weiter verwunderlich, nachdem im Mai auf der E3 neue Bilder, Informationen und ein zweiter Trailer für Begeisterungstürme sorgten.



#### 1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 26. APRIL 2004

#### 2. SOUL CALIBUR 2

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

TERMIN: SEPTEMBER 2003

#### 3. XIII

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: OKTOBER 2003

#### 4. TRUE CRIME

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 3. QUARTAL

#### 5. FABLE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

#### 6. DEAD OR ALIVE 4

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 4. QUARTAL

#### 7. PERFECT DARK ZERO

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 4. QUARTAL

#### 8. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT

#### 9. COUNTER-STRIKE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 4. QUARTAL

#### 10. DRIVER 3

PUBLISHER: ATARI

TERMIN: 1. QUARTAL 2004



# WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|-------|------------|--------|
|-------|------------|--------|

## JULI

|                                |          |          |
|--------------------------------|----------|----------|
| ALIENS VS. PREDATOR EXTINCTION | EA       | 25. Juli |
| DRAGONS LAIR 3D                | UBI SOFT | 10. Juli |
| FALCONE - INTO THE MAELSTROM   | VIRGIN   | Juli     |
| STAKE: FORTUNE FIGHTERS        | BIGBEN   | 5. Juli  |

## AUGUST

|                                        |          |            |
|----------------------------------------|----------|------------|
| FLUCH DER KARIBIK                      | UBI SOFT | August     |
| GESPENGE KETTEN                        | TAKE2    | 29. August |
| MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER             | VIVENDI  | 15. August |
| NEXT GENERATION TENNIS                 | WANADOO  | 26. August |
| STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC | EA       | 29. August |
| URBAN FREESTYLE SOCCER                 | ACCLAIM  | August     |
| XGRA                                   | ACCLAIM  | 22. August |

## 2003

|                                           |             |               |
|-------------------------------------------|-------------|---------------|
| AKTE X: RESIST OR SERVE                   | VIVENDI     | 3. Quartal    |
| ALIAS                                     | ACCLAIM     | Oktober       |
| ALTER ECHO                                | THQ         | September     |
| AMPED 2                                   | MICROSOFT   | 2003          |
| ARMED & DANGEROUS                         | LUCAS ARTS  | 4. Quartal    |
| BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2            | VIVENDI     | 4. Quartal    |
| BAPHOMET'S FLUCH 3                        | THQ         | 10. Oktober   |
| BATMAN: RISE OF SIN TZU                   | UBI SOFT    | November      |
| BATTLESTAR GALACTICA                      | VIVENDI     | 3. Quartal    |
| B.C.                                      | MICROSOFT   | 2003          |
| BDFL MANAGER 2004                         | CODEMASTERS | Oktober       |
| BEHIND ENEMY LINES                        | WANADOO     | 4. Quartal    |
| BEYOND GOOD & EVIL                        | UBI SOFT    | 4. Quartal    |
| BLACK & WHITE                             | EA          | 2003          |
| BLACK 9                                   | MAJESCO     | 4. Quartal    |
| BREED                                     | CDV         | 2003          |
| BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS    | VIVENDI     | 3. Quartal    |
| CALL OF DUTY                              | ACTIVISION  | 4. Quartal    |
| CELEBRITY DEATHMATCH                      | TAKE2       | 2003          |
| CHOP LIFTER - SEARCH AND RESCUE           | THQ         | 2003          |
| CLUB FOOTBALL                             | CODEMASTERS | 3. Quartal    |
| COLIN MCRAE RALLY 04                      | CODEMASTERS | November      |
| COMANCHE                                  | NOVALOGIC   | 2003          |
| CONFLICT: DESSERT STORM 2                 | TAKE2       | 26. September |
| COUNTER STRIKE                            | MICROSOFT   | 4. Quartal    |
| CRASH NITRO KART                          | VIVENDI     | 4. Quartal    |
| CRIMSON SKIES                             | MICROSOFT   | 4. Quartal    |
| CURSE: THE EYE OF THE ISIS                | WANADOO     | 29. Oktober   |
| DEAD MAN'S HAND                           | ATARI       | 4. Quartal    |
| DEAD OR ALIVE ONLINE                      | MICROSOFT   | 4. Quartal    |
| DEUS EX 2                                 | EIDOS       | Oktober       |
| DINO CRISIS 3                             | MICROSOFT   | 4. Quartal    |
| DREI ENGEL FÜR CHARLIE                    | UBI SOFT    | 2003          |
| DUNGEONS & DRAGONS - HEROES               | ATARI       | Oktober       |
| FAR CRY                                   | UBI SOFT    | 4. Quartal    |
| FIFA                                      | EA          | 4. Quartal    |
| FINDET NEMO                               | THQ         | Oktober       |
| FOUR HORSES OF APOCALYPSE                 | 3DO         | 2003          |
| FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY              | EA          | 26. September |
| FUTURAMA                                  | TAKE2       | 2003          |
| GALLEON                                   | VIRGIN      | 2003          |
| GHOST RECON: ISLAND THUNDER               | UBI SOFT    | 18. September |
| GHOSTMASTER                               | VIVENDI     | 3. Quartal    |
| GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE              | ACCLAIM     | November      |
| GRABBED BY THE GHOULES                    | MICROSOFT   | Oktober       |
| GROUP 5 CHALLENGE                         | CAPCOM      | September     |
| HARRY POTTER: QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT | EA          | 4. Quartal    |
| HEADHUNTER: REDEMPTION                    | SEGA        | 4. Quartal    |
| HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS   | EA          | 4. Quartal    |
| HERR DER RINGE: VERRAT IN ISENGARD        | VIVENDI     | 3. Quartal    |
| HUNTER THE RECKONING: REDEEMER            | VIVENDI     | 4. Quartal    |
| ITALIAN JOB                               | EIDOS       | 4. Quartal    |
| JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS         | EA          | 4. Quartal    |
| JANE'S USAF                               | THQ         | 2003          |
| JUDGE DREDD                               | VIVENDI     | 3. Quartal    |
| KAKUTO CHOJIN                             | MICROSOFT   | 2003          |
| KAMEO - ELEMENTS OF POWER                 | MICROSOFT   | 2003          |
| KILL BILL                                 | VIVENDI     | 2003          |

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|-------|------------|--------|
|-------|------------|--------|

|                                       |                 |               |
|---------------------------------------|-----------------|---------------|
| LEGACY OF KAIN: DEFIANCE              | EIDOS           | November      |
| LEGENDS OF WRESTLING 3                | ACCLAIM         | 4. Quartal    |
| LINKS 2004                            | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| MAFIA                                 | TAKE2           | 2003          |
| MEDAL OF HONOR: RISING SUN            | EA              | 4. Quartal    |
| METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM      | VIVENDI         | 4. Quartal    |
| NBA 2K4                               | SEGA            | Oktober       |
| NBA BALLERS                           | MIDWAY          | 4. Quartal    |
| NBA INSIDE DRIVE 2004                 | MICROSOFT       | Oktober       |
| NBA JAM 2004                          | ACCLAIM         | Oktober       |
| NBA LIVE 2004                         | ELECTRONIC ARTS | 4. Quartal    |
| NFL 2K4                               | SEGA            | September     |
| NFL BLITZ PRO                         | MIDWAY          | 4. Quartal    |
| NFL FEVER 2004                        | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| NHL 2004                              | EA SPORTS       | September     |
| NHL 2K4                               | SEGA            | September     |
| NHL HITZ PRO                          | MIDWAY          | 4. Quartal    |
| NHL RIVALS 2004                       | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| NINJA GAIDEN                          | MICROSOFT       | 2003          |
| ONIMUSHA 2                            | CAPCOM          | 2003          |
| OPERATION FLASHPOINT                  | CODEMASTERS     | 26. September |
| OTOGI                                 | SEGA            | 3. Quartal    |
| OUTLAW VOLLEYBALL                     | TDK             | 3. Quartal    |
| PERFECT DARK ZERO                     | MICROSOFT       | 2003          |
| PITFALL HARRY                         | ACTIVISION      | 2003          |
| PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME   | UBI SOFT        | November      |
| PRO CAST FISHING                      | CAPCOM          | 4. Quartal    |
| PROJECT GOTHAM RACING 2               | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| ROADKILL                              | MIDWAY          | 4. Quartal    |
| ROGUE OPS                             | KEMCO           | 4. Quartal    |
| SAVAGE SKIES                          | BIGBEN          | 2003          |
| SECRET WEAPONS OVER NORMANDY          | LUCAS ARTS      | 4. Quartal    |
| SOUL CALIBUR 2                        | NAMCO           | September     |
| SPIDER-MAN 2                          | ACTIVISION      | 4. Quartal    |
| SPY VS. SPY                           | TDK             | 2003          |
| SPYHUNTER 2                           | MIDWAY          | 4. Quartal    |
| SSX 3                                 | EA SPORTS       | 4. Quartal    |
| STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT     | CAPCOM          | 4. Quartal    |
| SUDEKI                                | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM              | VIVENDI         | 4. Quartal    |
| TEAM SAS                              | MICROSOFT       | 2003          |
| TERMINATOR: RISE OF THE MACHINES      | ATARI           | 4. Quartal    |
| THE HOBBIT                            | VIVENDI         | 4. Quartal    |
| THE SUFFERING                         | MIDWAY          | 4. Quartal    |
| TIGER WOODS PGA TOUR 2004             | ELECTRONIC ARTS | 4. Quartal    |
| TOM CLANCY'S RAINBOW SIX RAVEN SHIELD | UBI SOFT        | 4. Quartal    |
| TOM UND JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE  | UBI SOFT        | 2003          |
| TONY HAWK'S UNDERGROUND               | ACTIVISION      | Oktober       |
| TOP ANGLER                            | THQ             | 2003          |
| TOP SPIN                              | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| TRUE CRIME: STREETS OF L.A.           | ACTIVISION      | September     |
| TRUE FANTASY LIVE ONLINE              | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| VODOO VINCE                           | MICROSOFT       | 4. Quartal    |
| WALLACE & GROMIT                      | KONAMI          | Oktober       |
| XIII                                  | UBI SOFT        | Oktober       |

## 2004

|                                 |              |            |
|---------------------------------|--------------|------------|
| DEAD OR ALIVE 4                 | MICROSOFT    | 4. Quartal |
| DRIVER 3                        | ATARI        | 1. Quartal |
| ESPIONAGE                       | MIDWAY       | 2004       |
| FABLE                           | MICROSOFT    | 1. Quartal |
| HALO 2                          | MICROSOFT    | 1. Quartal |
| MAX PAYNE 2                     | TAKE2        | 1. Quartal |
| NEED FOR SPEED UNDERGROUND      | EA           | 1. Quartal |
| NIGHTMARE CREATURES 3           | UBI SOFT     | 2004       |
| PAINKILLER                      | DREAMCATCHER | 1. Quartal |
| PERFECT DARK 2                  | MICROSOFT    | 4. Quartal |
| SHADOW OPS: RED MERCURY         | ATARI        | Juni 2004  |
| SNIPER ELITE: BERLIN 1945       | WANADOO      | 1. Quartal |
| SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW | UBI SOFT     | 1. Quartal |
| STARCRAFT: GHOST                | VIVENDI      | 4. Quartal |
| THIEF 3                         | EIDOS        | 2004       |
| TRINITY                         | ACTIVISION   | 2004       |
| X-MEN: LEGENDS                  | ACTIVISION   | 2004       |

# HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele.



## ↑ OUTLAW VOLLEYBALL

Erscheinungstermin: 3. Quartal



## ↑ HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Erscheinungstermin: 4. Quartal



## ↑ COUNTER-STRIKE

Erscheinungstermin: 4. Quartal



## ↑ NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Erscheinungstermin: 1. Quartal 2004



## ↑ SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Erscheinungstermin: 1. Quartal 2004





# COUNTER-STRIKE

In einer aufgemotzten Fassung gibt sich die Ego-Shooter-Referenz bald auch auf der Xbox die Ehre.

VON: MANFRED REICHL

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

GENRE: EGO-SHOOTER

USK: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-16 (SYSTEM LINK/XBOX LIVE)

TERMIN: WEIHNACHTEN 2003

WEBSITE: WWW.VUP-INTERACTIVE.DE

**K**aum ein Ego-Shooter erfreut sich auf dem PC so großer Beliebtheit wie das legendäre *Counter-Strike*. Unzählige einfallsreiche Websites und Clans belegen die gigantische Begeisterung für den teambasierten First-Person-Shooter. Zum Weihnachtsgeschäft wird es so weit sein und die Xbox-Umsetzung soll in den Regalen stehen.

Obwohl das Spiel nach den tragischen Ereignissen von Erfurt im April des vergangenen Jahres zwischenzeitlich ziemlich stark in Verruf geriet, da es vor allem von den Boulevardmedien als DAS Trainingspiel des Amokläufers angeprangert und

eine Indizierung von vielen Politikern vehement gefordert wurde, entschied sich die deutsche Prüfbehörde gegen eine Indizierung. Einer Veröffentlichung auf der Microsoft-Konsole steht daher nichts im Wege. Inwiefern der in der PC-Version nicht gerade zimperliche Umgang mit Blut auch in der Xbox-Fassung wiederzufinden sein wird, bleibt abzuwarten.

In *Counter-Strike* steuern Sie ein Elite-Einsatzkommando im Kampf gegen den Terrorismus. Gemeinsam mit Ihren Kameraden schlagen Sie sich durch unübersichtliche asiatische Dschungel-Areale, die Eiseskälte osteuropäischer Regionen oder durch die unerträgliche Schwüle Kolumbiens. Altbewährte Missionsziele wie Bomben zu entschärfen und Geiseln zu befreien sind nur einige der Aufgaben, die Sie dabei meistern müssen. In den realistischen Szenarien lauern an allen Ecken und Enden Gefahren, taktisches Vorgehen und Teamwork sind daher gefragt. Dadurch sollen die Spieler vor allem über Xbox Live in den Genuss einer bisher einzigartigen Gameplay-Erfahrung auf der Xbox kommen. Über das Headset müssen Sie gemeinsam Taktiken und Strategien ausarbeiten, um den Gegnern nicht chancenlos ins offene Messer zu laufen. ➤



⬆ Bis an die Zähne bewaffnet müssen Sie Stellung beziehen.



⬆ Gemeinsam sind Sie stärker und sichern die Areale viel einfacher.



## BONUS INFO

» KOPRODUKTION  
Valve Software und Ritual Entertainment heißen die beiden Software-Schmieden, die hinter der Entwicklung von Counter-Strike für die Xbox stecken. Valve Software wurde 1996 gegründet und schon mit dem allerersten Produkt heimste man mehr als 50 Auszeichnungen für das Spiel des Jahres ein. Der Titel des Erstlingswerkes: Half-Life.

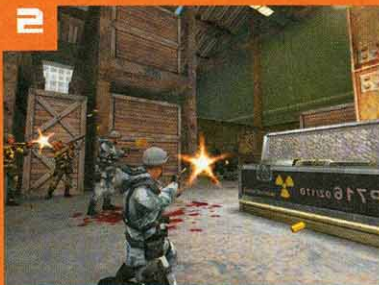
» DER URSPRUNG  
Ursprünglich war Counter-Strike nichts anderes als eine Modifikation des Multiplayer-Modus von Half-Life, um ein viel teamorientierteres Gameplay zu erreichen. Ein gewisser Minh Le, Spitzname „Gooseman“, ist der Schöpfer des Spektakels. Obwohl er mittlerweile die Rechte am Spiel an Valve Software abgetreten hat, arbeitet er noch immer fleißig an Verbesserungen der PC-Version.

## SCHLUSS MIT LUSTIG » Keine Gnade bei der Terroristenjagd!

» TEAMWORK ist das A und O bei Counter-Strike. In den Auseinandersetzungen mit den Feinden führen oft verschiedene Strategien ans Ziel. Grundsätzlich sollten Sie Ihre Vorgehensweise mit Ihren Teamkollegen abstimmen, um nicht zu schnell das Zeitliche zu segnen.



1 ↑ DIESER GEGNER hatte nie eine Chance, da Sie sich von oben herangepircht haben.



2 ↑ GEBALLTE Feuerkraft ist gefragt, wenn die Teams direkt aufeinander treffen.



3 ↑ WENN ES HART auf hart kommt, müssen Sie sich auch im Nahkampf behaupten.

## „Laut Hersteller wird die grafische Umsetzung die technischen Möglichkeiten der Xbox voll ausreizen.“

» Dass das Konsolen-Debüt des Spiels ausschließlich auf der Xbox erfolgen wird, ist nicht weiter verwunderlich, denn schließlich verfügt die Xbox über den bisher ausgereiftesten Online-Zugang aller Konsolen. Daher hat man nur über Xbox Live auch nur annähernd die Möglichkeit, für ein ähnlich begeisterndes Online-Gameplay zu sorgen, wie es einst auf dem PC für Furore sorgte. Sie werden sich in der Xbox-Fassung allerdings nicht nur in zahlreichen

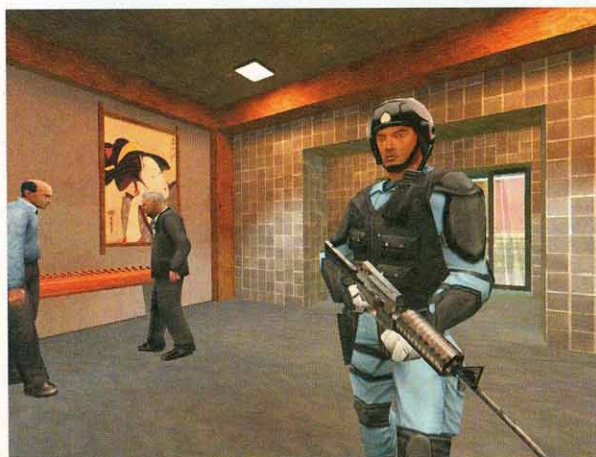
Multiplayer-Missionen auf Terroristenjagd begeben können. In über 20 Einzelspieler-Missionen können Sie sich ebenfalls den Übeltätern stellen.

Der besondere Reiz wird aber ohne Zweifel in der Online-Unterstützung liegen. Bis zu 16 Spieler dürfen sich gleichzeitig amüsieren. Über ein Ranglisten-System soll es dabei möglich sein, sich auf Wunsch nur mit gleichstarken Mit- und Gegenspielern zu messen. Notorischen Moglern soll ebenfalls Einhalt geboten werden: Die Entwickler-Teams von Valve Software und Ritual Entertainment arbeiten fieberhaft daran, Vergehen jeglicher Art von vorneherein zu unterbinden. Zusätzlichen herunterladbaren Inhalt wird es auch geben.

Laut Hersteller wird die grafische Umsetzung der Xbox-Version von Counter-Strike die technischen Möglichkeiten der Konsole voll ausreizen. Bei den einzelnen Missionen wird es sich um optisch verbesserte Missionen aus Counter-Strike: Condition Zero handeln. Darüber hinaus wird das Spiel auch mit exklusiv für die Xbox-Umsetzung entwickelten Features aufwarten können. So werden Sie nun beispielsweise auch Schutzschilde, wie sie bei Massenaufständen eingesetzt werden, und Stabkameras wie in Splinter Cell in Ihren Missionen verwenden dürfen. Ein eindrucksvolles Waffenarsenal mit über 25 realistischen Waffen darf ebenfalls nicht fehlen.



↑ Selbst auf der Toilette sind Ihre Gegner nicht sicher.

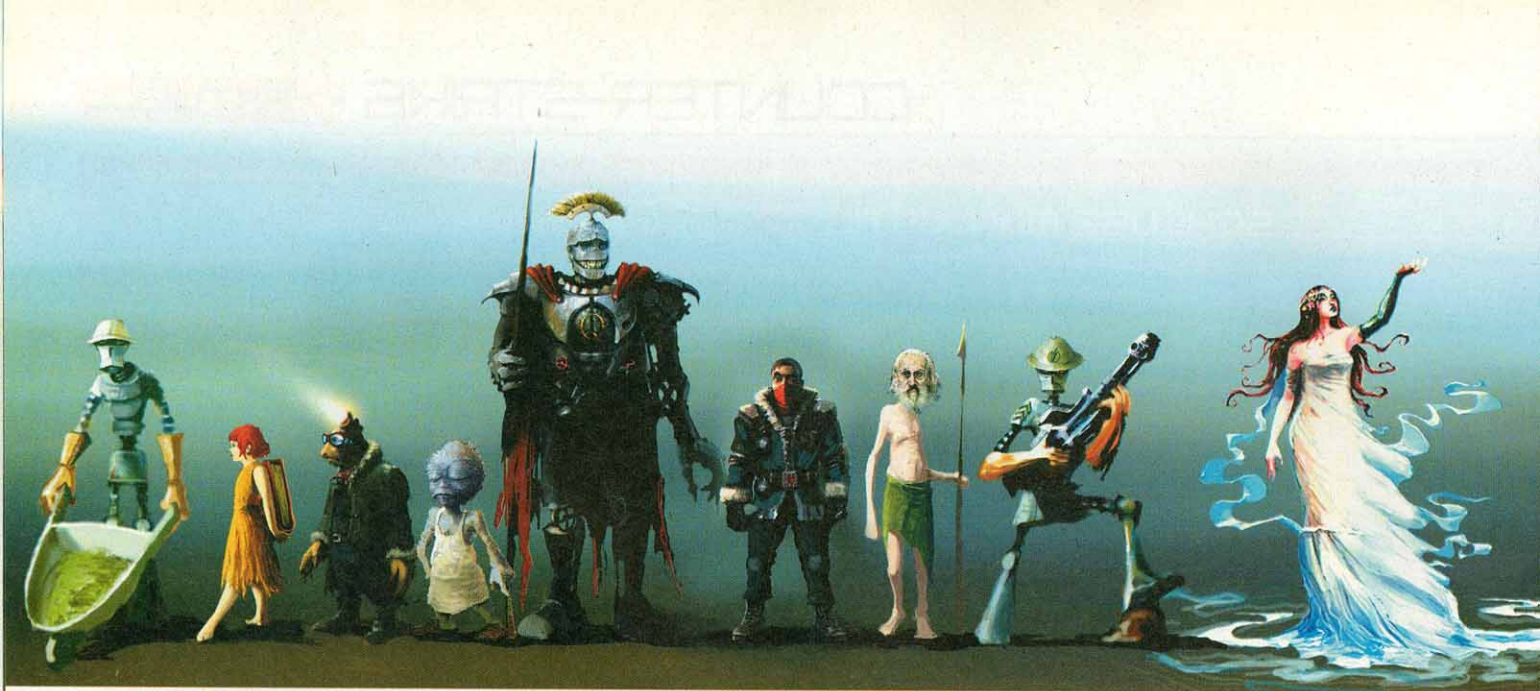


↑ Trotz starker Schutzpanzerungen sind Sie nicht unverwundbar.



↑ Nicht nur Terroristen tragen Stirnbänder, gell, Herr Jung?





# ARMED & DANGEROUS

Eine Bande durchgeknallter Krimineller hält sich für moderne Robin Hoods.

VON: JANA MAHNKE

## SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **LUCASARTS**

PUBLISHER: **ACTIVISION**

GENRE: **ACTION-SHOOTER**

SPIELER: **1**

TERMIN: **4. QUARTAL**

WEBSITE: **WWW.LUCASARTS.COM**

**H**aben Sie auch genug von diesen bierernsten „Ich rette die Welt vor einer globalen Katastrophe“-Plots und all diesen Action-Shootern mit durchtrainierten Geheimagenten mit blütenreiner Weste? Dann sind Sie bei unserer Versuchung zu *Armed & Dangerous* genau richtig!

Obwohl man beim Betrachten der Screenshots wieder an einen Actiontitel üblicher Machart denken könnte, werden Sie nach der Lektüre dieses Artikels sicher anders darüber denken. Verantwortlich für diese ist das Entwicklerteam des Planet Moon Studios, welches *Armed & Dange-*

*rous* im Auftrag von LucasArts produziert. Zum Team gehören unter anderem auch sechs Programmierer, die vor ein paar Jahren an Spielen wie *MDK* und *Earthworm Jim 1 & 2* mitgewirkt haben. Bei diesen Namen wird es bei den älteren Spielern unter Ihnen sicherlich klingeln, für alle Neulinge sei nur so viel gesagt: Wenn Sie mal etwas wirklich Abgedrehtes sehen wollen, besorgen Sie sich eines dieser Spiele! Oder warten Sie auf *Armed & Dangerous*, denn dieser Titel scheint die Tradition der schrägen Actionspiele weiter fortzusetzen. Das beginnt schon bei den Helden: Da hätten wir Roman, den Kopf der Bande, ein kriminelles Genie und zudem ein waschechter Londoner. Der Nächste ist Jonsey, ein schottischer Sprengstoffexperte, der durch seinen bitteren, sarkastischen Charakter besticht und dessen Loyalität einzig und allein seinen Kumpels gilt. Das dritte Mitglied ist Q 1-11, seines Zeichens ein Killer-Droide der Spitzenklasse und das Muskelpaket der Truppe. Sein Selbstbewusstsein erlangte er durch seine heiße und innige Liebe zu Tee. Rexus, ein großartiger Magier, der leider durch ein tragisches Trauma zu einem geistigen Wrack geworden ist, vervollständigt das Quartett. Trotzdem ist er



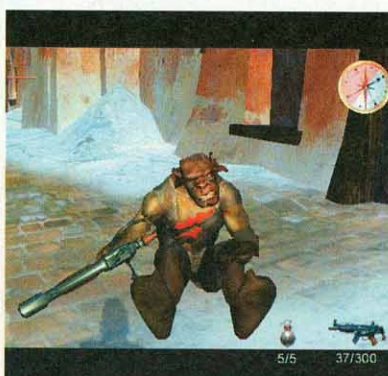
↑ Dieser Park erinnert doch sehr stark an das schöne alte England.



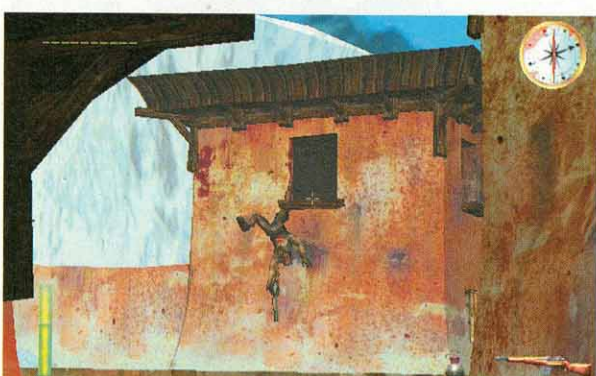
↑ In diesem Level geht es ganz schön frostig zu. Brrr!



↑ Ein idyllischer Ausblick auf die Berge.



↑ König Forge hetzt bössartige Affen auf Sie.

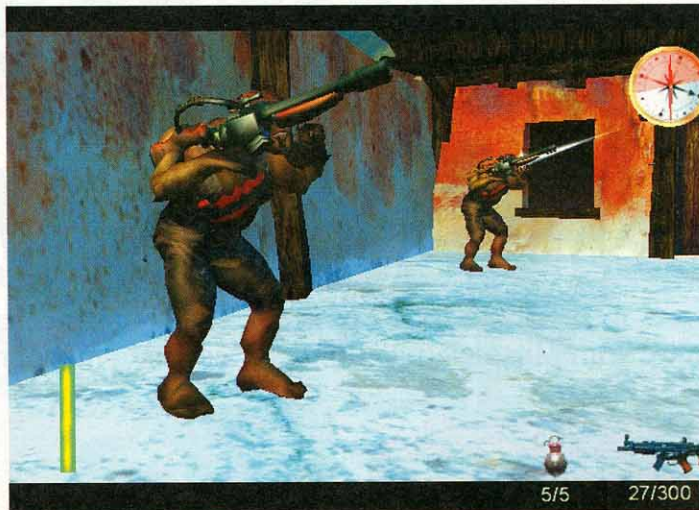


↑ Nach Ihrem Schuss fällt Ihr Feind theatralisch aus dem Fenster.





↑ Bei Armed & Dangerous zischen die Kugeln nur so durch die Luft.



↑ Diese beiden führen mit ihren Geschützen bestimmt nichts Gutes im Schilde.

» für die Truppe immer noch ein wichtiger Schlüssel zum Erfolg - wenn er sich denn dazu entschließt, seine magischen Fähigkeiten einzusetzen. Zusammen bilden sie die Lionheards, eine Truppe durchgeknallter Schurken, die versuchen, den größten Cup aller Zeiten zu landen, und dabei von einem Desaster ins nächste stolpern.

Der Schauplatz ihrer Verbrechen ist eine Welt namens Miola, deren drei Länder Midden, Forge und Armortia alle von dem tyrannischen König Forge beherrscht werden. Um sich endlich dieser üblen Unterdrückung zu entledigen, wollen die Lionheards das mächtigste Artefakt Miolas, das „Book of Rules“, stehlen. Sie folgen damit einer Prophezeiung, in welcher es heißt, dass dies den

Sturz des Königs bedeuten wird. Doch bis zu diesem Ziel ist es ein weiter Weg, auf dem sich unsere Helden erst durch die Truppen des Königs schlagen müssen. Bei der Erschaffung Ihrer Gegner hat sich das Programmiererteam ordentlich ausgetobt: Sie treffen auf solche Wesen wie die Grunts, halb Mensch, halb Tier, psychopathische Killerroboter, riesige Goliaths und bössartige Affen. Insgesamt haben Sie 21 Missionen in fünf verschiedenen Regionen (u. a. Eis- und Schnee-Regionen, Gebirge mit atemberaubendem Ausblick und düstere Wälder) zu bestehen.

Auch bei der Ausstattung mit merkwürdigen Spezialwaffen hat man bei diesem Spiel nicht geizt: Sie dürfen mit Sticky-Bomben nach Ihren

Feinden werfen, die praktischerweise an diesen oder anderen Objekten festkleben. Die Topsy-Turvy-Bomben hingegen drehen die Welt Ihrer Gegner kurze Zeit auf den Kopf, nur um sie dann schnell wieder zurückzudrehen und diese so auf den Boden zu schleudern. Welche Waffe Sie auch verwenden, die Programmierer warnen schon jetzt vor einer wahren Flut an Explosionen!

Armed & Dangerous verspricht also mit seinem abgedrehten Humor frischen Wind ins ernste Action-Genre zu bringen. Und wenn Sie es richtig anstellen, entdecken unsere Helden am Ende vielleicht sogar, dass es wertvollere Dinge gibt als Gold und dass manche Schätze es einfach nicht wert sind, gestohlen zu werden. 



↑ Mit Bomben setzen Sie Ihren Feinden ordentlich zu.



↑ Ein Blick direkt in die Mündung des Haigewehrs.



↑ Die Patronenhülsen rieseln nur so zu Boden.

## BONUS INFO

### AUSSERIRDISCHE WAFFEN

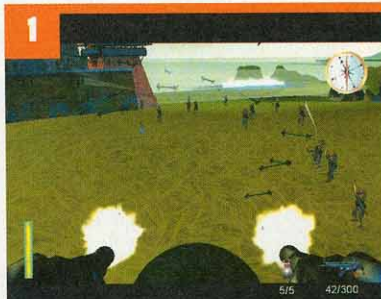
Neben den verschiedenen Bombentypen bekommen Sie natürlich auch noch das ein oder andere exotische Gewehr in die Hand gedrückt. So können Sie mit der Cyclops Sniper Rifle mehrere Feinde mit einem Schuss ausschalten oder aber mit dem Vindaloo Rocket Launcher vier Raketen auf einmal losjagen.

### WAHR

Die Story von Armed & Dangerous soll angeblich auf einer wahren Geschichte beruhen. Na, denn ...

## NICHT NUR ZU FUSS » Im Innern der Fahrzeuge von Explosion zu Explosion

WIE MAN AUF DIESEN BILDSCHIRMFOTOS sehen kann, bewegen sich die Lionheards nicht nur auf ihren eigenen Füßen durch die verschiedenen Umgebungen. Es bleibt allerdings noch eine Frage offen: Wie mögen diese Cockpits wohl von außen aussehen und wie häufig werden Ihre Fahrkenntnisse wirklich zum Einsatz kommen. Sie sorgen aber auf jeden Fall für eine Menge Explosionen und Action.



An diesem Strand wimmelt es nur so von Feinden. Dank Bordkanonen sollten sie Ihnen aber keine Probleme bereiten.



Dieses riesige Bollwerk, besetzt mit den Truppen des Königs, wird Ihren heftigen Angriffen sicherlich nicht lange standhalten.



Auf diesem Bild sehen wir eine gewaltige Explosion. Die Entwickler versprechen uns noch viel mehr von dieser Sorte!



# SHADOW OPS

Kino zum Mitspielen. Verhindern Sie einen nuklearen Zwischenfall.

## SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: ZOMBIE STUDIOS

PUBLISHER: ATARI

GENRE: EGO-SHOOTER

TERMIN: JUNI 2004

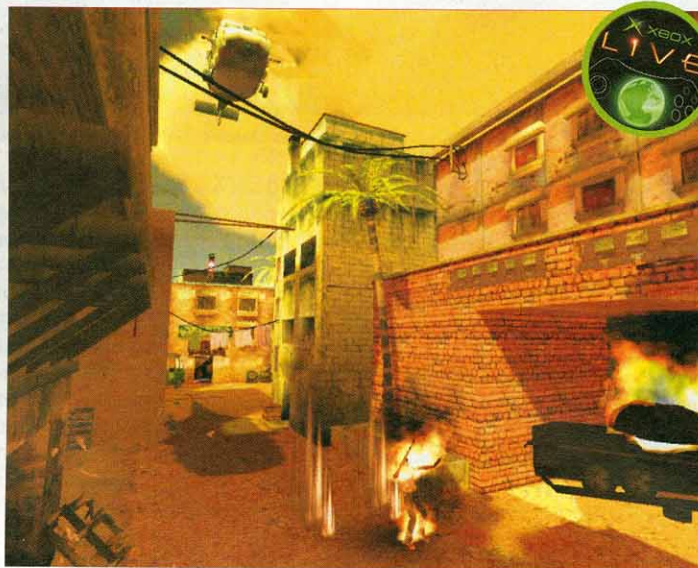
WEBSITE: WWW.ATARI.DE



**BRENNPUNKT SYRIEN:** Terroristen sind in den Besitz einer äußerst gefährlichen Substanz gelangt, welche Sie als Mitglied eines Elite-Teams unter allen Umständen wieder beschaffen müssen. Die Operation endet aber bereits nach dem ersten Level in einem Fiasko und der Flucht-Hubschrauber der Schergen löst sich in einem riesigen Atompilz auf.

Bei dem vermeintlichen Storyanfang handelt es sich eigentlich um das Ende der Geschichte. Zeitlich spielen die nachfolgenden Levels vor dem tragischen Zwischenfall in Syrien. Das Unheil nimmt seinen Lauf ganz genau zwei Tage zuvor. Einer russischen Doppelagentin sind Informationen über Red Mercury, einen atomaren Zündstoff, in die Hände gefallen.

Sie, ein Delta-Force-Soldat, werden nun von der NSA beauftragt, das brisante Material zu finden, bevor es an terroristische Organisationen verkauft wird. Die aufreibende Suche führt Sie von geheimen Militärbasen



↑ Ihr Kampf in der syrischen Stadt ist vergebens. Die Bombe wird detonieren.

tief im Herzen Russlands zu globalen Brennpunkten auf den Philippinen, in Bosnien und Westeuropa. Nicht alle der dort ansässigen Spezialeinheiten sind Ihnen feindlich gesinnt. Oft werden Sie von Militärtruppen aus England, den USA oder Deutschland bei Ihrem Kampf unterstützt.

Für einen Ego-Shooter ist *Shadow Ops: Red Mercury* mit einem sehr storylastigen Gameplay ausgestattet. In 20 Levels müssen Sie die verschiedensten Aufgaben – von Gei-

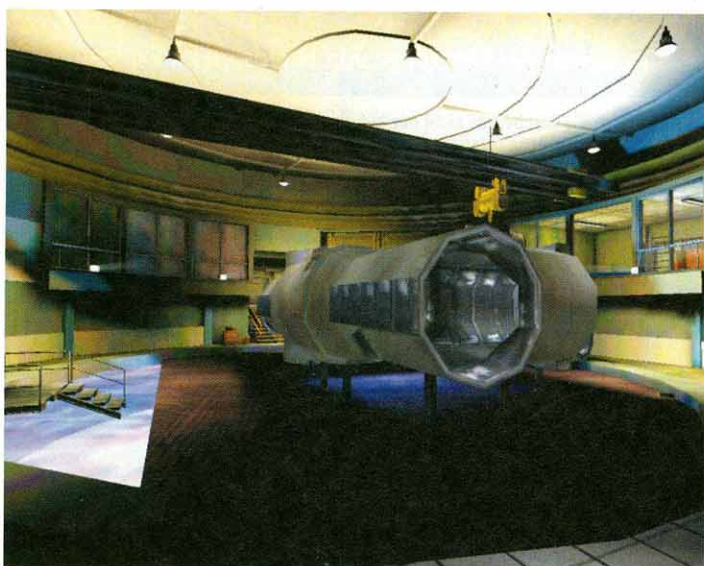
selfbefreiung über Zerstörung bis zu Schutzaufträgen – erfüllen, um Ihrem Ziel, der Beschaffung von Red Mercury, Stück für Stück näher zu kommen. Neben dem aufreibenden Einzelspielermodus bietet *Shadow Ops* auch umfassende Xbox-Live-Unterstützung samt Voice-Communicator-Einsatz für bis zu 16 Spieler. Offline können sich zwei bis vier Spieler in sieben Multiplayer-Modi wie Deathmatch, Capture the Flag oder Escort via Splitscreen duellieren.

## Wahrheit oder Fiktion?



Um das Material Red Mercury, auch Rotes Quecksilber genannt, ranken sich viele Gerüchte. Die Quecksilberverbindung soll als Verstärker für radioaktive Materialien fungieren. Damit wäre es möglich, die Größe einer Fusionsbombe aufgrund geringerer Plutoniummengen erheblich zu reduzieren. In der Vergangenheit wurde von Red Mercury vor allem im Zusammenhang mit einer sowjetischen Mini-Atombombe gesprochen. Red Mercury soll außerdem der Codename für das frühe russische Kernwaffenprogramm gewesen sein.

Obwohl bis zum Release von *Shadow Ops* noch ein Jahr vergeht, konnte eine Demo-Version des Titels bereits auf der diesjährigen E3 grafisch durch detailreiche Umgebungen und viele Effekte begeistern. Das zugrunde liegende Technikgerüst ist die neueste Version der Unreal-Engine von Epic Games. (jw)



↑ In Russland infiltrieren Sie eine Militärbasis auf der Suche nach Red Mercury.



↑ Im Häuserkampf wären Sie ohne Unterstützung aufgeschmissen.



# BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Schlechte Zeiten für Vampire und Dämonen in Sunnydale. Die Jägerin ist wieder unterwegs.

## SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: EUROCOM

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: ACTION-ADVENTURE

TERMIN: 3. QUARTAL

WEBSITE: WWW.SIERRA.DE



„IN JEDER GENERATION wird eine Jägerin geboren – ein Mädchen, von höheren Mächten auserwählt und als einzige mit der Kraft und dem Wissen geboren, Vampire zu jagen.“ Wer auch nur gelegentlich durch das allabendliche Serienprogramm zappt oder bekennender Anhänger ist, der wird diese Zeilen sicherlich in Verbindung mit den Abenteuern der taffen Vampirjägerin Buffy Summers aus Sunnydale bringen.

Knapp ein Jahr nach der ersten Versoffung der Vampirjägerin dürfen Sie nun wieder in die Rolle der schlagfertigen Blondine schlüpfen. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde *Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds* aber nicht mehr von The Collective entwickelt, sondern von Eurocom (*James Bond 007: Nightfire*).

Die Story hinter *Chaos Bleeds* basiert aber weiterhin auf der erfolgreichen TV-Serie. Von Autoren der Fernsehserie als zusätzliche Episode der 5. Staffel konzipiert, müssen Sie als Jägerin erneut Sunnydale vor

dunklen Mächten beschützen. Ein dimensionaler Riss, ausgelöst von dem puren Bösen, droht die Menschheit ein für allemal zu verschlingen.

Wie auch im ersten Teil besteht das Gameplay wieder aus herausfordernden Kämpfen, kombiniert mit Rätsleinlagen. Diesmal können Sie aber nicht nur mit Buffy auf die Vampire eintreten, sondern auch ihre Freunde Angel, Willow, Xander und Spike kontrollieren. Jede der Figuren verfügt gemäß ihrem Wesen über unterschiedliche Fähigkeiten. Während man als Buffy eher auf Tuchfühlung mit den Blutsaugern geht, wird die Hexe Willow ihren magischen Kräften vertrauen. Ein umfassendes Waffenarsenal komplettiert die Nahkampffähigkeiten der Protagonisten. Von mystischen Dolchen über Elektroschocker bis zum ordinären Holzpflock ist alles vertreten.

Neu sind auch die Multiplayermodi One on One Combat, Last Man Standing, Team Survival, Domination und Bunny Catcher, die Sie entweder als Vampir oder Jägerin bestreiten. Grafisch soll das Vampirspektakel den Vorgänger jedenfalls um Längen übertreffen. Eurocom verspricht detaillierte Polygonfiguren, die den Schauspielern der Serie zum Verwechseln ähneln, mehr Umgebungstexturen sowie realistische Licht- und Schatten-Effekte. (jw)



↑ Gegen Dämonen hilft kein Pflock.



↑ Magie spielt wieder eine große Rolle.



↑ Hexe Willow ist nun auch als spielbarer Charakter mit von der Partie.

## Die Vorlage: Buffy im Bann der Dämonen

Auf den ersten Blick ist Buffy ein ganz normaler Teenager, welcher in der beschaulichen Kleinstadt Sunnydale lebt. In Wirklichkeit verteidigt Buffy das Provinznest aber gegen Kreaturen aus dem Höllenschlund. Die von Joss Whedon produzierte Serie, welche auf dem gleichnamigen Film von 1992 basiert und in über 50 Ländern ausgestrahlt wird, avancierte bei der Zielgruppe schnell zur Kultserie. 1998 wurde sie im deutschen Fernsehen erstmals ausgestrahlt. Die siebte und letzte Staffel läuft zurzeit immer Mittwochsabend auf Pro7.



↑ Der Meistervampir will Vampirjägerin Buffy an den Kragen.



↑ Üble Zeitgenossen. Buffy muss sich wieder mit den Blutsaugern rumschlagen.



# JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Mit hochkarätiger Starbesetzung präsentiert sich der dritte Konsolen-Bond demnächst auf der Xbox.

## SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: EA REDWOOD SHORES

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

SPIELER: 1-4

TERMIN: 4. QUARTAL 2003

WEBSITE: [HTTP://007.EA.COM](http://007.ea.com)



HEISSE GIRLS, faszinierende Technikspielereien, durchgeknallte Superschurken, atemberaubende Stunts und dazu ein geschüttelter Wodka-Martini. Die Grundrezeptur der *James Bond*-Filme hat sich seit 1962 so gut wie gar nicht geändert. Ganz anders sieht es mit den Videospielauftritten des Superagenten aus. Nachdem er in *Agent im Kreuzfeuer* und *Nightfire* aus der Ego-Perspektive die Welt retten durfte, ändert EA jetzt die Rezeptur und präsentiert James Bond bei *Alles oder Nichts* in der Third-Person-Perspektive. Als Begründung für diese radikale Maßnahme führt man die zu geringe Identifikationsmöglichkeit mit dem Helden an, den man bislang nur

in den Zwischensequenzen zu Gesicht bekam. Man setzt also im neuesten Videospiel-exklusiven Bond-Spiel mehr auf Kinofeeling. Wie in *Nightfire* wird dies durch die Besetzung von Pierce Brosnan in der Rolle von 007 abgerundet. Damit aber nicht genug. Zum ersten Mal besetzt man auch die weiteren Rollen mit bekannten Schauspielern, die als virtuelle Abbilder durch das Spiel wandeln. Ebenfalls wird Shannon Elizabeth in *Alles oder Nichts* als Bond-Girl eingesetzt. Das Sternchen durfte ja schon im Film *American Pie 2* als Nadja Ihre Reize vorführen. Sicher ist auch, dass Bondfilm-Bösewicht Beißer zurückkehrt. In den Filmen *Der Spion, der mich liebte* und *Moonraker* setzte der Hüne mit dem Metallgebiss 007 gehörig zu. Die Darsteller werden in der englischen Version auch ihre Stimmen zur Verfügung stellen. Ob in der deutschen Fassung auch die bekannten Synchronstimmen eingesetzt werden, ist bis jetzt noch nicht bekannt.

Vom bisherigen Filmkonzept des Titels scheint alles aufzugehen. Aber

wie sieht es mit der Spielbarkeit aus? Hier hält sich EA noch sehr bedeckt und es gab bisher nur ein kurzes Filmchen im Zuge der E3 zu sehen. Es deutet aber einiges darauf hin, dass man sich auch bei Bond von *Splinter Cell* hat beeinflussen lassen. Bond schleicht sich an Gegner heran, nimmt sie in den Schwitzkasten oder bedroht sie mit der Waffe. Selbst wenn die Steuerung anders sein sollte, steht bereits fest, dass der Stealth-Factor um einiges höher sein wird als in *Nightfire*.

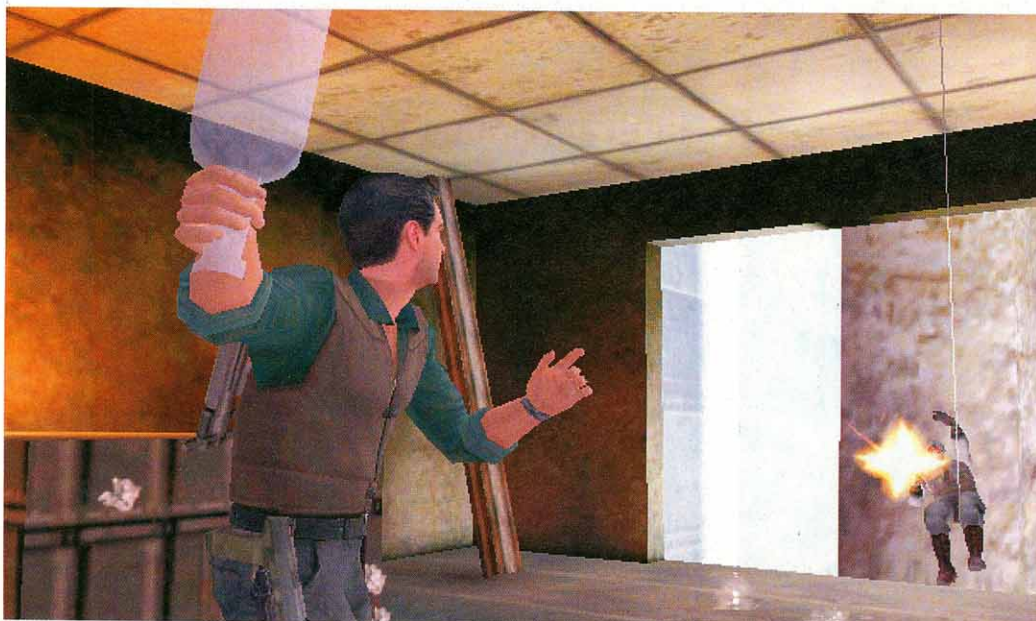
Doch Bond wäre nicht Bond, wenn er der Gefahr aus dem Wege ginge und sich hinter jeder Ecke verkröche. Ganz im Stil der Vorgänger wird es genügend hanebüchene Action-Szenen geben. Dazu gehört natürlich auch, dass Bond in verschiedene Vehikel einsteigen darf. Der Fuhrpark von *Alles oder Nichts* wird vom Auto über Motorrad bis hin zum Panzer reichen und an einigen Stellen darf man sich sogar aussuchen, mit welchem Vehikel man auf Gegnerjagd geht. (jrj)

## Multiplayer-Bond



↑ Schon *Nightfire* war sehr multiplayerfreundlich.

In einem Bond-Spiel darf natürlich auch ein Multiplayer-Modus nicht fehlen. Neben einem obligatorischen Death-match-Modus für bis zu vier Spieler wird es jetzt erstmalig auch einen Kooperations-Modus geben, in dem zwei Spieler gleichzeitig die Welt retten können.



↑ Alle herumliegenden Gegenstände können von Bond als Waffe benutzt werden.



↑ Beim Abseilen wird geballert.



↑ Da ist er wieder. Pierce Brosnan als 007.



# MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER



Wo Gesetze nicht mehr gelten und Verbrechen regiert, braucht es einen Kopfgeldjäger.

## SPIELE-INFO

ENTWICKLER: **WARTHOG**

PUBLISHER: **VIVENDI UNIVERSAL**

GENRE: **EGO-SHOOTER**

TERMIN: **15. AUGUST**

WEBSITE: **WWW.HUNTTHEMDOWN.COM**



VIERHUNDERT JAHRE in der Zukunft hat die Menschheit das All erobert und treibt mit den zwei außerirdischen Rassen Jaldari und Valleakan regen Handel. Als das Sonnensystem Vagner entdeckt wird, beginnt allerdings unter verschiedenen Großkonzernen ein heftiger Kampf um die dortigen Ressourcen. In dieser angespannten Zeit ist der

junge Mace Griffin Mitglied bei den Rangers, einer Spezialeinheit, die im Vagner-System das Gesetz repräsentiert. Bei einem scheinbar alltäglichen Auftrag gerät der Ranger-Trupp jedoch in einen Hinterhalt und wird getötet. Als Sündenbock für den desaströsen Ausgang der Operation wird der einzige Überlebende, Griffin, zur Verantwortung gezogen und zu zehn Jahren Knast verurteilt. Mace schwört Rache an den Verantwortlichen und schließt sich nach seiner Entlassung der Kopfgeldjäger-Gilde an. Nach dem Untergang der Rangers sind die Kopfgeldjäger nun die Einzigen, welche noch für Recht und Ordnung sorgen.

Von der Steuerung bis zur Aufmachung erinnert *Mace Griffin* ziemlich an Microsofts Vorzeige-Ego-Shooter

*Halo*. Xbox-Jünger, die mit dem Master Chief bereits auf Alienjagd gegangen sind, dürften sich in der Rolle des Kopfgeldjägers demnach schnell zurechtfinden. Anders als der Master Chief ist Mace doch in der Lage, mehrere Waffen bei sich zu tragen. Zur Auswahl stehen dem Kopfgeldjäger elf Handfeuerwaffen, wie Maschinengewehr, Scharfschützengewehr, Granate oder Schrotflinte, sowie sechs durchschlagskräftige Raumgleiter-Bordgeschütze. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades der Vorabversion wird Mace auch wirkungsvolle Waffen dringend benötigen. Dabei zwingt die – zumindest teilweise – fordernde Gegner-KI den Spieler regelmäßig, sich nicht nur auf stupides Ballern zu verlassen, sondern sich besonnen an feindliche Stellungen heranzupirschen. An vielen Stellen ließ die Intelligenz der Computerschergen allerdings noch stark zu wünschen übrig. Oft standen Aliens und Menschen untätig herum und reagierten erst nach Laserbeschuss auf den Eindringling. *Mace Griffin* verspricht solide Shooter-Unterhaltung zu werden, sofern Entwickler Warthog den relativ hohen Schwierigkeitsgrad und die noch etwas unausgeglichene Gegner-KI in den Griff bekommt. (jw)

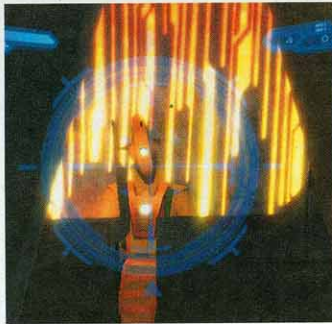
## Weltraum-schlachten



Was dem Master Chief sein Warthog, ist Mace Griffin sein Raumgleiter. Neben Kämpfen auf Raumschiffen, Asteroiden und Planeten darf Mace in sechs verschiedene Raumschiffe umsteigen und sich vor einem unbeweglichen Hintergrund durch die Gegnerreihen schießen. Per Richtungspfeil wird dem Spieler die Flugbahn des nächsten Gegners angezeigt. Nach gewonnener Schlacht müssen die Raumpiloten das Schiff nur noch in einem Hangar landen. Ab einem gewissen Punkt übernimmt der Computer dann das Steuer für Sie.



↑ Wirksame Waffe: der Elektrostab.



↑ Eliminieren Sie Gegner von weitem.



↑ Suchen Sie hinter der Barrikade bei Ihrem Kollegen Deckung.



↑ Die futuristischen Waffen wurden detailvoll gestaltet.



"...DER ACTIONKNALLER DES JAHRES..."

COMPUTER BILD SPIELE 01/03

THERE IS ONLY ONE WAY TO...

# ENTER THE MATRIX™

Skript & Regie: Die Wachowski-Brüder, Schöpfer der Matrix™-Trilogie.



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe SA. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe SA. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. All rights reserved.

TM & © Warner Bros.  
WBIE LOGO, TM & © Warner Bros.  
(c03)



CREATIVE



[www.thematrix.com](http://www.thematrix.com)  
[www.enterthematrixgame.com](http://www.enterthematrixgame.com)



1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie  
Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere







# FIFA FOOTBALL 2004

Der Klassenprimus in Sachen Fußball auf der Xbox soll in der Neuauflage noch authentischer werden!

## SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: EA KANADA

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: SPORT

SPRACHE: DEUTSCH

TERMIN: 4. QUARTAL

WEBSITE: WWW.FIFA2004.EA.COM



Irgendwie ist es schon seltsam mit der FIFA-Serie. Die Verkaufszahlen künden das EA-Produkt seit jeher auf allen Plattformen ganz klar zur Nummer 1 unter den erhältlichen Fußball-Spielen. Seit geraumer Zeit muss sich der Titel gemäß dem Urteil der Fachpresse in spielerischer Hinsicht jedoch hinter *Pro Evolution Soccer* mit dem zweiten Rang zufriedengeben. Von diesem Spiel fehlt auf der Xbox bislang allerdings jede Spur, daher hat FIFA zumindest auf der Microsoft-Konsole den Status des unumstrittenen Klassenprimus inne.

Dass sich die Jungs von EA Kanada die Kritik an ihrem Produkt sehr wohl zu Herzen genommen haben, zeigen die zahlreichen Verbesserungen, die schon in *FIFA Football 2003* sofort ins Auge fielen und das Spiel ein gewaltiges Stück vom Arcade-Image abrücken ließen. Auch für die 2004er-Umsetzung sind weitere Verbesserungen angekündigt.

Die Engine des Spiels wird weiterentwickelt und soll nun dank einer noch detailgetreueren KI, verbesserter Spielerreaktionen, neuer Animationen, neuer Spielerfähigkeiten und neuer Taktiken für ein noch flüssigeres und realistischeres Gameplay sorgen. Die Steuerung wird ebenfalls überarbeitet. Dabei soll es für FIFA-Anfänger weiterhin ein Leichtes sein, sich schnell mit dem Spiel zurechtzufinden, alten FIFA-Hasen sollen gleichzeitig aber noch mehr Entfaltungsmöglichkeiten gegeben werden.

Völlig neu wird die Integrierung eines Karrieremodus sein. Dabei leiten Sie sämtliche Geschicke eines Vereins, sowohl als Manager als auch als Trainer. Ihre Aufgabe ist es, Ihren Club aus einer der unteren Amateur-Ligen bis an die absolute Weltspitze zu führen und den Topvereinen das Fürchten zu lehren.

Einen erheblichen Nachteil haben wir allerdings schon jetzt zu bemängeln. Über den EA-Sports-Online-Service werden FIFA-Fans zwar sehr wohl in den Genuss von packenden Online-Duellen kommen, dieser Service wird allerdings nur von PCs und von der PS2 unterstützt. Gegen eine Xbox-Live-Anbindung seiner Spiele weigert sich Electronic Arts nach wie vor und dafür gibt es von uns natürlich laut und deutlich ein „Pfui“ zu hören. (mr)



↑ Gedränge beim Eckball: Arsenals Viera nimmt ManUs Beckham in Manndeckung.



↑ Showdown in Highbury: Arsenal London misst sich mit Juventus Turin.



↑ Mit einem Kopfballpendel wird jeder Spieler zum Kopfballungeheuer.

## MITTENDRIN STATT NUR DABEI

In puncto Präsentation ist FIFA schon immer über jeden Zweifel erhaben. Dennoch ruht sich EA nicht auf seinen Lorbeeren aus und will *FIFA Football 2004* auch in dieser Hinsicht noch mehr Pep verleihen. Die Live-Atmosphäre in den zahlreichen offiziell lizenzierten Stadien soll mit über 300 neuen Fangesängen noch realistischer ausfallen als bei den Vorgängern. Noch dazu wird ein nagelneues

Wetter-Feature integriert, das das Gameplay dynamisch beeinflussen soll. Völlig neue Kamerawinkel und passende Kommentare sollen für das optimale TV-Feeling sorgen. Daneben werden wieder 16 offizielle Ligen, 350 Teams und über 10.000 Spieler mit von der Partie sein. Ob auch Nationaltorwart Oliver Kahn nach seinem gewonnenen Prozess gegen EA dabei sein wird?



↑ Die Umsetzung der Stadien und ...



↑ ... Zuschauerreihen ist gelungen.





↑ Im Story-Modus klopft es plötzlich an Ihr Fenster.



↑ In THUG geht es nicht nur auf dem Skateboard rund.

# TONY HAWK'S UNDERGROUND

Der Trendsport-König wandelt schon ganz bald auf völlig neuen Pfaden.

## SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: **NEVERSOFT**

PUBLISHER: **ACTIVISION**

TERMIN: **OKTOBER 2003**

WEBSITE: **WWW.ACTIVISION.COM**



Richtig große Überraschungen gab es auf der E3 für die Xbox leider kaum. *Tony Hawk's Underground* zählte jedoch ohne Zweifel zu den kleineren Überraschungen, denn immerhin beschreitet Activision mit seinem Erfolgs-Franchise nun völlig neue Wege. Zum ersten Mal schlüpfen Sie nämlich nicht in die Rolle eines Skateboard-Promis wie Altmeister Tony Hawk höchstpersönlich oder MTV-Jackass-Chaot Bam Margera. Diesmal wird es noch besser, denn Sie spielen niemand Geringeren als sich selbst!

Des Weiteren erwartet Sie erstmals in einem *Tony Hawk*-Spiel ein ausgefeilter Story-Modus. Dabei starten Sie als ein kleiner Niemand Ihre Karriere im Untergrund der Skater-Szene – daher auch der Namenszusatz Underground – und versuchen, sich bis an die Spitze emporzuarbeiten. Ihr Ziel wird es sein, zur großen Berühmtheit zu avancieren und letztlich können Sie sich Hawk, Margera & Co. in Ihr eigenes Team holen, damit diese Jungs die Ehre haben, mit IHNEN zu skaten.

Während der Handlung, die zahlreiche Wendungen beinhalten soll, sind Sie obendrein erstmals nicht permanent an Ihr Skateboard gebunden. Wie in dem auf der E3 gezeigten ersten Video bereits zu sehen war, können Sie nun jederzeit von Ihrem Brett absteigen und die insgesamt neun riesigen Levels zu Fuß oder per Fahrzeug erkunden. In besagtem

Video kletterte der Protagonist bereits Leitern und Dächer hinauf, hangelte sich an Stromleitungen entlang und vollführte spektakuläre Tricks hinter dem Steuer eines Pkw. *Grand Theft Auto* lässt grüßen!

Bei der Entwicklung hat abermals Neversoft die Zügel in der Hand. Der Hersteller verspricht neben einer kompletten Überarbeitung der alten Engine diesmal sogar dynamische Wetter- und Tageszeiteffekte, im Laufe des Spiels verändern sich somit die Wetterbedingungen und Lichtverhältnisse. Damit Ihr Hauptdarsteller Ihnen so ähnlich wie möglich sieht, wird Ihnen ein umfassender Editor zur Verfügung stehen. PS2-Besitzer dürfen in *Tony Hawk's Underground* sogar Ihr eigenes Gesicht ins Spiel einbauen, leider wird dieses Feature jedoch in der Xbox-Fassung nicht zur Verfügung stehen. Zur akustischen Umsetzung können wir Ihnen auch



↑ Erst legen Sie im Menü die Bewegungsabläufe fest ...



↑ ... und kurze Zeit später zeigen Sie den „Bronco Burrito“.

## AM ANFANG SCHUF TONY HAWK ...

Der nun viel umfassendere „Create-a-Skater“-Editor wird nicht der einzige Editor im Spiel sein. Auch der „Create-a-Park“-Editor wurde generalüberholt und begeistert nun mit noch mehr Möglichkeiten. Unter anderem können Sie nun sogar riesige Gebäude in den viel größer gewordenen Arealen platzieren. Selbst Herausforderungen der Marke Eigenbau dürfen Sie nun darin festlegen. Noch interessanter wird für viele Fans der „Create-a-Trick“-Editor sein. Wie der Name schon sagt, lassen sich damit Ihre ganz persönlichen Stunts kreieren.

noch keine konkreten Angaben machen. Hoffentlich erwartet uns aber ein ähnlich gelungenes Band-Line-up wie in den Spielen der *Pro Skater*-Reihe. (mr)



↑ Wilde Verfolgungsjagden stehen nun an.

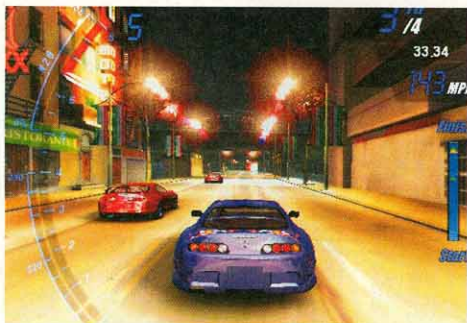


↑ Krasse Tricks wird es weiterhin geben.

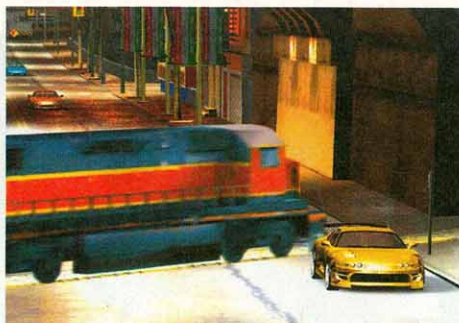


↑ Im Editor stehen ausgefallene Outfits parat.

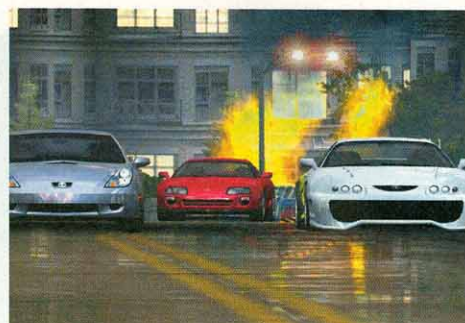




↑ Der Tachometer läuft über den ganzen Bildschirm.



↑ Fast hätte der Zug den Sportwagen mitgerissen.



↑ Kopf-an-Kopf-Rennen der drei Edelkarossen.

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Beim nächsten Mal wird alles besser. Das neue Need for Speed beeindruckt mit Hochglanzoptik.

## SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: EA BLACK BOX

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: RENN Spiel

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

WEBSITE: WWW.ELECTRONICARTS.DE

MIT *HOT PURSUIT 2* aus der sonst so beliebten *Need for Speed*-Reihe hatten Xbox-Spieler letztes Jahr nicht viel Freude. EA hatte sich mit der Xbox-Version des erfolgreichen Arcade-Rennspiels nämlich nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Technisch erwies sich der Titel auf der PlayStation 2 um einiges ausgereifter als auf den anderen Plattformen. Wollen wir hoffen, dass das nächste *Need for Speed*-Spiel auf der Xbox besser sein wird als der Vorgänger, zumal auch wieder das gleiche Entwicklerteam wie bei *Hot Pursuit 2* dafür verantwortlich ist. Erste Eindrücke des im Frühjahr 2004 erscheinenden Spiels auf der E3 waren schon einmal vielversprechend.

In *Need for Speed Underground* begibt sich der Spieler erstmals in die Gefilde der illegalen Straßenrennfahrer und ihrer aufgemöbelten Autos. Die zwanzig lizenzierten Straßenflitzer von Toyota, Subaru und Mitsubishi erfreuen durch unzählige Tuningmöglichkeiten mit Originalprodukten von

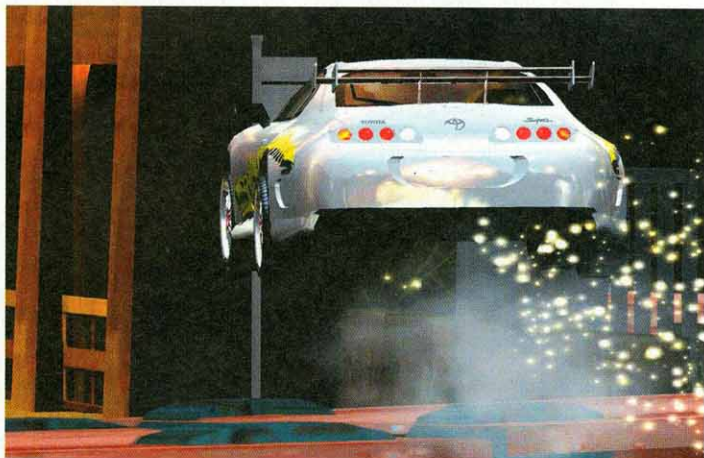
AEM Inc., Neuspeed, Turbonetics Inc. und vielen weiteren berühmten Herstellern. Das Geld für die heiß begehrten Ersatzteile müssen Sie sich aber erst in knallharten Wettkämpfen verdienen. In zahlreichen Rennmodi wie Drag Racing oder Street Racing treten Sie gegen die Rennelite der illegalen Szene an. Durch Siege in den mehr als 100 Events verbessern Sie nicht nur Ihren Ruf und gewinnen die nötige Kohle für die Tuningteile, sondern schalten auch noch weitere Fahrzeuge und Strecken frei.

Die nächtlichen Rennen finden allesamt in verschiedenen, realen Städten nachempfundenen Metropolen statt und überzeugen jetzt schon durch detaillierte Umgebungsgrafik. Für die zahlreichen Effekte, wie beispielsweise Spiegelungen auf regennasser Fahrbahn oder verzerrte Sicht bei hohen Geschwindigkeiten, hat sich das Entwicklerteam Black Box mit oscarnominierten Experten sogar Verstärkung aus Hollywood geholt.

Wie weit sich die einzelnen Versionen im Endeffekt technisch bzw. spielerisch unterscheiden werden, lässt sich jetzt noch nicht sagen, aber so viel steht fest: Während sich PlayStation-2-Spieler bei *Need for Speed Underground* aufgrund EAs Sony-Exklusivität auf eine umfassende Online-Unterstützung freuen dürfen, schauen Xbox-Live-Besitzer wieder einmal in die Röhre. (jw)



↑ Solch heiße Schlitten wie diesen aufgemöbelten Toyota gilt es zu gewinnen.



↑ Leider existieren von Underground bisher nur PlayStation-2-Screenshots.



# SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Nostalgische Schlachten gegen die brandgefährliche deutsche Luftwaffe in völlig neuem Gewand.

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: LUCASARTS

HERSTELLER: TOTALLY GAMES

GENRE: ACTION

TERMIN: WINTER 2003

WEBSITE: WWW.OVERNORMANDY.COM



MENSCH, ist das lange her! Im November 1991 veröffentlichte LucasArts *Secret Weapons of the Luftwaffe* für DOS-Systeme. Über ein Jahrzehnt später werden Xbox-Besitzer nun in den Genuss von *Secret Weapons over Normandy* kommen. Wie der Vorgänger nimmt sich das Spiel der knallharten und spektakulären Luftkämpfe während des Zweiten Weltkriegs an.

Im Spiel gehören Sie einer geheimen Piloteneinheit an, deren Aufgabe es ist, die deutsche Luftwaffe zu bekämpfen. In über 30 verwegenen Missionen nehmen Sie dabei im Cockpit von über 20 authentischen Kampfflugzeugen und Kampfbombern Platz. Darunter befinden sich nicht nur Modelle der Alliierten, sondern auch der Deutschen und Japaner. Unter anderem sitzen Sie hinter dem Steuerknüppel einer zweimotorigen P-38 Lightning oder eines Me 262 Turbo Jets, dem ersten Kampffjet, der jemals zum Einsatz kam. Selbst in einem schweren B-17-Flying-Fortress-Bomber dürfen Sie Platz nehmen.

Neben aufreibenden Luftgefechten kommen Sie in *Secret Weapons over Normandy* in den Genuss einer packenden Hintergrundstory voller Intrigen und werden mit den gefährlichsten Geheimnissen des Krieges konfrontiert. Ihre kampffliegerischen Künste sind dabei nicht nur ausschließlich in Luft-Luft-Gefechten gefragt, sondern auch in Luft-Boden-Missionen. Im Multiplayer-Bereich wird es sogar einen Kooperativ-Modus geben.

Die fliegerischen Scharmützel finden an 15 verschiedenen Schauplätzen in Europa, Nordafrika, der

Ostfront oder über dem Pazifik statt. *Secret Weapons over Normandy* folgt dabei einem historisch haargenauen Handlungsstrang, angefangen mit der dramatischen Evakuierung von Dünkirchen. Die Luftschlacht um Großbritannien, Deutschlands geplante Invasion in England – auch bekannt als Operation Seelöwe – sowie die Schlacht um Midway bilden ebenfalls den Hintergrund für einige Missionen. Letztlich soll das Geschehen gar in den Ereignissen des „D-Day“ gipfeln.

Akustisch wird bei *Secret Weapons over Normandy* einiges geboten. Um einen authentischen japanischen Dialekt integrieren zu können, wurde der bereits für einen Oscar nominierte, 70-jährige japanische Schauspieler Mako (Admiral Isoroku Yamamoto in *Pearl Harbor*) verpflichtet. Gleichzeitig sollten sich auch die Flugzeuggeräusche möglichst realistisch anhören, daher finden alte Originalaufnahmen der Maschinen im Spiel Verwendung. (mr) 



↑ Mit dem MG gegen die Deutschen.



↑ Oft dominiert der Wendigere.



↑ Mit einer Tragfläche weniger fliegt es sich definitiv wesentlich schlechter.

## AUS ALT MACH BRANDNEU!



↑ Der Zweite Weltkrieg wird in Spielen wieder populärer.

„Die erste Generation der Flug-Actionspiele von LucasArts, die sich Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre mit dem Szenario des Zweiten Weltkriegs auseinander gesetzt haben, definierten das Genre neu“, meint Simon Jeffery, seines Zeichens Präsident von LucasArts. Wie schon bei *Secret Weapons of the Luftwaffe* zeichnet erneut Lawrence Holland und seine Firma Totally Games für die Entwicklung des Spiels verantwortlich. Unter anderem waren diese Jungs auch bei den prämierten *X-Wing*- und *Tie Fighter*-Serien aus der *Star Wars*-Reihe federführend. „Wir setzen bei der Entwicklung auf viele Komponenten, die wir schon bei den *X-Wing*-Spielen erfolgreich eingesetzt haben. Epische Missionen mit einer äußerst dramatischen Handlung, heftige Feuergefechte, unterschiedliche Charaktere und coole Flugzeuge sowie knallharte Waffen werden für ein packendes Luftkampf-Spiel sorgen“, ist Totally-Games-Chef Lawrence Holland schon jetzt von seinem Produkt mehr als überzeugt.





# OTOGI

## MYTH OF DEMONS

Märchenhafte Aussichten für den Herbst: Segas Action-Spektakel kommt nun endlich nach Europa.

### SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: SEGA

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION

TERMIN: 3. QUARTAL

WEBSITE: WWW.SEGA.COM



OBWOHL IN JAPAN bereits seit Mitte Dezember erhältlich, schauten europäische und amerikanische Xbox-Besitzer hinsichtlich Segas 3D-Action-Titel *Otogi* bislang in die Röhre. Das soll sich jetzt ändern. Wenn man der Release-Angabe von Publisher Atari trauen darf, wird das mystische Hack & Slay in unseren Gefilden im Herbst dieses Jahres erscheinen.

Die Story von *Otogi* spielt im alten Japan und lehnt sich mehr oder weniger an die dortigen Märchen und Mythen an. In der Rolle des untoten Kriegers Raiko ist es Ihre Aufgabe, die Welt von Dämonen zu befreien. Das kann der heldenhafte Schwertschwinger entweder, indem er sich Auge in Auge der Teufelsbrut stellt, oder durch das Befreien gefangener Seelen. Letztere wurden in den ver-

schiedensten Objekten eingeschlossen, was für den Spieler eine Unzahl an zerstörbaren Objekten bedeutet. Aber nicht nur Bäume, Wände oder Inneneinrichtungen lassen sich zu Kleinholz verarbeiten, ganze Häuser sollen zerstörbar sein. Dafür hat Raiko mehr als 30 Waffen, zwölf Magiesprüche und zehn Spezialgegenstände zur Verfügung. Diese lassen sich zwischen den insgesamt 25 Missionen sogar aufwerten, was angesichts der immensen Zahl an Höllenwesen und deren Bossgegnern ein nicht zu unterschätzendes Feature ist. Wen das Ganze an Capcoms PS2-Action-Titel *Devil May Cry* erinnert, der liegt gar nicht mal so falsch. Auch bei Sega setzt man nun auf stylische Kämpfe in fantasievoller Umgebung und coole Protagonisten, allerdings mit frei beweglicher Kamera.

Optisch soll *Otogi* mit den Sega-Grafik-Highlights *Gun Valkyrie* und *Panzer Dragoon Orta* gleichziehen. Dank detaillierter Figuren, verträumter Landschaften mit unzähligen zerstörbaren Elementen und überzeugender Effekte werden die über 15 Stunden Spielzeit zum Augenschmaus pur. (jw)



↑ Gegen die überdimensionalen Bossgegner wird es Raiko schwer haben.



↑ Shinobi-Fans wird der typisch japanische Stil bekannt vorkommen.



↑ Diese Gestalten könnten glatt einem japanischen Märchen entsprungen sein.



↑ Raiko bekommt es mit den merkwürdigsten Geschöpfen zu tun.





↑ Kain versorgt sich auf Vampirart mit Energie.



↑ Der Soul Reaver ist Kains mächtigste Waffe.



↑ Per Telekinese lassen sich Feinde hochheben.

# LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Die zwei Todfeinde Kain und Raziel beißen sich nun gemeinsam durch.

## SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CRYSTAL DYNAMICS

PUBLISHER: EIDOS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

TERMIN: NOVEMBER

WEBSITE: WWW.EIDOS.COM



DIE LEGACY OF KAIN-Reihe und deren Ableger *Soul Reaver* haben sich in den letzten Jahren einer großen Fangemeinde erfreut. Kein Wunder, boten die Spiele doch spielerisch, grafisch und atmosphärisch Unterhaltung auf höchstem Niveau.

Nach *Blood Omen 2* wäre eigentlich nun wieder der Seelen verschlingende Vampir Raziel mit einem Solo-Abenteuer an der Reihe. Stattdessen hat man sich bei Eidos dafür entschieden, die beiden Hauptcharaktere Kain (*Blood Omen*) und Raziel (*Soul Reaver*) erstmals spielbar in einem Titel zu vereinen. Abwechselnd dürfen Sie nun beide Figuren durch Nosgoths Vergangenheit steuern. Allzu viel von der Story ist noch nicht bekannt, es soll aber auch Neulingen der Einstieg in die *Legacy of Kain*-Reihe ermöglicht werden. Fans der Serie müssen jedoch keine Angst haben, dass der Story-Anteil zu banal ausfal-

len wird. *Defiance* wird viele offene Fragen aus den Vorgängern ansprechen, verspricht Senior Producer Matt Guzenda. Eines ist klar: Der Adventure-Anteil wird jedoch deutlich zurückgeschraubt werden und das Gameplay mehr auf kampfbasierte Action wie in *Blood Omen 2* gerichtet sein.

Zu diesem Zweck wurde das alte Kampfsystem völlig überarbeitet. Raziel und Kain verfügen nun über verschiedene Combos und Bewegungen, die es ihnen erlauben, gleichzeitig mehrere Gegner aufs Korn zu nehmen. Des Weiteren verwenden beide Charaktere das vampirische Schwert Soul Reaver, nur jeweils in einer anderen Form, und können per Telekinese Feinde herumschleudern. Die Möglichkeit, weitere Waffen aufzusammeln und zu benutzen, wird es dafür nicht mehr geben.

Überarbeitet wurde auch die Kameraführung. Diese ist jetzt nicht mehr frei drehbar, sondern zeigt Ihnen nun automatisch den Kampf immer aus der bestmöglichen Perspektive.

Die Optik von *Defiance* wird, wie man auf den Bildern erkennen kann, wieder alle Register ziehen und einen Großteil der Atmosphäre ausmachen. Bisher gibt es aber leider nur PS2-Bilder zu bewundern. (jw)



↑ Das flexible Kampfsystem erlaubt es dem Spieler, mehrere Gegner anzuvisieren.

## Die Vorgänger


↑ Die Handlungsstränge von *Blood Omen* und ...

↑ ... *Soul Reaver* sind eng miteinander verknüpft.

Jede Geschichte hat ihren Anfang. Im Falle der *Legacy of Kain*-Reihe war es das PSOne-Spiel *Blood Omen*. Der Edelmann Kain wird hinterrücks ermordet und von dem Nekromanten Mortanius als Vampir wiedererweckt - mit dem Auftrag, die Hüter der neun Säulen von Nosgoth und damit auch sich selbst zu töten. Kain weigert sich jedoch, in den Tod zu gehen, und gründet sein eigenes Imperium. Jahrhunderte später hat er sechs vampirische Söhne um sich geschart, von denen er Raziel, den ältesten, aus Neid in den Abgrund werfen lässt. Dieser wird seinerseits als Soul Reaver wiedererweckt, um Kain zu beseitigen.





↑ In den großen Schlachten von EAs zweitem *Herr der Ringe*-Spiel kommt wieder schweres Kriegsgerät zum Einsatz.



↑ Diese beiden PS2-Bilder zeigen Ihnen ...



↑ ... noch mehr Details des späteren Spiels.

Mittelerde: Gibt es für seine Bewohner ein Leben ohne Dunkelheit und Schrecken?

# HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



↑ Nehmen Sie sich vor den Keulenschlägen des Trolls in Acht!



↑ Hinter diesem riesigen Monster glänzen die Türme von Minas Tirith.

VON: JANA MAHNKE

## SPIELE-INFOS

PUBLISHER: EA

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1-2

TERMIN: 4. QUARTAL

WEBSITE: [WWW.ELECTRONICARTS.DE](http://WWW.ELECTRONICARTS.DE)

**E**S IST DÜSTER geworden in diesen Tagen. Wie ein schwarzer Schatten senkt sich die Dunkelheit auf die Herzen der Menschen von Minas

Tirith und löscht alles Schöne aus. Der letzte Hoffnungsschimmer verblasst am Horizont und weicht einem Meer aus Feuern und Finsternis, das sich auf den Feldern vor Minas Tirith erstreckt. Eine strahlend weiße Gestalt steht auf den Zinnen und schaut den anstürmenden Heeren des Dunklen Herrschers entgegen: Gandalf. Im letzten Teil der Trilogie *Der Herr der Ringe* erleben Sie Situationen, in denen alle Hoffnung auf einen Sieg vergeblich gewesen zu sein scheint. Trotzdem geben Frodo und seine Gefährten ihren Kampf gegen Sauron nicht auf, um Mittelerde endlich aus dessen grausamen Fängen zu befreien.

Fans des weltberühmten Fantasy-Spektakels können den Start des letzten Kinofilms sicher kaum noch abwarten. Wenn Sie auch zu dieser Gruppe gehören, wird es Sie bestimmt doppelt freuen, dass EAs

zweites *Herr der Ringe*-Spiel *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* bereits im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen soll. Wie schon bei seinem Vorgänger *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*, handelt es sich auch bei diesem Titel wieder um ein Action-Adventure, welches die Geschichte des Ringes so wiedergibt, wie sie in den jeweiligen Filmen zu sehen ist. Der dritte Teil folgt den Gefährten des Ringes in den südlichen Teil Mittelerdes in das alte Königreich Gondor und zum Schluss sogar bis ins Land Mordor. Sie dürfen während des Spiels die Steuerung über acht spielbare Charaktere – unter anderem Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas, Frodo und Sam – übernehmen, die zum Teil allerdings erst von Ihnen freigespielt werden müssen. Die zwölf verschiedenen Kampfschauplätze führen Sie unter anderem auf die Pfade der Toten, mit Gandalf in die prächtige Stadt Minas Tirith und in die Schlacht gegen die Armeen Saurons auf den Pellenor-Feldern. Im Laufe des Spiels kommen Sie dabei den düsteren Landen Mordors unweigerlich immer näher, kämpfen am Ende vor den gigantischen Schwarzen Toren oder begleiten Sam und Frodo auf ihrem gefährvollen Weg zum den Schicksalsklüften.

Jeder der spielbaren Charaktere bietet Ihnen dabei durch seine speziellen Fähigkeiten unterschiedliche Möglichkeiten: Axt, Schwert, Bogen und Zauber sind Ihre Waffen im Kampf ums Überleben. Bei Ihren Aktionen sollten Sie zudem Ihre Umwelt gekonnt nutzen: So dürfen Sie an Seilen über die Köpfe Ihrer Feinde



» STEUERUNG

EA hat die Steuerung für diesen Teil der Serie weiter verbessert. Mit dem rechten Ministick sind nun Angriffe in verschiedene Richtungen möglich, während Sie sich durch eine Reihe von Feinden schlagen.

» SYNCHRONISATION

Auch für diesen Teil wurden wieder die Original-Synchronsprecher des Films engagiert, so dass Sie sich nicht an irgendwelche neuen Stimmen gewöhnen müssen.



↑ Übergießen Sie Ihre Feinde mit brennendem Feuer.



↑ Gimli schlägt furchtlos mit seiner schweren Axt zu.

„In einem neu integrierten Kooperations-Modus steht Ihnen ein Freund in diesen dunklen Stunden Mittelerdes zur Seite.“

» hinwegschwingen, diese mit Gegenständen bewerfen oder mit dem Fuß eine Gerölllawine losretten. Diese kleinen Tricks werden Sie auch bitter nötig haben, wenn die Übermacht der Feinde Sie zu überwältigen droht. Auf der E3 hatten wir die Gelegenheit, das Spiel kurz anzutesten und waren von der Menge der Feinde, die alle einzeln animiert

sind, wirklich beeindruckt. Zu unserem Glück mussten wir jedoch nicht alleine gegen die Meute antreten: In einem neuen Kooperations-Modus steht Ihnen ein Freund in dieser dunklen Stunde Ihres Lebens zur Seite.

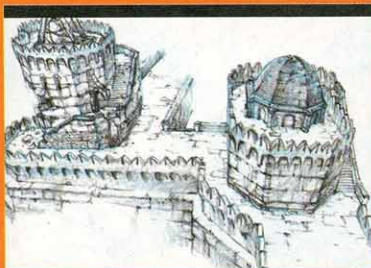
Da wir es bei *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* mit einem Lizenztitel zu tun haben, wird

das Spiel Sie zudem mit weiteren Goodies begeistern. Es wartet mit der Original-Filmmusik - komponiert von Oscar-Gewinner Howard Shore - auf und wird einige exklusive Filmszenen zeigen. Lassen Sie sich vom Flair des Spiels mitreißen und machen Sie sich bereit für den alles entscheidenden Kampf um die Herrschaft in Mittelerde. 

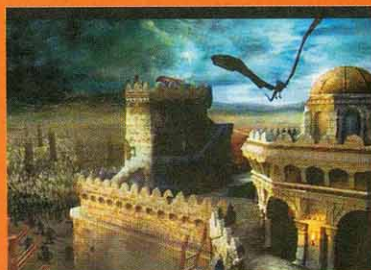
**BESONDERES FLAIR** »



WAS VIELE MENSCHEN an *Der Herr der Ringe* besonders begeistert hat, war das Flair, dass J. R. R. Tolkien in seinen Büchern entstehen ließ. Im ersten Teil seiner Filmtrilogie gelang es Regisseur Peter Jackson meisterhaft, den Text in ausdrucksstarke Bilder zu verwandeln. Wie man auf den Bildern sehen kann, bringt auch EAs neuer *Herr der Ringe*-Titel die Stimmung der Geschichte richtig zur Geltung: Was schon als Zeichnung einen schönen Eindruck macht, zieht einen in der farbigen Fassung erst recht in seinen Bann: die gewaltige Dimension dieses Kampfes von Licht und Schatten, in welchem das Schicksal von Mittelerde in Ihren Händen liegt.



↑ Schon als Zeichnung wirken die Befestigungen dickwandig und stark.



↑ Die dunklen Heere Mordors rollen in Wellen gegen die Tore der Stadt.



↑ Kämpfen Sie als Gandalf auf den Zinnen mit Stab und Zaubern für Minas Tirith, die Hauptstadt Gondors.



↑ Wie soll die Stadt diesen heftigen Ansturm überstehen?



↑ Gandalfs starker Gegner: der König der Ringgeister.





↑ Sam Fishers Waffenarsenal wird sich erneut sehen lassen können. Auf eine Handfeuerwaffe mit Schalldämpfer wird er weiterhin nicht verzichten müssen.

Endlich ist die Katze aus dem Sack: Sam Fisher schleicht bald wieder, und das nicht allein!

# SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

VON: MANFRED REICHL

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: NOCH NICHT BEKANNT

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

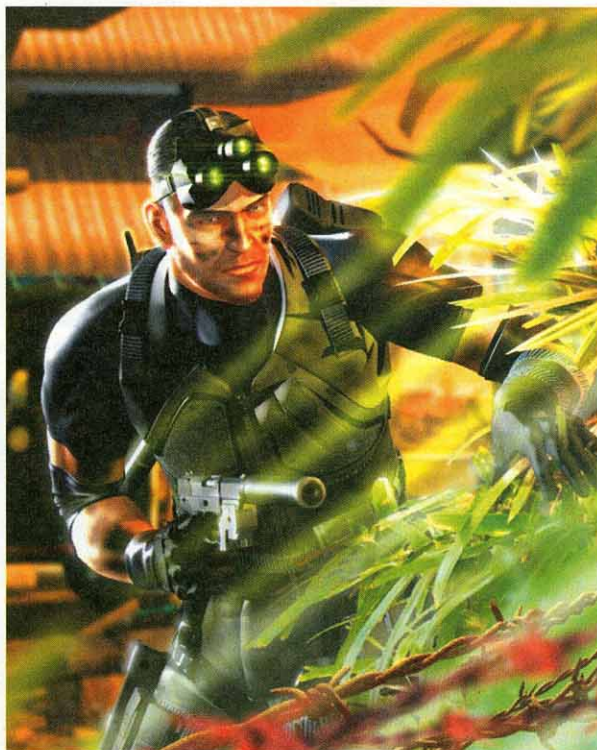
WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

**N**ICHT AUF DER E3, sondern erst eine knappe Woche später sorgte Ubi Soft mit der offiziellen Ankündigung eines weiteren *Splinter Cell*-Abenteuers für Begeisterung bei zahlreichen Zockern. Unter dem Arbeitstitel *Pandora Tomorrow* wird erneut Sam Fisher als Hauptdarsteller in Erscheinung treten. Ausgezeichnet als „Konsolen-Spiel des Jahres 2002“, setzte das Original nicht nur in technischer Hinsicht neue Maßstäbe. Auch das anspruchsvolle Gameplay und die spannende Handlung zogen die Spieler weltweit in ihren Bann.

Obwohl die Veröffentlichung von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* erst für das

erste Quartal des nächsten Jahres geplant ist und bisher nur wenige Details zum Spiel durchsickerten, sieht es schon jetzt so aus, als könnte es Ubi Soft tatsächlich gelingen, den Vorgänger zu toppen. Eine noch bessere Grafik als im ohnehin schon exzellent aussehenden Original, brandneue Ausrüstungsgegenstände und Stealth-Manöver sowie großartige Gameplay-Innovationen sollen für noch größere Begeisterungstürme sorgen. Das Tüpfelchen auf dem i wird allerdings die Multiplayer-Online-Anbindung sein.

War das erste Abenteuer der Ein-Mann-Splittergruppe Sam Fisher zunächst nur für die Xbox erschienen, wird *Pandora Tomorrow* voraussichtlich von Anfang an auf allen Konsolen veröffentlicht. Dennoch wird die Xbox-Version mit der schönsten Optik und den kürzesten Ladezeiten glänzen und zudem die einzige Version sein, die in Dolby-Digital-5.1-Surround-Sound daherkommt. So viel war allerdings ohnehin klar. Womit jedoch nicht zu rechnen war, ist die Ankündigung einiger Mehrspieler-Features. Wie diese genau aussehen werden, ist derzeit das am besten gehütete Geheimnis von Ubi Soft. „Weil es sich dabei um das erste Multiplayer- »



↑ In *Pandora Tomorrow* schleicht Sam Fisher häufiger bei Tageslicht.





↑ Die Areale sollen im neuen Splinter-Cell-Abenteuer weitaus belebter wirken.



↑ Versteckspiele in dunklen Nischen sind nur von Vorteil.



↑ Dank seiner Hightech-Sehhilfen ist Fisher immer im Bilde.

» Spiel im Stealth-Genre handeln wird, wollen wir ein absolutes Maximum an Qualität erreichen. Derzeit experimentieren wir mit einer Vielzahl von Spielmodi herum, können aber leider noch überhaupt nicht sagen, welche letztlich den hohen Anforderungen der Produktions-Crew gerecht und es ins Spiel schaffen werden und welche nicht", meint Domitille Doat, die Produzentin des Spiels. Immerhin konnte sie aber bestätigen, dass es „sehr wahrscheinlich“ ist, dass ein Kooperativ-Modus im Spiel enthalten sein wird. Es werde schließlich immer offensichtlicher, dass es Online-Spielern genauso viel Spaß bereitet, sich gegenseitig zu helfen wie sich zu bekämpfen. Doat weiter: „Aufgaben, die nur zu zweit erledigt werden kön-

## „Es macht online genauso viel Spaß, sich zu helfen wie sich zu bekämpfen.“

nen oder ein abgestimmtes Timing erfordern, sind definitiv Dinge, die wir umsetzen wollen.“

Taktische Strategiebesprechungen wie in *Tom Clancy's Ghost Recon* soll es daher über den Xbox-Live-Communicator ebenfalls geben. Ob Sie auch mit Ihren Gegnern via Headset kommunizieren können, war noch nicht in Erfahrung zu bringen. Laut der Produzentin sollen aber sämtliche Möglichkeiten, die die Xbox und Xbox Live zu bieten haben, sinnvoll ausgeschöpft werden.

Um sicherzugehen, dass auch der neue *Splinter Cell*-Spross mit einer großartigen Hintergrundstory aufwarten kann, wurde mit J. T. Petty derselbe Schreiber verpflichtet, der auch schon die Handlung des Originals zu Papier brachte. Im Vorgänger durften wir die allererste Operation von Third Echelon, der Elite-Einheit der National Security Agency (NSA), miterleben. Die Geschehnisse in *Pandora Tomorrow* werden dagegen etwas später angesiedelt sein. Im Laufe der Handlung »

### BONUS INFO

#### » RISIKO

Im Online-Modus des Spiels müssen Sie knifflige Situationen meistern. So kann es beispielsweise vorkommen, dass sich ein Spieler vorsichtig von hinten an einen anderen Spieler heranschleicht und diesen völlig überraschend in den Schwitzkasten nimmt. Versucht dann ein Teamkollege, seinen gepeinigten Freund durch einen exakt platzierten Kopfschuss zu befreien, ist Vorsicht angesagt, denn wenn der eigene Mann getroffen wird, gibt der falsche Charakter den Löffel ab.

## DER EINSAME WOLF »

Es kann nur einen geben!

GENAUSO WIE ES NUR EINEN RUDI VÖLLER gibt, gibt es auch nur einen Sam Fisher. Gleichzeitig ist Fisher auch der eigentliche Namensgeber der *Splinter Cell*-Spiele, denn er selbst IST die „Splinter Cell“, eine Ein-Mann-Show im Kampf gegen den globalen Terrorismus. Mutterseelenallein stellt er sich den Bösewichten, in den Online-Modi wird hingegen Teamwork gefragt sein. Fisher wird daher kein spielbarer Xbox-Live-Charakter sein. Für Missionen, die für eine Person alleine nicht zu bewältigen sind, vertraut die NSA zukünftig auf „Shadow Net“-Einheiten, also kleinere Agenten-Teams. Und in die Rolle der Mitglieder einer solchen Einheit schlüpfen Sie in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* online. Die Figur Sam Fisher wird ausschließlich im Einzelspielermodus zur Verfügung stehen.



↑ Dies könnte eine der brandneuen „Shadow Net“-Zellen mit ihren Charakteren sein.



**XBOX VS. PS2**

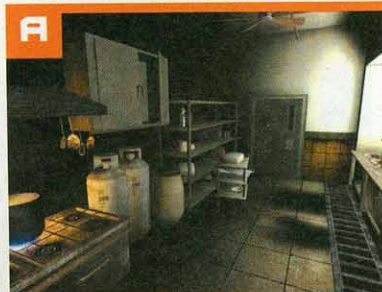
Ein großer Pluspunkt, den das PS2-*Splinter Cell* im Vergleich zur Xbox-Version des Originals vorzuweisen hatte, waren neu eingebaute Filmsequenzen. Auch die Xbox-Fassung des Nachfolgers wird nun mit In-Game-Videosequenzen aufwarten können. Darüber hinaus arbeitet Ubi Soft an einem qualitativ hochwertigen und hollywoodreifen Intro.

**SCHREIBERLING**

J. T. Petty schrieb nicht nur die Story des Vorgängers, sondern auch das Drehbuch zum dritten Teil von *Mimic*. In diesem Horrorfilm müssen mutierte Rieseninsekten bekämpft werden. Gleichzeitig führte er bei der Erstellung des Streifens auch Regie.

# AUGENSCHMAUS » Wie soll das noch übertroffen werden?

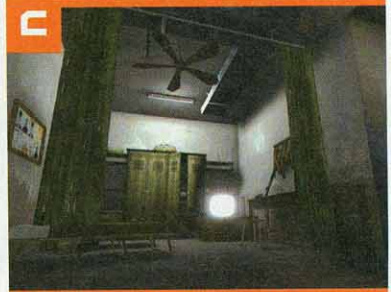
KAUM ZU GLAUBEN, aber *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* soll den grafisch exzellenten Vorgänger dank noch mehr Detailreichtum um ein Vielfaches toppen. Anhand der folgenden drei Bilder können Sie schon jetzt erahnen, was für ein Grafikfeuerwerk Sie erwarten wird.



Sogar die Flamme auf dem Gasherd sehen Sie lodern. Auf die Gasflaschen daneben zu schießen, ist jetzt mit Sicherheit alles andere als eine gute Idee.



Zwei verschiedene Lichteffekte zu kombinieren, ist für die Entwickler kein Problem. Links geht die Sonne unter, rechts erhellt der Schein der Lampe die Szenerie.



Auch den einzelnen Räumen soll nun mehr Leben eingehaucht werden. Ein erstes Beispiel ist das vergessene TV-Gerät. Oder ist der Bewohner noch in der Nähe?

„Neben altbekannten Geräten und Waffen wird es selbstverständlich auch völlig neue Ausrüstung geben.“

» wird es die Spieler an neue Schauplätze rund um den gesamten Globus verschlagen. Der Handlungsstrang soll dabei weit weniger linear sein als noch im Original. Zudem bewegten Sie Ihre Spielfigur im ersten Abenteuer hauptsächlich durch düstere Areale, das Tageslicht bekamen Sie genauso selten zu sehen wie unbeteiligte Zivilisten. Auch das soll sich im Ableger ändern und das Spiel dadurch noch anspruchsvoller machen, da Sam Fisher durch diese Faktoren wesentlich einfacher zu entdecken sein wird. Dennoch wird auch weiterhin auf das Zusammenspiel von Licht, Schatten und unentdecktem Vorgehen gesetzt.

Ein weiterer besonderer Reiz, der die Spieler an das Original fesselte, lag in den einfallsreichen Ausrüstungsgegenständen begründet. Hinsichtlich eventueller neuer Geräte hält sich Ubi Soft noch

bedeckt: „Sams Ausrüstung wird weiterhin eine wichtige Rolle spielen. Es wird ein Wiedersehen mit bekannten Geräten und Waffen geben, selbstverständlich werden wir dem Spiel aber auch völlig neue Gegenstände hinzufügen.“ Nachdem die PS2-Version des Originals im Gegensatz zur Xbox-Fassung mit einem Fernglas aufwarten konnte, steht bisher zumindest fest, dass dieser Gegenstand zukünftig auch auf der Xbox zur Verfügung steht. Möglicherweise wird Sam Fisher auch innovative Sehhilfen im Gepäck haben. Vor allem die verschiedenen Sichtmodi (Nacht- und Thermalsicht) waren schon in *Splinter Cell* grandios anzuschauen. „Die detaillierten Sichtmodi sind Markenzeichen von *Tom Clancy's Splinter Cell*. Derzeit arbeiten wir sogar an noch cooleren, neuen Sichteffekten, die völlig neue Gameplay-Situationen erzeugen

werden“, wusste ein Sprecher Ubi Softs weiter zu berichten. Dabei soll allerdings großer Wert auf ein hohes Maß an Realismus gelegt werden.

In technischer Hinsicht wird das nächste *Splinter Cell*-Abenteuer keinesfalls nur eine Kopie des Originals werden. „Schon alleine um das Spiel multiplayer- und onlinefähig zu machen, waren wir dazu gezwungen, die Engine zu überarbeiten. Einige der geplanten neuen Ausrüstungsgegenstände machten eine Überarbeitung ebenfalls notwendig. Obendrein wollen wir im nächsten Teil mit noch mehr nicht spielbaren Charakteren aufwarten und müssen auch diesbezüglich die Engine leicht modifizieren“, berichtete Domitille Doat weiter.

Noch zu klären bleibt, ob das Spiel im Rahmen der prestigeträchtigen *Tom Clancy*-Reihe veröffentlicht wird.



↑ Packende Filmsequenzen werden die Handlung vorantreiben.



↑ Altbewährte Manöver wie der revolutionäre Split Jump dürfen nicht fehlen.



↑ Nach wie vor ist viel Raffinesse gefragt.

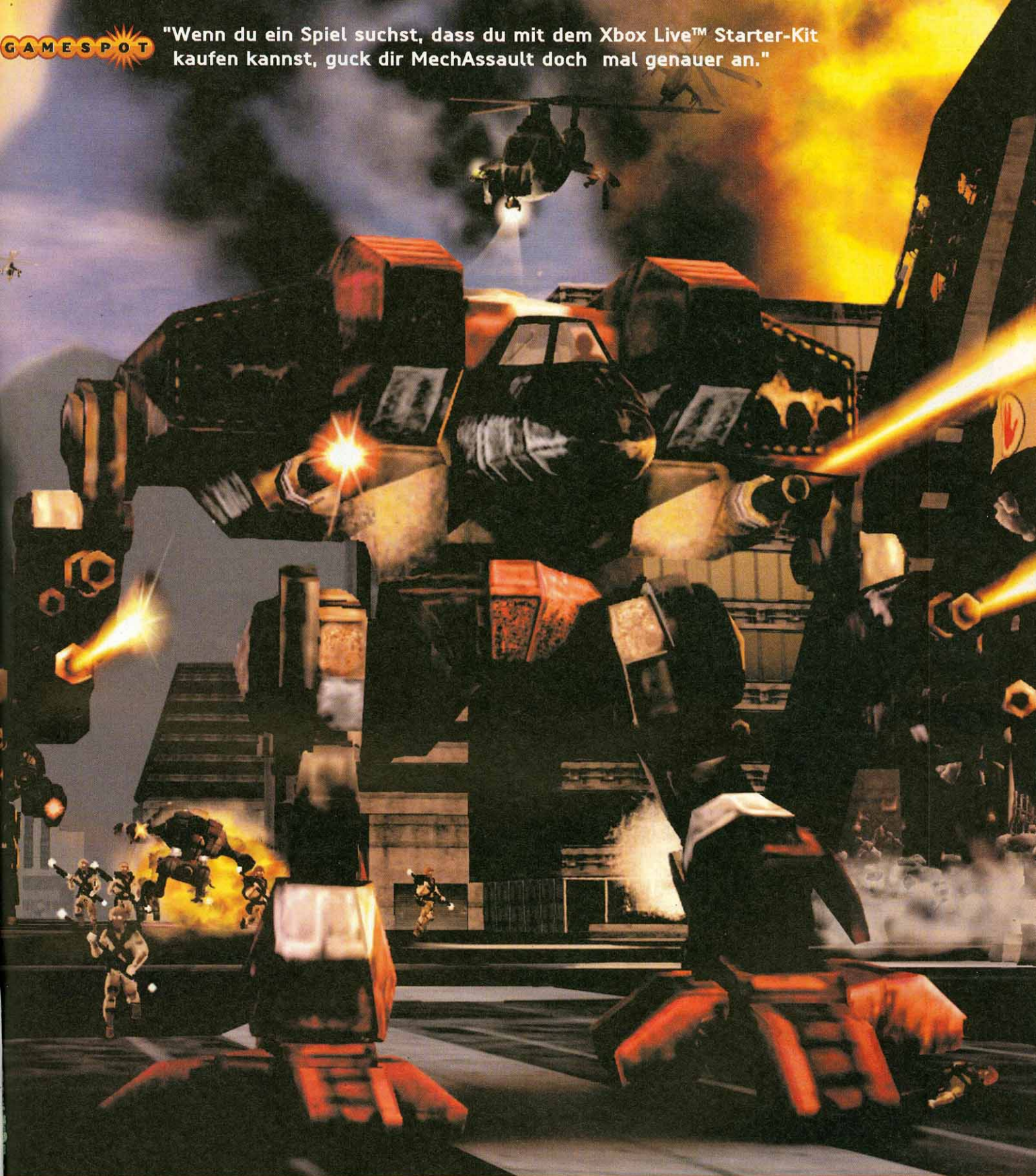


↑ Die Dunkelheit bleibt weiter Ihr bester Freund.



↑ Neue Charaktere und Gegner warten bald auf Sie.





**XBOX LIVE** ONLINE SPIELBAR

## MECHASSAULT UND XBOX LIVE: DIE DIPLOMATIE IST SOEBEN DEN BACH RUNTER GEGANGEN.

Jetzt übernimmst du die Kontrolle über die riesigen Mechs! Mit Xbox Live förderst du Gegner auf der ganzen Welt heraus und zeigst ihnen, was Überlegenheit bedeutet. Lade dir ein paar schlagkräftige Mechs, coole Power-Waffen und neue Multiplayer-Maps herunter, um deine Fähigkeiten total auszureizen. Denn jetzt wird's richtig stressig!



[www.xbox.com/de/mechassault](http://www.xbox.com/de/mechassault)

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Aussagen dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produktes, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Day 1 Studios (Elliott Hernandez). Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, MechAssault, Xbox, Xbox Live sowie die Xbox Logo- und eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In der Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.



## Andrzej Poznanski

Lead Graphic Artist, People Can Fly

„Massive Feuergefechte, erderschütternde Explosionen und totale Zerstörung der Umgebung“

VON: JEAN-REINER JUNG



Die kleinen Entwickler-Studios sind stark im Kommen. Vor einigen Ausgaben zeigte Yager Development aus Deutschland, was man alles aus der Xbox rausholen kann, und jetzt meldet sich unerwartet das polnische Entwicklerteam People Can Fly mit einer Umsetzung seines innovativen PC-Titels *Painkiller*.

Wir haben die Chance genutzt und ein Interview mit Andrzej Poznanski, dem Lead Graphic Artist und Mitbesitzer von People Can Fly, geführt.

Leider existieren von der Xbox-Version noch keinerlei Bildschirmfotos, so dass wir auf diesen Seiten kleine Impressionen der PC-Version zeigen.

### OXM:

Ein großes und herzliches Hallo aus Deutschland und vielen Dank, dass ihr euch ein wenig Zeit für unsere Fragen genommen habt. Worum geht es in eurem Spiel *Painkiller* und welches Spielkonzept steckt dahinter?

### ANDRZEJ POZNANSKI:

*Painkiller* ist ein Hardcore-Shooter – und wenn ich Hardcore-Shooter sage, dann meine ich das auch. Ist so hardcoremäßig, wie es nur sein kann.

In *Painkiller* geht es um massive Feuergefechte mit Horden von teuflischen Kreaturen, erderschütternde Explosionen und die totale Zerstörung der Umgebung. Der Held von *Painkiller* heißt Daniel Garner. Nach einem Unfall findet er sich in den Fegefeuern der Hölle wieder und um die Sache noch übler zu machen, befindet er sich kurze Zeit später mitten in einem Krieg zwischen Himmel und Hölle. Während sich die Story entfaltet, muss er sich gegen endlose Horden von Dämonen und andere fiese Inkarnationen aus den tiefsten Niederhöllen zur Wehr setzen.

### OXM:

Auf dem PC wurde *Painkiller* bisher noch nicht veröffentlicht, aber dennoch kündigt ihr jetzt eine Umsetzung für die Xbox an. Ist das nicht ein wenig riskant?

### ANDRZEJ POZNANSKI:

Na ja, wir sind sehr überzeugt von *Painkiller*. Besonders die Leute, die *Painkiller* an unserem Stand auf der E3 gespielt haben, waren restlos begeistert. Man hat uns so häufig nach einer Version für die Xbox gefragt, dass wir nicht nur bestrebt sind, die bestmögliche Konvertierung zu machen, sondern auch so viele Extras wie nur irgend möglich in die Xbox-Version zu packen.

### OXM:

Welche Art von Computer- und Videospielen spielt ihr, wenn ihr nicht gerade mit *Painkiller* beschäftigt seid? Hatten diese Titel vielleicht auch Einfluss auf das Spiel?

### ANDRZEJ POZNANSKI:

Ich bin eigentlich nur mit *Painkiller* beschäftigt (lacht). Ab und zu spielen wir hier im Büro mal einen indizierten PC-Ego-Shooter. Das ist bereits ein sehr großer Klassiker und wir hoffen, dass *Painkiller* nahe an diesen Titel herankommt – wenn er ihn nicht sogar übertrifft (lacht). Wer weiß?

Wenn ich mal Zeit habe, ein Spiel zu Hause zu spielen, dann nehme ich mir meistens Action-Adventures vor. Besonders solche mit einer düsteren und spannenden Atmosphäre. Und wenn es um intensive Horror-Atmosphäre geht, hat *Silent Hill* absolut die Nase vorn. Ich kann es kaum noch abwarten, bis ich die Xbox-Version von *Silent Hill 3* in die Finger bekomme.

*Painkiller* ist ganz offensichtlich eine völlig andere Art von Spiel, aber unser ganzes Team – von dem Typen, der für die Texturen verantwortlich ist, bis zum Soundmenschen – wurde sehr stark von *Silent Hill* beeinflusst.

### OXM:

Bisher ist *Painkiller* für das erste Quartal 2004 angekündigt. Könnt ihr trotzdem jetzt schon sagen, welche Unterschiede es zwischen der Xbox- und der PC-Fassung geben wird?

### ANDRZEJ POZNANSKI:

Die Xbox-Fassung wird zusätzliche Spielmodi, Levels, Monster und Effekte haben. Sehr viele Neuerungen werden sogar die Leute begeistern, die zuvor schon die PC-Version gespielt haben. ➤



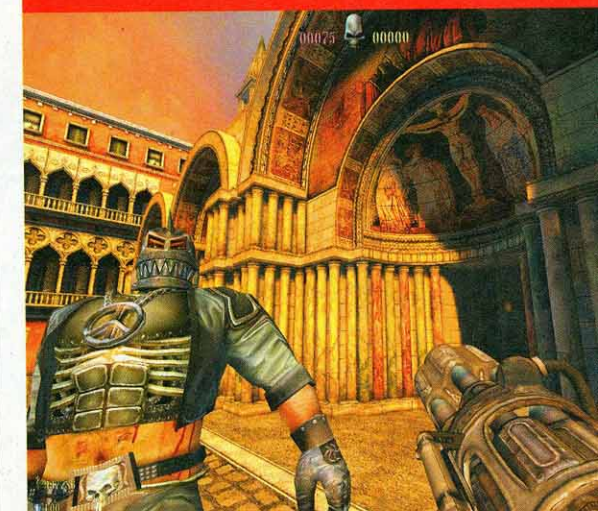
↑ Auf der Rialto-Brücke hat sich ein Tor zur Hölle geöffnet.



↑ Das Design der Monster soll von *Silent Hill* beeinflusst sein.



↑ Der Bursche rührt sich einfach nicht. Wo ist der Haken?

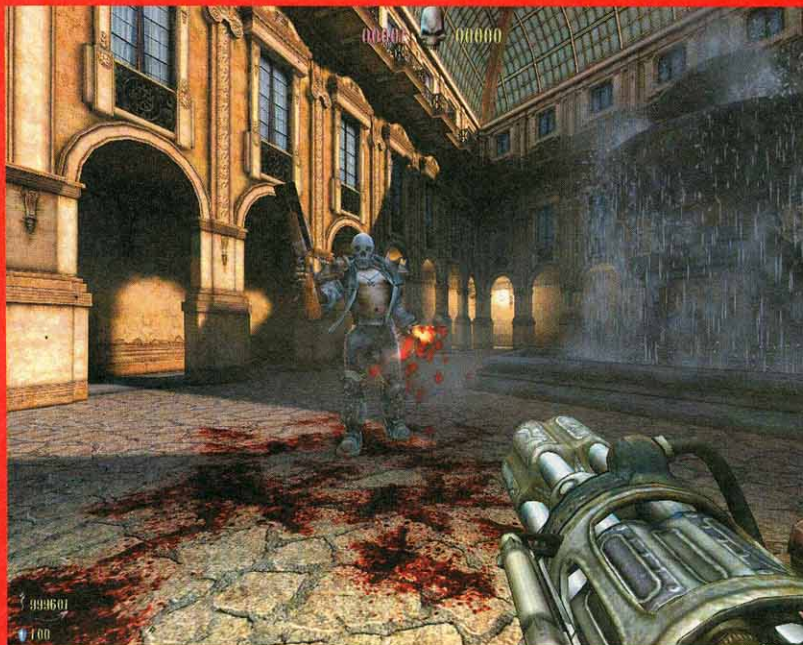


↑ Das Peace-Zeichen ist bestimmt nur Tarnung.

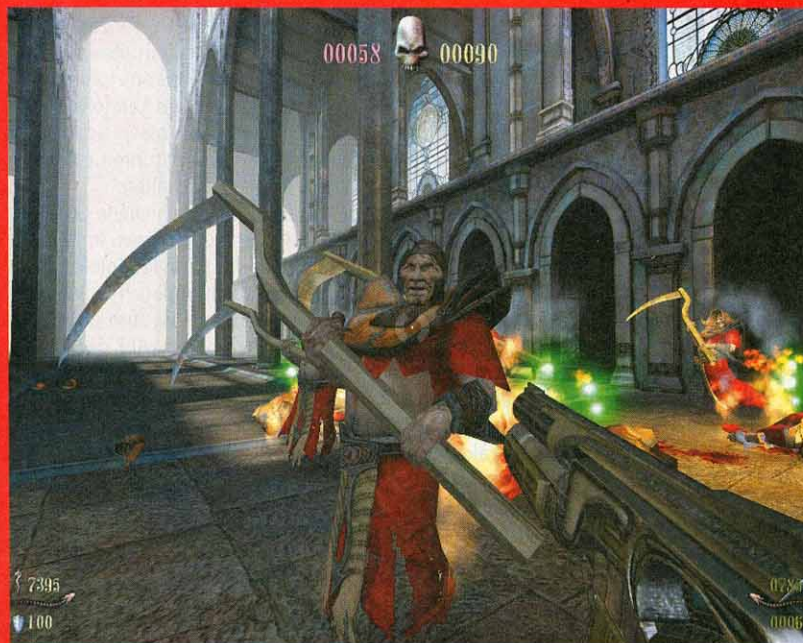




↑ Ballern oder Flüchten? Es ist Ihre Entscheidung.



↑ Auf dem Marktplatz der mittelalterlichen Stadt steht ein Untoter.



↑ Der fliegende Sensen-Dämon ist irre schnell.



↑ Die Killermönche treten gerne in größeren Gruppen auf.

#### » OXM:

An der PC-Version ist uns aufgefallen, dass sie sehr stark von den bombastischen Special Effects lebt. Glaubt ihr, dass ihr diese Effekte ohne Einbußen auf die Xbox übertragen könnt?

#### ANDRZEJ POZNANSKI:

So mancher wird sagen, dass das Spiel auf der Xbox sogar besser aussehen wird, weil ein Fernseher im Gegensatz zum PC-Monitor größere Bilder und sattere Farben darstellt. Natürlich muss man einige Kompromisse eingehen, aber nichts davon wird dazu führen, dass das Spiel weniger spektakulär aussieht. Wir benutzen für die Xbox-Version eine abgewandelte Form der Physik-Engine Havok, welche darauf ausgelegt ist, das absolute Optimum aus der Konsole herauszuholen. Es dürfte daher bei der Konvertierung nicht allzu viel der Schere zum Opfer fallen.

#### OXM:

Reden wir mal über People Can Fly (PCF). Wann wurde euer Entwickler-Studio gegründet? Wie viele Leute arbeiten dort und wie viele Projekte habt ihr bisher abgeschlossen?

#### ANDRZEJ POZNANSKI:

Unser Studio wurde vor zwei Jahren gegründet und *Painkiller* ist das erste Project von PCF. Viele von uns arbeiten jedoch schon seit 1994 an der Entwicklung von Spielen. Zurzeit arbeiten bei uns 18 Leute und wir wollen hoffen, dass es in Zukunft auch nicht mehr werden. Wir sind nämlich lieber ein kleines, aber kreatives Team als eine riesige Firma, in der mehr Leute im Management beschäftigt sind als mit den Spielen.

#### OXM:

Ich glaube, ihr seid das erste polnische Entwicklerteam, von dem wir jemals gehört haben. Ist es schwierig, ein Entwicklerstudio in Polen aufzubauen?

#### ANDRZEJ POZNANSKI:

Es gibt massig talentierte Leute bei uns in Polen. Jedoch wandern sehr viele von den großen kreativen Köpfen ab, um bei reichen, ausländischen Firmen anzufangen. Viele polnische Investoren haben immer noch Angst, ihr Geld in etwas so Exotisches wie Videospiele zu stecken. Dieses Verhalten ändert sich jedoch so langsam und sehr vielen Investoren auf der ganzen Welt wird mittlerweile klar, dass es sich lohnt, kreative Teams hier in Polen zu sponsern. Mit ein wenig Glück werdet ihr in ein paar Jahren von weiteren polnischen Entwicklern hören.

#### OXM:

Möchtet ihr unseren Lesern noch etwas mitteilen?

#### ANDRZEJ POZNANSKI:

Liebe Grüße an alle Xbox-Fans in Deutschland ... und freut euch auf *Painkiller*.







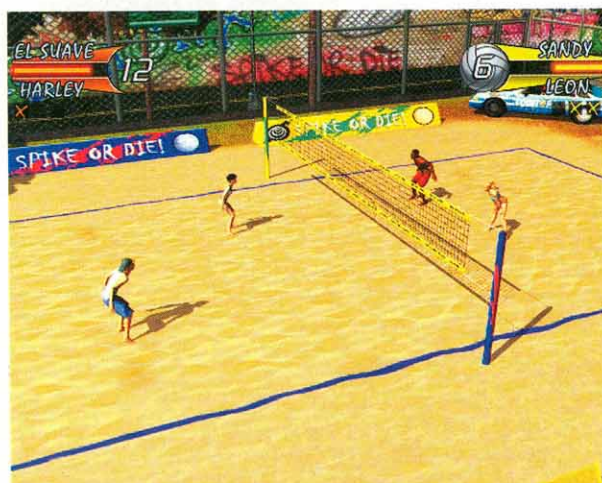
↑ In Outlaw Volleyball sind auch die Männer mit von der Partie.



↑ Beachvolleyball auf abgefahrenen Schauplätzen.



↑ Spektakuläre Zeitlupen dürfen in keinem Sportspiel fehlen.



↑ Im Gegensatz zu DoAX gibt es sogar eine Spielfeldbegrenzung.



↑ Gewagte Einblicke in einem Volleyball-Spiel sind bald nicht mehr exklusiv DoAX vorbehalten.

Schrille Charaktere, knappe Outfits, Xbox Live - kann DoAX bald endgültig einpacken?

# OUTLAW VOLLEYBALL

VON: MANFRED REICHL

## SPIELE-INFO

ENTWICKLER: HYPNOTIX

PUBLISHER: TDK MEDIACTIVE

GENRE: SPORT

SPIELER: 1-4; 1-4 (XBOX LIVE)

TERMIN: SOMMER 2003

WEBSITE: WWW.DEARSUMMER.COM

ST UNTER XBOX-BESITZERN von Volleyball die Rede, dachte man bisher sicherlich sofort an *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*. Ab Sommer könnte sich dies allerdings schlagartig ändern, denn mit *Outlaw Volleyball* hat TDK Mediactive ein extrem heißes Eisen im Feuer.

Wie auch in *DoAX* setzen die Hersteller bei *Outlaw Volleyball* auf den Faktor Erotik. Doch nicht nur das. Außer sehr tiefen Einblicken sollen obendrein nämlich noch jede Menge Klamaus und ein attraktives Gameplay für Begeisterung sorgen. Vor allem in Bezug auf Letzteres wusste *DoAX* alles andere als langfristig zu motivieren. Außerdem werden sich im Gegensatz zu *DoAX* die textilarmen Outfits der Darsteller in *Outlaw Volleyball* nicht ausschließlich auf das vermeintlich schwache Geschlecht beschränken. Auch die weiblichen Xbox-

Fans kommen diesmal auf ihre Kosten, wenn einige der illustren männlichen Protagonisten ihre stahlharten Muskeln und Waschbrettbäuche präsentieren.

Wie schon *Outlaw Golf*, der erste Sporttitel der *Outlaw*-Reihe, wird auch der Volleyball-Ableger zu einem großen Teil von seinen schrillen Hauptdarstellern leben. Zunächst sind es zwölf an der Zahl, sechs von jedem Geschlecht. Darunter die langbeinige, blonde Stripperin „Summer“, Rockerbraut „Harley“ und Latino-Beau „El Suave“. Nach und nach lassen sich zudem weitere schräge Vögel mit ihren ganz persönlichen Macken freischalten.

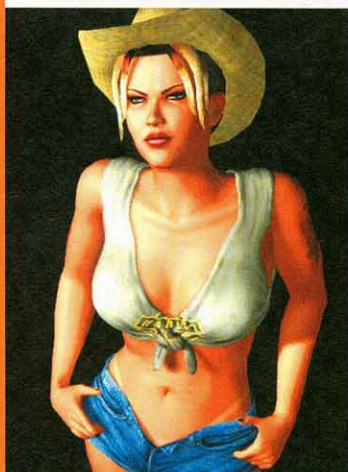
Insgesamt fünf verschiedene Spielmodi sollen für gute Laune sorgen. Im Arcade-Modus können ein bis zwei Spieler nacheinander gegen acht andere Teams antreten und sich dabei selbst zum absoluten Top-Team hochkämpfen. Auf der „Tour“ müssen Sie auf zehn unterschiedlichen Plätzen Ihr Können unter Beweis stellen. Im Schaukampf-Modus dürfen Sie hingegen ohne weitere Umschweife loslegen. Um das korrekte Baggern, Pritschen und Schmettern zu erlernen, steht Ihnen ein Tutorial zur Verfügung. In den „Drills“ haben Sie zudem die Möglichkeit, sich an diversen Mini-Games wie „Mortal Combat“, der „Spike Shooting Gallery“ und „Breakout“ zu versuchen. Während dieser Aufgaben lassen sich die



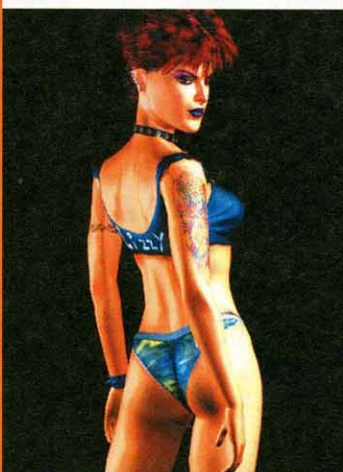
## BIKINI-WETTBEWERB >> Je knapper der Stoff, desto schöner die Frau?



ZUGEGEBEN, DIE DAMEN AUS DOAX sind allesamt heiße Feger, die optischen Reize der Grazien in *Outlaw Volleyball* springen dem Betrachter aber mindestens genauso vehement ins Auge. Wie wäre es, wenn wir demnächst eine „Miss Beachvolleyball“-Wahl organisieren? Falls Ihnen die Idee gefällt, schreiben Sie uns.



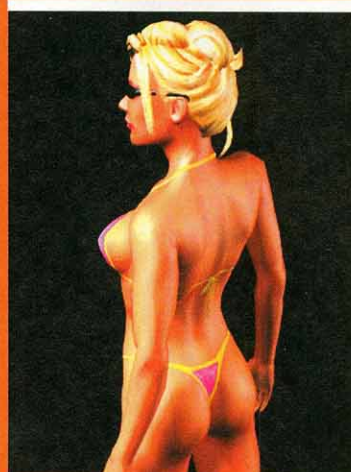
↑ Hoffentlich ist der Knoten in Rockerin Harleys Oberteil nicht zu fest ... äh Moment, wer hat das geschrieben?



↑ Schrilles Make-up, eine Tätowierung, Camouflage-Bikini: Wie man an Lizzy sieht, können auch Punks sexy sein.



↑ Bei Indianer-Schönheit Shawnee brauchen Sie mit ziemlicher Sicherheit keinen Bärenlöter.



↑ Wie es sich für eine Stripperin gehört, wartet Summer mit dem knappsten aller Outfits auf. Hingucken ist erlaubt.

### >> BONUS INFO

**DOWNLOADS**  
Über Microsofts Xbox Live-Service werden Sie nicht nur die Möglichkeit haben, sich mit Spielern aus aller Herren Länder zu messen. Unter anderem dürfen Sie sich weitere abgefahrene Schauplätze herunterladen, auf denen Sie sich dann auch offline vergnügen können.

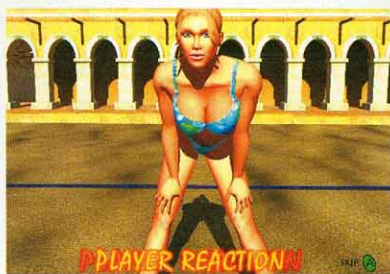
**FRIEDE, FREUDE ...**  
Gemäß den Beachvolleyball-Regeln geht es auch bei *Outlaw Volleyball* im Duett zur Sache. Dabei herrscht allerdings nicht immer eitel Sonnenschein. Konnten Sie in *Outlaw Golf* noch Ihren Frust an Ihrem Caddy ablassen, fliegen jetzt in ulkigen Handgemengen mit Ihrem Partner bzw. Ihrer Partnerin die Fetzen.



↑ Auch hinter Gittern wird geschmettert und gebaggert.



↑ Beim Aufschlag müssen Sie den Energie-Balken links aufladen.



↑ Schön auf den richtigen Ball konzentrieren!



↑ Ob Lizzy auf die Sex Pistols steht?



↑ Das Runde muss über das Netz.

„Vom Hersteller wird es sogar als eine Mixtur aus Beachvolleyball und einem Miss-Wet-T-Shirt-Wettbewerb angepriesen.“

**>>** Fähigkeiten Ihrer Akteure kontinuierlich verbessern. Durch Siege in den Matches ist dies ebenfalls möglich, da Sie in diesem Fall mit den Attributen der Gegner belohnt werden.

Gespielt wird auf zehn ausgefallenen Plätzen, wie z. B. dem Frauenknastr „Big House“, in der Kanalisation oder auf einem Friedhof. Eine ansprechende grafische Umsetzung mit aufspritzendem Sand und detaillierten Zuschauerreihen soll dabei jeweils für das passende Ambiente sorgen.

Mit der Anbindung an den Online-Service der schwarz-grünen Microsoft-Konsole macht *Outlaw Volleyball* den größten „Big Point“ im Vergleich zu *DoAX*. Bis zu vier Spieler dürfen sich online gleichzeitig die Volleybälle um die Ohren schmettern. Für Kay Lembke, den Key Account Manager von TDK Mediactive Europa, besteht schon jetzt kein Zweifel mehr am Erfolg des Produktes: „*Outlaw Volleyball* ist das erste Volleyball-Spiel, das den Xbox-Live-Service unterstützen wird. Die außergewöhnlichen

und durchgeknallten Charaktere werden sicherlich eine weltweite Fangemeinde finden.“ Alles in allem verspricht *Outlaw Volleyball* in der Tat schon jetzt eine extrem unterhaltsame Angelegenheit zu werden. Vom Hersteller wird es unter anderem sogar als eine Mixtur aus Beachvolleyball und einem Miss-Wet-T-Shirt-Wettbewerb angepriesen. Wir sind auf das Endergebnis mindestens genauso gespannt wie es die hautengen Oberteile der Hauptdarstellerinnen sind.



# TEST

## SO TESTEN WIR

EINZIG UND ALLEIN europäische Verkaufsversionen werden von uns getestet - genau die Produkte, für die Sie Ihr Geld ausgeben. Titel aus Japan oder USA unterscheiden sich oft von Spielen, die in Europa in den Handel kommen. Deshalb werden Sie bei uns nicht durch Rezensionen importierter oder unfertiger Spiele in die Irre geführt.

Microsoft hat weder Zugriff noch Einfluss auf die Inhalte des **OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS**. Es gibt keine Absprachen mit den Spieleherstellern. Allerdings bekommen wir viele Infos, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Das Ergebnis sind objektive und kompetente Spieletests - genau das, was Sie für Ihre Kaufentscheidung brauchen.

Da Xbox-Spiele in der Regel um die € 70,- kosten, haben wir uns entschlossen, sehr hart zu bewerten. Jedes Spiel, das bei uns einen Elite-Stempel bekommt, ist sein Geld wert.

## DIE ICONS



### XBOX-ELITE

Jedes Spiel, das mehr als 85 % erreicht, erhält unseren Xbox-Elite-Award. Wo immer Sie das Icon sehen, können Sie ein großartiges Spiel erwarten.



### SPIEL DES MONATS

In jeder Ausgabe verleiht die Redaktion des **OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS** ihrem Lieblingsspiel den Spiel-des-Monats-Award.



### BUDGET

Preissenkung im Anmarsch! Sollte ein Spiel für wenig Geld zu haben sein, dann markieren wir es in unserer Test-Übersicht mit diesem auffälligen Logo.



### NUR FÜR XBOX

Wenn dieses Icon am Anfang eines Spieletests steht, dann können Sie sicher sein, dass dieses Spiel einzig und allein nur für die Xbox erscheint.



### SPIELBARE DEMO AUF DVD

Dieses Icon wird von uns verwendet, wenn Sie auf unserer exklusiven Demo-DVD eine spielbare Demo zum vorgestellten Titel finden.



### VIDEO AUF DVD

Dieses Icon weist auf Filmszenen des vorgestellten Titels auf der DVD hin. Dank der Filmstreifen an der Seite nicht zu verwechseln.

## DIE WERTUNGEN

**85 % - 100 %**

XBOX-ELITE - DAS BESTE, WAS SIE SPIELEN KÖNNEN

**75 % - 84 %**

ÜBERZEUGEND - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

**65 % - 74 %**

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

**51 % - 64 %**

DURCHSCHNITT - BIETET NICHTS AUSSERGEWÖHNLICHES

**26 % - 50 %**

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

**00 % - 25 %**

OHNE WORTE - WER DAS EIN SPIEL NENNT, HAT KEINE AHNUNG!



## REDAKTEUR MEINT:

Als Einleitung zu unserem Wertungskasten finden Sie hier einen kleinen Abschnitt, in dem der Redakteur völlig frei aus dem Nähkästchen plaudert, welche Punkte ihr oder ihm am getesteten Produkt gut oder weniger gut gefallen haben. Abseits jeder objektiven Beschreibung geht es in diesem Meinungskasten um die rein subjektive Meinung des Testers. Trotzdem gilt aber, dass die gesamte Redaktion hinter den weiter unten vergebenen Wertungen steht und nicht der Tester allein.

### GRAFIK

**99%**

### SOUND

**98%**

### MULTIPLAYER

**\*\*\*\*\***

### XBOX LINE

**\*\*\*\*\***

### POSITIV

HIER FINDEN SIE DIE HERAUSRAGENDSTEN UND AUFGREGENDSTEN DETAILS DES GETESTETEN SPIELS AUF EINEN BLICK.

### NEGATIV

HIER ERFAHREN SIE, WAS UNS BESONDERS NEGATIV AM GETESTETEN TITEL AUFGEFALLEN IST.

## DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

**99%**

## DIE WERTUNGSSTERNE

**\*\*\*\*\* Elite: Absolut herausragend**

**\*\*\*\*\* Gut: Eine echte Bereicherung**

**\*\*\*\* Okay: Macht Spaß**

**\*\*\* Na ja: Wirkt aufgesetzt**

**\*\* Schlecht: Echt übel**

## DAS TEAM



**JEAN-REINER JUNG (31)**  
// LEITENDER REDAKTEUR

Schlaf ist Luxus! Nachdem Jean wieder einmal das *Phantasy Star Online*-Fieber gepackt hat, geht es jeden Tag direkt vom Büro zum heimischen Fernseher, um auf Ragol die Nacht durchzumachen.

### AKTUELLE TOP 3:

// PSO-CHARAKTERE

I. HUNNEWARL

II. RACAST

III. FOMAR

### SPIELT DERZEIT:

PHANTASY STAR ONLINE



**JANINA WINTERMAYR (21)**  
// VOLONTÄRIN

Hat die eine Woche Urlaub sichtlich genossen. Außer an den heimischen Bag-gersee zum Sonnen und Baden ging es abschließend noch für einen Tag nach Rust in den Europapark.

### AKTUELLE TOP 3:

// PARK-ATTRAKTIONEN

I. SILVER STAR

II. WILDWASSERBAHN

III. SCHWEIZER BOBBAHN

### SPIELT DERZEIT:

MIDNIGHT CLUB II



**MANFRED REICHL (28)**  
// VOLONTÄR

Flucht über die hochsommerlichen Temperaturen im Büro und würde lieber bei laufender Klimaanlage im Auto arbeiten. Gerücheweise wurde er sogar schon bei inbrünstigen Regentänzen ertappt.

### AKTUELLE TOP 3:

// ABKÜHLUNGEN

I. EISKALTE DUSCHE

II. BRUTE FORCE

III. EISWÜRFEL

### SPIELT DERZEIT:

SOLDIER OF FORTUNE II



**JANA MAHNKE (24)**  
// FREIE MITARBEITERIN

Bedauert sehr, dass sie bei diesem Wetter den ganzen Tag im Verlag schreiben muss. Ein Sprung ins kalte Wasser des Freibades mit anschließendem entspannendem Sonnenbad wäre jetzt genau das Richtige!!!

### AKTUELLE TOP 3:

// LIEBLINGSSPIELE

I. PHANTASY STAR ONLINE

II. BRUTE FORCE

III. BALDUR'S GATE

### SCHAUT IM KINO:

HERO



**LARS KROMAT (30)**  
// LAYOUT

Freut sich derzeit auf Urlaub an der Ostsee, auch wenn er genau weiß, dass garantiert gerade dann die Regenzeit im Norden einsetzen wird, wenn er sein Handtuch am Strand von Kalifornien ausgebreitet hat.

### AKTUELLE TOP 3:

// DVDS

I. THE CURE (LIVE IN BERLIN)

II. KEINE HALBEN SACHEN

III. BAND OF BROTHERS

### SPIELT DERZEIT:

MIT SEINEM WOK



**BRITTA RASP (24)**  
// LAYOUT

Hat zu Pfingsten einen Natur-Flash bekommen. Auf dem Bauernhof der Verwandten konnte sie ein frisch geschlüpftes Fasankücken, Kirschgärten und Kühe auf der Weide bewundern.

### AKTUELLE TOP 3:

// OBST

I. KIRSCHEN

II. ÄPFEL

III. BANANEN

### SPIELT DERZEIT:

SOLDIER OF FORTUNE II





## WEITERE TESTS

- DIE HARD VENDETTA**  
John McClane wird auch nicht jünger. **060**
- THE HULK**  
Genau wie Godzilla: Groß, grün und extrem gefährlich! **062**
- SEABLADE**  
Sie wollen mal ein richtig schwieriges Spiel? Nehmen Sie dies! **066**
- INDYCAR SERIES**  
Holen Sie sich den Drehwurm. Das Rennoval wartet schon. **067**
- STARSKY & HUTCH**  
Die 70er Show läuft nicht mehr? Keine Bange, hier kommt Nachschub. **068**
- EVIL DEAD**  
Ash hat an seinem rechten Arm eine besondere Zombie-Überraschung. **072**





↑ Sie sind nicht der einzige Held. In der großen Online-Welt warten hunderte anderer Xbox-Besitzer darauf, mit Ihnen die Monster von Ragol zu jagen.

Sie haben Xbox Live und mögen keine Rennspiele oder Ego-Shooter? Dann könnte PSO genau das Richtige für Sie sein.

# PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II

**KURZ & KNAPP**

KÄMPFEN, sammeln, tauschen. Erschaffen Sie sich einen Charakter und prügeln Sie sich durch die ersten beiden Episoden von Segas Kult-Rollenspiel.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ONLINE-ROLLENSPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: [WWW.SEGA-EUROPE.COM](http://WWW.SEGA-EUROPE.COM)

**G**EHÖREN SIE SCHON zu den Glücklichen, die einen DSL-Zugang zu Hause haben und ihre Xbox mit Xbox Live onlinefähig gemacht haben? Ja? Wunderbar, dann lesen Sie beruhigt weiter. Alle anderen ohne Xbox Live sollten vielleicht doch noch einen DSL-Anschluss in Erwägung ziehen oder sofort weiterblättern, da *Phantasy Star Online* den Dienst auf ihrer Konsole verweigern wird. Sobald Sie nämlich die Disk in die Lade gelegt haben, fragt das Spiel nach Ihrem Gamertag und sollten Sie keinen besitzen, war dies alles, was Sie von diesem Spiel gesehen haben.

So viel als Warnung vorweg. Begrüßen wir nun alle Interessierten und tauchen ein in das erste Online-Rollenspiel für die Xbox. *Phantasy Star Online* markiert den bisher letzten Meilenstein von Segas hausgener Rollenspiel-Saga. Lange bevor man hierzulande überhaupt etwas von *Final Fantasy* oder *Breath of Fire* gehört hat, brachte Sega im Jahre 1987 für das Master System das allererste Konsolen-RPG auf den Markt und ebnete den Weg für dieses Genre. Nach drei Fortsetzungen, von denen nur der dritte Teil nicht das sehr hohe Niveau der übrigen Spiele erreichte, wurde es ein wenig still um den Rollenspiel-Urvater. Was sich aber im Februar 2001 schlagartig änderte, als für Segas Dreamcast das aller-





## DIE HUNTER-KLASSE Kämpfen in der vordersten Reihe!



↑ **HUMar**  
Kann fast alles. Dieser ideale Einstiegscharakter ist sehr ausbalanciert und lernt sogar recht schnell einige grundlegende Zaubersprüche.



↑ **HUnewearl**  
Ist im Prinzip dem HUMar sehr ähnlich. Durch ihr größeres Geschick ist sie jedoch besser in der Handhabung von Feuerwaffen.



↑ **HUcast**  
Zauber? Was ist das? Als Androide gibt es für diesen Charakter keine Möglichkeit, Magie einzusetzen. Dafür hat er den höchsten Angriffswert aller Klassen.



↑ **HUcaseal**  
Einer der drei neuen Charaktere. Ist dem HUcast sehr ähnlich. Die Unterschiede liegen in der größeren Geschicklichkeit und geringeren Angriffskraft.

### **BONUS INFO**

↑ **KLEINES GIMMICK**  
Während des Ladescreens kann man mit dem Analogstick einen kleinen Glitzerpunkt bewegen. Das hat fast keinen sittlichen Nährwert, beschäftigt jedoch die Hände in den Lade-pausen.

↑ **KEINE PAUSE**  
Auch im Offline-Modus hat *PSO* leider keine Pausentaste.

↑ **erste Konsolen-Online-Rollenspiel** herauskam. Genau dieses Spiel erscheint jetzt auch für die Xbox und hat – wie der Name schon sagt – mit *Episode II* auch gleich die Fortsetzung im Gepäck.

Fangen wir aber mal ganz von vorne an: Die Handlung ist locker an die Vorgänger angeknüpft, so dass Sie keinerlei Vorkenntnisse brauchen, um einzusteigen. Alles, was Sie wissen sollten, wird Ihnen in der Intro-Sequenz mitgeteilt. Nach jahrelanger Suche ist die Besatzung des riesigen Raumschiffs Pioneer 1 in heller Aufregung: Man hat endlich einen neuen Heimatplaneten gefunden! Alles scheint absolut perfekt

und so zögert man auch nicht lange, um das Schwesterschiff anzufunken, dass sie die Suche abblasen können.

Sieben Jahre gehen ins Land, bis das Schwesterschiff Pioneer 2 in den Orbit einschwenkt und Kontakt zu den Siedlern von Pioneer 1 aufnimmt. Doch gerade als die Verbindung steht, erschüttert eine Explosion den Planeten. Flugs scannt die Besatzung die Umgebung um den neu erbauten Central Dome, doch die erhofften Lebenszeichen bleiben aus.

Wie konnte es zu der Explosion kommen? Gibt es Überlebende? Und was hat die Tochter des obersten Anführers von Pioneer 2 damit zu tun? Um die Antworten auf

diese Fragen zu finden, bedarf es mutiger Helden, die sich auf den Planeten beamen, Nachforschungen anstellen und gegebenenfalls auch mal das Schwert zücken.

Hier kommen Sie ins Spiel. Nach der Intro-Sequenz dürfen Sie sich ganz nach Laune einen Helden erschaffen, den Sie durch die gefährlichen Ebenen Ragols steuern. Während Dreamcast-Besitzer früher nur aus neun verschiedenen Charakterklassen auswählen konnten, dürfen Sie sich in *Episode I & II* für die Xbox und den Nintendo GameCube nun aus zwölf Heldentypen den richtigen herauspicken. Alle Charaktere sind in drei Klassen unterteilt. Wenn Sie lieber in den Nahkampf ziehen



↑ Jetzt ist der Grass Assassin böse und läuft gleich Amok. Nichts wie weg!



↑ Weg mit den glatten Böden. In *Episode II* sind die Wege dreidimensional.



↑ Im Hintergrund sieht man den Central Dome der Pioneer-1-Siedler.



↑ Haben Sie einen Force in Ihrer Truppe, ist das Heldenleben um einiges einfacher.



# „Miteinander statt gegeneinander. Nur im Team kommen Sie bei Phantasy Star Online weiter.“

» und den Monstern von Ragol gern Aug in Aug gegenüberstehen, dann dürfte die Klasse der Hunter für Sie am interessantesten sein. Nur in Notfällen greifen diese auf Handfeuerwaffen zurück und haben stattdessen lieber ein Schwert oder ein paar Dolche griffbereit. Die Ranger bevorzugen einen gewissen Sicherheitsabstand zu den Kreaturen und setzen ihnen mit einem Scharfschützengewehr oder Streusschuss aus der Ferne zu. Als dritte Klasse kommen die Force ins Spiel. Mit sehr geringen Angriffs- und Verteidigungs-

werten müssen Sie sich bei der Wahl dieses Heldentypus mehr auf Magie verlassen. Besonders Einsteiger sollten diese Klasse zu Beginn ihres ersten Spiels lieber meiden, da mit den anderen Charakteren eher Erfolgserlebnisse zu verzeichnen sind. Jede dieser Klassen ist zudem noch in Rassen (Mensch, Newman, Androide) und Geschlecht unterteilt (siehe Extrakästen).

Haben Sie sich für einen Helden entschieden, geht es auch schon los. Sie beginnen das Spiel auf Pioneer 2 und erhalten vom Anführer (dem Principal) letzte

Instruktionen. Das Raumschiff ist übrigens die einzige stadtähnliche Einrichtung, der Sie auf Ihrem Abenteuer begegnen werden. Hier können Sie sich heilen lassen, Utensilien einkaufen, Aufträge von der Gilde der Hunter entgegennehmen oder nicht benötigte Gegenstände auf die Bank bringen. Auf der Oberfläche des Planeten werden Sie solche öffentlichen Einrichtungen nicht entdecken. Alles, was Sie dort finden, sind Schatzkisten und Horden von Gegnern.

Haben Sie sich erst einmal herunterbeamen lassen, dauert es »

## BONUS INFO

» KLAMOTTEN UND HAARSCHNITT FÜR 10.000 MESETEN  
Wenn Sie bei einem Neustart 10.000 Meseten bei sich tragen (nicht auf der Bank) haben Sie bei dem Charakterbildschirm die Möglichkeit, Ihren Helden in eine Umkleekabine zu schicken. Hier können Sie sich nicht nur ein neues Outfit, sondern auch eine neue Frisur zulegen.



↑ In den Minen wimmelt es von schießwütigen Robotern.



↑ Peter hat den ersten Endgegner betäubt.



↑ Nach dem Heldentod verlieren Sie Ihr Geld.



↑ Smileys sorgen für Abwechslung im Chat.

## DIE RANGER-KLASSE » Mit Riesenwummen durch die Dungeons



↑ RAMar

Die Scharfschützen unter den PSO-Helden. Dafür haben sie jedoch größere Mängel hinsichtlich der Magiefähigkeiten und der normalen Angriffskraft.



↑ RAMarl

Das weibliche Pendant zum RAMar. Sie haben eine etwas geringere Angriffskraft, dafür sieht es bei Ihnen wiederum mit Magie und Geschick besser aus.



↑ RACast

Ist es ein Panzer? Nein! Der RACast sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern hat auch einen Angriffswert, der eines Hunters würdig ist.



↑ RACaseal

Die niedrigsten Roboter im Spiel. Ihre extrem hohe Treffgenauigkeit erleichtert das Überleben in den Dungeons in den ersten zwei Dritteln ungemein.



## DIE FORCE-KLASSE Die Lieblinge der Online-Sitzungen!



↑ **FOMar**  
Der leichteste der Force-Charaktere. Wenn ihm die Magiepunkte ausgehen, kann er immer noch halbwegs mit einer Waffe auf die Monster eindreschen.



↑ **FOMarl**  
Jetzt wird es schon schwieriger. Die FOMarl besitzt weniger Angriffskraft als der FOMar, aber dafür ein wenig mehr Geschick und Magiefähigkeiten.



↑ **FOnewm**  
Die FOnewm sind die besten Magier bei PSO. Sie können am frühesten Zaubersprüche lernen und haben ein großes magisches Potenzial.



↑ **FOnewearl**  
Nur ein wenig schlechter als die FOnewm sind die FOnewearl in puncto Magie. Dafür können sie besser gegnerischen Angriffen ausweichen.



↑ Kurze Pause: Drei Helden stehen am Strand.



↑ Sind alle Feinde besiegt, öffnet sich der Ausgang.



↑ Online-Power! Das Aufleveln geht hier einfacher.



↑ Der Tekker identifiziert unbekannte Gegenstände.



↑ Der aggressive Hildebear ist auch mit Level 10 noch ein harter Brocken.

### **BONUS INFO**

» **LOBBY-SPASS**  
Drücken Sie doch mal in der Online-Lobby die rechte Schultertaste und Y gleichzeitig. Jetzt öffnet sich ein Menü und Sie können mit vielen Animationen Ihren Chat-Argumenten mehr Ausdruck verleihen.

» **DER SYNCHRO-TRICK**  
Jedes Mal, wenn Sie ein Spiel beenden, sinkt die Synchro-Rate Ihres Mags um 5%. Sie können dem jedoch entgegenwirken, wenn Sie den kleinen Racker vor dem Spielschluss auf die Bank zum „Schlafen“ bringen.

„Pro Episode warten vier Areale auf Sie, die bis an den Rand mit fiesen Monstern vollgestopft sind.“

» nicht lange, bis Sie in die ersten Kämpfe verstrickt werden. Im Gegensatz zu den Berichten von Pioneer 1 ist die Tierwelt auf Ragol alles andere als friedlich. Sehr rollenspieltypisch zeigt sich nun das Kampfsystem. Anders als bei *Final Fantasy* geht es hier nicht rundenbasierend zu, sondern in Echtzeit. Wie bei einem Beat 'em Up teilen Sie auf Knopfdruck Ihre Angriffe aus und kombinieren sie zu Dreier-Combos. Auch die restlichen Zaubersprüche und Gegenstände wie Heiltränke können völlig frei einer Taste des Controllers zugewiesen werden. Das Ganze ist sehr einfach gehalten, so dass auch Einsteiger schnell mit der Steuerung vertraut werden. Pro Episode warten vier riesige Areale auf

Sie, die mit fiesen Monstern vollgestopft sind.

Und so etwas soll Spaß machen? Ja! Denn im Vordergrund von *PSO* stehen nicht das Durchspielen oder die Story. Nach circa dreißig Stunden Spielzeit haben versierte Spieler nämlich jede versteckte Computerdatei auf Ragol gelesen, die letzte Hunter-Mission erledigt und den finalen Endgegner bezwungen. Trotzdem macht das Spiel darüber hinaus noch Laune. Im Mittelpunkt dieses Spieles stehen nämlich die Charakterentwicklung und das Gemeinschaftsgefühl. Natürlich ist das alleine im Offline-Modus nicht möglich. Um wirklich das Letzte aus *PSO* herauszukitzeln, müssen Sie online gehen oder zumindest im Split-

screen-Modus einige Freunde vor den heimischen Fernseher versammeln. Spätestens jetzt stehen Ihnen völlig neue Möglichkeiten ins Haus. Es fängt damit an, dass es Ihnen bei der riesigen Anzahl von Gegenständen, Waffen und Rüstungen niemals möglich sein wird, wirklich alles zu finden. Ein riesiger Online-Tauschmarkt ist daher vorprogrammiert. Des Weiteren können Sie mit mehreren Mitspielern auch auf Modi zurückgreifen, die Ihnen im Singleplayer-Modus verwehrt bleiben.

So gibt es neben einigen Spezial-Missionen für mehrere Spieler in der Gilde der Hunter auch den Battle- und Challenge-Modus. Letzterer ist – wie der Name schon sagt – eine echte Herausforderung. 



## DER MAG >>> Der beste Freund des Hunters



Besonders bei Endgegnern erweist sich der Photon-Blast als äußerst hilfreich.



Jetzt noch einmal schön in Pose werfen und dann geht's auch schon los!



Diese Photon-Attacke wirbelt im Kreis um Ihren Charakter herum.

### >>> BONUS INFO

**>>> ENDGEGNER BIEGT ... UND NUN?**  
Ein beliebter Anfängerfehler bei PSO ist es, sofort nach dem Endgegner in den nächsten Abschnitt stürmen zu wollen. Das geht jedoch nicht, denn Sie müssen zuerst dem Principal Bericht erstatten und erst dann reicht der Teleporter auch in den neuen Abschnitt.



↑ Androiden sind gegen Vergiftungen immun. Newman anscheinend nicht.



↑ Peter Panda nimmt ein heimtückisches Monest unter Beschuss.



↑ Ob das eine gute Idee war, mit einem Ranger auf Level 5 in die Caves zu gehen?



↑ Jean denkt als Neo Banshee bereits an Urlaub und hinten fliegen die Fetzen.

## „Jeder Charakter ist in seiner Entwicklung absolut einzigartig.“

**>>>** rung: Sie fangen mit Ihrem Charakter auf Level 1 wieder an und dürfen unter einem äußerst happigen Zeitlimit eine gesamte Stage bis zum Endgegner durchspielen. Hier ist echtes Teamplay gefragt.

Der Battle-Modus ist das genaue Gegenteil: Hier ist sich jeder der Nächste und Ihre Aufgabe besteht darin, Ihre Mitspieler in einer Art Deathmatch so schnell wie möglich zu besiegen. Im Gegensatz zum Challenge-Modus wirkt dieser jedoch recht aufgesetzt und kann nicht ganz überzeugen,

da das Grundprinzip von PSO ein Miteinander und kein Gegeneinander ist.

Die Einzigartigkeit jedes Charakters zeigt sich nicht nur durch individuelles Aussehen und Charakterwerte. Sie können Ihren Helden darüber hinaus auch abseits jedes Levelaufstiegs ganz individuell in die Richtung puschen, die Ihnen am liebsten ist. Hierfür hat jeder Held über seiner Schulter einen kleinen Roboter schweben. Dies ist der so genannte Mag. Zu Beginn Ihrer Karriere ist der Kleine noch recht unauffällig.

Aber wenn Sie ihn in regelmäßigen Abständen mit Items füttern, entwickelt er sich innerhalb von drei Phasen zu einer großen Verstärkungseinheit, die vier Ihrer Hauptcharakterfähigkeiten zusätzlich verstärkt. Je nachdem welche Items Sie ihm zu essen geben, steigert er Ihre Magiefähigkeit, die Angriffskraft, den Verteidigungswert oder das Geschick. Es gibt sogar Gerüchte, dass man mehrere Mags bei sich tragen kann und je nach Bedürfnis zwischen deren Fähigkeitsverstärkungen wechseln kann.

Ein weiterer Vorteil des Mags ist, dass er sowohl Ihre Angriffe als auch den Schaden, den Sie in den Kämpfen nehmen, als Photonen-Energie speichert. Sobald der Mag den Wert 100 erreicht hat, >>>

### >>> BONUS INFO

**>>> MAG-GERÜCHT**  
Es gibt Gerüchte, dass man den Mag sogar auf eine vierte Entwicklungsstufe ausbauen kann. Kommt es dabei vielleicht auf die richtige Ernährung an?

**>>> XBOX-TASTATUR?**  
In den USA wird ein Adapter angeboten, der eine USB-Tastatur an die Xbox anschließt. Für Europa ist dieses nützliche Goodie allerdings noch nicht geplant.



## ES GEHT ONLINE Ein kleiner Blick in die Online-Lobby



1 Oh, du schöne Online-Lobby. Hier trifft man sich und chattet mit Leuten aus ganz Europa.



2 Leider stehen auf der Xbox nur drei europäische Schiffe zur Auswahl. GameCube-Besitzer spielen weltweit.



3 Um unerwünschte Besucher fern zu halten, können Sie ihr Online-Spiel per Passwort schützen.



4 Schade eigentlich! Bisher nimmt niemand das Angebot wahr und spielt in den Lobbys 15 und 16 Fußball.



5 Nepomuk der Magier steckt in der Klemme. Ob der Blitzzauber hilft?



6 Besonders die Wassereffekte in Episode II sind sehr sehenswert.

„Dank Headset ist das Chatten mit der Xbox-Version am schönsten.“

» können Sie diese in einem zerstörerischen Photon-Blast umwandeln und den Gegnern gehörig Feuer machen. Was besonders bei Endgegnern sehr empfehlenswert ist.

Kommen wir zum Abschluss auf die Technik zu sprechen. In Sachen Sound gibt sich die Xbox-Version solide. Die Hintergrundmusik passt sich dem Geschehen auf dem Bildschirm an und spielt in ruhigen Passagen sanfte Klänge, um dann im wilden Kampfgetümmel sofort eine schnellere Gangart einzuschlagen. Grafisch kann eigentlich nur *Episode II* überzeugen, während die erste Episode genauso aussieht wie man es schon vom Dreamcast her kennt, was mittlerweile doch sehr veraltet ist. Wer neben seiner Xbox vielleicht auch einen GameCube stehen hat, weiß bestimmt, dass *Phantasy Star Online: Episode I & II* bereits im März für Nintendos Würfel erschienen ist und dort das einzige onlinefähige Spiel ist. Die Xbox-Version ist eigentlich nichts anderes als eine 1:1-Umsetzung dieser GameCube-Version. Im direkten Vergleich enttäuscht es jeden Xbox-Fan, wenn er sieht, dass die Nintendo-Fassung einfach besser aussieht und sich auch angenehmer spielt. So ist die Steuerung auf der Xbox alles andere

als feinfühlig. GameCube-Besitzer können ihre Helden in voller Analog-Steuerung über den Planeten schicken, während auf der Box eine sehr hakelige Digital-Steuerung Verwendung findet. Des Weiteren ist es schon fast unerklärlich, wieso *PSO* auf der Xbox daneben noch effekttechnisch abgespeckt wurde. Weder die ausgereiften Soundeffekte noch die feineren grafischen Spielereien der Cube-Version sind hier zu finden und insgesamt erinnert die Aufmachung eher an den Dreamcast als an die Power der leistungsfähigsten Konsole, die man derzeit kaufen kann. Als letztes Manko sei noch erwähnt, dass von der weltweiten Community, die Sega mit *PSO* anstrebte, auf der Xbox nur noch Europa übrig geblieben ist. Die japanischen und amerikanischen Server suchen Sie hier vergebens.

Als kleines Trostpflaster sei jedoch erwähnt, dass ein bestimmtes Feature nur auf der Xbox zu finden ist: der Voice-Chat via Headset. Dreamcast- und GameCube-Besitzer haben dieses Feature nicht und dürfen sich online umständlich mit einer Tastatur herumschlagen. Nur Xbox-*PSO*ler können den Chat in den Online-Lobbys und mitten im Kampf frei über Sprachausgabe genießen.



JEAN MEINT:

Seit über zwei Jahren spiele ich jetzt *Phantasy Star Online* und habe mit sieben Charakteren über tausend Stunden mit diesem Spiel auf Dreamcast und GameCube verbracht. Dieses Spiel macht absolut süchtig. Dennoch musste es auf der Xbox unverständlicherweise ein paar Federn lassen (weniger Effekte, nur Spieler aus Europa). Wer bereits die Cube-Version besitzt, sollte auch weiter mit dieser spielen. Xbox-only-User mit Xbox Live kommen an diesem Spiel jedoch nicht vorbei.

### GRAFIK

59%

### SOUND

72%

### MULTIPLAYER

\*\*\*\*\*

### XBOX LIVE

\*\*\*\*\*



### POSITIV

- MACHT SÜCHTIG
- AUSGEKÜGELTES TAUSCHSYSTEM
- DAS ERSTE ONLINE-RPG FÜR DIE XBOX
- ONLINE-SPIEL ÜBER HEADSET



### NEGATIV

- UNÜBERSICHTLICHER SPLIT-SCREEN-MODUS
- TECHNISCH VERALTET
- MONATLICHE ONLINE-GEBÜHREN (€8,95)
- SCHLECHTER ALS DIE GAME-CUBE-FASSUNG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

85%





↑ Von diesem Hügel aus hat Flint die perfekte Möglichkeit, ihre Gegner unbemerkt anzuvisieren.

# BRUTE FORCE

Ist brutale Gewalt wirklich so effektiv, wie der Titel des Spiels es uns weismachen will?



↑ Brutus kurz vor der Erstürmung der uralten Tempelanlage.

**KURZ & KNAPP**

MICROSOFTS ACTION-Shooter stellt hohe Anforderungen an Ihr taktisches Geschick.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4, 1-8 SYSTEM LINK

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: [WWW.XBOX.COM/BRUTEFORCE](http://WWW.XBOX.COM/BRUTEFORCE)



AS GEWEHR im Anschlag, hockt Flint links von mir hinter einem Felsvorsprung. Ihr Finger krümmt sich um den Abzug. Wenig später höre ich ein Gurren und einer dieser widerwärtigen Mutanten sackt leblos zu Boden. Flint gibt Hawk ein Zeichen und schon verschwimmen ihre Konturen, als sie den Tarnanzug aktiviert. Nach einiger Zeit ertönt das Geschrei unserer Gegner, das Zeichen für Brutus und mich zum Angriff. Mit gezogener Waffe geht es mitten rein ins Getümmel. Die machen wir fertig!

So oder ähnlich wären wohl die Gedanken von Tex – Mitglied der 23. Spezial-Einheit – kurz vor einem Kampf. In unserer letzten Ausgabe haben wir Ihnen *Brute Force* in einer Vorschau bereits kurz vorgestellt. In den letzten Tagen ist nun auch die Testversion bei uns eingetroffen, so dass wir Ihnen dieses Mal einen ausführlichen Testbericht liefern können. Lassen Sie uns dabei als Erstes einen Blick auf die Story werfen. Der Vorspann ist beim ersten Ansehen schon ein wenig merkwürdig: Sie dürfen zusehen, wie Tex, eines Ihrer späteren Alter Egos im Spiel, von seinen Kameraden auf einem Planeten zurückgelassen und dort von seinen Gegnern getötet wird. Normalerweise wäre das Spiel an dieser Stelle eigentlich vorbei und man müsste den Level noch einmal beginnen. Nicht so bei *Brute Force*: Da es in der Zukunft spielt, verwundert es nicht weiter, dass die Klontechnologie so weit entwickelt ist, dass es einfacher ist, Tex zu klonen, als ihn vor dem Tod zu bewahren. Was Sie hier zum ersten Mal sehen, geschieht im Spiel immer dann, wenn Ihre Truppe gestorben ist – das Klonen ist sozusagen die Continue-Option des Spiels.

Außer Ihnen treten in den ersten Levels noch drei weitere Mitglieder Ihrer Einheit in Erscheinung: Brutus, ein reptilienartiger Außerirdischer, Hawk, Spezialist für Geheimaktionen, und Flint, eine synthetische menschliche Scharfschützin. Zusammen mit Ihren Teamkameraden erhalten Sie von Ihrem Vorgesetzten den Auftrag, sich um einen Mann namens Shadoon zu kümmern, der auf verschiedenen Planeten eine große Anhängerschaft um sich schart und dabei bestimmt nichts Gutes im Sinn hat. Ihre Missionen führen Sie auf mehrere Planeten, die von unterschiedlichen außerirdischen Bewohnern bevölkert werden und deren Landschaften sich sehr stark voneinander unterscheiden: Von Urwäldern mit üppigem Pflanzenwuchs und riesigen Mammutbäumen über karge Berglandschaften bis hin zu von Lavaströmen zerfurchten und mit merkwürdigen Kristallen bedeckten roten Landen bieten sich Ihnen vielfältige Umwelten, die von Ihnen unterschiedliche taktische Vorgehensweisen verlangen. Für jede erfolgreich abgeschlossene Mission erhalten Sie Geld, das Ihrem Konto gutgeschrieben wird. Wenn Sie im Kampf ein Teammitglied verlieren, »



# BONUS INFO

## DNA

Während des Spiels stoßen Sie in den verschiedenen Levels immer wieder auf DNA-Kanister. Diese sollten Sie unbedingt einsammeln, da mit ihrer Hilfe neue Charaktere geklont werden können, die Ihnen dann im Deathmatch-Modus als spielbare Charaktere zur Verfügung stehen. Dies können sowohl gegnerische Truppen als auch deren Anführer höchstpersönlich sein, über die Sie dann die Steuerung übernehmen dürfen.

## MEMORY-CHIP

Stirbt eines Ihrer Teammitglieder, bleibt seine Leiche im Gegensatz zu Ihren Feinden, die sich langsam in Luft auflösen, an der betreffenden Stelle liegen. Bevor Sie allerdings lange trauern, sollten Sie lieber den in der Luft schwebenden Memory-Chip einpacken, da dieser die Kosten fürs Klonen stark reduziert.



↑ Flint hat den Seher fest im Visier, während dieser vergeblich versucht, sie zu treffen.

# „Verschaffen Sie sich vor dem Angriff erst den nötigen Überblick.“

» müssen Sie hingegen eine ordentliche Summe fürs Klonen abdrücken. Mit dem Thema Taktik sind wir auch schon beim Clou des Spiels angelangt. Natürlich können Sie per Hau-drauf-Methode einfach auf Ihre Feinde losstürmen. Dies hat nur leider einen Nachteil: Meistens überleben Sie den Angriff nicht oder verlieren einige Ihrer Teamkameraden. Viel

schlauer ist es also, sich vor dem Angriff den nötigen Überblick zu verschaffen und dann eine entsprechende Taktik festzulegen. In der linken unteren Bildschirmecke haben Sie ein Radar, welches Sie auch über den momentanen Status Ihrer Teammitglieder informiert. Während des Spiels steht es Ihnen frei, per Digitalkreuz jederzeit zwischen den verschiedenen Charakteren hin und her zu schalten. Mit Tex und Brutus haben Sie zwei schlagkräftige Kämpfer für die erste Schlachtreihe, wobei Tex mit seiner Spezialfähigkeit mit zwei Waffen gleichzeitig schießt und Brutus mit seiner Vengarfähigkeit auch in dichtem Nebel die Feinde aufgrund ihrer Körperwärme entdeckt. Bevor Sie Ihre beiden Kämpfer in die Schlacht schicken, sollten Sie aber zunächst die Lage checken. Hierfür



↑ In keinem Level ist die Vegetation so dicht wie im Sumpf.



↑ Brutus ist als gebürtiger Ferner in diesen Sümpfen aufgewachsen.

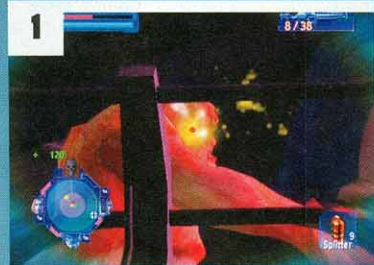


↑ Während Brutus angreift, schießt Flint mit ihrem Scharfschützengewehr an ihm vorbei.

# SCOUT UND SCHARFSCHÜTZIN

IN UNSEREN EXTRAKÄSTEN stellen wir Ihnen die vierköpfige Heldentruppe mit ihren unterschiedlichen Spezialfähigkeiten noch einmal etwas näher vor, da diese Kenntnisse für eine gute Taktik unerlässlich sind.

Mit Flint haben Sie eine exzellente Scharfschützin, die mit ihrer Spezialfähigkeit jedes Ziel hundertprozentig trifft. Hawk hingegen ist durch ihren Tarnanzug der perfekte Scout. Doch Vorsicht: Die Tarnung hält nicht allzu lange an!



↑ Schalten Sie Ihre Gegner schnell mit dem Scharfschützengewehr aus, bevor diese Notiz von Ihnen genommen haben.



↑ Hawk hat sich in getarntem Zustand an ihren Gegner herangeschlichen und erledigt ihn nun mit ihrer schnellen Energieklinge.



**» ANLEITUNG**  
Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie ruhig mal einen Blick in die Anleitung zum Spiel werfen. Diese ist gut gelungen und liefert Ihnen schnell und übersichtlich die wichtigsten Informationen, insbesondere auch zum Bereich taktisches Vorgehen.

**» GARO-FRUCHT**  
... und Hellscher-Rubin sind neben den Medikits zwei weitere Möglichkeiten, Ihre Gesundheit wieder aufzufrischen.

**» ORGANISCHER SENSOR**  
Viele werden Brutus um seine besondere Wärme-sichtfähigkeit beneiden. In den späteren Levels erhalten Sie den Organischen Sensor, mit dem Sie organische Lebensformen wahrnehmen können.



↑ Räuchern Sie das Gebäude einfach mit einer Granate aus. Auf diese Weise gehen Sie nicht das Risiko ein, von drinnen beschossen zu werden.



↑ Zu Beginn der Mission nimmt Ihr Team gesammelt Aufstellung.

» haben Sie ebenfalls zwei Möglichkeiten: Mithilfe von Flint, Ihrer Scharfschützin, schalten Sie alle Gegner aus, die so dumm sind, ihren Kopf aus der Deckung zu strecken. Oder Sie schicken Hawk in getarntem Zustand los: Sollte sie auf Feinde treffen, kann sie diese lautlos mit einer Energieklinge ausschalten. Den jeweils nicht von Ihnen gesteuerten Mitstreitern können Sie zusätzlich noch Befehle erteilen, so dass diese die Position halten oder Ihnen Rückendeckung verschaffen. Sollte Ihnen trotz überlegter Taktik ein Teammitglied sterben, steht es Ihnen in dieser Mission nicht mehr zur Verfügung. Sollten alle tot sein, können Sie die komplette Truppe klonen und die Mission fortsetzen. Die Art der von Ihnen zu erledigenden Aufträge reicht von der Befreiung bestimmter Personen über das Ausschalten wichtiger Anführer bis zur Zerstörung bestimmter Objekte. Klassische Endkämpfe gibt es nicht, jedoch

ist in jedem Level meist ein besonders starker Gegner zu finden.

Was im Einzelspielermodus schon sehr nett ist, macht mit mehreren Spielern noch erheblich mehr Spaß. Zu diesem Zweck wurden dem Spiel drei verschiedene Multiplayer-Modi spendiert: Als Erstes ist es möglich, dass jederzeit bis zu drei weitere Spieler im Kampagnen-Modus mit einsteigen und einen der freien Charaktere übernehmen. Im Deathmatch-Modus dürfen Sie gegen bis zu sieben andere Spieler (per Systemlink, sonst nur drei) antreten und im Truppen-Deathmatch übernehmen Sie die Führung einer vierköpfigen Truppe. Was in Zukunft außerdem noch möglich sein soll, ist das Herunterladen einiger zusätzlicher Missionen. Dies kann allerdings nicht über den fehlenden Online-Battle-Modus hinwegtrösten! Zum Abschluss noch die technischen Merkmale des Spiels: Das Spiel läuft mit 30 Frames sehr flüssig



↑ Das Gelbe sind organische Lebensformen.



↑ Deathmatch: der Bessere gewinnt.

## REPTIL UND SOLDAT » Kampf in vorderster Schlachtreihe

BRUTUS UND TEX haben beide eine hohe Schlagkraft und können auch eine Menge einstecken. Brutus ist etwas wendiger als Tex, kann seine Feinde anhand ihrer Körperwärme entdecken und steckt im Vengar-Modus weniger Schaden ein. Tex hingegen stürmt mit zwei Waffen gleichzeitig voran, wobei Sie jedoch darauf achten sollten, welche Art Waffe er gerade in den Händen hält. Wichtig ist außerdem noch, dass Sie die Anwendung der Spezialfähigkeit jederzeit unterbrechen können, so dass Sie häufiger darauf zurückgreifen können.



↑ Im Vengar-Zustand nimmt Brutus durch die Schüsse seiner Feinde fast keinen Schaden.



↑ Im Trainingslevel können Sie Tex' Berserker-Fähigkeit einem gründlichen Test unterziehen.



## GEMEINSAMES INVENTAR >>>

UM WIRKLICH alle Charaktere gleichzeitig steuern zu können, hat Microsoft das Inventar stark vereinfacht. Alle Teammitglieder greifen auf ein und dasselbe Inventar zurück, wobei das letzte Medikit immer für Sie reserviert ist.



1 Alle vier Mitglieder der Teams teilen sich ein gemeinsames Inventar. Sie sollten also bei der Benutzung von Gegenständen an Ihre Kameraden denken.



2 Mit einer Granate können Sie diese heranstürmende Meute schon einmal ordentlich dezimieren. Die restliche Arbeit wird Ihnen dadurch erheblich erleichtert.



3 Vor diesen Mutanten sollten Sie sich ganz besonders in Acht nehmen: Sie rennen nämlich auf Sie zu und jagen sich in einer Kamikaze-Attacke selber in die Luft.



Die Planeten sind zum Teil mit Mutanten bevölkert, welche in Betonröhren und schiefen Blechhütten hausen.

>>> und sieht dank großzügigem Bump Mapping sehr schön und detailreich aus. Umherfliegende Blätter und wabernde Nebelschwaden lassen die Levels zudem sehr lebendig erscheinen. In mehreren Stunden Spielzeit ist uns bisher nur ein einziger Bug aufgefallen: Wir hingen kurzzeitig unter einem Raumschiff fest, kamen aber letztendlich durch ein bisschen Hin- und Her-Bewegen doch wieder frei. Die deutsche Sprachausgabe ist sehr gut gelungen: Die Funksprüche Ihres Missionsleiters und auch die Kommentare Ihrer

Feinde und Teamkameraden vermitteln Ihnen das richtige Feeling. Untermalt wird das Ganze von passender Musik, die sich im Tempo an die Hektik des Kampfgeschehens anpasst.

Alles in allem bietet Ihnen *Brute Force* also einen gelungenen Action-Shooter mit einem gewaltigen Schuss Taktik, schöner Grafik und interessanten Mehrspielermodi. Das Einzige, was dem Spiel zu einem Hit titel fehlt, ist die Onlinefähigkeit. Die Downloads sind da nur ein sehr kleines Trostpflaster.



Die Seher beten vor diesen Statuen.



Die Zerstörung dieses Hubschraubers war eines der Missionsziele Ihres Teams.



### JANA MEINT:

Das lange Warten hat sich gelohnt! *Brute Force* hat mich mit seiner stimmungsvollen Sprachausgabe, der schönen Grafik und der guten Steuerung sofort an den Bildschirm gefesselt. Vor allem das Austüfteln wirkungsvoller Taktiken, das für das Überleben der Truppe in den späteren Levels sehr wichtig ist, machte mir besonderen Spaß. Holen Sie sich hierfür am besten noch einen Mitspieler hinzu. Bleibt nur ein einziger Wermutstropfen: die fehlenden Online-Kämpfe!

GRAFIK  
**83%**

SOUND  
**84%**

MULTIPLAYER  
**\*\*\*\*\***

XBOX LIVE  
NUR DOWNLOADS

**POSITIV**  
+ KAMPAGNEN-MODUS FÜR BIS ZU 4 SPIELER  
+ GUTE SPRACHAUSGABE  
+ UNTERSCHIEDLICH STRUKTURIERTE, DETAILREICHE LEVELS

**NEGATIV**  
- SPIELZEIT RELATIV KURZ  
- KEINE ONLINE-KÄMPFE MÖGLICH

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

**84%**



# SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Nehmen Sie den Kampf gegen den Terrorismus auf – jetzt auch über Xbox Live!



↑ Ob geduckt im hohen Gras oder hinter Bäumen versteckt, das fiese Terroristen-Pack lauert Ihnen im kolumbianischen Dschungel überall auf.

VON: MANFRED REICHL

## SPIELE-INFO

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: KEINE JUGENDFREIGABE

SPIELER: 1; 1-4 (SYSTEM-LINK); 2-16 (XBOX LIVE)

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.ACTIVISION.COM



EN TERRORISMUS zu bekämpfen ist in Videospielen schon lange ein populäres Thema. Seit den tragischen Ereignissen des 11. Septembers 2001 hat man manchmal allerdings den Eindruck, dass mittlerweile noch mehr Software-Hersteller diese überaus ernste Thematik in ihren Videospielen aufgreifen. In *Soldier of Fortune II: Double Helix* ist dies ebenfalls der Fall.

Als selbstständiger Söldner John Mullins erhalten Sie den Großteil Ihrer Aufträge von einer geheimnisvollen Organisation namens The Shop. Diesmal werden Sie zunächst nach Prag zitiert. Im Jahre 1989 müssen Sie dort den Biochemiker Dr. Piotr Ivanovich ausfindig machen, der in den Westen überlaufen möchte. Ihre Aufgabe ist es, den Doktor heil außer Landes zu schaffen. Zehn Jahre später befürchtet der Shop einen Anschlag auf die bevorstehende Welthandelskonferenz in der

## BONUS INFO

» **DOUBLE HELIX**  
Den Einzelspielermodus können Sie in den vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden Amateur, Gun for hire, Consultant und Soldier of Fortune angehen. Die künstliche Intelligenz Ihrer Gegner wird dabei von Mal zu Mal stärker.

» **FILM-PROMINENZ**  
Schauspieler und Produzent Mark Hamill lieh im Spiel der Figur Aaron Wilson seine Stimme. Hamill dürfte vor allem für seine Rolle des Luke Skywalker in den ersten drei *Star Wars*-Verfilmungen bekannt sein.

» **SPEICHERPLATZ**  
Das Spiel verfügt über eine automatische Speicherfunktion, auf Wunsch können Sie allerdings auch jederzeit manuell speichern. Segnen Sie einmal das Zeitliche, so nehmen Sie bei Betätigung der rechten Schultertaste den Spielbetrieb am letzten Speicherpunkt wieder auf.

## KURZ & KNAPP

ALS STAHLHARTER Söldner John Mullins müssen Sie zusammen mit Ihren Partnern dem Terrorismus Einhalt gebieten.



↑ Mit dem Geschütz auf dem Lastwagen sorgen Sie für klare Verhältnisse.



## KOPF HOCH >>> Ihr HUD (Heads Up Display) genau erklärt



Nicht in jedem Ego-Shooter wird man mit einem logischen Bildschirmaufbau verwöhnt. In *Soldier of Fortune II: Double Helix* werden Sie sich problemlos zurechtfinden.

### >>> ARSENAL

Wenn Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben drücken, öffnet sich Ihr Waffenmenü. In den neun zur Verfügung stehenden Plätzen können Sie sich das passende Modell aussuchen. In der rechten oberen Bildschirmecke werden der Name der Waffe und der Munitionsstand angezeigt.

### >>> FADENKREUZ

Nur wenn Sie den kleinen Kreis auf Ihre Gegner richten, können Sie diesen ordentlich einheizen. Ab wann Sie einen Gegner verletzen können, erkennen Sie an zwei Klammern neben dem Fadenkreuz, die aber nur eingeblendet werden, sobald sich der Gegner in Schussweite befindet. Im Moment zielen wir zwar neben den Feind, durch die weite Streuung der Schrotflinte können wir ihn aber dennoch verletzen.

### >>> WAFFE

Rechts unten ist der Name der aktuell ausgewählten Waffe angegeben. Darunter erkennen Sie den Schuss-Modus, in diesem Fall haben Sie mit der M590 eine Automatik-Waffe zur Hand. Ganz unten ist die Restmunition ablesbar. Im Kreis rechts daneben sehen Sie, wie viel Munition aktuell geladen ist.

### >>> PANZERUNG

Der Balken über der Energieanzeige gibt Ihnen über den Zustand Ihrer kugelsicheren Weste Auskunft. Erst wenn diese Anzeige völlig erschöpft ist, können die Treffer Ihrer Gegner Ihnen etwas anhaben.

### >>> LEBENSSAFT

Der rote Balken symbolisiert Ihre Energie. Je mehr der Balken schrumpft, desto eher geben Sie den Löffel ab.



## „Mit der Darstellung von Gewalt geht das Spiel alles andere als zimperlich um.“

>>> Schweiz. Ivanovichs ehemaliger Protegé Dmitri Sestroger soll an der Entwicklung einer gefährlichen Biowaffe beteiligt sein und die Spuren führen in den kolumbianischen Dschungel. Gemeinsam mit den US Marines sollen Sie dort einen mysteriösen Bio-Unfall untersuchen. Nach einem heimtückischen Scharfschützenangriff auf das Basis-Camp der Soldaten sind Sie allerdings erst einmal auf sich allein gestellt.

Um die Fans zu begeistern, muss ein Ego-Shooter mit einem beeindruckenden Waffenarsenal aufwarten können. Bevor Sie in *Soldier of Fortune II: Double Helix* Ihre Hauptmissionen antreten, dürfen Sie sich Ihr ganz persönliches Waffen-Repertoire zusammenstellen. Für jeden Einsatz können Sie sich eine Handfeuerwaffe, zwei Gewehre, Granaten

und einen Ausrüstungsgegenstand, wie z. B. ein Nachtsichtgerät, in Ihren Rucksack stecken. Insgesamt stehen Ihnen 25 Schießweisen zur Verfügung. Für Schleich-Aufgaben haben Sie zusätzlich noch ein Messer im Gepäck.

Mit der Darstellung von Gewalt geht *Soldier of Fortune II: Double Helix* alles andere als zimperlich um. Unter Einsatz der GHOU-II-Technologie ist es möglich, den Feinden an verschiedenen Gliedmaßen Schaden zuzufügen. Schießen Sie Ihren Widersachern ins Bein, so sterben diese nicht unbedingt sofort, sondern versuchen sich hinkend oder kriechend in Sicherheit zu bringen oder kämpfen weiter. Darüber hinaus dürfen wir nicht verschweigen, dass es auch möglich ist, einzelne Körperteile abzuschießen. Mit Blut wird dabei genauso wenig

gespart wie in den heftigen Schusswechseln. Dass von der USK daher keine Jugendfreigabe zu erwarten war, versteht sich von selbst. Aufgrund dieser Tatsache darf das Spiel hierzulande aber in der Originalfassung erscheinen. Ob dieses hohe Maß der virtuellen Gewaltdarstellung unbedingt sein musste, ist sicherlich Ermessenssache, für unseren Geschmack geht es mitunter aber definitiv einen Tick zu heftig zur Sache. Wenn sich Ihnen bei so viel Blut und Gemetzel auf dem Bildschirm schnell der Magen umdreht, können Sie die explizite Gewaltdarstellung im Spiel deaktivieren. Siehe da, schon geht es etwas gesitteter zur Sache und der Spielspaß hat darunter keineswegs zu leiden.

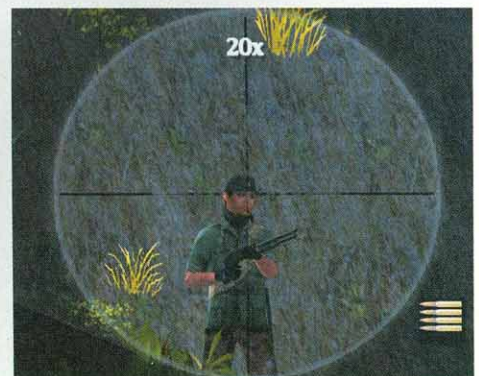
Wer nun denkt, dass das Gameplay ausschließlich auf Brutalität setzt, irrt. In *Soldier of Fortune II: Double Helix* wird ordentlich Abwechslung geboten. Ob Sie nun alleine wie eine Dampfwalze mit maximaler Feuerkraft durch feindliches Territorium preschen, sich heimlich, still und



↑ Die Explosionen können sich sehen lassen.



↑ Auf der Brücke werden Sie zur Zielscheibe.



↑ Sieht so aus, als hätte da bald jemand Kopfweh.





↑ Dieser Terrorist attackiert uns ab sofort nicht weiter aus schwindelnder Höhe, dafür hat unsere AK74 gesorgt.

## „Die künstliche Intelligenz der Terroristenbande kann sich ebenfalls sehen lassen.“

» leise in allerbesten Stealth-Manier schleichend den Gegnern nähern oder gemeinsam mit einer Truppe Marines ein Terroristen-Camp ausheben, Lange- weile kommt nie auf. Hin und wieder dürfen Sie sogar an Bord eines Fahrzeugs hinter einem MG-Geschütz Stellung beziehen und damit den Gegnern einheizen.

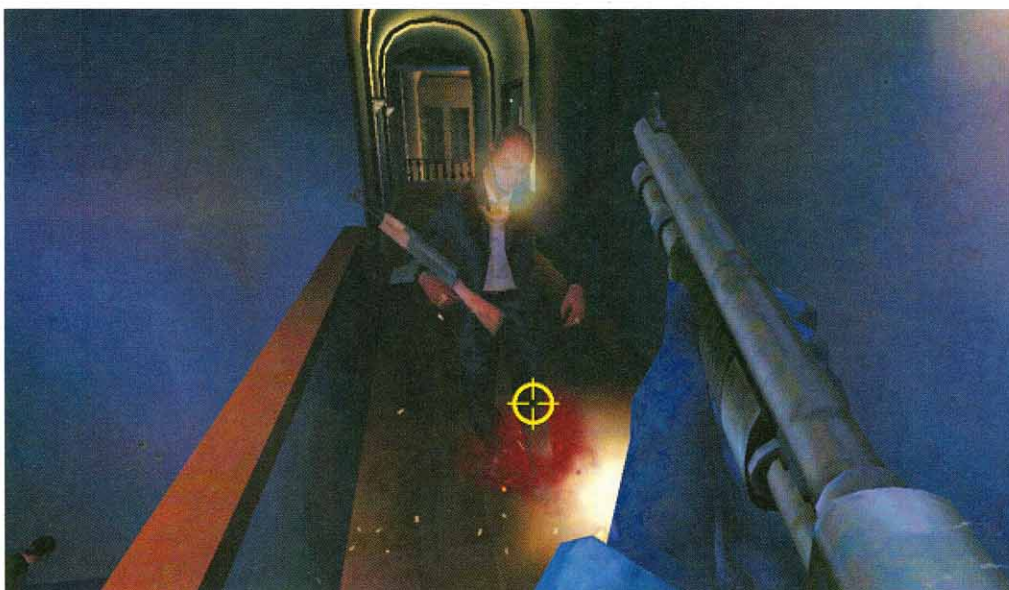
Die künstliche Intelligenz der Terroristenbande kann sich ebenfalls sehen lassen. Selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad agiert diese extrem realistisch. Hinterhältige Sniper-Angriffe sind keine Seltenheit, noch dazu werden Sie von den Gegnern mit Hand- granaten bombardiert, sobald Sie entdeckt werden. Besonders beeindruckt waren wir von Gegnern, die ihre Waffe verloren haben und sich schwer verletzt zu einem gefallen Kameraden robbten, um sich dessen Waffe zu schnappen und den Kampf gegen Sie wieder aufzunehmen.

Neben dem Einzelspielermodus Double Helix können Sie auch im Zufalls-Missionsgenerator alleine Ihren Spaß haben. Über verschiedene Parameter dürfen Sie dabei Missionen absolvieren, die ganz auf Ihren persönlichen Geschmack zugeschnitten sind. So lässt sich problemlos die Einsatzart bestimmen (Flucht, Attentat,

Infiltration oder Zerstörung), der Schauplatz auswählen (Wüste, Gebirge, Dschungel oder Schnee), die Tageszeit festlegen (tagsüber und nachts), der Schwierigkeitsgrad und das Zeitlimit ein- sowie die Ausrüstung zusammenstellen.

Wie es sich für einen Ego-Shooter gehört, geht bei *Soldier of Fortune II: Double Helix* auch im Multiplayer-Bereich via System-Link oder per Xbox Live ordentlich der Punk ab. Neben den altbekannten Modi Deathmatch und Capture the Flag müssen Sie im Elimination-Modus sämtliche Mitglieder des gegnerischen Teams ausschalten, im Infiltration-Modus einen Gegenstand aus dem Lager der Feinde stehlen und im Demolition-Modus einen Sprengsatz im gegnerischen Camp platzieren und zünden.

Abgesehen von der gelungenen Gegner-KI ist bei *Soldier of Fortune II: Double Helix* in technischer Hinsicht nicht alles optimal. Weniger prickelnd sind beispielsweise die relativ langen Ladezeiten. An der Steuerung hätte Hersteller Raven Software ebenfalls noch etwas feilen dürfen. Schleichen Sie beispielsweise geduckt umher, so „hoppelt“ Ihr Charakter gar seltsam des Weges und die Kameraführung »



↑ Nach diesem Schuss ins linke Schienbein des Terroristen ist Schluss mit dem albernen Rumgehüpfel

## KOFFER PACKEN

» Mit den richtigen und knallharten Schießprügeln im Gepäck ballert es sich leichter.

» VOR JEDER NEUEN HAUPTMISSION können Sie vier Waffen und einen Ausrüstungsgegenstand mit auf die Reise nehmen. Im Laufe der Missionen lassen sich jedoch noch zusätzliche Waffen aufnehmen, die Ihre Gegner zurücklassen.



↑ Als Erstes wählen Sie eine Handfeuerwaffe, auf Wunsch sogar mit Schalldämpfer.



↑ Die M590-Combat-Schrotflinte sorgt für ordentlichen Bums auf kurze Distanz.



↑ Das M4-Maschinengewehr kommt mit einem Granatwerfer-Aufsatz daher.



↑ Ein Satz Granaten darf in Ihrem Gepäck natürlich ebenfalls nicht fehlen.



↑ Für eine bessere Weitsicht wählen wir als Ausrüstungsgegenstand ein Fernglas.



## SCHULBANK ➤ Das Einmaleins der Söldnerschule

 Im hervorragenden Tutorial haben Sie zu Beginn die Möglichkeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen.



↑ Sie erlernen den Umgang mit sämtlichen Schusswaffen, indem Sie auf diese Markierungen schießen.



↑ Beim Training mit den Handgranaten müssen Sie durch exakte Würfe die Zielscheiben zerstören.



↑ Auch der Umgang mit Ihrer Ausrüstung wird Ihnen erklärt. Hier knacken Sie in der Infrarotsicht ein Schloss.



↑ Zum Abschluss müssen Sie Ihre Schleichkünste unter Beweis stellen und unentdeckt bleiben.

## „Extrem viel Zeit scheinen die Programmierer in die Sterbe- und Verwundungs-Animationen der Gegner investiert zu haben.“

wackelt dabei munter mit. Und wenn Sie sich auf dem Boden kriechend fortbewegen müssen, können die Sekunden zu Stunden werden, so langsam robbt John Mullins.

In grafischer Hinsicht ist bei *Soldier of Fortune II: Double Helix* ebenfalls nicht alles Gold, was glänzt. Vor allem ganz erhebliche Framerate-Einbrüche trüben den Spielspaß mitunter doch gewaltig. Wenn Sie in Gebäuden in einen Spiegel blicken, werden Sie zudem nicht von John Mullins' Visage erschreckt, sondern Sie sehen nichts. Obwohl dies keinen wesentlichen Einfluss auf das Gameplay hat, legen viele Spieler bei den heutigen grafischen Standards durchaus Wert auf Feinheiten

dieser Art. Zudem sprangen uns häufiger heftige Pop-ups ins Auge. Wesentlich besser gelungen ist die detaillierte Gestaltung der Areale, vor allem in den Dschungel-Maps sorgt eine beeindruckende Pflanzenvielfalt für eine realistische Atmosphäre. Extrem viel Zeit scheinen die Programmierer in die Sterbe- und Verwundungs-Animationen der Gegner investiert zu haben. So zucken die Leiber Ihrer Kontrahenten erst mehrere Sekunden oder sinken schmerzverzerrt danieder, ehe sie das Zeitliche segnen. Leider kommt es dabei häufig zu eklatanten Clipping-Fehlern. Ein Sterbender, dessen Kopf in der Wand verschwindet, wenn er an dieser nieder-sinkt, sieht eher ulkig denn bemitleidenswert aus.

Nichts auszusetzen gibt es an der akustischen Untermauerung von *Soldier of Fortune II: Double Helix*. Vor allem die Sprachausgabe ist sehr gelungen. Eine deutsche Synchronisation wurde dem Spiel zwar bedauerlicherweise nicht spendiert, dafür kommunizieren Ihre Gegner anfangs in Tschechisch, hernach in Spanisch. Zocker mit Surround-Anlage dürfen sich über gelungene Soundeffekte in astraem Dolby Digital 5.1 freuen. Auch hier hat die Entwicklerschmiede wieder viel Wert auf die Geräusche der verletzten oder sterbenden Feinde gelegt. Selten gab es solch ein ekliges Gurgeln zu hören, wenn ein Gegner sein Lebenslicht aushaucht. 



↑ Allein gegen vier – kein Problem für Sie!



↑ Ihre Gegner gehen sogar in Deckung.



↑ Dieser Schleich-Angriff mit dem Messer war ein voller Erfolg. Hart, aber eben zweckmäßig.



MANFRED MEINT:

Bei Ego-Shootern muss es ordentlich zur Sache gehen, so viel ist klar. Diesbezüglich lässt das Spiel keine Wünsche offen. Abwechslungsreiche Missionen im Story-Modus und die tolle Gegner-KI sorgen alleine für gute Unterhaltung, bei Multiplayer-Gefechten geht sowieso ordentlich die Post ab. Wären da nicht diese technischen Mängel wie die fürchterlichen Ruckler, Pop-ups oder Clipping-Fehler, wäre locker ein Elite-Award drin gewesen. Shooter-Fans werden dennoch angetan sein.

GRAFIK  
**77%**

SOUND  
**85%**

MULTIPLAYER

\*\*\*\*\*

XBOX LIVE

\*\*\*\*\*



POSITIV

- WAFFEN VOR HAUPTMISSIONEN AUSWÄHLBAR
- GHOUL-II-TECHNOLOGIE
- ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY
- HERVORRAGENDE GEGNER-KI
- ZUFALLS-MISSIONSGENERATOR
- XBOX-LIVE-UNTERSTÜTZUNG
- GELUNGENE SOUNDEFFEKTE



NEGATIV

- LANGE LADEZEITEN
- SELTSAMES SCHLEICHEN UND ZU LANGSAMES ROBBEN
- RUCKLER UND POP-UPS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

**84%**





↑ Aufgrund automatischer Zielerfassung haben Sie bei den Feuergefechten kaum Probleme, die Gegner ins Visier zu nehmen.

„Yippi-Ka-Yai Schweinebacke!“ John McClane gibt sich auf der Xbox die Ehre.

# DIE HARD VENDETTA

VON: JANINA WINTERMAYR

## SPIELE-INFOS

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE:

WWW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.DE

## KURZ & KNAPP

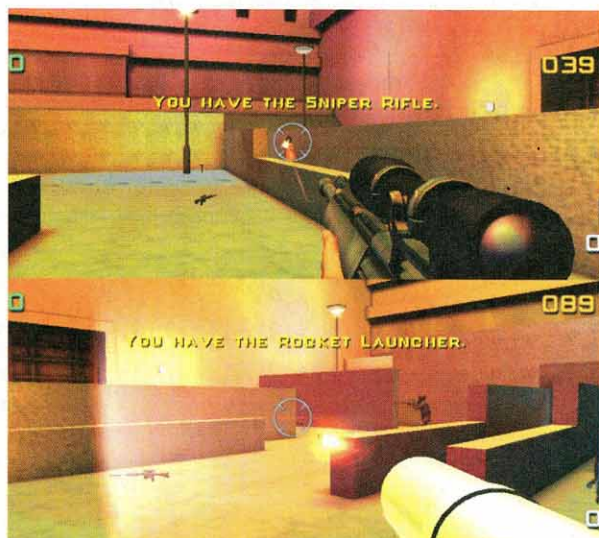
LEGEN SIE ALS gealterter Polizist John McClane dreisten Gangstern das Handwerk.

HELDEN STERBEN nie, kommen mit der Zeit aber in die Jahre. So auch die 80er-Jahre-Action-Legende John McClane alias Bruce Willis. Zeigte sich McClane in den *Stirb Langsam*-Filmen

von 1988, 1990 und 1995 noch mit gestähltem Oberkörper im weißen Feinripp-Unterhemd, gammelt sein bierbäuchiges, grau meliertes Alter Ego in *Die Hard Vendetta* vor der virtuellen Glotze vor sich hin. Seinen Kampfgeist hat der alternde

Polizist jedoch nicht verloren und als seine Tochter (und nun ebenfalls Polizistin) Lucy von dreisten Kunstdieben als Geisel genommen wird, macht er sich zur Rettung des Nachkömmlings auf. Dumm nur, dass dem Treffen der Generationen auch der Sohn von McClanes ehemaligem Erzfeind Hans Gruber (*Stirb Langsam*) beiwohnt, der den Tod seines Vaters rächen will. Nebenbei hat der Gauner vor, ein paar gestohlene Gemälde gewinnbringend zu verhökern. McClane lässt sich natürlich nicht zweimal bitten und nimmt in elf Levels quer durch Los Angeles die Verfolgung Grubers auf. Ob auf der Einkaufsmeile, im Untergrund oder im bekannten Nakatomi Plaza, überall sieht sich der Spieler mit einer Unzahl bewaffneter Gangster konfrontiert.

Es bleibt Ihnen allerdings überlassen, ob Sie einen Raum mit gezogener Waffe stürmen oder sich leise anschleichen und die Gegner von hinten überwältigen. Erwischen Sie dabei den Bandenführer, legen seine Kollegen freiwillig die Waffen zu Boden und Sie können den schweren Jungs Handschellen anlegen. Manche Situationen, beispielsweise eine Geiselnahme, erfordern sogar bedachtes Vorgehen, um das Leben Unbeteiligter nicht



↑ Im Multiplayer herrscht vornehmlich triste Umgebung.



↑ Draufgänger McClane schert sich nicht um zerbrochenes Glas.



## BONUS INFO

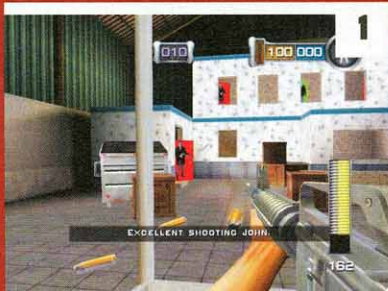
### ES DARF GEFLUCHT WERDEN.

Mit Kraftausdrücken wird bei *Die Hard Vendetta* nicht sparsam umgegangen. Neben John McClanes rüder Ausdrucksweise bekommen Sie beispielsweise bei einem Abschuss im Multiplayer-Modus „you've been mother-fucked!“ zu lesen.

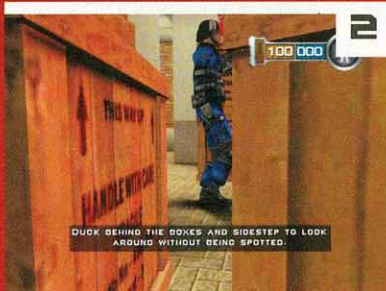
### LANGE STRECKE

Speichern können Sie nur nach den einzelnen Levels. Die Rücksetzpunkte innerhalb der Missionen liegen allerdings relativ weit auseinander. Im Todesfall müssen Sie also recht lange Passagen nochmals durchspielen.

## MAN(N) LERNT NIE AUS McClane ist zwar alt, aber noch längst nicht senil.



**↑ SCHIESSÜBUNG:** Der Spieler wird mit allen Waffentypen von *Die Hard Vendetta* vertraut gemacht und muss danach auf dem Schießplatz seine Schießkünste beweisen.



**↑ VERSTECKEN:** Richtig anschleichen will gelernt sein. Dazu gehört neben lautlosem Bewegen auch das Verstecken hinter diversen Objekten wie beispielsweise Kisten.



**↑ BOMBENTRAINING:** Tippen Sie die richtige Tasten-Kombination in das Gerät ein und die Bombe wird entschärft. Vorsicht, die Sequenz aktiviert auch einen Timer.

„Bei der automatischen Zielfunktion reicht es aus, wenn Sie grob in die Richtung des Gegners zielen.“

 unnötig zu gefährden. Aufgrund einer automatischen Zielfunktion, bei der es ausreicht, grob in die Richtung des Gegners zu zielen, werden solche Szenen jedoch nie zum großen Problem. Selbst dann, wenn ein Gangster eine Geisel als Schutzschild missbraucht, zielen Sie immer automatisch auf den bösen Buben. Nur abdrücken müssen Sie noch selbst.

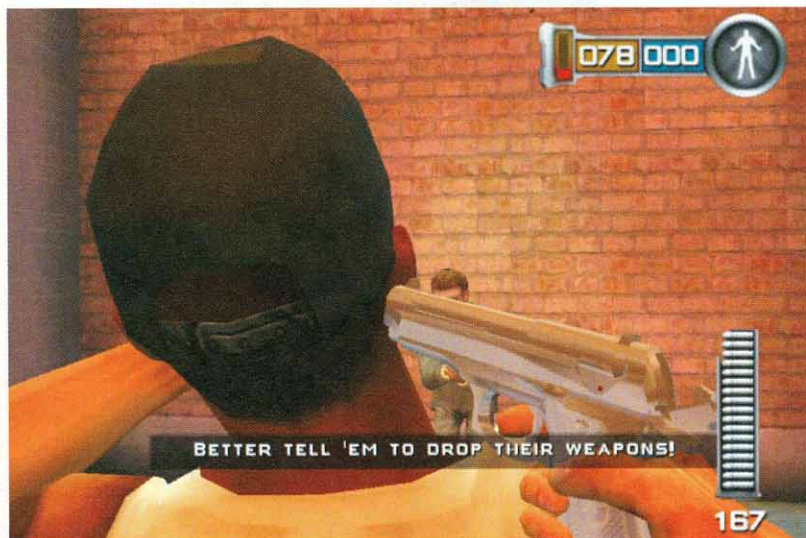
Indem Sie die Zielfunktion jedoch abschalten, erweisen Sie sich keinen guten Dienst. Die Steuerung reagiert dafür viel zu träge und ungenau. Da die Gegner-KI aber nicht gerade zu den intelligentesten gehört und die Feinde sich trotz Dauerbe-

schuss nicht von der Stelle bewegen, ist mit etwas Glück das Spiel auch ohne automatische Zielfunktion zu schaffen. Apropos Computer-Intelligenz: Während Ihrer Verfolgungsjagd dürfen Sie sich mit den verschiedensten Personen unterhalten. Manche plaudern einfach unnütz aus dem Nähkästchen, während Sie von anderen für die Story relevante Hinweise erhalten. Im Endeffekt haben die Charakterinteraktionen aber keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Hero-Time-Effekt. Hier läuft das Spiel kurzzeitig wie bei der Bullet Time in *Matrix* dann in Zeitlupe ab, während

Beethovens Neunte gespielt wird. Eigentlich soll Ihnen die Hero-Time das Zielen erleichtern, was wegen der automatischen Zielfunktion jedoch nicht nötig ist. So bleibt es bei der Hero-Time lediglich bei einer optischen Spielerei. Davon gibt es im gesamten Spiel ansonsten herzlich wenig zu sehen. Schlechte Hintergrundgrafik, schlechte Charakteranimationen und ständiges Ruckeln ziehen den grafischen Gesamteindruck ganz schön nach unten.

Auch der Multiplayer-Modus für vier Personen ist aufgrund des tristen Levelaufbaus, chaotischer Kameraführung und Einbrüchen in der Framerate ziemlich enttäuschend. 



**↑ Nehmen Sie den Gangsterboss als Geisel, lassen seine Handlanger die Waffen fallen.**



**↑ Solche Clippingfehler sind zum Glück rar.**



**↑ McClane wirkt etwas grün um die Nase.**



### JANINA MEINT:

Halbherzige Lizenzspiele werden zum Leidwesen vieler Spieler nie aussterben. Auch wenn der Action-Kracher *Stirb Langsam* viel Stoff für einen richtig guten Ego-Shooter bietet, haben es die Entwickler Bits Studios technisch und spielerisch nicht geschafft, das gegebene Potenzial gelungen umzusetzen. Zugegeben, der Hero-Time-Effekt sieht schon ganz nett aus, ist aber bedeutungslos. *Die Hard Vendetta* ist wirklich nur etwas für Fans, denn es gibt weitaus bessere Ego-Shooter auf der Xbox.

#### GRAFIK

54%

#### SOUND

68%

#### MULTIPLAYER

\*\*\*\*\*

#### XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



#### POSITIV

- COOLER HERO-TIME-EFFEKT
- UMFANGREICHE WAFFENAUSWAHL

#### NEGATIV

- SCHLECHTE STEUERUNG
- SCHWACHE GEGNER-KI
- UNNÖTIGE CHARAKTERINTERAKTION
- RUCKLER
- LANGWEILIGER MULTIPLAYER-MODUS
- KEINE DEUTSCHE SPRACHAUSGABE



#### DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

63%





↑ Marvels grünhäutige Abrissbirne räumt mit den Gegnerscharen ohne Kompromiss auf.

Vivendi lässt es diesen Sommer mit dem grünen Choleriker ordentlich krachen.

# THE HULK

VON: JANINA WINTERMAYR

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.THEHULK.COM

## KURZ & KNAPP

GEHEN SIE mit Bruce Banner und seinem Alter Ego Hulk auf Zerstörungstour.

BRUCE BANNER hat ein Problem. Ein großes, grünes Problem, um genau zu sein. Seit der Wissenschaftler einer ungesunden Dosis Gamma-Strahlung ausgesetzt war, verwandelt er sich nun immer, wenn er wütend wird, in den unberechenbaren Hulk. Wo Hulk auftaucht, herrscht Chaos und Zerstörung, denn das grüne Energiebündel geht mit seinen Widersachern alles andere als zimperlich um.

Die einfach gestrickte Story des Spiels gewinnt erst durch den gleichnamigen Film an Tiefe, denn dieser erzählt die Vorgeschichte zu Bruces Leiden und der verzweifelten Suche nach einem Heilmittel. Ein

Jahr nach den Ereignissen im Film ist Bruce seinem Ziel kein Stück näher, weshalb er wieder nach San Francisco zurückkehrt. Das Militär hat seinerseits wissenschaftliches Interesse an Bruce, was diesem jedoch gar nicht behagt, wie recht anschaulich im Intro dargestellt wird. Der nachfolgende Eröffnungslevel entpuppt sich sehr schnell als kurzes Tutorial, welches grob in das umfangreiche Schlag- und Wurfrepertoire des grünen Riesen einweist. Allerdings fällt das Training angesichts der vielen verschiedenen Kampfmöglichkeiten des Hulk viel zu kurz aus. Da bleibt nur „learning by doing“.

Bevor der Hulk jedoch wieder auf Zerstörungskurs geht, ist erst einmal Bruce mit einer kleinen Schlecheinlage an der Reihe. Später im Spiel wird man gelegentlich wieder in die Rolle des Wissenschaftlers schlüpfen, die Gewichtung der Spielanteile fällt jedoch sehr zugunsten des Hulk aus. Bruce Banner wird eigentlich nur benötigt, wenn Sie ein neues Areal betreten sollen.

Dementsprechend limitiert sind dessen Fähigkeiten. Codeschlösser knackt er beispielsweise, indem er einfach die angegebene Symbolsequenz nachbaut. Ansonsten schleicht er sich von Versteck zu Versteck und verschiebt sporadisch Kisten. Eine freischwenkbare Kamera wäre hier nicht schlecht gewesen, um alle Wachen im Blickfeld zu haben. Stattdessen muss man sich blind in einen neuen



↑ Als Bruce sind Sie auf Schleichpfaden unterwegs.



↑ Mutierte Riesen-Hunde züchtigt man mit dem Stöckchen.



↑ Sprunggewaltig: Hulk bringt sich vor den Energiewellen in Sicherheit.



↑ Selbst der Hubschrauber ist für Hulk kein großes Problem.



„Hat das grüne Ungeheuer genug geprügelt, wird es so richtig sauer, was sich in einem verheerenden Wutangriff äußert.“

» Abschnitt wagen. Der Hulk kann da schon mehr vorweisen, obwohl sich seine Fähigkeiten auf den Kampf und die Zerstörung beschränken. Unzählige Schlagkombinationen, Sprunganfälle und Wurfeinlagen stehen dem grünen Choleliker zur Verfügung. Selbst das komplette Inventar der Levels macht sich der Hüne zunutze. Ob Tische, Kisten, Fässer oder sogar ganze Stahlträger und Betonbrocken – der Hulk kann mit allem Beweglichen werfen und schlagen. Zudem ist er in der

Lage, abgefeuerte Raketen mit dem richtigen Timing zurückzuschlagen. Besonders hilfreich ist diese Fähigkeit bei Panzern, die sich mit einem Schutzschild vor Hulks Attacken schützen.

Hat das grüne Ungeheuer genug geprügelt und ordentlich einstecken müssen, wird es so richtig sauer, was sich in einem verheerenden Wutangriff äußert, der alles in näherer Umgebung zu Kleinholz verarbeitet. Hulks Wutanfälle werden meist von einem bombastischen Effektfeuerwerk begleitet

und auch sonst zeigt sich der Titel optisch solide. Grafisch gibt sich Hulk, wie es sich für einen Comic-Helden gehört, stilecht im passenden Cel-Shading-Look. Gute Schatten- und Licht-Effekte komplettieren die gelungene Präsentation. Die stimmungsvollen Zwischensequenzen fügen sich dabei nahtlos in die Spieleoptik ein. Leider kommt es bei den bildschirmfüllenden Prügeleien zeitweise immer wieder zu Slowdowns. Die gute deutsche Sprachausgabe rundet das positive Gesamtbild ab. 

## BONUS INFO

### » HERAUSFORDERUNG

Neben dem Storymodus erwartet den Spieler noch der Herausforderungsmodus. Hier gilt es, in drei verschiedenen Spielvarianten gegen so viele Feinde wie möglich zu bestehen oder in einer bestimmten Zeitspanne denkbar viel der Spielwelt zu zerstören.

### » POWER FÜR HULK

Um seine Gesundheit muss sich der Hulk kaum sorgen, denn die meisten erledigten Gegner hinterlassen neue Energie für den grünen Riesen. Ab und an findet sich auch ein Continuum-Item oder ein Power-up für die Wutanzeige.

## SCHLAGFERTIG » Ein kleiner Einblick in Hulks Kampffähigkeiten



**ÜBERSCHALLKNALL:** Wenn der Hulk einmal in die Hände klatscht, sollte man lieber nicht im Weg stehen. Aus großer Entfernung betäubt der Überschallknall die Gegner kurzzeitig, aus der Nähe schleudert er sie an die nächste Wand.



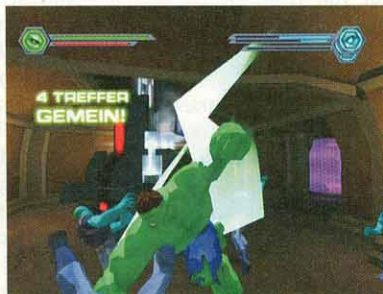
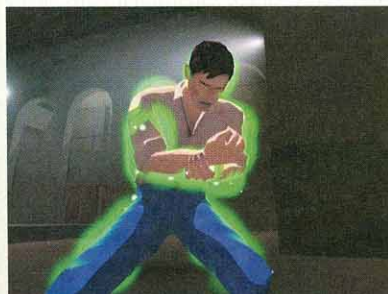
**WERFEN:** Hat der Hulk einmal einen Gegner in seine großen Pranken bekommen, lässt er ihn nicht mehr los. Sie können den Widersacher nun entweder gegen die nächste Wand schleudern oder ihn übers Knie „legen“.



**WUTANGRIFF:** Hier fliegen wortwörtlich die Fetzen. Hat sich seine Wutanzeige voll aufgeladen, stehen dem Hulk zwei verheerende Wutangriffe zur Auswahl, die Gegner und Gegenstände gleichermaßen durch die Luft wirbeln lassen.



» Die stählerne Faust des Grünlings durchschlägt sogar ganze Wände.



» Ist Bruce's Energie erschöpft, wird er zu Hulk. » Die Combo-Schläge werden kommentiert.



### JANINA MEINT:

Comic-Helden haben in der Film- und Videospielebranche in letzter Zeit Hochkonjunktur. Nach den mächtigen X-Men wird nun auch Marvels grüne Abrissbirne Hulk versoftet und das – im Gegensatz zu den Mutantenkollegen – ziemlich gut. Grafik, Sound und Präsentation passen sich stimmig dem actionlastigen Spielprinzip an. Allerdings wird die Dauerprügelei recht schnell eintönig und die ungünstig platzierten Kamerawinkel sorgen des Öfteren für frustrierende Momente.

GRAFIK  
**72%**

SOUND  
**73%**

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



### POSITIV

- SOLIDE CEL-SHADING-GRAFIK
- GELUNGENE KOMBINATION VON FILM UND SPIEL
- ÜBERZEUGENDE SPRACHAUSGABE



### NEGATIV

- EINTÖNIGES SPIELPRINZIP
- LEICHTE SLOWDOWNS
- ABWECHSLUNGSARME UMGEBUNGSTEXTUREN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

**72%**





↑ Vom popeligen Smart bis zum PS-starken Sportwagen sind bei Midtown Madness 3 alle Fahrzeugklassen vertreten.



↑ Weiße Weihnachten in Washington.



↑ Verkehrsfreie Zone im Multiplayer-Modus.



↑ Als Sanitäter sollten Sie vorsichtig fahren.

Vergessen Sie die Straßenverkehrsordnung. In Washington und Paris dürfen Verkehrsrowdys nun nach Herzenslust rasen und rammen.

# MIDTOWN MADNESS 3

VON: JANINA WINTERMAYR

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION-RENNSPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE



## KURZ & KNAPP

Nehmen Sie als verdeckter Ermittler verschiedene Fahrerjobs in zwei frei befahrbaren Metropolen an.



**W**IRD IHNEN DES ÖFTEREN vorgeworfen, Sie hätten Ihren Führerschein im Lotto gewonnen? Mit *Midtown Madness 3* von Microsoft haben wir genau das richtige Spiel für Sie. Gesetzlichen Verkehrsregeln oder gar kulantem Verhalten gegenüber anderen Verkehrsteilnehmern wird hier nicht viel Beachtung geschenkt. Stattdessen gewährt Ihnen das schwedische Entwicklerteam Digital Illusions fast unbegrenzte Fahrfreiheit in zwei mehr oder weniger akkurat umgesetzten Großstädten. Was Konsolenrennspiele angeht, hat Digital Illusions bereits 2002 mit dem Xbox-Launch-Titel *Rallisport Challenge* den Elchtest mit Bravour bestanden. Beste Voraussetzungen also, um die auf dem PC erfolgreiche *Midtown Madness*-Reihe nun auch auf der Xbox zu etablieren.

Neben dem Karrieremodus ist für Einzelspieler noch die Single-Race-Option mit den drei unterschiedlichen Modi Tour, Blitz und Kontrollpunkt von Bedeutung, bei denen Sie entweder ohne Vorgaben die Städte abfahren können oder gegen die Zeit und CPU-gesteuerte Kontrahenten antreten. Natürlich verfügt der Titel über einen Multiplayer-Modus, allerdings im Splitscreen nur für zwei Personen – per System-Link können immerhin vier Spieler teilnehmen. Herzstück von *Midtown Madness 3* ist aber der Story-Modus

Work Undercover. Hier werden Sie wahlweise in Paris oder Washington vom amerikanischen beziehungsweise französischen Geheimdienst als verdeckter Ermittler zu den verschiedensten Aufträgen abkommandiert. Fortan müssen Sie sich pro Stadt in sieben unterschiedlichen Jobs als Pizzalieferant, Chauffeur, Stuntman, Polizist oder Sanitäter nicht nur mit zickigen Fahrgästen herumstreiten, sondern sich auch gegen hartnäckige Konkurrenz durchsetzen. Beim Großteil der insgesamt 50 Missionen machen Ihnen die Mitstreiter Mathilda und Angelina das Fahrerleben ein ums andere Mal richtig schwer. In späteren Missionen ist es aber vorwiegend das Zeitlimit, welches Ihnen ordentlich zusetzt. Ohne gute Stadtkenntnisse sind Sie so gut wie aufgeschmissen. Zum Glück zeigt Ihnen eine kleine Karte am linken unteren Bildschirmrand stets einen Ausschnitt der näheren Umgebung.

Wenn Sie sich den richtigen Weg erst einmal eingeprägt haben, gilt es nur noch, den unzähligen Hindernissen wie Gegenverkehr, Fußgängern oder Straßenbegrenzungen auszuweichen. Sollte Ihnen unterwegs doch ein Crash passieren, müssen Sie nicht um die Fahrbarkeit Ihres Gefährts bangen, da Digital Illusions die Kollisionsabfrage ziemlich unrealistisch gestaltet hat. Schäden zeigen sich erst nach mehreren Crashes und selbst diese haben außer optischen Verformungen der Karosserie keinen spürbaren



**BONUS INFO**
**ABSTRICHE IM MULTIPLAYER**

Nicht nur, dass per Splitscreen lediglich Zweispieler-Rennen möglich sind, es müssen auch noch Einbußen bei der Framerate sowie den Umgebungsdetails hingenommen werden. So gibt es keinen Gegenverkehr mehr, nur noch Fußgänger.

**LIVE IS LIVE**

Im Multiplayer-Modus via Xbox Live können sich bis zu acht Spieler heiße Rennen in vier exklusiven Online-Modi, beispielsweise „Kampf um Gold“ oder „Stay-away“, liefern.

**SCHROTTREIF**

Trotz unrealistischer Kollisionsabfrage sollten Sie nicht unbegrenzt crashen. Wie stark Sie das Auto beschädigt haben bzw. wie nah Sie dem Totalschaden sind, können Sie an der Anzeige unterhalb des Tachos ablesen.

**JOBSUCHE** Das harte Leben eines verdeckten Ermittlers

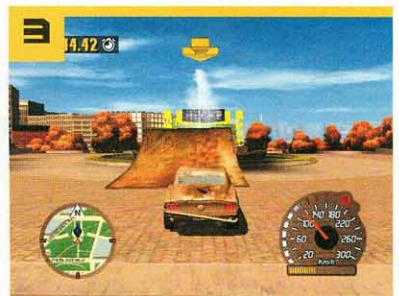
**FESTE ANSTELLUNG** ist für den Agenten ein Fremdwort. Nach nur vier Einsätzen für eine Firma wechselt er schon wieder den Job.



**1** **Chauffeur:** Kutschieren Sie versnobte Reiche samt Haustieren und Macken mit der Stretch-Limousine durch die Stadt.



**2** **Sicherheitsdienst:** Die wertvolle Fracht im Laderaum wird durch eine dicke Panzerung vor Ihrem rabiaten Fahrstil geschützt.



**3** **Stuntman:** Ein gefährlicher und anspruchsvoller Job. Als Stuntman gehen Sie dank unzähliger Rampen regelmäßig in die Luft.

Einfluss. Auch das Fahrverhalten der insgesamt 30 zur Auswahl stehenden Automobile gibt sich sehr arcade-lastig, unterscheidet sich jedoch bei den einzelnen Fahrzeugtypen deutlich. Beispielsweise flitzen Sie als Pizza-Bote mit einem handlichen Smart-Verschnitt durch die Straßen, cruisen als Chauffeur mit der prolligen Stretch-Limousine die Promenade entlang oder rollen behäbig im tonnenschweren Panzerwagen durch die Stadt. Zu Anfang ist die etwas schwammige Steuerung noch gewöhnungsbedürftig, fällt im weiteren

Spielverlauf jedoch kaum noch negativ auf.

Grafisch mag *Midtown Madness 3* auf den ersten Blick eher unspektakulär wirken, angesichts dessen, mit wie vielen animierten Details beide Städte ausgestattet wurden, lässt sich die schlichte Optik jedoch verschmerzen. Auch die markanten Wahrzeichen der Metropolen, wie beispielsweise das Weiße Haus in Washington oder der Triumphbogen in Paris, wurden detailgetreu umgesetzt. Der enorme Umfang beider Großstädte kann sich ebenfalls sehen lassen. Aufgrund des hohen

Verkehrsaufkommens kommt es aber leider gelegentlich zu Rucklern.

Akustisch wird weniger auf die dezent technoartige Hintergrundmusik gesetzt, dafür mehr auf Motoren- und Umgebungsgläusche. Die Sprachausgabe wurde bewusst dem überdrehten Gameplay angepasst. Fahrgäste, Arbeitgeber, Fußgänger und Konkurrenzfahrer unterhalten sich munter mit französischem, italienischem oder amerikanischem Akzent, was nicht selten für den einen oder anderen Schmunzler sorgt.

„Digital Illusions gewährt Ihnen in zwei mehr oder weniger akkurat umgesetzten Großstädten fast unbegrenzte Fahrfreiheit.“



Mit Hupe und Sirene sind Sie als legaler Verkehrssünder unterwegs.



Hängen Sie Konkurrenz bei Rennen ab.



Ab durch die Mitte bzw. den Park.


**JANINA MEINT:**

Bei *Midtown Madness 3* dürfen Sie endlich die lästigen Verkehrsregeln vergessen und nach Herzenslust querfeldein fahren, rammen und abdrängen. Für eine lebendige Atmosphäre hat Entwickler Digital Illusions mit einem ordentlichen Story-Modus ebenfalls gesorgt. Die zwei Großstädte Washington und Paris sind mit unzähligen interaktiven Details wie Fahrzeugen und Fußgängern ausgestattet. Technisch wäre vor allem im Multiplayer-Modus aber mehr möglich gewesen.

**GRAFIK**
**76%**
**SOUND**
**74%**
**MULTIPLAYER**
**\*\*\***
**XBOX LIVE**
**\*\*\***

**POSITIV**

- INTERAKTIVE UMGEBUNG
- VERSCHIEDENE FAHRZEUGTYPEN
- WITZIGE SPRACHAUSGABE
- RIESIGE STADTAREALE


**NEGATIV**

- KEIN GEGENVERKEHR IM MULTIPLAYER-MODUS
- LEICHTE RUCKLER
- SCHLICHTE GRAFIK

**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG**
**81%**





Die einfach gehaltenen Hintergrundgrafiken des Spiels können im Gegensatz zu den Flugzeugen nicht begeistern.

Action-Titel mit happigem Schwierigkeitsgrad

# SEABLADE

VON: JANA MAHNKE

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: TDK

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE: WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM

## KURZ & KNAPP

AN BORD IHRER Kampfflugzeuge sorgen Sie unter harten Bedingungen für Recht und Ordnung im 24. Jahrhundert.

DAS 24. JAHRHUNDERT: Die Polkappen sind geschmolzen und der größte Teil der Erde liegt jetzt tief unter den ungeheuren Wassermassen begraben. Für die Menschheit ist ein zweites Mittelalter angebrochen. Die Argosy, ein Schiff der Southern Alliance, erhält Nachricht, dass ein Warlord aus dem Norden in die Aequatorial Region eingefallen sei. Als Mitglied einer Elite-Fliegerstaffel ist es nun Ihre Aufgabe, in dieser Krisensituation unverzüglich einzugreifen.

Im Verlauf des Spiels schickt Ihr Vorgesetzter Admiral Broadus Sie insgesamt 39 Mal in einen gefährlichen Kampfeinsatz: Ihre Aufträge reichen dabei von Geiselnbefreiungen über die Zerstörung gegnerischer

Truppen bis zur Beförderung von Spionen an strategisch wichtige Punkte. Wie in längst vergangenen Zeiten sammeln Sie in den Levels kleine Symbole auf, welche Ihr Kampfflugzeug mit verschiedenen Waffen ausrüsten oder Ihre Energieleiste wieder aufladen.

So weit hört sich das Ganze ja recht gut an, wenn es da nicht den ein oder anderen Haken gäbe. Bei Ihrer ersten Mission sitzen Sie im Cockpit der Seablade 01, ein hochentwickeltes Kampfflugzeug, welches sowohl unter als auch über Wasser einsetzbar ist. Noch bevor Sie sich einigermaßen an die Steuerung gewöhnt haben, treffen Sie auf die ersten Feinde. Schon im leichtesten Schwierigkeitsgrad dürfte es Ihnen verdammt schwer fallen, Ihren Gegnern irgendetwas entgegenzusetzen. Was sicherlich auch dadurch verstärkt wird, dass Sie mit Ihrem Schiff nur ein Waffensystem zur Zeit aufnehmen können. Das Abtauchen ins Wasser hilft Ihnen da leider auch kein Stück weiter, da Ihnen die Feinde selbst dorthin folgen. Somit ist dieses Feature eher nur ein nettes Gimmick als eine Rettungsmöglichkeit für Sie. Die Animation und das Design der Schiffe ist eigentlich ganz gut gelungen, wohingegen die Hintergründe grafisch veraltet wirken. Die Zwischensequenzen sind im Comicstil gehalten, was sicherlich Geschmackssache ist. Die deutsche Sprachausgabe hört sich leider etwas abgehackt an, die Musik passt jedoch gut zum Spiel.

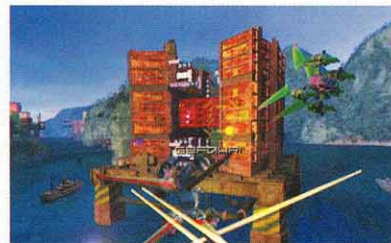
## BONUS INFO

### MULTIPLAYER

Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie in verschiedenen Umgebungen gegeneinander antreten. Klemmen Sie also einfach noch drei Ihrer Freunde mit vor den Bildschirm!



Die Explosionen-Effekte sehen veraltet aus.



Manchmal stecken Sie echt in der Klemme.



Heftige Multiplayerkämpfe im ewigen Eis.



Admiral Broadus erteilt Ihnen die Befehle.



## JANA MEINT:

Irgendwie passen einige Elemente des Spiels nicht so richtig zusammen: Grafisch sieht die Animation der Schiffe zwar gut aus, die Hintergründe hingegen sind langweilig. Der knallharte Schwierigkeitsgrad steht im krassen Gegensatz zu den einfach gehaltenen Levelstrukturen. Am meisten hat mich aber die deutsche Synchronisation enttäuscht. Der Titel ist deshalb nur jenen zu empfehlen, die absolute Flug-action-Fans sind und vor harten Herausforderungen nicht zurückschrecken.

GRAFIK  
56%

SOUND  
64%

MULTIPLAYER  
\*\*\*

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



### POSITIV

- GUTE ANIMATIONEN
- GUT DESIGNT FLEGER
- PASSENDE MUSIK



### NEGATIV

- ZU HOHER SCHWIERIGKEITS-GRAD
- ABGEHACKTE SPRACHAUSGABE
- EINFACHE LEVELSTRUKTUR
- WENIG EFFEKTE
- LANGWEILIGE HINTERGRÜNDE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

48%





↑ Wenn es kracht, dann aber so richtig. Nach schweren Unfällen können Sie alle Hoffnungen auf den Sieg begraben.

In weniger als drei Sekunden auf knapp 160 km/h!

# INDYCAR SERIES

VON: MANFRED REICHL

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: CODEMASTERS  
GENRE: RENNSPORT  
SPRACHE: DEUTSCH  
USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG  
SPIELER: 1-4  
TERMIN: ERHÄLTICH  
WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.DE

## KURZ & KNAPP

Das amerikanische Pendant zur Formel 1 sorgt jetzt auch auf deutschen Konsolen für halsbrecherische Geschwindigkeiten.

FÜR DAS GESCHEHEN in der amerikanischen IndyCar-Serie hat man hierzulande nur wenig übrig. Im Gegensatz zum Formel-1-Zirkus heizen die IndyCar-Boliden ausschließlich um Rundkurse, erreichen dabei aber höhere Durchschnittsgeschwindigkeiten. In *IndyCar Series* können Sie nun auch auf der Xbox die Rasanzen dieses Motorsports nachempfinden. Im Zentrum des Geschehens steht die Meisterschaft. Alle 14 lizenzierten Schauplätze der Saison, darunter auch die legendären 500 Meilen von Indianapolis, stehen auf dem Programm und Sie dürfen aus 27 ebenfalls lizenzierten Fahrzeugen und Piloten auswählen. Obwohl Sie in jedem Rennen wirklich nur im Kreis herumfahren,

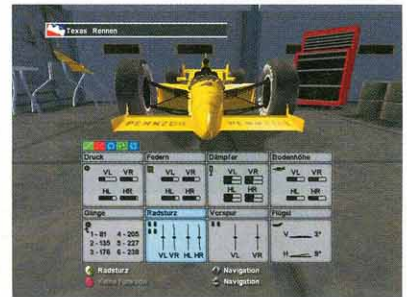
wird Ihnen dennoch einiges abverlangt. Mit den unterschiedlichen Kurvenverläufen jeder Strecke kommen Sie relativ schnell zurecht, worauf es in *IndyCar Series* aber in erster Linie ankommt, ist das richtige Setup Ihres Fahrzeugs. Von der Federung bis zur Bodenhöhe müssen Sie ganz schön herumtüteln, um mit einer optimalen Konfiguration in jedem Rennen um den Sieg mitfahren zu können.

Auch in den Wettkämpfen bekommen Sie nichts geschenkt. Selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad kommen Sie nicht umhin, ein waghalsiges Überholmanöver nach dem anderen zu starten. Und dies schaffen Sie wiederum nur, wenn Sie konsequent im Windschatten Ihres Vordermannes fahren und sich somit an ihm „vorbeisaugen“. Dieses Fahrverhalten birgt natürlich einige Risiken, spektakuläre Crashes sind daher an der Tagesordnung. Wenn Sie dabei den Anschluss an die Spitze verlieren, können Sie den Rennsieg abhaken.

Optisch und akustisch präsentiert sich *IndyCar Series* ordentlich, sorgt allerdings nicht für Begeisterungstürme. Das Design der Rennstrecken ist realistisch und deswegen auch sehr schlicht. Dafür laufen die Rennen immerhin mit flüssigen 60 Frames pro Sekunde ab. Die einzelnen Musikstücke hören sich ganz nett an, wiederholen sich aber zu oft und nerven dadurch schnell. Die Soundeffekte passen hervorragend zum Geschehen und auch die Umsetzung des Boxenfunks ist sehr gelungen.

## BONUS INFO

» FRAUENPOWER Mit Sarah Fisher steht Ihnen auch eine weibliche Pilotin zur Verfügung. Sie war die dritte Frau, die sich jemals für die Teilnahme an den Indy 500 qualifizierte.



↑ Tuning-Freaks werden ihre Freude haben.



↑ In Texas geht es nachts zur Sache.



↑ Noch mehr Kick in der Cockpit-Ansicht.



## REDAKTEUR MEINT:

Motorsport-Freaks und Geschwindigkeitsfanatiker dürften gewiss ihren Spaß daran haben. „Normalen“ Rennspiel-Fans werden die Fahrten im Kreis mit Sicherheit schon bald zu langweilig. Bei den vollen 500 Meilen von Indianapolis müssen Sie die Strecke z. B. 200 Mal umrunden. Trotzdem spiegelt das Spiel die Rasanzen der IndyCar-Serie sehr gelungen wider. Höchstgeschwindigkeiten, Windschattenfahrten und spektakuläre Crashes sorgen für ein adrenalinhaltiges Renn-Ambiente.

GRAFIK  
74%

SOUND  
73%

MULTIPLAYER  
\*\*\*

XBOX LINE  
NICHT MÖGLICH

| POSITIV                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>KONSTANTE FRAMERATE</li> <li>REALISTISCHE RENN-UMSETZUNG MIT HOHEN GESCHWINDIGKEITEN</li> <li>REALISTISCHE GEGNER-KI</li> <li>ZAHLEICHE TUNING-MÖGLICHKEITEN</li> </ul> |
| NEGATIV                                                                                                                                                                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>ZU VIEL TUNING ERFORDERLICH</li> <li>HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD</li> <li>UNSPEKTAKULÄRE OPTIK</li> <li>SCHNELL NERVENDE MUSIKSTÜCKE</li> </ul>                            |

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

75%





↑ Das Gangsterauto geschickt abgedrängt.



↑ Turbo-Power-ups finden Sie an jeder Ecke.



↑ Explosionen beschädigen die Fluchtwagen.



↑ Das Kultauto der 70er-Fernsehserien, die rasende Tomate, ist wieder mit Starsky und Hutch auf Achse.

Die 70er-Jahre sind noch lange nicht out, sondern sorgen für frischen Wind!

# STARSKY & HUTCH

VON: JANINA WINTERMAYR

## SPIELE-INFOs

PUBLISHER: **VIVENDI UNIVERSAL**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPRACHE: **DEUTSCH**

USK-FREIGABE: **AB 12 JAHREN**

SPIELER: **1-2**

TERMIN: **ERHÄLTlich**

WEBSITE: **WWW.STARSKY-AND-HUTCH.COM**

## KURZ & KNAPP

Gehen Sie mit dem kultigen Polizistenduo alleine oder zu zweit via Controller und Lightgun auf Streife.

KENNEN SIE DIE RASENDE TOMATE? Damit ist kein obskurer Gemüsehändler oder eine Figur aus einer Kindersendung gemeint, sondern der fahrbare Untersatz von Starsky und Hutch. Die US-Fernsehserie von 1975

war berühmt für ihre übertriebenen Auto-Stunts und coolen Sprüche. Eigentlich als alte Kamelle abgestempelt, macht sich das schräge Polizistenduo nun auf, die Filmleinwand und die heimische Konsole zu erobern. Einsatzort der beiden Undercover-Cops ist Bay City. Unterwegs mit ihrem rot-

weiß-gestreiften 1974 Ford Torino gilt es in 18 Episoden, nicht nur den großen und kleinen Kriminellen der Großstadt das Handwerk zu legen, sondern auch für satte Zuschauerzahlen zu sorgen. Dafür müssen Dave Starsky und Ken „Hutch“ Hutchinson beziehungsweise der Spieler in die Trickkiste greifen, um Traumquoten einzufahren. Im Klartext: Die Verfolgungsjagden laufen getreu dem Konzept der Serie so spektakulär wie möglich ab. Dazu gehören halsbrecherische Fahrmanöver ebenso wie Sprünge über Fahrzeugtransporter sowie Rampen und explodierende Ölfässer. Kommen jedoch Unbeteiligte zu Schaden, werden Ihnen Punkte abgezogen.

Die Stunteinlagen dienen primär nur dem Erzielen von Einschaltquoten, erklärtes Hauptziel ist es aber meist, durch Rammen und Ballern Flucht- oder Verfolgerfahrzeuge so lange zu malträtieren, bis diese in Rauch und Flammen aufgehen. Hilfe erhält der Spieler dabei nicht von den beteiligten Polizeistreifen – diese stören mehr, als dass sie helfen –, sondern durch die Power-ups wie Turbo oder doppelter Schaden, welche alle paar Meter über der Straße schweben. Reichlich Energie und vor allem Geduld werden Sie brauchen, denn die Gegnerautos stecken recht viel ein. Meist sind Sie auch nur mit einer Handfeu-



↑ Ein paar Treffer noch und das Gangsterauto ist geliefert.



↑ Die Zuschauer freut es, wenn Hutch seine Fahrkünste zeigt.



## „Via Lightgun kann ein zweiter Spieler die Rolle des Schützen übernehmen.“

erwaffe ausgestattet, denn schwere Kaliber wie Schrotflinte oder MG sind nicht leicht zu finden. Dadurch ziehen sich die Verfolgungsjagden des Öfteren doch sehr in die Länge. Je nachdem wie gut Sie die einzelnen Episoden im Story-Modus abgeschlossen haben, schalten Sie neue Fahrzeuge, Extras und Levels in den Modi Freie Streife und TV-Specials frei. Im Multiplayer-Modus bietet *Starsky & Hutch* etwas ganz Originelles. Via Lightgun kann

sich ein zweiter Spieler in alle Modi einklinken und die Rolle des Schützen übernehmen. Anders als bei den Einzelspielermissionen wird das Ziel aber nun nicht mehr automatisch anvisiert. Spieler 1 steuert indessen weiterhin das Fahrzeug per Controller oder Lenkrad und kann sich auf das Lenken und die nötigen Stunt-Einlagen konzentrieren. Fahrerisch wird dem Spieler allerdings nicht allzu viel abverlangt, da es bei der Spielgeschwindigkeit eher

gemächlich zur Sache geht. Die Fahrzeuge reagieren zwar etwas träge, verzeihen aber selbst grobe Fahrfehler. So werden die unzähligen Objekte in Bay City wie Straßenverkehr und Fußgänger nur im Hinblick guter Einschaltquoten zum Problem.

Grafisch lehnt sich das Spiel an den Look der grellbunten frühen 70er-Jahre an. Die Story wird mittels Standbildern im schrillen Comic-Look erzählt, was der Atmosphäre des Spiels sehr dienlich ist, zumal sich optisch die Ingame-Figuren von *Starsky & Hutch* nicht gerade von ihrer besten Seite zeigen. Auch die deutsche Synchronisation hätte den einen oder anderen Feinschliff vertragen können, ist aber durchweg gelungen. 

### BONUS INFO

#### SLOWMOTION

Wird ein neues Gegnerauto in das Spiel eingebracht, schaltet die Spielgeschwindigkeit kurz auf Slowmotion um. Der Effekt mag zu Anfang verwirrend sein, dient aber nur der Übersichtlichkeit des Spielers.

#### KNAPP BEMESSEN

In manchen Missionen sind nicht Gangsterbanden Ihr Feind, sondern das knapp bemessene Zeitlimit. Eine Wegbeschreibung wird zwar auf der Karte rechts unten angezeigt, Abkürzungen können aber oft über Sieg und Niederlage entscheiden.

## POLIZISTENALLTAG >>> Was Starsky & Hutch alles auf Streife erleben.

PUBLISHER VIVENDI UNIVERSAL lädt mit drei verschiedenen Spielmodi zu einer Reise in die schrillen frühen 70er-Jahre ein.



↑ **STORY:** Verfolgen Sie zu zweit oder alleine in der roten Tomate von Starsky und Hutch die großen und kleinen Kriminellen von Bay City. Sorgen Sie durch waghalsiges Fahren und Stunts für gute Einschaltquoten.



↑ **TV-SPECIALS:** Hier dürfen Sie Ihre Fähigkeiten im Fahren und Schießen in den drei Modi Racing, Shooting und Stunt-Specials beweisen. Achten Sie aber auch hier immer auf konstant hohe Zuschauerzahlen.



↑ **FREIE STREIFE:** Mehr oder weniger gemütliche Spritztour durch verschiedene Bereiche von Bay City. In den vier Stadtteilen Downtown, Central, Ocean und Dockside müssen Sie zehn Polizeimarken einsammeln.



↑ Alleine visieren Sie Gegner automatisch an.



↑ Abkürzung durch ein Sci-Fi-Filmstudio.



↑ Die Handlung der einzelnen Episoden wird mittels schicker Comic-Grafik erzählt.



### JANINA MEINT:

*Starsky & Hutch* hat sich zu einem kleinen Überraschungshit in der Redaktion gemauert. Die anfängliche Skepsis über das kultige Polizisten-Duo aus den 70er-Jahren verflieg angesichts des unterhaltsamen Spielprinzips und der ordentlichen Präsentation des Titels jedoch schnell. Originell auch die Idee, Controller beziehungsweise Lenkrad und Lightgun gleichzeitig zu verwenden. Alleine wird das eintönige Missionsdesign auf Dauer allerdings schnell langweilig.

#### GRAFIK

73%

#### SOUND

74%

#### MULTIPLAYER

\*\*\*\*\*

#### XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



#### POSITIV

- CONTROLLER/LENKRAD PLUS LIGHTGUN KÖNNEN VERWENDET WERDEN
- GELUNGENE PRÄSENTATION
- UMFANGREICHES STADTGEBIET



#### NEGATIV

- EINTÖNIGES SPIELPRINZIP
- GELEGENTLICHE SLOWDOWNS
- LANGATMIGE MISSIONEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

74%





↑ Typisch für Tokio: Der Fernsehturm zur Linken und die grellen Neon-Reklamen.



↑ Kurvenreiche Strecken sind mit dem Motorrad eine wahre Herausforderung.



↑ Sieht aus wie ein Wrack direkt vom Schrottplatz, fährt sich aber wie eine Eins.



↑ Der Windschattenturbo kommt mit schickem Verwischeffekt daher.

VON: JANINA WINTERMAYR

#### SPIELE-INFOs

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: RENNspiel

SPRACHE: ENGLISCH, TEXT DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE: WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE

#### KURZ & KNAPP

Bestreiten Sie in diesem Arcade-Rennspiel in L.A., Paris und Tokio nächtliche Straßenrennen mit Autos und Motorrädern.



Von wegen langweilige Nachtfahrten. Take 2 sorgt den ganzen Tag für furiose Online-Action.

## MIDNIGHT CLUB II

Der Erfolg des Kinofilms *The Fast and the Furious* hat es gezeigt: Illegale Straßenrennen sind nicht nur in der Tuning-Szene beliebt, auch Kinogänger haben sich von den hochgezüchteten Maschinen und deren waghalsigen Fahrern in den Bann ziehen lassen. Nun dürfen Videospieler bei *Midnight Club II* – ganz legal – im Schutz der Dunkelheit den rasanten Rennen beiwohnen. Entwickler Rockstar San Diego schickt den Spieler in L.A., Paris und Tokio zu den besten Fahrern der Szene. Die drei Metropolen wurden zwar nicht maßstabgetreu, jedoch äußerst akkurat umgesetzt.

Ihre Karriere als illegaler Straßenrennfahrer starten Sie zunächst in Los Angeles. In diversen Checkpointrennen lutschen Sie nun ab sofort der örtlichen Tuner-Elite deren fahrbare Untersätze ab. Unter diversen Sport- und frisierten Mittelklassewagen findet sich auch das eine oder andere Motorrad. Während Ihnen die meisten Rennen durch die vorgegebene Reihenfolge der Checkpoints

nur fahrerisch etwas abverlangen, müssen Sie sich bei freien Rennen den idealen Weg durch die Stadt erst selber suchen. Erfolge stellen sich hier selten nach dem ersten Versuch ein, zumal die Computergegner intelligent auf die Straßenführung reagieren und ihrerseits versuchen, den Rundkurs optimal zu beenden.

Nach L.A. geht es dann in Paris mit angezogenem Schwierigkeitsgrad weiter, was zum Großteil an dem engmaschigen Straßennetz der europäischen Metropole liegt. Mehrspurige Highways wie in L.A. sucht man vergebens. Stattdessen muss man aufpassen, nicht unabsichtlich mit dem Auto in der Seine abzutauchen. Zur Orientierung dient ein Kartenausschnitt am linken unteren Bildschirmrand, diverse Abkürzungen durch und über Gebäude sowie der Kanalisation gilt es jedoch selbst herauszufinden. Geschicktes Fahren und gute Stadtkenntnisse reichen aber bei weitem nicht immer zum Sieg. Deshalb verfügen, wie sollte es auch anders sein, alle Autos über einen Turbo. Zu Beginn sind Sie jedoch nur mit einer Turboleiste





↑ Die Karambolage hat das Auto explodieren lassen.



↑ Die Polizeisperre kann einen Raser nicht aufhalten.



↑ Auf zwei Rädern zu fahren ist gar nicht so einfach.

## „Erst im Online-Modus entfaltet Midnight Club II das volle Potenzial.“

ausgestattet, die restlichen Boosts müssen Sie sich im Laufe des Spiels erst verdienen. Haben Sie Ihren regulären Turbo-Vorrat aufgebraucht, können Sie durch Windschattenfahren zeitweise einen extra Turbo aktivieren. Die wendigen Motorräder verfügen serienmäßig nicht über einen Burnout, können aber einen Windschatten-Turbo aufladen. Allerdings sollten sich nur geübte Zweiradfahrer an dem waghalsigen Stunt versuchen, um nicht die Kontrolle über die sowieso schon schwierig zu steuernden Bikes zu verlieren.

Trotz Unterschieden bei der Fahrphysik ist Entwickler Rockstar die Steuerung sowohl der Bikes als auch der Autos hervorragend gelungen. Sogar in luftigen Höhen, bei Sprüngen von Dächern oder Rampen lassen sich die Vehikel dank Flugsteuerung gut ausbalancieren. Schäden an den Autos dienen ähnlich wie bei *Midtown Madness 3* übrigens nur der optischen Spielerei und haben keine Auswirkungen auf deren Fahrbarkeit. Bauen Sie jedoch zu häufig einen Crash, geht Ihr Vehikel in Flammen auf und wird erst nach wenigen Sekunden durch einen fabrikneuen Wagen ersetzt. Wertvolle Zeit, in der die Konkurrenz ungehindert an Ihnen vorbeizieht.

Trotz des unterhaltsamen Solomodus entfaltet sich richtiger Rennspaß aber erst im Online-Modus bei *Midnight Club II*. Insgesamt acht Spieler können sich dann in Karriere-, Rundkurs- oder Kampfmodi durch die nächtlichen Straßen von Los Angeles, Paris und Tokio jagen. Obgleich ausgefeilter Gegner-KI gestalten sich die Rennen gegen menschliche Kontrahenten nämlich eindeutig spannender. Die Online-Rennen profitieren zudem von dem gleichen flüssigen Spielablauf, der auch offline rasanten Spielspaß beschert. Dafür sorgt nicht zuletzt die doppelte Framerate der PlayStation-2-Version. Die Umgebungsgrafik sieht dadurch zwar besser, jedoch auch auf der Xbox nicht überragend aus. Recht schillernd geben sich dafür die 28 Autos und drei Motorräder, welche großzügig mit Lichteffekten bedacht wurden. Leider müssen die PS-starken Edelbolide allesamt ohne Lizenzen auskommen, sehen aber realen Fahrzeugen durchaus ähnlich.

Über jede Kritik erhaben ist dagegen die akustische Präsentation von *Midnight Club II*. Sicher, die Hip-Hop- und House-Rhythmen treffen nicht jedermanns Geschmack, passen jedoch perfekt zur Szenerie.



JANINA MEINT:

Auf so ein Rennspiel hat die Xbox-Live-Gemeinschaft gewartet. Schnelle, flüssige Rennen, lange sowie abwechslungsreiche Strecken und unterhaltsame Modi. Take 2 hat mit *Midnight Club II* einen gelungenen Arcade-Racer aus dem Hut gezaubert, bei dem besonders online die Zeit wie im Flug vergeht. Leider besteht der Einzelspieler-Modus fast ausschließlich aus Checkpointrennen, die vor allem im Verlauf des Spiels nur mit guten Stadtkenntnissen und viel Geduld zu meistern sind.

GRAFIK

78%

SOUND

80%

MULTIPLAYER

\*\*\*\*\*

XBOX LIVE

\*\*\*\*\*



POSITIV

- RIESIGE STÄDTE-UMGEBUNGEN
- FLÜSSIGER SPIELABLAUF
- SPASSIGE ONLINE-MODI
- GUTER UND EINFACHER STRECKENEDITOR

NEGATIV

- HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD
- HINTERGRUNDGRAFIK KÖNNTE BESSER SEIN



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

86%

### BONUS INFO

#### TRICKFAHREN

Während der Turbo sinnvoll Ihre Fahrfähigkeiten ergänzt, erweisen sich Tricks, wie das Auto seitlich zu kippen und auf zwei Rädern fahren zu lassen ebenso wie der Wheelie bei einem Motorrad bei der Hatz durch den Abendverkehr, eher als überflüssig.

#### STRECKENEDITOR

Ein einfacher Streckeneditor erlaubt es Ihnen, fast unbegrenzt viele Strecken zu erstellen. Platzieren Sie einfach die Checkpoints an der gewünschten Stelle, legen Sie die Bedingungen für den Kurs fest und los geht's!

## MULTIPLAYER-MODI » Zu mehreren macht's einfach doppelt so viel Spaß.



Der Karriere-Modus ist bei *Midnight Club II* erst die halbe Miete. Ob zu zweit im Splitscreen oder online via Xbox Live, die Multiplayer-Matches gegen Freunde sind um einiges unterhaltsamer als der Einzelspieler-Modus.



**CHECKPOINT IM SPLITSCREEN-MODUS:** Im Multiplayer können Sie entweder Rennen des Karriere-Modus nachfahren, ein Rundkurs-Rennen durch die ganze Stadt bestreiten oder einfach bei einer Spritztour die Metropolen kennen lernen.



**HOL DIE FLAGGE:** Schnappen Sie sich die Flagge und versuchen Sie, diese an einem vorgegebenen Zielpunkt zu platzieren, um zu punkten. Die Gegner können Ihnen die Flagge durch Anfahren Ihres Autos allerdings wieder abnehmen.



**EXPLOSION:** Ähnlich wie Hol-die-Flagge, nur ist es hier Ziel des Rennens, einen Zünder statt einer Flagge zum Zielpunkt zu bringen. Die Mitspieler müssen durch Rammen versuchen, das langsamere Bombenfahrzeug in die Luft zu sprengen.





↑ „An optimist with a gun!“ Mit dem S-Mart-Angestellten Ash haben die Untoten wenig zu lachen.

Dearborn hat ein Zombieproblem, Ash die Lösung.

# EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

VON: JANINA WINTERMAYR

## SPIELE-INFO

**PUBLISHER:** THQ  
**GENRE:** ACTION  
**SPRACHE:** ENGLISCH  
**USK-FREIGABE:** AB 18 JAHREN  
**SPIELER:** 1  
**TERMIN:** 27. JUNI  
**WEBSITE:** WWW.EVILDEADGAME.COM

## KURZ & KNAPP

ENG AN DIE *Evil Dead*-Filme angelehntes Actionspiel mit Bruce Campbell

LIZENZSPIELE KRANKEN neben Zeit- oder Geldproblemen oft an dem Bestreben der Entwickler, die Vorlage möglichst akkurat umzusetzen. Ganz anders verhält

es sich bei *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*. Auf eine bloße Umsetzung der *Evil Dead*-Filme wurde hier verzichtet, stattdessen hat man nur die bekannten Elemente übernommen und in einen eigenständigen Handlungsbogen verpackt.

Nachdem in einer Fernsehsendung aus dem „Buch der Toten“ vorgelesen wird, verwandeln sich die Einwohner der ländlichen Stadt Dearborn, Michigan, in Zombies. Ash bleibt nichts anderes übrig, als erneut zu seiner treuen Schrotflinte zu greifen und mit dem untoten Gesocks aufzuräumen. Abgesehen von den üblichen Finde-passenden-Schlüssel-zur-Tür-Rätseln bietet das

Gameplay nicht mehr, als sich mit Ketten-säge, Schaufel, diversen Schusswaffen und magischen Sprüchen durch Horden von Zombies zu metzeln.

Ashs rechter Arm ist ständig mit einer Ketten-säge oder einem Benzinwerfer verbunden, während er die linke Hand für Schrotflinte, Dynamit oder Schaufel frei hat. Obwohl Sie ständig neue Munition für die Schusswaffen beschaffen müssen, bleibt Ihnen das Nachfüllen der Ketten-säge wie beim ersten PSone-*Evil Dead*-Spiel erspart. So eintönig das Gameplay auch sein mag, es stellt den Spieler doch vor einige Herausforderungen. Ash verfügt zwar über eine To-do-Liste, in der aktuelle Aufgaben des S-Mart-Angestellten eingetragen werden, auf die Vorzüge einer Karte, welche Ihnen erklärt, wo genau etwas erledigt werden soll, müssen Sie jedoch leider verzichten. Stattdessen laufen Sie unzählige Male die Straßen von Dearborn entlang, bevor Ihnen die Lösung des Rätsels eher zufällig in die Hände fällt.

Auf technischer Seite sieht es genauso mau aus. Das Leveldesign ist langweilig und trist, der Sound eher unspektakulär und grafisch ist das Spiel veraltet. Wenigstens leidet die Zombie-Jagd nicht unter Performance-Einbrüchen, obwohl sich ständig unzählige Monster auf dem Bildschirm tummeln. Eigentlich lebt das Spiel nur von den B-Movie-Splattereffekten und Bruce Campbells coolen Sprüchen, die dem Titel doch noch etwas Atmosphäre verleihen.

## BONUS INFO

» SPIEL AUF ZEIT Neben dem Story-Modus können Sie im Arcade-Modus einzelne Levelabschnitte auf Zeit nochmals durchspielen. Zusätzlich gibt es auf der Spiele-Disk noch einige Bonusmaterialien zu entdecken.



↑ Ash hat ein paar coole Moves drauf.



↑ Zauberlehrling Ash übt die Beschwörung.



↑ Schlagen Sie den Feuerball zurück.



↑ Der Stubentiger ist mächtig sauer.



## JANINA MEINT:

„Good, bad ... I'm the one with the gun!“ Genauso wie mit Ashs Selbstbeschreibung verhält es sich auch mit dem Spiel: Alles, worauf es ankommt, ist, mit der richtigen Waffe unter den Untoten ordentlich aufzuräumen. Die mau technische Umsetzung und das eintönige Gameplay sprechen nämlich nicht gerade für den Titel. Aufgrund des sehr günstigen Preises von 30 Euro können Fans aber bedenkenlos zugreifen. Alleine schon, um Bruce Campbells coolen Sprüchen zu lauschen.

GRAFIK  
**49%**

SOUND  
**55%**

MULTIPLAYER  
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE  
NICHT MÖGLICH



## POSITIV

- ORIGINALSTIMME VON ASH-DARSTELLER BRUCE CAMPBELL
- KEINE 1:1-UMSETZUNG
- KURZWEILIGES SPIELPRINZIP

## NEGATIV

- EINTÖNIGES, VERALTETES GRAFIK
- CHAOTISCHES MISSIONSDSIGN

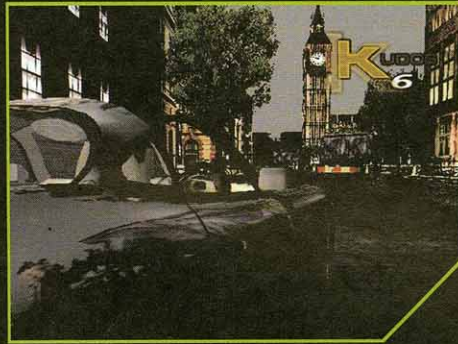
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

**62%**



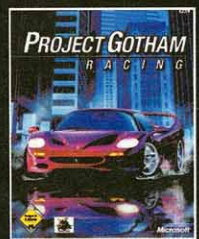


# NO STYLE? NO POINTS!



Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

**PLAY MORE, PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™**



[www.xbox.com/de/projectgotham](http://www.xbox.com/de/projectgotham)

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Gotham und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Ferrari, Ferrari F50, alle damit zusammenhängenden Logos und die besondere Gestaltung des Ferrari F50 sind Marken der Ferrari S.p.A., die unter bestimmten Patenten von der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG lizenziert sind. Porsche, Boxster S und 911 GT sind eingetragene Marken der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Die Marken „TT“ werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der Audi AG genutzt. Das Erscheinungsbild des TVR Tuscan wird mit der Zustimmung der TVR Engineering LTD. genutzt und steht in deren Eigentum. Die Mitsubishi- und Lancer Evolution-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Aston Martin und Vanquish sind eingetragene Marken der Ford Motor Company und lizenziert an Microsoft Corporation.



# TEST ÜBERSICHT

| SPIELETITEL                    | GETESTET IN   | GENRE              | KURZINFO                                                                                    | WERTUNG |
|--------------------------------|---------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| AGGRESSIVE INLINE              | Ausgabe 11/02 | Fun-Sport          | „In Ansätzen tatsächlich eine Konkurrenz für <i>Tony Hawk</i> “                             | 77%     |
| ALL-STAR BASEBALL 2003         | Ausgabe 01/02 | Baseball           | „Genre-Fans werden ihren Spaß haben.“                                                       | 70%     |
| ANTZ EXTREME RACING            | Ausgabe 11/02 | Rennspiel          | „Durchschnittliches Fun-Racing-Spiel“                                                       | 24%     |
| ARCTIC THUNDER                 | Ausgabe 01/02 | Rennspiel          | „Es gibt nur wenige Titel, die schlimmer sind.“                                             | 24%     |
| ATV: QUAD POWER RACING 2       | Ausgabe 03/03 | Rennspiel          | „Vier Räder und viele Stunts. Die <i>MotoGP</i> -Macher versuchen mal was Neues.“           | 79%     |
| Ⓢ AZURIK: RISE OF PERATHIA     | Ausgabe 01/02 | Action-Adventure   | „Ein Action-Adventure, dessen Optik über das Gameplay hinwegtäuscht“                        | 38%     |
| BARBARIAN                      | Ausgabe 11/02 | Beat 'em Up        | „Ein solides, gut spielbares Arcade-Prügelspiel mit einigen netten Ideen“                   | 74%     |
| BATMAN: VENGEANCE              | Ausgabe 01/02 | Action-Adventure   | „Der Comic-Flattermann zeigt sich von seiner schlechten Seite.“                             | 45%     |
| BATMAN: DARK TOMORROW          | Ausgabe 04/03 | Action             | „Miese Grafik, lahmes Gameplay, öde Story: Das hat Batman nicht verdient!“                  | 49%     |
| BATTLE ENGINE AQUILA           | Ausgabe 01/03 | Action/Strategie   | „Steuern Sie einen Super-Mech durch futuristische Schlachten. Sehr gutes Spiel!“            | 84%     |
| BDFL MANAGER 2003              | Ausgabe 01/03 | Strategie          | „Ein solider Fußballmanager in bewährter Tradition“                                         | 81%     |
| BIG MUTHA TRUCKERS             | Ausgabe 01/03 | Rennspiel          | „ <i>Big Mutha Truckers</i> ist erfrischend innovativ und auf jeden Fall einen Blick wert.“ | 82%     |
| BLACK STONE: MAGIC AND STEEL   | Ausgabe 04/03 | Action-Rollenspiel | „Schlecht gemachter <i>Baldur's Gate</i> -Klon“                                             | 41%     |
| BLADE 2                        | Ausgabe 12/02 | Action             | „Blutleere Vampir-Action mit jeder Menge Gewalt“                                            | 52%     |
| BLOOD OMEN 2                   | Ausgabe 01/02 | Action-Adventure   | „Das lineare Gameplay zieht die bissige Action-Erfahrung runter.“                           | 63%     |
| Ⓢ BLOOD WAKE                   | Ausgabe 01/03 | Action-Rennspiel   | „Spektakuläres, aber fehlerhaftes Action-Rennspiel mit klangvollem Namen“                   | 45%     |
| BMX XXX                        | Ausgabe 01/03 | Trendsport         | „Jede Menge nackter Tatsachen beleben das angestaubte Genre.“                               | 77%     |
| BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON | Ausgabe 12/02 | Beat 'em Up        | „Der legendäre Bruce Lee würde sich im Grabe umdrehen.“                                     | 10%     |
| Ⓢ BUFFY THE VAMPIRE SLAYER     | Ausgabe 11/02 | Action-Adventure   | „Eine hervorragende Umsetzung der TV-Serie!“                                                | 83%     |



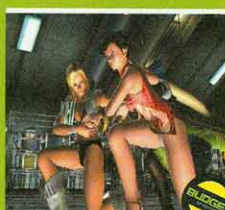
## DIE XBOX ELITE

DAS IST DIE absolute Xbox-Elite – eine handverlesene Auswahl von Spielen, die eine Wertung von 85% oder mehr eingefahren haben. Sie haben die Garantie, dass jeder einzelne Titel hervorragend gelungen ist. Diese Spiele sollten auf Ihrer Liste sein, wenn Sie Ihre Spielesammlung erweitern wollen. Diese Games vereinen hervorragende Grafik und tolles Gameplay zu einem Spielspaß-Feuerwerk erster Güte.



### AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

GENRE: Snowboarding  
„Süchtig machend, ein-drucksvoll und mit extrem viel Tiefgang bei den Stunts“  
WERTUNG: 87%



### DEAD OR ALIVE 3

GENRE: Beat 'em Up  
„Leicht zu erlernen, cooles Design und motivierend. *Dead or Alive 3* ist ein absolutes Vorzeige-Beat-'em-Up.“  
WERTUNG: 86%



### PROJECT GOTHAM RACING

GENRE: Rennspiel  
„Ein episches Rennspiel, das extreme Detailtreue mit perfekter Unterhaltung kombiniert“  
WERTUNG: 87%



### JET SET RADIO FUTURE

TEST IN: Ausgabe 01/02  
GENRE: Jump & Run/Skating  
„Abgefahrenes Inline-Skater-Abenteuer im Cel-Shading-Look“  
WERTUNG: 89%



### TONY HAWK'S PRO SKATER 4

TEST IN: Ausgabe 01/03  
GENRE: Skateboarding  
„Auch im vierten Teil bleibt Tony Hawk ungeschlagen.“  
WERTUNG: 89%



### HALO

GENRE: Ego-Shooter-Action  
„Ernsthaft: Sollten Sie eine Xbox besitzen und *Halo* nicht in Ihrer Sammlung haben, dann ist das wirklich ein Armutszeugnis.“  
WERTUNG: 92%

|                                       |               |                  |                                                                                        |     |
|---------------------------------------|---------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Ⓢ BURNOUT                             | Ausgabe 01/02 | Rennspiel        | „Ein großartiger Arcade-Racer mit toller Optik. Eines der besten Xbox-Rennspiele.“     | 82% |
| CAPCOM VS. SNK 2 EO                   | Ausgabe 04/03 | 2D-Beat-'em-Up   | „Capcoms Prügelhelden gehen jetzt auch über Xbox Live online.“                         | 76% |
| CEL DAMAGE                            | Ausgabe 01/02 | Rennspiel        | „Hektisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend“                             | 55% |
| CHASE                                 | Ausgabe 11/02 | Rennspiel        | „Sehr hektisches Spiel, das nur im Mehrspielermodus Spaß macht“                        | 40% |
| CIRCUS MAXIMUS                        | Ausgabe 01/02 | Action-Rennspiel | „Originelle <i>Ben Hur</i> -Idee, aber die Grafik und das Gameplay sind echt übel“     | 35% |
| COMMANDOS 2: MEN OF HONOR             | Ausgabe 01/02 | Strategie        | „Eine gelungene Umsetzung des PC-Klassikers“                                           | 79% |
| CONFLICT: DESERT STORM                | Ausgabe 11/02 | Arcade/Strategie | „Einfacher, aber unterhaltsamer Taktik-Shooter mit hochwertigen Szenarien“             | 81% |
| CRASH                                 | Ausgabe 01/02 | Rennspiel        | „Simple Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet“                     | 66% |
| Ⓢ CRASH BANDICOOT: D. ZORN D. CORTEX  | Ausgabe 01/02 | Jump & Run       | „Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen.“                            | 71% |
| CRAZY TAXI 3                          | Ausgabe 11/02 | Rennspiel        | „Ein netter Zusammenschritt aus den beiden ersten Teilen“                              | 73% |
| CRIMSON SEA                           | Ausgabe 04/03 | Action           | „Kurzweiliges Actionspiel mit kleineren Rollenspiel-Elementen“                         | 78% |
| DAKAR 2                               | Ausgabe 06/03 | Rennspiel        | „So öde kann die Rallye Paris-Dakar sein. Fans greifen lieber zu <i>Colin McRae</i> .“ | 56% |
| DARK ANGEL                            | Ausgabe 04/03 | Action           | „Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie“                          | 52% |
| DARK SUMMIT                           | Ausgabe 01/02 | Snowboarding     | „Trendsportspiel mit abgefahrenem Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“           | 61% |
| DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT       | Ausgabe 11/02 | Action-Adventure | „Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“                        | 74% |
| DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2            | Ausgabe 01/02 | BMX-Funsport     | „Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“                       | 69% |
| DAVID BECKHAM SOCCER                  | Ausgabe 01/02 | Fußball          | „Ein klares Abseits für Davids altbackenes Fußball-Spiel“                              | 42% |
| DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL | Ausgabe 04/03 | Sport?           | „Nette Mischung aus Volleyball-Spiel und Softporno“                                    | 73% |
| DEAD TO RIGHTS                        | Ausgabe 02/03 | Action           | „Brutal kommt weiter. Ein Actionspiel mit hohem Gewaltfaktor.“                         | 70% |
| DEADLY SKIES                          | Ausgabe 01/02 | Flugsimulation   | „Leider gibt es zurzeit noch keine Alternativen in diesem Genre.“                      | 52% |
| DEFENDER                              | Ausgabe 05/03 | Action           | „Recht gutes 3D-Remake des Baller-Klassikers. Sehr hektisch.“                          | 62% |
| DEATHROW                              | Ausgabe 12/02 | Action           | „Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor“                             | 53% |
| DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN     | Ausgabe 12/02 | Action-Adventure | „Technisch absolut miese Umsetzung der Buchvorlage“                                    | 34% |



| SPIELETITEL                             | GETESTET IN   | GENRE                   | KURZINFO                                                                         | WERTUNG |
|-----------------------------------------|---------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------|
| DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME      | Ausgabe 03/03 | Action-Adventure        | „Auf in den Kampf! Mit Legolas, Gimli und Aragorn kämpfen Sie gegen fiese Orks.“ | 80%     |
| DIE HERRSCHAFT DES FEUERS               | Ausgabe 02/03 | Action                  | „Im Kino sehr nett. Auf der Xbox ist der Drachenterror jedoch nur Durchschnitt.“ | 51%     |
| DIE SIMS                                | Ausgabe 04/03 | Simulation              | „Die Umsetzung der PC-Lebenssimulation ist gut gelungen.“                        | 80%     |
| DR. MUTO                                | Ausgabe 04/03 | Jump & Run              | „Skurrielles Jump & Run um einen mutierenden Wissenschaftler“                    | 75%     |
| DYNASTY WARRIORS 3                      | Ausgabe 01/03 | Action                  | „Hinter der schlechten Grafik verbirgt sich ein motivierendes Prügelspiel.“      | 70%     |
| EGGO MANIA                              | Ausgabe 11/02 | Puzzle-Spiel            | „Prinzipiell erinnert das Gameplay an Tetris und macht wirklich Spaß.“           | 65%     |
| ENCLAVE                                 | Ausgabe 11/02 | Action-Adventure        | „Hier wurde eine ganze Menge Potenzial aufgrund von Zeitnot verschenkt.“         | 58%     |
| ENTER THE MATRIX                        | Ausgabe 06/03 | Action                  | „Bei weitem nicht so gut wie das Vorbild. Hier hat man sehr viel verschenkt.“    | 73%     |
| ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS        | Ausgabe 01/02 | Sport                   | „Sowohl spielerisch als auch grafisch können wir auf der Xbox mehr erwarten.“    | 32%     |
| ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2      | Ausgabe 01/02 | Snowboarding            | „Authentisches Gameplay sorgt für gute Laune im Snowboard-Paradies.“             | 70%     |
| F1 2002                                 | Ausgabe 01/02 | Rennspiel               | „Solides Formel-1-Spiel mit allen aktuellen Saison-Daten“                        | 71%     |
| F1 CAREER CHALLENGE                     | Ausgabe 06/03 | Rennspiel               | „Sehr gute Karriere-Idee. Die Technik ist aber mehr als veraltet.“               | 63%     |
| FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002    | Ausgabe 01/02 | Fußball                 | „Es gibt zwar keine Vereinsmannschaften, aber der Spaß stimmt.“                  | 80%     |
| FIREBLADE                               | Ausgabe 02/03 | Action                  | „Im ruckeligen Hubschrauber durch schlecht texturierte Krisengebiete“            | 49%     |
| FURIOUS KARTING                         | Ausgabe 03/03 | Rennspiel               | „Auf cool gemachter Kart-Racer mit argen technischen Mängeln“                    | 46%     |
| FUZION FRENZY                           | Ausgabe 01/02 | Multiplayer-Party-Spiel | „Die Partygemeinde verfällt hier eher in Tiefschlaf als in Ekstase.“             | 45%     |
| GAUNTLET - DARK LEGACY                  | Ausgabe 01/02 | Action                  | „Leider ein ziemlich spaßfreies Game, das zu primitiv gestrickt ist“             | 38%     |
| GENMA ONIMUSHA                          | Ausgabe 01/02 | Action-Adventure        | „Katana-Gemetzel mit heftigem Schwierigkeitsgrad vor einer Renderkulisse“        | 69%     |
| GHOST RECON                             | Ausgabe 01/03 | Action/Strategie        | „Gute PC-Umsetzung, wobei der Strategie-Anteil abgenommen hat.“                  | 80%     |
| GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE    | Ausgabe 05/03 | Beat 'em Up             | „Monsterkeilerei in der Innenstadt. Ein Muss für Godzilla-Fans.“                 | 69%     |
| GRAVITY GAMES: STREET.VERT.DIRT         | Ausgabe 12/02 | Trendsport              | „Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts!“                              | 8%      |
| GUN METAL                               | Ausgabe 01/02 | Action                  | „Unterhaltsames Action-Fest mit intensiven Roboter-Kämpfen“                      | 83%     |
| GUN VALKYRIE                            | Ausgabe 01/02 | Action                  | „Ein rasantes Mech-Spiel in der Kulisse des viktorianischen England. Cool!“      | 76%     |
| HARRY POTTER U. D. KAMMER D. SCHRECKENS | Ausgabe 02/03 | Action-Adventure        | „Einfallsloser Genre-Mix um den Nachwuchsmagier“                                 | 61%     |
| HITMAN 2: SILENT ASSASSIN               | Ausgabe 11/02 | Action                  | „Nur kleine grafische Schwächen begleiten den Profikiller durch seinen Alltag.“  | 83%     |



### MOTOGP 2

TEST IN: Ausgabe 05/03  
 GENRE: Rennspiel  
 „Innovative Steuerung, realistisches Fahrgefühl und Xbox Live. Dies ist die Rennspielreferenz!“  
 WERTUNG: 91%



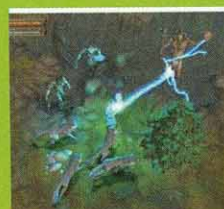
### RALLISPORT CHALLENGE

GENRE: Rallye-Rennspiel  
 „Die wunderschöne Umgebungsgrafik und das Rallye-Spielprinzip motivieren ungemein.“  
 WERTUNG: 85%



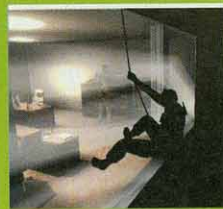
### BLINX: THE TIME SWEEPER

TEST IN: Ausgabe 11/02  
 GENRE: 4D-Jump&Run  
 „Endlich mal wieder eine neue Idee im Hüpfspiel-Genre!“  
 WERTUNG: 88%



### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

TEST IN: Ausgabe 11/02  
 GENRE: Action-Rollenspiel  
 „Eine schon fast perfekte Symbiose aus Action- und Rollenspiel“  
 WERTUNG: 85%



### SPLINTER CELL

TEST IN: Ausgabe 12/02  
 GENRE: Action-Adventure  
 „Bis der Nachfolger erscheint schleichen wir weiterhin mit Sam durch die Dunkelheit.“  
 WERTUNG: 90%



### TIMESPLITTERS 2

TEST IN: Ausgabe 11/02  
 GENRE: Ego-Shooter-Action  
 „Eidos' Ego-Shooter sprüht nur so vor rasanter Action, coolem Witz und albernem Begegnungen.“  
 WERTUNG: 87%

|                                         |               |                    |                                                                                  |     |
|-----------------------------------------|---------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| HUNTER: THE RECKONING                   | Ausgabe 01/02 | Action             | „Ideal für Leute, die es gerne etwas härter mögen und nicht zimperlich sind“     | 67% |
| INDIANA JONES U. D. LEG. D. KAISERGRUFT | Ausgabe 03/03 | Action             | „Die Buffy-Engine funktioniert auch bei Indy. Cooles Kampfsystem.“               | 81% |
| ISS 2                                   | Ausgabe 01/02 | Fußball            | „Absolut uninteressantes Rasen-Gekicke“                                          | 51% |
| JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER     | Ausgabe 01/02 | Action             | „Bond garantiert auch auf der Xbox solides Popcorn-Entertainment.“               | 72% |
| JAMES BOND 007: NIGHTFIRE               | Ausgabe 01/03 | Action             | „Noch besser als der Vorgänger. 007-Fans werden dieses Spiel lieben.“            | 84% |
| JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS        | Ausgabe 04/03 | Strategie          | „Verwalten Sie den Jurassic Park und gehen Sie auf Fotosafari.“                  | 72% |
| KELLY SLATER'S PRO SURFER               | Ausgabe 11/02 | Surfen             | „Besonders für Trendsporteinsteiger ist Kelly Slater sehr gut geeignet.“         | 84% |
| KNOCKOUT KINGS 2002                     | Ausgabe 01/02 | Boxen              | „Pure Prügelei, die auf Dauer zu wenig Tiefgang hat“                             | 63% |
| KUNG FU CHAOS                           | Ausgabe 04/03 | Beat 'em Up        | „Sehr unterhaltsames Klop- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler“              | 78% |
| LEGENDS OF WRESTLING                    | Ausgabe 01/02 | Wrestling          | „Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“                     | 60% |
| LEGENDS OF WRESTLING II                 | Ausgabe 03/03 | Sport              | „Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“              | 73% |
| LOONS: THE FIGHT FOR FAME               | Ausgabe 12/02 | Geschicklichkeit   | „Fünf Minuten anarchischer Einweg-Spaß“                                          | 65% |
| LOTUS CHALLENGE                         | Ausgabe 04/03 | Rennspiel          | „Sehr frustrierendes Rennspiel mit hakeliger Steuerung“                          | 60% |
| MADDEN NFL 2003                         | Ausgabe 12/02 | American Football  | „Fans von American Football werden von diesem Game begeistert sein.“             | 89% |
| MAD DASH RACING                         | Ausgabe 01/02 | Fun-Rennspiel      | „Ein ziemlich verrücktes, aber zu schnelles Multiplayer-Rennspiel“               | 65% |
| MARVEL VS. CAPCOM 2                     | Ausgabe 01/03 | 2D-Beat-'em-Up     | „Die Marvel-Superhelden prügeln sich mit den Capcom-Videospielhelden.“           | 74% |
| MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2                 | Ausgabe 12/02 | Trendsport         | „Ohne spielerische Highlights versucht sich Mat Hoffman auf dem BMX-Rad.“        | 62% |
| INDIZIERT                               | Ausgabe 01/02 | Ego-Shooter        | „Hervorragende Umsetzung eines indizierten PC-Spiels“                            | - % |
| MECHASSAULT                             | Ausgabe 01/03 | Action             | „Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum“                            | 80% |
| MEDAL OF HONOR: FRONTLINE               | Ausgabe 01/03 | Ego-Shooter-Action | „Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“                 | 75% |
| MEISTER TRAINER: SAISON 02/03           | Ausgabe 02/03 | Fußballmanager     | „Der Meister kränkelt an unübersichtlichen Menüs und einer üblen Steuerung.“     | 64% |
| METAL DUNGEON                           | Ausgabe 02/03 | Rollenspiel        | „Ödes Rollenspiel, das sich auf dem spielerischen Stand der 80er-Jahre befindet“ | 43% |
| MICRO MACHINES                          | Ausgabe 12/02 | Rennspiel          | „Kleine Autos brettern über die unmöglichen Rennstrecken.“                       | 66% |
| MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING           | Ausgabe 01/02 | Boxen              | „Das Gameplay dieses Boxspiels ist ausgefeilt, aber auch sehr frustrierend.“     | 72% |



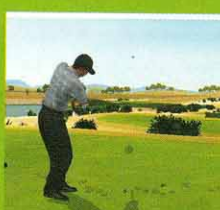
# TEST ÜBERSICHT

| SPIELETTITEL                         | GETESTET IN   | GENRE            | KURZINFO                                                                          | WERTUNG |
|--------------------------------------|---------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|
| MINORITY REPORT                      | Ausgabe 02/03 | Action           | „Miese Grafik und ein ödes Gameplay? Das kann nur eine Filmumsetzung sein.“       | 53%     |
| MORROWIND                            | Ausgabe 12/02 | Rollenspiel      | „Gute Umsetzung des erfolgreichen PC-Rollenspiels“                                | 76%     |
| MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE       | Ausgabe 03/03 | Beat 'em Up      | „Gut gelungenes Beat 'em Up mit sehr rauem Charme.“                               | 81%     |
| MOTOGP                               | Ausgabe 01/02 | Rennspiel        | „Vom Nachfolger überholt. Das grandiose Rennspiel fasziniert aber noch immer.“    | 88%     |
| MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL       | Ausgabe 11/02 | Motocross        | „Ein absolut durchschnittliches Offroad-Rennspiel“                                | 50%     |
| MX SUPERFLY                          | Ausgabe 03/03 | Rennspiel        | „Motocross-Rennen mit rasanter Action und tollkühnen Stunts“                      | 79%     |
| MYST III                             | Ausgabe 12/02 | Adventure        | „Mehr oder weniger logische Rätsel für Adventure-Fans“                            | 70%     |
| NBA 2K3                              | Ausgabe 03/03 | Basketball       | „Hinter der spartanischen Fassade verbirgt sich ein Klasse Sportspiel.“           | 84%     |
| NBA INSIDE DRIVE 2002                | Ausgabe 01/02 | Basketball       | „Ein gut gelungenes und sehr spielbares Basketball-Game“                          | 72%     |
| NBA INSIDE DRIVE 2003                | Ausgabe 01/03 | Basketball       | „Dieses Spiel ist zwar gut, aber NBA Live 2003 ist besser.“                       | 77%     |
| NBA LIVE 2002                        | Ausgabe 01/02 | Basketball       | „So fantastisch das Spiel auch aussieht: Das Gameplay ist unter aller Kanone.“    | 52%     |
| NBA LIVE 2003                        | Ausgabe 01/03 | Basketball       | „Um einiges besser als der Vorgänger. Fans greifen zu!“                           | 83%     |
| NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2        | Ausgabe 12/02 | Rennspiel        | „Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“ | 72%     |
| NEW LEGENDS                          | Ausgabe 01/02 | Action-Adventure | „Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und Spielspaß aus der Steinzeit.“      | 12%     |
| NHL 2002                             | Ausgabe 01/02 | Eishockey        | „Sehr gutes Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts!“                       | 82%     |
| NHL 2003                             | Ausgabe 11/02 | Eishockey        | „Nur wenig Verbesserungen in der 2003er-Neuaufgabe“                               | 82%     |
| NHL 2K3                              | Ausgabe 03/03 | Eishockey        | „Sehr realistisches Eishockey-Spiel mit sehr großem Umfang und Xbox Live“         | 84%     |
| NHL HITZ 20-02                       | Ausgabe 01/02 | Eishockey        | „Wer es gerne actionlastiger mag, ist bei NHL Hitz vielleicht besser aufgehoben.“ | 74%     |
| NHL HITZ 20-03                       | Ausgabe 12/02 | Eishockey        | „Eishockey für Einsteiger. Sehr viele Verbesserungen zum Vorgänger.“              | 84%     |
| NIGHTCASTER                          | Ausgabe 01/02 | Action-Adventure | „Gute Spielidee, aber die Ausführung hätte einer Überarbeitung bedurft.“          | 42%     |
| ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEY           | Ausgabe 01/02 | Jump & Run       | „Dieses Spiel ist einer der aufwendigsten und ungewöhnlichsten Xbox-Titel.“       | 81%     |
| OUTLAW GOLF                          | Ausgabe 01/03 | Golf             | „Schräger Humor im Golf-Genre. Die Plätze sind jedoch recht öde.“                 | 73%     |
| PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS | Ausgabe 02/03 | Action           | „Der Mech-Besitzer im Tuning-Fieber.“                                             | 72%     |



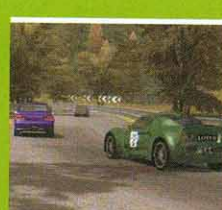
## ROCKY

TEST IN: Ausgabe 12/02  
GENRE: Boxen  
„Als Rocky Balboa boxen Sie sich durch die Handlung aller fünf Kinofilme. Sehr gelungen!“  
WERTUNG: 87%



## TIGER WOODS PGA TOUR 2003

TEST IN: Ausgabe 01/03  
GENRE: Golf  
„Exzellentes Golfspiel mit superrealistischem Schlagsystem“  
WERTUNG: 86%



## SEGA GT 2002

TEST IN: Ausgabe 12/02  
GENRE: Rennspiel  
„Sega GT 2002 bietet alles, was der Autoliebhaber zum Glückseligen braucht.“  
WERTUNG: 85%



## UNREAL CHAMPIONSHIP

TEST IN: Ausgabe 12/02  
GENRE: Ego-Shooter-Action  
„Xbox-exklusives Shooter-Drama mit Xbox-Live-Unterstützung“  
WERTUNG: 85%



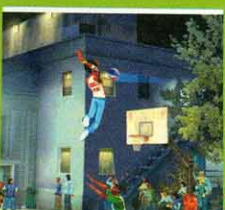
## COLIN MCRAE RALLY 3

TEST IN: Ausgabe 11/02  
GENRE: Rennspiel  
„Der Rallye-Altmeister bittet zur Jagd auf die letzten Sekunden.“  
WERTUNG: 87%



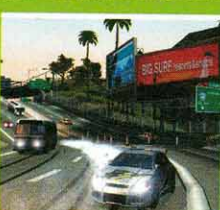
## RACING EVOLUZIONE

TEST IN: Ausgabe 02/03  
GENRE: Rennspiel  
„Coole Rennen und ein ausgefeilter Story-Modus machen Laune.“  
WERTUNG: 87%



## NBA STREET VOL. 2

TEST IN: Ausgabe 04/03  
GENRE: Basketball  
„Rasant, akrobatisch und spektakulär: NBA Street Vol. 2 zeigt die besten Seiten des Sports.“  
WERTUNG: 85%



## BURNOUT 2

TEST IN: Ausgabe 06/03  
GENRE: Rennspiel  
„Realismus? Was ist das? Alles, was bei Burnout 2 zählt, sind Geschwindigkeit und Adrenalin.“  
WERTUNG: 88%



## RED FACTION II

TEST IN: Ausgabe 06/03  
GENRE: Ego-Shooter-Action  
„Randale in der Zukunft. Im Kampf gegen einen bösen Diktator dürfen Sie alles kaputt machen.“  
WERTUNG: 85%

## PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

Ausgabe 01/02 Action-Adventure

## PRISONER OF WAR

Ausgabe 11/02 Action-Adventure/Strategie

## PRO TENNIS WTA TOUR

Ausgabe 11/02 Tennis

## PROJECT ZERO

Ausgabe 06/03 Action-Adventure

## QUANTUM REDSHIFT

Ausgabe 11/02 Rennspiel

## RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS

Ausgabe 01/03 Rennspiel

## RED CARD SOCCER

Ausgabe 01/02 Fußball

## ROBOTECH: BATTLECRY

Ausgabe 01/03 Action

## ROLLERCOASTER TYCOON

Ausgabe 03/03 Aufbau-Simulation

## SEGA SOCCER SLAM

Ausgabe 12/02 Sport/Action

## SERIOUS SAM

Ausgabe 01/03 Ego-Shooter-Action

## SHADOW OF MEMORIES

Ausgabe 12/02 Action-Adventure

## SHENMUE II

Ausgabe 03/03 Action-Adventure

## SHREK

Ausgabe 01/02 Jump & Run

## SHREK SUPER PARTY

Ausgabe 04/03 Party-Game

## SILENT HILL 2: INNER FEARS

Ausgabe 11/02 Action-Adventure

„Wer hier heiße Piraten-Gefechte erwartet, wird bitter enttäuscht.“

40%

„Sehr ungewöhnliches Kriegsgefangenen-Spiel mit übler Technik“

40%

„Eines der schlechtesten Tennis-Spiele, die es gibt!“

19%

„Gänsehaut garantiert! Mit einer Kamera schleichen Sie durch ein Geisterhaus.“

80%

„Der reine Geschwindigkeitsrausch! Leider ist das Spiel zu schwer.“

80%

„Weniger Realismus zugunsten des Spielspaßes an der Rallyefront“

83%

„Innovatives Fußballspiel, das unter geringer Gegnerintelligenz leidet“

70%

„Mech-Action im Cel-Shading-Look ohne spielerische Höhepunkte“

55%

„Verwalten Sie einen eigenen Vergnügungspark und werden Sie reich.“

60%

„Sega präsentiert ein anarchisches Fußball-Gerangel im Comic-Stil.“

76%

„Die beiden PC-Spiele wurden recht anständig für die Xbox konvertiert.“

65%

„Ist es die PS2- oder die Xbox-Version? Keine Ahnung, sie sehen gleich aus.“

40%

„Eine fast 1:1-Konvertierung vom Dreamcast, die sehr viel Freiheit bietet“

81%

„Ein staubtrockenes Jump & Run. Schade um die schöne Lizenz.“

50%

„Putzige Mehrspieler-Party mit unlogischem Punktesystem“

64%

„Ein neuer Handlungsstrang auf der Xbox. Der Horror geht weiter.“

84%



| SPIELETITEL                             | GETESTET IN   | GENRE            | KURZINFO                                                                                | WERTUNG |
|-----------------------------------------|---------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| SIMPSONS ROAD RAGE                      | Ausgabe 01/02 | Fun-Rennspiel    | „Ein uninspirierter <i>Crazy Taxi</i> -Klon um die Simpsons“                            | 59%     |
| SLAM TENNIS                             | Ausgabe 11/02 | Tennis           | „Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen“                                  | 72%     |
| SPIDER-MAN: THE MOVIE                   | Ausgabe 01/02 | Jump & Run       | „Der Superheld bekommt auf der Xbox sogar noch einige Extra-Levels spendiert.“          | 80%     |
| SPLASHDOWN                              | Ausgabe 11/02 | Fun-Rennspiel    | „Düsen Sie mit Jet-Skis durch grafisch bombastische Gewässer!“                          | 72%     |
| SPY HUNTER                              | Ausgabe 01/02 | Action-Rennspiel | „Spaßige Verfolgungsjagden ohne nennenswerten spielerischen Tiefgang“                   | 67%     |
| SSX TRICKY                              | Ausgabe 01/02 | Snowboarding     | „Wer auf puren Arcade-Spaß steht, darf hier bedenkenlos zugreifen.“                     | 75%     |
| STAR WARS: JEDI KNIGHT 2 - JEDI OUTCAST | Ausgabe 01/03 | Action           | „Originelles Level-Design sucht man in dieser ruckeligen Grafik vergebens.“             | 65%     |
| STAR WARS: JEDI STARFIGHTER             | Ausgabe 01/02 | Action           | „Zweifelloos eines der besseren <i>Star Wars</i> -Spiele“                               | 74%     |
| STAR WARS: OBI-WAN                      | Ausgabe 01/02 | Action-Adventure | „Grafisch schwach. Langweiliges Gameplay.“                                              | 33%     |
| STAR WARS: THE CLONE WARS               | Ausgabe 05/03 | Action           | „Ballern Sie sich an Bord diverser futuristischer Vehikel durch die Klon-Kriege“        | 72%     |
| STEEL BATTALION                         | Ausgabe 03/03 | Simulation       | „Ein gigantischer Controller und ein gelungenes Mech-Spiel lassen es krachen.“          | 72%     |
| STREET HOOPS                            | Ausgabe 12/02 | Basketball       | „Außen hui - innen pfui. Das eigentliche Ballspiel wurde vernachlässigt.“               | 65%     |
| SUPERMAN: THE MAN OF STEEL              | Ausgabe 02/03 | Action           | „Superman verliert im Kampf gegen monotones Gameplay und schlechte Grafik.“             | 45%     |
| TAO FENG: FIST OF THE LOTUS             | Ausgabe 05/03 | Beat 'em Up      | „Frischer Wind im Beat'em-Up-Genre durch Schadensmodell“                                | 83%     |
| TAZ: WANTED                             | Ausgabe 11/02 | Jump & Run       | „Ordentliches Jump & Run mit schlampiger Präsentation“                                  | 59%     |
| TENNIS MASTERS SERIES 2003              | Ausgabe 01/03 | Tennis           | „Auch das vierte Tennisspiel auf der Xbox kann nicht überzeugen.“                       | 53%     |
| TERMINATOR: DAWN OF FATE                | Ausgabe 01/03 | Action           | „Die banale Metzerei ist nicht gerade ein Motivations-Dauerbrenner.“                    | 66%     |
| TEST DRIVE OVERDRIVE                    | Ausgabe 01/02 | Rennspiel        | „Das katastrophale Handling der Autos ist nur noch übel.“                               | 38%     |
| TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN          | Ausgabe 01/02 | Rennspiel        | „So eine miese Grafik und Steuerung hat <i>Test Drive</i> nicht verdient.“              | 35%     |
| TETRIS WORLDS                           | Ausgabe 12/02 | Strategie        | „Es ist <i>Tetris</i> .“                                                                | 60%     |
| TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH     | Ausgabe 03/03 | Jump & Run       | „Retro-Fieber. Auf der Box sind die 16-Bit-Aliens trotz neuer Optik leicht angestaubt.“ | 71%     |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3                | Ausgabe 01/02 | Skateboarding    | „Der Nachfolger verdrängt den dritten Teil aus der Elite.“                              | 88%     |
| TOTAL IMMERSION RACING                  | Ausgabe 02/03 | Rennspiel        | „Eine tolle Spielidee wurde von der Technik und dem Fahrverhalten ausgebremst.“         | 55%     |



#### YAGER

TEST IN: Ausgabe 03/03  
GENRE: Action  
„Aus deutscher Produktion kommt eines der besten Cockpit-Actionspiele aller Zeiten.“  
WERTUNG: 92%



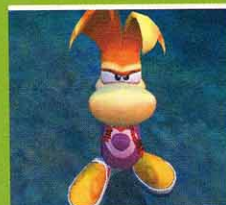
#### PANZER DRAGOON ORTA

TEST IN: Ausgabe 03/03  
GENRE: Action  
„Im Rausch der Sinne: Hier zeigt die Xbox, was sie alles kann.“  
WERTUNG: 90%



#### METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

TEST IN: Ausgabe 03/03  
GENRE: Action  
„Solid Snake und Raiden schleichen durch ein episches Meisterwerk.“  
WERTUNG: 85%



#### RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

TEST IN: Ausgabe 03/03  
GENRE: Action  
„Ein echter Gewinner: Rayman hat es immer noch drauf.“  
WERTUNG: 88%



#### NFL 2K3

TEST IN: Ausgabe 03/03  
GENRE: American Football  
„Exzellente und sehr realistische Football-Simulation. Auch für Einsteiger geeignet.“  
WERTUNG: 90%



#### DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT

TEST IN: Ausgabe 04/03  
GENRE: Rennspiel  
„Technisch zwar veraltet, aber Spielspaß und Fahrverhalten stimmen.“  
WERTUNG: 87%



#### V-RALLY 3

TEST IN: Ausgabe 04/03  
GENRE: Rennspiel  
„Sehr arcadelastiges Rallyspiel, das sich besonders an Einsteiger wendet“  
WERTUNG: 85%



|                              |               |                         |                                                                               |     |
|------------------------------|---------------|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| TOUR DE FRANCE               | Ausgabe 11/02 | Rennspiel               | „Das Spiel wird dem großen Namen nicht gerecht.“                              | 46% |
| TOXIC GRIND                  | Ausgabe 01/03 | Trendsport              | „Futuristisches BMX-Spiel mit netten Ideen, aber ohne echte Innovation“       | 64% |
| TRANSWORLD SNOWBOARDING      | Ausgabe 11/02 | Trendsport              | „Einfache Tricks ohne Ende“                                                   | 73% |
| TRANSWORLD SURFING           | Ausgabe 01/02 | Surfing                 | „Eigentlich ein gutes Spiel. <i>Kelly Slater</i> ist jedoch viel besser.“     | 61% |
| TUROK EVOLUTION              | Ausgabe 11/02 | Ego-Shooter-Action      | „Solide Shooter-Unterhaltung, die die Technik der Xbox deutlich unterfordert“ | 66% |
| TY THE TASMANIAN TIGER       | Ausgabe 01/03 | Jump & Run              | „Schön gemachtes Knuddel-Jump&Run mit einigen Kamera-Problemen“               | 74% |
| UFC: TAPOUT                  | Ausgabe 01/02 | Beat 'em Up             | „Ein wahrlich brutales Fighting-Game“                                         | 74% |
| VEXX                         | Ausgabe 04/03 | Jump & Run              | „Einfallsreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“               | 70% |
| WAKEBOARDING UNLEASHED       | Ausgabe 06/03 | Trendsport              | „Extrem schweres Wakeboarding-Spiel von den <i>Tony Hawk</i> -Machern“        | 82% |
| WHACKED!                     | Ausgabe 01/03 | Multiplayer-Party-Spiel | „Hallo, liebe Xbox-Liveler! Der Showmaster wartet auf sein nächstes Opfer.“   | 61% |
| WORLD RACING                 | Ausgabe 03/03 | Rennspiel               | „Unter der Motorhaube dieses Mercedes-Rennspiels stecken jede Menge Bugs.“    | 61% |
| WRECKLESS                    | Ausgabe 01/02 | Action-Rennspiel        | „Sehr gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel.“                         | 75% |
| WWE RAW                      | Ausgabe 11/02 | Wrestling               | „Grafisch ist das Spiel gelungen. Jedoch hapert's an einigen Stellen.“        | 53% |
| X-MEN: NEXT DIMENSION        | Ausgabe 02/03 | Beat 'em Up             | „Schön gemachte Comic-Balgerei um die Superhelden-Truppe“                     | 74% |
| X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE | Ausgabe 05/03 | Action                  | „Recht monotones Actionspiel um den beliebten Comic-Mutanten“                 | 64% |
| ZAPPER                       | Ausgabe 04/03 | Geschicklichkeit        | „Das <i>Frogger</i> -Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“        | 60% |



**SCHREIBEN SIE UNS:** Redaktion OXM, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an: [oxm-leserbriefe@computec.de](mailto:oxm-leserbriefe@computec.de)  
Unser Online-Diskussionsforum finden Sie übrigens unter <http://www.xbox-zone.de>.

## DIE HALO-LEGENDE

Hallo zusammen!

Am Anfang muss ich euch gegenüber ein großes Lob aussprechen. Euer Heft gefällt mir nahezu perfekt und auch den Preis finde ich angemessen für das, was das Mag enthält. (Spiele-Demos, lange und ausführliche Tests usw.) Aber da ich euch ja nicht einfach schreibe, um euch zu loben, stelle ich euch meine Frage: Ich habe in mehreren Zeitschriften und auch auf Websites schon gelesen, dass es zusätzliche Waffen gibt in *Halo*. Man müsse dafür das Spiel in drei Stunden im Schwierigkeitsgrad „Legendär“ durchzocken. Ich habe in diesem Schwierigkeitsgrad zu beenden, aber wie soll ein Normalsterblicher diese ganzen Levels in nur drei Stunden durchspielen? Mir scheint das unmöglich! Fragt doch Manfred, der ja der Einzige ist, der das Spiel im legendären Schwierigkeitsgrad beendet hat, ob er weiß, wie das gehen soll. Ich wäre euch dankbar, wenn ihr mir da möglichst schnell weiterhelfen könntet.

*Tobi wan Kenobi (per E-Mail)*

Hallo mein junger Padawan!

Wer auch immer dieses Gerücht in die Welt gesetzt hat, er hat genau das erreicht, was er wollte: Weltweit versuchen tausende von *Halo*-Besitzern, ihr Lieblingsspiel in unter drei Stunden auf „Legendär“ durchzuspielen, damit sie den sagenumwobenen Flammenwerfer erhalten. Und fast jedes Xbox-Magazin auf diesem Planeten erhält wöchentlich mindestens zwei Briefe von verzweiferten Lesern, die es nicht schaffen. Wir haben jetzt mal alle uns bekannten *Halo*-Experten (Manfred, Jana und unseren Pförtner) gefragt, ob diese Aufgabe überhaupt zu schaffen ist. Alle sind der Meinung, dass dies absolut unmöglich ist. Rein statistisch gesehen, müsste man nämlich jeden Level innerhalb von höchstens 18 Minuten erledigen. Bei den ersten Missionen ist das vielleicht noch machbar, aber spätestens im Level „The Truth and the Reconciliation“ ist das absolut unmöglich. Sollte es jedoch jemand geschafft haben, dann meldet euch bei uns. Wir sind gerne bereit, eine Flammenwerfer-Reportage für die

nächste Ausgabe zu machen. Also, wer bei *Halo* den Flammenwerfer freigespielt hat, der schicke uns bitte ein Beweisfoto.



## RASEN GEGEN REDAKTEURE

Hallo OXM-Team.

Ich hätte mal 'ne Frage:

Ihr spielt doch auch Xbox Live, oder? Wäre es möglich, dass ihr mal eure Live-Namen bekannt geben würdet? Wäre mir eine Ehre, einmal gegen euch zu spielen. Ich hoffe auch, dass Peter Panda seine Aufgaben so gut erfüllt wie Xbox Man, finde euer Magazin am besten von denen, die sich gerade auf dem Markt befinden.

*saarlaender (per E-Mail)*

Hallo saarlaender!

So, so, so, du suchst also die Herausforderung, was? Dann empfehlen wir dir, dass du mal in unser Online-Forum unter [www.xbox-zone.de](http://www.xbox-zone.de) schaust. In der Vergangenheit wurden dort schon mehrere Xbox-Live-Termine mit der Redaktion abgemacht. In der Regel läuft es so ab, dass ein Redakteur ein bestimmtes Spiel postet, bei dem er demnächst anzutreffen ist. Die ausgewählten Mitspieler bekommen dann per Organizer-Mail den Gamer-Tag und den Termin mitgeteilt. Damit die Chancen hinterher für alle gleich sind, löschen wir dann nach der Spiele-Sitzung wieder den Tag von der Freundesliste und es geht zum nächsten Spiel. Du siehst also: Wir sind bestimmt nicht schüchtern.

## PSO-PECHSTRÄHNE

Hallo liebes Xbox-Magazin!

Da ich mitgeklagt habe, dass ihr auch gerne auf Ragol unterwegs seid, wollte ich euch was fragen: Ich habe mir Ende Mai das Spiel *Phantasy Star Online Episode I & II* für die Xbox gekauft. Nun

besitze ich auch schon die GameCube-Version und wollte denselben Charakter auch auf der Xbox erschaffen. Er hat dieselbe Section-ID, sieht genauso aus und der Mag entwickelt sich genau wie auf dem GameCube. Dennoch ist mir aufgefallen, dass einiges anders ist. Im Gegensatz zu meinem Cube-Charakter finde ich auf der Xbox nur unnützes Zeug in den Schatzkisten. Mir ist schon klar, dass das alles zufallsgesteuert ist, aber nach 30 Stunden sollte man doch mal eine Special Weapon gefunden haben, oder?

(...)

*Saskia Bachmayer (per E-Mail)*

Hallo Saskia!

Normalerweise ist es so, dass die Section-ID die Wahrscheinlichkeit beeinflusst, wie häufig du bestimmte Gegenstände findest. Wir

haben nach deinem Brief mal das Experiment gemacht und genau den gleichen Charakter auf dem Cube und auf der Box erschaffen. Das Ergebnis war, dass die HUCaseal Neo Banshee mit der Section-ID Redria (hohe Wahrscheinlichkeit auf Rüstungen und Slicers) auf dem Cube bereits mit Level 1 im Forest den ersten Photon Drop fand und kurz darauf in den Caves eine sehr seltene Rüstung. Ihr Pendant auf der Xbox findet nach 20 Spielstunden größtenteils nur Geld.

Da das alles nur zufallsgesteuert ist, könnte dahinter auch eine Pechsträhne stecken. Jeans FOMar Nepomuk verhält sich bis jetzt aber sehr Section-ID-typisch und findet wie jeder Pinkal recht häufig gute Zaubersprüche. Wir führen den Test des Zufallsgenerators aber fort.

## FAQ Die häufig gestellten Fragen

### WARUM HABT IHR NICHT MEHR DEMOS?

Wir bemühen uns stets, alle Demos, die uns von Microsoft angeboten werden, auf die DVD zu packen. Dazu muss der Hersteller jedoch erst mal die Demo-Version bei Microsoft vorlegen.

### WARUM HABT IHR ALTE DEMOS DRAUF?

Uns erreichen sehr viele Leserbriefe von Xbox-Neueinsteigern, dass sie ganz gerne Demo-Versionen zu älteren Spielen auf der DVD hätten. Wenn wir ein wenig Platz auf der DVD haben, kommen wir diesem Wunsch auch gerne nach. Das ist besser, als wenn der freie Platz auf der Disk ungenutzt bleibt.

### WARUM SIND KEINE DEMOS ZU SPIELEN MIT EINER USK-FREIGABE AB 16?

Seit dem 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft getreten und wir dürfen keine Materialien zu Spielen auf die Disk packen, die jugendgefährdend sein können. Da das Heft auch von Jüngeren, die noch keine 16 Jahre alt sind, gekauft werden kann, ist es uns leider nicht mehr möglich, solche härteren Demos auf die DVD zu packen.

### KANN MAN ÄLTERE OXM-MAGAZINE NACHBESTELLEN?

Das geht leider nicht. Alle gedruckten Ausgaben gehen in den Handel.

### IST FÜR XBOX LIVE IN NÄCHSTER ZEIT EIN ANDERER ZAHLUNGSWEG AUSSER KREDITKARTE GEPLANT?

Leider ist der Besitz einer Kreditkarte eine der Grundvoraussetzungen für Xbox Live. Es ist auch nicht geplant, von dieser Praxis abzuweichen.

### HABT IHR EINE EIGENE WEBSITE IM INTERNET?

Unser Forum erreicht ihr unter <http://www.xbox-zone.de>. Eine eigene Website haben wir noch nicht.





## DIE DEMO-SITUATION

Hallo,

ich habe eure Zeitung in den letzten Monaten immer gerne gekauft und gelesen. Neben den Tests, Tipps und News sind die Demos besonders wichtig für mich, da ich mir ein Spiel erst kaufe, wenn ich es vorher mindestens einmal Probe gespielt habe. Und da sind wir auch schon beim Thema: die Demos! Seitdem das neue Jugendschutzgesetz verabschiedet wurde, sind die Demos zunächst gering und in der aktuellen Ausgabe sehr einseitig und zum Teil alt ausgefallen. Wollt ihr jetzt wegen dem neuen Jugendschutzgesetz nur noch Renn- und Sportspiele als Demo bringen? Also dann werdet ihr nicht nur mich als Leser verlieren ... Denn mit 8 EUR (das waren mal 16 DM!!!) seid ihr das mit Abstand teuerste Heft am Markt und dann bekommt man auf der DVD nichts mehr geboten ... Nein! Warum führt ihr nicht eine „Ab 18“-Version ein (als Abo) wie bei euren PC-Kollegen. Dann könnten dort auch wieder Action und noch nicht eingestufte Demos drauf. Für eine kurze Stellungnahme wäre ich dankbar.

Christian Steuck (per E-Mail)

Hallo Christian!

Okay, Asche auf unser Haupt. Es stimmt. Das neue Jugendschutzgesetz macht es uns sehr schwer, Demos zu aktuellen Spielen auf unsere DVD zu packen. Da die Software der Xbox besonders auf ein erwachsenes Publikum zugeschnitten ist, kommen natürlich auch sehr viele Spiele mit einer Altersfreigabe von ab 16 oder höher heraus und die kann man nicht ohne weiteres einfach so auf die DVD pressen. Abhilfe ist aber in Sicht. Wir hatten ja in der letzten Ausgabe angekündigt, dass wir an einer Lösung arbeiten, die besonders für Abonnenten interessant ist. Entgegen aller Erwartung ist diese Lösung bis jetzt noch nicht spruchreif und erst in der nächsten Ausgabe können wir Nägel mit Köpfen machen. Es ist schon wahr, dass wir für die Übergangszeit auf Nummer sicher gegangen sind und Demos zu älteren Spielen oder harmlosere Sport- und Rennspiele auf die Disk packten. Inzwischen können wir aber abschätzen, was wir der jugendlichen Leserschaft „zu-

muten dürfen“ und so präsentieren wir auch den Nicht-Abonnenten in der nächsten Ausgabe Demos zu sehr aktuellen Titeln wie *Brute Force* oder *Gesprengte Ketten*. Die Anpassung an die neue Situation hat halt seine Zeit gedauert und wir glauben, dass wir auch weiterhin das interessanteste Magazin für alle Xbox-User sein werden.



## RASEN GEGEN REDAKTEURE TEIL 2

Hallo liebe OXM-Redaktion!

(...)

Jetzt will ich aber zu meinem eigentlichen Anliegen kommen. Ich habe mir vor kurzem das endlich erschienene, sehnsüchtig erwartete und hochgelobte *Moto GP 2* gekauft und bin hellauf begeistert. Da ich schon fleißig beim Bestzeiten-Jagen bin, dachte ich mir, es wäre doch interessant, welche Rundenzeiten ihr so hinlegt?! Deshalb lautet meine Frage bzw. meine Bitte: Könntet ihr vielleicht beim nächsten Heft (oder in irgendeiner anderen Ausgabe) eure aktuellen Rundenrekorde abdrucken? Ich bin nämlich wahnsinnig neugierig, welche Bestzeiten ihr so hinknallt :). Wenn der ganze Leserbriefplatz schon vergeben ist, kann man natürlich auch nichts machen, aber wie gesagt, es würde mich ehrlich interessieren. Ansonsten, falls ihr eure Rundenzeiten im Heft nicht abdrucken wollt, wäre ich natürlich auch sehr angetan, wenn ihr sie mir per E-Mail schicken könntet. Bis dahin wünsche ich euch alles Beste und eine glorreiche Zukunft mit dem OXM.

Patrick Lainer (per E-Mail)

Hallo Patrick!

Herzlichen Dank für deine lieben Wünsche. Solche Briefe bekommen wir immer gerne. Nun aber zu deinem Anliegen: Du willst also unsere Bestzeiten bei *Moto GP 2* wissen. Tja, das tut uns sehr Leid, aber die verraten wir nicht. Die Redaktion hat sich nämlich zum großen *Moto GP 2*-Wettbewerb von THQ angemeldet, der in ein paar Tagen anfängt, und da wollen wir die Konkurrenz lieber in Sicherheit wiegen. In der nächsten Ausgabe können wir dir aber sicherlich das Ergebnis mit den besten Runden mitteilen, und wenn alles gut läuft, sogar ein paar Fotos von unserer Siegesfeier zeigen. Wer bremst, verliert.

# Kurz und Knapp



## IMPORTE

Hallo OXM-Team, kann man englische und japanische Spiele auf einer deutschen Xbox spielen?  
Vortexx (per E-Mail)

Die Xbox ist mit einem Ländercode ausgestattet, der verhindert, dass man importierte Spiele auf europäischen Konsolen abspielen kann. Du kannst also weder japanische noch amerikanische Titel auf deiner deutschen Xbox benutzen. Mit dem europäischen Ausland sieht es jedoch anders aus. Spiele aus Europa laufen auf einheitlichen Boxen. Allerdings solltest du dich nicht wundern, wenn die Sprache nicht im gewohnten Deutsch erscheint, sondern auf Englisch, Spanisch oder Italienisch. Da greifen wir doch lieber zu den lokalisierten Versionen, gell?



## EC-KARTE

Hallo, liebes OXM-Team! Ich möchte gern wissen, ob man sich bei Xbox Live auch mit einer normalen EC-Karte anmelden kann.

Swen Schiewe (per E-Mail)

Eigentlich sollte mittlerweile bekannt sein, dass man Xbox Live nur mit einer Kreditkarte benutzen kann. In das Raster der Kreditkarten fallen leider keine EC-Karten. Du brauchst schon international akzeptiertes Plastikkartengeld wie VISA oder American Express, um Xbox Live nutzen zu können.

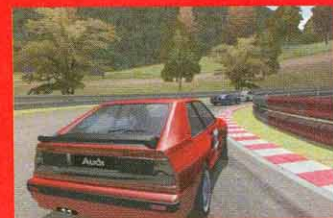


## CHEATS GESUCHT

Hallo liebes OXM-Team. Gibt es für *Sega GT 2002* Cheats?  
Euer Thorsten  
PS: Macht weiter so.  
Thorsten Michel (per E-Mail)

Hallo Thorsten! Leider sind uns keine Cheats zu *Sega GT 2002* bekannt. Wir können hier aber mal einen Aufruf an die Leserschaft starten: Wenn Sie Cheats und Codes zu *Sega GT 2002* kennen sollten,

dann schicken Sie uns diese bitte. Wir sind jederzeit bereit, Tipps und Tricks von Lesern abzu- drucken.



## EINE NEUE DYNASTIE

Ich wollte mal wissen, ob *Dynasty Warriors 4* genau wie *Dynasty Warriors 3* für die Xbox erscheint.

Heilau (per E-Mail)

Klar! *Dynasty Warriors 4* ist bereits für die Xbox angekündigt. Ein Termin für Europa existiert bisher noch nicht. Es ist aber damit zu rechnen, dass das Spiel im vierten Quartal dieses Jahres auch bei uns erscheinen wird.



## MANGA-SPIELE AUF DER XBOX?

Hi OXM-Team! Wie geht's? Wie steht's? Ich wollt nur mal fragen, ob für die Xbox *Yu-Gi-Oh!* und *Dragon Ball Z*- Spiele erscheinen. Für die PS2 gibt's die ja schon.  
Gruß  
Olly

Olly Theisen (Koblentz)

Hi Olly! Du gehörst anscheinend auch zu den Leuten, die keine Animé-Sendung im Fernsehen auslassen und keinen Banzai-Band verpassen. Leider sieht es so aus, dass für die Xbox noch keine Umsetzungen japanischer Kult-Serien angekündigt sind. Das ist eigentlich sehr schade, denn es würde uns sehr interessieren, wie *Dragon Ball Z*, *Yu-Gi-Oh!* oder gar *One Piece* auf der leistungsstärkeren Xbox aussehen würden.

**LASST VON EUCH HÖREN:**  
oxm-leserbriefe@computec.de



Gewinnspiel

# GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit THQ präsentiert das OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN das *Red Faction II*-Gewinnspiel.

Ego-Shooter-Fans haben gut lachen. Nachdem man in den letzten Monaten schon fast von einer Flut im Bereich der Ballerspiele sprechen konnte, hat *Red Faction II* in unserer letzten Ausgabe die Elite-Auszeichnung erhalten. Grund genug für THQ, ein paar richtig coole Fan-Editions des Spieles zu verlosen. Wer an dem Gewinnspiel teilnehmen möchte, braucht nur eine Postkarte, ein wenig Glück und die Antwort auf folgende Frage:



## DIE FRAGE:

WIE HEISST DER KANZLER UND DIKTATOR DES COMMONWEALTH IM SPIEL RED FACTION II?

### 1-3 PRES

Red Faction II-VIP-Set bestehend aus:

- Red Faction II-Spiel
- Red Faction II-T-Shirt
- Munitionskiste
- Tarnstift
- Tarn-Cap
- Knicklicht

### 4-5 PRES

- Red Faction II-Spiel
- Red Faction II-T-Shirt

### 6. - 10. PRES

- Red Faction II-T-Shirt

Schreiben Sie eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG · REDAKTION OXM · KENNWORT: RED FACTION II · DR.-MACK-STRASSE 77 · 90762 FÜRTH

Teilnahmeschluss ist der 23.07.2003. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und THQ sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.



# PLAYMORE

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



## Inhalt



**© PLAY:MORE ...**  
NOCH MEHR High-scores und Spielspaß mit unserer Demo-Disc. Wir quetschen für Sie alles aus der Xbox-Konsole und jedem Spiel heraus.

**DEMOS, DEMOS, DEMOS:** In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie die ausführlichen Spielanleitungen zu allen spielbaren Demo-Versionen auf unserer exklusiven Cover-DVD. Sie sehen die Tasten-Belegung des Xbox-Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über das Spiel und erste kleine Tipps zum Spielablauf. Doch damit nicht genug ...

**TIPPS & TRICKS:** Darüber hinaus stehen wir unseren Lesern mit allem zur Seite, was ihnen beim Spielen weiterhilft – sei es mit einfachen Kurztipps, Cheats & Codes oder mit großen Komplettlösungen. Damit können Sie sämtliche Geheimnisse eines Spiels entdecken, alle Spielwelten erforschen und wirklich jeden Gegner schlagen. Mithilfe dieser Seiten können Sie so lange spielen, bis Ihre Xbox-DVDs zerbrechen.

Viel Spaß beim Zocken wünscht  
**Ihre Redaktion**  
**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN**

**DEMO AUF DVD: JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS 082**

**DEMO AUF DVD: CHASE: HOLLYWOOD STUNT DRIVER 082**

**DEMO AUF DVD: FURIOUS KARTING 083**

**DEMO AUF DVD: PHANTOM CRASH 083**

**DEMO AUF DVD: FUTURAMA 084**

**DEMO AUF DVD: INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT 084**

**DEMO AUF DVD: KUNG FU CHAOS 085**

**DEMO AUF DVD: AGGRESSIVE INLINE 085**

**DEMO AUF DVD: YAGER 086**

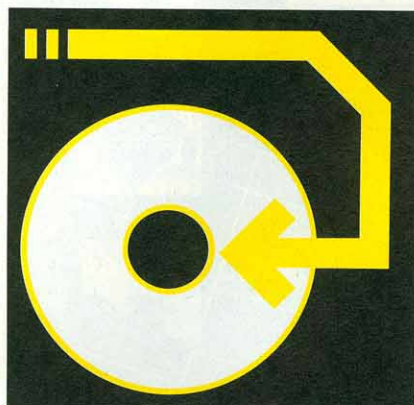
**DEMO AUF DVD: QUANTUM REDSHIFT 086**

**KOMPLETTLÖSUNG: PANZER DRAGON ORTA 087**

**CHEATS & CODES: DIE GESAMMELTEN WERKE 093**







## DIE DVD

HALLO, LIEBE LESER. Auch in dieser Ausgabe haben wir uns wieder mächtig ins Zeug gelegt und präsentieren Ihnen zehn coole Demos.

Die Demo-Version von *Futurama* lässt jetzt schon erahnen, wie spaßig die Abenteuer von Fry, Bender & Co. ausfallen werden. Wenn Sie eher auf Dinosaurier-Action stehen, dann dürfen Sie sich in *Jurassic Park: Operation Genesis* um das Wohl des Dino-Freizeitparks kümmern. In *Furious Karting* drehen Sie einige spaßige Runden in rasanten Karts. Wer eine Alternative zu *Mechassault* sucht, sollte einen Blick auf *Phantom Crash* werfen. Spektakulär geht es bei *Chase* zur Sache, wenn Sie in die Rolle einer tollkühnen Stunt-Frau schlüpfen. Auf vielfachen Wunsch haben wir außerdem abermals die Demo-Versionen von *Aggressive Inline*, *Quantum Redshift*, *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft*, *Kung Fu Chaos* und *Yager* mit auf die DVD gepackt.

Lassen Sie's krachen!

Die Redaktion  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Der Xbox-Controller ist die Navigationszentrale für unsere Cover-DVD. Benutzen Sie das Steuerkreuz oder den linken Mini-Stick, um die Menüpunkte im rechten Fenster auszuwählen. Mit der A-Taste wählen Sie einen Menüpunkt aus. Die B-Taste bringt Sie jeweils zum vorherigen Menübild. Die weiße Taste bewirkt eine Nahansicht des Menübildes.

# JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

## SPIELE-INFOs

TITEL: **JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS**  
HERSTELLER: **BLUE TONGUE**  
GENRE: **SIMULATION**  
SPIELER: **1**

|  |                   |                              |
|--|-------------------|------------------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | <b>BEWEGEN</b>               |
|  | RECHTER MINISTICK | <b>PERSPEKTIVE/ZOOM</b>      |
|  | STEUERKREUZ       | <b>NICHT BELEGT</b>          |
|  | A-TASTE           | <b>SCHIESSEN/FOTOS</b>       |
|  | B-TASTE           | <b>SCHRITT ZURÜCK</b>        |
|  | X-TASTE           | <b>MIT WAFFE ZOOMEN</b>      |
|  | Y-TASTE           | <b>HELI LANDEEN</b>          |
|  | L-SCHALTER        | <b>SCHIESSEN</b>             |
|  | R-SCHALTER        | <b>SCHIESSEN</b>             |
|  | WEISSE TASTE      | <b>NICHT BELEGT</b>          |
|  | SCHWARZE TASTE    | <b>DINO-INFOs/FOTO-MODUS</b> |

## DAS ERWARTET SIE

SIE SIND FÜR DAS TREIBEN der Dinosaurier im Jurassic Park verantwortlich und müssen in den ersten Missionen des Spiels für Recht und Ordnung sorgen.

## SO SPIELT ES SICH

In der ersten Mission spielen einige Dinos verrückt und fallen über ihre Artgenossen her. Mit dem Helikopter fliegen Sie über den Park und müssen die wild gewordenen Unruhestifter ausschalten. In Mission 2 ist es Ihre Aufgabe, spektakuläre Fotografien von den Dinosauriern zu schießen. Je näher Sie sich dabei an Ihre Motive heranwagen, desto mehr Punkte erhalten Sie dafür. Vor allem für die größeren Dino-Exemplare, wie den T-Rex, kassieren Sie richtig viele Zähler.

## DEMO-TIPPS

Um sich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen, sollten Sie zunächst einen Blick ins Tutorial werfen. Hier bekommen Sie von verschiedenen Park-Angestellten erklärt, wie Sie sich am schnellsten zurechtfinden.

## UND SONST?

Wenn Sie mit dem Hubschrauber unterwegs sind, erkennen Sie die Dinosaurier auf einem Radarschirm in der linken oberen Bildschirmcke. Pflanzenfresser werden Ihnen grün, Fleischfresser rot angezeigt. Mit dem A-Knopf wechseln Sie in den Schuss-Modus, mit dem X-Knopf aktivieren Sie den Zielsucher Ihres Gewehres und können noch näher an die Dinosaurier heranzoomen, um sie mit gezielten Schüssen auszuschalten. Zielen Sie genau, denn Ihre Munition ist begrenzt und es kostet wertvolle Zeit, im Basis Camp neue zu besorgen.

# CHASE: HOLLYWOOD STUNT DRIVER

## SPIELE-INFOs

TITEL: **CHASE: HOLLYWOOD STUNT DRIVER**  
HERSTELLER: **I-MAGINE**  
GENRE: **ACTION**  
SPIELER: **1**

|  |                   |                            |
|--|-------------------|----------------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | <b>LENKEN</b>              |
|  | RECHTER MINISTICK | <b>NICHT BELEGT</b>        |
|  | STEUERKREUZ       | <b>LENKEN</b>              |
|  | A-TASTE           | <b>TURBOSCHUB</b>          |
|  | B-TASTE           | <b>NOTBREMSE</b>           |
|  | X-TASTE           | <b>STUNT</b>               |
|  | Y-TASTE           | <b>RÜCKSPIEGEL</b>         |
|  | L-SCHALTER        | <b>ZURÜCK/BREMSEN</b>      |
|  | R-SCHALTER        | <b>BESCHLEUNIGEN</b>       |
|  | WEISSE TASTE      | <b>FAHRZEUG HERSTELLEN</b> |
|  | SCHWARZE TASTE    | <b>PERSPEKTIVE ÄNDERN</b>  |

## DAS ERWARTET SIE

SIE SIND CHASE CORRADA, eine knallharte Stunt-Frau, und müssen in einem pfeilschnellen und äußerst wendigen Vehikel eine Szene in einem Action-Film abdrehen.

## SO SPIELT ES SICH

Die Szene, die Sie meistern müssen, heißt „Galaktische Flucht“. Auf einem futuristischen Film-Set mit zahlreichen gefährlichen Hindernissen gilt es, vor Ablauf eines Zeitlimits das Ziel zu erreichen. Auf Ihrem Weg dorthin können Sie insgesamt acht verschiedene Herausforderungen erfüllen, die allesamt mit Extrapunkten belohnt werden.

## DEMO-TIPPS

Mit dem A-Knopf aktivieren Sie den Turboschub für Ihr Fahrzeug. Wenn Sie den Knopf gedrückt halten, wird Ihr Vehikel für eine kurze Zeitspanne um einiges schneller, gleichzeitig aber auch schwieriger zu kontrollieren.

## UND SONST?

Am schwierigsten ist die Extra-Aufgabe zu meistern, bei der Sie sieben verschiedene Markierungen in Form von Regie-Klappen berühren müssen. Zwei davon liegen nämlich in den beiden großen Röhren, die es zu durchfahren gilt. Nur mit einem Looping an der richtigen Stelle erwischen Sie das Symbol. Mit dem knappen Zeitlimit im Rücken erweist sich dies allerdings nicht gerade als Kinderspiel.



# FURIOUS KARTING

## SPIELE-INFOs

**TITEL:** FURIOUS KARTING  
**HERSTELLER:** ATARI  
**GENRE:** RENNspiel  
**SPIELER:** 1-4

|                                                                                    |                   |                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------|
|    | LINKER MINISTICK  | FAHRTRICHTUNG/TRICKS |
|    | RECHTER MINISTICK | DUCKEN/LEHNEN        |
|    | STEUERKREUZ       | FAHRTRICHTUNG/TRICKS |
|    | A-TASTE           | POWER-UP BENUTZEN    |
|    | B-TASTE           | PÖBELN               |
|    | X-TASTE           | ENTSCHULDIGEN        |
|    | Y-TASTE           | NICHT BELEGT         |
|   | L-SCHALTER        | BREMSEN              |
|  | R-SCHALTER        | BESCHLEUNIGEN        |
|  | WEISSE TASTE      | PERSPEKTIVE          |
|  | SCHWARZE TASTE    | UMSCHAUEN            |

## DAS ERWARTET SIE

IM EINZELSPIELERMODUS DIESES alles andere als bierernsten Kart-Rennspiels müssen Sie nacheinander verschiedene Anforderungen erfüllen, im Mehrspielermodus können sich vier Spieler gleichzeitig lustige Duelle liefern.

## SO SPIELT ES SICH

Wenn Sie alleine loslegen, wird zunächst von Ihnen verlangt, eine Sprungschanze hinaufzurasen und, oben angelangt, einen spektakulären Trick zu zeigen. Anschließend müssen Sie Ihre Fahrkünste beweisen und sich so stark in die Kurve legen, dass Ihr Kart auf nur zwei Rädern weiterfährt. Danach müssen Sie sich in einem Rennen gegen neun Konkurrenten durchsetzen. In der vierten Mission müssen Sie abermals einen spektakulären Stunt aufs Parkett legen und dabei noch eine bestimmte Punktzahl knacken.

## DEMO-TIPPS

Mit dem linken Mini-Stick bestimmen Sie die Fahrtrichtung, mit dem rechten die Straßenlage Ihres Karts. Wenn Sie sich zu weit nach links oder rechts lehnen, kann Ihr Vehikel sogar umkippen. Vor allem in Kurven sollten Sie daher gekonnt Ihr Gleichgewicht verlagern.

## UND SONST?

In den Rennen im Mehrspielermodus liegen Power-ups auf der Fahrbahn. Wenn Sie eines davon einsammeln, können Sie Ihren Gegnern damit zusetzen. Doch Vorsicht! Wenn Sie sich den Zorn eines Fahrers zuziehen, wird dieser versuchen, sich zu revanchieren. Mit dem X-Knopf können Sie versuchen, sich zu entschuldigen.

# PHANTOM CRASH

## SPIELE-INFOs

**TITEL:** PHANTOM CRASH  
**HERSTELLER:** GENKI  
**GENRE:** ACTION  
**SPIELER:** 1

|                                                                                    |                   |                       |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | BEWEGEN               |
|  | RECHTER MINISTICK | FADENKREUZ BEWEGEN    |
|  | STEUERKREUZ       | PERSPEKTIVE ÄNDERN    |
|  | A-TASTE           | SPRINGEN              |
|  | B-TASTE           | WAFFE RECHTE SCHULTER |
|  | X-TASTE           | UNSICHTBAR MACHEN     |
|  | Y-TASTE           | WAFFE LINKE SCHULTER  |
|  | L-SCHALTER        | WAFFE LINKER ARM      |
|  | R-SCHALTER        | WAFFE RECHTER ARM     |
|  | WEISSE TASTE      | NACH LINKS            |
|  | SCHWARZE TASTE    | NACH RECHTS           |

## DAS ERWARTET SIE

IM TOKIO DER ZUKUNFT IST DAS „Rumbling“ der populärste Zeitvertreib. Dabei steuert man einen riesigen Kampfroboter durch verlassene Areale und ballert andere Roboter über den Haufen.

## SO SPIELT ES SICH

Zunächst dürfen Sie sich einen von zehn verschiedenen Kampfrobotern aussuchen. Danach müssen Sie festlegen, an welchem der drei Einstiegspunkte Sie den Kampf im Areal „Shinjuku East“ aufnehmen möchten. Je nachdem, welchen Robo Sie gewählt haben, stehen Ihnen bis zu vier verschiedene Waffen im Kampf zur Verfügung, je eine an beiden Armen und Schultern des Roboters.

## DEMO-TIPPS

Wenn Sie den Sprungknopf länger gedrückt halten, kann Ihr Mech wesentlich höher springen. So erreichen Sie problemlos höhere Gebäude und können den Gegnern von oben herab zusetzen. Zudem sind Sie dann bei weitem nicht mehr so einfach zu treffen.

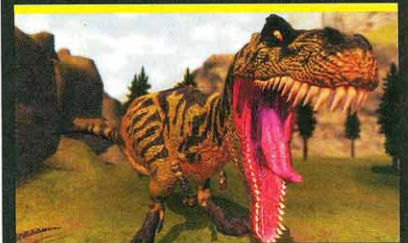
## UND SONST?

Wenn Sie sämtliche Gegner im Areal platt gemacht haben, gesellt sich eine Art Endgegner hinzu. Dieser Kampfroboter ist nicht nur größer als die anderen, sondern auch wesentlich stärker bewaffnet.



## VIDEOS AUF DVD

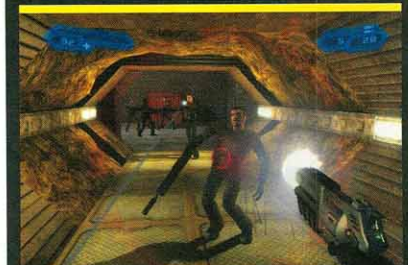
Neben dem Demo-Paket finden Sie auf unserer Cover-DVD in diesem Monat auch 10 Videos mit echten Spielszenen.



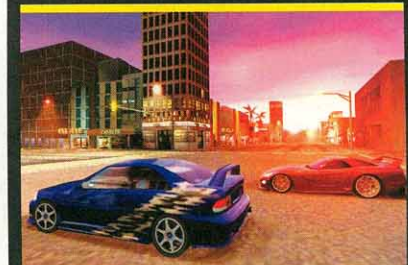
**B.C.**  
 Meistern Sie als Anführer einer Horde Höhlenmenschen den urzeitlichen Alltag gegen wild gewordene Dinos.



**INDYCAR SERIES**  
 Und noch ein Rennspiel. Hier rasen Sie permanent im Kreis und sorgen für Geschwindigkeitsrekorde.



**MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER**  
 Als intergalaktischer Kopfgeldjäger räumen Sie im Weltall auf. Zu Fuß und auch per Raumschiff.



**MIDNIGHT CLUB II**  
 Spaßige und rasante Autorennen von den Machern des legendären Grand Theft Auto.

Außerdem noch auf DVD:  
**OUTLAW VOLLEYBALL**  
**WAKEBOARDING UNLEASHED**  
**SOUL CALIBUR II**  
**THE GREAT ESCAPE**  
**THE HOBBIT**  
**ENTER THE MATRIX**





playmore  
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

# FUTURAMA

## SPIELE-INFOS

TITEL: **FUTURAMA**

HERSTELLER: **UNIQUE DEVELOPMENT STUDIOS**

GENRE: **ACTION-ADVENTURE**

SPIELER: **1**

|  |                   |                            |
|--|-------------------|----------------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | <b>BEWEGEN</b>             |
|  | RECHTER MINISTICK | <b>PERSPEKTIVE/ZIEL</b>    |
|  | STEUERKREUZ       | <b>BEWEGEN</b>             |
|  | A-TASTE           | <b>ANGREIFEN/SCHIESSEN</b> |
|  | B-TASTE           | <b>SPRINGEN</b>            |
|  | X-TASTE           | <b>SPECIAL MOVE</b>        |
|  | Y-TASTE           | <b>AKTION AUSFÜHREN</b>    |
|  | L-SCHALTER        | <b>KAMERA ZENTRIEREN</b>   |
|  | R-SCHALTER        | <b>ZIEL ERFASSEN</b>       |
|  | WEISSE TASTE      | <b>WAFFE WECHSELN</b>      |
|  | SCHWARZE TASTE    | <b>WAFFE WECHSELN</b>      |

## DAS ERWARTET SIE

ALS HAUPTDARSTELLER FRY MÜSSEN Sie sich Zutritt in die „Scrap Bar“ verschaffen und den versteckten Eingang zu den Straßen von Old New York finden.

## SO SPIELT ES SICH

Ihr Protagonist ist mit drei verschiedenen Waffen ausgestattet. Neben einem Hammer verfügt er auch über eine Pistole und ein Gewehr. Indem Sie auf den rechten Mini-Stick klicken, aktivieren Sie die Zielsuch-Perspektive und können so die Feinde aus weiterer Entfernung ins Visier nehmen. Mit dem Hammer lassen sich Kisten zerstören, die oft brauchbare Gegenstände enthalten.

## DEMO-TIPPS

Die Eingangstür der „Scrap Bar“ finden Sie, wenn Sie die Stufen in der Nähe der Treppe zur U-Bahn hinabsteigen. Allerdings öffnet sich diese Tür erst dann, wenn Sie zuvor alle Gegner eliminiert haben. Doch Vorsicht, auch aus dieser Tür kommt ein weiterer Feind. Laufen Sie ihm nicht ins offene Messer.

## UND SONST?

Um bei den Feuergefechten nicht den Kürzeren zu ziehen, sollten Sie mit der rechten Schultertaste stets die „Target Lock“-Funktion benutzen. Denn auch dann bleibt Ihre Waffe weiterhin auf den Gegner gerichtet, selbst wenn Sie sich weiterhin bewegen. Obendrein kann Fry nicht nur springen, sondern sich sogar mit Klimmzügen an Fensterbänken emporziehen. Auf diese Weise können Sie in das Gebiet hinter dem Zaun neben dem U-Bahn-Zugang gelangen.



# INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

## SPIELE-INFOS

TITEL: **I. J. UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT**

HERSTELLER: **THE COLLECTIVE**

GENRE: **ACTION-ADVENTURE**

SPIELER: **1**

|  |                   |                           |
|--|-------------------|---------------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | <b>BEWEGEN</b>            |
|  | RECHTER MINISTICK | <b>KAMERA</b>             |
|  | STEUERKREUZ       | <b>INVENTAR</b>           |
|  | A-TASTE           | <b>ANGRIFF 2</b>          |
|  | B-TASTE           | <b>SPRUNG</b>             |
|  | X-TASTE           | <b>ANGRIFF 1</b>          |
|  | Y-TASTE           | <b>AUSFÜHREN</b>          |
|  | L-SCHALTER        | <b>EGO-PERSPEKTIVE</b>    |
|  | R-SCHALTER        | <b>BLOCKEN/ANVISIEREN</b> |
|  | WEISSE TASTE      | <b>NACHLADEN</b>          |
|  | SCHWARZE TASTE    | <b>GEGENSTAND</b>         |

## DAS ERWARTET SIE

SIE ÜBERNEHMEN DIE ROLLE des Archäologen Dr. Indiana Jones und bahnen sich auf der Suche nach einem antiken Artefakt den Weg durch einen alten Gebäudekomplex.

## SO SPIELT ES SICH

Was wäre Indiana Jones ohne seine legendäre Peitsche? Auch in dieser Demo müssen Sie mehrmals auf dieses wichtige Utensil zurückgreifen. Sie lässt sich z. B. ideal als Liane benutzen, um Abgründe zu überwinden. Sie können sie aber auch einfach als Waffe gegen Gegner einsetzen. Wenn Sie aus einiger Distanz zuschlagen, schlingt sie sich dem verdutzten Widersacher um den Hals und Sie können ihn zu sich heranziehen und mit einem kraftvollen Schlag vermöbeln.

## DEMO-TIPPS

Die letzten acht Herausforderungen sind nur anwählbar, wenn Sie die ersten zehn überstanden haben. Mehr Details zu Ihrem Abschneiden finden Sie im Pausen-Menü.

## UND SONST?

Objekte, die Sie im Spiel finden, lassen sich jederzeit gegen Kontrahenten einsetzen. Den beiden Elfenbeinjägern an der Feuerstelle können Sie beispielsweise mit deren eigenen Stühlen und Weinflaschen ordentlich eins überbraten. Später finden Sie auch noch eine Schrotflinte, die sich am Ende der Demo als ziemlich nützlich erweist.



# KUNG FU CHAOS

## SPIELE-INFOS

TITEL: **KUNG FU CHAOS**HERSTELLER: **JUST ADD MONSTERS**GENRE: **BEAT 'EM UP**SPIELER: **1-4**

|                                                                                    |                   |                            |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------------|
|    | LINKER MINISTICK  | <b>BEWEGEN</b>             |
|    | RECHTER MINISTICK | <b>NICHT BELEGT</b>        |
|    | STEUERKREUZ       | <b>NICHT BELEGT</b>        |
|    | A-TASTE           | <b>SPRUNG/COMBOS</b>       |
|    | B-TASTE           | <b>AUFHEBEN/COMBOS</b>     |
|    | X-TASTE           | <b>ANGRIFF/COMBOS</b>      |
|    | Y-TASTE           | <b>TRITT/KONTER/COMBOS</b> |
|    | L-SCHALTER        | <b>VERHÖHNEN</b>           |
|   | R-SCHALTER        | <b>BLOCKEN</b>             |
|  | WEISSE TASTE      | <b>STARKER ANGRIFF</b>     |
|  | SCHWARZE TASTE    | <b>WIRBELANGRIFF</b>       |

## DAS ERWARTET SIE

SIE SCHLÜPFEN IN DIE ROLLE eines schrulligen Kung-Fu-Charakters und müssen als Hauptdarsteller des Films „Kung Fu Chaos“ einige witzige und temporeiche Szenen abdrehen.

## SO SPIELT ES SICH

In der Ninja Challenge dürfen Sie die ersten fünf Szenen von *Kung Fu Chaos* anspielen. Je spektakulärer Ihre Kampfeskünste ausfallen, desto besser fällt Ihre anschließende Bewertung aus. Maximal können Sie fünf Sterne für Ihre Leistung einheimsen. Allerdings reichen Ihnen schon drei Sterne, damit die Szene im Kasten ist. Obendrein können Sie im Battle Game in zwei Filmsequenzen gegen bis zu drei weitere Mitspieler antreten, auf Wunsch auch im Team. Im Rehearsal-Modus können Sie die Steuerung des Spiels erlernen.

## DEMO-TIPPS

Je mehr feindliche Ninjas Sie in einer Szene eliminieren, desto begeisterter wird der Regisseur von Ihrem Darsteller sein. Ihre Gegner können Sie auf zwei Arten ausschalten: Entweder Sie kloppen so lange auf diese ein, bis ihre Energie vollständig erschöpft ist, oder Sie werfen sie in Abgründe bzw. gefährliche Gewässer.

## UND SONST?

Vier von acht verschiedenen Kämpfern stehen Ihnen zur Auswahl. Jeder davon hat einen Special Move im Repertoire. Diesen lösen Sie aus, indem Sie beide Schultertasten gleichzeitig betätigen. Sie können diese Aktion aber erst einsetzen, wenn Sie Ihre Gegner dreimal verhöhnt haben. Betätigen Sie dafür den L-Schalter, wenn Ihr Gegner zu Boden geht.



# AGGRESSIVE INLINE

## SPIELE-INFOS

TITEL: **AGGRESSIVE INLINE**HERSTELLER: **Z-AXIS**GENRE: **SPORT**SPIELER: **1**

|                                                                                    |                   |                  |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | <b>BEWEGEN</b>   |
|  | RECHTER MINISTICK | <b>UMSCHAUEN</b> |
|  | STEUERKREUZ       | <b>BEWEGEN</b>   |
|  | A-TASTE           | <b>SPRINGEN</b>  |
|  | B-TASTE           | <b>SPRECHEN</b>  |
|  | X-TASTE           | <b>TRICKS</b>    |
|  | Y-TASTE           | <b>GRINDEN</b>   |
|  | L-SCHALTER        | <b>DREHUNG</b>   |
|  | R-SCHALTER        | <b>DREHUNG</b>   |
|  | WEISSE TASTE      | <b>SLIDEN</b>    |
|  | SCHWARZE TASTE    | <b>SLIDEN</b>    |

## DAS ERWARTET SIE

DREI WAHNWITZIGE INLINE-SKATER namens Chris Edwards, Franky Morales und Chrissy erwarten Sie in diesem innovativen Trendsportspiel. Edwards hat zwar die besten Statistik-Werte, aber wir persönlich haben als Erstes die wohl geformte Chrissy mit ihrem luftigen, kurzen Röckchen gewählt. Als Parcours stehen Ihnen der Movie Lot und ein Tutorial zur Verfügung.

## SO SPIELT ES SICH

Bladen Sie über den Kurs, vollführen Sie Tricks und versuchen Sie, 18 Herausforderungen zu bestehen. Um Ihr Energieniveau oben zu halten, sollten Sie herumliegende Dosen einsammeln. Energie verlieren Sie übrigens, wenn Sie auf die Nase fallen oder Tricks vermässeln. Sollte Ihr Energie-Level ganz oben sein, beginnen Ihre Skates zu brennen und Sie können schneller skaten. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, höher zu springen und mehr Dynamik in Ihre Stunts zu bringen.

## DEMO-TIPPS

Die letzten acht Herausforderungen sind nur anwählbar, wenn Sie die ersten zehn überstanden haben. Mehr Details zu Ihrem Abschneiden finden Sie im Pausen-Menü.

## UND SONST?

Lust auf ein paar nette Soundeffekte? Dann fahren Sie doch mal über die Insekten im Tutorial-Level.





playmore®  
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

# YAGER

## SPIELE-INFOs

TITEL: **YAGER**

HERSTELLER: **YAGER DEVELOPMENT**

GENRE: **ACTION**

SPIELER: **1**

|  |                   |                      |
|--|-------------------|----------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | FAHRTRICHTUNG/TRICKS |
|  | RECHTER MINISTICK | DUCKEN/LEHNEN        |
|  | STEUERKREUZ       | FAHRTRICHTUNG/TRICKS |
|  | A-TASTE           | POWER-UP BENUTZEN    |
|  | B-TASTE           | PÖBELN               |
|  | X-TASTE           | ENTSCHULDIGEN        |
|  | Y-TASTE           | NICHT BELEGT         |
|  | L-SCHALTER        | BREMSEN              |
|  | R-SCHALTER        | BESCHLEUNIGEN        |
|  | WEISSE TASTE      | PERSPEKTIVE          |
|  | SCHWARZE TASTE    | UMSCHAUEN            |

## DAS ERWARTET SIE

ALS FREIBERUFLICHER PILOT MAGNUS Tide sitzen Sie im Cockpit des Gleiters Sagittarius und müssen es mit einer Vielzahl an Luftpiraten aufnehmen.

## SO SPIELT ES SICH

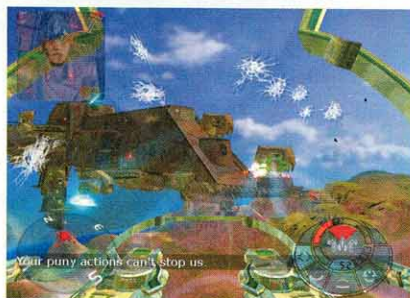
Nach dem Intro gilt es zunächst, einen Angriff feindlicher Luftpiraten abzuschmettern. Ihr Einsatzziel erkennen Sie über den Radarschirm. Wenn Sie die Widersacher in die Flucht geschlagen haben, müssen Sie kurzzeitig einen Kidnapper verfolgen und abschließend eine Zielsuchrakete des Feindes neutralisieren. Ihnen stehen zwei verschiedene Primärwaffen und eine Sekundärwaffe für Ihren Einsatz zur Verfügung.

## DEMO-TIPPS

Falls Ihr Gleiter während der Gefechte Schaden nimmt, können Sie an verschiedenen Plattformen Ihr Fluggerät reparieren lassen. Diese Plattformen sind mit grünen Lampen ausgeleuchtet. Um korrekt auf diesen Oberflächen zu landen, müssen Sie mit einem Klick auf den rechten Mini-Stick in den Hover-Modus wechseln und können dann vorsichtig exakt über die Landefläche steuern. Mit einem Druck auf den schwarzen Action-Button schließen Sie die Landung ab. Knapp gewordene Munition können Sie auf diese Art ebenfalls auf sammeln. Sie erkennen diese an einer blauen Markierung.

## UND SONST?

Ihnen stehen zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die Sagittarius zu manövrieren. Im Jet-Modus steuern Sie Ihren Gleiter mit dem linken Analog-Stick, mit dem rechten können Sie eine Rolle in der Luft zeigen. Im Hover-Modus dient der linke Stick zur Veränderung der Ansicht und zum Rückwärtsfliegen. Um an Höhe zu gewinnen und auszuweichen, müssen Sie hingegen den rechten Stick zu Hilfe nehmen.



# QUANTUM REDSHIFT

## SPIELE-INFOs

TITEL: **QUANTUM REDSHIFT**

HERSTELLER: **CURLY MONSTERS**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1-2**

|  |                   |                   |
|--|-------------------|-------------------|
|  | LINKER MINISTICK  | BEWEGEN           |
|  | RECHTER MINISTICK | FADENKREUZ        |
|  | STEUERKREUZ       | PERSPEKTIVE       |
|  | A-TASTE           | SPRINGEN          |
|  | B-TASTE           | WAFFE R. SCHULTER |
|  | X-TASTE           | UNSIHTBAR MACHEN  |
|  | Y-TASTE           | WAFFE L. SCHULTER |
|  | L-SCHALTER        | WAFFE LINKER ARM  |
|  | R-SCHALTER        | WAFFE RECHTER ARM |
|  | WEISSE TASTE      | NACH LINKS        |
|  | SCHWARZE TASTE    | NACH RECHTS       |

## DAS ERWARTET SIE

FLITZEN SIE MIT FUTURISTISCHEN Highspeed-Gleitern über eine abgefahrene Strecke. Das Ganze erinnert stark an die Pod-Rennen aus der ersten *Star Wars*-Episode. Hier geht allerdings noch mehr die Post ab, da eine Vielzahl von Waffen eingesetzt werden kann.

## SO SPIELT ES SICH

Wählen Sie einen von zwei verschiedenen Charakteren. Ihnen stehen die attraktive Tara Vivas und Prince Yuri Galitz zur Auswahl. Sobald Sie sich entschieden haben, dürfen Sie durch das Brackenstowe Vale heizen.

## DEMO-TIPPS

Obwohl Sie einen Turbo-Knopf haben, sollten Sie von diesem erst mal die Finger lassen. Das Spiel ist auch so schnell genug. Machen Sie sich erst mit der Strecke vertraut, ehe Sie sich auf die Jagd nach dem Geschwindigkeitsrekord machen.

## UND SONST?

Auf der Strecke können Sie verschiedene Waffensymbole einsammeln. Neben Offensiv- gibt es auch Defensiv-Waffen. Mit den offensiven Waffen können Sie Ihren Widersachern zusetzen, mit den defensiven schützen Sie sich vor deren Angriffen.







## MASTER CLASS

ES BESTEHT KEIN ZWEIFEL DARAN, dass *Panzer Dragoon Orta* hohe Anforderungen an Ihr spielerisches Können stellt. Solange Sie das Spiel nicht mit dem leichtesten Schwierigkeitsgrad spielen, ist es unerlässlich, dass Sie die verschiedenen Techniken kennen, die Orta zur Verfügung stehen. Auf den nächsten Seiten liefern wir Ihnen außerdem noch eine Menge nützlicher Tipps für die Bosskämpfe in den verschiedenen Episoden.



# PANZER DRAGOON ORTA

**BEVOR WIR MIT DEM** eigentlichen Walkthrough beginnen, möchten wir Ihnen vorweg die drei unterschiedlichen Drachentypen vorstellen. Die Auswahl des richtigen Drachen für den jeweiligen Levelabschnitt ist ein wichtiger Schritt auf dem Weg zum Erfolg. Als hilfreicher Einstieg kann Ihnen hierbei der Trainings-Modus dienen, um sich mit den verschiedenen Drachentypen vertraut zu machen.

**SCHWERER FLÜGEL:** Dies ist der stärkste, aber zugleich auch der langsamste der Drachen. Je weiter Sie ihn steigern, desto mehr wird er Sie mit seinen Fähigkeiten beeindrucken können. Seine Berserker-Angriffe ist extrem hart und setzt einem Endgegner ordentlich zu, wenn Sie diese im richtigen Moment einsetzen. Es ist Ihnen jedoch leider nicht möglich, mit seiner langsamen Pistole Raketen oder Ähnliches abzuwehren, und er besitzt zudem nicht die Gleitfähigkeit, mit der man die Bosse umfliegen kann.

**GLEITFLÜGEL:** Mit diesem Drachen schießen Sie immer automatisch auf die Feinde, die Ihnen am nächsten sind. Ihre Pistole kann durch Gedrückthalten der A-Taste Schnellfeuerschüsse abgeben, so dass Sie ohne Probleme große Gruppen schwacher Feinde oder Raketen abschießen können. Wenn Sie diesen Drachentyp weiter steigern, wird die automatische Zielerfassung immer besser. Der Gleitflügel eignet sich aufgrund seiner hohen Wendigkeit für weite Strecken des Spiels besonders gut. Während eines Endkampfes können Sie den Boss mithilfe der Gleitfähigkeit (3 Balken) gekonnt umfliegen.

**STANDARDFLÜGEL:** Er ist der Allrounder unter den Drachen. Mit dem Lock-on-Laser können Sie nahezu alle Feinde gleichzeitig erfassen und Ihre Pistole hat eine mittlere Durchschlagskraft. Während des Endkampfes können Sie - wie auch mit dem Gleitflügel - um den Boss herumgleiten (2 Balken).



### EPISODE 1 BOSS: ASSAULT SHIP VERMANA

» **DIESES RIESIGE** Schiff ist in mehrere Sektionen aufgeteilt und wird umso schneller besiegt sein, je besser Sie in den einzelnen Sektionen abschneiden. Zu Beginn des Kampfes starten Sie am Bug des Schiffes. Hier setzen Sie am besten den Schweren Flügel ein, erfassen so viele Ziele gleichzeitig wie möglich und beschießen diese mit möglichst schnellem Laserfeuer. Wenn das Schiff von Zeit zu Zeit Raketen auf Sie abfeuert, wechseln Sie zum Gleitflügel, um diese abzuschießen, bevor sie Sie erreichen. Sobald die Raketen salven aufhören, wechseln Sie wieder zum Schweren Flügel, erfassen die Ziele und schießen, was das Zeug hält. Wiederholen Sie diese Prozedur je nach Bedarf und versuchen Sie, alle Bugkanonen zu zerstören.

Als Nächstes werden Sie automatisch zur rechten Seite des Schiffes gelotst. Versuchen Sie, alle Ziele der seitlichen Boxen so schnell wie möglich zu zerstören. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Region unterhalb der seitlich montierten Kanone. Hierbei können einige kleinere Schiffe auftauchen, die Sie am besten möglichst schnell mit einem beliebigen Drachen erledigen.

Wenn Sie genug Schaden gemacht haben, werden Sie zum Heck des Schiffes herumgeführt und erblicken dort zum ersten Mal die verwundbare Unterseite des Schiffes. Diese ist leicht geschwungen und mit den Lock-on-Lasern sehr einfach zu erfassen.

Sobald Ihre Berserker-Angriffe stark genug ist, wechseln Sie zum Schweren Flügel und benutzen Sie diesen. Wechseln Sie daraufhin schnell zum Gleitflügel, um die Raketen abzuschießen, die nun auf Sie zukommen. Als Nächstes haben Sie die Qual der Wahl: Sie können entweder die Unterseite des Schiffes oder aber die Kanonen selbst unter Beschuss nehmen, was Ihnen eine kleine Atempause verschaffen würde. Wenn Sie sich einigermaßen gewappnet fühlen, sollten Sie sich jedoch der Unterseite des Schiffes zuwenden.



↑ Dem Raketensterrfeuer begegnen Sie am besten mit dem Gleitflügel.



↑ Die Unterseite des Schiffes bietet ein leichtes und besonders verwundbares Ziel.

Die letzte Sektion des Kampfes bringt Sie zur letzten unversehrten Seite des Schiffes. Hier sollten Sie Ihr Feuer so lange auf die Unterseite des Schiffes konzentrieren, bis mehrere Monolithen auftauchen, welche von links nach rechts auf Sie zukommen. Wechseln Sie schnell zum Gleitflügel und erledigen Sie jeden der Monolithen, bevor dieser Sie erreichen kann. Es ist dabei besondere Vorsicht ge-

boten, da ein Fehlschlag Sie Lebensenergie kosten kann. Zwischen den Monolithenangriffen müssen Sie Ihr Feuer auf den Kern konzentrieren. Wenn Sie diesen in dieser Sektion nicht zerstören, werden Sie zurückgeworfen und sind erneut den Raketenangriffen ausgesetzt. Richten Sie deshalb Ihr Augenmerk auf den Kern und halten Sie Ihren Drachen aus der Schusslinie, so wird der Kampf schnell zu Ende sein.





playmore<sup>®</sup>

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



## EPISODE 2 BOSS: IKRAKAV

» BEI DIESEM BOSS IST DER Levelaufbau um einiges geradliniger, dafür müssen Sie dieses Mal gekonnt um ihn herummanövrieren, um ihn letztendlich erledigen zu können. Sein schwacher Punkt ist die Lilie hinter dem Schutzpanzergeflecht. Zu Beginn des Kampfes befinden Sie sich auf der falschen Seite der Pflanze, wechseln Sie deswegen zum Gleitflügel und drücken Sie zweimal den B-Knopf, um auf die richtige Seite zu gelangen. Wechseln Sie zum Standardflügel, nehmen Sie die Blume ins Visier und feuern Sie zwischen den Raketen salven. Mit dieser Angriffs-

technik können Sie den Kampf gehörig beschleunigen. Sollte Ihre Berserker-Attacke bereit sein, sparen Sie sich diese so lange auf, bis die Zwischensequenz kommt, in der die Blume aus dem Wasser wächst.

Ab jetzt wird der Kampf ein wenig härter. Jedes Mal, wenn sich die Pflanze zu Ihnen umdreht, wechseln Sie zum Gleitflügel und gleiten in ihren Rücken. Die größte Gefahr, die Ihnen hinter dem Boss begegnet, sind die riesigen Bombensäcke, welche unter ihm hängen. Wenn Sie die Lilie attackieren, werden sich die Bombensäcke lang-

sam aufblähen und nach einer gewissen Zeit auch explodieren. Um dieser Gefahr zu entgehen, wechseln Sie zum Gleitflügel und zerstören die Säcke dann, wenn sie kurz vor der Explosion stehen. Achten Sie aber darauf, dass Sie möglichst lange im Standardflügel den Kern der Pflanze angreifen. Mit einiger Ausdauer können Sie den Boss so schlagen. Wenn sich Ihre Berserker-Anzeige gefüllt hat, wechseln Sie zum Schweren Flügel und attackieren die Pflanze von hinten. Auf diese Weise können Sie den maximalen Schaden anrichten.



↑ Bremsen Sie ab, um so hinter Ihrem Gegner Aufstellung zu beziehen.



↑ Weichen Sie mit dem Gleitflügel den giftigen, grünen Sporen aus.



## EPISODE 3 BOSS: CATHARP

» CATHARP MACHT ZWAR grafisch einen besonders atemberaubenden Eindruck, sollte allerdings ansonsten kein schwieriger Fall für Sie sein. Sein schwacher Punkt ist die schmale Scheibe, welche er anstelle des Kopfes hat. Fokussieren Sie Ihre Attacken auf diesen Punkt. Wählen Sie hierzu den Standardflügel oder den Schweren Flügel und schießen Sie zwischen den Lock-on-Lasern zusätzlich mit der Pistole.

In der ersten Kampfphase wird der Boss wiederholt versuchen, sich durch einen Sprung in eine Position vor Sie zu bringen, um Sie dann mit einer starken Attacke anzugreifen. Am besten weichen Sie diesen Angriffen früh-

zeitig aus, indem Sie zum Gleitflügel wechseln und sich selbst vor den Boss bringen, um von dort ungehindert auf seinen Kopf zielen zu können. Fahren Sie mit dieser Taktik fort, bis er seinen Schutzschild abstreift und das Skelett zu sehen ist. Ab diesem Zeitpunkt läuft der Boss vor Ihnen her und bewegt sich dabei um einiges hektischer. Bringen Sie sich immer in eine Position vor seinem Kopf und schießen Sie andauernd darauf. Ab und an flieht Ihr Gegner auf einen der weiter entfernten Hügel und ist so scheinbar verschwunden. Suchen Sie den Horizont nach ihm ab und erfassen Sie ihn, wenn Sie ihn entdeckt haben, mit dem Schweren Flügel.

Im letzten Abschnitt werden Sie mit dem Boss auf gleicher Höhe kämpfen. Er wird Sie mit seinem Auge beobachten und Ihnen so eine gute Angriffsmöglichkeit mit dem Schweren Flügel bieten. Wenn Sie eine Berserker-Attacke haben, nutzen Sie diese jetzt, um den Kampf schnell zu beenden. Wechseln Sie zum Gleitflügel, sobald Ihr Gegner sein Vorderbein hebt, um durch Gleiten seinen Angriffen zu entgehen. Wenn Sie sich zu lange vor ihm aufhalten, wird er zudem versuchen, auf Sie zu springen – weichen Sie dann mit dem Gleitflügel aus. Mit etwas Konzentration sollte es Ihnen gelingen, den Gegner ohne Schaden zu überstehen und einen S-Rang zu bekommen.



↑ Feuern Sie auf Catharps Kopf und lassen Sie sich nicht von ihm überholen.



↑ Beschießen Sie Ihren Gegner im richtigen Moment mit einer Berserker-Attacke.





**EPISODE 4  
BOSS: EVREN AND THE DRAGONMARES**

» SOBALD SIE HERAUSGEFUNDEN haben, dass der gigantische Buddha Foom Barcli lediglich ein Zwischengegner gewesen ist, werden Sie dem Endgegner sicherlich mit einiger Skepsis entgegensetzen. Doch für solche Gedanken haben Sie wenig Zeit, da sich die Dragonmares als ein ernst zu nehmendes Problem herausstellen. Es ist

sehr wichtig, dass Sie stets ein Auge auf das Radar haben, um die Position der Drachen zu bestimmen. Diese bewegen sich mit großer Schnelligkeit und greifen Sie mit unterschiedlichen Attacken an. In der Standardattacke können Sie sie abschießen, bei den übrigen Angriffen sollten Sie lieber zum Gleitflügel wechseln und ausweichen.

Benutzen Sie in den Feuerpausen eine Kombination aus Lock-on-Laser- und Pistolen-Beschuss und laden Sie Ihre Berserker-Attacke so früh wie möglich auf. Aktivieren Sie diese Attacke, während Sie im Standardflügel fliegen. Mit diesem Drachentyp gelingt es Ihnen, viele der Dragonmares gleichzeitig zu treffen.



⬆ Die unterschiedlichen Angriffe der Dragonmares sind nur schwer vorherzusagen.



⬆ Mit dem Gleitflügel gelingt es Ihnen am leichtesten, den Angriffen auszuweichen.



**EPISODE 5  
BOSS: ELS-ENORA**

» DIESER BOSS-KAMPF ist in zwei Hälften eingeteilt: In der einen bewegen Sie sich auf dem Boden, in der anderen in der Luft. Die erste Hälfte findet auf einer verfallenen Brücke statt und ist dementsprechend sehr geradlinig. Da Sie auf dem Boden nur den Standardflügel benutzen können, gibt es nur wenige Strategiemöglichkeiten für diesen Abschnitt, so dass Sie am besten einfach kontinuierlich mit dem Lock-on-Laser draufhalten. Sollten Sie Ihren Gegner aus den Augen verlieren, suchen Sie ihn mithilfe Ihres Radars. Die einzige feindliche Attacke, der Sie hier ausgesetzt sind, ist eine Speerattacke, die einem Raketenangriff sehr ähnlich ist. Benutzen Sie die Schnellfeuerpistole, um diese abzuschießen. Aus welcher Richtung der Angriff kommt, können Sie anhand der Blutsprünge erkennen, die

sich von den Speeren aus bis zur Kreatur zurückverfolgen lassen.

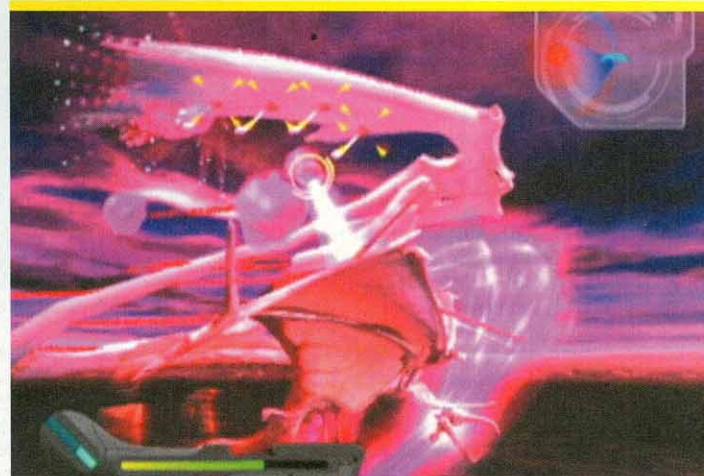
Sobald Sie Ihrem Gegner genug Schaden zugefügt haben, wird dieser die Brücke zerstören, so dass Sie nun in der Luft weiterkämpfen müssen, was Ihnen wieder die Wahl zwischen den drei verschiedenen Drachenformen ermöglicht. Zielen Sie nun auf alle Punkte auf dem Rücken des Gegners. Die auf Sie abgefeuerten Speere brauchen Sie nur abzuschießen, wenn diese direkt auf Sie gezielt sind.

Wenn Sie alle Ziele auf seinem Rücken erledigt haben, wechseln Sie zum Gleitflügel und gleiten zur Seite der Kreatur. Bleiben Sie im Gleitflügel und schießen Sie auf die vier Punkte unterhalb des Flügels. Die Kreatur

könnte Sie hierbei eventuell dazu zwingen, sich vor sie zu begeben. Schießen Sie in diesem Fall von vorne auf ihr Maul und lassen Sie sich dann wieder zurückfallen, bevor Sie gebissen werden können. Durch das Zerstören der vier Zielpunkte wird der Flügel zur Seite fallen und Sie können auf der anderen Seite die gleiche Strategie anwenden. Anschließend wird Els-Enora einen letzten Angriff starten: Einige hundert Speere fliegen in Ihre Richtung. Sie sollten allerdings im Standardflügel nur diejenigen abwehren, die direkt auf Sie zukommen, da ansonsten die Gefahr besteht, dass Sie von der Übermacht überwältigt werden. Jeder abgeschossene Speer reduziert die Lebenskraft der Kreatur, und bevor Sie sich versehen, haben Sie den Kampf gewonnen.



⬆ Auf der Brücke können Sie sich nur mit dem Standardflügel fortbewegen.



⬆ An beiden Flügeln befinden sich vier Zielpunkte, welche Sie erledigen müssen.





playmore  
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



## EPISODE 6 BOSS: ATISH

» DIESER KAMPF GEHÖRT ZU EINEM der leichteren: Sie bewegen sich einen Tunnel entlang und haben dabei das Hinterteil der Kreatur direkt im Visier. Am effektivsten ist bei diesem Kampf die Verwendung des Standardflügels. Zielen Sie mit dem Lock-on-Laser auf den Kern Ihres Gegners und schießen Sie die auf Sie gerichteten Raketen mit Ihrer Schnellfeuerpistole einfach ab. Die Berserker-Angriffe

sollten Sie dieses Mal sofort, wenn sie aufgeladen ist, benutzen, da es dieses Mal keinen besonders günstigen Zeitpunkt gibt.

Atish wird schon bald damit beginnen, Sie zu rammen, indem er nach hinten zurückstößt und sich zusätzlich noch mit kinetischer Energie auflädt. Schnellen Sie nach vorne, um der Attacke auszuweichen, und bleiben

Sie in der folgenden Zeit weiterhin in Alarmbereitschaft. Nach zwei Dritteln des Kampfes wird Ihr Gegner Sie überholen. Schießen Sie währenddessen auf ihn und wechseln Sie dann schnell zum Gleitflügel, um den blauen Kugeln auszuweichen, die er hinter sich herzieht. Sollten Sie ihn nun noch nicht besiegt haben, geht er wieder zu seinem ersten Angriffsschema über.



↑ Benutzen Sie dieses Mal die Berserker-Angriffe, sobald diese aufgeladen ist.



↑ Weichen Sie den auf Sie zukommenden blauen Kugeln sehr sorgfältig aus!



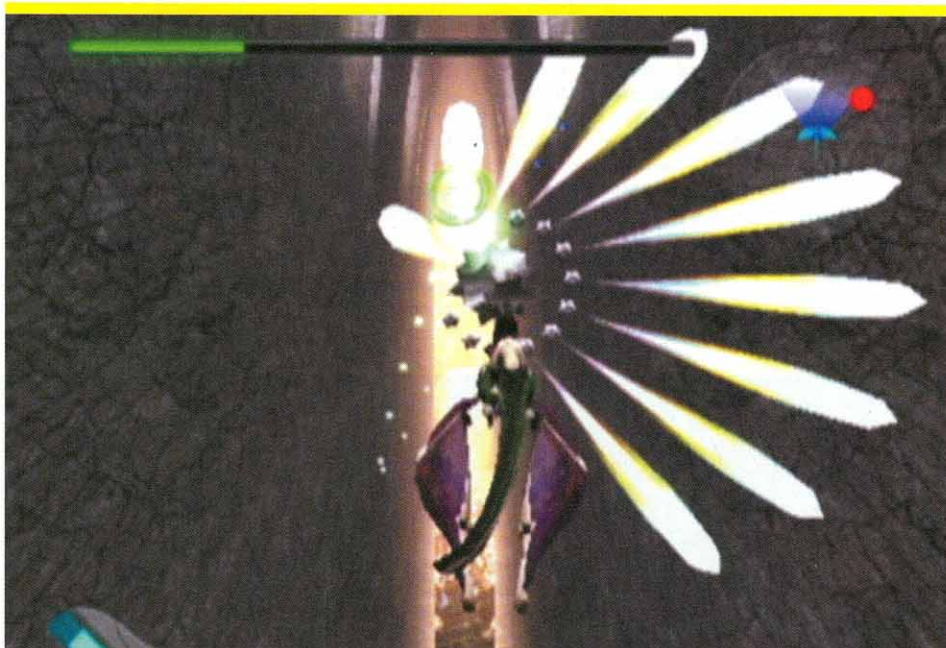
## EPISODE 7 BOSS: ABADD



↑ Zerstören Sie als Erstes Abadds Rüstung.

» DER BOSSKAMPF IN EPISODE 7 zählt eindeutig zu den schweren Kämpfen. Ab diesem Zeitpunkt bis zum finalen Endkampf wird das Kampfgeschehen immer heftiger. Ihr Gegner ist eine große Version Abadds (Roboteranführer), den Sie in den letzten beiden Welten verfolgt haben. Im ersten Teil des Kampfes müssen Sie den Panzer der Kreatur zerstören. Wenn er sich vor Sie schiebt, wird er mehrere weiße Laserstrahlen auf Sie schießen, denen Sie mit dem Gleitflügel aber leicht ausweichen können. In der nächsten Zeit wird er versuchen, Sie einzuholen, um Sie mit seiner Hand zu zerschmettern. Gleiten Sie einfach voraus, um diesen Angriffen zu entgehen.

Sobald Sie Abadd genug Schaden zugefügt haben, wird er sich zusammenkrümmen, so dass die verwundbaren Stellen an Kopf und Herz freiliegen. Wechseln Sie zum Gleitflügel und fliegen Sie zum Kopf herum. Wechseln Sie nun schnell zum Schweren Flügel und beschießen Sie den Kopf so schwer wie möglich. Abadd wird sich schon sehr schnell für eine Attacke zurücklehnen. Wechseln Sie deswegen wieder zum Gleitflügel, gleiten Sie an seine Seite



↑ Wenn Sie die Attacken erst einmal kennen, sollte Ihnen das Ausweichen keine Schwierigkeiten mehr bereiten.

und schießen Sie auf sein Herz. Wenn er Anstalten macht, Sie hier anzugreifen, wechseln Sie wieder zum Kopf und setzen dort den Beschuss fort. Mit dieser Taktik können Sie seinen Angriffen leicht ausweichen und haben zugleich seine Schwachstellen genau im Visier.

Im letzten Stadium dieses Bosskampfes müssen Sie mit verschiedenen Arten von Minen kämpfen, mit denen

Abadd Sie bewirft. Versuchen Sie trotzdem, den Standardflügel beizubehalten, und konzentrieren Sie Ihre Lock-on-Laser auf den Boss, während Sie den herumfliegenden Minen ausweichen. Dieses Stadium verlangt Ihnen wirklich einiges ab, wenn Sie jedoch in den ersten Abschnitten gute Vorarbeit geleistet haben, sollte der Kampf relativ schnell vorbei sein.





**EPISODE 8**  
**BOSS: IMPERIAL DEFENCE UNIT BACHARSUHA**

» EPISODE 8 IST EINER der schönsten Level des Spiels und bietet einen knallharten Endgegner: eine riesige imperiale Kampfstation! Sie beginnen den Kampf, indem Sie vor Ihrem Feind fliegen. Sein Zentrum wird von einem Turm gebildet, der zwei Arme hat, welche mit gefährlichen Waffen bestückt sind. Richten Sie Ihr Feuer zunächst auf die beiden Arme, welche so recht leicht zu zerstören sind. Das Terrain ist nun um einiges sicherer und Sie können sich voll auf den Körper des Bosses konzentrieren. Schießen Sie mit dem Schweren Flügel Laser auf seinen Schwachpunkt und schießen Sie die auf Sie gezielten Raketen im Gleitflügel mit der Schnellfeuerpistole ab. Nach einer gewissen Zeit werden sich die Arme Ihres Gegners wieder regenerieren (was durch zwei Energiebälle

angezeigt wird), so dass Sie diese erneut zerstören müssen.

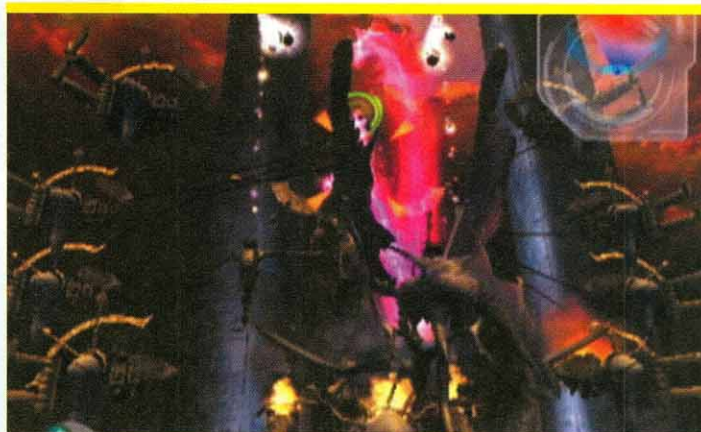
Wenn Sie Ihrem Feind die Hälfte seiner Energie abgezogen haben, werden vier kleinere Arme anstelle der beiden bewaffneten auftauchen. Als erste Attacke wird er diese Arme abwerfen, die dann langsam auf Orta zukommen. Wechseln Sie zum Gleitflügel, fliegen Sie zur Seite und weichen Sie den Energieströmen aus, welche die Arme auf Sie abfeuern. Konzentrieren Sie sich hier nur darauf, am Leben zu bleiben, und stellen Sie Ihre Angriffe vorerst ein.

Sobald diese Attacke überstanden ist, müssen Sie sich auf eine neue Raketen salva einstellen. Zielen Sie auf das Zentrum, während die vier Arme vor Ihnen herum-

wirbeln. Der Boss wird sich nun fallen lassen. Wechseln Sie zum Gleitflügel und weichen Sie so den großen Energiebällen aus. Nach dieser Attacke wird Orta höher steigen, bis in die Nähe der Spitze Ihres Gegners. Wechseln Sie in den Schweren Flügel und schießen Sie mit den Lock-on-Lasern, um viel Schaden anzurichten. Wenn Sie eine Berserker-Attacke geladen haben, aktivieren Sie diese jetzt, um den Kampf schneller zu beenden (gilt nicht für den harten Schwierigkeitsgrad). Ihr Gegner wird nun mit großen Lasern auf Sie schießen, denen Sie per Gleiten ausweichen müssen. Wenn Sie im harten Schwierigkeitsgrad spielen, wird dies ein harter und langer Kampf, in welchem Sie die verschiedenen Bossformen wahrscheinlich mehrmals zu sehen bekommen werden.



↑ Die riesige Kampfstation mit ihren beiden Waffenarmen ist kampfbereit.



↑ In einem späteren Stadium müssen Sie den Angriffen von vier Armen ausweichen.



**EPISODE 9**  
**BOSS: EVRONS DRAGONMARES**

» DIE BEIDEN LETZTEN EPISODEN bestehen aus einer Aneinanderreihung mehrerer Bosskämpfe. In Episode 9 absolvieren Sie einen Level, welcher dem Kampf mit Evron in Episode 4 sehr ähnelt. Sie haben hier die Chance, sich vor dem finalen Endkampf noch einmal zu steigern.

Zu Beginn werden Sie mit Wellen von Drachenembryonen beschossen, welche Sie im Schweren oder im Standardflügel am besten per Lock-on-Laser erledigen. Schießen Sie so viele Embryonen ab wie möglich, da Sie für jeden eine Genbasis bekommen. Schauen Sie dann im Pausen-Menü nach, welchen Level jeder Ihrer Drachentypen hat, und konzentrieren Sie sich darauf, die schwächeren Formen zu steigern.

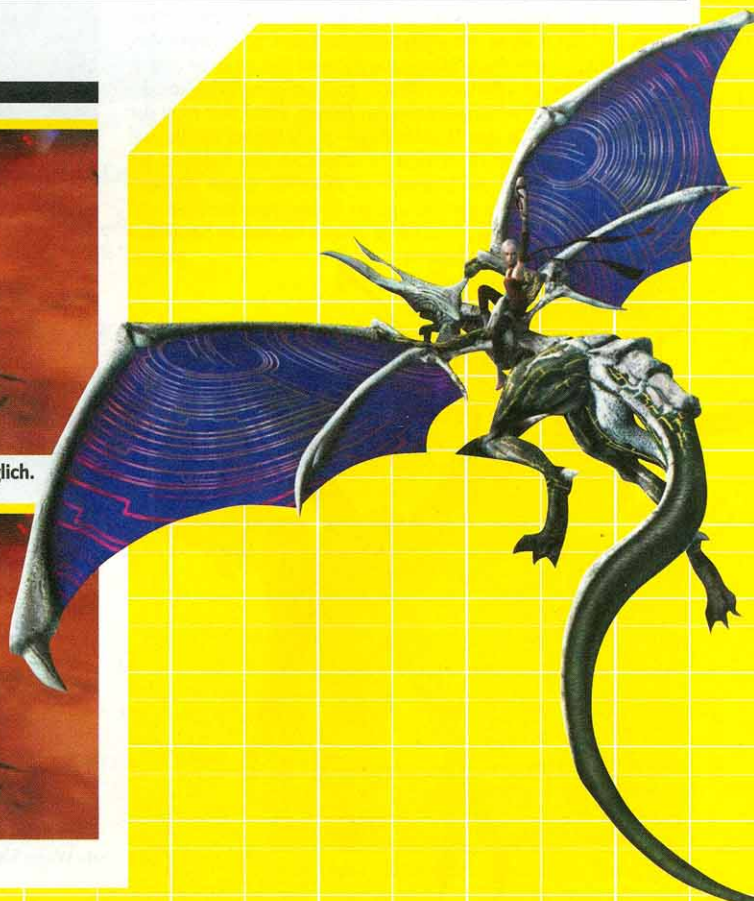
An dieser Stelle des Spiels sollten Sie den Standardflügel auf einem hohen Level haben, da sich die Zielerfassungsfunktion mit jedem Level verbessert. Sobald Sie die Drachenembryonen überlebt haben, warten Evrons Drachen auf Sie. Diese haben in dieser Episode keine neuen Attacken zu bieten, sind aber im Vergleich zu früher lauter und angriffslustiger. Benutzen Sie wie in Episode 4 wieder das Radar, um die Angriffe möglichst früh vorzusehen, und weichen Sie mit dem Gleitflügel den Attacken aus, da diese nicht zu blocken sind.



↑ Erledigen Sie so viele Embryonen wie möglich.



↑ Nutzen Sie Ihr Radar für einen Überblick.







play:more<sup>®</sup>  
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



## EPISODE 10 BOSS: ABADD II

» UNGLÜCKLICHERWEISE ERWEIST SICH Abadd als nicht so tot, wie nach Episode 7 zu erwarten war, so dass Sie nun noch einmal gegen ihn antreten müssen. Seine erste Form ist allerdings recht leicht zu erledigen: Benutzen Sie Ihren gesteigerten Standardflügel, erfassen Sie die Kristallstruktur mit den Lock-on-Lasern und lassen Sie ein paar kräftige Salven los. Ihr Gegner wehrt sich mit kleinen Sonden, welche versuchen, Sie mit einem Laser zu erfassen. Schießen Sie diese mit dem Gleitflügel ab, bevor die Laser losgehen. Zudem werden Sie von orbitalen Minen angegriffen, welche sich am Horizont aufbauen. Schützen Sie sich vor diesen Angriffen, indem Sie um Ihren Gegner herumfliegen. Als Nächstes werden Sie mit S-förmigen Projektilen beschossen, welche Sie mit dem Gleitflügel schnell abschießen können.

Danach findet eine Verwandlung statt, in welcher Abadd sein Herz zeigt, welches sich in einen riesigen Drachen verwandelt. Sie fliegen vor Ihrem Gegner her, während dieser im Wasser beständig auf- und untertaucht. Schießen Sie mit dem Schweren oder mit dem Standardflügel immer dann auf ihn, wenn er an der Wasseroberfläche zu sehen ist. Sobald Abadd sich hinter einem Wasservorhang verbirgt, wechseln Sie zum Gleitflügel. Von der Stelle, an der er verschwunden ist, schießt ein gewaltiger Laserstrahl auf Sie, dem Sie unbedingt ausweichen sollten. Sie befinden sich jetzt hinter Ihrem Feind und sollten nun mit dem Schweren Flügel eine Berserker-Attacke loslassen. Schießen Sie weiterhin mit den Lock-on-Lasern auf ihn und weichen Sie dabei den Schwanzschlägen der Kreatur aus. Berühren Sie auch auf keinen Fall den restlichen Körper, da Sie sonst Schaden nehmen.

Abadd verschwindet dann im Wasser, taucht kurze Zeit später wieder auf und greift Sie mit seinem Schwanz an. Benutzen Sie den Standardflügel, um diese Attacke im Keim zu ersticken, und weichen Sie dann einer weiteren Lasersalve aus. Der Drache bewegt sich jetzt dicht unter der Wasseroberfläche auf Sie zu. Treten Sie die Flucht nach vorne an, um ihm zu entkommen. Diese Attacke wird sich wiederholen, weswegen Sie zwischen dem Standardflügel für Ihre Angriffe und dem Gleitflügel zum Fliehen hin und her wechseln müssen.

Die letzte Inkarnation von Abadd ist zugleich auch die schwächste, so dass Sie sogar im schwer verwundeten Zustand die Möglichkeit haben, ihn, wenn Sie es vorsichtig angehen lassen, zu besiegen. Der Drache sieht jetzt wie eine Schlange aus und wird Sie von vorne angreifen. Wenn Ihnen eine Berserker-Attacke zur Verfügung steht, können Sie ihn damit sofort erledigen (Schwerer Flügel). Sollte dies nicht der Fall sein, behalten Sie den Standardflügel bei. Schießen Sie die gegnerischen Raketen mit Ihren Lock-on-Lasern ab und nehmen Sie besonders den Körper des Drachen ins Visier. Mit dieser Strategie sollten Sie schon bald in den Genuss der Endsequenz kommen und können sich dann in Ruhe all die Dinge anschauen, welche Sie in Pandoras Büchse freigeschaltet haben.



↑ Schaffen Sie es, Ihren Gegner am Ende zu besiegen und die Büchse der Pandora zu öffnen?



↑ Setzen Sie an dieser Stelle auf den Lock-on-Laserbeschuss mit dem Standardflügel.



↑ Wenn Sie die Attacken erst einmal kennen, sollte Ihnen das Ausweichen nicht mehr schwer fallen.



# ALLE CHEATS FÜR ALLE SPIELE

In diesem Heft präsentieren wir Ihnen den letzten Teil unserer Tipps&Tricks-Serie, in welchem wir Ihnen Tipps zu Xbox-Spielen mit den Anfangsbuchstaben T bis Z geben.

## » T

### TOTAL IMMERSION RACING

Geben Sie die nachfolgenden Codes als Ihren Fahrernamen im Karriere-Modus ein.

#### CART-WAGEN

Downforce

WENIG SCHWERKRAFT

Feather



↑ Brausen Sie in Ihrem Lieblingswagen dahin.

#### SLOW MOTION

Poke

#### HUD ABSCHALTEN

No Dogs

#### ALLE WAGEN

Loaded

#### ALLE STRECKEN

Road Sweeps

### TUROK EVOLUTION

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheat-Menü ein.

#### BIG-HEAD-MODUS

HEID

#### UNBEGRENZT MUNITION

MADMAN

#### UNBESIEGBARKEIT

EMERPUS

#### UNSICHTBARKEIT

SLLEWGH

#### FREIE LEVELWAHL

SELLOUT

#### MASTERCHEAT

FMNFB

#### DEMO STARTEN

HUNTER

#### ALLE WAFFEN

TEXAS

#### ZOO LEVEL

ZOO

### TY THE TASMANIAN TIGER

Geben Sie die nachfolgenden Codes während des Spiels ein.

#### ALLE TECHNORANGS

Weißer Taste, schwarze Taste, weiße Taste, schwarze Taste, Y, Y, Y, X, Y, Y, X

#### UNENDLICH GESUNDHEIT

Weißer Taste, schwarze Taste, weiße Taste, schwarze Taste, Y (4x), B, B



↑ Dieser Cheat markiert für Sie alle Objekte.

#### ALLE OBJEKTE MIT EINEM LICHTSTRAHL MARKIEREN

Weißer Taste, schwarze Taste, weiße Taste, schwarze Taste, Y, Y, B, X, X, B, R-Schalter, R-Schalter

#### DIE GALERIE UND SÄMTLICHE FILME FREISCHALTEN

Weißer Taste, schwarze Taste, weiße Taste, schwarze Taste, Y, Y, A, A, R-Schalter, X, R-Schalter

#### AQUARANGS UND TAUCH- UND SCHWIMMFÄHIGKEITEN FREISCHALTEN

Weißer Taste, schwarze Taste, weiße Taste, schwarze Taste, Y, Y, X, X, Y, X

## » W

### WHACKED!

Geben Sie die nachfolgenden Codes als Ihren Profilnamen ein.

#### ALLE WAFFEN UND FILME TIMEFORCHAOS



↑ Mehr Spaß beim Multiplayer-Spiel Whacked!

#### ALLE CHARAKTERE UND FILME DOUBLEDDOUBLE

Geben Sie die nachfolgenden Codewörter als Ihren Profilnamen im Gameshow-Modus ein.

#### ALLE ARENEN, FILME UND WAFFEN AROUNDDAWORLD

#### ALLE CHARAKTERE UND ESSENSPRODUKTE FOODFIGHT

## » X

### X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Geben Sie die Codes im Hauptmenü ein. (Bestätigung durch ein akustisches Signal.)

#### ALLE KOSTÜME

X, L-Schalter, X, L-Schalter, X, X, L-Schalter, R-Schalter

#### LEVEL AUSWÄHLEN

X, L-Schalter, X, L-Schalter, X, L-Schalter, X, X, R-Schalter

#### CHEAT-MENÜ

Drücken Sie während des Spiels auf Pause und geben Sie folgenden Code ein: X, X, L-Schalter (4x), X, X, L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter. Im Menü taucht jetzt ein neuer Punkt namens „Cheats“ auf.

#### ALLES FREISCHALTEN

X, L-Schalter, X, L-Schalter, X, X, L-Schalter, R-Schalter, X, L-Schalter, X, L-Schalter, X, X, L-Schalter, R-Schalter



↑ Schauen Sie sich alle Artworks zu X-Men 2 an.





playmore<sup>®</sup>  
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

# DER EXTRATIPP YAGER

UM SIE STETS ÜBER DIE AKTUELLESTEN TIPPS UND TRICKS auf dem Laufenden zu halten, haben wir uns dieses Mal mit dem Entwicklerteam von *Yager* in Verbindung gesetzt und präsentieren Ihnen hier einige Tipps, die besonders diejenigen freuen wird, in deren Brust ein wahres Entdeckerherz schlägt.

Probieren Sie doch einfach einmal diese beiden „echten“ Cheats aus: Wenn Sie „lvl.activate 1“ als Ihren Profilnamen eingeben, so erhalten Sie einen Spielstand, in welchem Sie bereits von Anfang an alle Missionen anwählen können. Geben Sie hingegen „set MAXCNT 9“ ein, haben Sie pro Checkpoint neun Continues.

Uwe Beneke – Director of Art and Design *Yager* Development – wies uns aber darüber hinaus noch auf viele Details des Spiels hin, die man entdecken kann, wenn man seinen Blick in den Missionen ein wenig schweifen lässt. Auf den Proteus-Inseln befinden sich viele unterschiedliche Tierarten, angefangen bei Walen und Delphinen über Rehe und Krokodile bis hin zu so exotischen Exemplaren wie Büffel und Tukans. In den späteren Missionen soll man zudem noch Soldaten entdecken, die exerzieren und dabei eigenartige Turnübungen und Ähnliches vollführen.



↑ Erforschen Sie mit der Sagitarius die reiche Tierwelt der Proteus-Inseln.

Wer sich einmal den Producer des Spiels, Ole Mogensen, genauer ansehen will, sollte nach seinem Porträt Ausschau halten, welches an einer bestimmten Stelle auf der Proteus-Insel aufgehängt ist. Die *Yager*-Gründer finden Sie ebenfalls im Spiel abgebildet: In der Mission „Geliebte Bombe“ finden Sie diese auf dem DST-Gelände als DST-Offiziere beziehungsweise Dissidenten über den Propagandaschirm flimmern. Und für die besonderen Bitterfeld-Freunde unter Ihnen gibt es in der entsprechenden Mission eine Wandzeitung zu bestaunen, auf der Bilder des echten Bitterfeld abgebildet sind.

Auf den nächsten Seiten finden Sie brandaktuelle Cheats zu den neuesten Spielen sowie Ergänzungen zu unserer Tipps&Tricks-Serie von A bis Z.

## BLOOD WAKE

In den letzten Wochen erreichten uns einige Briefe mit der Beschwerde, dass unsere Cheats zu *Blood Wake* nicht funktionieren würden. Wir sind diesem Problem noch einmal nachgegangen und haben festgestellt, dass unser lieber „Layout-Lars“ bei diesem Spiel ausversehen links und rechts miteinander verwechselt hat. Aus diesem Grund drucken wir die korrekten Cheats in dieser Ausgabe noch einmal ab und wünschen Ihnen nun viel Spaß beim Zocken.

Geben Sie im Titelschirm folgende Codes ein:

### BUMPER CAR MODUS

Rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken, R-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, Starttaste

### CLANBAKE-BATTLE-MODUS

Beenden Sie die „Beat a Poke in the Eye“-Mission auf der Ensign-Schwierigkeitsstufe.

### KINGDOM-COME-BATTLE-MODUS

Beenden Sie die „Baptism on Fire“-Mission auf der Ensign-Schwierigkeitsstufe, um diesen Modus freizuschalten.

### METAL-MASSACRE-BATTLE-MODUS

Beenden Sie die „Hurricane on fire“-Mission auf der Ensign-Schwierigkeitsstufe.

### UNBESIEGBARKEIT

Linken Ministick runterdrücken, rechten Ministick runterdrücken, UNTEN, LINKS, UNTEN, LINKS, B, Y



↑ Mischen Sie Ihre Gegner mal so richtig auf.

### UNVERWUNDBARKEIT

Linken Ministick runterdrücken, rechten Ministick runterdrücken, UNTEN, LINKS, UNTEN, LINKS, B, Y

### UNENDLICH MUNITION

Schwarze Taste, weiße Taste, L-Schalter, R-Schalter, rechten Ministick runterdrücken (2x), Y, X

### UNBEGRENZTER TURBO

OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A

### ALLE ARENEN

X, Y, OBEN, RECHTS, LINKS, UNTEN, OBEN, UNTEN, L-Schalter, L-Schalter, Starttaste

### ALLE BOOTE

OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, L-Schalter, B, X, X, rechten Ministick runterdrücken, Starttaste

### BATTLE-MODUS FREISCHALTEN

Y, A, X, B, linken Ministick runterdrücken, rechten Ministick runterdrücken, schwarze Taste, weiße Taste, R-Schalter, R-Schalter, Starttaste

### BLOOD BALL ALS MULTIPLAYER-GAME

X, Y, weiße Taste, schwarze Taste, B, A, LINKS, OBEN, RECHTS, UNTEN

Wenn Sie nun Start drücken, können Sie „Blood Ball“ als Multiplayer-Game spielen.

Aktivieren Sie für die nachfolgenden Codes zunächst die Easter Eggs und geben Sie dann die Codes im Titelschirm ein. Wenn Sie die Cheats richtig eingegeben haben und unser Layout diesmal nichts verpatzt hat, wird dies durch ein akustisches Signal bestätigt.

### BLOOD BALL FREISCHALTEN

X, Y, weiße Taste, schwarze Taste, B, A, LINKS, OBEN, RECHTS, UNTEN



**IMPORT-BOAT-MODUS FREISCHALTEN**

Y, B, X, A, L-Schalter, R-Schalter, links, rechts, linken Ministick runterdrücken, rechten Ministick runterdrücken

**PUFFER FISH**

Aktivieren Sie zunächst die Easter Eggs und geben Sie dann im Haupttitelbildschirm ein: A, B, schwarze Taste, weiße Taste, Y, X, rechten Ministick runterdrücken (2x), linken Ministick runterdrücken (2x)

**RUBBER DUCK BOAT**

Aktivieren Sie die Easter Eggs und geben Sie folgenden Code ein: rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken, R-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS

**GAUNTLET DARK LEGACY**

Wir haben ein paar neue Cheats für Sie, die Sie als Ihren Spielernamen eingeben müssen, um so noch abgefahrenere Kostüme zu bekommen.



↑ Wollten Sie schon mal eine Punkfrisur haben?

**DICKER ZWERG**

ICE600

**SADO-MASO-ZWERG**

NUD069

**LACHENDES STRICHMÄNNCHEN**

STX222

**STRICHMÄNNCHEN MIT BASEBALL-CAP**

KJH105

**STRICHMÄNNCHEN MIT****IROKESENHAARSCHNITT, KETTENSÄGE UND BOMBE**

PNK666

**CENTURIO-OUTFIT**

BAT900

**NINJA-OUTFIT**

TAK118

**GLATZKÖPFIGER MANN**

STG333

**KELLNERINNEN-OUTFIT**

KAO292

**JUNGE MIT BASEBALL-CAP**

CSS222

**JUNGE MIT ZAUBERSTAB**

ARV984

**JUNGE MIT STAB, AUF DEM EIN KOPF IST**

DIB626

**QUATERBACK-OUTFIT**

RIZ721

**MANN MIT GLATZE UND SCHWARZEM CAPE**

DARTH C



↑ Spielen Sie als gelb gewandeter Zauberer.

**GLATZKÖPFIGER ZAUBERER**

GARM99

**ALS SUMMER SPIELER**

SUM224

**MIT 9 POTIONS UND 9****SCHLÜSSELN STARTEN**

ALLFULL

**10.000 GOLDSTÜCKE**

10000K

**GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE****Cheat-Menü**

Drücken Sie nacheinander den L-Schalter, B und den R-Schalter runter (alle drei gedrückt halten) und lassen Sie diese nacheinander in folgender Reihenfolge wieder los: B, R-Schalter, L-Schalter. Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun das Eingabefeld für die nachfolgenden Cheats. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Monsterschrei als Bestätigung.

**BOXRING-LEVEL**

440499

**ALLE STÄDTE UND ALLE MONSTER**

863768

**GODZILLA 2000**

637522

**GIGAN**

822777

**KING GHIDORAH**

939376

**DESTOROYAH**

352117

**MECHA KING GHIDORAH**

504330

**MECHA GODZILLA**

643861

**ORGA**

622600

**RODAN**

724284

**ALLE MONSTER BIS AUF ORGA**

753079

**ALLE MONSTER**

209697

**MONSTER-ISLAND-LEVEL**

745749

**MUTTERSCHIFF-LEVEL**

972094

**ALLE STÄDTE**

107504

**SPIELER 1 IST KLEIN**

558277

**SPIELER 2 IST KLEIN**

689490

**SPIELER 3 IST KLEIN**

203783

**SPIELER 4 IST KLEIN**

495355

**ALLE SPIELER MIT GERADEN****ZAHLEN SIND KLEIN**

600095

**ALLE SPIELER MIT UNGERADEN****ZAHLEN SIND KLEIN**

853955

**ABSPANN UND GODZILLA-MARSCHMUSIK**

339223

**ALLE GALERIE-GENGEGENSTÄNDE**

962129

**SPIELER 1 UNVERWUNDBAR**

152446

**SPIELER 2 UNVERWUNDBAR**

724689

**SPIELER 3 UNVERWUNDBAR**

367744

**SPIELER 4 UNVERWUNDBAR**

317320

**ALLE UNVERWUNDBAR**

569428

**SPIELER 1 MACHT VIERFACHEN SCHADEN**

940478



↑ Godzilla und Gigan beim Duell im Boxring.

**SPIELER 2 MACHT VIERFACHEN SCHADEN**

930041

**SPIELER 3 MACHT VIERFACHEN SCHADEN**

537651

**SPIELER 4 MACHT VIERFACHEN SCHADEN**

889610

**ALLE SPIELER MACHEN****VIERFACHEN SCHADEN**

817683

**DAS MILITÄR MACHT VIERFACHEN****SCHADEN**

970432

**DISPLAY AUSSCHALTEN**

880460

**GESUNDHEIT DER SPIELER****REGENERIERT SICH**

597378





play:more<sup>®</sup>  
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

## ALLE GEBÄUDE UND OBJEKTE LASSEN SICH WERFEN

248165

## UNZERSTÖRBARE GEBÄUDE

451129

## HEDORAH (SMOG-MONSTER) IN JEDEM SPIEL

288730

## HEDORAH (SMOG-MONSTER) IN KEINEM SPIEL

584408

## SPIELER 1 UNSICHTBAR

659672

## SPIELER 2 UNSICHTBAR

493946

## ALLE SPIELER UNSICHTBAR

600225

## DIE ENERGIE LÄDT SICH NICHT WIEDER AUF, VERURSACHT ABER MEHR SCHADEN.

690242

## SPIELER 1 UNBEGRENZTE ENERGIE

778393

## SPIELER 2 UNBEGRENZTE ENERGIE

881557

## SPIELER 3 UNBEGRENZTE ENERGIE

597558

## SPIELER 4 UNBEGRENZTE ENERGIE

218967

## KEINE GESUNDHEITS-POWER-UPS

221086

## KEINE MOTHRA-POWER-UPS

491040

## KEINE ENERGIE-POWER-UPS

803358

## KEINE RAGE-POWER-UPS

666500

## KEINE GEFRIERWAGEN

223501

## KEINE POWER-UPS

229497

## KEINE POWER-UPS AUSSER ENERGIE-POWER-UPS

553945

## KEINE POWER-UPS AUSSER RAGE-POWER-UPS

660398

## KEINE POWER-UPS AUSSER GESUNDHEITS-POWER-UPS

270426

## SPIELER 1 DAUERHAFT IN RAGE

159120

## SPIELER 2 DAUERHAFT IN RAGE

491089

## SPIELER 3 DAUERHAFT IN RAGE

450514

## SPIELER 4 DAUERHAFT IN RAGE

702905

## SCHWARZ-WEISS-MODUS

860475

## TECHNICOLOR-MODUS

394804

## ZWÖLF CONTINUES IM ADVENTURE-MODUS

548319

## VERSIONSNUMMER IM OPTIONS-MENÜ ANZEIGEN

097401

## MOTOGP 2

### CARLOS CHERA

Verdienen Sie im Stunt-Modus 100.000 Punkte, um Carlos Chera als spielbaren Charakter freizuschalten.



↑ So kriegen Sie die richtig coolen Fahrer.

### ALEX BARROS

Verdienen Sie im Stunt-Modus 250.000 Punkte, um Alex Barros als spielbaren Charakter freizuschalten.

### MAX BIAGGI

Verdienen Sie im Stunt-Modus 500.000 Punkte, um Max Biaggi als spielbaren Charakter freizuschalten.

### TOHRU UKAWA

Verdienen Sie im Stunt-Modus 750.000 Punkte, um Tohru Ukawa als spielbaren Charakter freizuschalten.

### VALENTINO ROSSI

Verdienen Sie im Stunt-Modus 1.000.000 Punkte, um Valentino Rossi als spielbaren Charakter freizuschalten.

### TURBO

Erreichen Sie im Championship-Modus 275 Punkte, um den Turbo-Cheat zu aktivieren.

### POP-VIDEO

Erreichen Sie im Championship-Modus 375 Punkte, um den Turbo-Cheat zu aktivieren.

## RED FACTION 2

### GESUNDHEITSBONUS

X, X, Y, weiße Taste, Y, weiße Taste, schwarze Taste

### UNENDLICH MUNITION

Y, weiße Taste, X, schwarze Taste, Y, schwarze Taste, X, weiße Taste

### DRAMATISCHES ENDE

Weißer Taste (8x)

### DIRECTOR'S CUT

Y, X, schwarze Taste, weiße Taste, schwarze Taste, X, Y, weiße Taste

### WANDERNDER TOD

X (8x)

## RAILGUN-SCHNELLFEUER

Schwarze Taste, Y, schwarze Taste, Y, X, X, weiße Taste (2x)

## DIE SIMS

Drücken Sie im Hauptmenü-Bildschirm den L- und den R-Schalter gleichzeitig, um das Cheat-Menü zu aktivieren.

## ALLE ZWEISPIELER-SPIELE, ALLE OBJEKTE UND ALLE HAUTFARBEN MIDAS

## ALLE OBJEKTE KOSTEN 0 SIMOLEANS FREEALL

## PARTY-MOTEL-ZWEISPIELER-SPIEL FREISCHALTEN PARTY M

## DIE-SIMS-MODUS SIMS

## NEUE EGO-PERSPEKTIVE FISH EYE

## SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

Drücken Sie während des Spiels die Pausetaste. Geben Sie die nachfolgenden Codes im Pause-Menü ein. Bei korrekter Eingabe ertönt ein akustisches Signal (Explosion).



↑ Superman diesmal im schwarzen Dress.

### ALLES FREISCHALTEN

R-Schalter, schwarze Taste, Y, schwarze Taste, L-Schalter, weiße Taste

### GEFRIERSTRAHL

R-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste, L-Schalter, Y, Y, schwarze Taste, R-Schalter, weiße Taste

### ENERGIESTRAHL

L-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, Y, X, weiße Taste, schwarze Taste, schwarze Taste, weiße Taste

### UNENDLICH GESUNDHEIT

Schwarze Taste, weiße Taste, L-Schalter, X, L-Schalter, weiße Taste





# DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN LESERZEUGNIS

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!**

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"/> |
| Nintendo 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                  |
|------------------------------------|-----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Counter-Strike                     | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Outlaw Volleyball                  | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Splinter Cell: Pandora Tomorrow    | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hardware                           | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Phantasy Star Online               | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Brute Force                        | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Soldier of Fortune II              | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Leserbriefe                        | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Komplettlösung Panzer Dragoon Orta | _____     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hints&Cheats-Special               | _____     | <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:

- ☐ Enthüllt ☐ News ☐ Aktuell ☐ Tests  
☐ play:more ☐ Hardware ☐ Xbox Live

10. Seit welcher Ausgabe lesen Sie DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

(Aktuelle Ausgabe: 07/03)

Ausgabe: \_\_\_\_/\_\_\_\_

## Zeugnis

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:

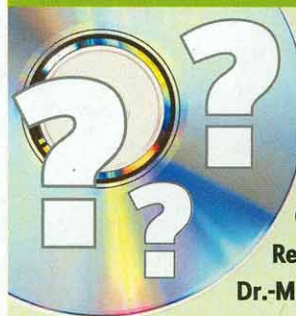
**Computec Media AG, Redaktion OXM,**

**Kennwort: OXM-Zeugnis 07,**

**Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

## 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 an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG,  
 Reklamation OXM 07/03,  
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**





# NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

**Ausgabe 08/03 ab 25. Juli im Handel!**

## » VORSCHAU SUDEKI

Wann werden die Programmierer von Climax endlich mit *Sudeki* fertig? In der nächsten Ausgabe fahren wir persönlich zu den englischen Entwicklern und machen uns ein Bild vom Fortschritt an den Arbeiten. Besonderes Augenmerk werden wir dabei natürlich darauf werfen, ob der Titel wirklich das Zeug dazu hat, sich auf den Rollenspiel-Referenz-Thron zu katapultieren.



↑ Wird demnächst ein Rollenspiel-Traum wahr?

## » TEST MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Ist es wirklich nur ein müder *Halo*-Klon oder steckt hinter Vivendis Ego-Shooter wirklich ein innovativer Titel? Wir rechnen in den kommenden Wochen mit einer voll lauffähigen Testversion und berichten in unserem Test ausführlich darüber, ob sich der Master Chief demnächst vielleicht warm anziehen muss.



↑ Es sieht fast so aus wie Halo. Mal sehen, wie es sich spielt.

## » TEST ALIEN VS. PREDATOR

Das erste Echtzeit-Strategiespiel für die Xbox wartet gleich mit zwei mächtigen Filmlicenzen auf. Wenn die Entwickler nicht in einem Raum-Zeit-Dimensions-Tor verschütt gehen, trudelt demnächst bei uns die Testversion ein und wir stürzen uns als Marine, Predator oder gar als schleimiger Alien in die Schlacht.



↑ Die Aliens kehren zurück!

## DVD-INHALT 08/2003

### BRUTE FORCE



### MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER



**UND VIELE WEITERE MEHR ... AB 25. JULI IM HANDEL!**



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:

FXM International

30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

REDAKTIONSANSCHRIFT: REDAKTION OXM, DR.-MACK-STR. 77,  
90762 FÜRTH, E-MAIL: OXM-LESERBRIEFE@COMPUTEC.DE

## REDAKTION

REDAKTIONSDIREKTOR: HANS IPPISCH  
LEITENDER REDAKTEUR: JEAN-REINER JUNG (V. I. S. D. P.)  
REDAKTION: JANINA WINTERMAYR, MANFRED PATRICK REICHL, JANA MAHNKE (FREIE MITARBEITERIN)  
LAYOUT: LARS KROMAT, BRITTA RASP  
LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MICHAEL PLOOG (TEXTCHEF), MARGIT KOCH-WEISS (STELLV. TEXTCHEF), BIRGIT BAUER, CLAUDIA BROSE, ESTHER MARSCH, CORNELIA LUTZ

## ERSCHEINUNGSWEISE:

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH (12 AUSGABEN PRO JAHR).

MANUSKRIPTE: MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIFTEN 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.

URHEBERRECHT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. JEGLICHE REPRODUKTION ODER NUTZUNG BEDARF DER VORHERIGEN SCHRIFTLICHEN GENEHMIGUNG DES VERLAGES.

## ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH,  
DR.-MACK-STRASSE 77, 90762 FÜRTH  
TELEFON: +49(0)911-28 72-341, FAX: +49(0)911-28 72-241  
E-MAIL: JASMIN.ZEMSCH@COMPUTEC.DE  
ANZEIGENLEITUNG: INA WILLAX  
E-MAIL: INA.WILLAX@COMPUTEC.DE

## PRODUKTION

RALF KUTZER

VERTRIEBSLEITER

KLAUS-PETER RITTER

VERTRIEB

BURDA MEDIEN VERTRIEB

DRUCK

OBERNDORFER DRUCKEREI GMBH  
A-5510 OBERNDORF BEI SALZBURG

## MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:  
DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)

dom.beaven@fxmi.com

INTERNATIONAL BUSINESS MANAGER:

RICHARD BOBATH (+44 (0) 1225 442244)

richard.bobath@fxmi.com

GLOBAL BRAND MANAGER:

DAVID BARROW (+1 206 4231921)

dbarrow@imaginemedia.com

EUROPEAN BRAND MANAGER:

EMMA PARKINSON (+44 (0) 7766 508897)

emma.parkinson@fxmi.com

CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY

## DVD-PRODUKTION

SIMON RICHARDSON, DAVID PRATT, DAVID NORMAN,  
WENDY SMITH, SCOTT GILCHRIST, NICK BRANSBY-  
WILLIAMS, KEVIN U YING

## BESONDERER DANK GEHT AN:

DOMINIC BEAVEN, JAMES ASHTON, MAX EVERINGHAM,  
EMMA PARKINSON, SIMON RICHARDSON, CLAIRE MORGAN, BORIS SCHNEIDER-JOHNEN UND ALLEN PERSONEN BEI MICROSOFT UND WORX SOWIE DEN TEAMS VON OFFICIAL XBOX MAGAZINE UK UND US.

## ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

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 Business Manager: Claire Morgan on +44 (0) 1225 442244 oder claire.morgan@futurenet.co.uk



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 (D) under licence from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZINE is written and printed under license from Microsoft Corp.



# VOLLEY

AUSGABE 1/69

## DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

**CHRISTIE**  
ZEIGT DIR,  
WAS SIE ANMACHT

DIE SCHÄRFSTE  
WEBSITE  
**AUFGEDECKT!**  
[www.doax-bv.com](http://www.doax-bv.com)



**PLUS**

SUPER CASINOS,

PARADIESISCHE STRÄNDE  
UND DIE BESTEN TIPPS,  
UM BEI DEINEM  
TRAUMGIRL ZU LANDEN.

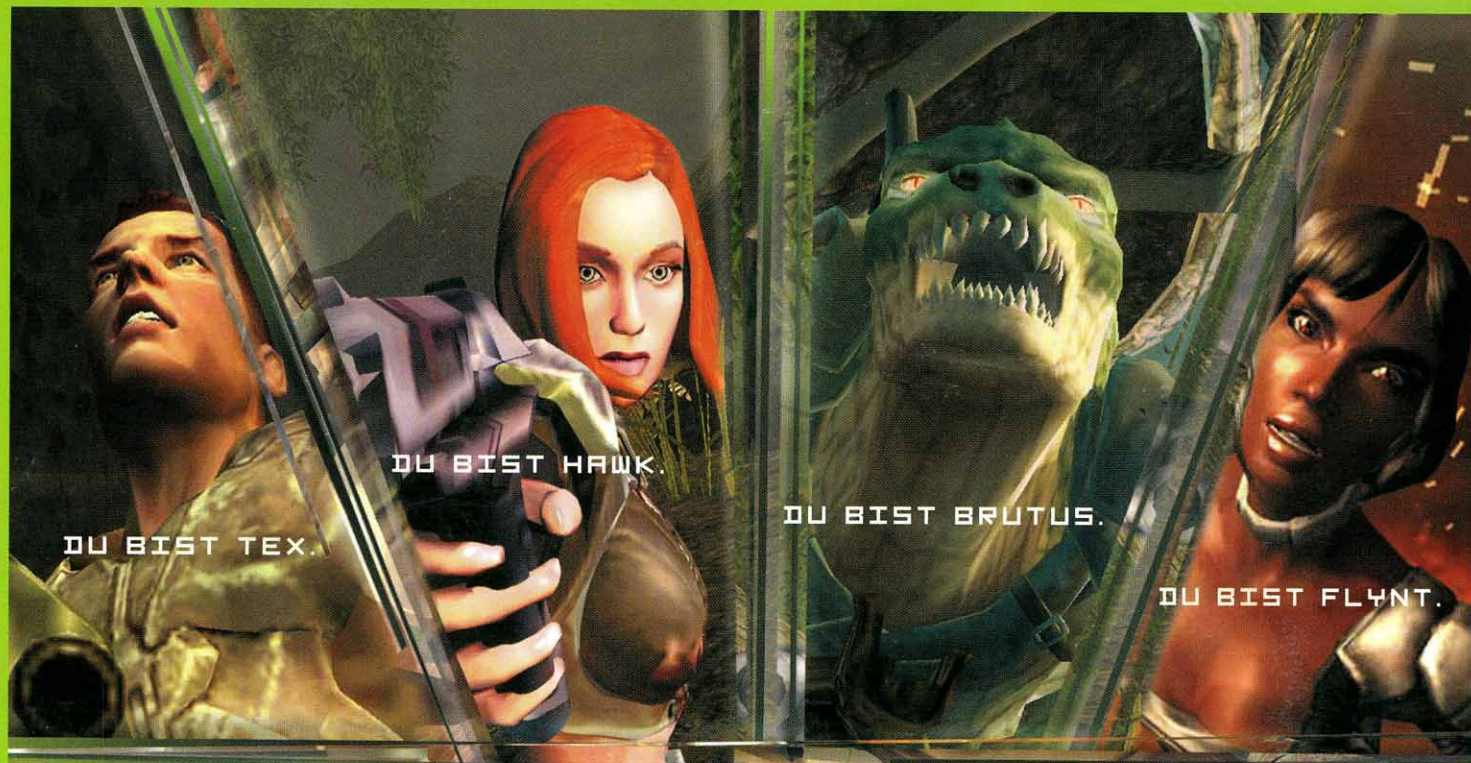


NUR FÜR  
XBOX



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE





[www.bruteforcegame.com](http://www.bruteforcegame.com)

Jetzt ist die Brute Force deine Familie. Sie besteht aus vier hartgesottenen Elite-Söldnern – einer davon bist du. Egal, ob dein Auftrag Tarnung, Taktik oder Zerstörung erfordert – das Team ist stets bereit und wartet nur auf deine Befehle. Und diese Talente setzt ihr schonungslos ein. Behalte also immer einen Finger am Abzug. Das hält die Brute Force bei Laune. 20+ Missionen in sechs verschiedenen Welten und radikale Deathmatches können allein oder zu viert bestritten werden.



**BRUTE  
FORCE**  
DANGEROUS ALONE DEADLY TOGETHER

ONLY ON  
XBOX

[www.xbox.com](http://www.xbox.com)



© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und das Brute Force Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.