



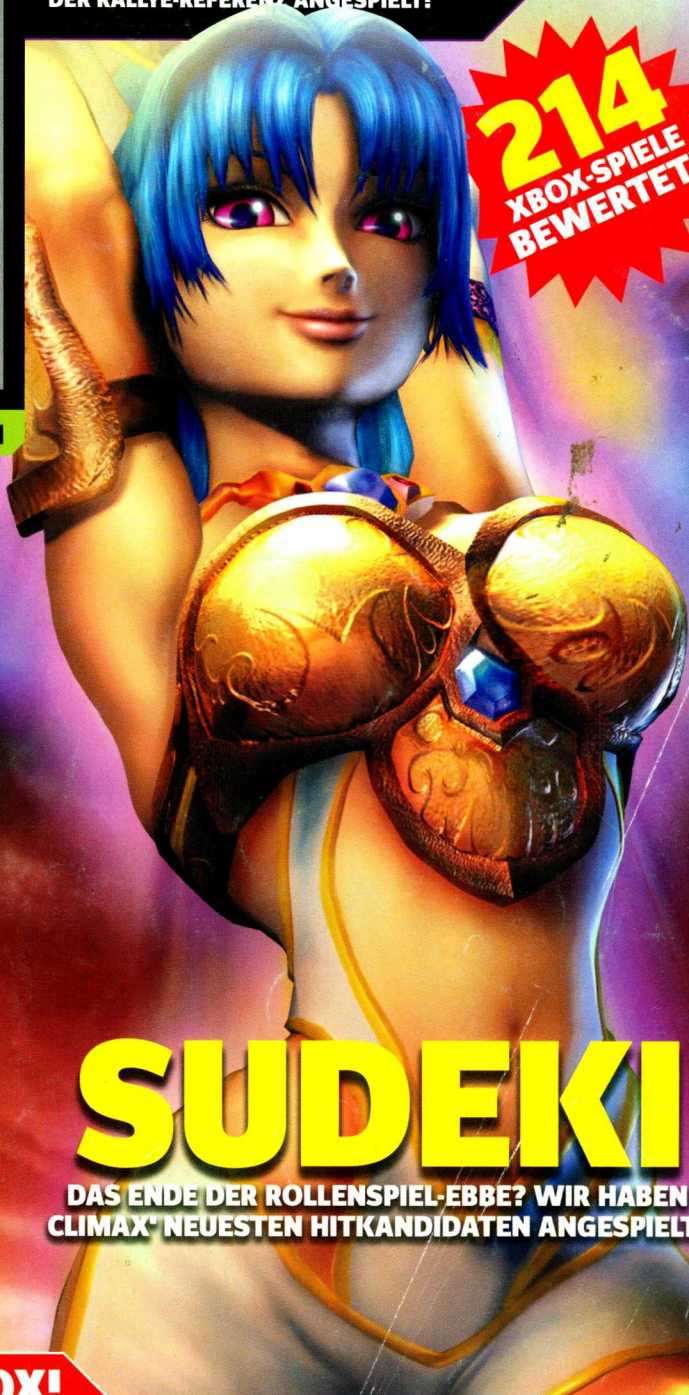
AS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

COLIN MCRAE RALLY 04

» WIR HABEN DIE VORAB-VERSION
DER RALLYE-REFERENZ ANGESPIELT!



214
XBOX-SPIELE
BEWERTET!



SUDEKI

DAS ENDE DER ROLLENSPIEL-EBBE? WIR HABEN
CLIMAX' NEUESTEN HITKANDIDATEN ANGESPIELT!

6 SPIELBARE DEMOS AUF DVD



BRUTE FORCE

SPIELBARE DEMO - Vier Raum-Rambos warten
darauf Ihre Xbox auseinander zu nehmen



THE GREAT ESCAPE

SPIELBARE DEMO - Der Film ist ein Klassiker.
Kann das Spiel ihm das Wasser reichen?



MACE GRIFFIN

SPIELBARE DEMO UND TEST IM HEFT - Sieht
aus wie Halo. Aber wie spielt es sich?



ROCKY

SPIELBARE DEMO - Jetzt setzt es aber was! Mit
Rocky können Sie im Ring gehörig austeilen!



TIGER WOODS

SPIELBARE DEMO - Unsere Referenz zeigt
Ihnen warum Golfen kein Rentnersport ist.



STREET HOOPS

SPIELBARE DEMO - Ran an den Korb! So
abgefahren können Basketballspiele sein.

DIE ZUKUNFT DER XBOX!



DAS WIRD EIN HEISSER HERBST! ALLE XBOX-HITS ENTHÜLLT!

» AUSSERDEM SCHON GETESTET: FUTURAMA, MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER UND VIELES MEHR...

€ 7,99

Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

08/2003

AUGUST AUSGABE 11



DE-CONTROLL
GEPRÜFT
in nicht jugend-
liche Inhalte

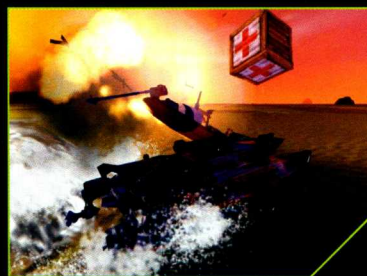


4 195938 307997

08

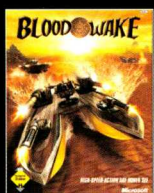


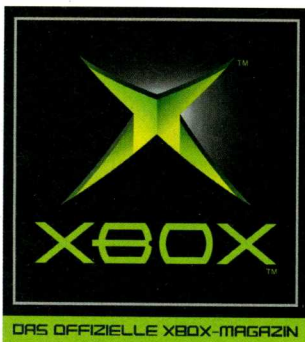
VORSICHT! AUCH WASSER KANN BRENNEN.



Kampfboote mit höllischer Feuerkraft warten auf den Einsatz. Bist du bereit für harte Missionen bei optimaler Bewaffnung? Rasante Angriffsmanöver drohen, denn der Feind wütet nicht nur auf dem Meer, sondern auch am Ufer. Wahnsinn ist hilfreich, eine gute Strategie erforderlich, Skrupel völlig überflüssig.

www.xbox.com/de/bloodwake **PLAY MORE. PLAY BLOOD WAKE.™**





OFFIZIELL
 >> ZUVERLÄSSIGE NEWS,
 TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
 >> DIE EXKLUSIVE QUELLE
 FÜR SPIELBARE DEMOS

SCHNELLER
 >> NEWS UND TESTS
 AUS ERSTER HAND



Editorial



↑ **FANTASY-VORFREUDE!** Bis *Sudeki* im Dezember erscheint, überbrückt die Redaktion die Wartezeit in einer Bastelburg (freundlicherweise von der Kids Zone Fun & Action zur Verfügung gestellt). Von links nach rechts: Manfred Reichl (Volontär), Janina Wintermayr (Volontärin), Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur). Im Tor: Britta Rasp (Layout). Nicht auf dem Bild: Lars Kromat (Layouter im Urlaub).

Sudeki

Wie heißt es so schön? Wenn du willst, dass etwas ordentlich gemacht wird, dann mach es selber! Genau dieser Gedanke dürfte Microsoft durch den Kopf geschossen sein, als man merkte, dass japanische Rollenspiele für die Xbox nicht nur selten, sondern überhaupt nicht vorhanden sind. Bevor man wartet, dass sich ein fernöstlicher Hersteller erbarmt und doch noch mal eine Dungeon-Knobelei veröffentlicht, hat man die englische Firma Climax angeheuen. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit heißt *Sudeki* und wir durften in den Entwicklerstudios einen intensiven Blick auf das Spiel werfen. Das Ergebnis dieser Exkursion können Sie auf Seite 16 bestaunen.

Wenn Sie schon beim Durchblättern des Hefes sind, werden Ihnen sicherlich einige kleine Änderungen im Layout auffallen. In unserem stetigen Bemühen, das OXM noch besser und übersichtlicher zu gestalten, haben wir einige Überarbeitungen vorgenommen.

Zum Schluss gibt es noch eine schlechte Nachricht für alle, die sich auf den *Splinter Cell*-Level „Kola Cell“ gefreut haben. Leider fehlt uns noch eine wichtige Freigabe von Microsoft, so dass wir in der nächsten Ausgabe den Download leider nicht auf die DVD pressen können. Wir bitten daher noch um etwas Geduld und tun alles Menschenmögliche, um Ihnen den Level so schnell wie möglich zu präsentieren.

In diesem Sinne
 viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
 DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DIE TOPTHEMEN

SUDEKI
 Vier gewinnt ab Seite 16

COLIN MCRAE RALLY 04
 Querfeldein ab Seite 46

DIE ZUKUNFT DER XBOX
 Geile Teile ab Seite 50

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
 Sternenkrieg ab Seite 64

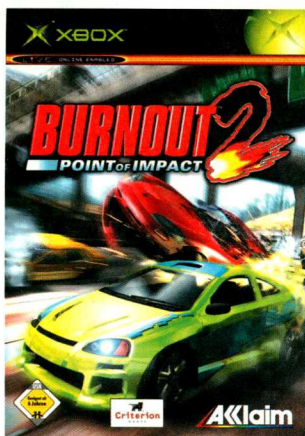
SPEED KINGS
 Zweirad-Burnout ab Seite 70





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

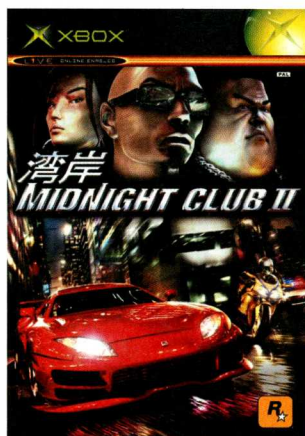
ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



Burnout 2

Wer schon immer mal nach Herzenslust rasen wollte, kommt an Burnout 2 nicht vorbei. Mit einem von über 20 Fahrzeugen brausen Sie über verschneite Bergstraßen, überfüllte Highways oder durch gewaltige Großstädte. Viele interessante Spielmodi sorgen dafür, dass auch bei Mehrspielerpartien viel Spaß aufkommt.

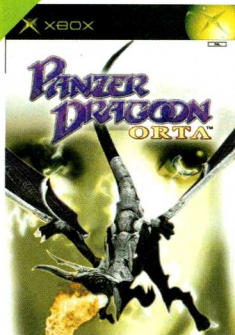
Prämien-Nr.: 002299



Midnight Club II

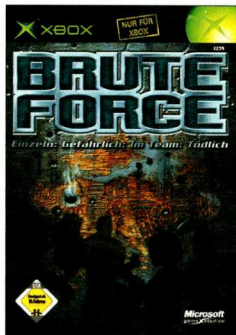
Auf dieses Rennspiel hat die Xbox-Fangemeinde lange gewartet. Schnelle, flüssige Rennen, lange sowie abwechslungsreiche Strecken und unterhaltsame Modi. Take 2 hat mit Midnight Club II einen gelungenen Arcade-Racer aus dem Hut gezaubert, bei dem die Zeit wie im Flug vergeht. Im Online-Modus entfaltet sich richtiger Rennspaß, wenn sich insgesamt acht Spieler durch die nächtlichen Straßen jagen.

Prämien-Nr.: 002329



Panzer Dragoon Orta

Grandioses Meisterwerk mit Segas Flugdrache, das in der Sammlung jedes Xbox-Besitzers fehlen darf.
Prämien-Nr. 002204



Brute Force

Spannungsgeladener Science-Fiction-Shooter, der Sie mit seiner Kombination aus Action und Taktik in Atem hält.
Prämien-Nr. 002322



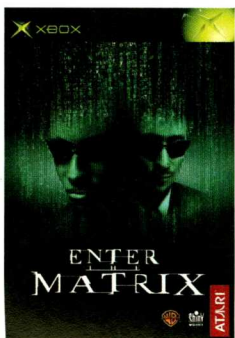
MotoGP: Ultimate Racing Technology 2

Noch besserer Karrieremodus, dazu grafisch genial dargestellte Bikes und ein Mehrspielermodus via Xbox Live.
Prämien-Nr.: 002298



Yager

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



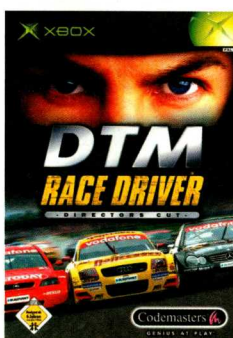
Enter the Matrix

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

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.

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 Prämiennempfänger und neuer Abonnent nicht ein und die selbe 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)



SUDEKI

ZWEI WELTEN - EINE MISSION! Frischer Wind an der Rollenspiel-Front.

016



↑ CONKER: LIVE & UNCUT // 022



↑ FLUCH DER KARIBIK // 028



↑ COLIN MCRAE RALLY 04 // 046



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt>08/2003



FUTURAMA

ENDLICH IM TEST! Es stimmt: *Futurama* ist besser als *Die Simpsons*!

058

18



MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

KOPIE? Es sieht ja fast aus wie *Halo*.

064



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

UNGLAUBLICH! Unser Spiel des Monats.

062



RAINBOW SIX 3

MILITÄR-SHOOTER SIND IN! Wir gingen mit der Spezial-Einheit in Deckung.

040



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 08/2003

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

BLACK HAWK DOWN	009
CARVE	026
CELEBRITY DEATHMATCH	011
CHROME	011
COLIN MCRAE RALLY 04	046
CONKER: LIVE & UNCUT	022
FLUCH DER KARIBIK	028
FREEDOM FIGHTERS	008
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	030
GLADIUS	036
GRABBED BY THE GHOULIES	024
GROUP S CHALLENGE	014
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	008
HEADHUNTER: REDEMPTION	009
HUNTER: REDEEMER	035
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	008
JUDGE DREDD	034
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	008
NBA JAM	009
RAINBOW SIX 3	040
RESISTANT	011
SPIDER-MAN 2	008
SSX3	038
WRATH UNLEASHED	032
WWE RAW 2	042
XGRA	044

VORSCHAU >>

026	CARVE
014	CHARTS
046	COLIN MCRAE RALLY 04
022	CONKER: LIVE & UNCUT
050	DIE ZUKUNFT DER XBOX
028	FLUCH DER KARIBIK
030	GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE
036	GLADIUS
024	GRABBED BY THE GHOULIES
014	GROUP S CHALLENGE
012	HARDWARE-NEWS
035	HUNTER: REDEEMER
034	JUDGE DREDD
008	NEWS
040	RAINBOW SIX 3
011	RESISTANT
013	SEGA SPORTS ONLINE-LIGA
038	SSX3
016	SUDEKI
015	WAS KOMMT WANN?
032	WRATH UNLEASHED
042	WWE RAW 2
044	XGRA

TEST >>

072	208 XBOX-TESTS IM ÜBERBLICK
056	TEST-INHALTSVERZEICHNIS
058	FUTURAMA
064	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
070	SPEED KINGS
066	STAKE
068	SX SUPERSTARS
062	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

play:more >>

095	HINTS AND CHEATS
080	DEMO-ANLEITUNGEN
079	STARTSEITE PLAY:MORE
083	KOMPLETTLÖSUNG PHANTASY STAR ONLINE

GEWINNSPIEL >>

080	MIDNIGHT CLUB II
-----	------------------

RUBRIKEN >>

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

AUF DVD



DIE DEMOS

- >> BRUTE FORCE
- >> STREET HOOPS
- >> THE GREAT ESCAPE
- >> TIGER WOODS PGA TOUR 2003
- >> ROCKY
- >> MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER



DIE VIDEOS

- >> SOUL CALIBUR II
- >> CONFLICT: DESERT STORM II
- >> THE HULK
- >> AMPED 2
- >> AKTE X: RESIST OR SERVE

**AUSFÜHRLICHE
ANLEITUNGEN
FÜR DIE DEMOS
DER DVD 08/03
FINDEN SIE AB
SEITE 80.**



News Ticker

ERÖFFNUNGSKONZERT DER GAMES CONVENTION

Am 20. August wird als Auftakt der Games Convention in Leipzig das Czech National Symphony Orchestra Tracks ausgezeichneter Spiele aufführen. Neben dem *Splinter Cell*- und *Shenmue*-Main-Theme werden auch Musikstücke des Videospiel-Komponisten Richard Jacques (*Headhunter*, *Headhunter: Redemption*) gespielt.

HARRY POTTER 1 KOMMT

Im Herbst dieses Jahres will Electronic Arts *Harry Potter* und der Stein der Weisen für alle Next-Generation-Konsolen umsetzen. Entwickelt wird die grafisch und inhaltlich erweiterte Version von Warthog.

KLASSIKER-SAMMLUNG

Im Herbst soll in den USA eine Klassik-Spielesammlung von Midway für die Xbox und PS2 erscheinen. Auf der Midway Arcade Treasures-Disc werden sich unter anderem die Spiele *Defender II*, *Spyhunter* und *RoadBlasters* sowie Hintergrundinformationen zu den Entwicklern befinden.

BILL ROPER VERLÄSST BLIZZARD

Wie Blizzard Entertainment bekannt gegeben hat, haben die vier Entwickler Erich Schaefer, Max Schaefer, Bill Roper und David Brevik das Unternehmen verlassen, um sich neuen Herausforderungen zu stellen. Mike Morhaime, Präsident von Blizzard, ist zuversichtlich, dass der Weggang keine Auswirkungen auf in Produktion befindliche Produkte haben wird. Grund könnte der zur Debatte stehende Verkauf des Spiele-Bereichs von Vivendi Universal sein.

VIRGIN HEISST JETZT AVALON

Nicht nur Infogrames erhofft sich mit der Umbenennung in Atari stärkere Absatzzahlen. Auch das finanziell angeschlagene europäische Tochterunternehmen von Titus Interactive, Virgin Interactive, bekommt nun einen anderen Firmennamen verpasst. Unter dem neuen Namen Avalon Interactive wird der Software-Publisher zudem umfassende Restrukturierungsmaßnahmen vornehmen. Aus diesem Grund gewähren die Gläubiger eine Frist von fünf Jahren und sechs Monaten.

SPIDER-MAN 2

Die Xbox erneut im Netz der Spinne. Neue Features für den Spinnen-Mann.

 DIE COMIC-FIGUR Spider-Man hat ein recht erfolgreiches Jahr hinter sich. Nicht nur im Kino konnte sich die Realverfilmung des Marvel-Helden im rot-blauen Kostüm erfolgreich behaupten, auch auf der Xbox hat es das Spiel zum Film schon in die Xbox-Classics gebracht. Dass sowohl für den Film als auch für das Videospiel eine Fortsetzung geplant ist, war so sicher wie das Amen in der

Kirche. Auf der Xbox wird *Spider-Man 2* technisch aufgepeppt erneut seine Fäden ziehen. Über die Story wird wegen Bezug zum zweiten Kinofilm noch nichts verraten, bekannt ist jedoch, dass zusätzlich zu den schweren Jungs aus dem Film auch neue Bösewichte der Comics auftauchen. Ein neues Feature beschäftigt sich mit Spideys Fähigkeiten, Spinnweben zu verschießen. Er wird nun nicht mehr

an Fäden schwingen, die lose in der Luft zu hängen scheinen, sondern an Fahnenstangen, Feuerleitern und sogar Hubschraubern kleben. Das lineare Gameplay soll durch Seiten-Quests aufgelockert werden, welche jedoch nicht zwingend erfüllt werden müssen. Grafisch erwarten den Spieler ein noch schöner ausgearbeiteter Spider-Man-Charakter und eine realistischere Stadtumgebung. (jw)



⬆ Die Spinnfäden bleiben nun an Objekten kleben.



⬆ Skydiving einmal ganz anders: ohne Fallschirm.

 IHRE MISSION, sofern Sie sie annehmen, ist, sich mit einer Vielzahl technischer Geräte vertraut zu machen, einen Chip-Hersteller aufzuspüren und die Welt zu retten. Keine leichte Aufgabe, doch als ausgebildeter Geheimagent Ethan Hunt stehen Ihnen genügend Mittel und Wege zur Verfügung, den perfiden Plan um den Computerchip ICE-Worm zu entwirren. Besonders besonnenes, unauffälliges Vorgehen ist in den 25 Levels von großer Bedeutung, wollen Sie die Mission erfolgreich beenden. Ganz ähnlich wie Sam Fisher in *Splinter Cell* ist Ethan Hunt in der Lage, aus dem

MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

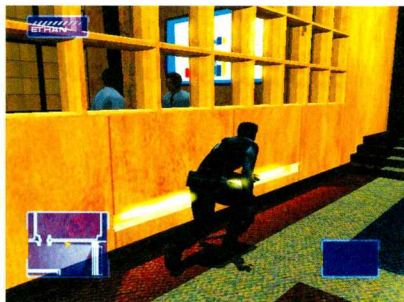
Nichts ist unmöglich, um die Welt zu retten.

Dunkeln heraus zu agieren und sich unbemerkt seiner Gegner zu entledigen. Das WIE liegt jedoch in der Hand des Spielers. Anstelle Laserstrahlen durch einen Team-Hacker abschalten zu lassen, kann auch eine Wache überwältigt und somit der Deaktivierungscode beschafft werden.

Laut Entwickler Paradigma wird das Standard-Stealth-Action-Gameplay noch durch Stunteinlagen, Rätsel und zeitbasierte Missionen aufgelockert. Zudem ist Ethan, wie es sich für einen Geheimagenten gehört, mit coolen Hightech-Geräten wie beispielsweise einer fliegenden Kamera ausgestattet. (jw)



⬆ Schleichen oder Schießen. Die Wahl liegt ganz bei Ihnen.



⬆ Mit Tom Cruises Größe müssten Sie sich nicht ducken.



HEADHUNTER: REDEMPTION

Neue Bilder zu Segas düsterer Zukunftsaction

2001 KONNTE SEGAS Action-Titel *Headhunter* nicht nur Dreamcast-Besitzer und kurze Zeit später PlayStation-2-Spieler begeistern, auch die Kritiker waren von dem inhaltlich wie spielerisch gelungenen Action-Adventure mehr als überzeugt. Grund genug für Entwickler Amuze, an einer Fortsetzung zu arbeiten. Auf der diesjährigen E3 war es dann so weit und *Headhun-*

ter: Redemption wurde erstmals der Öffentlichkeit präsentiert.

Obwohl Sie wieder in die Rolle des Kopfgeldjägers Jack Wade schlüpfen, setzt die Handlung 20 Jahre nach den Geschehnissen im ersten Teil ein. Die Welt von *Headhunter* ist inzwischen in zwei Klassen zerfallen. Die Oberfläche mit ihren sterilen Glas- und Stahlbauten wird von mächtigen Medienkonzern-

en beherrscht, während Verbrecher und Verlierer in der schmutzigen Unterwelt ein bedauernswertes Dasein fristen. In dieser kaputten Gesellschaft stellen sich Wade und sein Schützling, die rassige Leeza X, gegen einen mächtigen Schmuggler-ring.

Sie dürfen beide Charaktere mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen steuern. (jw)



Die Oberwelt ist fest in der Hand verschiedener Konzerne. Im Untergrund muss Leeza Verbrecher zur Strecke bringen.



BLACK HAWK DOWN

Kein Mann bleibt zurück.

WER 2001 DEN FILM von Regisseur Ridley Scott gesehen hat, weiß, worum es in *Black Hawk Down* geht. Am 3. Oktober endete ein augenscheinlicher Routineeinsatz amerikanischer Ranger und Delta-Force-Truppen in der somalischen Hauptstadt Mogadi-

schu mit dem Abschuss zweier Black-Hawk-Hubschrauber und dem Verlust von 18 Soldaten.

Der auf den Ereignissen basierende gleichnamige, teamorientierte Taktik-Shooter soll Weihnachten nächstes Jahr für die Xbox veröffentlicht werden. (jw)



Erst in über einem Jahr können Xbox-Spieler diese Truppe koordinieren.

NBA JAM

Acclaim bietet Arcade-Basketball vom Feinsten.

WEM ES NACH diversen Motocross- und Rennspieltiteln nach sportlicher Abwechslung, beispielsweise im Sinne von Arcade-Basketball, dürstet, für den hat Acclaim im Herbst genau das richtige Spiel parat. In *NBA Jam 2004* stehen dem Spieler neben 29 aktuellen Teams mit ihren Spielern auch über 50 namhafte Sportler der Sportgeschichte zur Verfügung. Auf die bei den Vorgängern beliebten Features 3-vs.-3, On-Fire oder Big-Head muss natürlich auch nicht verzichtet werden. (jw)



Bei dem Wurf fängt der Korb Feuer.

News Ticker

STARAUFGEBOB BEI JAMES BOND 007

In Bonds erstem Third-Person-Perspektive-Auftritt *Alles oder Nichts* werden neben Pierce Brosnan und Bondgirl Shannon Elizabeth auch Schauspieler Willem Dafoe, Topmodel Heidi Klum, Komiker John Cleese, Judi Dench und Richard Kiel den Charakteren im Spiel ihre Stimme leihen.

GEHEIMNISKRÄMEREI

Programmierer des Sega-Entwickler-Teams Hitmaker haben zwecks Recherche die Stadt Cabondale in Illinois, USA, besucht und Fotos verschiedener Lokalitäten wie Highschool, Polizeistation, Wohnungen oder Einkaufszentrum gemacht. Cord Smith, Product Manager bei Sega of America, war lediglich zu entlocken, dass es sich auf ausdrücklichen Wunsch der Entwickler um eine Kleinstadt handeln müsse. Die Southern-Illinois-Tageszeitung hat aber bereits eine eigene These: So soll die Stadt Ziel einer Alien-Invasion werden, welche von tausenden von Spielern zurückgeschlagen werden müsste. Sega-intern gehört der speziell für den amerikanischen Markt produzierte Titel zu den wichtigsten des kommenden Jahres.

ARGONAUT ERÖFFNET NEUES ENTWICKLER-STUDIO

Im neu eröffneten Entwicklerstudio von Argonaut in Sheffield, England, wird an *Bionicle* für die Xbox und den PC sowie einer neuen Version von *Powerdrome* für die Xbox sowie PS2 gearbeitet.

SCHWIERIGE NAMENS-WAHL

Einst hieß es *Freedom: Battle for Liberty Island*, dann *Freedom: Soldiers of Liberty* und jetzt lautet der Titel von EAs Action-Kracher *Freedom Fighters*. Mal sehen, wie oft der Spielname bis zum Release im September noch geändert wird.

AUS 2K WIRD ESPN

Zukünftige Sega-Sport-Spiele werden nicht mehr unter der Marke 2K, sondern ESPN veröffentlicht. Sega erhofft sich mit der Kooperation des US-amerikanischen Sportsenders eine bessere Resonanz bei den Spielern. Zusätzlich hat Sega prominente US-Sportler wie Baseball-Star Warren Sapp als Werbeträger verpflichtet.

CHROME

Mit Nanotechnologie im Kampf gegen Großkonzerne

❖ DACHTEN WIR BIS vor kurzem, dass People Can Fly das einzige Entwicklerstudio aus Polen wäre, welches für die Xbox programmiert, kündigt schon ein weiteres polnisches Team die Konsolenumsetzung eines PC-Titels an.

In dem futuristischen First-Person-Shooter *Chrome* von Techland

legt sich der interstellare Kopfgeldjäger Logan im Kampf um wertvolle Ressourcen mit mächtigen Großkonzernen an. In diesem Fall erweist es sich als besonders hilfreich, Logans Körper in den zehn Levels mittels Nanotechnologie aufzurüsten. Grafisch soll die Xbox- der PC-Version jedenfalls in nichts nachstehen. (jw)



⬆ Welche Fahrzeuge Sie genau bei Chrome steuern dürfen, steht noch nicht fest.

CELEBRITY DEATHMATCH

Kampf der animierten Knete-Promis

❖ WÄHREND HIERZULANDE Pseudo-Stars beim Promi-Boxen real in den Ring geschickt werden, um sich gegenseitig die Visage zu zertrümmern, wird selbige Konzept in den USA um einiges unterhaltsamer, aber auch brutaler beleuchtet. In der 1998 erstmals auf MTV ausgestrahlten Fernsehserie *Celebrity Deathmatch* liefern sich animierte Knetgummifiguren in Form berühmter Persönlichkeiten einen Kampf auf Leben und Tod.

Bei dem mit reichlich Zynismus gespickten Kampfgeschehen werfen sich Promis wie Marilyn Manson, Jerry Springer oder Britney Spears nicht nur alle erdenklichen Beleidigungen an den Kopf, sondern dreschen auch mit diversen Gegenständen oder Körperteilen auf sich ein. Im Herbst dürfen Fans nun selbst in die Kämpfe eingreifen, denn Gotham Games bringt ein auf der erfolgreichen TV-Serie basierendes Spiel. (jw)



⬆ Wuchtbrumme Anna Nicole Smith verdrischt Ex-Model Cindy Margolis.



⬆ Äh ja ... Wir wissen auch nicht so genau, was die Banane zu bedeuten hat.



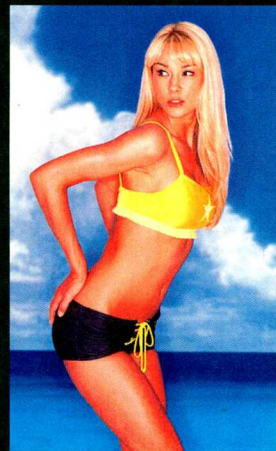
⬆ Mutig: Kopfgeldjäger Logan stellt sich einem Großkonzern in den Weg.

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL BADEMODE

Tecmo bietet wenig Stoff für viel Geld.

❖ WAS ES NICHT ALLES GIBT:

Auf der offiziellen Tecmo-Website (www.tecmogames.com) werden im Online-Shop limitierte Bikinis aus dem Xbox-Spiel *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* zum Verkauf angeboten. Die schicken Höschen und Oberteile wurden speziell von Team Ninja designt und in Japan hergestellt. Die Models machen trotz geringerer Oberweite als die virtuellen Babes in der Badebekleidung jedenfalls eine gute Figur. Wer seine Freundin also schon immer mal in der schicken Bademode von Hitomi, Lisa und Co. sehen wollte, hat zum stolzen Preis von 149,99 \$ nun die Chance dazu. Billiger kann man die jeweilige Bademode an den virtuellen Mädels von DoA bewundern. (jw)



⬆ Teurer Spaß für einen Fanartikel.

Action und fantastische Effekte!!!

Johan Törnqvist, der Präsident von Snowcode, plaudert über das Horror-Adventure *Resistant*.

VON: JANINA WINTERMAYR

Snowcode? Kenn ich nicht!“, werden jetzt viele sagen. Bis dato ist das schwedische Entwicklerstudio in der Konsolenwelt auch noch nicht in Erscheinung getreten.

Das könnte sich aber ändern, denn derzeit arbeitet das kleine Team an einem vielversprechenden Horror-Adventure nur für die Xbox. Die Featureliste verspricht schon mal viel: ausgefeilte Charakteranimationen, massenhaft zerstörbare Objekte, Kleidung, die zerrissen werden kann, sowie dynamische Schatten-und-Licht-Effekte.

Wir hatten die Gelegenheit, Johan Törnqvist, Präsident von Snowcode, ein paar Fragen über den Action-Horror-Titel *Resistant* zu stellen.

OXM: Was könnt ihr uns über *Resistant* und seinen Hauptcharakter Jack Crow erzählen?

JOHAN TÖRNQVIST: Eigentlich wollen wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht alles preisgeben, aber ein paar Geheimnisse kann ich euch verraten. Der Titel spielt zwar in der Zukunft, aber wir befinden uns immer noch auf der Erde und es gibt auch keinen Angriff bössartiger Aliens ... nur Menschen mit, sagen wir mal, Schwierigkeiten. Der Spieler übernimmt die Rolle von Jack Crow, einem ehemaligen Sicherheitsoffizier. Jack ist etwas Besonderes und er leidet auch nicht an denselben Problemen, die seine Mitmenschen überall auf dem Planeten befallen haben. Also bleibt es an ihm hängen, die Sache wieder in Ordnung zu bringen. Allerdings gibt es noch andere Leute, die noch nicht verrückt geworden sind. Mir ihrer Hilfe schafft es Jack vielleicht, das nervenzerreißende, blutige Abenteuer zu überstehen.

OXM: Ich spiele wahnsinnig gerne Horror-Adventures, nur leider sieht es auf der Xbox damit noch sehr karg aus. Hat euch dieser Umstand beeinflusst oder wurde die Idee zu *Resistant* in einem ganz anderen Kontext geboren?

JOHAN TÖRNQVIST: Hauptsächlich wollten wir eine einzigartige Gameplay-Erfahrung bieten. Das ist auch der Grund, weswegen wir *Resistant* für die Xbox entwickeln, da alleine diese Konsole in der Lage ist, die Spielwelt in ihrer Einzigartigkeit und Komplexität ohne Performance-Verluste darzustellen. Außerdem bietet nur die Xbox 5.1-Musik und -Soundeffekte genauso wie vollkommen dynamisch erzeugte pixelweise Beleuchtung und Schatten aus mehreren Lichtquellen.



OXM: Bei *Resistant* scheint es sich um einen Mix aus mindestens zwei Genres zu handeln: Horror-Adventure und Stealth. Warum habt ihr euch gerade für diese Kombination entschieden?

JOHAN TÖRNQVIST: Wir wollten ein Spiel erschaffen, bei dem die Stimmung eine große Rolle spielt. Sie sollten sich schon ängstigen, bevor Sie den Feind auch nur zu Gesicht bekommen. Wenn es dann so weit ist, gibt es Action ohne Pause mit fantastischen Effekten und überall Blut! Weil es manchmal sogar besser ist, einem Kampf aus dem Weg zu gehen, haben wir Stealth-Elemente eingebaut. Nichts ist nämlich gruslicher, als sich an einem Feind vorbeizuschleichen, dessen rasselnden Atem man im Nacken hört.

OXM: *Resistant* ist ja euer erstes Spiel für die Xbox. An welchen Projekten arbeitet ihr sonst?

JOHAN TÖRNQVIST: Im Moment befinden sich ein weiterer Konsolentitel und etliche Produkte für Handheld-Geräte in Entwicklung. Über die laufenden Projekte können wir leider noch keine Auskünfte geben.

OXM: Wie viele Leute arbeiten zurzeit an *Resistant* und seit wann?

JOHAN TÖRNQVIST: Im Moment sind sechs Leute mit der Entwicklung von *Resistant* beschäftigt. Das sind dieselben Mitarbeiter, welche das Projekt vor vier Monaten in Angriff genommen haben.

OXM: In den langen skandinavischen Wintern habt ihr sicher viel Zeit, an der Entwicklung von Spielen zu arbeiten. Mit was für Hobbys verbringt ihr eure Freizeit, wenn ihr es doch einmal schafft, euch von der Arbeit loszureißen?

JOHAN TÖRNQVIST: Was die Winter angeht, habt ihr Recht und bisher ist der Sommer auch nicht besonders warm und sonnig gewesen. Ich freue mich auf meinen Urlaub in den nächsten Wochen. In dieser Zeit werde ich tauchen, ausspannen mit Freunden und an den Strand gehen.

OXM: Vielen Dank für das Interview und viel Glück bei der weiteren Entwicklung von *Resistant* sowie bei der Suche nach einem Publisher.



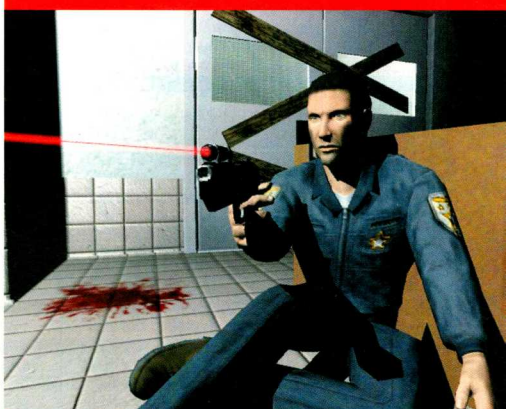
↑ Jack Crow auf Schleichtour durch einen Fahrstuhlschacht.



↑ Die Bilder versprechen jedenfalls Horror vom Feinsten.



↑ Feuer frei! Die Story setzt augenscheinlich auf Zombies.



↑ Es wird sowohl gängige wie futuristische Schießweisen geben.



HARDWARE >>>>>>>>>>

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

4GAMERS XS-PAD

BIGBEN

ERHÄLTICH

CA. € 20,-

WWW.4GAMERS.NET



DA IST ER WIEDER! Unter dem Label 4Gamers bringt BigBen jetzt erneut den zweitbesten Controller für die Xbox unter dem Namen XS-Pad heraus. Der einzige Unterschied zum XS Controller besteht darin, dass es ihn nicht im eleganten Schwarz gibt, sondern in den durchsichtigen Trendtönen Clear-Black, Clear-Blue, Clear-Red und Clear-Green. Ansonsten haben wir es immer noch mit dem besten Controller eines Drittherstellers zu tun, dessen Schwäche darin liegt, dass die Knöpfe etwas schwergängiger sind und

die Verarbeitung einen Tick schlechter ist als beim Microsoft Controller S. Zum Preis von € 20,- kann man das aber nun wirklich getrost verschmerzen. Wer noch ein zusätzliches Joypad für seine Box in einem coolen Farbton sucht, kann getrost zugreifen.

WERTUNG

POSITIV

- + In vier Farben erhältlich
- + Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- + Gute Position des Start- und Back-Knopfes

NEGATIV

- Keine Extras



X-RAY RF GAME PAD

SPEEDLINK

ERHÄLTICH

CA. € 60,-

WWW.SPEEDLINK.DE



OH, EIN WEITERER Funk-Controller, der sich in unsere Hardware-News verirrt. Funk-Controller sind an sich eine feine Sache. Während woanders Kabel eine Stolperfalle zwischen Fernseher und Sofa bilden, wird bei ihnen ohne Zeitverzögerung alles über den Äther übertragen. Dennoch gibt es den einen oder anderen Wermutstropfen. So sind die Slots für die Memory Cards nicht am Pad selber, sondern an der Übertragungseinheit untergebracht. Das ist an sich kein Problem. Wer aber sein Headset für Xbox Live anschließen will, muss dafür schon sehr dicht am

Fernseher sitzen oder die Online-Sitzung stumm hinter sich bringen.

Ansonsten gibt es beim X-Ray RF Game Pad kaum Grund zum Meckern. Das Pad liegt gut in der Hand und zwei weitere Knöpfe für die Schwarz- und Weiß-Buttons liegen über den R- und L-Tasten. Nur der Preis von € 60,- erscheint uns etwas hoch.

WERTUNG

POSITIV

- + Große Reichweite
- + Schwarze und weiße Taste doppelt vorhanden

NEGATIV

- Mäßige Rumble-Funktion



DIE HITLISTE

Name	Hersteller	Preis	Kommentar	Einschätzung
Controller				
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
Lenkräder				
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
Memory Cards				
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

SEGA SPORTS ONLINE LIGA

Endspurt in den Sega Sports Online Ligen! Wer rutscht in die Play-offs, wer bleibt auf der Strecke?

Erbitterte Kämpfe um die letzten Plätze in den Play-offs toben derzeit in den Sega Sports Online Ligen. Selbst an den Tabellenspitzen ist noch alles offen. Auch für die Spieler, die sich schon definitiv einen Platz unter den besten Acht ihrer Ligen sichern konnten, lohnt es sich weiterhin, Boden gutzumachen.

Die Einteilung der Play-off-Paarungen erfolgt nämlich nicht nach dem Losverfahren, sondern über ein Setzsystem. So werden sich in den Viertelfinal-Spielen in jeder Spielklasse folgende Begegnungen ergeben: Platz 1 - Platz 8, Platz 2 - Platz 7, Platz 3 - Platz 6 und Platz 4 - Platz 5.

Bei den NBA 2k3-Spezialisten führen weiterhin Spawn_de und CeeKay die Tabelle an. Letzterer spürt allerdings mittlerweile den kalten Atem von rumes im Nacken. Dieser konnte sich um zwei Plätze nach vorne tanken und drängte dabei hungrigerhugo und xxxManjixxx um jeweils einen Platz zurück. Die Plätze 6 bis 8 konnten zwar ihre Position halten, aber vor allem BurnQuiST muss mittlerweile ernsthaft um seine Play-off-Teilnahme zittern, denn kai arbeitete sich erstmals bis auf den neunten Platz vor und hat genauso viele Zähler auf der Habenseite wie BurnQuiST. Sega Gangbang kämpfte sich wieder unter die besten Zehn vor und hat bei fünf Punkten Rückstand ebenfalls noch Ambitionen auf die Viertelfinal-Qualifikation.

Eines getan hat sich auch an der Tabellenspitze der NFL 2k3-Meisterschaft. So konnte flyingarts zwar den Platz an der Sonne verteidigen, durch einen fulminanten Zwischenspur überflügelte AppleRedX mit xxxManjixxx, Advocatus_D, Dante_LeRoi und Fresh_B im Vergleich zum Vormonat gleich vier Gegner auf einmal und hat nun nach Punkten zum Liga-Primus aufgeschlossen. Neu in den Play-off-Rängen ist diesmal BlackhawkBS zu finden, der sich um zwei Plätze verbesserte und nun glücklicher Siebter ist. In Sicherheit kann er sich allerdings noch lange nicht wiegen, denn obgleich verdrahtet aus den Top 8 gerutscht ist, hat er weiterhin beste Chancen. Sein Rückstand beträgt nur zwei Punkte.

Vor allem in den Matches der Eishockey-Cracks aus der NHL 2k3-Liga ist weiterhin verdammt viel Feuer drin. Selbst kai auf Platz 15 hat mit sechs Punkten Rückstand auf einen Play-off-Rang noch die Chance, es in die Finalrunde zu schaffen. An der Tabellenspitze bauten Mattlok_X und sixT6 ihre Führung aus, Ryou X und Flyers tauschten die Plätze. Um jeweils drei Ränge ging es für SXP_TerminATER und AppleRedX nach oben. Damit sind Sie die Gewinner des Monats. Brandneu in den Qualifikationsrängen ist in dieser Ausgabe megasonic zu finden, erstmals unter den Top 10 steht madeyerudy. Vantrom büßte hingegen zwei Ränge ein und muss daher weiter um Platz 8 kämpfen. Der Verlierer des Monats ist ganz klar Fresh_B, der um satte fünf Plätze von 6 auf 11 abrutschte, aber dennoch weiterhin alle Chancen hat, sich für die Endspiele im Rahmen der Leipziger Games Convention zu qualifizieren. Mehr Infos zu den drei actiongeladenen Ligen gibt es auf www.sega-sports.de. Die Paarungen und erste Ergebnisse der Play-offs erfahren Sie in unserer nächsten Ausgabe. (mr)



SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NBA 2K3					Stand: 11. Juli 2003	
PLATZ	TENDENZ	USER	TEAM	PUNKTE	KÖRBE	
1	○	Spawn_de	ORLANDO MAGIC	52	+ 392	
2	○	CeeKay	PHOENIX SUNS	45	+ 342	
3	▲	rumes	INDIANA PACERS	44	+ 67	
4	✓	hungrigerhugo	DALLAS MAVERICKS	42	+ 214	
5	✓	xxxManjixxx	MILWAUKEE BUCKS	37	+ 89	
6	○	Montu	NEW JERSEY NETS	35	- 50	
7	○	haidy5	SAN ANTONIO SPURS	28	+ 17	
8	○	BurnQuiST	NEW YORK KNICKS	17	- 30	
9	✓	kai	PHILADELPHIA 76ERS	17	- 127	
10	▲	Sega_Gangbang	DETROIT PISTONS	12	- 156	

SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NFL 2K3					Stand: 11. Juli 2003	
PLATZ	TENDENZ	USER	TEAM	PUNKTE	ZÄHLER	
1	○	flyingarts	ST. LOUIS RAMS	41	+ 268	
2	▲	AppleRedX	MINNESOTA VIKINGS	41	+ 199	
3	✓	xxxManjixxx	INDIANAPOLIS COLTS	36	+ 104	
4	✓	Advocatus_D	SAN DIEGO CHARGERS	32	+25	
5	✓	Dante_LeRoi	PITTSBURGH STEELERS	30	+60	
6	✓	Fresh_B	MIAMI DOLPHINS	28	+278	
7	▲	BlackhawkBS	BALTIMORE RAVENS	26	+ 3	
8	✓	steeler71	NEW YORK GIANTS	25	-32	
9	✓	verdrahtor	ATLANTA FALCONS	23	- 12	
10	▲	SXP_TerminATER	TENNESSEE TITANS	13	- 216	

SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NHL 2K3					Stand: 11. Juli 2003	
PLATZ	TENDENZ	USER	TEAM	PUNKTE	TORE	
1	○	Mattlok_X	WASHINGTON CAPITALS	60	+33	
2	○	sixT6	COLORADO AVALANCHE	57	+58	
3	▲	Ryou X	ST. LOUIS BLUES	52	+24	
4	✓	Flyers	VANCOUVER CANUCKS	48	+5	
5	▲	SXP_TerminATER	LOS ANGELES KINGS	44	-2	
6	✓	Apatsche	NEW YORK RANGERS	44	+19	
7	▲	AppleRedX	MIGHTY DUCKS OF ANAHEIM	31	+3	
8	▲	megasonic	DETROIT RED WINGS	28	+1	
9	✓	Vantrom	NEW JERSEY DEVILS	27	-4	
10	▲	madeyerudy	EDMONTON OILERS	27	-12	



SATURN

DIE XBOX-SPIELE CHARTS

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



↑ Dass *Soldier of Fortune* die Jugendfreigabe aufgrund der expliziten Gewaltdarstellung verwehrt blieb, tut der Popularität keinen Abbruch. Im Gegenteil, der Ego-Shooter schoss sofort von null auf Platz 1 und verdrängte damit den Hype-Titel *Enter the Matrix* auf den vierten Rang.

1. SOLDIER OF FORTUNE: DOUBLE HELIX

PUBLISHER: ACTIVISION

Waffenstarr und wenig zimperlich gibt sich der neue Spitzenreiter.

NEU

2. BRUTE FORCE

PUBLISHER: MICROSOFT

Dass Microsoft kräftig die Werbetrömmel gerührt hat, hat sich ausgezahlt.

NEU

3. EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

PUBLISHER: THQ

Der unkomplizierte und preisgünstige Ballerspaß landet auf Platz 3.

NEU

4. ENTER THE MATRIX

PUBLISHER: ATARI

Der Hype um das Sci-Fi-Spektakel ist schnell verblasst. Diesen Monat nur Rang 4.

↓

5. MIDNIGHT CLUB II

PUBLISHER: TAKE 2

Die nächtliche Renn-Action im *The Fast and the Furious*-Stil nimmt Position 5 ein.

NEU

6. DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

Die prügeln den Herrschaften von *DoA* verabschieden sich wieder aus den Top 3.

↓

7. DOA XTREME BEACHVOLLEYBALL

PUBLISHER: MICROSOFT

Die sportliche Fleischschau meldet sich auf Rang 7 zurück in die Charts.

↓

8. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

Nach dem Aufstieg im letzten Monat geht es für *Halo* wieder bergab.

↓

9. MIDTOWN MADNESS 3

PUBLISHER: MICROSOFT

Eine verrückte Stadtrundfahrt durch Paris und Washington gibt es auf dem 9. Rang.

NEU

10. UNREAL CHAMPIONSHIP

PUBLISHER: ATARI

Ataris Online-Shooter zeigt sich nach langer Abwesenheit wieder in den Charts.

↓



↑ Der erwartete *Halo*-Killer ist *Brute Force* zwar nicht, für Action-Spieler, die an einer Prise Taktik nichts aussetzen haben, jedoch ein lohnender Titel. Eine stimmige Präsentation, aber leider auch ein fehlender Online-Modus zeichnen das Spiel aus.



↑ Wer hätte das gedacht: Die schnörkellose Zombie-Metzelei *Evil Dead* schiebt sich bis in die Top 3. Technisch zwar weit von den Möglichkeiten der Xbox entfernt, konnte der preiswerte Titel dennoch durch seinen Humor begeistern.

LESER CHARTS

ENTER THE MATRIX, obwohl in den Verkaufcharts noch auf Platz 4, steht bei den Lesern nicht mehr auf der Liste der zehn beliebtesten Spiele. Bis auf fünf – fast – Dauergäste hat sich mit *Matrix* die andere Hälfte ebenfalls verabschieden dürfen. Höchster Neueinsteiger ist das Action-Rennspiel *Midnight Club II* und auch *Evil Dead: A Fistful of Boomstick* darf sich bei den Lesercharts zu den Gewinnern zählen.



1. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (5) BRUTE FORCE

PUBLISHER: MICROSOFT

3. (2) YAGER

PUBLISHER: THQ

4. (8) SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

5. (-) MIDNIGHT CLUB II

PUBLISHER: TAKE2

6. (4) PANZER DRAGON ORTA

PUBLISHER: ATARI

7. (-) EVIL DEAD

PUBLISHER: THQ

8. (-) FIFA 2003

PUBLISHER: EA

9. (-) MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

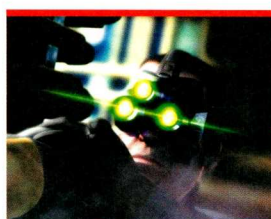
PUBLISHER: EA

10. (-) INDIANA JONES

PUBLISHER: EA

MOST WANTED

SO WIE ES AUSSIEHT, wird der Spitzenreiter *Halo 2* die Most-Wanted-Liste noch bis zu seinem Release dominieren. Es verwundert wenig, dass selbst nach nur vagen ersten Informationen zu Ubi Softs Fortsetzung des Stealth-Hits *Splinter Cell* dieser Titel auch gleich in die Liste einsteigt. Ganz oben ist nach einem Monat Auszeit auch wieder das futuristische Actionspiel *Dino Crisis 3* von Capcom mit dabei.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

2. DINO CRISIS 3

PUBLISHER: CAPCOM

TERMIN: 30. OKTOBER

3. TRUE CRIME STREETS OF L.A.

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: SEPTEMBER

4. SPLINTER CELL 2

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

5. XIII

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: 30. OKTOBER

6. PRINCE OF PERSIA

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: NOVEMBER

7. FABLE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

8. MACE GRIFFIN

PUBLISHER: VIVENDI

TERMIN: 15. AUGUST

9. MEDAL OF HONOR: RISING SUN

PUBLISHER: EA

TERMIN: 4. QUARTAL

10. DOOM III

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 2004

(Platzierung des Vormonats in Klammern)

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
AUGUST		
ALIEN VS. PREDATOR EXTINCTION	EA	8. August
BARBARIAN	AVALON	8. August
FLUCH DER KARIBIK	UBI SOFT	28. August
FUTURAMA	VIVENDI	August
GESPRENGETE KETTEN	TAKE 2	29. August
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	VIVENDI	15. August
NEXT GENERATION TENNIS	WANADOO	26. August
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	August
SAVAGE SKIES	BIGBEN	August
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	EA	29. August
XGRA	ACCLAIM	22. August
SEPTEMBER		
ALTER ECHO	THQ	September
COLIN MCGRAE RALLY 04	CODEMASTERS	September
CONFLICT: DESERT STORM 2	TAKE 2	September
DRAGON'S LAIR 3D	UBI SOFT	4. September
FREEDOM FIGHTERS	EA	26. September
GROUP 5 CHALLENGE	CAPCOM	12. September
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	EA	26. September
MADDEN NFL 2004	EA	12. September
NFL FEVER 2004	MICROSOFT	September
PRO CAST FISHING	CAPCOM	26. September
ROBOCOP	AVALON	12. September
RUN LIKE HELL	AVALON	19. September
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	September
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	September
WWE RAW 2	THQ	September
OKTOBER		
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	10. Oktober
BDFL MANAGER 2004	CODEMASTERS	Oktober
CURSE: THE EYE OF THE ISIS	WANADOO	29. Oktober
DINO CRISIS 3	CAPCOM	30. Oktober
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	ATARI	30. Oktober
NBA NBA BASKETBALL	SEGA	Oktober
GLADIATOR - SCHWERT DER RACHE	ACCLAIM	Oktober
GRABBED BY THE GHOULES	MICROSOFT	Oktober
HUNTER THE RECKONING: REDEEMER	VIVENDI	Oktober
NBA JAM 2004	ACCLAIM	Oktober
NBA INSIDE DRIVE 2004	MICROSOFT	Oktober
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	UBI SOFT	2. Oktober
WALLACE & GROMIT	KONAMI	Oktober
XIII	UBI SOFT	30. Oktober
NOVEMBER		
ALIAS	ACCLAIM	7. November
AMPEP 2	MICROSOFT	November
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	November
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	November
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	EIDOS	November
FINDET NEMO	THQ	November
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	EA	November
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	November
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	ATARI	November
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBI SOFT	November
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	November
THE ITALIAN JOB	EIDOS	November
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	6. November
TOP SPIN	MICROSOFT	November
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	November
2003		
ADVENT RISING	MAJESCO	4. Quartal
AKTE X: RESIST OR SERVE	VIVENDI	4. Quartal
ARMED & DANGEROUS	LUCAS ARTS	4. Quartal
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	VIVENDI	4. Quartal
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	4. Quartal
BEHIND ENEMY LINES	WANADOO	4. Quartal
BLACK & WHITE	EA	2003
BLACK 9	MAJESCO	4. Quartal
BREED	CDV	2003
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS	VIVENDI	4. Quartal
CALL OF DUTY	ACTIVISION	4. Quartal
CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE 2	4. Quartal
CHOP LIFTER - SEARCH AND RESCUE	THQ	2003
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	4. Quartal
COMANCHE	NOVALOGIC	2003
COUNTER-STRIKE	VIVENDI	Dezember
CRASH NITRO KART	VIVENDI	4. Quartal
CRIMSON SKIES	MICROSOFT	4. Quartal
DEAD MAN'S HAND	ATARI	4. Quartal

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEAD OR ALIVE ONLINE	TECMO	4. Quartal
DER HERR DER RINGE: ISENGARDS VERRAT	VIVENDI	4. Quartal
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	ACTIVISION	3. Quartal
ESPN NFL FOOTBALL	SEGA	3. Quartal
ESPN NHL HOCKEY	SEGA	3. Quartal
FALCONE: INTO THE MAELSTROM	AVALON	3. Quartal
FAR CRY	UBI SOFT	4. Quartal
FIFA FOOTBALL 2004	EA	4. Quartal
FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE	3DO	2003
GALLEON	AVALON	2003
GHOSTMASTER	VIVENDI	4. Quartal
GLADIUS	ACTIVISION	3. Quartal
HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM	EA	4. Quartal
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	4. Quartal
HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	EA	4. Quartal
JANE'S USAF	THQ	2003
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	VIVENDI	3. Quartal
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	MICROSOFT	4. Quartal
KILL BILL	VIVENDI	2003
LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	4. Quartal
LINKS 2004	MICROSOFT	4. Quartal
MAFIA	TAKE 2	2003
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	4. Quartal
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	VIVENDI	4. Quartal
NBA BALLERS	MIDWAY	4. Quartal
NBA LIVE 2004	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	4. Quartal
NFL BLITZ PRO	MIDWAY	4. Quartal
NHL HITZ PRO	MIDWAY	4. Quartal
NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	4. Quartal
NINJA GAIDEN	MICROSOFT	2003
ONIMUSHA 2	CAPCOM	2003
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	4. Quartal
OTOGI: MYTH OF DEMONS	SEGA	3. Quartal
OUTLAW VOLLEYBALL	TDK	3. Quartal
PITFALL HARRY	ACTIVISION	3. Quartal
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	4. Quartal
RALLISPORT CHALLENGE 2	MICROSOFT	4. Quartal
ROADKILL	MIDWAY	4. Quartal
ROGUE OPS	KEMCO	4. Quartal
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	4. Quartal
SEGA GT ONLINE	SEGA	4. Quartal
SIMPSON'S: HIT & RUN	VIVENDI	4. Quartal
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	4. Quartal
SPY VS. SPY	TDK	2003
SPYHUNTER 2	MIDWAY	4. Quartal
SSX 3	EA	4. Quartal
SUDEKI	MICROSOFT	Dezember
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	4. Quartal
TEAM SAS	MICROSOFT	2003
TERMINATOR: RISE OF THE MACHINES	ATARI	4. Quartal
THE HOBBIT	VIVENDI	3. Quartal
THE SUFFERING	MIDWAY	4. Quartal
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
TOM UND JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE	UBI SOFT	2003
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	4. Quartal
TOP ANGLER	THQ	2003
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	4. Quartal
VODOO VINCE	MICROSOFT	4. Quartal
WRATH UNLEASHED	ACTIVISION	3. Quartal
2004		
B.C.	MICROSOFT	2004
CONKER - LIVE AND UNCUT	RARE	2004
DEAD OR ALIVE 4	MICROSOFT	4. Quartal
DRIVER 3	ATARI	1. Quartal
ESPIONAGE	MIDWAY	2004
FABLE	MICROSOFT	1. Quartal
HALF-LIFE 2	VIVENDI	2004
HALO 2	MICROSOFT	1. Quartal
MAX PAYNE 2	TAKE2	1. Quartal
MEN OF VALOR	VIVENDI	2004
NIGHTMARE CREATURES 3	UBI SOFT	2004
PAINKILLER	DREAMCATCHER	1. Quartal
PERFECT DARK ZERO	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
STARCRRAFT GHOST	VIVENDI	1. Quartal
STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT	CAPCOM	2004
THIEF 3	EIDOS	2004
TRINITY	ACTIVISION	2004
X-MEN: LEGENDS	ACTIVISION	2004

HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele.



↑ PRINCE OF PERSIA

Erscheinungstermin: November



↑ SUDEKI

Erscheinungstermin: Dezember



↑ HALF-LIFE 2

Erscheinungstermin: 2004



↑ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Erscheinungstermin: 6. November



↑ FREEDOM FIGHTERS

Erscheinungstermin: 26. September



SUDEKI

Die Xbox im Kulleraugen-Rausch! Englische Entwickler werkeln an einem japanischen Rollenspiel.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CLIMAX

PUBLISHER: MICROSOFT

SPRACHE: DEUTSCH

SPIELER: 1

USK-FREIGABE: NOCH NICHT BEKANNT

TERMIN: DEZEMBER

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/SUDEKI



WENN MAN NETT IST, kann man die Anzahl der reinrassigen Rollenspiele auf der Xbox als „übersichtlich“ beschreiben. Böse Menschen hingegen würden behaupten, dass neben *Morrowind* nur Schrott für die Xbox zu haben ist. Wer sich nämlich als waschechter Rollenspieler bezeichnet, für den fallen Spiele wie *Baldur's Gate: Dark Alliance* oder *Phantasy Star Online: Episode I & II*

eher in das Action-Genre. Wenn man sich jetzt noch zu den Fans von Japano-Rollenspielen zählt, sieht es für Besitzer einer Xbox ganz besonders finster aus. Spiele wie *Final Fantasy*, *Breath of Fire* oder *Star Ocean* blieben bisher den PlayStation-2-Usern vorbehalten und man kann auch in Zukunft nicht damit rechnen, dass Hersteller wie Square/Enix oder Capcom ihre Dungeon-Knobeleyen für die Xbox umsetzen.

Aber wenn Sie glauben, dass man für die Entwicklung eines Kulleraugen-Rollenspiels unbedingt einen japanischen Entwickler an der Angel haben muss, dann haben Sie die Rechnung ohne Microsoft gemacht.

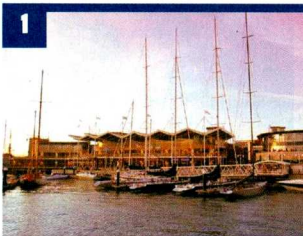
Mit einer gehörigen Finanzspritze hat man dem Entwicklerhaus Climax die Möglichkeit gegeben, ein Rollenspiel zu entwickeln, das voll und ganz den Nerv aller Japan-Freunde treffen soll. Obwohl Climax auf der Xbox bis jetzt nur durch die beiden exquisiten *MotoGP*-Teile bekannt geworden ist, sind Rollenspiele für das englische Entwicklerhaus kein Neuland. »

BONUS INFO

» DIE TOTE KATZE
Auf dem Friedhof des Sudeki-Städtchens Bridgewater befindet sich ein Grabstein mit folgender Inschrift: „Mao Mao - She was a bad cat. We are glad she is dead.“ Der Hintergrund ist, dass Climax Mao eigentlich als Sidekick für Ailish wollte. Die Programmierung war dann jedoch so kompliziert, dass man das Kätzchen aus dem Skript strich. Nur der Grabstein erinnert noch an den Stubentiger.

CLIMAX SOLENT » Das Entwicklerstudio

WÄHREND CLIMAX' erfolgreiche *MotoGP*-Reihe in den Studios in Brighton entwickelt wird, sitzen die Verantwortlichen für *Sudeki* im englischen Örtchen Solent. Dieses Büro wurde vor zehn Jahren als Erstes gegründet und beherbergt drei Entwicklerteams, wovon nur eines gerade an *Sudeki* werkelt. Was die anderen gerade machen, ist bei Climax ein wohlgeheutes Geheimnis.



Die Büroräume des Entwicklerstudios in Solent liegen direkt am Hafen.



Das kreative Chaos. So sieht ein Großraumbüro für Entwickler aus.



Die Leute von Climax Solent: Ein bunter Haufen mit sehr viel Kreativität.

„Wieder einmal treten die Mächte des Guten gegen das Böse an.“

» So war das betreffende Climax-Studio im küstennahen Solent schon für die PSone-Konvertierungen der PC-Klassiker *Diablo* und *Warcraft II* verantwortlich. Mit Microsoft als Rückendeckung wagt man sich nun an die erste eigene RPG-Entwicklung und beschreitet damit sogar fernöstliche Wege.

In unserer Ausgabe 12/2002 hatten wir ja bereits einen kurzen, flüchtigen Blick auf eine noch sehr frühe Version von *Sudeki* geworfen. Diese zeigte man damals auf der Xbox-Wohnzimmertour und war gerade mal so weit, dass man in einem Dungeon ein paar kleine Monster verdreschen konnte. Inzwischen ist das Spiel aber so weit gediehen, dass Microsoft sich nicht lumpen ließ und Ende Juni eine Hand voll europäischer Journalisten nach Solent kutscherte, um in den Climax-Entwicklerstudios eine

große Präsentation dieses Titels vorzuführen. 65 Leute arbeiten dort zurzeit an den letzten Feinheiten von *Sudeki*. Wenn man das mal mit den mehrere hundert Mann starken Teams vergleicht, die in Japan an einem *Final Fantasy*-Titel arbeiten, mag das zwar nach nicht viel klingen, doch was der Presse in Solent vorgeführt wurde, sah schon extrem atemberaubend aus und hat das Zeug dazu, ordentlich frischen Wind in das Rollenspiel-Genre zu bringen.

So viel zum Hintergrund des ambitionierten Projektes. Kommen wir zur Story: Jahrtausendlang war auf der Fantasy-Welt Sudeki alles in Butter. Doch dann kam der Zeitpunkt, als der Krieg zwischen der guten Gottheit Tetsu und seinem bösen Bruder ausbrach. Die Mächte des Guten traten gegen das Böse an und zur Überraschung aller endete die finale »



» Die besten Waffen findet man auch bei Sudeki in den Dungeons.



» Jeder Charakter besitzt mindestens zwei Spirit-Attacken.



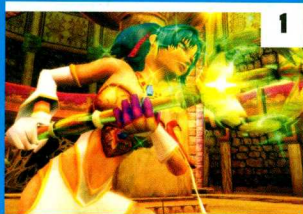
» Dieser fiese Roboter-Boss erwartet Sie in der Maschinenwelt.



» Das Blocken nimmt in den Echtzeitkämpfen eine wichtige Rolle ein.

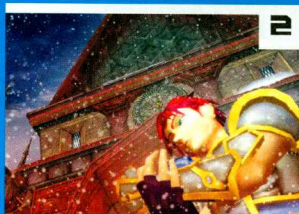
VIER FÜR DIE GERECHTIGKEIT

Die Heldengruppe



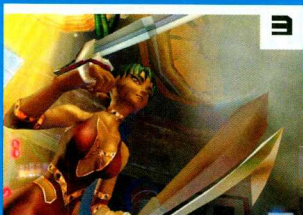
1

↑ **AILISH** Bis über beide Ohren in Tal verknallt, verlässt Ailish das Elternschloss, um ihrem Angebeteten zu folgen. Wie der darüber denkt, ist noch nicht bekannt. Als Margierin ist sie ein wertvolles Partymitglied.



2

↑ **TAL** Als eines der größten Kämpfertalente im Lande Illumina hat es Tal bereits weit am Hofe von Königin Lusica gebracht. Ob seine Beziehung zu Prinzessin Ailish seiner Karriere förderlich ist, wird sich zeigen.



3

↑ **BUKI** Die Jägerin aus den Grenzlanden ist die Erste, die in den Kontakt mit der Bedrohung aus der dunklen Welt gerät. Ihre Stärken liegen in der Schnelligkeit und dem Umgang mit den Klauenhandschuhen.



4

↑ **ELCO** Der Wissenschaftler aus der Stadt Transentia hat den Schutzschild entwickelt, der die Hauptstadt vor Invasoren schützen soll. In der Schlacht bevorzugt er den Fernkampf mit Handfeuerwaffen.



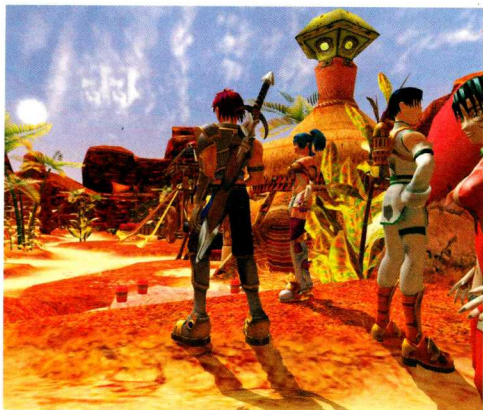
↑ Elco besitzt den Prototypen eines Raketenrucksacks.



↑ Mit dem Digital-Kreuz können Sie auf Items zurückgreifen.



↑ Der Y-Knopf greift auf ein abgespecktes Hauptmenü zu.



↑ Ohne Ladezeiten können Sie die Welt von Sudeki erforschen.

„Die hilflose Bevölkerung wird von wilden Horden terrorisiert!“

» Schlacht unentschieden. Das Resultat war, dass Sudeki zweigeteilt wurde und plötzlich zwei fast identische Welten in zwei Sphären existierten. Die eine ist Hasklia, die Welt des Guten, und die andere ist ihr dunkles Spiegelbild Akloria.

Nach diesem zerrüttenden Ereignis ziehen tausend Jahre ins Land, in denen sich Hasklia und Akloria unabhängig voneinander entwickeln. Doch am Ende dieses Millenniums beginnen die Grenzen zwischen Gut und Böse zu bröckeln. Alles beginnt damit, dass in einigen ländlichen Regionen des Königreiches Illumina die Bevölkerung

von einer organisierten Kämpfertruppe namens „aklorianische Guerillas“ terrorisiert wird und auch an vielen anderen Orten unbekannte Kreaturen angreifen. Die Schreie der Untertanen werden so laut, dass sich Königin Lusica gezwungen sieht zu handeln. Da die Angreifer nicht auszumachen sind, will man wenigstens die Hauptstadt Illuminas schützen und in Zusammenarbeit mit den fähigsten Wissenschaftlern entwickelt man das Grundkonzept eines magischen Schutzschildes. Allerdings benötigt man für diesen noch ein paar äußerst seltene Kristalle. »



↑ Sie steuern nur einen Charakter. Der Rest der Heldengruppe folgt Ihnen automatisch.

BONUS INFO

» SUDEKI II ONLINE? Wenn es nach den Programmierern ginge, würde *Sudeki* niemals fertig werden. Zahlreiche Features wie Multiplayer, Downloads oder Xbox Live werden es leider nicht mehr in das fertige Spiel schaffen. Dafür plant man bei Climax, diese Extras in der Fortsetzung zu integrieren.

» TIPPFELER Eigentlich hatte Climax als Namen für ihr Rollenspiel-Projekt das japanische Wort „Suteki“ gewählt, was in etwa so viel wie „wundervoll“ bedeutet. Irgendwann schlich sich allerdings ein Tippfehler ein und aus *Sudeki* wurde *Sudeki*.

„Völlig untypisch für ein Rollenspiel steuern Sie die Gruppe in der Third-Person-Perspektive.“

» Hier schlägt die Stunde der Fantasy-Helden. Um sich auf die Suche nach den magischen Klunkern zu begeben, schickt die Königin eine dreiköpfige Heldentruppe aus. Als Anführer bestimmt sie den vielversprechenden Elite-Soldaten der illuminatischen Wachmannschaft, Tal. Seine Stärke liegt ganz eindeutig in seiner Kraft und dem Schwertkampf. An seiner Seite steht der transesische Wissenschaftler Elco. Ein sehr disziplinierter Bursche, der gerne an irgendwelchen Mechanismen herumbastelt und sich im Kampf auf Armbrüste und Handfeuerwaffen verlässt. Als Dritte im Bunde steht Buki zur Verfügung. Diese Jägerin aus den Grenzlanden des Königreiches wurde von ihrem Stamm zur Königin geschickt, um auf die Bedrohung durch die aklorianischen Guerillas auf-

merksam zu machen. Im Kampf zeichnet sie sich durch ihre Gewandtheit und ihre Wildheit im Umgang mit den Klauenhandschuhen aus. Doch kurz nachdem sich die Party auf den Weg gemacht hat, stößt ein weiteres Mitglied hinzu: Prinzessin Ailish. Das feine Töchterlein von Königin Lusica hat sich nämlich Hals über Kopf in den feschen Tal verliebt und ist aus dem Palast ausgebüxt, um nahe bei ihrem Schnuckputz zu sein. Mit ihrer hohen magischen Begabung ist sie jedoch alles andere als eine Last für die Truppe.

Die Suche nach den Kristallen ist allerdings nur der Anfangspunkt einer epischen Handlung, die sich nach und nach vor der Heldentruppe ausbreitet. Völlig untypisch für ein Rollenspiel steuern Sie die vier in der Third-Person-Perspektive durch die

Dungeons und die Oberwelt. Durch Tastendruck können Sie jederzeit zwischen den Charakteren umschalten und sich dadurch spezieller Fähigkeiten bedienen. So ist Tal als einziges Partymitglied in der Lage, große Kisten zu bewegen (Kenner ahnen bereits, dass es eine große Anzahl von Verschieberätseln geben wird). Die agile Buki kann ihre Klauenhandschuhe in Wände rammen und mit ihnen steile Wände emporklettern. Elco ist im Besitz eines Raketenrucksacks, mit dem er besonders weite Sprünge vollführt. Und letztendlich kann Ailish durch ihre Magie geheime Kammern und Gänge erkennen. Wer wirklich alles finden möchte, sollte beim Erforschen von *Sudeki* des Öfteren mal den anführenden Charakter wechseln. Sehr hilfreich erweist sich wie in allen Rollenspielen natürlich



↑ Spezialattacken sind extrem wichtig.



↑ Jeder Endgegner hat einen wunden Punkt.



↑ Fiese Überraschung! Feinde können auch blocken.

DIE SKILLS UND SPIRITS

Wo Magie und Schwerter nicht mehr helfen

JE MEHR FEINDE Sie angreifen, desto mehr Skill-Points sammeln Ihre Charaktere an. Haben Sie genug besammelt, können Sie den Gegnern gehörig reinbrezeln, indem Sie eine Skill-Attacke oder eine Spirit-Attacke einsetzen.



↑ Kombos sind weitaus stärker als die normalen Angriffe.



↑ Haben Sie genug Skill-Points angesammelt, können Sie mächtige Angriffe starten.



↑ Ab und zu haben Sie auch genug Punkte, um einen Spirit-Strike zu bewirken.



↑ Der Spirit-Strike kommt dann mit einem pompösen Effekt daher.



↑ Ailish beherrscht sehr viele Angriffszauber.

STARKE HELDEN GEGEN STARKE GEGNER >>>

Das Aufleveln



↑ **KLASSISCHE AUFTEILUNG:** Durch Druck auf die Start-Taste rufen Sie das Hauptmenü auf und haben Zugriff auf alle Statistiken.



↑ **STÄRKERE WAFFEN** können Sie nicht nur in Geschäften kaufen, sondern auch in den Schatzkisten der Dungeons finden.



↑ **NACH EINEM Levelaufstieg** dürfen Sie die gewonnenen Erfahrungspunkte auf einzelne Fähigkeiten verteilen.



↑ Nur Tal kann Kisten verschieben und damit geheime Verstecke aufdecken.

„Die Entwickler haben bei der Gestaltung der Welt jede Menge Humor einfließen lassen.“

>>> auch die gepflegte Konversation mit anderen Spielcharakteren. Als allererstes Konsolen-RPG hat *Sudeki* hier eine vollständige Sprachausgabe für alle Personen integriert. Egal, wen Sie in Stadt und Land ansprechen, jeder der 250 ansprechbaren Charaktere hat seinen eigenen Synchronsprecher. Wie bei bekannten Adventure-Serien haben Sie außerdem die Möglichkeit, aus mehreren Antworten zu wählen und das Gespräch in eine bestimmte Richtung zu lenken. Doch Vorsicht: Das Spiel merkt sich, wem gegenüber sie patzig waren. Dennoch müssen Sie nicht als Moralapostel durch die Gegend laufen. Die Entwickler haben bei der Gestaltung der Welt sehr viel Humor walten lassen, was dazu führt, dass jede Menge illustrierter und schräger Typen durch *Sudeki* marschieren. Bleibt zu hoffen, dass in der geplanten deutschen Synchronisation kaum etwas davon verloren geht und Microsoft an dem bisherigen hohen Standard der deutschen Versionen festhält.

Eine der stärksten Innovationen bei *Sudeki* ist jedoch das Kampfsystem. Während man in den meisten anderen Japano-Rollenspielen auf Zufallsbegegnungen und rundenbasierte Monsternetzeilen setzt, geht *Sudeki* einen anderen Weg. Jeder Kampf, in den Sie verwickelt werden, ist in die Story integriert. So werden Sie beispielsweise von Feinden überrascht, ein Anführer hetzt Ihnen seine Schergen auf den Hals oder Sie stolpern unversehens in eine Falle. Wenn Sie den Gegnern gegenüberstehen, wird nicht etwa in einen separaten Kampfbildschirm umgeblendet, sondern es spielt sich wie aus einem Guss. Wie in den normalen Sequenzen steuern Sie hier einen der Charaktere. Die Steuerung der anderen Partymitglieder übernimmt die KI. Sie können jedoch im Vorfeld das grundsätzliche Verhalten Ihrer Mitstreiter festlegen. So empfiehlt es sich, Ailish mehr im Hintergrund zu halten und Heilssprüche sprechen zu lassen, während Buki aggressiv in den Nahkampf übergeht. Natürlich >>>



↑ Man beachte den dynamischen Schattenverlauf.



↑ Es gibt circa 100 verschiedene Monster in *Sudeki*.



↑ Ailish beherrscht auch Beeinflussungszauber.



↑ Bei den Zaubersprüchen wird ein Effektfeuerwerk abgebrannt.



↑ Hier sehen wir einen frühen Kampfboter, der noch mit Dampf betrieben wird.

TALOS >>>

Der geheimnisvolle Unbekannte



Bis jetzt ist er der geheimnisvolle Unbekannte im *Sudeki*-Universum: Talos, der imperiale Assassine. Er ist ein mächtiger Krieger wie Tal. Ihm fehlt ein Arm wie Elco. Er beherrscht den Klauenkampf wie Buki. Und wenn er jetzt noch die magische Begabung von Ailish hat, sollte sich die Party sehr in Acht nehmen, wenn sich ihnen dieser Bursche als Feind in den Weg stellt.



„Sudeki hat das Potenzial, eine Rollenspiel-Offenbarung zu werden.“

>> können Sie während der Kämpfe auch ständig zwischen den Charakteren wechseln und in kritischen Situationen die Sache selber in die Hand nehmen.

Der Nahkampf basiert auf vier verschiedenen Angriffsmethoden. Am einfachsten ist natürlich der stinknormale Angriff, der durch das Drücken der Schlagtaste ausgelöst wird. Zu Beginn des Spiels kommt man damit noch sehr gut durch, aber spätestens, wenn die Gegner anfangen, Ihre Attacken zu blocken, sollten Sie auf durchschlagskräftigere Aktionen zurückgreifen. So bietet sich die Verknüpfung von Attacken zu Kombos an oder Sie investieren Skill-Points für vernichtende Skill-Attacks, die nur noch von den Spirit-Attacks getoppt werden können (siehe Extrakasten).

Neben Angriffen können Sie natürlich auch Zaubersprüche und Gegenstände benutzen. Wenn Sie hierfür in ein Menü umschalten, wird eine Besonderheit von *Sudeki* deutlich. Um die Kämpfe stets dy-

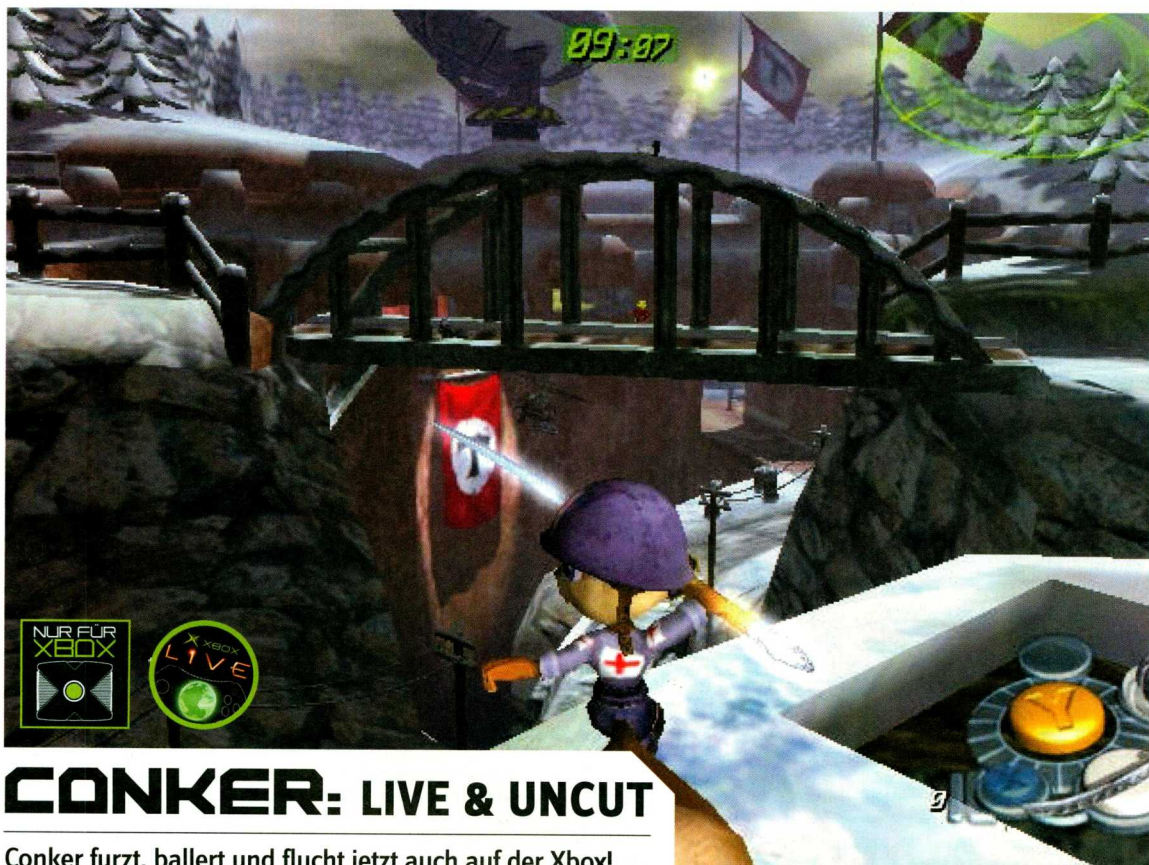
namisch zu halten und den Spieler unter Druck zu setzen, läuft das Geschehen im Hintergrund in Zeitlupe weiter. Je tiefer Sie in die Story vordringen, desto schneller müssen Sie in den Kämpfen agieren. Kurz vor dem finalen Endgegner haben Sie in den Menüs nämlich um einiges weniger Zeit, um sich durch die Optionen zu klicken. Unserer Meinung nach ist dies eine sehr interessante Alternative zu den Zeitbalken, die seinerzeit von der *Final Fantasy*-Reihe eingeführt wurden.

Bei der Vorstellung des Spiels in den Climax-Entwicklerstudios war *Sudeki* zu circa 60 Prozent fertig gestellt. Technisch sah es jedoch schon fantastisch aus. Die gesamte Welt ist sehr detailliert und man kann wirklich behaupten, dass es Climax geschafft hat, ein Fantasy-Setting zu entwerfen, das den aufwendigsten japanischen Rollenspielen nicht nur ebenbürtig, sondern vielleicht sogar überlegen ist. Sehr schön ist auch die Tatsache, dass das Spiel vollständig ohne Ladezeiten auskommt, da die Daten kontinuierlich von der DVD beziehungsweise von der Festplatte gelesen werden. Ein Beispiel, das Schule machen sollte.

Nur einige Ruckler in den üppig gestalteten Städten trübten den ansonsten positiven Eindruck von der Grafik. Aber das kann sich ja noch ändern. Hoffen wir das Beste, denn bis jetzt sieht *Sudeki* nach einer Rollenspiel-Offenbarung aus. 



↑ Die Mimik der Helden ist in Spielgrafik.



CONKER: LIVE & UNCUT

Conker furzt, ballert und flucht jetzt auch auf der Xbox!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: RARE

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION ADVENTURE

SPIELER: 1-16 VIA XBOX LIVE

TERMIN: 2004

WEBSITE: WWW.RAREWARE.COM

SIE HABEN Eichhörnchen bisher immer für putzige kleine Gesellen gehalten? Bei diesem Spiel liegen Sie damit meilenweit daneben. Die Lieblingsbeschäftigungen dieses Eichhörnchens mit Namen Conker sind saufen, rauchen, göbeln und schweinische Witze reißen. Nicht unbedingt immer in dieser Reihenfolge, auf jeden Fall aber ohne jegliche Manieren und Rücksichtnahme!

Vor zwei Jahren war das übellaunige Tier das erste Mal in *Conkers Bad Fur Day* auf dem N64 zu sehen. 2004 kommt nun ein Nachfolger des Spiels für die Xbox raus, nachdem Microsoft zuvor für 365 Millionen Dollar einen Deal mit den Entwicklern von Rare abgeschlossen hat. Enttäuschenderweise wird sich der Einzelspieler-Modus jedoch nicht wesentlich vom N64-Spiel unterscheiden: So gibt es keine neuen Levels, sondern lediglich einige kleinere

Veränderungen und natürlich grafische Aufbesserungen.

Das wirklich Neue des Spiels sind die verschiedenen Multiplayer-Modi wie Team-Deathmatch, Capture the Flag und Base Invasion. Hier können Sie sich per Xbox Live mit bis zu 16 Spielern gleichzeitig treffen und dürfen gemeinsam mal so richtig schön die Sau rauslassen. Insgesamt sollen Sie aus 24 spielbaren Charakteren auswählen dürfen, welche entweder zu der Gruppe der bösen Killer-Teddys oder zu den quirligen Eichhörnchen gehören. An Waffen soll eigentlich alles dabei sein, was Deathmatch-Fans begehren: Machete, Samurai Schwert, Bazooka, AK-47s und erstmalig auch ein Scharfschützengewehr. Zudem soll es möglich sein, Fahrzeuge wie einen Hubschrauber mit eingebauter Mini-Gun oder festinstallierte Geschütztürme zu benutzen.

Besonders interessant könnte die Selbstgestaltungsmöglichkeit der Szenarien werden: Sie dürfen Objekte, Regeln, Umgebung und Story nach eigenem Gusto bestimmen und können so Ihre ungehörigen Phantasien in die Tat umsetzen. Auf diese Weise möchte Rare die Spieler wohl auch langfristig bei der Stange halten. Nach dem Spielen darf man dann nur nicht vergessen, sich den Mund sprichwörtlich mit Seife auszuwaschen, denn die Entwickler haften sicherlich nicht für die Folgen, wenn Sie lauthals fluchend durch die Reihenhäussiedlung torkeln.

↗ Absolut riesig ist das Operationswerkzeug des Medizin-Eichhörnchens!



↗ Wenn Sie Ihre Teammitglieder töten, gibt es Punktabzug.



↗ Der Raketenwerfer ist zwar langsam, hat aber mächtigen Wumms!



↑ Fallen Sie nicht auf das niedliche Aussehen herein: Dieser Teddy ist böse.



↑ Mit einem Bajonett können Sie Ihre Gegner auch aus der Nähe angreifen.

CONKER ONLINE

Rare hat für die Online-Funktion der Xbox verschiedene Multiplayer-Szenarien entwickelt, welche jeweils für zwei oder mehr Teams - insgesamt maximal 16 Spieler - gleichzeitig ausgelegt sind. In den unterschiedlichen Umgebungen müssen Sie bestimmte Ziele erreichen, um den Kampf zu gewinnen. Bisher sind zwei Szenarien bekannt: Zum einen das Heist-Szenario, in dem ein lustiges Wettrennen um einen Bankraub stattfindet, und zum anderen ein Level, in welchem Aliens einen Weltraum-außenposten angreifen.



↑ Das Scharfschützengewehr ist brandneu mit dabei.



↑ In Bunkern finden Sie Granaten und andere Munition.

BONUS INFO

» QUIETSCHIG

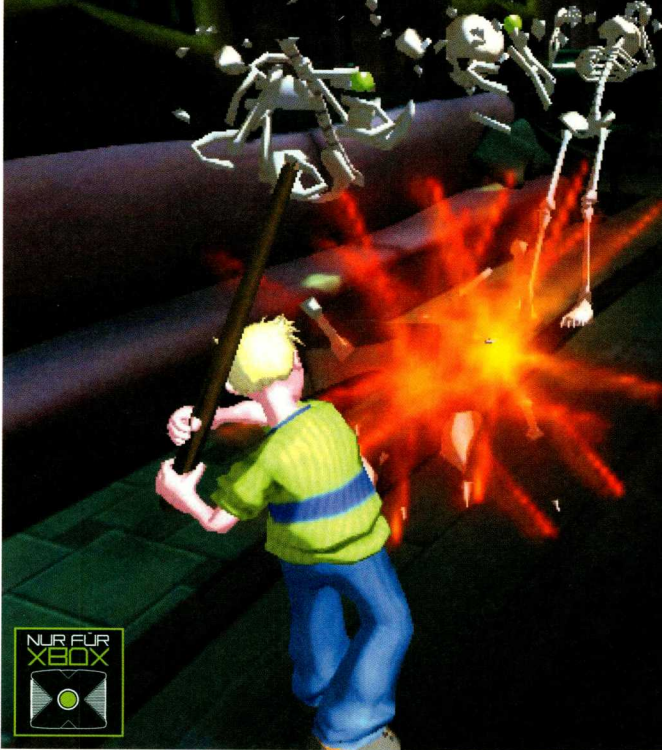
Laut einem Mitglied des Rare-Entwicklerteams denkt man gerade darüber nach, Stimmverzerrer für das Spiel zu entwickeln, so dass sich Ihre Stimmen per Headset wirklich so anhören, als wären Sie einer der quietschigen Charaktere des Spiels.

» WIEDERERKANNT!

Im fertigen Spiel sollen in jedem Level viele kleine Anspielungen zu finden sein, die sicherlich für den einen oder anderen Lacher gut sein werden, auch wenn sie in guter alter Conker-Manier bestimmt nicht immer politisch korrekt sein werden. Auf Ihrem Weg begegnet Ihnen außerdem viel Bekanntes aus Film und Fernsehen und sogar Gevatter Tod persönlich soll auftauchen. Gerüchteweise ist er aber viel kleiner, als man es sich gewöhnlich vorstellt.



↑ Wenn Sie einem Teddy den Kopf abgeschlagen haben, offenbart sich sein tiefstes Inneres: nichts als Stoffetzen und Füllmaterial!



Der junge Cooper wirbelt die Knochen seiner Skelettgegner ordentlich durcheinander!



Begleiten Sie den jungen Cooper bei seinem Gang durch die verwunschen Hallen von Ghoullhaven Hall.

GRABBED BY THE GHOULIES

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: RARE

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: 4. QUARTAL

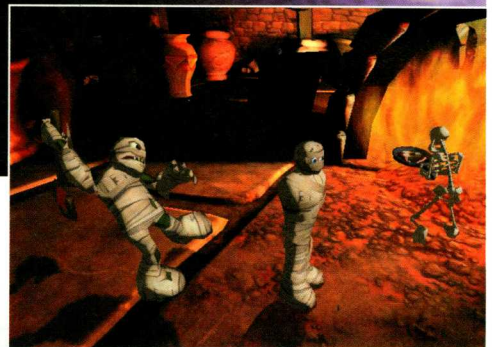
WEBSITE: WWW.RAREWARE.COM

HUMOR UND ACTION in einem Spiel? Bisher suchte man Spiele dieser Art eher vergeblich. Mit *Grabbed by the Ghoulies* könnte sich das bald ändern! Sie übernehmen im Spiel die Kontrolle über einen jungen Mann namens Cooper, der sich aufmacht, um seine Freundin aus den Klauen furchteinflößender Geister zu befreien. Sein Weg führt ihn dabei nach Ghoullhaven Hall, ein riesiges Herrenhaus, welches - wie es sich für ein solches Anwesen gehört - hoch oben auf einer Klippe steht und von Blitzen umzuckt wird.

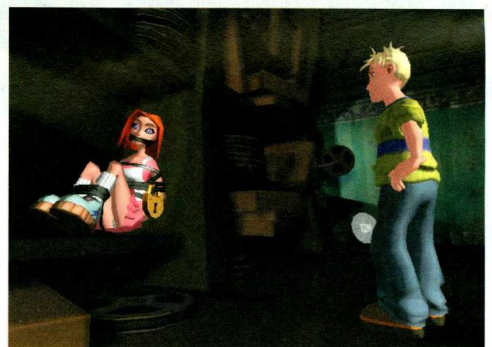
Kaum haben Sie die Haupttore durchschritten, beginnt auch schon die Action:

Um seine Freundin wieder glücklich in die Arme schließen zu können, muss sich Cooper seinen Weg durch eine große Zahl von Feinden bahnen und knifflige Rätsel lösen. Die Steuerung ist dabei recht einfach gehalten, so dass auch Anfänger die Knochen eines Skelettes mit ein paar Tritten und Schlägen ordentlich durcheinander wirbeln können. Insgesamt werden Ihnen 25 verschiedene Geisterarten begegnen, die Cooper so manchen Schreck einjagen werden, so dass Sie aufpassen müssen, dass er nicht vor Schreck in Ohnmacht fällt! Um sich nicht unnötig die Hände an den gruseligen Kreaturen schmutzig zu machen, dürfen Sie sich einer ganzen Reihe von Gegenständen bedienen, mit denen Sie Ihre Gegner bewerfen oder schlagen können - darunter auch so abstruse Dinge wie zum Beispiel ein Schwertfisch.

Das ganze Spiel ist in einem sehr farbenfrohen und lustigen Comicstil gehalten, so dass die Feinde lange nicht so gruselig wirken wie ihre Verwandten aus *Resident Evil*. Dazu kommen witzige Animationen, wenn die Ghoulies zum Beispiel mit kühnsten Verrenkungen auf Ihre Schläge reagieren. Bleibt also abzuwarten, ob *Grabbed by the Ghoulies* mehr Ihre Lachsmuskeln oder Ihre Nerven strapazieren wird. 



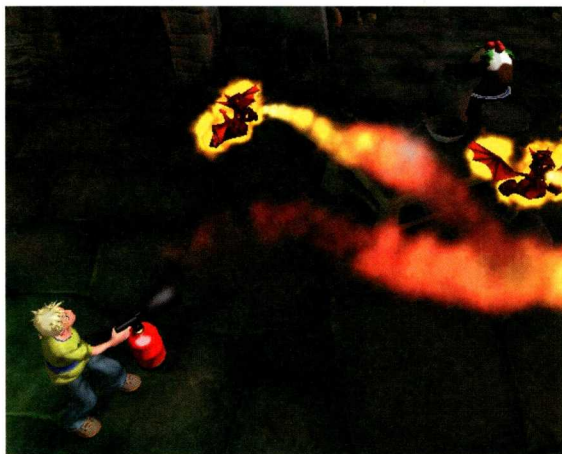
Mumien und Feuer? Eine brandheiße Kombination!



Trotz all der Gags hat das Spiel auch düstere Levelabschnitte.



Die Feinde machen Ihnen in größeren Gruppen das Leben schwer.



↗ Gegen diese feurigen Imps hilft am besten ein voll geladener Feuerlöscher.



↗ Jede der Kreaturen hat eine individuelle Mimik und Bewegungsart.

BONUS INFO

» **GHOULHAVEN HALL**
Alte Herrhäuser protzen meist mit einer großen Zahl unterschiedlicher Räume. Ghouhaven Hall macht hier keine Ausnahme: Insgesamt warten mehr als 50 Räume nur darauf, von Ihnen erkundet zu werden. Damit Sie sich nicht hoffnungslos verloren vorkommen, wurde zu Ihrer Unterstützung ein echter englischer Butler engagiert, der Ihnen einige Tipps und Tricks verraten wird.

LÖSCHEN

Im Spiel können Sie Gegenstände wie Stühle, Billard-Queues, Tische und Bilder als Waffen einsetzen. Als besondere Extras stehen Ihnen zudem eine Donnerbüchse samt Knoblauchmunition für die Vampirabwehr sowie ein Feuerlöscher zum Ablöschen brennender Imps zur Verfügung.



↗ Zu schade, dass wir Ihnen noch keine bewegten Bilder liefern können, denn die Animationen der Charaktere kämen dann besser zur Geltung.

NIMM DAS, DU ...



IN DIESEM GEISTERHAUS hat sich wirklich alles zusammengefunden, was in der Welt der Gespenster Rang und Namen hat: Vampire, Zombies, Mumien, Skelette und sogar verwunschene Möbelstücke! Jede dieser Kreaturen hat eine eigene Persönlichkeit und eine eigene Angriffsart. Passen Sie also gut auf, dass Sie nicht gebissen, angesengt, verflucht, herumgewirbelt oder gar mumifiziert werden! Zudem wird ein plötzlich auftauchender Ghoulie oder ein Gesicht am Fenster Ihnen sicherlich den einen oder anderen Schrecken einjagen.



↗ Die Fledermäuse können Sie mit Möbeln abwehren.



↗ Die Gitarre wird kurz entschlossen zweckentfremdet.



CARVE

Heiße Wasserspiele aus dem nasskalten England.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: ARGONAUT

PUBLISHER: NOCH NICHT BEKANNT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1-8; XBOX LIVE

TERMIN: SEPTEMBER 2003

WEBSITE: WWW.ARGONAUT.COM

DB ZU LANDE oder hoch in der Luft, Xbox-Spiele machen fast überall eine gute Figur. In puncto Wasserspiele sieht es auf der Xbox jedoch recht karg aus. Bis auf *Splashdown* und *Wakeboarding Unleashed* zeigten sich die Entwickler von Trendsportspielen eher wasserscheu. Das will nun ausgerechnet der Entwickler Argonaut ändern, welcher kürzlich durch das Scheitern seiner zwei Actiontitel *Malice* und *Orchid* Schlagzeilen machte. Für September kündigt das in England ansässige Studio feuchtfroliche Unterhaltung in Form des ambitionierten Jet-Ski-Spektakels *Carve* an. Die Erwartungen sind groß, werkeln die Jungs von Argonaut seit nunmehr zwei Jahren schon an dem ersten Xbox-Live-fähigen Trendsportspiel zur See.

Für die authentische Nachbildung der Rundkurse überall in Europa, Amerika, im Pazifik oder in arktischen Regionen hat das

Team keine Kosten und Mühen gescheut, und sich nach Thailand, Island, Amsterdam und an den Grand Canyon begeben. Zurück in England machten sich die Entwickler daran, ihre Eindrücke in 27 virtuellen Strecken realistisch umzusetzen.

Das Gameplay von *Carve* bietet dabei typische Genre-Kost. Während der Rundenhatz mit den motorisierten Jets können und sollten Sie möglichst viele Tricks und Stunts vollführen, um bei Gelingen derselbigen mit einem Boost belohnt zu werden. Um die Konkurrenz gänzlich im Regen stehen zu lassen, bedarf es aber mehr als einer Prise Extraschub, denn Argonaut hat den Comic-Charakteren eine besonders ausgefeilte KI spendiert. Die vier Teams mit je zwei Fahrern bedienen sich unterschiedlicher Taktiken und nehmen Sie im Teamwork in die Zange. Aber nicht nur gegen CPU-Kontrahenten gilt es sich zu behaupten, via Xbox Live können bis zu acht Online-Spieler um die Wette rasen.

Auch sonst verspricht *Carve* die Hardware-Leistung der Xbox voll auszuschöpfen. Die Darstellung des Wassers soll laut Argonaut mittels Lichtreflexionen und Spritzeffekten nicht nur realistisch aussehen, sondern auch Objekte naturgetreu mit dem flüssigen Element reagieren lassen.

Sofern sich für das vielversprechende Jet-Ski-Rennspiel von Argonaut bald ein Publisher findet, steht den Xbox-Spielern im Herbst spritzige sowie rasante Online-Unterhaltung ins Haus. 



MPH 59

↑ Wer sagt, dass man mit dem Jet-Ski nur im Meer fahren kann?



↑ Für gelungene Tricks werden Sie mit einem Turbo belohnt.



↑ Je schwerer der Stunt, desto komplizierter die Tastenkombination.



Argonaut verspricht bei Carve fantastische Wasser- und Wettereffekte.



Rushhour: Die linke Energieleiste zeigt Ihren Turbo-Vorrat an.

BONUS INFO

LINKS ODER RECHTS?

Die besonders kurvenreiche Streckenführung sollte Ihnen bei Carve eigentlich keine Probleme bereiten. Ähnlich wie bei Rallye-Titeln und Flugzeugspielen wird Ihnen der Grad einer Kurve mittels eines Richtungspfeils angezeigt. Zusätzlich wird sich der Pfeil sogar in Relation zu Ihrer aktuellen Position verändern. Wir sagen: Cooles Feature, das Argonaut uns da vorlegt.

AUS UND VORBEI

Ganze fünf Bojen dürfen Sie während der Rennen auslassen, ohne mit „Game Over“ bestraft zu werden. An vielen Stellen lohnt es sich sogar, das Risiko einzugehen und nicht den vorgegebenen Kurs beizubehalten, sondern die eine oder andere Abkürzung zu nehmen. Nur wer knallhart kalkuliert, hat gegen die Konkurrenz eine Chance.



Wie scharf Sie um die nächste Kurve lenken müssen, wird Ihnen durch den Pfeil in der Bildschirmmitte angezeigt.

MULTIPLAYER



WIE ES SICH FÜR EIN waschechtes Trendsportspiel gehört, bietet Carve auch umfassende Mehrspieler-Optionen. Via System Link können bis zu acht Spieler mit ihren Xboxen an den rasanten Wasserspielen teilnehmen. Etwas einfacher geht es natürlich im handlichen Vierspieler-Splitscreen-Modus auf einer Konsole. Wer zusätzlich über einen Xbox-Live-Account verfügt, kann sich außerdem online mit bis zu acht Kontrahenten weltweit messen. Die Möglichkeit von Downloads wurde ebenfalls nicht ausgeschlossen.



Carve spaltet die Spielergemeinde. Im Splitscreen-...



... und Online-Modus geht es heiß zur Sache.

FLUCH DER KARIBIK

Lichtet den Anker! Alles klarmachen zum Entern!
Schrubbt das Deck! Wir brauchen mehr Obst!

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: UBI SOFT

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

TERMIN: SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

AHOI, LANDRATTEN! Wenn Sie sich diesen Artikel durchlesen, gehören Sie bestimmt auch zu dem Typ von Spielern, die früher auf diversen Heimcomputern das Spanish Main mit *Pirates!* unsicher gemacht haben oder mit Guybrush Threepwood das Geheimnis von Monkey Island gelöst haben. Einer Filmumsetzung sei Dank, darf demnächst auf der Xbox auch wieder gekapert, geentert und kielgeholt werden, dass die Spanten krachen. Pünktlich zum Start des gleichnamigen Kinofilms erwartet uns mit *Fluch der Karibik* ein Videospiel, das man am besten als „Pirates! 3D“ bezeichnen kann und eigentlich gar nichts mehr mit der Filmvorlage gemeinsam hat.

Sollten Sie Anfang der 90er-Jahre nicht in den Genuss von Microproses Piraten-Simulation gekommen sein, scheint hier Ihre Chance zu sein, dies nachzuholen. Genau wie damals geht es darum, sich eine Karriere als salzwassergegebter Haudegen zu machen.

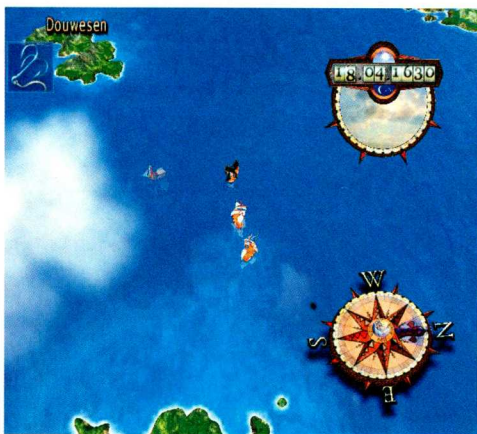
Sie beginnen Ihr Abenteuer in einem kleinen, beschaulichen Hafen in der Karibik und werden dort von Ihrem Ersten Offizier mit den Grundlagen der Steuerung vertraut gemacht und in den Handel eingeführt. Letzteres spielt eine sehr große Rolle im Spiel. Um an genügend Geld zu kommen, lohnt es sich, zu einem günstigen Preis Waren einzukaufen, sie auf Ihr Schiff zu verladen und gewinnbringend in anderen Häfen wieder zu verkaufen. Den Erlös können Sie dann wiederum in neue Schiffe, bessere Ausrüstung oder stärkere Kanonen investieren. Auf den Meeren der Südsee geht es nämlich alles andere als friedlich zu. Konkurrierende Freibeuter, neidische Händler oder spanische Piratenjäger können Ihnen immer wieder vor den Bug kommen und da lohnt es sich, entsprechend bewaffnet zu sein.

Kommt es zum offenen Seekampf, sprechen als Erstes die Kanonen. In schicker 3D-Grafik steuern Sie Ihr Schiff und versuchen sich in eine strategisch günstige Position zu bringen. Wenn die Schlacht nicht schon im Vorfeld durch die Versenkung des Gegners entschieden ist, kommt es früher oder später zum Entern. Hier treten Sie dem feindlichen Kapitän gegenüber, und während Ihre Mannschaft im Hintergrund kämpft, führen Sie ein Duell, das über Sieg oder Niederlage der Schlacht entscheidet.

Wie schon gesagt: Das Ganze erinnert extrem stark an den Klassiker *Pirates!*. Ein großer Unterschied liegt »



↗ Seeschlacht im Sonnenlicht. Am Horizont lauert der Gegner.



↗ Schiff ahoi! Feindliche Freibeuter haben schwarze Flaggen.

„In den Gewässern der Karibik geht es alles andere als friedlich zu.“

» jedoch in einer Rahmenhandlung, die lose auf dem Film aufgebaut ist und alle Ereignisse zusammenhält.

Bei diesen Ansätzen kann man eigentlich nicht viel verkehrt machen. Das offensichtliche Vorbild hat damals schon in der Fachpresse 90er-Wertungen eingefahren und bisher ist es wenig abgenutzt, so dass wir es mit einem potenziellen Hitkandidaten zu tun haben. Das große Problem der Vorab-Version sind einige technische Mängel. Die Ladezeiten strapazieren den Geduldsfaden auf das Äußerste. Öffnet man eine Tür, folgt der Lade-Screen. Trifft man auf ein Schiff, folgt der Lade-Screen.

Wird man geentert, folgt der Lade-Screen. Und die Grafik wirkt als Standbild zwar sehr detailliert, in Bewegung ruckelt die Umgebung jedoch dermaßen, dass nicht nur Süßwassermatrosen Gefahr laufen, seekrank zu werden.

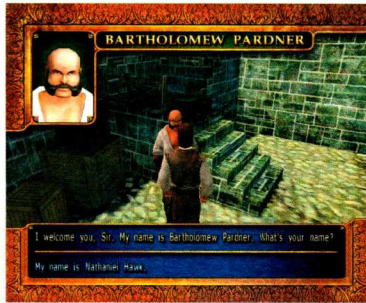
Sollten die Entwickler diese Probleme bis zur Veröffentlichung noch in den Griff kriegen, steht dem Titel der Elite-Status bestimmt offen. Sollte sich bis August aber nichts mehr tun, werden wir nicht zögern, den Titel mit einem Fluch in der Karibik beziehungsweise unserem Testteil zu versenken. Mast- und Schotbruch!



↑ Die Waren können Sie in anderen Häfen teuer verschernbellen.



↑ In der Hafenkneipe heuern Sie neue Matrosen an.



↑ Wählen Sie im Gespräch aus mehreren Antworten.



↑ Im Hafen von Oxbay startet Ihr Abenteuer.



↑ Die Grafik sieht zwar gut aus, aber bisher ruckelt sie noch wie eine Barke auf einem Korallenriff.

Fluch der Karibik » Der Film



↑ Johnny Depp spielt im Film den furchtlosen Seeräuber Jack Sparrow.

Es ist sehr ungewöhnlich, dass ein Spiel so gut wie gar nichts mit dem Film zu tun hat. Während Sie im Xbox-Titel die Kontrolle über einen gewissen Nathaniel Hawk haben und Ihr Ziel die Anhäufung von Reichtum und Ruhm ist, geht es im Film um untote Piraten und einen riesigen Azteken-Goldschatz. Die Mischung aus *Die Piratenbraut* und *Die Mumie* startet am 4. September. Als alte Seebären hat sich die Hälfte der Redaktion bereits Karten reservieren lassen.



VORSCHAU

GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE

GLADIATOR SCHWERT DER RACHE

Brot und Spiele für die Xbox! Wetzen Sie schon mal die Schwerter.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ACCLAIM MANCHESTER

PUBLISHER: ACCLAIM

SPIELER: 1

TERMIN: 4. QUARTAL 2003

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE



HALLO LIEBE LATEINER und Geschichte-Leistungskursler! Vergessen Sie alles, was Sie über die Geschichte

der römischen Kaiser im Unterricht gelernt haben. Laut Acclaim war der Nachfolger des beliebten Imperators Trajan nämlich nicht Hadrian, sondern der widerwärtige Tyrann Arminius. Und während dieser Knilch eine Orgie nach der anderen feiert, liegt das römische Imperium am Boden. Die Pest grassiert, die Steuern steigen ins Unermessliche, die Barbaren fallen ein und letztendlich wird sogar ein großer Teil Roms abgerissen, um Platz für eine gigantische Gladiatoren-Arena zu machen. Misswirtschaft ist anscheinend nicht erst eine Erfindung des 20. Jahrhunderts.

Doch es gibt einen Mann, der den Kampf gegen Arminius aufnimmt. Auserkoren von den Göttern und mit allen Hieb- und Stichwaffen der Antike ausgestattet, betritt ein namenloser Gladiator die Bühne, um die römische Welt von allem Unglück zu befreien. Doch im Gegensatz zum gleichnamigen Filmvorbild mit Russell Crowe reicht es bei *Gladiator: Schwert der Rache* nicht aus, ein paar Typen mit Sandalen in der Arena zu besiegen und hinterher den despotischen Kaiser zu erledigen. Nein, die Götter (eigentlich Acclaim) schicken den Helden auf eine Odyssee durch den Mittelmeer-Raum, wo er sich im

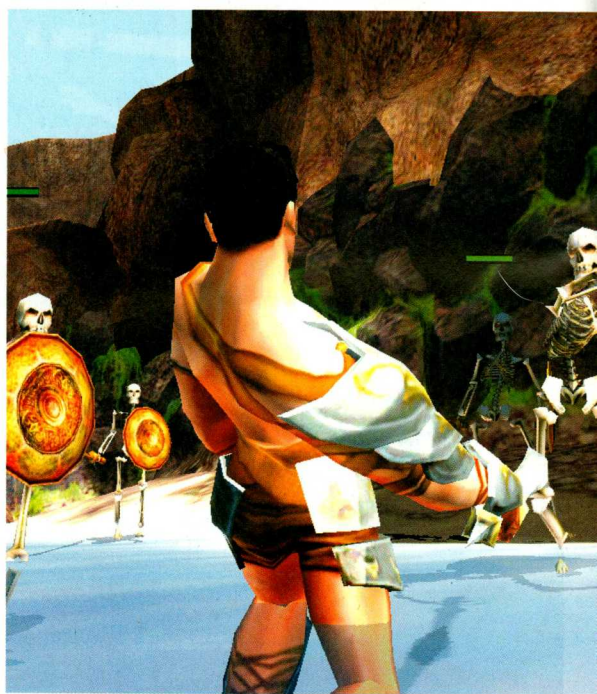


⬆ Finish him! Das Skelett erledigt der Gladiator vergleichsweise unblutig.

Kampf gegen mythische Gestalten beweisen muss und sogar im Kampf um Troja antreten darf.

Wie man sieht, darf man von diesem Spiel ganz gewiss keine Nachhilfe in Geschichte erwarten. Vielmehr hat man sich bei Acclaim von Sandalen-Filmen aus Italien und Hollywood inspirieren lassen und Versatzstücke daraus ins Spiel integriert. Wie auf den Bildschirmfotos zu sehen ist, fehlt auch der berühmte Kampf gegen Skelette aus Ray Harryhausens *Jason* und die Argonauten nicht.

Besonders bemerkenswert an *Gladiator: Schwert der Rache* ist jedoch die Darstellung der Gewalt. Wenn man nicht gerade gegen blutleere Skelette kämpft, wird jedem gelungenen Schwertschlag des Helden mit einer Fontäne roten Lebenssaftes Tribut gezollt. Wenn Sie dann noch eine bestimmte Knopfkomination drücken, haben Sie außerdem die Möglichkeit, mit einem besonders brutalen „Finishing Move“ dem Kontrahenten die Lebenslichter auszublasen. Acclaim hat sich deshalb entschlossen, das Spiel in zwei Versionen auf den deutschen Markt zu bringen: einmal die ungeschnittene Ab-18-Version und eine entschärfte Ab-16-Fassung.



⬆ Auf der Insel der Zyklopen spuken auch ein paar Gerippe herum.



⬆ Massenkämpfe sind sehr häufig.



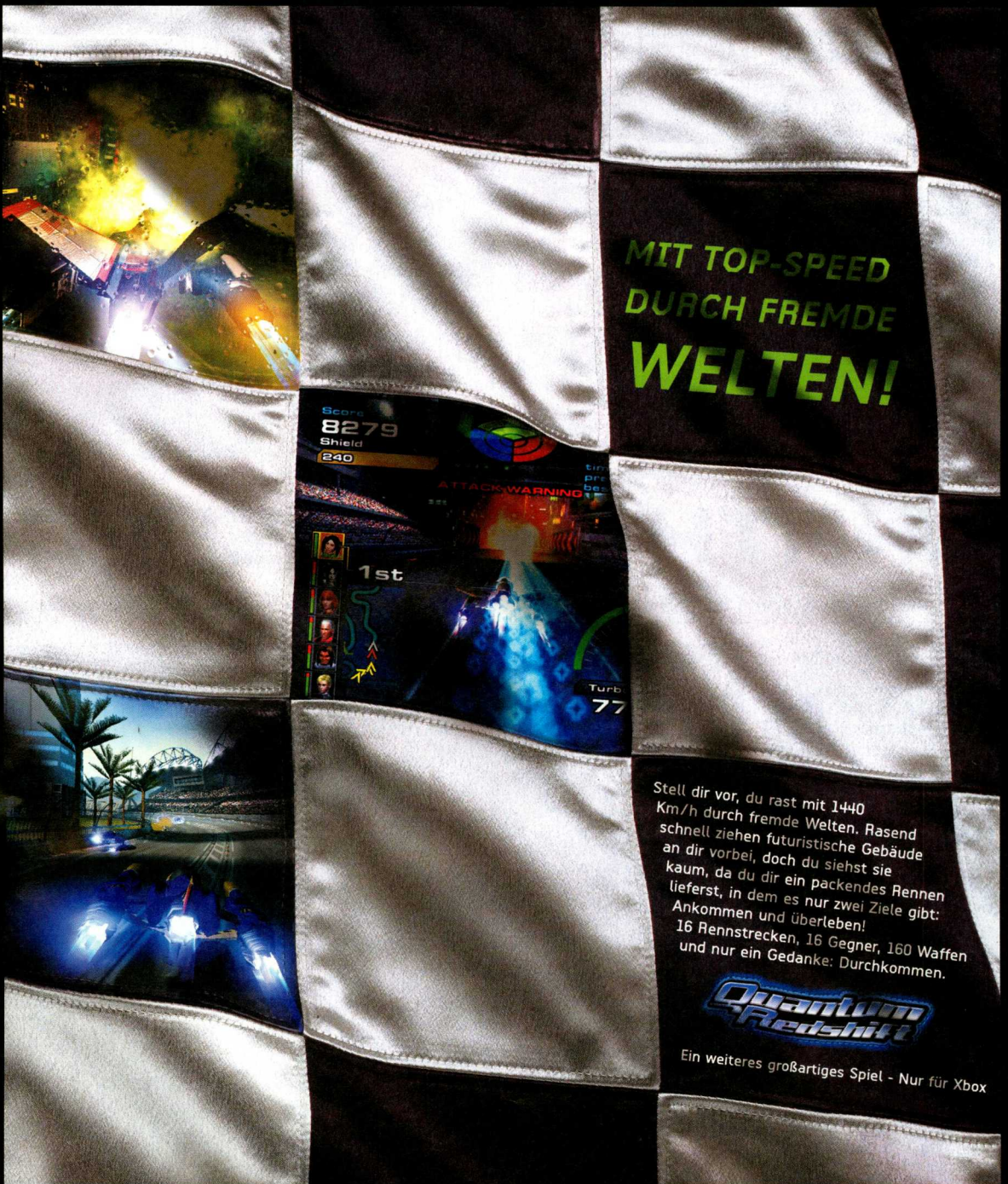
⬆ Schalterrütteln sind auch vorhanden.

Antikes Wettrüsten

Acclaims *Gladiator* hat die Möglichkeit, jederzeit zwischen verschiedenen antiken Hieb- und Stichwaffen zu wechseln. Durch simplen Druck auf die Schultertasten können Sie beispielsweise das Gladius-Kurzschwert wegstecken und stattdessen zur riesigen Axt oder zu den blitzschnellen Klauenhandschuhen greifen.



⬆ Sie beginnen in einer kleinen Arena.

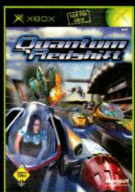


MIT TOP-SPEED
DURCH FREMDE
WELTEN!

Stell dir vor, du rast mit 1440
Km/h durch fremde Welten. Rasend
schnell ziehen futuristische Gebäude
an dir vorbei, doch du siehst sie
kaum, da du dir ein packendes Rennen
lieferst, in dem es nur zwei Ziele gibt:
Ankommen und überleben!
16 Rennstrecken, 16 Gegner, 160 Waffen
und nur ein Gedanke: Durchkommen.

**Quantum
Redshift**

Ein weiteres großartiges Spiel - Nur für Xbox



www.xbox.com/de/quantumredshift

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE



©2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, 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 Curly Monsters Ltd, Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Quantum Redshift, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.



↑ Beim Kampf der Giganten sollten Sie auf die Elemente-Affinität achten.



↑ Gleich gibt es mit dem Hammer mächtig was auf die Glocke.

WRATH UNLEASHED

Groß, mächtig, böse. Wenn riesige Fabelwesen auf den Putz hauen, bleibt kein Stein auf dem anderen.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: LUCAS ARTS

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: ACTION/BEAT 'EM UP

TERMIN: 4. QUARTAL

WEBSITE:

WWW.WRATHUNLEASHED.COM



BOSSGEGNER von gigantischem Ausmaß sind in fast jedem Spiel vorzufinden. Bei *Wrath Unleashed* von Lucas Arts und The Collective schlagen sich die ganze Zeit riesige Fabelwesen gegenseitig die Köpfe ein. Das monströse Action-Spiel ist nicht der erste Titel, der in Zusammenarbeit der beiden Studios entsteht. Bereits bei *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* haben The Collective und Lucas Arts erfolgreich gemeinsam Hand angelegt.

Aufhänger für die strategische Prügelei ist – einmal mehr – der Kampf Gut gegen Böse. Alle Kreaturen bei *Wrath Unleashed* gehören einem der vier Reiche Dark Chaos, Light Chaos, Dark Order und Light Order an. Ganz oben in der Nahrungskette stehen die Overlords, mächtige Wesen, welche um Magie und den Titel eines Gottes kämpfen. Unterstützt werden die Biester von kleineren Monstern wie Drachen, Einhörnern und Dämonen. Die mehr als 25 verschiedenen Arten der kleinen Vertreter des Lichts und der Dunkelheit verfügen zwar nicht über die Kraft eines Overlords, sind aber hilfreiche Kampfgefährten.

Übersichtskarte

Die Arenen-Kämpfe in Echtzeit werden vorher auf einer Übersichtskarte im rundenbasierten Prinzip vorbereitet. Die Karte gibt außerdem Aufschluss darüber, welche der wabenförmigen Platten von einem Spieler besetzt wurde und welches Element auf dem jeweiligen Segment vorherrscht. Strategisch wichtig sind vor allem jene Landabschnitte, auf denen sich Tempel befinden. Diese versorgen den Spieler und seine Monster mit der für Zaubersprüche wichtigen Mana-Energie.



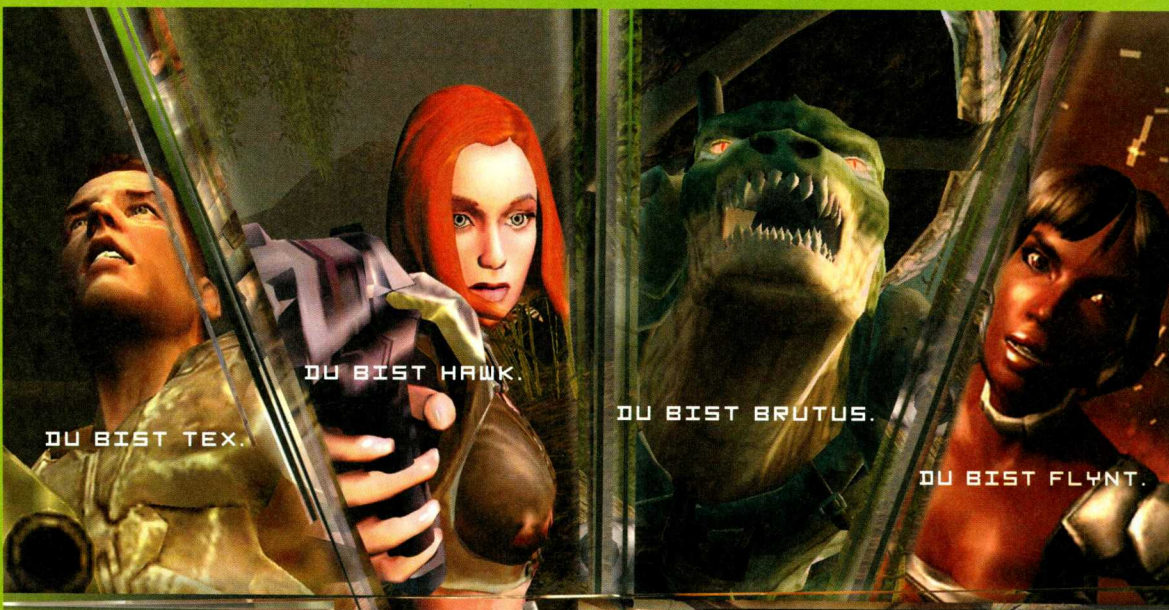
↑ Die Übersichtskarte ist zweckmäßig, aber nicht gerade schön.

Aus dieser illustren Gesellschaft dürfen sich die Spieler einen Trupp zusammenstellen, welcher dann gegen andere Monster um wabenförmige Landabschnitte kämpft. Da auf den Platten eines der Elemente Feuer, Erde, Wasser oder Wind vorherrscht, ist es wichtig, immer die Kreatur mit der passenden elementaren Affinität zu finden. Bevor es aber zur Sache geht, werden auf einer unspektakulären Übersichtskarte rundenbasiert Einheiten verschoben. Gekämpft wird dann aber in Echtzeit. Besonders wichtig ist neben der Eroberung von Landplatten auch das Besetzen von Tempeln, welche die Kreaturen mit magischer ätherischer Energie (Mana) versorgen. Mana ist von großer Bedeutung, denn nur damit lassen sich Zaubersprüche anwenden.

Neben den Einzelspieler-Karten bietet *Wrath Unleashed* zusätzlich noch 15 Multiplayer-Arenen für bis zu vier Spieler.



↑ Auch die kleinen Monster wissen, wie man richtig austeiht.



DU BIST HAWK.

DU BIST TEX.

DU BIST BRUTUS.

DU BIST FLYNT.



DU BIST DIE BRUTE FORCE.

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



www.xbox.com



JUDGE DREDD DREDD VS. DEATH

Wollten Sie schon immer einmal Polizist, Richter und Henker in einer Person sein?

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: REBELLION

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-4

TERMIN: 3. QUARTAL 2003

WEBSITE: WWW.REBELLION.CO.UK

SEIT ÜBER 26 Jahren sorgt Judge Dredd in den 2000 AD-Comics für Recht und Ordnung. Noch in diesem Jahr wird er dies auch auf der Xbox tun. Der Software-Hersteller Rebellion nahm sich der Thematik an und beschert uns schon bald das Action-Spektakel *Judge Dredd: Dredd vs. Death*.

Sie erwartet dabei ein knallharter Ego-Shooter, in dem Sie in die Rolle des Hauptdarstellers Judge Dredd schlüpfen. Wie in der Comicvorlage liefert die Metropole Mega-City One mit seinen über 400 Millionen Einwohnern das postapokalyptische Szenario für das Spiel. Im 22. Jahrhundert stellt es gleichzeitig die Brutstätte der Kriminalität dar und nur die „Judges“ können die Stadt vor der totalen Anarchie bewahren.

Bei ihren Patrouillen durch die Straßen der kriminellen Hochburg nehmen Sie am laufenden Band Gesetzesbrecher fest und müssen die Bevölkerung von Vampiren,

Untoten und den Dark Judges befreien. Neben Letzteren treffen Sie im Spiel auf viele weitere Charaktere aus den 2000 AD-Comics, darunter auch auf den weiblichen Psi-Judge Anderson. Im Laufe der Handlung schlägt es Sie zudem in etliche aus der Vorlage bekannte Schauplätze wie Resyk, das Smokatorium und die beeindruckende Grand Hall of Justice.

Wie in *Halo* werden Sie die komplette Handlung des Spiels gemeinsam mit einem Mitstreiter im Kooperativ-Modus durchspielen können. Darüber hinaus wird die Xbox-Fassung mit zahlreichen Split-screen-Modi für bis zu vier Spieler aufwarten. Neben altbewährten Match-Typen wird es auch brandneue geben, darunter mit „Block War“ und „Umpty Raid“ auch einige, die nur dem abgefahrenen *Judge Dredd*-Universum entspringen können. Obwohl die PC-Fassung von *Judge Dredd: Dredd vs. Death* mit diversen Online-Features daherkommt, ist von einer Xbox-Live-Unterstützung bisher leider noch nichts bekannt.

Mit der Asura-Engine hat Rebellion zudem eine äußerst flexible 3D-Engine geschaffen, die in *Judge Dredd: Dredd vs. Death* für einen passenden Comic-Roman-Look und eine hohe künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Charaktere sorgen soll. Laut Rebellion bietet diese selbst entwickelte Engine die Möglichkeit, die Stärken und Fähigkeiten der Xbox optimal auszunutzen.



↑ Judge Dredd ist in der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich.

REBELLION AN MEHREREN FRONTEN

Vor elf Jahren gründeten die beiden Brüder Jason und Chris Kingsley die Software-Schmiede Rebellion. Einer der größten Hits des in Oxford ansässigen Unternehmens war *Aliens vs. Predator*, das im Jahre 1999 lange Zeit weltweit die Verkaufscharts dominierte. Dass sich das Unternehmen nun des Themas „Judge Dredd“ annimmt, ist nicht weiter verwunderlich, denn immerhin sicherte sich Rebellion im Juni 2000 die Rechte an dem populären Sci-Fi-Comic 2000 AD. Derzeit arbeiten die Oxford an mehreren Spielumsetzungen mit den Charakteren des Comics in den Hauptrollen. Noch dazu nennt Rebellion mit Fearnort ein Filmstudio sein Eigen, das kürzlich einen Horrorfilm abgedreht hat und bereits fleißig an zwei weiteren *Judge Dredd*-Filmen tüftelt.



↑ Jede Menge Untote stürzen sich auf Sie.



↑ Abgefahrte Charaktere erwarten Sie.



↑ Ein Graffiti-Sprayer der Zukunft?



↑ Keine Gnade den fiesen Schurken!



JÄGER DER NACHT

Seine Ursprünge hat *Hunter: The Reckoning* im Rollenspiel-Genre. Über Jahre haben in White Wolfs Pen-&Paper-Rollenspiel *World of Darkness* die Kreaturen der Nacht regiert. Dem Treiben der Vampire, Werwölfe, Zombies und Dämonen stellen sich nun aber Auserwählte, so genannte Hunter, entgegen. Eigentlich sind die Hunter ganz gewöhnliche Menschen, die nur über ungewöhnliche Fähigkeiten verfügen. Sie sind beispielsweise die Einzigen, welche Monster als solche erkennen können. In Deutschland wird *Hunter* unter dem Namen *Jäger: Die Vergeltung von Feder & Schwert* vertrieben.



↑ Hunter gehört der *World of Darkness* an.



↑ Der Titel glänzt mit detailreicher Grafik.

HUNTER: THE RECKONING REDEEMER



↑ Jeder der fünf Hunter verfügt über individuelle Spezialfähigkeiten.

Gemeinsam sind wir stark: Monsterjagd im Team

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: HIGH VOLTAGE SOFTWARE

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

SPIELER: 1-4

TERMIN: OKTOBER

WEBSITE: WWW.HIGH-VOLTAGE.COM



↑ Im Multiplayer-Modus teilen sich die Spieler einen Bildschirm.



↑ Biker Deuce lässt sein Beil sprechen.

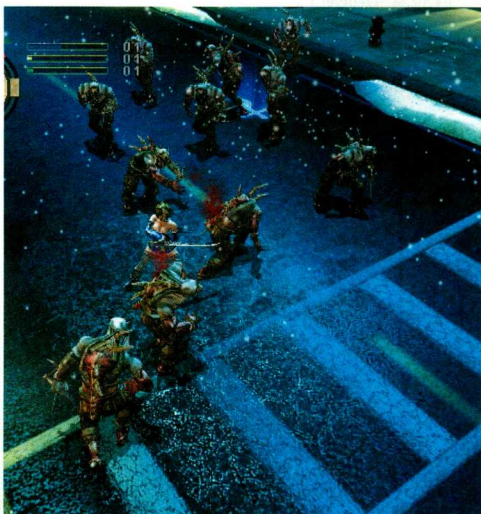
VOR ZEHN JAHREN hat sich mit dem Tod ihrer Eltern das Leben von Kaylie Winter radikal verändert. Seitdem durchstreift sie als Hunter die Straßen von Ashcroft, immer auf der Suche nach Untoten. Diese bedrohen erneut das beschauliche Leben der unwissenden Stadtbevölkerung. Kaylie wird bei ihrem Kampf gegen die dunklen Mächte jedoch nicht alleine gelassen. Weitere vier Hunter haben es sich zur Aufgabe gemacht, Zombies, Werwölfe, Vampire und Dämonen gnadenlos zur Strecke zu bringen. Einzig die Hunter sind nämlich in der Lage, die unerkannt lebenden Monster aufzuspüren und zu vernichten. Mit dem ungleichen Quartett, bestehend aus Pfarrer Cortez, Raverin Kassandra, Ex-Polizistin Samantha und Biker Deuce, dürfen Xbox-Spieler bereits im Vorgänger *Hunter: The Reckoning* auf Zombie-Jagd gehen. Neu mit von der Partie ist nun Kaylie, welche genau wie ihre Kollegen über unterschiedliche Nahkampf- und Distanzwaffen sowie über magische Kräfte verfügt.

Ogleich *Hunter* mit der Möglichkeit, seinen Charakter aufzuwerten, rollenspieltypische Elemente bietet, handelt es sich wie schon beim Vorgänger um ein geradliniges Actionspiel. Dementsprechend nicht zu knapp sind Sie mit Waffen aller Art wie

Schwerter, Äxte und Schusswaffen ausgerüstet, mit denen Sie sich durch 21 furchterregende Monsterklassen kämpfen.

Da die pausenlose Metzelerie auf Dauer alleine etwas eintönig ist, können Sie bis zu drei Mitspieler an Bord holen, um gemeinsam die Untoten das Fürchten zu lehren. Besonders Teamworker werden an *Hunter: The Reckoning Redeemer* ihre helle Freude haben, denn es gilt, die Charaktere mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten sinnvoll einzusetzen. Dadurch steigt auch der Wiederspielwert, denn bereits erfahrene Hunter-Charaktere lassen sich noch um einiges aufleveln. Wenn Sie außerdem genügend Monster einer Art töten, wird das jeweilige Höllenvieh als spielbarer Charakter freigeschaltet.

Hunter: The Reckoning Redeemer bietet zudem Xbox-Live-Unterstützung. Online mit anderen Jägern weltweit um die Wette zu metzeln wird zwar leider nicht möglich sein, dafür werden Kostüme, Waffen, Cheats, Charaktere und vieles mehr zum Download angeboten.



↑ Nicht drängeln, jeder kommt dran: Die Monster treten in Massen auf.

GLADIUS

Die Würfel sind gefallen. Gladiatorenkämpfe nun auch auf der Xbox.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: LUCAS ARTS

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: STRATEGIE

TERMIN: 3. QUARTAL

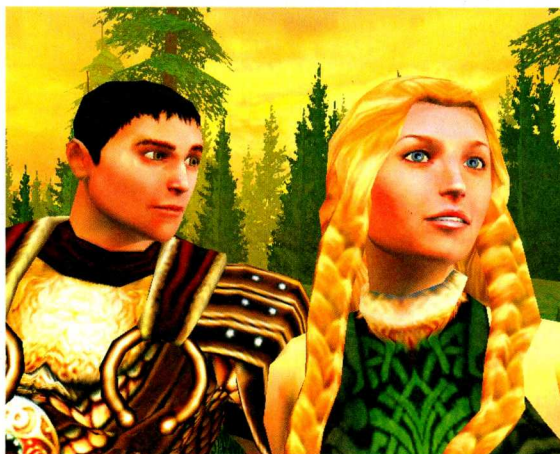
WEBSITE: WWW.GLADIUS.COM



BEREITS LETZTES Jahr gab Lucas Arts auf der E3 erste Einblicke in das rundenbasierte Strategiespiel *Gladius*. Im August soll die epische Geschichte um die historischen Gladiatorenkämpfe nun endlich ihren Weg auf die Konsolen finden. In der Rolle der Barbarentochter Ursula oder des Gladiators Valens ziehen Sie auf der Suche nach den besten Kriegeren des Landes durch vier unterschiedliche Regionen. Nur wer sich im Kampf in den 20 Arenen beweist, wird immer mehr Gladiatoren um sich scharen. Insgesamt kann sich der Spieler aus einem Sortiment von 16 Charakterklassen und über 100 Charaktertypen bedienen. Dazu kommen noch unzählige Fähigkeiten und Hunderte von Ausrüstungsgegenständen und Waffen. Mit dem Anwerben alleine ist es aber nicht getan. Sie müssen Ihre Gladiatoren trainieren und deren Fähigkeiten ausbauen, ehe diese für Gefechte bereit sind.

Bevor Sie erstmals die Spielkarte von *Gladius* betreten, werden Ihnen in einem Training die Grundlagen beigebracht. Stück für Stück führt Sie das Tutorial in die Steuerung, die Kampf-taktiken und die Menüführung ein. Ein finaler Test Ihrer Fähigkeiten zeigt dann, ob Sie fit für das Leben als Gladiator sind.

Das Kampfsystem von *Gladius* setzt sich sowohl aus rundenbasierten als auch aus Echtzeitkämpfen



↑ Wenn der Valens mit der Uschi. Der Gladiator ist sichtlich von ihr angetan.

zusammen. Mittels eines Power-Balkens bestimmen Sie mit dem richtigen Timing die Schlaghärte Ihrer Figur. Dadurch lässt sich auch eine Folge verheerender Combo-Schläge verwirklichen.

Obwohl das Gameplay linear angelegt ist, besteht durchaus die Gelegenheit, in verschiedenen Quests neue Fähigkeiten und Skills zu erlernen. Zudem können Sie selbst nach Abschluss des Story-Modus die Spielwelt von *Gladius* erkunden und Ihre Krieger weiterhin trainieren und in einem kooperativen Modus gegen Computergegner kämpfen lassen.

Technisch überzeugt *Gladius* mit ordentlicher In-Game-Grafik, von Hand gezeichneten Zwischensequenzen sowie einer gelungenen Synchronisation durch die zwei Schauspieler Linda Cardellini (Velma/Scooby-Doo!) und Michael Rosenbaum (Lex Luthor/Smallville). Allerdings stören die häufigen und zu langen Ladezeiten noch gewaltig.



↑ Hier ist richtiges Timing gefragt.



↑ Scharen Sie viele Kämpfer um sich.



↑ Die Kämpfe laufen zum Teil rundenbasiert, zum Teil in Echtzeit ab.

Historienspektakel

Die Länder Nordagh und das Kaiserreich liegen seit jeher im Clinch miteinander. Der blutige Konflikt der Parteien verhalf einem dunklen Gott zu unfassbarer Macht. Nur unter großen Verlusten und mithilfe der Walküre konnte der Gott besiegt und vorläufig Frieden geschaffen werden. Im Schicksal vereint, müssen Barbarentochter Ursula und Gladiator Valens nun ein erneutes Ausbrechen des Krieges verhindern. Überall im Land rekrutieren die beiden in Gladiatorenkämpfen willige Krieger, welche ihnen bei ihrer Aufgabe helfen.



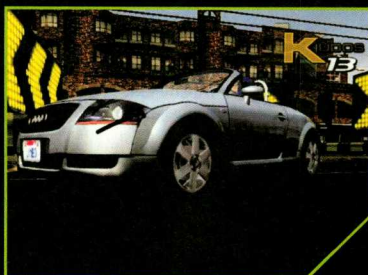
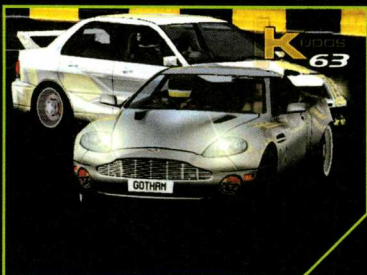
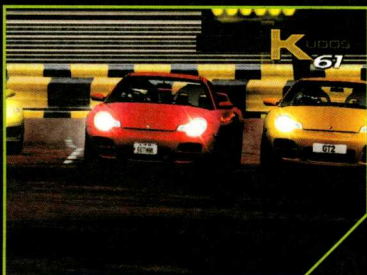
↑ Mächtig und schön: die Walküre.



↑ Nur einer verlässt die Arena lebend.

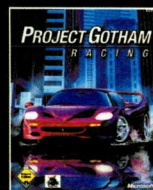


NO STYLE? NO POINTS!



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 Fahrtrouten 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



© 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.



⬆ Auf dem schmalen Geländer der Lift-Station können Sie akrobatisch zurück ins Tal gründen.

SSX3



⬆ Big Airs sorgen bei Trendsport-Gurus für den wahren Kick.



⬆ Auch im Tiefschnee müssen sich die Darsteller behaupten.

Mitten im Sommer stimmt uns der dritte Aufguss von SSX auf den Winter ein!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS KANADA

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: TRENDSPORT

TERMIN: 4. QUARTAL

WEBSITE: WWW.ELECTRONICARTS.DE

EINST SORGTE DAS Snowboard-Spiel *SSX* dank einer tollen Technik und einem überraschenden Gameplay auf der PS2 für mächtig Furore, Xbox-Besitzer kamen immerhin in den Genuss des Nachfolgers *SSX Tricky*, der eigentlich mehr ein Director's Cut des Originals ist. Mit *SSX3* hat Electronic Arts im Herbst nun das nächste heiße Trendsport-Eisen der Serie im Feuer. Wie gehabt, werden Sie dabei wieder halbschneidende

Tricks während tollkühner Abfahrten auf mörderischen Pisten veranstalten dürfen.

Seit mehr als zwei Jahren werkelt der Hersteller nun schon am neuesten Teil der Reihe. Die harte Arbeit könnte sich aber durchaus auszahlen, denn *SSX3* wird in völlig neuem Gewand erscheinen. So wird das Spiel zum ersten Mal mit einem nicht-linearen Level-Design aufwarten. Die einzelnen Aufgaben sind dabei zukünftig alleamt über einen einzigen Berg verteilt. Dieser ist allerdings äußerst riesig ausgefallen. Wie in *Tony Hawk's Pro Skater 4* können Sie dabei jederzeit mehrere Missions-Ziele ansteuern. In traditionellen Snowboard-Rennen müssen Sie dabei wieder Höchstgeschwindigkeiten an den Tag legen und bei Big-Air-Wettbewerben dürfen Sie erneut spektakuläre Tricks in schwindelerregenden Höhen zeigen. Mehr als 100 brandneue Herausforderungen und Spielmodi sollen für die nötige Langzeitmotivation sorgen.

Neu integriert wird der „Super Pipe“-Modus. Dabei rasen Sie dreimal eine

gigantische Halfpipe hinab und müssen dabei möglichst viele Punkte einsacken. Ihre beiden besten Läufe werden gewertet, am Ende absolvieren dann die besten drei Fahrer das Finale. In diesem Modus dürfen Sie nicht nur in der Super-Pipe gewagte Tricks zeigen, sondern auch weitere versteckte Trick-Kurse entdecken und auf diesen für Begeisterung sorgen. Der „Super Pipe“-Modus wird Ihnen sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus zur Verfügung stehen.

Mit Zoe, Moby, Psymon, Mac, Kaori und Elise werden auch wieder sechs Original-Charaktere mit von der Partie sein. Darüber hinaus erwarten Sie auch vier brandneue Sportskanonen, darunter der verrückte Schwede Viggo, das zwölfjährige Snowboard-Wunderkind Griff sowie die sexy Allegra und der Naturbursche Nate. Schon in den Vorgängern standen Ihnen zudem unzählige Möglichkeiten zur Verfügung, die Attribute der Protagonisten nach und nach aufzuleveln. Auch

BONUS INFO

MEGA-TRICKS

Für ein überquellendes Punktekonto sorgen Sie erneut, indem Sie massenhaft Tricks und Stunts aneinander reihen. Vor allem die so genannten ÜBER-Tricks wussten in *SSX Tricky* vollends zu begeistern. Auch diese werden in *SSX3* kräftig aufgepeppt und sollen noch spektakulärer anzusehen sein.

FREUND & FEIND

Wie in den Vorgängern dürfen Sie auch in *SSX3* auf den Pisten wieder Freundschaften pflegen oder sich Feinde fürs Leben machen. So können Sie weiterhin alleine oder gemeinsam mit anderen Fahrern unheimlich Gegner von deren Snowboards prügeln und sich so in den Wettbewerben einen großen Vorteil verschaffen.



⬆ Ein einarmiger Handstand? Kein Problem für die Snowboarder in *SSX3*.



⬆ In dieser Aufgabe müssen Sie das grüne X einsammeln.

LORDS AND LADIES OF THE BOARD >>> Illustre Charaktere erwarten Sie.



1

↑ WIE IN DEN VORGÄNGERN ist die kanadische Snowboard-Amazone Elise ebenfalls wieder mit von der Partie und zeigt uns heiße Kurven auf der Piste.



2

↑ ANGST IST EIN FREMDWORT für den unberechenbaren Psymon. Während seiner Rennen trägt er weder Jacke noch Skibrille und rast wie ein Verrückter.



3

↑ NACH IKEA ERWARTET uns mit Viggo ein weiterer schwedischer Import. In puncto Verrücktheit soll er Psymon auf jeden Fall Konkurrenz machen.



4

↑ SCHON AN SEINER KLUFT erkennt man, dass Neuling Nate in den Bergen zu Hause ist. Recht viel mehr Details sind noch nicht über ihn bekannt.

„Des Weiteren sorgt ein umfangreicheres Belohnungssystem für mehr Spielspaß.“

>>> dieses Feature wird in SSX3 mit noch mehr Spieltefe versehen. Darüber hinaus konnten Sie sich in den Vorgängern massenhaft neue Snowboards und Outfits dazuerwerben. Im Nachfolger werden Ihnen nun noch mehr Möglichkeiten zur Verfügung stehen, Ihre Charaktere aufzupeppen. Vor allem neue Cheats werden Ihnen zur Kreation abgefahrener Gestalten äußerst dienlich sein. Des Weiteren sorgt ein wesentlich umfangreicheres

Belohnungssystem für viel Spielspaß. So können Sie Ihre gewonnenen Pokale und Medaillen in Ihren Trophäenschrank stellen und letztendlich noch mehr coole Extras und spaßige Goodies freischalten.

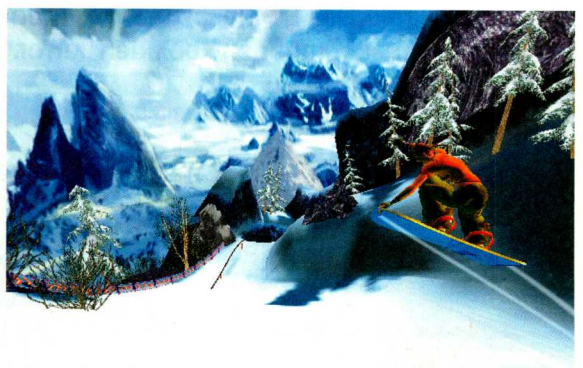
Doch nicht nur in puncto Gameplay bekommt SSX3 ein umfassendes Facelifting verpasst, auch in grafischer Hinsicht soll das Spiel in neuem Glanz erstrahlen. Dank einer völlig neuen Grafik-Engine

sehen die Details entlang der Pisten nun noch viel realistischer aus. Diverse Wettereffekte, wie vom Schnee reflektiertes Sonnenlicht oder aufwirbelnder Schnee werden den optischen Genuss perfektionieren. Darüber hinaus ist auch für die Schatteneffekte und Fahrer-Modelle eine umfassende Überarbeitung angekündigt.

War der Song „It's tricky“ von den Edel-Rappern Run-D.M.C. noch der Namensgeber von SSX Tricky, schlägt SSX3 ebenfalls eine interessante akustische Richtung ein. So bekommen Sie im neuesten Aufguss Mucke von den X-Ecutioners, Felix Da Housecat, N.E.R.D. und den Queens of the Stone Age zu hören.



↑ Keine Schlucht ist zu tief für die Extremsport-Spezialisten in diesem Spiel.



↑ Im Höllentempo rasen Sie die endlos erscheinenden Abfahrten hinab.



↑ Bedrohlich nahe kommen Sie bei Sprüngen an gefährliche Felsen heran.



↑ Die Damen in SSX3 zeigen nicht minder spektakuläre Tricks.

RAINBOW SIX 3



Clancy sei Dank. Das PC-Einsatzteam Rainbow Six bekämpft nun auch auf der Xbox den Terror.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: UBI SOFT MONTREAL

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: TAKTIK-SHOOTER

SPIELER: 1-16

TERMIN: 6. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

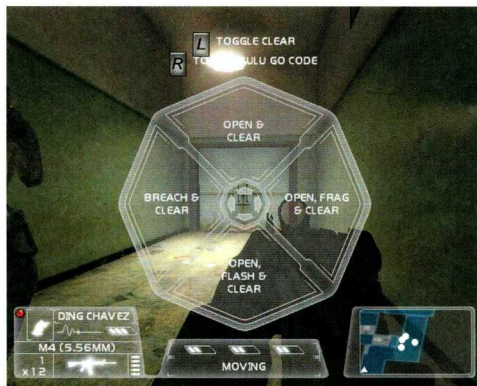
SPÄTESTENS SEIT *GHOST RECON* und *Splinter Cell* sollte jedem Xbox-Spieler der Name Tom Clancy ein Begriff sein. Die Geschichten des ehemaligen Versicherungsmaklers um Spezialeinheiten und Ein-Mann-Armeen im Kampf gegen den Terrorismus dienen Hollywood-Produzenten und Videospielentwicklern gleichermaßen als Vorlage für unzählige Kassenschlager. Dazu darf sich auch die auf dem PC erfolgreiche *Rainbow Six*-Reihe zählen, welche Ende dieses Jahres nun Xbox-Spieler begeistern soll.

Als Ding Chavez, Mitglied der multinationalen Eingreiftruppe Rainbow Six, ist es Ihre Aufgabe, Geiselnahmen unblutig zu beenden, Attentäter auszuschalten und Drogenbarone dingfest zu machen. Diesmal haben es die wackeren Elitkämpfer aber mit einem besonders hartnäckigen

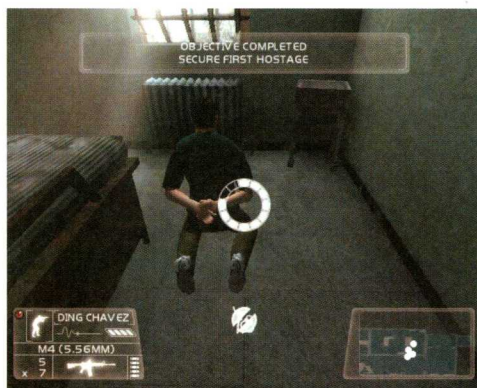
Gegner zu tun. Team Rainbow muss weltweit, von London über die Cayman-Inseln bis nach Rio de Janeiro, agieren, um den Plan eines Wahnsinnigen zu vereiteln, welcher den Tag des jüngsten Gerichts heraufzubeschwören droht.

Da es sich bei den Aufträgen von Rainbow Six meist um heikle Situationen wie beispielsweise die Befreiung von Geiseln handelt, sind exakt getimte Manöver das A und O der Missionsführung. Für Gamepad-Rambos wird es somit schwer, wenn nicht gar unmöglich, die Aufträge erfolgreich zu beenden.

Apropos Gamepad: Besonders Taktik-Shootern fällt der Sprung vom PC auf die Konsole alles andere als leicht, denn der PC bietet mit Maus und Tastatur eine weitaus bedienungsfreundlichere Peripherie. Diesbezüglich kann jedoch Entwarnung gegeben werden, denn *Rainbow Six 3* zeigt sich mit einem zur PC-Version überarbeiteten, intuitiven Benutzer-Interface. Per Knopfdruck öffnet sich an bestimmten Stellen ein Menü und lässt Ihnen die Wahl zwischen vier Befehlsoptionen, die sich je nach Situation ändern. Beispielsweise können Sie anordnen, mit welcher Angriffstaktik und welchem Granatentyp Ihr Team einen Raum stürmt. Ansonsten geben Sie an Ihre Mannen durch Drücken des schwarzen Knopfes die Befehle „Folgen“ und „Position halten“ weiter. Noch einfacher geht es allerdings mit dem Xbox-Live- ➤



↗ Der Zugang zum Befehlsmenü erfolgt ganz einfach über Knopfdruck.



↗ Überraschte Soldaten können in Handschellen gelegt werden.

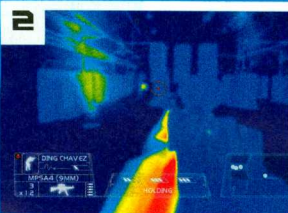
DURCHBLICK

Damit ist das Rainbow-Six-Team immer im Bilde.

NICHT NUR „SPLINTER CELL“ Sam Fisher hat dank modernster Sehhilfen immer den Durchblick, auch die Elite truppe Rainbow Six verfügt über solch nützliche Hightech-Ausrüstung. Für Team Rainbow stellen die verschiedenen Sichtmodi einen lebenswichtigen Vorteil gegenüber den spärlich ausgerüsteten Terroristen dar. Allerdings nützt die beste Technik nichts, wenn sie nicht richtig eingesetzt wird.



NACHTSICHT: Via Nachtsichtgerät wird die Umgebung in gespenstisch-grünes Licht getaucht und erlaubt es Anti-Terror-Soldat Ding Chavez, sich selbst bei völliger Dunkelheit unbemerkt an Terroristen heranzuschleichen. Wer sich allerdings zu laut bewegt, wird schnell entdeckt.



THERMALSICHT: Hier entsteht ein farblich verzerrtes Bild der Umgebung. Je kräftiger der Rotton der Farbe, desto mehr Wärme gibt der betreffende Gegenstand ab. Objekte wie beispielsweise Körper oder Heizungsrohre lassen sich so selbst durch dicke Wände sofort lokalisieren.

BONUS INFO

BEFEHLSHABER Drücken Sie im Befehlsmenü die rechte Schultertaste. Können Sie Ihr Team per Zulu Go Code dirigieren. Der Befehl wird dann nicht sofort ausgeführt, sondern erst sobald Sie das Kommando dazu geben. So können Sie ganz einfach einen Raum von zwei Seiten stürmen.

REALISMUS PUR Für den hohen Grad an Realismus war LAPD Tactical Advisor Mike Gras zuständig. Mike hat zudem schon bei zahlreichen Kinofilmen wie *Jagd auf Roter Oktober* als Berater mitgewirkt.



Der realistisch wehende Vorhang erinnert an Splinter Cell.



Die Aufträge führen das Eliteteam rund um den Globus.

„Grafisch wird Rainbow Six 3 durch den Einsatz der Splinter-Cell-Grafik-Engine aufgepeppt.“

Headset. Per Spracherkennung genügen ein paar präzise Anweisungen, um das Team nach Ihrer Pfeife tanzen zu lassen. Ob online die Kommunikation mit Ihren Kollegen genauso reibungslos funktioniert, hängt weniger von der Technik als vielmehr vom Teamgeist der Mitspieler ab. Bis zu 16 Xbox-Live-Besitzer ist es nämlich möglich, gemeinsam den Terroristen weltweit das Fürchten zu lehren. Die dafür nötigen Ausrüstungsgegenstände und Waffen müssen vor Missionsbeginn sorgfältig ausgewählt werden, damit am Schluss nicht jeder mit dem Raketenwerfer

durch die Levels stapft. Was die Art der Online-Modi von *Rainbow Six 3* angeht, hält sich Ubi Soft bisher noch bedeckt. Sicher werden hauptsächlich teambasierte Missionen das Online-Geschehen dominieren, ob jedoch zusätzlich deathmatchähnliche Levels zur Auswahl stehen, wird sich bis zur Veröffentlichung bestimmen zeigen.

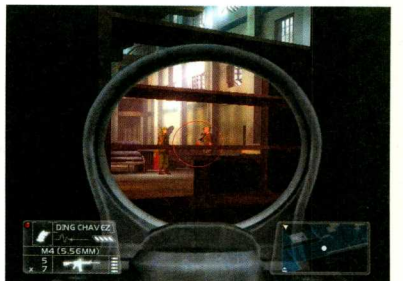
Grafisch macht selbst die frühe Version von *Rainbow Six 3* schon einen fantastischen Eindruck. Das kommt allerdings nicht von ungefähr, verwendet das Entwicklerstudio Ubi Soft Montreal nämlich Teile der herausragenden Grafik-Engine

vom hauseigenen *Stealth-Hit Splinter Cell*. Sie dürfen also auf spektakuläre Licht- und Schatteneffekte sowie realistische Animationen gespannt sein. Deutlich verbessert wurde auch die Darstellung der Charaktere und Waffen. Aber nicht nur für die Augen, auch für die Ohren wird etwas geboten. Die Waffensounds und Umgebungsgereusche sowie der Funkverkehr zwischen den Teammitgliedern von *Rainbow Six 3* kommen im glasklaren Dolby-Digital-5.1-Sound daher.

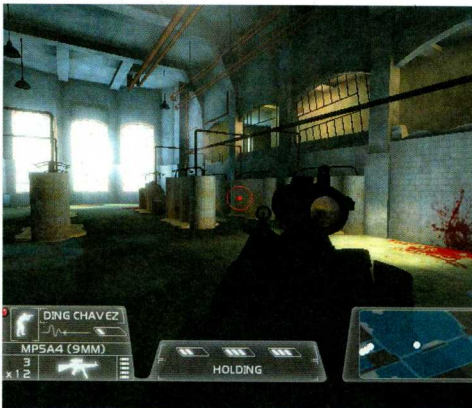
Fans von Taktik-Shootern sollten sich *Rainbow Six 3* auf jeden Fall vormerken.



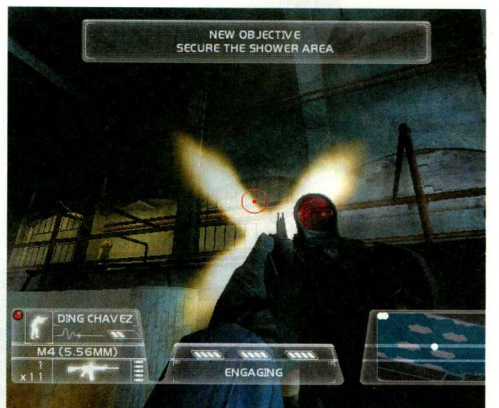
Das Gerümpel im Zellentrakt eignet sich als Deckung.



Ding Chavez nimmt zwei Terroristen ins Visier.



Der erste Einsatz für das Rainbow-Six-Team nach Alcatraz.



Neue Missionsziele werden Ihnen auf dem Display mitgeteilt.



⬆ „Stone Cold“ Steve Austin packt den Stunner gegen The Rock aus.



⬆ Tollkühn springt Jeff Hardy von der Leiter auf seine Gegner herab.

WWE RAW 2

RUTHLESS AGGRESSION

Wrestling, die Seifenoper für Männer, kehrt im September auf die Xbox zurück!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: ANCHOR INC.

PUBLISHER: THQ

GENRE: WRESTLING

SPIELER: 1-4

TERMIN: SEPTEMBER 2003

WEBSITE: WWW.THQ.DE

Wrestling: Entweder man liebt es oder man hat nur ein Kopfschütteln dafür übrig. Dass die Sieger der Kämpfe vorher festgelegt werden und die Abläufe der Auseinandersetzungen sich an ein Skript halten, weiß mittlerweile jedes Kleinkind. Dennoch gibt es an den

sportlichen Leistungen der Hauptdarsteller nichts auszusetzen. Oder können Sie aus fünf Metern Höhe mit dem Ellenbogen voraus auf Ihren Gegner springen, dabei einen Salto vollführen und dann so auf Ihrem Kontrahenten aufschlagen, dass alles „echt“ aussieht, ohne dabei sich und Ihren Widersacher ernsthaft zu verletzen? Wohl kaum.

Angesichts dieser Akrobatik ist es kaum verwunderlich, dass die Veranstaltungen noch immer massenhaft Zuschauer in die Sporthallen und vor die TV-Geräte ziehen. Auch hierzulande sind die Fans nach wie vor zahlreich vertreten, hauptsächlich richtet sich das Augenmerk auf den größten aller Wrestling-Verbände: World Wrestling Entertainment (WWE).

Raw lautet der Titel einer der beiden wichtigsten wöchentlichen TV-Shows dieser Organisation. Nur die besten Wrestler

treten darin auf und mit *WWE Raw 2* können Sie sich die Protagonisten zum zweiten Mal auf Ihre Xbox holen. Über 55 Superstars wird das Aufgebot umfassen, darunter auch absolute Wrestling-Ikonen wie Hulk Hogan, The Rock und Steve Austin.

Leider lag beim Vorgänger einiges im Argen, vor allem das Gameplay war nicht gerade überragend. Der Nachfolger verspricht jedoch Besserung. So sollen nun z. B. deutlich mehr Attacken mit Zuhilfenahme der Seile gezeigt werden können. Außerdem wird ein neues Grappling-System zum Einsatz kommen, wenn Ihre Gegner am Boden liegen. Je nachdem wo Sie den Gegner packen, werden Sie dann eine Vielzahl verschiedener Aktionen anbringen dürfen. Wie wir zudem auf der E3 in Erfahrung bringen konnten, ist es in *Raw 2* sogar möglich, die Herren Ringrichter zu attackieren. ➡

BONUS INFO

» TELE 5

Lange Zeit war im deutschen Fernsehen nichts mehr von WWE (ehemals WWF) zu sehen. Seit einigen Monaten ist jedoch *Smackdown*, die zweite, große, wöchentliche WWE-Show, freitagsabends auf Tele 5 zu sehen. Die *Raw*-Show gibt es in einer Zusammenfassung nur bei Premiere zu bestaunen. Die monatlichen Großveranstaltungen kosten dort im Pay-per-View-Verfahren gar satte 15 Euro.



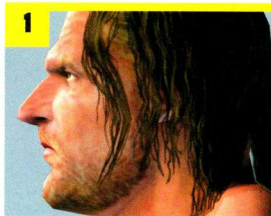
⬆ Beim Vandamator kickt Rob van Dam dem Gegner einen Stuhl ins Gesicht.



⬆ Die Hardy Boys zeigen ein Double-Team-Manöver gegen RVD.

FIESTE BURSCHEN >>> Der Albtraum jeder Schwiegermutter

AUCH WENN SIE NICHT sonderlich freundlich dreinblicken, sehen die Charakter-Modelle der Hauptdarsteller in *WWE Raw 2* extrem beeindruckend aus. Vor allem die Gesichter wirken mit vielen realistischen Details absolut überzeugend und die Ähnlichkeit zu den realen Vorbildern könnte kaum authentischer sein.



1 **AUCH IN RAW 2** sticht das größte Stück von Bösewicht Triple H sofort ins Auge: seine Nase!



2 **KANE WURDE** vor kurzem in einer Show demaskiert. Ob wir ihn auch im Spiel ohne Maske zu sehen bekommen?



3 **PUBLIKUMSLIEBLING** Rob van Dam, Spitzname „The whole f'n show“, ist ebenfalls mit von der Partie.



4 **IM WAHREN LEBEN** heißt er Dwayne Johnson, beim Wrestling The Rock und im Kino spielte er den Scorpion King.

BONUS INFO

>>> LIVE AM RING
Am 10. Oktober dieses Jahres wird World Wrestling Entertainment im Rahmen einer Europa-Tournee auch in Deutschland Station machen. In der KölnArena verpassen sich dann einige der Superstars gegenseitig Bodyslams, Piledrivers und Power Bombs. Näheres zur Veranstaltung erfahren Sie im Internet auf der Seite www.wrestlinglive.de.

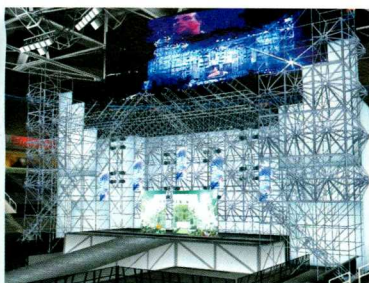
>>> Auch der Editor des Spiels wird aufgemotzt. Wie im Vorgänger können Sie auch wieder den kompletten Einmarsch Ihres Superstars bis ins letzte Detail durchplanen. Nun dürfen Sie aber sogar eigene Sound-Dateien auf der Festplatte der Xbox abspeichern und als ganz persönliche Einmarsch-Melodien verwenden.

Ebenfalls sehr enttäuschend war beim Vorgänger der geringe Umfang der Spielmodi. So wurden von den Fans abgeforderte Matcharten wie „Hell in a Cell“ oder „Ladder Matches“ schmerzlich vermisst. Zumindest letztere Matchart wird es definitiv in den Nachfolger schaffen.

Beschränkten sich die Prügeleien des ersten Teils zudem ausschließlich auf den Innenbereich der Arenen, so geht es in *Raw 2* nun auch backstage zur Sache. Muntere Kloppereien in den Umkleidekabinen, vor Interview-Kulissen oder in der Tiefgarage der Hallen sind an der Tagesordnung. Selbstverständlich kommen dabei auch herumliegende Gegenstände zum Einsatz. Außerdem standen im Vorgänger mit der Raw-Show und der Royal-Rumble-Veranstaltung nur zwei verschiedene Szenarien zur Verfügung. Im Nachfolger werden Sie auch in den Bühnenbildern anderer großer Wrestling-Events antreten dürfen.

Viele Fans waren auch sehr enttäuscht, weil es bei *WWE Raw* keinen Story-Modus gab. Immerhin wird *WWE Raw 2* einen Saison-Modus beinhalten, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Dabei dürfen Sie sogar jederzeit in die Matches Ihrer Mitspieler eingreifen und Unruhe stiften. Inwiefern dieser Modus mit Handlungen aufwarten wird, war noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Grafisch erwartet uns dasselbe imposante Spektakel wie beim Vorgänger mit dynamischen Lichteffekten, in 3D modellierten Zuschauern und einer TV-ähnlichen Präsentation.



> Mehr Kulissen stehen in *Raw 2* zur Verfügung.



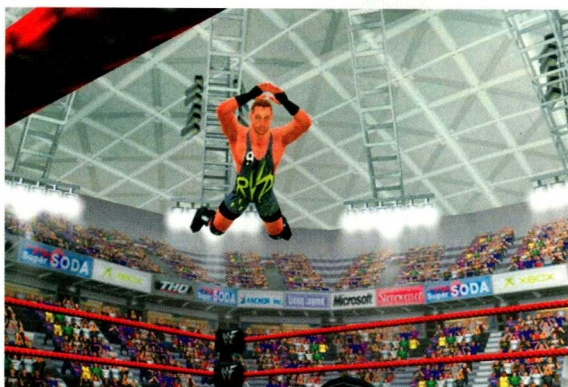
> Nun geht es auch backstage zur Sache.



> Booker T winselt gegen Kurt Angle um Gnade.



> Könnte Rocks Griff an Austins Schulter ein Indiz für einen Story-Modus sein?



> Mit dem 5-Star-Frog-Splash plättet Rob van Dam jeden Kontrahenten.



⬆ Der Sprung ging daneben. Müssen Sie eben den Weg von unten zurück auf den Kurs finden.

XGRA

OXM im Geschwindigkeitsrausch. Acclaim begeistert mit dem neuesten XtremeG-Titel.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: ACCLAIM STUDIOS CHELTENHAM

PUBLISHER: ACCLAIM

SPIELER: 1-4

TERMIN: 22. AUGUST

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

FUSS VOM GAS! Acclaims neuester Ableger der plattformübergreifenden XtremeG-Serie lässt es in puncto Fahrgeschwindigkeit etwas ruhiger angehen als der Vorgänger und legt dafür sein Augenmerk auf die bewaffnete Seite des futuristischen Motorsports. Aber keine Sorge, XGRA bietet immer noch die atemberaubend hohen Geschwindigkeiten, welche die Reihe berühmt gemacht haben. Im Gegensatz zum Vorläufer bleibt das Spiel auf Highspeed jetzt aber jederzeit kontrollierbar. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich indes nichts verändert. Noch immer heizen Sie auf hochmodernen Motorrädern im Eiltempo über abstrakte Strecken und versuchen wortwörtlich, die Konkurrenz abzuschießen.

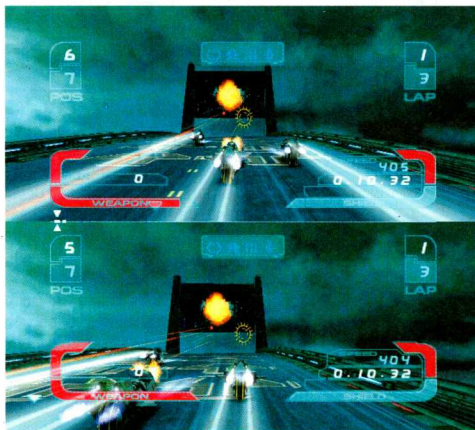
Ausgerichtet wird das Rennspielspektakel anno 2080 von der Extreme Gravity Racing Association (XGRA), welche ähnlich

dem heutigen Automobil-Weltverband FIA die Regeln aufstellt und sich um organisatorische Belange der Rennsportwelt kümmert. Für die neue Saison hat die XGRA gleich zu Beginn ein paar Änderungen bekannt gegeben, die für mehr Pfiff im populären Medienereignis sorgen sollen. Fahrern ist es nun möglich, auch während der Saison das Team zu wechseln, und die Rennställe können den Piloten Rennaufträge oder Missionen zuweisen. Zudem verfügen die Bikes nicht mehr über eine geregelte Höchstgeschwindigkeit und lassen sich dementsprechend – natürlich nicht über den Spezifikationen der jeweiligen GT-Klasse – tunen.

Hier kommen Sie ins Spiel, denn was jetzt noch gebraucht wird, sind fähige Fahrer, welche die XGRA zu einem Publikumsmagneten machen. Wie in vielen Rennspielen gilt es im Karrieremodus, per Testlauf erst einen Sponsor zu finden, der Sie und Ihre Fahrkünste in der laufenden Saison unterstützen will. Wer in diesem Fall zu zimmerlich mit der Konkurrenz umgeht, wird schlechte Chancen auf einen guten Rennstallplatz und damit auch auf ein gutes Bike haben. Die Wahl des Teams beeinflusst nämlich die Wahl des Fahrzeugs, den Waffentypus und die Art der Sonderaufträge, die Sie für den Sponsor erledigen müssen. Beispielsweise verfügen Sie bei Team Terranova über Partikelkanonen, während Talon Raketen



⬆ Haben Sie einen Konkurrenten im Visier, so verhöhnt dieser Sie.



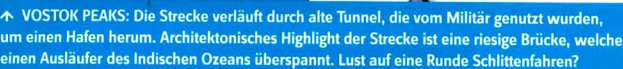
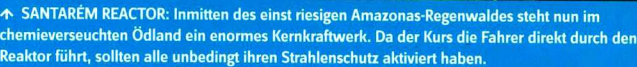
⬆ Im Mehrspielermodus wird geschossen, was das Zeug hält.



⬆ Die Welt steht Kopf und trotzdem fallen die Bikes nicht herunter.



⬆ Während der Fahrt werden Sie von regenerativen Schilden geschützt.



» AUFWERTEN

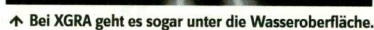
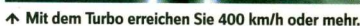
» AUFWERTEN

„Heizen Sie mit futuristischen Bikes
im Eiltempo über abstrakte Kurse.“

Bis Sie jedoch mit Ultra-Sonic-Bikes über die ausgefallenen Strecken feigen können, müssen Sie erst Rennen unterschiedlichen Typs meistern. Dazu gehören spezielle Rennen über mehr Runden als üblich – ohne Waffen, Turbo oder Sprinkurse. Wem das alles zu lange dauert und zu anstrengend erscheint, der wird im Arcade-Modus oder bei den Zeitfahrten zwar voll auf seine Kosten kommen, allerdings ohne die zusätzlichen Strecken und Optionen, die



Ansonsten bietet **XGRA** technisch alles, was das verwöhnte Xbox-Spieler-Herz begehrt: interaktive Umgebungen, ein dynamisches Gameplay, abgefahrenes Streckendesign, Edeloitpik und einen fetzigen Soundtrack. Die uns vorliegende Version hatte zwar noch mit Rucklern zu kämpfen, diese sollen aber, wie man uns versicherte, bis zum Release im August noch ausgemerzt werden.



COLIN MCRAE RALLY 04

Größer, besser, anders: Genrekönig Colin McRae Rally auf der Überholspur.



VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CODEMASTERS

PUBLISHER: CODEMASTERS

SPIELER: 1-4

TERMIN: SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.COM

GETREU DEM MOTTO „Never change a winning team“ behält Codemasters auch im vierten Teil seiner erfolgreichen Rallye-Serie das bewährte Spielprinzip bei, obgleich entscheidende Verbesserungen und Veränderungen vorgenommen wurden. So hat beispielsweise Namensgeber und Rallye-Weltmeister Colin McRae auf ein anderes Zugpferd umgesattelt.

Der Schotte heizt nun nicht mehr im Ford durch die Pampa, sondern dreht ab sofort für Citroën im Xsara seine Runden. Aber nicht nur Colin McRae hat mit dem Rennstallwechsel eine maßgebliche Entscheidung getroffen, auch bei Entwickler Codemasters hat man sich dafür entschieden, dem Spieler im Gegensatz zu den Vorgängern selbst die Auswahl des fahrbaren Untersatzes zu überlassen. Während man bei *Colin McRae Rally 3* lediglich im ehemaligen Ford-Dienstwagen von Colin an den Rallyes teilnehmen durfte, stehen nun

im Karrieremodus 20 Rallye-Autos von namhaften Herstellern wie Mitsubishi, Fiat oder Subaru zur Verfügung.

Die Verbesserungen in Sachen Umfang hören aber nicht bei der Fahrzeugwahl auf. *Colin McRae 04* trumpft mit neuen sowie verbesserten Einzelspieler- und Multiplayer-Modi auf. Neben gewohnten Zwei- und Vierrad-Weltmeisterschaften sowie Oldie-Rennen mit klassischen Rallye-Autos wird von Ihnen und Ihren Maschinen im Expert-Modus alles abverlangt. Hier kommt vor allem das sensible Schadensmodell zum Tragen, bei welchem sich selbst kleine Crashes deutlich auf das Fahrverhalten der Offroad-Boliden auswirken. Das Handling wurde zudem deutlich verbessert und kann in puncto Realismus selbst den kritischsten Spieler überzeugen. Das liegt vor allem daran, dass die Autos jetzt etwas schwerer sind und authentischer auf unterschiedliche Fahrmanöver reagieren. Bei den Wageneinstellungen hat sich Codemasters bewährter Technik bedient und die Setup-Features ähnlich wie in *Colin 2.0*, nur ausgereifter, konstruiert. Es darf also wieder fleißig an Antrieb, Reifen oder Federung herumgebastelt werden.

Apropos Verbesserungen: Zusätzlich zu den frei wählbaren Fahrzeugen kann man sich nun auch die Rallyes im Meisterschaftsmodus aus vorgegebenen Strecken selbst zusammenstellen. Ob Kurse, die nur aus Schneestrecken bestehen oder einzig und alleine über trockenen Wüstensand führen – dem Spieler sind keine



↑ Sehr schön zu sehen: die Spiegelungen auf der nassen Fahrbahn.



CONTINUE · REPLAY · EXIT

POS.	Driver	Stage Time
06	P BARCA	04:40.91
07	R RIOLON	04:40.91

S1
finish line
sweden
player 1

↑ Das Schadensmodell in Hochform: Das Auto ist schrottreif.



⬆ Das authentische Handling der Wagen fordert von den Spielern wieder fahrerische Höchstleistungen.

» Grenzen gesetzt. Die gesamte Meisterschaft ist zudem im Multiplayer-Modus für zwei Spieler verfügbar. Den Fahrern ist dabei freigestellt, ob sie im gleichen Team um die Meisterschaft kämpfen oder mit unterschiedlichen Autos an den Start gehen.

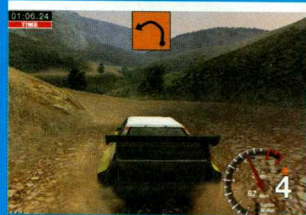
Gänzlich neu bei *Colin McRae Rally 04* ist dagegen das Feature Test-Area. Hier werden neue Fahrzeugkomponenten wie Motor, Reifen, Aufhängung oder Bremsen einem extremen Härte-test unterzogen. Wenn Sie die Testfahrten in den unterschiedlichen Ländern bestehen, indem Sie besagte Neuerung über deren Belastungspunkt bringen, dürfen Sie die neuen Teile – natürlich im fehlerfreien Zustand – dann auch bei späteren Rennen anwenden.

Grafisch wird *Colin McRae Rally 04* die Hardware-Fähigkeiten der Xbox zwar nicht ausreizen, besser aussehen als die anderen Versionen wird der Titel aber sicher. Im Klartext bedeutet das: höher aufgelöste Grafik, im Vergleich zu *CMR 3* neue Oberflächentexturen und bessere Effekte wie einen rauchenden Motor und sich im Wind bewegende Bäume. Gegenüber dem Vorgänger wurde außerdem die Fernsicht stark verbessert. Nun lassen sich selbst weit entfernte Kurven leicht erkennen. Xbox-Spieler dürfen sich auch über einen Multiplayer-Modus freuen, der via Splitscreen mit vier Spielern oder System Link gespielt werden kann. Obgleich die Entwickler viele Ideen dafür haben, wird es wohl keine Live-Unterstützung geben.

WEITSICHT

Die Zeiten der Blindflug-Fahrten sind vorbei.

» SIE KONNTEN bei *Colin McRae Rally 3* wegen zu geringer Weitsicht die Strecken nicht lange genug im Voraus einsehen und sich dementsprechend nicht auf Kursänderungen vorbereiten. Dieses Manko haben die Entwickler im vierten Teil der Serie behoben. Die Straßenführung ist nun schon von weitem problemlos zu erkennen.



⬆ Von einer romantischen Aussicht kann hier zwar nicht die Rede sein, trotzdem lohnt es sich, den Blick in die Ferne schweifen zu lassen – und das aus einem einfachen Grund: Sie wissen, was Sie in ein paar Kilometern erwartet, und können sich schon mal auf die kurvige Strecke einstellen.



⬆ Selbst im Replay verwöhnt Codemasters die Spieler nun mit einer exzellenten Weitsicht. Grafisch ist diese Strecke sicher kein Highlight, die Umgebungstexturen können sich aber durchaus sehen lassen. Auch sehr schön: die riesige Staubwolke, welche Ihr Rallye-Auto aufwirbelt.

BONUS INFO

» SPRACHLOS

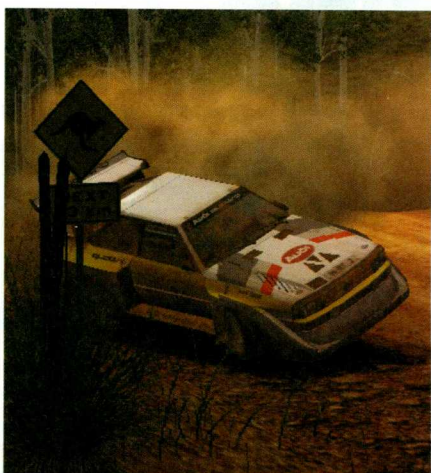
Obgleich Colin McRaes Copilot Nick Grist im Spiel nicht mehr mit von der Partie ist, hat er den noch für Codemasters die Streckeninfos geschrieben. Auf solche Beifahrer kann man sich wenigstens verlassen.

» RAUCHSIGNALLE

Nach zu vielen Frontalkollisionen mit diversen Objekten kann es vorkommen, dass der Motor überhitzt. Wenn das passiert, beginnt es aus der Motorhaube zu qualmen. Zuerst nur leicht, später sehen Sie dichten, dunklen Rauch – dann hat Ihr Motor den Geist aufgegeben.



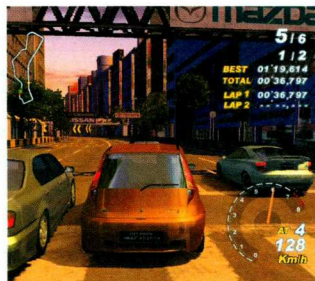
⬆ Im Multiplayer-Modus werden die Gegnerrautos als Ghost-Fahrer dargestellt.



⬆ In Australien setzen Hitze und Sand Ihrem Fahrzeug zu.



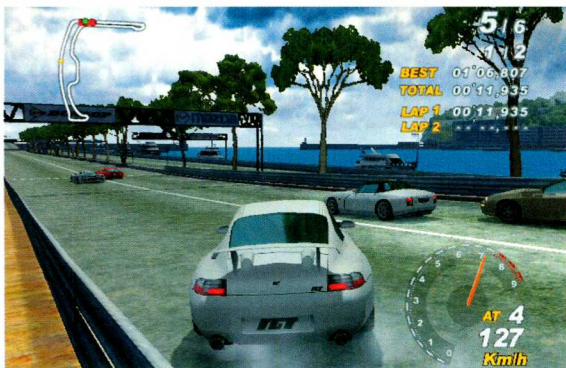
↑ Die traumhaften Wagen bei Group S Challenge sehen dank Lizenz den echten Flitzern zum Verwechseln ähnlich.



↑ Klein, aber oho: der getunte Fiat Punto.



↑ Wettereffekte gab es bei Group S nicht.



↑ Im Gegensatz zu den Autos sehen die Hintergründe wenig spektakulär aus.



↑ Die Konkurrenz hat zwar mehr PS, wir dafür die beste Kurvenstrategie.

Capcoms erster Rennspieltitel für die Xbox nimmt die Konkurrenz ins Visier.

GROUP S CHALLENGE



VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CAPCOM

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: RENNPIEL

SPIELER: 1-2

TERMIN: 12. SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.CAPCOM.COM



Die Xbox hat seit ihrem über einjährigen Bestehen viele gute Rennspiele gesehen. Nun will auch Capcom, eigentlich mehr für Actionspiele bekannt, ein Stück vom Genre-Kuchen

abhaben. Dabei setzt man weniger auf innovatives Gameplay als vielmehr auf ein solides Konzept, welches schon *Sega GT 2002* zum Erfolg verholfen hat. Hinsichtlich des Umfangs zeigt sich der Rennspieltitel gegenüber dem Genre-Konkurrenten allerdings deutlich abgespeckt. Zwar wartet *Group S Challenge* mit einem recht umfangreichen Wagenpark auf, der unzählige lizenzierte Autos aus Nordamerika, Europa und Japan zu bieten hat, die Streckenauswahl beschränkt sich aber auf Variationen der Kurse Monaco, Shibuya in Tokio und Surfer's Paradise in Australien. Die 20 Kurse verlieren aufgrund mangelnder Abwechslung somit schnell an Reiz.

Während im Arcade-Modus alle Strecken und die meisten Automodelle frei zur Auswahl stehen, müssen im Circuit-Modus

die entsprechenden Flitzer erst gekauft beziehungsweise verdient werden. Anfänglich dürfen Sie bei der Championship nur in der Group-C starten und auch das mager Startkapital reicht gerade einmal für ein preiswertes Modell wie beispielsweise den Toyota MR-S mit 140 PS. Um an höherklassigen Renngruppen teilzunehmen, müssen Sie in allen fünf Rennen der niedrigen Klasse unter den ersten Drei landen. Später kommen Sie sogar nur weiter, wenn Sie als Zweiter oder Erster die Ziellinie überqueren. Die dafür nötigen, schnelleren Autos oder teuren Tuningteile finanzieren Sie hauptsächlich aus den Preisgeldern für gute Platzierungen. Für jeden Sieg in der Group-C werden Sie zwar nicht fürstlich, aber dennoch ausreichend belohnt. Das ändert sich jedoch in der nächs-

BONUS INFO

» NAMENSÄNDERUNG
Ursprünglich hieß *Group S Challenge* eigentlich „Circus Drive“. Weil aber der japanische Originaltitel des Rennspiels für amerikanische und europäische Verhältnisse zu merkwürdig war, hat man kurzerhand eine Namensänderung vorgenommen.

» CAPCOM HÄLT SICH SCHADLOS

Group S Challenge verfügt nicht über ein Schadensmodell. Wäre ja auch zu schade, die schönen Autos gleich in der ersten Runde zu Schrott zu verarbeiten.

MOTORISIERTE TRÄUME Kaufen oder doch lieber gewinnen?

BEI DEM UMFANGREICHEN WAGENPARK VON *GROUP S CHALLENGE* wird sicher jeder Autofan seinen Traumwagen finden. Die heißen Flitzer von Toyota, Audi, Chevrolet oder Lotus müssen jedoch hart erarbeitet werden.



Sammelfreunde werden einige Zeit brauchen, bis in der Garage alle Fahrzeugmodelle stehen. Um den Championship-Modus zu bestehen, reichen eigentlich die besten Autos aus jeder Klasse.



Kleinvieh macht auch Mist. Das Geld für Tuning-Teile und billige Autos lässt sich am einfachsten im Line-Line-Modus verdienen. Zusätzlich lernen Sie noch die richtige Kurventaktik bei den Strecken kennen.



Besonders getunte Autos gibt es nicht zu kaufen, nur zu gewinnen. Dafür müssen Sie im Duell-Modus mit drei verschiedenen Autotypen gegen den ausgewählten, gewünschten Flitzer antreten.



↑ Duell der deutschen Mittelklassewagen. Der schwere Audi wird vom Beetle überholt.

„Im Circuit-Modus müssen die Autos gekauft bzw. verdient werden.“

» ten Gruppe, wo Sie bereits mit dem Zehnfachen des bisherigen Preises bedacht werden. Mit einer derart schnell ansteigenden Gewinnspanne ist es nicht sonderlich schwer, sich selbst Autos, die 20.000.000 Punkte oder mehr kosten, zu leisten.

Kostenlos an leistungsstarke Flitzer kommen Sie dagegen im Duell-Modus. Um allerdings einen der getunten Boliden zu gewinnen, müssen Sie diesen mit drei verschiedenen Fahrzeugtypen in Rennen von nur einer Runde schlagen. Der dritte und letzte Modus bei Circuit nennt sich Line-Line und ist sowohl Streckentutorial als auch Einnahmequelle. Mit dem Auto Ihrer Wahl gilt es, die Ideal-Line – dargestellt durch Punkte auf der Fahrbahn – einer willkürlich ausgewählten Strecke nachzufahren. Jeder eingesamelte Punkt, verrechnet mit der benötigten Rundenzeit sowie dem Fahrstil, stockt dabei Ihr Konto auf. Bei Kol-

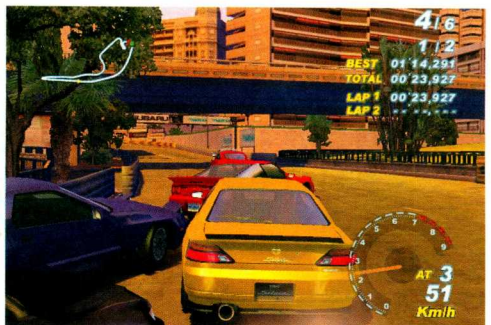
lisionen mit der Leitplanke werden Ihnen jedoch Punkte abgezogen.

Freunde umfangreicher Multiplayermodi werden bei *Group S Challenge* leider in die Röhre schauen. Lediglich zwei Spieler können via Splitscreen-Rennen gegeneinander antreten. Dafür gibt es die obligatorischen Zeitrennen und einen Modus, bei welchem Sie nur gegen Wagen des gleichen Typs antreten.

Nicht nur spielerisch, auch technisch darf man von *Group S Challenge* keine Innovationen, dafür aber solide Arbeit erwarten. Besonders die Autos zeigen sich optisch mit sauber ausgearbeiteten Modellen und gelungenen Licht- und Schatten-Reflexionen von ihrer besten Seite. Der wohl wichtigste technische Aspekt bei einem Rennspiel, das Fahrverhalten, wirkte dagegen noch viel zu träge. Andererseits reagieren die Autos dafür gutmütig und verzeihen selbst grobe Fahrfehler.



↑ Praktisch: In dem kleinen Fenster wird gleich das Replay angezeigt.



↑ In den Kurven von Monaco kommt es häufig zu großem Gedränge.



↑ *Group S Challenge* bietet viele Autos, leider nur wenig Strecken.

» DIE ZUKUNFT DER XBOX!

Geplagte Zocker leiden nicht nur unter den hochsommerlichen Temperaturen!

SO SCHÖN DIE Sommermonate mit ihren unzähligen Baggersee-Besuchen und Grillabenden auch sein mögen, sie bringen für begeisterte Videospieler leider alljährlich auch einen äußerst unliebsamen Gast mit sich: das Sommerloch! Jene Monate, in denen Neuerscheinungen rar gesät und absolute Top-Hits praktisch kaum vorhanden sind, verderben nicht nur Ihnen die Laune, liebe Leser. Auch wir würden Ihnen in den hei-

ßen Monaten des Jahres am liebsten ein mit Tests überquellendes Magazin präsentieren und oben-drein gerne etliche Elite-Auszeichnungen für grandiose Titel vergeben. Doch was nicht vorhanden ist, kann man auch nicht testen.

Doch was tun während der Software-Flaute? Genau genommen bleiben Ihnen zwei Möglichkeiten. Sie können einerseits in Selbstmitleid zerfließen oder unserer Empfehlung folgen und sich gemeinsam mit uns auf eine Zeitreise begeben. Lassen Sie uns zunächst 'kurz Revue passieren, was Ihnen bereits

an Toptiteln für die Xbox zur Verfügung steht. Möglicher-weise können wir Sie ja auf die eine oder andere „Perle“ aufmerksam machen, die noch nicht den Weg in Ihr ganz privates Spielearchiv gefunden hat. Anschließend werfen wir einen Blick auf die Spiele, die in absehbarer Zeit ihren Weg in die Verkaufsregale finden werden. Ein Blick in weite Ferne darf dabei genauso wenig fehlen, denn um den Jahreswechsel herum werden die potenziellen Hitkandidaten wieder gnadenlos auf Sie hereinprasseln. Sind Sie bereit? (mr)



DIE ABSOLUTE ELITE



HALO

MICROSOFT

Der Ego-Shooter, um den eingefleischte PC-Zocker jeden Xbox-Besitzer beneiden. In der Rolle des Master Chief müssen Sie eine außerirdische Allianz bekämpfen, die die Menschheit auszurollen droht. Gigantische Levels und eine extrem hohe Gegner-KI erwarten Sie. Dieser Titel MUSS ganz einfach in Ihre Sammlung.
WERTUNG: 92%



YAGER

THQ

Mit Yager hat ein deutscher Hersteller bestens bewiesen, dass auch auf dem Videospiele-Sektor feinste deutsche Wertarbeit geleistet wird.
WERTUNG: 92%



PANZER DRAGOON ORTA

ATARI

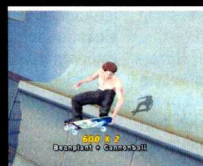
Segas Edel-Shooter brilliert mit einer überragenden Technik und einem extrem rasanten Gameplay.
WERTUNG: 90%



MOTOGP ULTIMATE RACING TECHN. 2

THQ

Die realistische Motorrad-Simulation setzte neue Maßstäbe und hat eine geniale Online-Anbindung.
WERTUNG: 91%



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

ACTIVISION

Es gibt nur einen Trendsport-könig und das ist er. Seine Tricks und Stunts sahen nie besser aus als im vierten Teil.
WERTUNG: 89%



TOM CLANCY'S SPLITTER CELL

UBI SOFT

Niemand schleicht so phänomenal wie die Splitterzelle Sam Fisher. Stealth in Perfektion!
WERTUNG: 90%



BURNOUT 2 ACCLAIM

Der Geschwindigkeits-Rausch auf vier Rädern glänzt mit spektakulären Karambolagen und äußerst heftigen Adrenalin-schüben.
WERTUNG: 88%



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ELECTRONIC ARTS

Das in der *Star Wars*-Galaxis angesiedelte Rollenspiel könnte die neue Genre-Referenz werden. Sie dürfen sich entweder auf die "gute" Seite gesellen oder sich von der dunklen Seite der Macht vereinnahmen lassen. Lernen Sie völlig neue Schauplätze aus dem *Star Wars*-Imperium kennen. Bombast-Grafik inklusive!

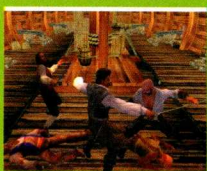
SPIELE IM AUGUST



ALIENS VS. PREDATOR EXTINCTION

ELECTRONIC ARTS

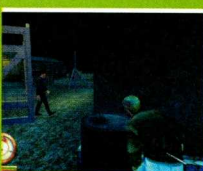
Ein Strategiespiel, in dem Sie in der Rolle der Aliens, Predators und Marines 21 harte Missionen meistern müssen.



FLUCH DER KARIBIK

UBI SOFT

Das Spiel zum Kinofilm: Eine Kombination aus Rollenspiel und Handels-Simulation, in der Sie der Kapitän sind, verspricht jede Menge Piratenspaß.



GESPRENGETE KETTEN

TAKE 2

Noch ein Spiel zum Film: Im Zweiten Weltkrieg planen mehrere Kriegsgefangene eine spektakuläre Flucht aus ihrem deutschen Gefangenenerlager.



NEXT GENERATION TENNIS

WANADOO

Spiel, Satz und Sieg für Hersteller Wanadoo? Gute Tennis-Simulationen sind bisher selten auf der Xbox.



XGRA

ACCLAIM

Könnte den Begriff Rasanz neu definieren. Der neueste Spross der *XtremeG*-Reihe bietet dem Spieler sogar einen umfangreichen Karriere-Modus an.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

ACTIVISION

Von vielen schon als *Grand Theft Auto*-Killer gehandelt. Als erbarungsloser Ex-Cop Nick Kang bekämpfen Sie das Verbrechen in der Stadt der Engel. Filmreife Rasereien und ein umfangreicheres Nahkampfsystem als in den *GTA*-Spielen sorgen für jede Menge knallharter Action-Kost.

SPIELE IM SEPTEMBER



ALTER ECHO

THQ

In diesem Action-Adventure steuern Sie Nevin, der drei Gestalten annehmen kann.



COLIN MCRAE RALLY 04

CODEMASTERS

Bald steht Teil vier in den Regalen und Sie dürfen wieder über Stock und Stein brettern.



CONFLICT: DESERT STORM 2

TAKE2

Knallharte Stealth-Action während des „ersten“ Golfkrieges.



DRAGON'S LAIR 3D

UBI SOFT

Ein Meilenstein der Videospiel-Geschichte erlebt schon bald seinen zweiten Frühling.



FREEDOM FIGHTERS

ELECTRONIC ARTS

Die Sowjetunion hat den kalten Krieg gewonnen und marschiert in den USA ein.



GROUP S CHALLENGE

CAPCOM

Eine PS-starke Mixtur aus *Sega GT* und *Project Gotham Racing* sorgt für Rasanzenz.



MADDEN NFL 2004

ELECTRONIC ARTS

Holt sich der legendäre EA-Titel die American-Football-Krone auf der Xbox zurück?



ROBOCOP

AVALON

Halb Mensch, halb Maschine, sorgen Sie als Cop der Zukunft für Recht.



SOUL CALIBUR II

NAMCO

Der zweite Teil des bekannten Prüglers sorgt auch bald auf der Xbox für ordentlich Zunder.



WWE RAW 2

THQ

Optisch war bereits der Vorgänger das Nonplusultra für Wrestling-Fans.

AUSSERDEM IM 3. QUARTAL



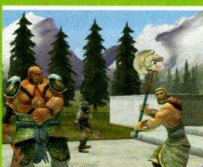
ESPN NFL FOOTBALL SEGA

Der Nachfolger zum Football-Aushängeschild *NFL 2k3*. Ob die Namensänderung zu einer Qualitätseinbuße führen wird?



ESPN NHL HOCKEY SEGA

Auch der Eishockey-Ableger wurde zugunsten der Lizenz des bestens bekannten US-Sportsenders umbenannt.



GLADIUS ACTIVISION

Ein Rollenspiel, in dem es Sie in die Arenen der Gladiatoren-Kämpfe verspricht. Über 100 Charaktere sorgen für Spaß.



OUTLAW VOLLEYBALL

TDK MEDIACTIVE

Leicht bekleidete Jungs und Mädels hauen sich nicht nur die Volleybälle um die Ohren. Wie in *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* darf eine gehörige Prise Erotik nicht fehlen, allerdings verspricht das Gameplay Gott sei Dank wesentlich mehr Spieltiefe. Obendrein gibt es wie in *Outlaw Golf* jede Menge schrägen Humor inklusive.



JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

VIVENDI UNIVERSAL

In der Umsetzung der Comic-Vorlage räumen Sie mit kriminellem Gesocks auf.



OTOGI: MYTH OF DEMONS

SEGA

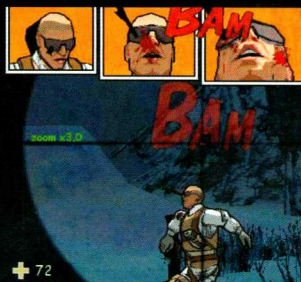
Retten Sie im altertümlichen Japan die Welt vor einer Heerschar Dämonen.

SPIELE IM OKTOBER

XIII

UBI SOFT

Noch nie sah ein First-Person-Shooter so stylisch aus. Basierend auf der Comic-Vorlage des Belgiers Jean van Hamme, verspricht *XIII* aber nicht nur eine schicke Optik im Cel-Shading-Stil, sondern auch ein tolles Gameplay. Als Agent leiden Sie unter dem Verlust Ihres Gedächtnisses und kommen im Laufe der Handlung einer unglaublichen Verschwörung auf die Spur.



BAPHOMET'S FLUCH 3

THQ

Die Vorgänger sorgten einst für Furore im Adventure-Sektor. Der neueste Teil auch?



CURSE: THE EYE OF ISIS

WANADOO

Auf der Suche nach einer Statue schlagen Sie sich mit Untoten und Mumien herum.



DINO CRISIS 3

CAPCOM

Bei der dritten Auflage der munteren Dinosaurier-Jagd verspricht es Sie ins Weltall.



DUNGEONS & DRAGONS - HEROES

ATARI

Vier verschiedene Charakterklassen erwarten Sie diesmal.



ESPN NBA BASKETBALL

SEGA

Der Vorgänger *NBA 2k3* ist der Klassenprimus unter den Basketball-Simulationen.



GLADIATOR - SCHWERT DER RACHE

ACCLAIM
Versuchen Sie Ihr Glück in blutigen Gladiatoren-Kämpfen.



GRABBED BY THE GHOULIES

MICROSOFT

Ein lustiges Beat-'em-Up aus dem Hause Rare.



HUNTER THE RECKONING: REDEEMER

VIVENDI UNIVERSAL

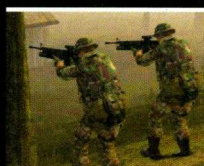
Metzeln Sie Zombies, Monster & Co. am Fließband.



NBA INSIDE DRIVE 2004

MICROSOFT

Ein Basketball-Titel, der XSN-Sports unterstützen wird.



TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

UBI SOFT

Eine Kampagnen-Disk zum besten Taktik-Shooter.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

UBI SOFT

Aufgemerkt, hier kommt einer der heißesten Top-Anwärter für den Titel „Konsolenspiel des Jahres 2003“! Auf der jüngsten E3 brachten die akrobatischen Sprünge und wilden Schlag-Kombinationen des Prinzen sämtliche Betrachter zum Staunen. Jordan Mechner, der legendäre Schöpfer des ersten Teils, fungiert diesmal als Berater.

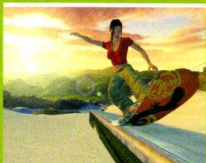
SPIELE IM NOVEMBER



ALIAS

ACCLAIM

Macht sexy Hexy Jennifer Garner eine ähnlich gute Figur wie in der TV-Vorlage?



AMPED 2

MICROSOFT

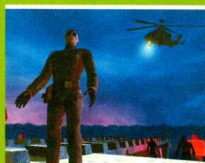
Noch immer ist der Vorgänger das absolute Nonplusultra der Snowboard-Spiele.



BEYOND GOOD & EVIL

UBI SOFT

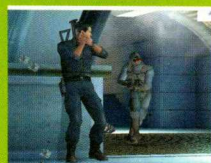
Seit mehr als drei Jahren befindet sich das Action-Adventure bereits in Entwicklung.



DEUS EX: INVISIBLE WAR

EIDOS INTERACTIVE

Zwanzig Jahre nach Teil eins steht der nächste Albtraum an.



JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

ELECTRONIC ARTS

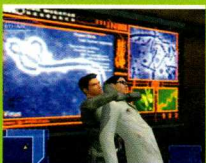
007 wechselt wie Sam Fisher in die Third-Person-Perspektive.



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

EIDOS INTERACTIVE

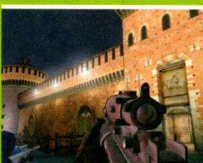
Die Vampire Kain und Raziel metzeln bald wieder fleißig.



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

ATARI

Bekommt *Splinter Cell* ernst zu nehmende Konkurrenz?



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

UBI SOFT

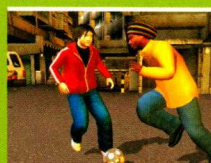
Überall auf der Erde bekämpfen Sie den Terrorismus.



TOP SPIN

MICROSOFT

Alle Hoffnungen der Tennis-Fans ruhen auf diesem Titel. Ass oder Doppelfehler?



URBAN FREESTYLE SOCCER

ACCLAIM

Straßenfußball ist bei diesem reinen Fun-Kicker angesagt.



COUNTER-STRIKE

MICROSOFT

Die PC-Fassung der *Half Life*-Modifikation revolutionierte einst das Online-Gaming. Kaum ein Ego-Shooter hat so viele Anhänger und Klans. Hoffentlich fällt die Xbox-Live-Anbindung genauso gelungen aus. Steuern Sie ein Elite-Einsatzkommando im Kampf gegen den weltweiten Terrorismus. Taktische Finesse ist dabei angesagt.

AUSSERDEM IM 4. QUARTAL



AKTE X: RESIST OR SERVE

VIVENDI UNIVERSAL

Ein 3D-Survival-Horror-Abenteuer mit Mulder und Scully in den Hauptrollen.



ARMED & DANGEROUS

LUCAS ARTS

Eine schräge Bande Rebellen schlägt sich in einem Fantasie-Reich mit noch schrägerem Feindespäcker herum.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

VIVENDI UNIVERSAL

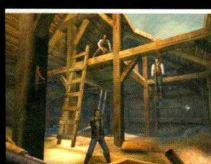
In ihrem zweiten Xbox-Auftritt legt die adrette Buffy wieder jede Menge Vampire flach.



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

ACTIVISION

Erleben Sie die Schrecken des Zweiten Weltkriegs in diesem Shooter hautnah mit.



DEAD MAN'S HAND

ATARI

Als Revolverheld El Tejón baltern Sie sich in diesem Ego-Shooter im Wildwest-Ambiente durch diverse Saloons.

AUSSERDEM IM 4. QUARTAL

SUDEKI MICROSOFT

Dieses Rollenspiel, das Ihnen im Stile eines Hongkong-Action-Filmes präsentiert wird, könnte für reichlich Furore sorgen in diesem Genre sorgen. Eine Zauberin, ein Revolverheld, ein Fechter und eine Jägerin machen sich in riesige Welten auf und müssen dabei über 100 Feinde im Laufe des Abenteuers bekämpfen. Mehr dazu erfahren Sie in der aktuellen Ausgabe ab Seite 16.



DEAD OR ALIVE ONLINE TECMO

Die ersten beiden Teile der Prügel-Saga werden sogar für Xbox Live umgesetzt.



DER HERR DER RINGE: RÜCKKEHR DES KÖNIGS ELECTRONIC ARTS

Der dritte und letzte Teil des Tolkien-Klassikers.



FAR CRY UBI SOFT

In diesem Südsee-Ambiente erwarten Sie kein Urlaub, sondern ein harter Ego-Shooter.



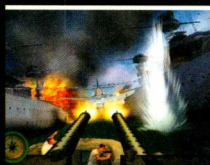
FIFA 2004 ELECTRONIC ARTS

Ein verbessertes Gameplay und ein umfassender Karriere-Modus sorgen für Laune.



HEADHUNTER: REDEMPTION SEGA

Erneut muss Kopfgeldjäger Jack Wade die Welt retten.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN ELECTRONIC ARTS

Zwei Brüder werden im Zweiten Weltkrieg getrennt.



MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH TAKE 2

Britney Spears kratzt Christina Aguilera die Augen aus!



NBA LIVE 2004 ELECTRONIC ARTS

Mit einer überarbeiteten Steuerung und realistischen Gameplay zurück an die Spitze?



NHL RIVALS 2004 MICROSOFT

Das erste Eishockeyspiel von den Microsoft Game Studios unterstützt XSN sports.



OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS CODEMASTERS

Eine realistische Militär-Simulation im Kalten Krieg.



PROJECT GOTHAM RACING 2 MICROSOFT

Wie im ersten Teil müssen Sie möglichst schnell und möglichst cool fahren.



ROGUE OPS KEMCO

Auch in diesem Action-Adventure steht die Sicherheit und die Freiheit des gesamten Planeten auf dem Spiel.



SPIDER-MAN 2 ACTIVISION

Der Vorgänger war zwar nicht ganz überzeugend, aber dennoch nicht von schlechten Eltern.



SSX3 ELECTRONIC ARTS

Ein neues Konzept, neue Spielmodi und neue Charaktere versprechen jede Menge Snowboard-Spaß.



STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT CAPCOM

Es gibt Nachschub für den Riesen-Controller mit 40 Knöpfen und zwei Joysticks.



SWAT: GLOBAL STRIKE VIVENDI UNIVERSAL

21 Einzel- und 10 Kooperationsmissionen in Krisengebieten rund um den Globus gilt es in diesem Shooter zu bestehen.



RALLISPORT CHALLENGE 2 MICROSOFT

Auch im zweiten Teil des Rallye-Spektakels heizen Sie über unbefestigte Strecken.



THE SUFFERING MIDWAY

In diesem Action-Adventure schlägt es Sie in der Rolle eines zum Tode Verurteilten in ein Hochsicherheits-Gefängnis.



TONY HAWK'S UNDERGROUND ACTIVISION

Der Trendsport-Altmeister erstrahlt demnächst in völlig neuem Glanz.



TRUE FANTASY LIVE ONLINE MICROSOFT

PSO wird sich warm anziehen müssen. Microsofts MMORPG wird ähnlich interessant.



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

MICROSOFT

Ein dunkler Trollkönig bedroht den gesamten Planeten. Um ihm Einhalt zu gebieten, müssen Sie als Fee Kameo eine Armee ausgefallener Monster heranzüchten und diese dann in den Kampf schicken. Neben gigantischen Welten erwarten Sie anspruchsvolle Rätsel und Herausforderungen. Typisch Rare eben.



CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

MICROSOFT

Als Luftpirat Nathan Zachary müssen Sie viele gefährliche Luftkämpfe bestehen.



MAFIA TAKE 2

Von vielen Fachblättern zum PC-Spiel des Jahres 2002 gekürt. Werden Sie auch auf der Xbox bald zum Paten.



NINJA GAIDEN

MICROSOFT

Der Ninja-Kult erwacht zu neuem Leben. Als Ryu Hayabusa wollen Sie sich am dunklen Vigor-Kaiserreich rächen.



SPY VS. SPY

TDK MEDIACTIVE

Gleich vier der durchtriebenen Comic-Agenten können sich in der Xbox-Umsetzung gleichzeitig das Leben schwer machen.



THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

3DO

Der Hersteller ist zahlungsunfähig, ob die vier Reiter also tatsächlich jemals galoppieren?

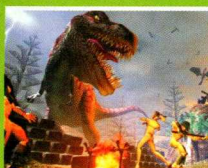
AUßERDEM 2003



HALO 2

MICROSOFT

Halo war überwältigend, Halo 2 wird einfach nur orgastisch! Nur der Master Chief kann die Welt erneut vor einer gewaltigen außerirdischen Bedrohung retten. Der Schauplatz des Geschehens diesmal: die Erde. Grafisch und akustisch legt Hersteller Bungie nochmal eine ordentliche Schippe drauf. Und das Beste wird wird eine umfangreiche Xbox Live-Anbindung sein.



BC

MICROSOFT

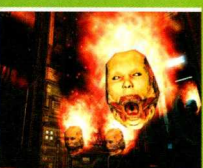
Wollten Sie schon immer einmal der Boss eines Neanderthaler-Stammes sein?



CONKER: LIVE AND UNCUT

MICROSOFT

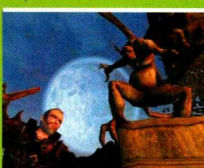
Das Eichhörnchen mit dem losen Mundwerk kehrt zurück.



DOOM 3

ACTIVISION

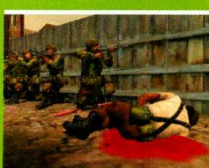
Halo 2 wird sich anstrengen müssen, wenn es gegen den dritten Aufguss bestehen will.



FABLE

MICROSOFT

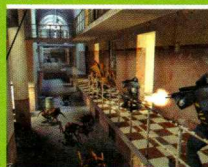
Niemand Geringerer als Spiele-Altmeister Peter Molyneux zieht hier die Fäden.



FULL SPECTRUM WARRIOR

THQ

Haben Sie das Zeug zum militärischen Befehlshaber?



HALF-LIFE 2

VIVENDI UNIVERSAL

Das Spiel, das auf der diesjährigen E3 der gesamten Konkurrenz die Schau stahl.



MAX PAYNE 2

TAKE 2

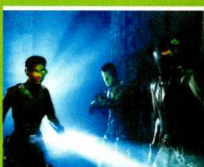
Erneut muss sich der schwer gebeutelte Undercover-Cop gegen Peiniger behaupten.



MEN OF VALOR: VIETNAM

VIVENDI UNIVERSAL

Vietnam: für die USA das größte Desaster aller Zeiten.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

UBI SOFT

Kaum vorstellbar, der Nachfolger soll noch besser werden.



STARCRAFT: GHOST

VIVENDI UNIVERSAL

Nova heißt die Hauptdarstellerin im neuesten Action-Spektakel von Blizzard.

SPIELE IM JAHR 2004

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 Spiele-Herstellern. 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 Filmsequenzen 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

„Rudert, ihr Süßwasser-Matrosen!“, „Aale! Wir brauchen keine stinkenden Aale!“. „Bekommt erst mal Skorbut! Dann wisst ihr, wie das ist!“. Der Fluch der Karibik hinterlässt seine Spuren.

AKTUELLE TOP 3:
I. PIRATEN
II. MORGAN ADAMS
III. LECHUCK
III. KAPTAN BLACKBEARD

SPIELT DERZEIT:
FLUCH DER KARIBIK



JANINA WINTERMAYR (21)
// VOLONTÄRIN

Trotz Abenteuer „Deutsche Bahn“ mit orientierungslosem Fahrpersonal, das weder die Fahrtrichtung noch den Zielbahnhof kennt, hat sie es noch zum Robbie-Williams-Konzert nach München geschafft.

AKTUELLE TOP 3:
// DB-VERSÄTUNGEN
I. UNPUNKTCHKEIT
II. BÖSCHUNGSBRAND
III. BAUSTELLE

SPIELT DERZEIT:
FUTURAMA



MANFRED REICHL (28)
// VOLONTÄR

Kaum zu fassen! Manfred lässt doch tatsächlich das Auftaktwochenende der neuen Bundesliga-Saison unter den Tisch fallen. Ein Besuch im *Sprinter* Cell-Entwicklungsstudio in Montreal hat eben Vorrang.

AKTUELLE TOP 3:
// MUSIK-INTERPRETEN
I. THE PRODIGY
II. RED HOT CHILI PEPPERS
III. U2

SPIELT DERZEIT:
W. C. SNOOKER 2003

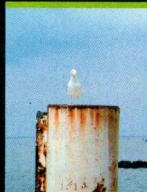


JANA MAHNKE (24)
// FREIE MITARBEITERIN

Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, hat Jana es endlich geschafft: Aktuelle Ausgabe und Examensarbeit sind fertig! Es folgt: der lang verdiente Urlaub im malerischen Teutoburger Wald.

AKTUELLE TOP 3:
// URLAUBSZIELE
I. TOSKANA
II. SVLT
III. ÄGYPTEN

SPIELT DERZEIT:
PHANTASY STAR ONLINE



LARS KROMAT (30)
// LAYOUT

Lars sollte uns für diese Seite aus seinem Urlaub ein nettes Bildchen von sich und dem Ostseestrand schicken. Letztendlich erreichte uns nur dieses Foto von einer Mäur. Das ist wohl Kieler Humor.

AKTUELLE TOP 3:
// URLAUBSZIELE
I. ZU VIEL GELD AUSGEBEN
II. ZU VIEL TRINKEN
III. ZU VIEL ESSEN

HÖRT DERZEIT:
DIGITAL AUDIO BAND



BRITTA RASP (24)
// LAYOUT

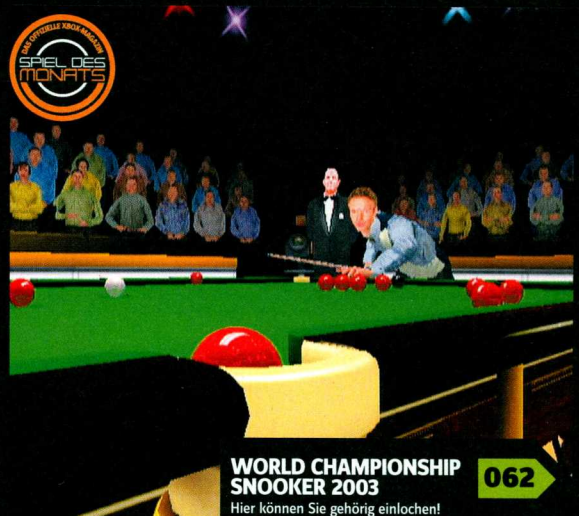
Hätte sich einen Urlaub mehr als verdient. Nach einer sehr stressigen Produktionswoche hofft sie auch bald auf ein paar freie Tage und überlegt sich schon mal ein tolles Urlaubsziel.

AKTUELLE TOP 3:
// URLAUBSZIELE
I. GARDASEE
II. KRETA
III. NEW YORK STATE

SPIELT DERZEIT:
YAGER


FUTURAMA

Fry, Leela und Bender zeigen, dass es auch gute Lizenz-Spiele gibt.

058

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Hier können Sie gehörig einlochen!

062

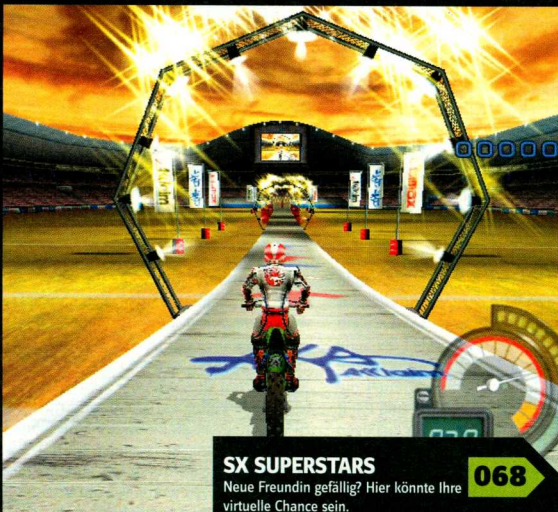
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Durchschnittliche Weltraum-Action.

066

STAKE

Lesen Sie, warum ein leckeres Schnitzel mehr Spaß macht als eine Runde Stake.

066

SX SUPERSTARS

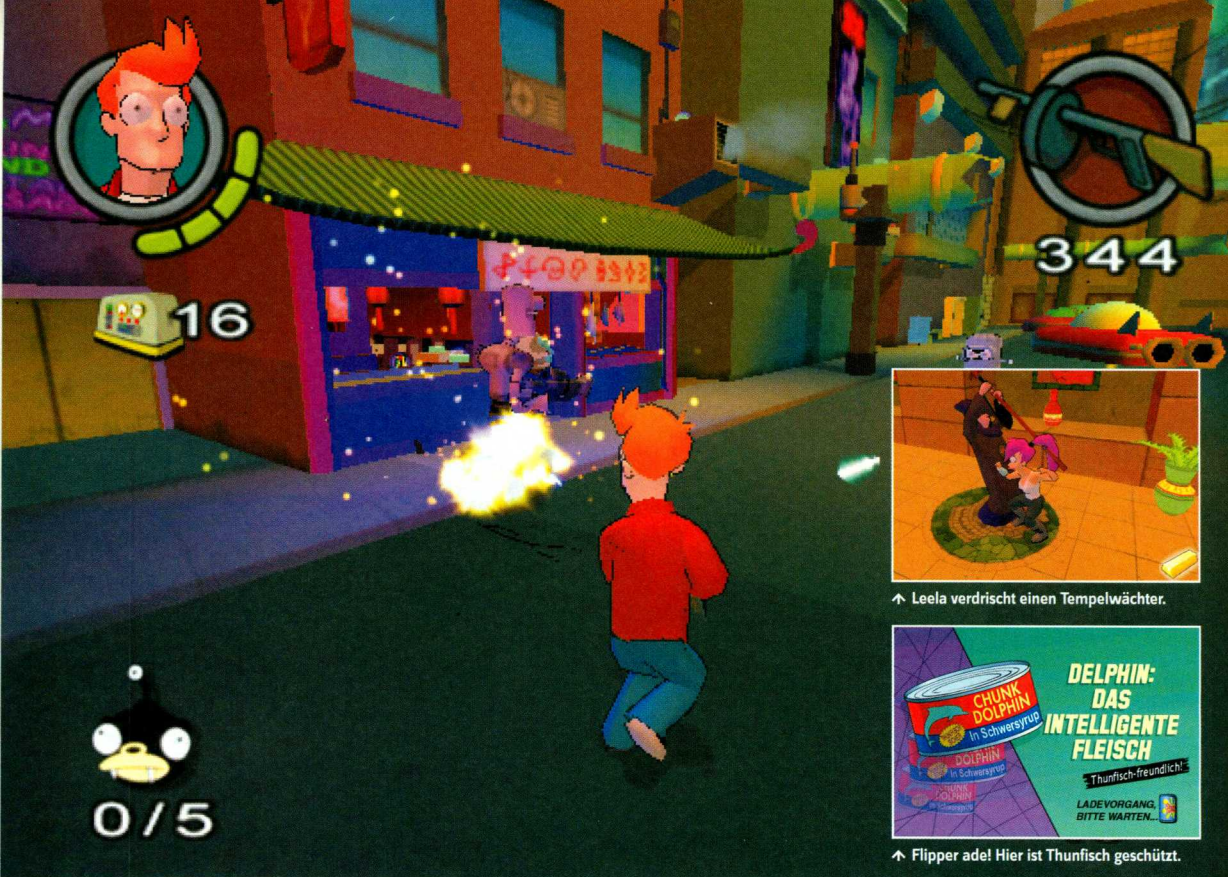
Neue Freundin gefälltig? Hier könnte Ihre virtuelle Chance sein.

068

SPEED KINGS

Unfall im Klonlabor? Was passiert, wenn man Burnout mit MotoGP kreuzt?

070



↑ Leela verdrückt einen Tempelwächter.



↑ Flipper ade! Hier ist Thunfisch geschützt.

FUTURAMA

Wenn Mütter die Weltherrschaft an sich reißen, müssen ein Roboter, ein Lieferjunge und ein einäugiges Alien die Menschheit retten.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: JUMP & RUN

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1

TERMIN: 11. AUGUST

WEBSITE: WWW.TAKE2.DE

KURZ & KNAPP

RETEN SIE in dem Jump & Run mit den Futurama-Charaktern Fry, Leela, Bender und Dr. Zoidberg die Erde vor einer machthungrigen Großindustriellen.

FRY, DER SICH auch nur ein bisschen für Cartoons interessiert, kommt an den Simpsons nicht vorbei. Die Comic-Serie mit ihren gelben Hauptdarstellern, dem beißenden Witz und den ironischen Anspielungen machte Erfinder Matt Groening weltberühmt. Dieser tat jedoch alles andere, als sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, und versuchte 1999 erneut, mit einem ähn-

lichen Konzept den Massenmarkt zu erobern. Hauptperson in *Futurama* ist der Botenjunge Philip Fry, der durch einen Zufall kryokonserviert und erst im Jahr 3000 wieder aufgetaut wird. Die Serie konnte zwar nie mit dem Erfolg der *Simpsons* mithalten, eines hat *Futurama* der langlebigen Comic-Sendung aber voraus: ein Videospiel, das besser als jede bisherige Versorgung der gelbhäutigen Familie aus Springfield ist. Und das aus einem ganz einfachen Grund: Statt die bekannten Charaktere in ein Spiel ohne jeden Bezug zur Serie einzubauen, belässt *Futurama* diese in dem bekannten Comic-Universum der TV-Vorlage. Ohne Zweifel ist es den Entwicklern damit vollends gelungen, das Flair der Serie einzufangen. Nicht zuletzt, da an dem Projekt sowohl Matt Groening als auch die Autoren der Serie beteiligt waren und dafür gesorgt haben, dass das Spiel den richtigen *Futurama*-Charme erhalten hat. Und die Handlung selbst wirkt jedenfalls wie aus einer zusätzlichen Folge der mittlerweile eingestellten Cartoon-Sendung.

Der tattrige Professor Farnsworth hat zum Entsetzen seiner Mitarbeiter seine intergalaktische Lieferfirma Planet Express an die gierige Großkapitalistin Mom verkauft. Damit gehören der machthungrigen Dame nun mehr als 50 Prozent der Erde, weshalb sie gleich die gesamte Weltbevölkerung versklavt und den Planeten zu einem riesigen Raumschiff umfunktioniert. Die nun reichlich ungemütliche Situation veranlasst Leela, Fry und Bender, gemeinsam mit dem Professor die Heimatwelt zu verlassen. Leider ist das Raumschiff nach der letzten Spritztour völlig im Eimer und muss erst repariert werden. Botenjunge Fry wird losgeschickt, um das fehlende Werkzeug des Professors zu finden, und segnet auch gleich nach den ersten Schritten das Zeitliche. Ein Umstand, der Farnsworth die Gelegenheit gibt, seine neueste Erfindung zu präsentieren: eine obskure Maschine in Form eines riesigen Toasters, mit der tödlich verunglückte Personen wieder zum Leben erweckt werden können. Stirbt eine Ihrer Spielfiguren wäh-



WHO IS WHO BEI FUTURAMA

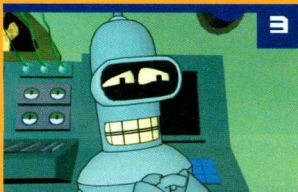
Die letzten Staffeln verpasst? Gar kein Problem! Hier sind die Hauptdarsteller.



↑ PHILIP J. FRY: Stammt aus dem 20. Jahrhundert, wurde jedoch versehentlich eingefroren und arbeitet jetzt bei seinem Urrur...großneffen Hubert Farnsworth.



↑ LEELA: Wurde als Baby auf der Erde ausgesetzt. Leela ist nicht nur schön, sondern auch intelligent und beherrscht diverse Kampfsprotarten.



↑ BENDER: Bender ist ein zynischer Zeitgenosse. Er hat alle Laster, die ein Roboter nur haben kann: Rauchen, Glücksspiel, Alkohol, Geld und scharfe Roboterschnitten.

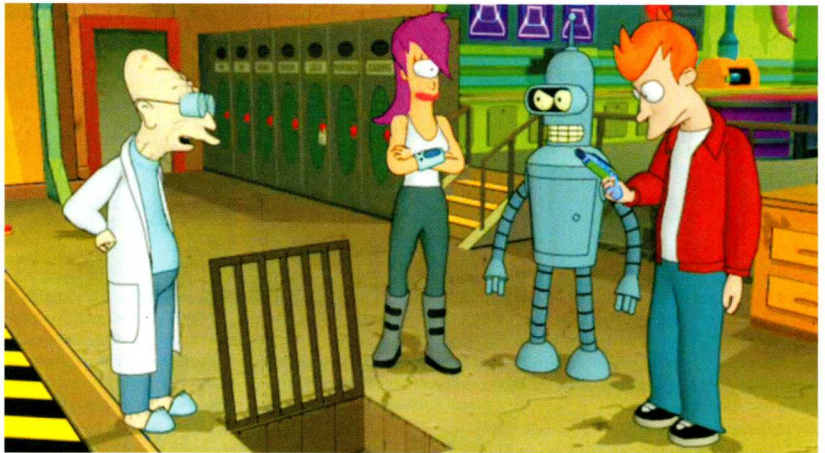


↑ PROFESSOR HUBERT FARNSWORTH: "Planet Express Delivery"-Besitzer und Erfinder. Der Firmen-Verkauf liegt wohl an seiner altersbedingten Schusseligkeit.



↑ MOM: Als herrschsüchtige alte Schachtel und Eigentümerin von „Moms Freundliche Roboterfabrik“ hat sie nur ein Ziel: die Erde und das ganze Universum zu beherrschen.

FUTURAMA TEST



↑ Die Zwischensequenzen sind in schicker 3D-Optik und halten sich voll und ganz an den Stil der Serie.

„Im Chicken-Walker verarbeitet Fry unzählige marodierende Roboter zu Elektroschrott.“

rend der unzähligen Sprungeinlagen oder durch die Hand/Klaue/Früse eines Gegners, wird sie – sofern sie noch über weitere Leben verfügt – am letzten Checkpoint wiedererweckt. An die nötigen Continues kommen Sie, indem Sie mit Fry Geldscheine, mit Bender Kristalle und mit Leela Goldbarren einsammeln.

Als Erstes dürfen Sie Ihre Sammelkünste mit Fry unter Beweis stellen, welcher nach dem Eröff-

nungslevel im Planet-Express-Gebäude durch die monsterverseuchte Kanalisation geschickt wird. Die Sprungeinlagen halten sich hier, bis auf gelegentliche Überquerungen von Gift-Tümpeln, noch in Grenzen, da der Kernpunkt auf Waffenkampf ausgelegt ist. Anfangs ist Fry nur mit einem mickrigen Handlaser ausgestattet, der später einem Lasergewehr weicht und im Roboter-Rotlichtviertel von Neu New York gegen eine futuristi-

sche Maschinenpistole ausgetauscht wird. Letzterer Abschnitt im verruchten Robo-Distrikt ist auch das Highlight der Fry-Levels, denn hier steigt der Spieler in das Cockpit eines Chicken-Walkers (ein zweibeiniger Kampfpläuer in Form eines Hühnchens) um. Sie können den kuriosen Kampfpanzer zwar nicht selber steuern, mit der Bordkanone haben Sie aber die Gelegenheit, unzählige marodierende Roboter zu verschmur-



↑ Vor dem Wechsel der Spielfigur müssen Sie noch einen Bosskampf bestehen.

VIER FÜR DIE ERDE >>> Level-Highlights und frustige Momente

TROTZ DES LINEAREN Gameplays gibt es ab und an Sequenzen, die besonders schön oder besonders ärgerlich sind.



1 MIT FRY IM CHICKEN-WALKER durch das Roboter-Rotlichtviertel zu stapfen, ist besonders spaßig, auch wenn hier leider keine großartigen Interaktionsmöglichkeiten auszuschöpfen sind.



2 "OH, OH, ein Minen-Level! Die haben es voll in sich." Da hat Bender Recht, denn das Weglaufen vor dem Steinbrocken ist nicht gerade einfach und kann sehr schnell frustrieren.



3 ABWECHSLUNG zwischen Hüpfen und Kämpfen wird bei Leela in Form einfacher Kombinationsrätsel geboten. Diese sind zwar nicht gerade schwer, aber trotzdem recht nett gemacht.



4 DR. ZOIDBERGS RITT auf dem blauen Alien ist der schlimmste Abschnitt im ganzen Spiel. Die ungenaue Kamera ist hier besonders übel, da man nicht schnell genug reagieren kann.



5 Gehacktes und Geschnetzeltes unbekannter Art gibt es beim Roboter-Metzger.



6 Die Nibbler sind häufig an schwer zugänglichen Stellen versteckt.

„Benders schillernder Roboter-Hintern wälzt die Feinde platt.“

gelten Elektro-Schrott zu verarbeiten.

Wenn Fry den für die Flucht wichtigen Antrieb beschafft hat, übernimmt man auf einem Asteroiden die Kontrolle über Bender. Die Laserpistole aus dem vorangegangenen Level muss allerdings mit Fry an Bord des Raumschiffes bleiben, so

daß Bender völlig unbewaffnet den Gegnern gegenübersteht. Nur mit rotierenden Armen, dreistem Rempeln und einer gezielten Sprungattacke seines Roboter-Hinterns setzt er sich zur Wehr.

Hauptsächlich beschäftigen Sie sich in den Levels des metallenen Kameraden mit

diversen Hüpf-Herausforderungen. Trotz simpler und gelungener Steuerung arten viele der Sprung-Passagen aufgrund der teilweise etwas ungünstigen Kameraführung jedoch zu wahren Frusterlebnissen aus. Das Level-Design der Bender-Missionen ist leider nicht so gut gelungen wie das jener Missionen, in denen sein Kumpel Fry auftaucht. Dafür sammelt der grobe Roboter jede Menge Pluspunkte mit seinen derben Sprüchen und dem ausgefeilten Kampfsystem.

BONUS INFO

>>> SUCH DEN NIBBLER In jedem Level sind Exemplare von Leelas gefräßigem Alien-Haustier Nibbler versteckt. Wenn Sie die eingesperrten kleinen Rakker finden und befreien, werden im Extra-Menü die Zwischensequenzen und Ladebildschirme freigeschaltet.

>>> JEDEM DAS SEINE Die im Level verteilten beziehungsweise versteckten Health-Packs sind bei jeder Figur anders. Fry regeneriert seine Energie, indem er seinen Lieblingsdrink, den Schneckenschleim Slurm, trinkt, welchen er außer in diversen Kisten auch noch in Getränkeautomaten findet. Leela schluckt dagegen Vitamine und Bender malträtiert seine mechanische Leber mit Motoröl.

>>> WERBUNG EINMAL GANZ ANDERS Die Ladezeiten zwischen den Levels werden durch lustige Werbeblendungen aus dem Futurama-Universum verkürzt.



7 Mit der Laserschrotflinte nimmt Fry mehrere Gegner auf einmal unter Beschuss.



8 Böser Roboter gegen noch böserer Roboter.

WER BEVORZUGT WELCHE WAFFE?

» Mit unterschiedlichen Waffen zum Erfolg

DA SICH DIE Levels von Fry, Bender und Leela in Bezug auf die Feinde unterscheiden, haben die drei Protagonisten auch verschiedene Kampftechniken.



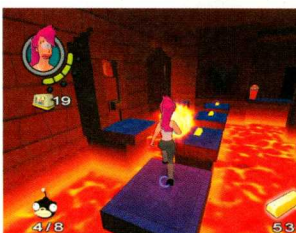
↑ **DER SCHMÄCHTIGE** und feige Fry vertraut auf starke Schusswaffen oder zumindest einen Hammer, wenn er es mit Abwasser-robotern oder Robotern aufnehmen soll. Die Munition – sowohl für den kleinen Handlaser als auch für das futuristische MG – findet er an fast jeder Ecke.



↑ **BENDER** lässt im Kampf seine Stahlarme und seinen Hintern sprechen. Mit seinem Spezialangriff Wirbelsturm ist er nicht aufzuhalten, auch wenn ihm dabei schwindlig wird. Für die Wirbelattacke braucht er allerdings spezielle Energie, die in den Levels jedoch nicht überall zu finden ist.



↑ **DIE WAFFEN** einer Frau: Leela braucht keine Schusswaffen, sondern vertraut im Kampf gegen die Skelette auf ihre Kung-Fu-Kenntnisse. Die agile Alien-Dame hat einen verdammt harten rechten Haken, der selbst die knöchigen Gerippe in sich zusammenklappen lässt.



↑ Die Feuerbälle bedrohen Leela.

FUTURAMA TEST

„Jump&Run-Fans ohne Futurama-Vorbildung sollten vorher lieber Probe spielen.“

» Dritter Spielcharakter im Bunde ist schließlich die lilahaarige Zyklopin Leela. Ihre Aufgabe ist es, auf der Sonnenoberfläche eine böse Gottheit zu bekämpfen, welche die dort lebende Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzt. Wie Bender steht auch Leela ohne Waffe in der Hand den Monstern gegenüber und muss sich alleine mit ihren Nahkampfkünsten und ihrem scharfen Verstand verteidigen. Letzteren braucht sie vor allem, um diverse Kombinationsrätsel zu lösen, die aber kaum am Gehirnschmalz des Spielers kratzen. Dafür nagen die langatmigen Levels und teilweise frustrierenden Sprungeinlagen am Geduldsfaden des Spielers.

Spielerisch am schlechtesten ist die kurze Passage, in der man den Alienarzt Dr. Zoidberg steuert. Im *Crash Bandicoot*-ähnlichen Spielprinzip geht es auf dem Rücken eines außerirdischen Reitners einen vorgebe-

nen Pfad entlang. Die Strecke mit den plötzlich auftauchenden Hindernissen ist unter Zeitdruck kein Zuckerschlecken und kann eigentlich nur durch Auswendiglernen und mit viel Glück bewältigt werden. Die Kamera – bei den anderen Levels eher nervig als wirklich störend – erweist sich hier als nicht unerhebliche Spaßbremse.

Alles in allem ist das Gameplay bis auf ein paar Ausnahmen dennoch gelungen. Besonders die schicke 3D-Grafik und die hübsch animierten Figuren mit den Original-Synchronstimmen tragen viel zur Atmosphäre bei und fast wehmütig wünscht man sich als Fan die sympathischen Comic-Charaktere wieder auf den Bildschirm zurück. Fans der Serie können mit dem Kauf dieses Titels überhaupt nichts verkehrt machen. Wer Jump&Run-Fan ist, aber *Futurama* nicht kennt, sollte jedoch lieber zuerst einmal Probe spielen.



↑ Treibsand ist Gift für Roboter-Getriebe.



↑ Der Angriff der Abwasserroboter.



↑ Die Steinmonster sind leicht zu erledigen.



↑ Autsch, Elektrowalzen. Lauf, Bender! Lauf!



↑ Fry bezieht aus dem Slurm-Automaten seine Energie.



JANINA MEINT:

Die Serie mag zwar eingestellt worden sein, das Spiel mit seinen liebevoll gezeichneten Charakteren, den Original-Stimmen und der witzigen Story lässt deren Charme jedoch wieder aufleben. Trotz Gameplay-Mängel in Form von frustrierenden Sprungeinlagen und kleinen technischen Unzulänglichkeiten (Kamera) ist *Futurama* ein gelungener Titel, der besonders jeden Fan der Serie erfreuen wird. *Futurama* ist die beste Verwertung einer Comic-Lizenz seit Jahren.

GRAFIK
73%

SOUND
75%

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- GUTE LIZENZUMSETZUNG
- ORIGINAL-SYNCHRONSPRECHER DER SERIE
- HÜBSCHE GRAFIK

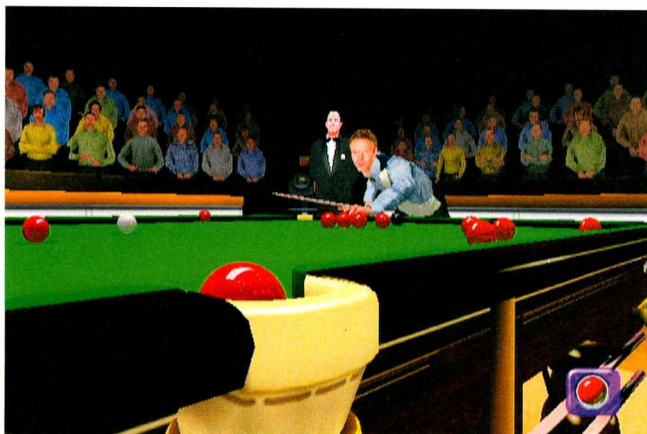


NEGATIV

- FRUSTIGE HÜPFPASSAGEN
- UNGENAUE KAMERAUFÜHRUNG
- TEILS EINTÖNIGES MISSIONS DESIGN
- LEICHTE RUCKLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

79%



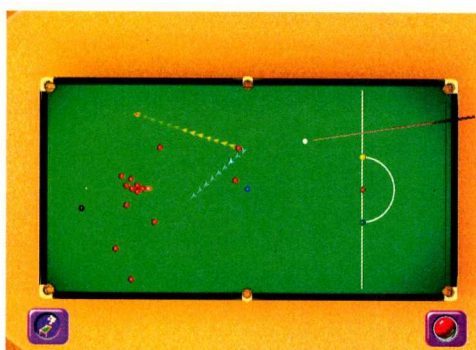
↑ Treffer! Gebanntem Blickes verfolgt der Spieler die rote Kugel auf ihrem Weg in die Tasche.



↑ Andere Outfits sorgen für Abwechslung.



↑ Der Pool-Tisch ist deutlich kleiner.



↑ So sieht die Zielhilfe für Anfänger in der Vogelperspektive aus.



↑ Über die Anzeige links bestimmen Sie die Härte des Stoßes.

Was gibt es Schöneres, als nach Feierabend eine ruhige Kugel zu schieben?

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: CODEMASTERS

GENRE: SPORT

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.DE

KURZ & KNAPP

ERLEBEN SIE die gesamte Raffinesse des Billard-Sports nun auch auf Ihrer Xbox.

SNOOKER ODER Poolbillard gehört wohl zu den beliebtesten Zeitvertreibern von Kneipenbesuchern, mal ganz abgesehen von den Alternativen Alkoholkonsum und Flirten.

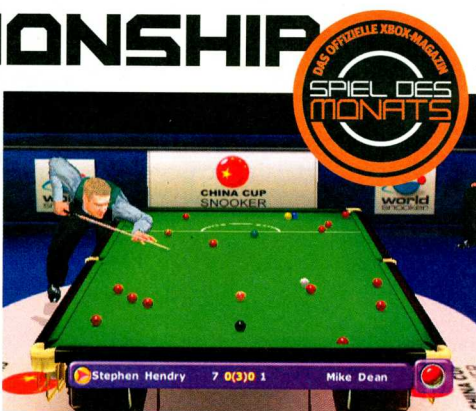
In *World Championship Snooker 2003* kommen Sie nun auch auf der Xbox in den Genuss der Sportart, für die eine gehörige Portion Gehirnschmalz von Vorteil ist.

Snooker ist nicht gleich Poolbillard. Letzteres ist hierzulande zwar unter Hobbyspielern wesentlich populärer, doch auch

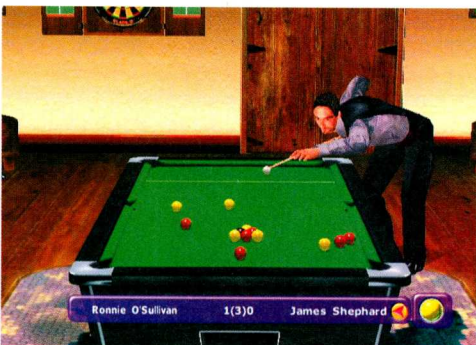
die Snooker-Regeln sind alles andere als kompliziert. Falls Sie diesen allerdings partout keinen Spaß abringen können, dürfen Sie sich im Spiel auch an einer Partie europäischen 8-Ball- oder amerikanischen 9-Ball-Billard versuchen.

Um das Snooker-Regelwerk zu verinnerlichen, sollten Sie sich zunächst aber am Coaching-Modus versuchen. Im Snooker-Modus dürfen Sie dann entweder Einzel-Matches bestreiten oder an einem Turnier im K.-o.-System teilnehmen. Bevor Sie in den Karriere-Modus einsteigen, sollten Sie auf jeden Fall einige Übungsrunden einlegen, denn die KI Ihrer Gegner ist nicht von schlechten Eltern. Vor allem die Superstars der Szene machen kaum Fehler. Unter anderem stehen Ihnen mit Mark J. Williams, Stephen Hendry und Ronnie O'Sullivan die aktuellen Top 3 der Snooker-Weltrangliste zur Verfügung. Die Daten der integrierten Spieler basieren zudem auf der aktuellen Saison.

In technischer Hinsicht wurden die Feinheiten des Snooker-Sports hervorragend umgesetzt. Ehe Sie mit Ihrem Queue einen Stoß ausführen, müssen Sie sich genauestens überlegen, wie Sie die anvisierte Kugel treffen müssen, damit diese im



↑ Snooker-Profi Stephen Hendry nimmt konzentriert Maß.



↑ Beim Poolbillard hat einer die roten, der andere die gelben Kugeln.

BONUS INFO

» SPASS ZU ZWEIT In den Fun-Games stehen Ihnen mit Against the clock, Time bandits, Countdown, Bonus ball und In my pocket fünf unterhaltsame Spiel-Modi zur Verfügung, die Sie aber nur gegen einen weiteren realen Kontrahenten bestreiten können. In einigen dieser Modi arbeitet die Zeit gegen Sie.

» EXTRA-SPASS Im Verlauf des Spiels lassen sich zahlreiche Boni freischalten. So warten unter anderem neue Schauplätze, Billard-Tische, Spieler und Outfits darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

GESCHICKLICHKEIT » Geht nicht, gibt's garantiert nicht.

IM TRICK-SHOT-MODUS müssen Sie in 20 Aufgaben eine oder mehrere Kugeln potten (in der Tasche versenken). Was häufig auf den ersten Blick als unmöglich erscheint, ist nur eine Frage der Technik. Dies sind die ersten drei Trick Shots, die auf Sie warten.



2 HEADED SNAKE: Mit einem harten Stoß auf die vorderste Kugel müssen die beiden weiter entfernt liegenden Kugeln in den Taschen in der Nähe versenkt werden.



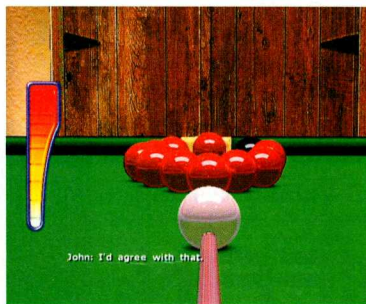
MIGHTY RED: Mit einer gehörigen Portion Rechtsdrall müssen Sie mit der roten Kugel sowohl die schwarze als auch die rosa Kugel in die jeweiligen Löcher befördern.



HORSE SHOW RACE: Ob Sie es glauben oder nicht, die schwarze Kugel muss in die Tasche dahinter. Bevor Sie es anpacken, können Sie sich den Stoß erklären lassen.



» Nach gelungenen Aktionen gibt es Zeitlupen.



» Die Reflexionen auf den Kugeln sind grandios.



» Die Zielhilfe für Anfänger deutet die Wege an.

„Sie können den Kugeln den nötigen Drall mit auf den Weg geben.“

Loch verschwindet. Dafür stehen Ihnen drei verschiedene Zielhilfen zur Verfügung. Ein oranger Pfeil zeigt Ihnen dabei den Weg an, in welche Richtung sich die angespielte Kugel nach dem Aufprall der weißen Kugel an. Die Zielhilfe für Anfänger deutet diesen Richtungsverlauf auch in der Vogelperspektive an, was das Zielen erheblich vereinfacht. In der normalen Zielhilfe stehen diese Wegweiser in der Vogelperspektive nicht mehr zur Verfügung. Benutzen Sie die Zielhilfe für Fortgeschrittene, bekommen Sie sogar den Weg der weißen Kugel überhaupt nicht mehr angezeigt.

Von Beginn an müssen Sie sich in den Snooker-Modi nicht nur überlegen, wie Sie die nächste Kugel versenken können, sondern auch gleichzeitig dafür sorgen, dass Sie die weiße Kugel passend für den nächsten Stoß platzieren. Damit Ihnen dies gelingt, können Sie der weißen Kugel mit Top- oder Side-Spin den nötigen Drall mit auf den Weg geben. Auf Wunsch dürfen Sie auch den Winkel Ihres Queues verändern, dadurch können Sie der weißen Kugel sogar Rückwärtsdrall verleihen. Vor jedem Stoß dürfen Sie zudem über eine Anzeige

die Härte bestimmen. Das Verhalten der Billardkugeln ist dabei absolut realistisch ausgefallen.

Einziges Manko an der hervorragenden umgesetzten Steuerung: Sie reagiert einen Tick zu sensibel und daher fällt es oftmals nicht leicht, die Pfeile der Zielhilfe exakt zu platzieren. Ein millimetergenaues Justieren ist häufig ziemlich nervig, da der Pfeil schnell über das Ziel hinausrutscht.

Und wenn es am Spiel noch etwas zu bemängeln gibt, dann ist dies die relative unspektakuläre Präsentation. Die Konterfeis der Spieler sind zwar allesamt sehr detailliert ausgefallen, insgesamt wirken die Charakter-Animationen aber etwas hölzern und lahm. Gott sei Dank können Sie diese überspringen oder beschleunigen. In erster Linie kommt es aber ohnehin auf die Umsetzung der Action auf den Tischen an und diese ist auch grafisch fein in Szene gesetzt. So sorgen gelungene Reflexionen auf den Billardkugeln und Abnutzungsspuren auf dem Tisch für ein realistisches Ambiente. Zudem rollen die Kugeln absolut flüssig über die Tische. Die Soundeffekte erfüllen ihren Zweck optimal, die Kommentare in feinstem britischen Englisch sind sehr unterhaltsam.



MANFRED MEINT:

Meine letzte „echte“ Billard-Partie liegt schon ein paar Jährchen zurück und mit den Snooker-Regeln konnte ich vor diesem Test auch überhaupt nichts anfangen. Dennoch fand ich mich sofort mit dem Spiel und seiner intuitiven Steuerung zurecht. Diese ist zudem extrem realistisch ausgefallen. Wer auf Snooker oder Pool steht und rund um die Uhr die Möglichkeit haben möchte, ein Match zu spielen, wird von diesem Titel hellaufliegend begeistert sein und viel Zeit damit verbringen.

GRAFIK
73%

SOUND
64%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- TOLLER UMFANG
- REALISTISCHE UND ANSPRUCHSVOLLE GEGNER-KI
- OFFIZIELLE LIZENZ
- GELUNGENE STEUERUNG
- UNTERHALTSAME KOMMENTARE

NEGATIV

- ZIELHILFE REAGIERT EINEN TICK ZU SENSIBEL
- DURCHSCHNITTliche PRÄSENTATION UND GRAFIK



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%



↑ Wenn Mace Griffin auf den Plan gerufen wird, gibt es für die Beteiligten nichts mehr zu lachen.

Als Kopfgeldjäger durch die Galaxis. Stellen Sie sich einer interplanetaren Verschwörung.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 15. AUGUST

WEBSITE: WWW.HUNTTHEDOWN.COM

KURZ & KNAPP

STEUERN SIE IN diesem First-Person-Shooter den Kopfgeldjäger Mace Griffin auf seinem Rachetrip - sowohl am Boden als auch im Weltraum.

ung hat sich vieles verändert. Die Ranger, welche bis dato für den Schutz von Händlern und Siedlern zuständig waren, existieren nicht mehr. Deren Aufgabe übernehmen nun Kopfgeldjäger, die sich aus ehemaligen Polizisten und entlassenen Verbre-

chern rekrutieren. Für Mace, der nun nichts anderes mehr im Sinn hat, als die Verantwortlichen an seiner Misere zur Strecke zu bringen, stellen die Kopfgeldjäger die einzige Möglichkeit dar, sich zu rächen. Von denen wird er mit Waffen, Geld und einem Schiff ausgerüstet und muss fortan verschiedenste Aufträge erledigen. Zu den Missionen, die allesamt auf unterschiedlichen Planeten oder Raumschiffen spielen, gelangt Mace mit einem Frachter. Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern darf der Spieler das Fluggerät sogar selbst steuern und muss sich ähnlich wie bei *Wing Commander* Weltraumschlachten liefern. Ein Richtungspfeil, der stets den nächsten Gegner anvisiert, bringt schnell Ordnung in die anfänglich noch chaotisch wirkenden Kämpfe. Dadurch erweisen sich die Flugeinlagen zwar als relativ simpel, lockern die Ego-Shooter-Passagen jedoch spürbar auf. Diese sind nämlich sehr linear ausgefallen und beschränken sich neben Feuergefechten auf das Finden diverser Schalter und dazugehöriger Türen.

Im Gegensatz zum simplen Levelaufbau geben sich die Gegner aber alles andere als einfach. Aliens wie Menschen stecken ungewohnt viel ein - von Kampfpanzern und Selbstschussanlagen ganz zu schweigen -, bevor Sie zu Boden gehen. Ein Kopf-

schuss ist oft die beste Möglichkeit, Munition und Lebensenergie zu sparen. Genaues Zielen ist bis auf das Scharfschützengewehr mit konventionellen Waffen wie MG oder Pistole jedoch problematisch. Schuld daran ist die etwas ruckartige Steuerung, mit der Sie oft zu hoch oder zu niedrig ansetzen. Optional können Sie auch eine automatische Zielerfassung zuschalten, welche allerdings die volle Breite der Gegner anvisiert. Zudem dauert es viel zu lange, bis die automatische Erfassung greift, obgleich Sie zweifelsfrei auf den Feind zielen. Da viele Widersacher außerdem regelmäßig in Deckung gehen, ist manuelles Zielen der Automatik vorzuziehen. Aufgrund des hohen Gegnernaufkommens lohnt sich meist ein Rundumschlag mit dem Granatwerfer oder einer Mine mehr. Besonders hilfreich ist hier, dass die meisten der elf Waffen wie Schrotflinte, MG oder Raketenwerfer über einen sekundären Angriff verfügen.

Die Feinde lassen sich aber nur schwerlich von Ihrem imposanten Waffenarsenal einschüchtern, was zum Teil an der unausgegorenen Gegner-KI liegt. Während der Großteil der Computer-Schergen das Feuer erwidert und in Deckung geht, bleiben manche jedoch wie angewurzelt stehen und lassen sich ohne Gegenwehr abschießen. ➤➤

BONUS INFO

» ANGEPASST

Im Gegensatz zu der englischen Originalversion fließt bei der Lokalisierung kein Blut und es fliegen bei Explosionen auch keine Körperteile durch die Luft. Einzig die Kleidung der Erschossenen verfärbt sich stellenweise rot. Gänzlich fehlt hingegen das Blut an Wänden oder auf dem Boden.

» KEIN MULTIPLAYER-MODUS

Kaum zu glauben, dass es heutzutage noch Ego-Shooter ohne integrierten Mehrspielermodus gibt. Die Thematik von *Mace Griffin* hätte sich jedenfalls perfekt dafür angeboten. So müssen sich Spieler mit einem umfangreichen Story-Modus abfinden, der allerdings kaum zu mehrmaligem Durchspielen einlädt.



↑ Die Gegner greifen sich realistisch an die getroffenen Körperteile.

AUFTRAGSJOB

Erst die Arbeit, dann die Rache

BEVOR MACE seine Rachegeleüste stillen kann, muss er für die Kopfgeldjägergilde verschiedene Aufträge erfüllen. Diese geben aber fast immer einen Hinweis auf die Verantwortlichen an seiner Misere preis.



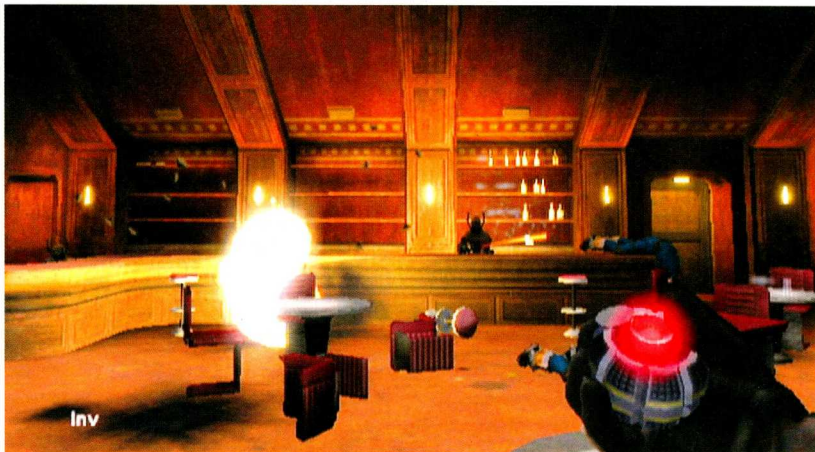
1 **SCHARFSCHÜTZE:** Eine Minenkolonie wurde überfallen und benötigt Hilfe beim Beseitigen der Banditen und der angebrachten Sprengstoffe auf der Station. Drahtzieher ist ein ehemaliger Ranger.



2 **EINBRUCH:** Für den Senator soll Mace in eine Forschungsanstalt einbrechen, sich in den Zentralcomputer hacken und geheime Informationen für die kürzlich auftretenden Wurmlochaktivitäten beschaffen.



3 **RETTUNGSAKTION:** Eine Informantin hat den Aufenthaltsort von Maces ehemaligem Freund Krugo aufgefunden gemacht. Leider ist dieser in Schwierigkeiten, worauf sich Mace gleich zur Rettung aufmacht.



Unfreundliche Barkeeper sollte man am besten der Gewerkschaft melden oder gleich mit einer Granate rügen.

„Die Flugszenen erweisen sich als relativ simpel, lockern die Shooter-Passagen aber auf.“

Auch sonst gibt sich *Mace Griffin: Bounty Hunter* in den übrigen technischen Belangen eher zurückhaltend. Das Levelambiente ist mit eintönigen Texturen in teils niedriger Auflösung ausgestattet und bietet wenig Abwechslung. Die Charaktermodelle können grafisch ebenfalls nicht gänzlich überzeugen, sind jedoch

gelingen animiert. Beispielsweise taumelt ein tödlich Getroffener noch in der Gegend herum, bevor er zu Boden geht, oder sackt leblos in sich zusammen. Optisch sehen die guten Waffeneffekte, die sich deutlich von der tristen Umgebung abheben, noch am besten aus.

Akustisch orientiert sich *Mace Griffin: Bounty Hunter* wie eigent-

lich in vielen Belangen am Genreprimus *Halo*. Im Vergleich zu Microsofts Vorzeige-Shooter hört sich der orchestrale Soundtrack aber bei weitem nicht so pompös an. Die recht gute englische Sprachausgabe wurde zwar komplett ins Deutsche übertragen, wirkt jedoch aufgesetzt und trägt dadurch wenig zur Stimmung bei.



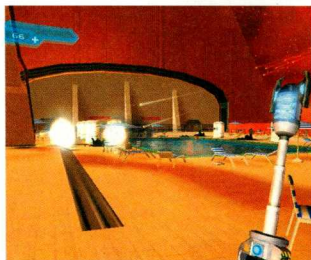
Die Flugszenen sind einfach, aber Spaßig.



Die Gegner greifen selten alleine an.



Mace verfügt über unzählige Waffen.



Das Luxusship gerät unter Beschuss.



JANINA MEINT:

Eines muss man *Mace Griffin: Bounty Hunter* lassen: Über eine fehlende Herausforderung kann sich kein Spieler beklagen. Der knüppelharte Shooter fordert brachiale Gewalt ebenso wie taktisches Vorgehen. Dass dies aber teilweise an der ungenauen Steuerung liegt, ist weniger erfreulich. Optisch und akustisch wird zudem nicht mehr als Durchschnittskost geboten. Wer über den fehlenden Multiplayermodus und die technischen Mängel hinwegsieht, bekommt solide Shooter-Unterhaltung geboten.

GRAFIK
73%

SOUND
70%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- ABWECHSLUNG DURCH FLUGSEQUENZEN
- FORDERNDER SCHWIERIGKEITSGRAD

NEGATIV

- RUCKARTIGE STEUERUNG
- TRISTE UMGEBUNGSGRAFIK
- UNAUSGEGORENE GEGNER-KI
- KEIN MULTIPLAYERMODUS



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

71%



↑ Mit der Bodenramme fegt Anglesite Obsidia seine Gegner vom Feld.



↑ Der deutsche Kämpfer lässt Blitze vom Himmel zucken.



↑ Baron Hans kennt kein Pardon und traktiert Kenji mit seinem riesigen Schwert.

Auch auf der Xbox ist die Grillsaison eröffnet, denn ab sofort gibt es Stake.

STAKE: FORTUNE FIGHTERS

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: BIGBEN INTERACTIVE

GENRE: BEAT 'EM UP

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.METRO3D.COM

KURZ & KNAPP

TRETEN SIE ALS einer von vier Charakteren in einem Prügel-Turnier an und schnappen Sie sich das legendäre Stake-Emblem.

SEIT KUNG FU CHAOS wissen Xbox-Besitzer, wie Spaßig es sein kann, gleichzeitig zu viert in einem Prügelspiel die Post abgehen zu lassen. Auch *Stake: Fortune Fighters* verspricht einen äußerst grandiosen Vierspieler-Modus. Auf der Rückseite der DVD-Hülle wird sogar vollmundig „der Kampf der Kämpfe“ angekündigt.

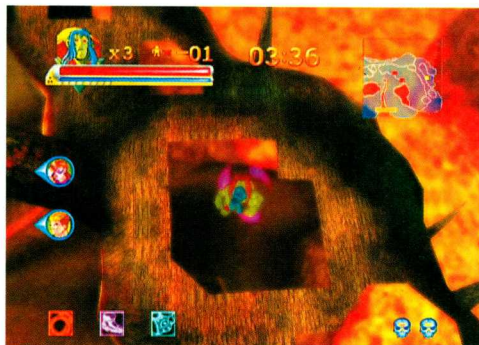
Wer nach dieser Einleitung noch Hoffnung auf ein hervorragendes Spiel hat, sollte genau jetzt einmal einen Blick auf unseren Wertungskasten werfen. Erschrocken? Tja, tut uns Leid, aber *Stake* hat einfach alles zu bieten, was ein absolutes Gurken-spiel ausmacht. Schon die Story ist lahm und liest sich kurz gefasst ungefähr so: *Stake*

ist das ultimative Kräftermessen um das Stake-Emblem. Noch irgendwelche Fragen?

Gerade mal acht Charaktere nehmen an diesem Prügel-Wettbewerb teil und das ist auch schon alles, was Ihnen im Spiel an Kämpfern zur Verfügung steht. Im Einzelspieler-Modus absolvieren Sie also besagtes Turnier, und da jeder der Charaktere in einer eigenen Arena haust, treten Sie nacheinander in sämtlichen Arealen an. Sie kämpfen dort aber nicht nur gegen den jeweiligen „Bewohner“, sondern gleichzeitig gegen bis zu drei Gegner. In der rechten unteren Bildschirmecke werden dabei Totenköpfe eingeblendet, die Ihnen symbolisieren, wie oft Sie einen Gegner noch platt machen müssen, um die Runde letztendlich als strahlender Sieger zu verlassen.

Leider läuft das Kampfgeschehen qualitativ vollkommen unterirdisch ab und lässt jegliche Spieltiefe vermissen. Je Charakter stehen Ihnen schlappe zwei Buttons für Standard-Angriffe und drei Spezialmanöver zur Verfügung. Immerhin können Sie auch noch diverse Power-ups und Waffen in den Levels einsammeln. Die Kampfabläufe beschränken sich auf stupides Knopf-gähmäre oder planloses Umherwerfen der Waffen.

Noch desolater als die geringe Spieltiefe ist die Tatsache, dass die wenigen Möglichkeiten auch noch technisch grauenhaft inszeniert wurden. Schon im Einzelspieler-Modus ruckelt es wie Sau, im Multiplayer-Modus noch viel mehr. Ausse-



↑ Die Plattform sollte nur transparent sein, wenn wir drunter stehen.



↑ Splitscreen zu viert? Das ist Chaos pur und ruckelt extrem.

WAFFEN >>>

In vielen Items steckt eine Menge Power.

SIE FINDEN IN den Arealen eine Menge Gegenstände. Etliche dienen der Heilung, andere wiederum sind als Waffen einsetzbar. Darunter auch die folgenden drei ausgefallenen Exemplare.



↑ **SCHRUMPF-VASE:** Bei Benutzung dieser Vase benebeln giftgrüne Dämpfe die Gegner, die daraufhin schrumpfen und kurzzeitig kampfunfähig werden.



↑ **BOMBE:** Diese Waffe sollten Sie aus der Distanz einsetzen und auf Ihre Gegner werfen. Sie explodiert beim Aufschlag und hat verheerende Auswirkungen.



↑ **EIS-TOPF:** Ähnlich wie bei der Schrumpf-Vase dringen Dämpfe aus diesem Topf, diesmal allerdings blaue. Bei Kontakt lassen sie die Gegner zu Eis erstarren.

BONUS INFO

➤ **MULTIPLAYER**
Im Mehrspielermodus können Sie nicht am Stake-Turnier teilnehmen, dürfen dafür aber mit bis zu drei Mitspielern gleichzeitig zu Werke gehen. Dabei sind klassische Deathmatches oder Teamkämpfe möglich. Die Teams lassen sich unterschiedlich stark besetzen. So sind 3-gegen-1, 2-gegen-1, 1-gegen-1 oder 2-gegen-2-Kämpfe möglich.



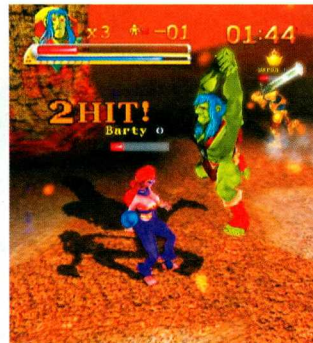
↑ Je weiter die Kamera entfernt ist, desto verwaschener wird das Bild.

„Der absolute Gipfel der Taurigkeit ist aber die vollkommen missratene Kameraführung.“

➤ hen und Animationen der Charaktere sind ebenfalls alles andere als zeitgemäß, geschweige denn Xbox-würdig. Zudem sind peinliche Clipping-Fehler an der Tagesordnung, der Gipfel der Taurigkeit ist aber die miese Kameraführung. Ihnen steht zwar die Möglichkeit zur Verfügung, mit den Schultertasten an das Geschehen heran- oder davon wegzuzoomen und gleichzeitig können Sie mit dem rechten Mini-Stick die vertikale Position der Kamera verändern, aber leider können Sie die Ansicht nicht in der Horizontalen optimieren, was wesentlich dringender nötig gewesen wäre, da Ihnen ständig irgendwelche Objekte wie Gebäude, Bäume oder Plattformen die Sicht versperren und Sie die Kamera dringend um diese Hindernisse herumbewegen müssten. Hin und wieder werden diese Blockaden zwar transparent, seltsamerweise aber nur nach Lust und Laune.



↑ Unser Charakter wird von einem Objekt verdeckt.



↑ Anglesite, der Bruder vom grünen Hulk?

Des Weiteren sind die Areale viel zu groß. Deshalb müssen Sie oft erst weite Wege zurücklegen, ehe Sie auf Ihre Gegner treffen. Dank der hanebüchenen Perspektiven rennen Sie häufig sofort ins Verderben, da Ihre Feinde Ihnen völlig unvorbereitet eine der Waffen an den Kopf knallen.

Stake ist nicht nur ein Attentat auf die Augen, sondern auch auf die Ohren, denn die Musikstücke hören sich entsetzlich an. Ganz offensichtlich war das auch den Herstellern bewusst, denn im Lieferzustand ist die Musik-Lautstärke komplett heruntergefahren, als ob man eine Peinlichkeit hätte verstecken wollen. Aber immerhin können Sie Ihre eigenen Soundtracks verwenden. Die Soundeffekte klingen ebenfalls extrem fad, lediglich das „Stake“-Sprachsample im Hauptmenü hat uns gefallen, denn es macht irgendwie Appetit ... auf ein Steak?



↑ Mönch Void zerklatscht Gegner mit riesigen Händen.



MANFRED MEINT:

Dieses Stake ist schlicht und einfach ungenießbar. Was uns der Hersteller mit diesem Spiel aufischt, geht auf keine Kuhhaut. Neben einer schlechten Grafik und Akustik erwartet uns auch noch ein minderwertiges Gameplay und die missratene Kameraperspektive wird Sie in den Wahnsinn treiben. Dass einfach gestrickte Prügelspiele durchaus Spaß machen können, hat Kung Fu Chaos unlängst bewiesen. Stake ist aber nicht mal ein Probespiel wert.

GRAFIK 31 %		POSITIV + EIGENE SOUNDTRACKS VERWENDBAR
SOUND 29 %		
MULTIPLAYER *****		
XBOX LINE NICHT MÖGLICH		
		NEGATIV - SCHLECHTE GRAFIK - SCHLECHTER SOUND - SCHLECHTES GAMEPLAY - SCHLECHTE KAMERA FÜHRUNG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

24%



↑ Mit langem Anlauf geht es am Ende über eine Rampe und der Sprung-Weltrekord wird geknackt.



↑ Spritzwasser verdeckt Ihnen die Sicht.



↑ In Ägypten wacht eine Statue über Sie.



↑ Bei hohen Sprüngen steigt die Weitsicht.

Extrem hohe Sprünge enden diesmal mit einer deftigen Bruchlandung!

SX SUPERSTAR

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: RENNspiel

SPRACHE: ENGLISCH, TEXT DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

KURZ & KNAPP

VERSUCHEN SIE zum neuen Superstar der Supercross-Szene aufzusteigen und gelangen Sie so zu jeder Menge Reichtum.

ZWEI MOTORRAD-Rennspiele von Publisher Acclaim zum Budget-Preis von 40,- € haben wir in dieser Ausgabe für Sie getestet. Eines davon weiß durchaus zu gefallen, das andere leider nicht. Bei Letzterem handelt es sich um **SX Superstar**.

Während der Rennen sitzen Sie nicht fest in den Sätteln schwerer Straßenmaschinen, sondern auf leichten und wendigen Motocross-Zweirädern. Gemäß der Namensgebung des Spiels dürfen Sie in einem Karriere-Modus versuchen, sich als der neue Superstar der Motocross-Szene zu etablieren. Für Siege winken neben Preisgeldern außerdem lukrative Sponsorenver-

träge. Haben Sie das nötige Kleingeld zusammengekratzt, können Sie sich ein schnelleres Bike besorgen. Dieses brauchen Sie auf jeden Fall, denn Sie beginnen Ihre Laufbahn als Amateur und sobald Sie in das Lager der Semi-Profis aufgestiegen sind, kommen Sie mit Ihrer alten Mühle nicht mehr weit, ganz zu schweigen von der Profi-Liga. Hausen Sie zu Beginn noch in einer schäbigen Einzimmerwohnung, winkt Ihnen als Profi zudem eine schicke Penthouse-Suite.

Während eines Rennjahres können Sie an sechs verschiedenen Wettbewerben teilnehmen, um Meisterschafts-Punkte kämpfen Sie aber nur in zwei davon. Dies sind neben ganz normalen Rennen auch so genannte Baja-Rennen, in denen Sie Checkpoints in einer vorgegebenen Reihenfolge durchfahren müssen. Auf welchem Wege Sie die Checkpoints passieren, bleibt Ihnen selbst überlassen, da diese Rennen in Free-Roaming-Arealen stattfinden. Es gibt also keine feste Route. Nur um den schnöden Mammon geht es in Stunt-Wettbewerben. Hier gewinnt derjenige, der innerhalb eines Zeitlimits mehr spektakuläre Tricks zeigt.

Neben der Meisterschaft steht Ihnen noch ein Arcade-Modus zur Verfügung. Dort dürfen Sie Rennen auf allen Strecken bestreiten, die Sie in der Meisterschaft freigeschaltet haben. Es schlägt Sie dabei auf Kurse in Großbritannien, in den USA, Italien, Jamaika und Ägypten. »



↑ Bei Sprüngen rückt das Bike in den Fokus und der Rest verwischt.



↑ In den USA sehen Sie sich auf der Videoleinwand selbst fahren.

TRAUTES HEIM Ihr Zuhause ist auch Ihre Kommandozentrale.

 **UM IHRE KARRIERE BESTENS im Griff zu haben, stehen Ihnen in Ihrer Bleibe verschiedene Bereiche zur Verfügung, die Sie regelmäßig aufsuchen sollten.**



1 **↑ Auf dem Anrufbeantworter erhalten Sie wichtige Sprachnachrichten. Hin und wieder verhält sich jedoch auch der eine oder andere Anrufer.**



2 **↑ In Ihrer Garage können Sie sich eines von den vielen verschiedenen Bikes auswählen, die Sie bereits für bares Geld erstanden haben.**



3 **↑ Erst als Motocross-Profi dürfen Sie in diesem edlen Ambiente hausen. An der Säule hängt Ihr schicker Safe, über den Sie Ihre Finanzen checken können.**



4 **↑ Über den Rennkalender können Sie in Erfahrung bringen, wo Sie als Nächstes in der Meisterschaft antreten müssen. Stunt-Wettbewerbe sind optional.**

„Die Begleitmusik weiß mit ihren hippen, rockigen Tracks absolut zu überzeugen.“

» Mag der Karriere-Modus von *SX Superstar* zunächst recht Spaßig klingen, kehrt jedoch schnell Ernüchterung ein, denn er ist ganz einfach viel zu kurz ausgefallen. Schon nach kurzer Zeit werden Sie sich das beste Motorrad leisten können und die gesamte Laufbahn innerhalb weniger Stunden komplett durchgespielt haben.

Sich ein weiteres Mal daran zu versuchen, lohnt sich nicht, da *SX Superstar* ganz einfach nicht ausreichend zu motivieren weiß. Hauptsächlich liegt dies an der schlechten Umsetzung der Renn-Action. Von einem realistischen Fahrverhalten kann

keine Rede sein. Zudem ist die Steuerung äußerst ungenau ausgefallen und selbst minimale Ausbrüche von der Strecke führen viel zu schnell dazu, dass Ihr Bike automatisch auf die Strecke zurückgesetzt wird, was wiederum zu einer Zeiteinbuße führt. Dennoch werden Sie kaum Probleme haben, die Rennen auf den vorderen Plätzen zu verlassen, da die KI Ihrer Kontrahenten ziemlich dürrig ausgefallen ist und die anderen Fahrer oftmals mehr über die Strecken stürzen denn fahren.

Zudem erwartet Sie mit *SX Superstar* ein grafisches Fiasko. Auf den ersten Blick sehen die Areal

zwar ganz gut aus, doch selten haben wir ein Spiel gesehen, das mit solch eklatanten Ruckeleinlagen aufwartet. Zwischenzeitlich dachten wir sogar, dass durch diese Ruckler möglicherweise der Vibrations-Effekt des Controllers unterstützt werden soll. Bei hohen Sprüngen soll außerdem ein Art Blur-Effekt im Hintergrund dafür sorgen, dass der Fokus auf das springende Motocross-Bike gelegt wird. Leider sehen die Hintergründe dabei und auch sonst zu jeder Zeit fürchterlich verwaschen aus und flimmern noch dazu unerträglich.

Wenigstens die Begleitmusik weiß absolut zu überzeugen. Unter anderem erwarten Sie hippe, rockige Tracks von den Pitchshifters, den Defones und Apollo Four Forty („Ain't talkin' 'bout dub“). Weniger gelungen sind die blechnernen Motorengeräusche ausgefallen. 

BONUS INFO
» **VERSCHLEISS**
Wählen Sie im Karriere-Modus einen männlichen Protagonisten, hat dieser im Spiel eine feste Freundin. Je höher Ihr Protagonist dann auf der Karriereleiter klettert, desto größer wird auch sein Höhenflug. Seine „Alter“ (ein ziemlich hässliches Exemplar, sei angemerkt) sägt er dann kurzerhand ab und legt sich einen viel „steileren Zahn“ zu. Spielen Sie die Laufbahn mit einer weiblichen Fahrerin, bleiben Sie ein überzeugter Single.

» **TELEFONERROR**
Ihr Manager, Ihre Sponsoren oder Ihre Eltern sprechen Ihnen nach den Rennen häufig Nachrichten auf den Anrufbeantworter. Diese sind nur teilweise für Ihre Karriere von Bedeutung. Hin und wieder scheinen einige der Anrufer aus Versehen Ihre Nummer gewählt zu haben und sprechen Ihnen z. B. eine Pizza-Bestellung oder Ferkelen auf den AB.



↑ Mit 60 Sachen geht es den verschnitten Berg in Italien hinauf.



↑ Die Areal und Lichte effekte sind okay, dafür ruckelt es aber heftig.



MANFRED MEINT:

Geschenkt ist noch zu teuer lautet der Titel eines Filmes mit Tom Hanks. Ganz so schlimm ist es bei *SX Superstar* zwar nicht, dennoch finden wir, dass selbst der Budget-Preis von € 40,- noch zu hoch für das fertige Produkt ist. Für kurze Zeit weiß der Karriere-Modus ein wenig zu begeistern, dennoch ist der Spielumfang zu gering ausgefallen. Die miese grafische Präsentation bringt das Fass letztlich zum Überlaufen. Nur Motocross-Fans dürften an dem Titel kurzfristig Gefallen finden.

GRAFIK

53%

SOUND

74%

MULTIPLAYER

**

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

• KURZFRISTIGER HAUCH VON MOTIVATION IM KARRIERE-MODUS

NEGATIV

• VIEL ZU GERINGER UMFANG
• HAARSTRAUBENDE FRAMERATE-EINBRÜCHE
• GRAUENHAFTES HINTERGRUNDFLIMMERN
• LAHME FAHRER-ANIMATIONEN
• SCHLECHTE STEUERUNG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

57%



↑ 256 km/h auf dem Tacho und Sie packen dem Vordermann tollkühn ans Gesäß.



↑ Mit ordentlich Schwung gelingt der Sprung.



↑ Die Skyline von Detroit sieht etwas fad aus.



↑ Gute Reflexe sollten Sie schon haben.



↑ Lkws verlieren häufig Fracht, also Achtung!

Acclaims neueste Spiele-Formel: Burnout + MotoGP + Budget-Preis = Spaß im Quadrat



SPEED KINGS

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: RENNSPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.COM

KURZ & KNAPP

RASANTE MOTORRAD-Rennen, gespickt mit spektakulären Tricks und haarsträubenden Unfällen, sorgen für Adrenalin-Schübe.

BESSER GUT kopiert als schlecht neu erfunden, muss sich Hersteller Acclaim gedachte haben und schlägt mit *Speed Kings* in die gleiche Kerbe wie mit *Burnout*, denn das Spielprinzip ist dasselbe. Auf öffentlichen Straßen liefern Sie sich packende Rennen und zeigen währenddessen auch noch riskante Stunts. Ein Zeitlimit tickt zudem gnadenlos nach unten und nur wenn Sie rechtzeitig Checkpoints durchfahren, bleiben Sie im Rennen. Karambolagen am Fließband sind wie in *Burnout* an der

Tagesordnung, doch im Gegensatz zum „großen Bruder“ hat Ihr fahrbarer Untersatz in *Speed Kings* nicht vier, sondern nur zwei qualmende Reifen.

Falls Ihnen die Rennen in der Motorsimulation *MotoGP* zu bierernst oder zu anspruchsvoll sind, sind Sie bei *Speed Kings* bestens aufgehoben, da Sie mit zahlreichen Arcade-Elementen bei Laune gehalten werden. Besonders wichtig sind während der Rennen so genannte Powerdowns und Powerbands. Mit einem Powerdown können Sie mitsamt Ihrem Motorrad unter niedrigen Hindernissen hindurchsliden. Ein Powerband hingegen ist nichts anderes als ein Turbo-Boost. Zudem dürfen Sie während der Rennen versuchen, Ihre Kontrahenten mit gezielten Schlägen und Tritten von deren Bikes zu befördern.

Auf den ersten Blick kann sich der Umfang des Spiels durchaus sehen lassen. So können Sie im Einzelspielermodus auf 18 verschiedenen Strecken Rennen absolvieren. Diese Strecken müssen Sie allerdings im Turnier-Modus erst nacheinander freischalten, indem Sie in einem Turnier nach dem anderen eine vorbestimmte Punktzahl erreichen. Insgesamt dürfen Sie an sechs verschiedenen Wettbewerben teilnehmen, die aus je drei Rennen bestehen. Am längsten wird Sie der Grand-Prix-Modus

an das Spiel fesseln, aber auch diesen müssen Sie erst freischalten.

Obwohl die Anzahl der Einzel- und Mehrspielermodi und der freischaltbaren Extras nicht gerade gering ist, besteht hinsichtlich des Umfangs von *Speed Kings* dennoch Anlass zur Kritik. Der Großteil der Modi ist ganz einfach viel zu schnell durchgespielt. Erscheinen Ihnen die Strecken beim ersten Durchfahren noch als ungemein schwierig, weil Sie permanent von plötzlich auftauchenden Hindernissen und Vehikeln überrascht werden, so wissen Sie spätestens beim dritten oder vierten Rennen auf jedem Parcours die meisten Gefahren rechtzeitig einzuschätzen und fahren um den Sieg mit.

Außerdem passt sich die künstliche Intelligenz Ihrer Gegner während der Rennen Ihrem eigenen Fahrstil an. Selbst wenn Sie in der vorletzten Runde eines Rennens aussichtslos auf dem letzten Platz liegen, haben Sie weiterhin beste Siegchancen, da die Gegner-KI dafür sorgt, dass Sie wieder herankommen können. Denn auch Ihre Kontrahenten begehen während der Rennen zahlreiche Fehler und küssen wiederholt den Asphalt oder fremdes Blech. Gleichzeitig arbeiten sich Ihre Widersacher jedoch auch wieder gnadenlos an Sie heran, wenn Sie in Führung lie-

BONUS INFO

RESPEKT Während der Rennen dürfen Sie sich oben drein an so genannten Respekt-Challenges versuchen. Dabei müssen Sie beispielsweise eine vorgegebene Distanz überspringen oder diese im Kopfstand fahrend zurücklegen. In anderen Herausforderungen gilt es hingegen, andere Fahrzeuge mehrmals zu „streifen“ oder eine bestimmte Anzahl an Powerbands im Verlauf eines Rennens zu erzielen. Während der Turniere sollten Sie sich allerdings nicht auf den Rennverlauf konzentrieren, die Respekt-Challenges jeder Strecke können Sie auch in den Einzelrennen knacken. Für jeweils neun erfolgreich gemeisterte Herausforderungen schalten Sie ein interessantes Respekt-Bike frei.

„Das Wichtigste ist die gelungene Umsetzung des Geschwindigkeitsgefühls.“

» gen. Selbst wenn Sie glauben, Sie hätten Ihre Verfolger endgültig abgeschüttelt, tauchen diese unprovoked wieder knapp hinter Ihnen auf und sorgen für Spannung.

In technischer Hinsicht ist das Wichtigste an *Speed Kings* die gelungene Umsetzung des Geschwindigkeitsgefühls. Bei größtenteils konstanten 60 Frames pro Sekunde bleibt oft kaum Zeit zum Reagieren, so rasant laufen die Rennen ab. Die teils etwas zu schlicht gehaltenen Hintergründe fal-

len dabei eher negativ ins Gewicht, Wettereffekte wie Schnee auf den Strecken in den Schweizer Alpen oder Regen in Hamburg sind hingegen ganz nett. Alles in allem ist die grafische Präsentation aber bestenfalls Xbox-Durchschnitt. Dies gilt auch für die Karambolagen, die zwar spektakulär aussehen, aber zu keiner Zeit mit der grandiosen optischen Umsetzung der Unfälle in *Burnout 2* mithalten können. In akustischer Hinsicht erwartet uns ebenfalls glatter Durchschnitt. Die einzelnen Melo-



↑ Hoppla, da sind wir wohl zu spät ausgewichen.

dien fallen weder positiv noch negativ ins Gewicht, Gleiches gilt für die Soundeffekte. 

BONUS INFO

» FAHRSTUNDE
Im Modus „Führerschein“ können Sie sämtliche Ansprache üben, die das Spiel an Sie stellt. In neun verschiedenen Tests müssen Sie dabei Ihre Tauglichkeit als Verkehrsrowdy unter Beweis stellen. So dürfen Sie unter anderem Turbo-Starts üben. Doch Vorsicht, dabei wird Ihr Motorrad verdammt schnell und Sie zeigen einen Wheelie. Beenden Sie diesen, bevor Sie stürzen. Powerdowns, Sprünge und Stunts auf Ihrem Motorrad sollten Sie ebenfalls erst mal gründlich einstudieren.

STUNTMAN » Ohne akrobatische Einlagen geht es nicht.

IHR FAHRER MUSS IN *SPEED KINGS* nicht nur sein Motorrad voll im Griff haben, sondern auch körperlich topfit sein, wenn er allen gestellten Anforderungen gerecht werden will. Außerdem sollten Sie Kunststücke auf Ihrem Bike nicht mitten in einer steilen Kurve wagen.



Wenn Hindernisse den Weg blockieren, müssen Sie mit einem coolen Powerdown darunter hindurchsliden.



In einigen Respekt-Challenges gilt es, über mehrere hundert Meter einen artistischen Handstand auf dem Bike zu zeigen.



Hin und wieder wird von Ihnen auch verlangt, dass Sie auf Ihrem Motorrad stehend über die Strecke „surfen“.



↑ Nur ein Powerdown hilft jetzt weiter.



↑ Über Rampen springt es sich weiter.



↑ In den Schweizer Alpen sollten Sie sich nicht vom Panorama ablenken lassen.



MANFRED MEINT:

Speed Kings erscheint auf den ersten Blick wie der kleine Bruder von *Burnout 2*. Alles, was der Genre-Primus kann, kann *Speed Kings* auch, allerdings einen Tick schlechter. Die Anzahl der Spielmodi und Extras motivieren anfangs zwar ungemein, geübte Spieler werden den Titel allerdings ratzafat geknackt haben und möglicherweise schon bald die Lust daran verlieren. Mit dem Budget-Preis von 40 € stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis aber optimal.

GRAFIK

73%

SOUND

64%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- RASANTES GESCHWINDIGKEITSGEFÜHL
- VIELE SPIELMODI
- VIELE FREISCHALTBARE EXTRAS
- BUDGET-Preis von 40 EURO

NEGATIV

- GRAFISCH UND AKUSTISCH NUR DURCHSCHNITT
- ZU SCHNELL DURCHGESPIELT



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

77%

TEST ÜBERSICHT

SPIELETTITEL	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%
BRUTE FORCE	Ausgabe 07/03	Action	„Ob taktisch oder brachial, Microsofts Sternenkrieger können überzeugen.“	84%
⊙ 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, eindrucksvoll und mit extrem viel Tiefgang bei den Stunts“
WERTUNG: 87%



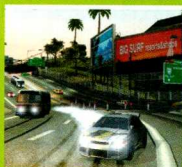
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

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



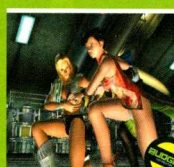
BURNOUT 2

TEST IN: Ausgabe 06/03
GENRE: Rennspiel
„Realismus? Was ist das? Alles, was bei *Burnout 2* zählt, sind Geschwindigkeit und Adrenalin.“
WERTUNG: 88%



COLIN MCRÆ RALLY 3

TEST IN: Ausgabe 11/02
GENRE: Rennspiel
„Der Rallye-Altemeister bittet zur Jagd auf die letzten Sekunden.“
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%

⊙ 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	„Heftisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend“	55%
CHASE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Sehr heftisches 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	„Simples Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet“	66%
⊙ CRASH BANDICOOT: D. ZORN D. CORTX	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen“	71%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Ein netter Zusammenschneit 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 abgefahrter 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 heftisch.“	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%
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%

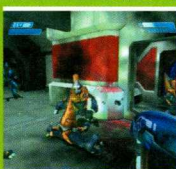


SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Ausgabe 02/03	Action	„Im Kino sehr nett. Auf der Xbox ist der Drachenterror jedoch nur Durchschnitt.“	51%
DIE SIMS	Ausgabe 04/03	Simulation	„Die Umsetzung der PC-Lebenssimulation ist gut gelungen.“	80%
DIE HARD VENDETTA	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Missratene Umsetzung des GameCube-Shooters“	63%
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%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	Ausgabe 07/03	Action	„Routinierter Lizenztitel mit technischen Schwächen“	62%
FI 2002	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Solides Formel-1-Spiel mit allen aktuellen Saison-Daten“	71%
FI 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 Renderekulisse“	69%
GHOST RECON	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Gute PC-Umsetzung, wobei der Strategie-Anteil abgenommen hat.“	80%
GOZILLA: 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%
HUNTER: THE RECKONING	Ausgabe 01/02	Action	„Ideal für Leute, die es gerne etwas härter mögen und nicht zimperlich sind“	67%



DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Rennspiel
„Technisch zwar veraltet, aber Spielspaß und Fahrverhalten stimmen.“
WERTUNG: 87%



HALO

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



JET SET RADIO FUTURE

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



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Solid Snake und Raiden schleichen durch ein episches Meisterwerk.“
WERTUNG: 85%



MOTOGP 2

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



MIDNIGHT CLUB II

TEST IN: Ausgabe 07/03
GENRE: Rennspiel
„Grafisch sind die Online-Straßenrennen zwar nicht berauschend, aber der Spielspaß stimmt.“
WERTUNG: 86%

INDIANA JONES U. D. LEG. D. KAISERGRUFT

INDYCAR SERIES

ISS 2

JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

KELLY SLATER'S PRO SURFER

KNOCKOUT KINGS 2002

KUNG FU CHAOS

LEGENDS OF WRESTLING

LEGENDS OF WRESTLING II

LOONS: THE FIGHT FOR FAME

LOTUS CHALLENGE

MADDEN NFL 2003

MAD DASH RACING

MARVEL VS. CAPCOM 2

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

INDIZIERT

MECHASSAULT

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

MEISTER TRAINER: SAISON 02/03

METAL DUNGEON

MICRO MACHINES

MIDTOWN MADNESS 3

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Ausgabe 03/03

Ausgabe 07/03

Ausgabe 01/02

Ausgabe 01/02

Ausgabe 01/03

Ausgabe 04/03

Ausgabe 11/02

Ausgabe 01/02

Ausgabe 04/03

Ausgabe 01/02

Ausgabe 03/03

Ausgabe 12/02

Ausgabe 04/03

Ausgabe 12/02

Ausgabe 01/02

Ausgabe 01/03

Ausgabe 01/03

Ausgabe 02/03

Ausgabe 02/03

Ausgabe 12/02

Ausgabe 07/03

Ausgabe 01/02

Action

Rennspiel

Fußball

Action

Action

Strategie

Surfen

Boxen

Beat 'em Up

Wrestling

Sport

Geschicklichkeit

Rennspiel

American Football

Fun-Rennspiel

2D-Beat'em-Up

Trendsport

Ego-Shooter

Action

Ego-Shooter-Action

Fußballmanager

Rollenspiel

Rennspiel

Rennspiel

Boxen

„Die Buffy-Engine funktioniert auch bei Indy. Cooles Kampfsystem.“

„Recht unspektakuläres Rennspiel um die amerikanische IndyCar-Serie“

„Absolut uninteressantes Rasen-Gekicke“

„Bond garantiert auch auf der Xbox solides Popcorn-Entertainment.“

„Noch besser als der Vorgänger. 007-Fans werden dieses Spiel lieben.“

„Verwalten Sie den Jurassic Park und gehen Sie auf Fotosafari.“

„Besonders für Trendsportsteiger ist Kelly Slater sehr gut geeignet.“

„Pure Prügelei, die auf Dauer zu wenig Tiefgang hat“

„Sehr unterhaltsames Klopp- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler“

„Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“

„Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“

„Fünf Minuten anarchischer Einweg-Spaß“

„Sehr frustrierendes Rennspiel mit hakeliger Steuerung“

„Fans von American Football werden von diesem Game begeistert sein.“

„Ein ziemlich verrücktes, aber zu schnelles Multiplayer-Rennspiel“

„Die Marvel-Superhelden prügeln sich mit den Capcom-Videospielhelden.“

„Ohne spielerische Highlights versucht sich Mat Hoffman auf dem BMX-Rad.“

„Hervorragende Umsetzung eines indizierten PC-Spiels“

„Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum“

„Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“

„Der Meister kränkt an unübersichtlichen Menüs und einer übigen Steuerung.“

„Odes Rollenspiel, das sich auf dem spielerischen Stand der 80er-Jahre befindet“

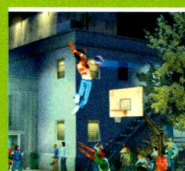
„Kleine Autos breiten über die unmöglichen Rennstrecken.“

„Gut gemachte Chaos-Raserei durch drei Weltmetropolen.“

„Das Gameplay dieses Boxspiels ist ausgefeilt, aber auch sehr frustrierend.“

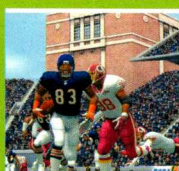
TEST ÜBERSICHT

SPIELETITEL	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-Neuauflage“	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%
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Wer hier heiße Piraten-Gefechte erwartet, wird bitter enttäuscht.“	40%



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%



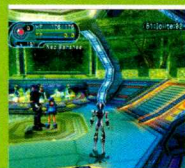
NFL 2K3

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: American Football
„Exzellente und sehr realistische Football-Simulation. Auch für Einsteiger geeignet.“
WERTUNG: 90%



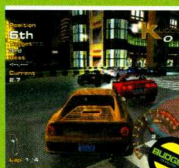
PANZER DRAGOON ORTA

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Im Rausch der Sinne: Hier zeigt die Xbox, was sie alles kann.“
WERTUNG: 90%



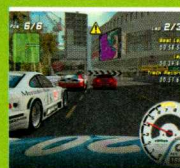
PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II

TEST IN: Ausgabe 07/03
GENRE: Online-Rollenspiel
„Süchtig machende Online-Monsterjagd“
WERTUNG: 85%



PROJECT GOTHAM RACING

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



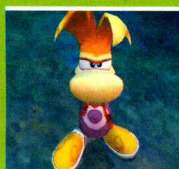
RACING EVOLUZIONE

TEST IN: Ausgabe 02/03
GENRE: Rennspiel
„Coole Rennen und ein ausgefeilter Story-Modus machen Laune.“
WERTUNG: 87%



RALLISPORT CHALLENGE

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



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Ein echter Gewinner: Rayman hat es immer noch drauf.“
WERTUNG: 88%



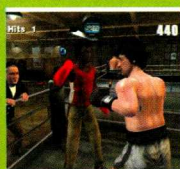
RED FACTION II

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%

PRISONER OF WAR	Ausgabe 11/02	Action-Adventure/Strategie	„Sehr ungewöhnliches Kriegsgefangenen-Spiel mit übler Technik“	40%
PRO TENNIS WTA TOUR	Ausgabe 11/02	Tennis	„Eines der schlechtesten Tennis-Spiele, die es gibt!“	19%
PROJECT ZERO	Ausgabe 06/03	Action-Adventure	„Gänsehaut garantiert! Mit einer Kamera schleichen Sie durch ein Geisterhaus.“	80%
QUANTUM REDSHIFT	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Der reine Geschwindigkeitsrausch! Leider ist das Spiel zu schwer.“	80%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Weniger Realismus zugunsten des Spielspaßes an der Rallyefront“	83%
RED CARD SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Innovatives Fußballspiel, das unter geringer Gegnerintelligenz leidet“	70%
ROBOTECH: BATTLECRY	Ausgabe 01/03	Action	„Mech-Action im Cel-Shading-Look ohne spielerische Höhepunkte“	55%
ROLLERCOASTER TYCOON	Ausgabe 03/03	Aufbau-Simulation	„Verwalten Sie einen eigenen Vergnügungspark und werden Sie reich.“	60%
SEABLADE	Ausgabe 07/03	Action	„Unspielbar schweres Flugspiel mit wenig Inspiration.“	48%
SEGA SOCCER SLAM	Ausgabe 12/02	Sport/Action	„Sega präsentiert ein anarchisches Fußball-Gerangel im Comic-Stil.“	76%
SERIOUS SAM	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Die beiden PC-Spiele wurden recht anständig für die Xbox konvertiert.“	65%
SHADOW OF MEMORIES	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Ist es die PS2- oder die Xbox-Version? Keine Ahnung, sie sehen gleich aus.“	40%
SHENMUE II	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Eine fast 1:1-Konvertierung vom Dreamcast, die sehr viel Freiheit bietet“	81%
SHREK	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Ein staubtrockenes Jump & Run. Schade um die schöne Lizenz.“	50%
SHREK SUPER PARTY	Ausgabe 04/03	Party-Game	„Putzige Mehrspieler-Party mit unlogischem Punktesystem“	64%
SILENT HILL 2: INNER FEARS	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Ein neuer Handlungsstrang auf der Xbox. Der Horror geht weiter.“	84%
SIMPSONS ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein uninspirierter Crazy Taxi-Klon um die Simpsons“	59%

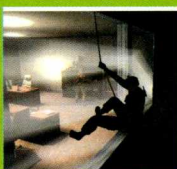


SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen“	72%
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Sehr gelungene Umsetzung des brutalen Shooters. Hat nur starke Ruckler.“	84%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	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	„Zweifello eines der besseren Star Wars-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%
STARSKY & HUTCH	Ausgabe 07/03	Rennspiel/Action	„Nett: Im Zweispieler-Modus wird die Lightgun und das Lenkrad unterstützt.“	74%
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 Test Drive nicht verdient.“	35%
TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Strategie	„Es ist Tetris.“	60%
THE HULK	Ausgabe 07/03	Action	„Hier dürfen Sie alles kaputtmachen. Das ideale Spiel zum Abreagieren!“	72%
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%



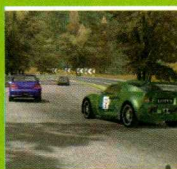
ROCKY

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



SPLINTER CELL

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



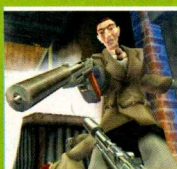
SEGA GT 2002

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



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

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



TIMESPLITTERS 2

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



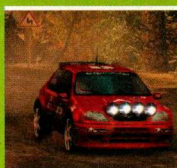
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

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



UNREAL CHAMPIONSHIP

TEST IN: Ausgabe 12/02
GENRE: Ego-Shooter-Action
„Xbox-exklusives Shooter-Drama mit Xbox-Live-Unterstützung“
WERTUNG: 85%



V-RALLY 3

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Rennspiel
„Sehr arcadelastiges Rallyspiel, das sich besonders an Einsteiger wendet“
WERTUNG: 85%



YAGER

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Aus deutscher Produktion kommt eines der besten Cockpit-Actionspiele aller Zeiten.“
WERTUNG: 92%

TOTAL IMMERSION RACING

TOUR DE FRANCE

TOXIC GRIND

TRANSWORLD SNOWBOARDING

TRANSWORLD SURFING

TUROK EVOLUTION

TY THE TASMANIAN TIGER

UF: TAPOUT

VEXX

WAKEBOARDING UNLEASHED

WHACKED!

WORLD RACING

WRECKLESS

WWE RAW

X-MEN: NEXT DIMENSION

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

ZAPPER

Ausgabe 02/03

Ausgabe 11/02

Ausgabe 01/03

Ausgabe 11/02

Ausgabe 01/02

Ausgabe 11/02

Ausgabe 01/03

Ausgabe 01/02

Ausgabe 04/03

Ausgabe 06/03

Ausgabe 01/03

Ausgabe 03/03

Ausgabe 01/02

Ausgabe 11/02

Ausgabe 02/03

Ausgabe 05/03

Ausgabe 04/03

Rennspiel

Rennspiel

Trendsport

Trendsport

Surfing

Ego-Shooter-Action

Jump & Run

Beat 'em Up

Jump & Run

Trendsport

Multiplayer-Party-Spiel

Rennspiel

Action-Rennspiel

Wrestling

Beat 'em Up

Action

Geschicklichkeit

„Eine tolle Spielidee wurde von der Technik und dem Fahrverhalten ausgebremst.“

„Das Spiel wird dem großen Namen nicht gerecht.“

„Futuristisches BMX-Spiel mit netten Ideen, aber ohne echte Innovation“

„Einfache Tricks ohne Ende“

„Eigentlich ein gutes Spiel. Kelly Slater ist jedoch viel besser.“

„Solide Shooter-Unterhaltung, die die Technik der Xbox deutlich unterfordert“

„Schön gemachtes Knuddel-Jump-&Run mit einigen Kamera-Problemen“

„Ein wirklich brutales Fighting-Game“

„Einfallsreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“

„Extrem schweres Wakeboarding-Spiel von den Tony Hawk-Machern“

„Hallo, liebe Xbox-Liveler! Der Showmaster wartet auf sein nächstes Opfer.“

„Unter der Motorhaube dieses Mercedes-Rennspiels stecken jede Menge Bugs.“

„Sehr gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel.“

„Grafisch ist das Spiel gelungen. Jedoch hapert's an einigen Stellen.“

„Schön gemachte Comic-Balgerei um die Superhelden-Truppe“

„Recht monotones Actionspiel um den beliebten Comic-Mutanten“

„Das Frogger-Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“

55%

46%

64%

73%

61%

66%

74%

74%

70%

82%

61%

71%

65%

53%

74%

64%

60%

LESERBRIEFE

SCHREIBEN SIE UNS: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an: oxm-leserbriefe@computec.de
 Unser Online-Diskussionsforum finden Sie übrigens unter <http://www.xbox-zone.de>.

DIE HALO-LEGENDE TEIL 2

Hallo OXM!

Ich habe auf einer Internet-Website gelesen, dass man *Halo* innerhalb von drei Stunden im Einfach- und danach im Legendar-Modus durchspielen muss. Das scheint mir aber völlig unmöglich. Alleine schon das Durchrennen würde so lange dauern.

Gruß Sascha (Fislbach, Schweiz)

Hallo Sascha!

Das sehen wir genauso. Aber einige Leute halten immer noch an dem Flammenwerfer-Märchen fest, wie der nächste Brief zeigt.

DIE HALO-LEGENDE TEIL 3

Hi OXM,

im Heft habt ihr ja berichtet, dass es nicht möglich ist, den Flammenwerfer zu bekommen. Ich hab ihn aber doch bekommen! Zum



Beweis schicke ich euch das Bild mit.

Ich hab noch eine Frage zum Jugendschutzgesetz. Wie könnt ihr in der nächsten Ausgabe die zwei angekündigten Demos bringen? Gibt es eine Ab-16-Ausgabe auch im Geschäft?

Ich hoffe, ihr beantwortet die Fragen.

PS: Was ist mit Peter Panda?

DER FLAMMENWERFER und SAM
 (per E-Mail)

Hallo Flammenwerfer!

Hallo Sam!

Da zeigt sich mal wieder, dass in *Halo* doch ein wenig mehr steckt, als wir vermutet haben. Nachdem wir euer Beweisfoto gesehen haben, stürzten wir uns natürlich auch an die Controller und haben das Unmögliche wahr werden lassen! Nacheinander haben wir *Halo*



auf Einfach, Normal, Schwer und Legendar innerhalb von einer halben Stunde durchgezockt und als Belohnung gab es die Kaffeemaschine.

Jetzt aber mal Spaß beiseite. Mit einer Ab-16- oder Ab-18-Ausgabe wird es noch etwas dauern.

Unsere Rechtsexperten, die Abo-Abteilung und diverse Expertenteams arbeiten immer noch an einer Lösung und überlegen sich, wie man das auch praktisch am besten in die Tat umsetzen kann. Wenn es so weit ist, werden wir das natürlich ganz groß ankündigen. Versprochen!

Zum Thema Peter Panda. Auf unseren Aufruf in der Ausgabe 05/2003 haben sich nur drei Leser mit interessanten Ideen gemeldet. Insgeheim hatten wir mit einer großen Resonanz auf die Super-Foto-Story des neuen Jahrtausends gerechnet, so dass der gute alte Peter nur noch sporadisch im Heft auftaucht. Mal versteckt sich unsere Redaktionskaffeemaschine im Testteil, mal sucht er das Editorial heim und ab und zu taucht er sogar in den Leserbriefen auf.



FREUDE! GROSSE, GROSSE FREUDE!

Guten Tag und hallo liebe OXM-Redaktion,

ich habe ja vor einiger Zeit an dem *Yager*-Gewinnspiel teilgenommen und letzte Woche drei Pakete erhal-

ten. Als ich die Pakete angeschaut habe, konnte ich zuerst gar nichts damit anfangen, da ich ja überhaupt nichts bestellt hatte. Aber als ich dann das erste Paket geöffnet hatte und dann die *Yager*-Airbrush-Xbox sah, bin ich fast umgefallen. Ich hatte wirklich nicht damit gerechnet, dass ich den Hauptpreis gewinnen würde. Ich habe sofort bei den wichtigsten Menschen in meiner Umgebung angerufen und alle haben sich mit mir gefreut.

Ich möchte mich nun auch bei euch noch einmal kurz bedanken, dass ich das große Glück hatte, dieses wundervolle Paket zu gewinnen. Ich kann mein Glück immer noch nicht ganz fassen. Ich freue mich wirklich sehr über diesen tollen Preis! Und ich wollte mich irgendwie bei euch revanchieren. Doch mir ist nichts Geheimes eingefallen, wie ich meine Dankbarkeit zum

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.



Ausdruck bringen sollte. Daher habe ich einfach ein paar Süßigkeiten (bzw. Gehirnnahrung) beigelegt. Vielleicht könnt ihr es ja mal gebrauchen, wenn ihr wieder nach Kommentaren und Testberichten für euer tolles Magazin sucht.

Also noch einmal vielen Dank und die liebsten Grüße aus Hamburg
Martin Ziegert (Hamburg)

Hallo Martin!

Hach, da haben wir endlich mal wieder einen Menschen glücklich gemacht. Auch vonseiten der Redaktion möchten wir dir noch einmal ganz herzlich zu deinem Gewinn gratulieren. Die Naschsachen haben wir inzwischen auch vertilgt, was dazu führte, dass der ein oder andere Redakteur die Hoffnung auf eine sexy Sommerfigur mit Waschbrettbau aufgegeben hat.

Ein wenig gediegen fanden wir es nur, dass einige Tage nach deinem Päckchen im Flohmarkt eines Internet-Forums eine Airbrush-Xbox mit Yager-Motiv auftauchte. Das kann doch wohl nur ein Zufall sein, oder?

HER MIT DEN SPIELEN!

Liebes OXM-Team, ich kaufe mir jeden Monat euer super cooles Magazin. Es ist sehr interessant, informativ und macht Spaß. Leider kann ich mir nicht immer euer Magazin, geschweige denn die gut bewerteten Spiele, leisten. Daher wollte ich fragen, ob es nicht ginge, dass ich für die Testübersicht Prügel- oder Ballerspiele testen kann. Ich würde dann die Ergebnisse, den Kommentar und das Spiel schnellstens an euch zurückschicken. Ach, mit Ergebnis meine ich Bewertung. Bitte schickt mir einen Brief zurück. Ich würde mich freuen, und ihr könnt euch voll und ganz auf mich verlassen, weil ich nämlich jedes Spiel schnell durchzocke. Viele Grüße!
Euer begeisterter Fan

PS: Es gibt Cheats für *Halo*. Ich weiß aber, dass der Cheat für Unendlich Munition nicht funktioniert.

Alexander Pfaff (Hamburg)

Lieber Alexander!

Das wäre ein Leben, was? Die OXM-Redaktion schickt dir alle paar Tage die neuesten Spiele zu,

du zockst sie durch und dann schreibst du einen kurzen Satz zu jedem Titel. Sehen wir die Sache jetzt aber mal ganz nüchtern: Da wir alle Spiele in der Testübersicht bereits gespielt haben, dauert die Aktualisierung der vier Seiten höchstens eine halbe Stunde.

Wenn wir dir die Titel zuschicken, gehen erst mal zwei Tage für den Postweg drauf und dann noch eine weitere Woche, bis du wirklich jeden Titel durchgezockt hast. Ne, also da machen wir den Job lieber selbst.

Aber liegt das Problem nicht irgendwie ganz woanders? Vielleicht solltest du deine Videospiele nicht in einem Rutsch ganz schnell durchspielen, sondern lieber ganz langsam genießen. Anstelle des Zocker-Gourmands lebt es sich viel billiger als Videospiel-Gourmet. Lass es langsam angehen und stöbere auch mal in den hintersten Ecken und Winkeln eines Dungeons. Und wenn du einen Titel durchgespielt hast, dann versuche einfach, eine perfekte Statistik zu erspielen. Jean beispielsweise sitzt immer noch an *Yager*, um die letzten fehlenden Missionsternchen zu erspielen.

PS: Das mit dem *Halo*-Cheat wissen wir auch. Deshalb haben wir ihn auch nicht abgedruckt.

WO BLEIBEN DIE GUTEN ROLLENSPIELE?!

Liebes OXM-Team, ich wollte fragen, ob demnächst ein gutes Abenteuer- oder Rollenspiel auf der Xbox erscheint. Denn ich bin ein großer Fan von *Zelda* und ich wollte wissen, ob bald so ein ähnliches Spiel erscheint.

Daniel Ehrlich (per E-Mail)

Lieber Daniel!

Du spielst hoffentlich auf die guten, älteren *Zelda*-Spiele an, gell? Denn dem neuen Titel im Cel-Shading-Look kann eigentlich keiner von uns was abgewinnen. Wenn du aber auf ein anständiges Rollenspiel mit vielen Innovationen und einer coolen Story ansprichst, dann blättere doch mal auf Seite 16 zurück. Mit *Sudeki* hat Microsoft nämlich ein ganz heißes Eisen im Feuer. Man plant die Veröffentlichung zurzeit für den Dezember, und wenn nichts dazwischenkommt, wird es ein absoluter Top-Titel.

Kurz und knapp



DER XBOX-PC

Hallo OXM-Team, ich hätte mal eine Frage. Gibt es überhaupt Spiele mit Maus-Tastatur-Steuerung für die Xbox? Danke für die Antwort im Voraus.
*Und tschüss
Samy (per E-Mail)*

Hallo Samy!

Das einzige Spiel, das eine Tastatur unterstützt, ist bis jetzt nur *Phantasy Star Online: Episode I & II*. Ein Adapter zum Anschluss eines USB-Keyboards ist allerdings nur in den Vereinigten Staaten erhältlich. In Europa setzt man voll und ganz auf das Headset. Spiele, die Maus und Tastatur unterstützen, sind bisher nicht geplant. Laut Microsoft hat man auch nicht vor, solche zu veröffentlichen. Wahrscheinlich will man damit vermeiden, dass die Box versehentlich mit einem PC verwechselt wird.



PHANTASY STAR OFFLINE

Hallo OXM-Team, ich hab eine Frage zu *Phantasy Star Online*. Kann ich das Spiel also spielen, wenn ich kein Xbox Live besitze, also offline, z. B. den Storymodus? Denn ich besitze kein Xbox Live, würde mir das Spiel aber gern kaufen? Nicht, dass dann irgendwelche Fehlermeldungen kommen, weil ich kein Xbox Live installiert habe? Hoffentlich könnt ihr mir helfen!!!

Dirk Hesse (per E-Mail)

Hallo Dirk!

Schlechte Nachrichten: Leider benötigst du auch für das Offline-Spiel einen Xbox-Live-Gamertag. Das liegt daran, dass der Spielstand direkt mit deiner Kennung verbunden ist, um das Cheaten zu verhindern.



ONIMUSHA 2

Hallo OXM!!! Ich wollte mal wissen, ob *Onimusha 2* für die Xbox erscheint. Hoffe, ihr könnt meine Frage beantworten!!!

Gerold Birzle (per E-Mail)

Hallo Gerold!

Natürlich können wir deine Frage beantworten: Capcom plant zurzeit, *Onimusha 2* noch im Laufe dieses Jahres für die Xbox herauszubringen. Wir rechnen daher mit einer Veröffentlichung im November oder Dezember.



HALO 2 DEMO

Hallo OXM-Redaktion, ich wollte fragen, wann ihr eine Demo von *Halo 2* rausbringt! Victor Schmidt (per E-Mail)

Hallo Victor!

Sind wir ungeduldig? Bei einem Hammer Titel wie *Halo 2* ist es auch schwer, nicht mit den Hufen zu scharren und sich die Veröffentlichung herbeizusehnen. Wir bemühen uns natürlich, so früh wie möglich eine Demo zu *Halo 2* auf die DVD zu pressen, aber der Titel ist immer noch in einem recht frühen Stadium, und wenn man bedenkt, dass das Spiel nicht vor dem Frühjahr 2004 in den Händlerregalen stehen wird, wird das wohl noch eine Weile dauern. Sollte uns *Halo 2* als Demo angeboten werden, werden wir natürlich alles Menschenmögliche tun, diese so schnell wie möglich auf die Disk zu packen.

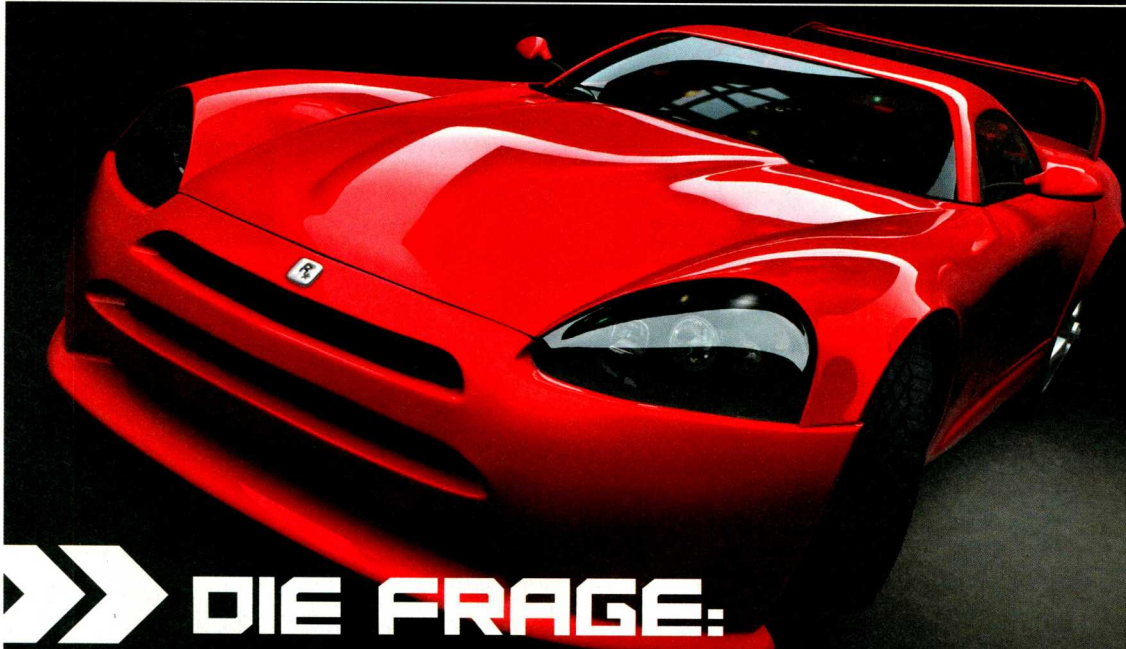


LASST VON EUCH HÖREN:
oxm-leserbriefe@compu-tec.de

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Take 2 präsentiert das Offizielle Xbox-Magazin das *Midnight Club II*-Gewinnspiel.

Rennspiel-Fans mit einer Xbox haben gut lachen. Immer mehr Top-Titel stürmen unsere Elite-Liste. Jüngstes Mitglied im Club der Raser-Referenzen ist *Midnight Club II* und damit Sie auch richtig stilecht vor der Konsole sitzen können, lässt Take 2 ein paar unverzichtbare Utensilien für den wahren *Midnight Club II*-Fan springen. Wer an dem Gewinnspiel teilnehmen möchte, braucht nur eine Postkarte, ein wenig Glück und die Antwort auf folgende Frage:



DIE FRAGE:

IN WELCHEN STÄDTEN FAHREN SIE BEI *MIDNIGHT CLUB II* ILLEGALE STRASSENRENNEN?

1. PREIS

Der Hauptgewinner bekommt ein *Midnight Club II*-VIP-Set:

- 1x Spiel *Midnight Club II*
- 1x Williams-F1-Team-Lenkrad
- 1x Exklusiver *Midnight Club II*-Feuerlöscher
- 1x *Midnight Club II*-Kappe
- 1x *Midnight Club II*-T-Shirt
- 1x *Midnight Club II*-Schlüsselanhänger
- 1x *Midnight Club II*-Magnetschriftzug



2. - 5. PREIS

- 1x Spiel *Midnight Club II*
- 1x *Midnight Club II*-Kappe
- 1x *Midnight Club II*-T-Shirt
- 1x *Midnight Club II*-Magnetschriftzug

6. - 10. PREIS

- 1x *Midnight Club II*-Kappe
- 1x *Midnight Club II*-T-Shirt

10. - 20. PREIS

- 1x *Midnight Club II*-T-Shirt

Schreiben Sie eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG · REDAKTION OXM · KENNWORT: MIDNIGHT CLUB II · DR.-MACK-STRASSE 77 · 90762 FÜRTH

Teilnahmeschluss ist der 25.08.2003. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Take 2 sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

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 aus-
führlichen Spielanleitungen zu allen
spielbaren Demo-Versionen auf unserer
exklusiven Cover-DVD. Sie sehen die
Tasten-Belegung des Xbox-Controllers
auf einen Blick, bekommen eine Über-
sicht 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 gro-
ßen Komplettlösungen. Damit können
Sie sämtliche Geheimnisse eines Spiels
entdecken, alle Spielewelten erforschen
und wirklich jeden Gegner schlagen.
Mithilfe dieser Seiten können Sie so
lange spielen, bis Ihre Xbox-DVDs zer-
brechen.

Viel Spaß beim Zocken wünscht
Ihre Redaktion
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DEMO AUF DVD:
BRUTE FORCE

080

DEMO AUF DVD:
STREET HOOPS

080

DEMO AUF DVD:
THE GREAT ESCAPE

081

DEMO AUF DVD:
TIGER WOODS PGA TOUR 2003

081

DEMO AUF DVD:
ROCKY

082

DEMO AUF DVD:
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

082

KOMPLETTLÖSUNG:
PHANTASY STAR ONLINE

083

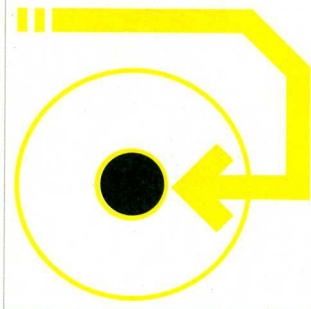
CHEATS & CODES:
TIPPS & TRICKS

095





play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



DIE DVD

HALLO LIEBE LESER. Am 1. April 2003 trat das neue Jugendschutzgesetz in Kraft und seitdem wachen die Behörden mit Argusaugen über den Inhalt unserer DVD. Doch nicht jedes Spiel, das mit „erwachsenerem“ Inhalt aufwartet, bekommt von der Prüfbehörde DT-Control automatisch den Stempel „jugendbeeinträchtigend“ aufgedrückt. So schafften es in dieser Ausgabe drei Demos auf unsere Disc, die sich an eine eher ältere Zielgruppe richten.

In *Brute Force* nehmen Sie es als Mitglied der gleichnamigen Sondereinheit mit zahlreichen Bösewichten auf. In *Mace Griffin: Bounty Hunter* schlüpfen Sie in die Rolle eines Kopfgeldjägers. Wie in der Filmvorlage geht es in *The Great Escape* um einen geplanten Ausbruch einiger Kriegsgefangener.

Obendrein bieten wir Ihnen abermals Appetithappen zu *Tiger Woods PGA Tour 2003*, *Rocky* und *Street Hoops* auf unserer Disc an. Hauen Sie rein!

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.

BRUTE FORCE

SPIELE-INFOs

TITEL: **BRUTE FORCE**
HERSTELLER: **DIGITALANVIL**
GENRE: **ACTION**
SPIELER: **1-4**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/DUCKEN
	RECHTER MINISTICK	UMSEHEN/ZOOM
	STEUERKREUZ	TRUPPENKOMMANDO
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	SCHRITT ZURÜCK
	X-TASTE	NACHLADEN/ AKTION/ WAFFE AUFHEBEN
	Y-TASTE	WAFFE WECHSELN
	L-SCHALTER	GEGENSTAND BENUTZEN
	R-SCHALTER	SCHIESSEN
	WEISSE TASTE	BERSERKER-MODUS
	SCHWARZE TASTE	MEDIKIT BENUTZEN

DAS ERWARTET SIE

GELEITEN SIE DIE neu gegründete 23. Spezialeinheit Brute Force im Kampf gegen die Mitglieder der Organisation „Red Hand“ durch zwei actiongeladene Levels.

SO SPIELT ES SICH

Entscheiden Sie sich zunächst für die Episode „Willkommen bei der 23.!\“, dürfen Sie in die Rolle eines von vier Charakteren schlüpfen. Wir empfehlen Ihnen allerdings Tex. Die ersten Minuten dieses Levels sind wie ein Tutorial aufgebaut, in denen Ihnen die Steuerung näher gebracht wird. So lernen Sie unter anderem sogar, wie man Minen entschärft und diese dann selbst als Waffe einsetzt. Im Level „Terroristen-Ghetto“ spielen Sie drei Charaktere auf einmal.

DEMO-TIPPS

Über den Radarschirm in der linken, unteren Bildschirmcke finden Sie sich in den Arealen zurecht. Auftragsmarkierungen sind gelb vermerkt, rote Punkte stellen Feinde dar, die grünen hingegen Verbündete. Kämpfen Sie im Team, haben Sie über das Steuerkreuz Zugriff auf das Kommando-Menü und können Ihren Mistreibern Befehle erteilen.

UND SONST?

Jeder der Charaktere hat eine ganz besondere Fähigkeit, und wenn Sie in den Berserker-Modus schalten, können Sie sich diese Eigenschaften zunutze machen. Tex hat beispielsweise die Möglichkeit, beide Feuerwaffen gleichzeitig einzusetzen. Hawk, die Sie in der zweiten Mission spielen können, kann dagegen ihren Tarnanzug aktivieren und wird dadurch unsichtbar. Mit dem weißen Knopf lösen Sie die Spezialfähigkeiten aus, diese halten aber nur für einen begrenzten Zeitraum an.

STREET HOOPS

SPIELE-INFOs

TITEL: **STREET HOOPS**
HERSTELLER: **BLACK OPS**
GENRE: **SPORT**
SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	AUTOMATISCHES PASSEN
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	PASSEN/SPIELER WECHSELN
	B-TASTE	WERFEN/ANGREIFEN
	X-TASTE	AUSWEICHEN/ANGREIFEN
	Y-TASTE	AUSWEICHEN/BLOCKEN
	L-SCHALTER	DRIBBELN/RENNEN
	R-SCHALTER	DRIBBELN/BLOCKEN
	WEISSE TASTE	DISPLAY
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

IN DEN SPIELBAREN DREI MINUTEN auf unserer Demo-DVD treten die Monster Jammers gegen die Ankle Breakers an. Diese Version lässt sich übrigens nur von einer Person spielen.

SO SPIELT ES SICH

Suchen Sie sich Ihr Team aus und werfen Sie mehr Körbe als die gegnerische Mannschaft. Das Match dauert genau drei Minuten. Unserer Erfahrung nach sind die beiden anwählbaren Mannschaften in etwa gleich stark.

DEMO-TIPPS

Wer *Street Hoops* spielt, wird schnell feststellen, dass die Basketball-Akteure einen ziemlich heftigen Slang vor sich hinscheln. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit und lauschen Sie den Worten der Ballkünstler. Mit ein wenig Übung werden Sie schnell herausfinden, was die Typen von Ihnen wollen.

UND SONST?

Einige der realen Vorbilder der Basketball-Spieler, die in *Street Hoops* auftauchen, wurden von der Firma Nike für Werbespots unter Vertrag genommen. Im deutschsprachigen Raum muss man jedoch lange suchen, bis man jemanden findet, dem Namen wie 1/2 Man 1/2 Amazing oder Headache etwas sagen.

THE GREAT ESCAPE

SPIELE-INFOs

TITEL: **THE GREAT ESCAPE**HERSTELLER: **SCI ENTERTAINMENT GROUP PLC**GENRE: **ACTION-ADVENTURE**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/ZOOM
	RECHTER MINISTICK	PERSPEKTIVE
	STEUERKREUZ	UM ECKEN SPÄHEN
	A-TASTE	AKTION
	B-TASTE	HALTUNG ÄNDERN
	X-TASTE	NICHT BELEGT
	Y-TASTE	INVENTAR
	L-SCHALTER	SCHLEICHEN
	R-SCHALTER	ANGREIFEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	UMSEHEN

DAS ERWARTET SIE

NEBEN DER EPISODE „Struggle in the mountains“ können Sie sich noch an „On the run!“ versuchen. In der zweiten Mission müssen Sie Ihren Verfolgern entkommen.

SO SPIELT ES SICH

Jeden der beiden Levels können Sie in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden absolvieren. In „Struggle in the mountains“ müssen Sie mehrere Aufgaben erfüllen, um den Level zu meistern. Zunächst müssen Sie zur ersten Hütte rennen und diese betreten. Keine Angst, Sie tragen eine Uniform und werden daher nicht erkannt. Warten Sie, bis der Wächter ans Telefon gehen will. Noch bevor er den Hörer abheben kann, sollten Sie ihn von hinten packen und bewusstlos würgen.

DEMO-TIPPS

Nachdem Sie den Anruf abgefangen haben, ist Action angesagt. Sammeln Sie in der Hütte alle Gegenstände ein. Verlassen Sie das Gebäude und rennen Sie zur nächsten Hütte. Über eine Leiter auf der Rückseite können Sie auf das Dach steigen. Springen Sie die Luke hinab und Sie finden ein Scharfschützengewehr. Wenn Sie die Hütte verlassen, sollten Sie sich Deckung suchen und die beiden Wachen, die den Aufgang zum Berg bewachen, aus einiger Distanz ausschalten.

UND SONST?

Im Level „On the run!“ müssen Sie „nur“ entkommen. Rennen Sie geradeaus und dann rechts. Dann durch die Holztür, die Kisten hinauf und auf die andere Seite springen. Beim Lkw biegen Sie links ab, steigen die Treppe hinauf und klettern hinter dem Laster in die Kanalisation hinab. Sobald Sie diese wieder verlassen, rennen Sie die Treppe hinauf und betreten das Gebäude. Verrammeln Sie die Tür von innen mit der Kiste und suchen Sie den Schlüssel. Haben Sie die Tür geöffnet, springen Sie aus dem Fenster und fliehen über die Dächer weiter.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

SPIELE-INFOs

TITEL: **TIGER WOODS PGA TOUR 2003**HERSTELLER: **ELECTRONIC ARTS**GENRE: **SPORT**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	SCHLAGEN
	RECHTER MINISTICK	SCHLAGEN
	STEUERKREUZ	MARKER
	A-TASTE	KAMERA
	B-TASTE	ÜBERBLICK
	X-TASTE	SCHLAGART
	Y-TASTE	MARKER-RESET
	L-SCHALTER	SCHLÄGER
	R-SCHALTER	NICHT BELEGT
	WEISSE TASTE	DRALL
	SCHWARZE TASTE	SPIN-KONTROLLE

DAS ERWARTET SIE

AUF VIER VERSCHIEDENEN REALEN Golfplätzen dürfen Sie jeweils ein Loch vom Abschlag bis zum Grün spielen. Zusätzlich können Sie in einer Trainingshalle Ihre Zielgenauigkeit unter Beweis stellen.

SO SPIELT ES SICH

Mit einem der beiden Mini-Sticks – welcher, bleibt Ihnen überlassen – müssen Sie mit dem Golfschläger ausholen und schlagen. Klingt einfach, aber auf den richtigen Rhythmus und die richtige Stärke kommt es an. Zudem können Sie dem Ball noch zusätzlich Drall verleihen.

DEMO-TIPPS

Je nach Nähe des Loches müssen Sie den richtigen Schläger wählen. Dies geschieht mittels der L-Taste. Vergleichen Sie die maximale Schlagweite des Schlägers mit der Entfernung zum Loch und treffen Sie die richtige Wahl.

UND SONST?

Wenn Sie beim Abschlag im exakt richtigen Moment den weißen Knopf drücken, erhält Ihr Schlag noch mehr Vorwärtsdrill. Eine kurze Zeitlupensequenz zeigt Ihnen, ob es geklappt hat.



VIDEOS AUF DVD

Neben dem Demo-Paket finden Sie auf unserer Cover-DVD in diesem Monat auch 5 Videos mit echten Spielszenen.



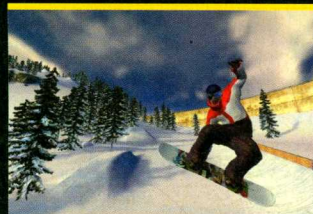
SOUL CALIBUR II



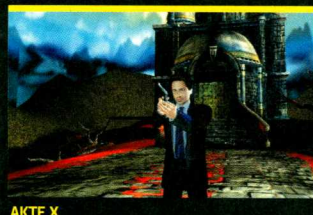
CONFLICT: DESERT STORM II



THE HULK



AMPED 2



AKTE X



playmore[®]
A COPYRIGHT THE OFFICIAL XBOX MAGAZINE

ROCKY

SPIELE-INFOs

TITEL: ROCKY
HERSTELLER: RAGE
GENRE: SPORT
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	UNTERE GERADE
	B-TASTE	UNTERER HAKEN
	X-TASTE	OBERE GERADE
	Y-TASTE	OBERER HAKEN
	L-SCHALTER	DECKUNG
	R-SCHALTER	VARIABLER AUFWÄRTSHAKEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

GUTE VIDEOSPIEL-ADAPTIONEN einer Filmvorlage sind wirklich etwas Rares. Mit *Rocky* haben die Hersteller aber endlich mal etwas Anständiges abgeliefert und Sie können sich nun mit dem großen Filmvorbild durch die härtesten Boxfights aller Zeiten prügeln.

SO SPIELT ES SICH

Hier geht es klassisch in bester Filmtradition zur Sache: Sie haben die Wahl zwischen dem italienischen Hengst Rocky Balboa, in den Filmen verkörpert von Sylvester Stallone, und dem egozentrischen Apollo Creed, in den ersten vier *Rocky*-Filmen von Carl Weathers gemimt, ehe ihn Dolph Lundgren als russische Box-Maschine Ivan Drago den Filmton sterben ließ. Selbstverständlich ist Drago auch einer der freischaltbaren Charaktere in der grandiosen Vollversion.

DEMO-TIPPS

Trotz aller Angriffswut sollten Sie stets auf Ihre Deckung achten. So manche Schlagserie des Gegners verpufft dadurch wirkungslos und Sie können zum Gegenschlag ausholen. Über die vier Hauptknöpfe A, B, X und Y können Sie beispielsweise in Kombination mit der rechten Schultertaste vier verschiedene gefährliche Aufwärtshaken am Gegner anbringen.

UND SONST?

In der endgültigen Version stehen Ihnen natürlich ein paar Kämpfer mehr zur Verfügung. Allerdings auch nicht zu viele, denn einige wollen natürlich auch noch freigespielt werden.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

SPIELE-INFOs

TITEL: MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
HERSTELLER: WARTHOG
GENRE: ACTION
SPIELER: 1

IM WELTALL

	LINKER MINISTICK	SCHUB/ZIEL WECHSELN
	RECHTER MINISTICK	RICHTUNG/ZIEL ANVISIEREN
	STEUERKREUZ	AUSWEICHEN
	A-TASTE	ZIEL ANVISIEREN
	B-TASTE	NICHT BELEGT
	X-TASTE	ZIEL WECHSELN
	Y-TASTE	AKTION
	L-SCHALTER	RAKETE
	R-SCHALTER	LASER
	WEISSE TASTE	RAKETE WÄHLEN
	SCHWARZE TASTE	LASER WÄHLEN

DAS ERWARTET SIE

SIE BEGINNEN DIE DEMO-VERSION im Cockpit eines Raumschiffes, und nachdem Sie dieses in einem Hangar gelandet haben, gehen Sie zu Fuß auf Konfrontationskurs.

SO SPIELT ES SICH

Ehe Sie Ihr Raumschiff landen können, müssen Sie sich einer Vielzahl von Feinden entledigen. Die roten Pfeile neben dem Fadenkreuz zeigen Ihnen an, wo noch weitere Widersacher umherschwirren. Sie können den Gegnern dabei entweder mit dem Laser-MG oder mit Zielsuchraketen zusetzen. Haben Sie alle Kontrahenten ausgeschaltet, müssen Sie die Landemarkerungen langsam durchfliegen und es geht in bester Ego-Shooter-Manier weiter.

ZU FUß

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/ZIEL ERFASSEN
	RECHTER MINISTICK	UMSEHEN/KRIECHEN
	STEUERKREUZ	WAFFE WECHSELN/ZOOM
	A-TASTE	NACHLADEN
	B-TASTE	NICHT BELEGT
	X-TASTE	SPRINGEN
	Y-TASTE	AKTION
	L-SCHALTER	SEKUNDÄRWAFFE
	R-SCHALTER	PRIMÄRWAFFE
	WEISSE TASTE	VORHERIGE WAFFE
	SCHWARZE TASTE	NACHFOLGENDE WAFFE

DEMO-TIPPS

Nachdem Sie aus dem Raumschiff gestiegen sind, sollten Sie sich erst im Hangar etwas umsehen. Sie können dort nämlich ein Scharfschützengewehr finden, das sich schon bald als nützlich erweisen wird. Nachdem Sie das große Tor durchschritten haben und mit dem Aufzug nach oben gefahren sind, werden Sie sofort von einem MG-Geschütz unter Beschuss genommen. Gehen Sie hinter den Kisten zu Ihrer Linken in Deckung und schalten Sie von dort sämtliche Gefahren in aller Ruhe mit dem Präzisionsgewehr aus.

UND SONST?

Sobald Sie das Geschütz lahm gelegt haben, gelangen Sie über einen weiteren Fahrstuhl nach oben auf den Balkon der Halle. Eliminieren Sie auch dort sämtliche Feinde und folgen Sie dem Gang, bis Sie bei vier Computer-Terminals ankommen. Mit einem Klick auf den Aktions-Knopf können Sie über diese Rechner in andere Räume blicken oder die Kontrolle über ein Geschütz darin übernehmen. Damit lassen sich dann auch kinderleicht die Gegner in diesem Raum eliminieren.



PHANTASY STAR ONLINE



VOR DEM START

BEVOR SIE IHRE EXKURSION nach Ragol beginnen, sollten Sie sich zunächst mit den wichtigsten Funktionen des Spiels vertraut machen. Deswegen als Erstes ein paar Hinweise zu Ihrem Charakter. Sie haben bei der Charaktererschaffung die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Charakterklassen zu wählen: Hunter, Ranger und Force. Die Hunter sind für Anfänger besonders gut geeignet, da sie einen hohen Angriffs- und Verteidigungswert besitzen. Zudem können sie einen Großteil der Zauberei erlernen. Die Ranger sind Spezialisten für den Fernkampf. Ihr Defence-Wert ist nicht so hoch, dafür besitzen sie aber eine hohe Treffsicherheit. Die Force sind eindeutig die schwierigsten Charaktere. Sie haben nur geringe Angriffs- und Verteidigungswerte, was besonders zu Beginn des Spiels große Anforderungen an Ihr Können stellt. Force können dafür sämtliche Zauberei erlernen, welche später in den Schwierigkeitsgraden Very Hard und Ultimate eine wichtige Voraussetzung zum Erfolg sind. Innerhalb der Charakterklassen dürfen Sie dann noch einmal zwischen vier verschiedenen Charakteren wählen. Es gibt zum einen menschliche Charaktere, welche von den einzelnen Fähigkeiten her recht ausgewogen sind. Zum anderen gibt es die Newmen. Im Gegensatz zu den Menschen haben sie einen niedrigeren Defence-Wert, dafür aber mehr TPs. Als Drittes können Sie einen Roboter spielen. Diese können überhaupt keine Zauberei erlernen, dafür können sie aber selber Minen legen.

Sobald Sie Ihren Charakter nach Ihren Wünschen gestalten haben, erhält er am Ende eine Section ID (Redria, Pinkall, Whittall usw.). Diese Section ID bestimmt zum einen, welche Mags (Näheres siehe Seite 93) Sie erhalten können, und zum anderen steht jede Section ID für das vermehrte Auftauchen bestimmter Items. So finden zum Beispiel Yellowboze-Charaktere besonders viel Geld. Zu welcher Section ID Sie gehören, wird durch Ihren Charakternamen bestimmt.

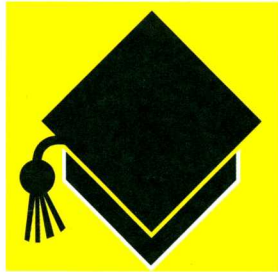
Wenn Sie jetzt das Spiel beginnen, empfiehlt es sich, mit Episode 1 anzufangen, da die Feinde im ersten Level von Episode 2 sehr stark sind. Über Ihre Ausrüstung sollten Sie dabei Folgendes wissen: Sie sollten in jedem Fall Ihren Mag immer „equipped“ haben, da er Ihre Grundwerte steigert. Daneben können Sie noch Waffe, Rüstung und Schild benutzen. Die Rüstungen sind zum Teil noch durch so genannte Slot-Items aufrüstbar. In der Beschreibung der Rüstung können Sie sehen, wie viele Slots - maximal vier sind möglich - diese hat. Slot-Items sind Gegenstände wie zum Beispiel Priest/Mind oder General/Power, durch welche Sie Ihre Grundwerte steigern können. Mit Ihrer Waffe können Sie bis zu drei verschiedene Attacken ausführen: einen normalen und einen schweren Angriff und bei manchen Waffen einen Spezialangriff. Es ist möglich, drei Schläge zu einer Combo zu vereinen. Hierbei empfiehlt es sich, als Erstes einen normalen Schlag zu führen, um den Gegner anzuvisieren, und dann zwei schwere Schläge folgen zu lassen, um den maximalen Schaden zu erzielen. Einige Waffen wirken bei bestimmten Feindgruppen (Native, Machine usw.) noch einmal besonders gut. Dies erkennen Sie an den Prozenten in der Beschreibung der Waffe. Im Laufe des Spiels finden Sie Waffen, die mit Fragezeichen versehen sind, beispielsweise „???? Handgun“. Diese Waffen können Sie vom Tekker - der vierte Stand bei den Shops - untersuchen lassen. Vorher sollten Sie jedoch einen Blick auf die Prozente werfen und die Waffe vom Tekker nur dann annehmen, wenn die Prozente gleich oder höher sind.

In den verschiedenen Umgebungen von Ragol werden Sie auf unterschiedliche Fallen treffen. Für Roboter stellen diese kaum eine Gefahr dar, weil diese die Fallen sehen können. Andere Charaktere werden, sobald sie in die Nähe einer Falle kommen, verlangsamt und dann (meistens) von dieser getroffen. Mit einem kleinen Trick können Sie jedoch diesen Fallen in 99 % aller Fälle entgehen: An Stellen, wo Sie eine Falle vermuten, drücken Sie vor

dem Loslaufen die Starttaste. Trotz des Menüs können Sie nun immer noch erkennen, in welche Richtung Sie laufen. Treffen Sie auf eine Falle, so werden Sie nicht mehr verlangsamt und können so unter ihr durchlaufen, bevor sie explodiert.

Sollten Sie doch irgendwann einmal von einer Falle oder einem Feind getötet werden, so finden Sie sich im Medical Center auf Pioneer 2 wieder. Der Nachteil dabei ist, dass Sie alles Geld, was Sie bei sich getragen haben, verlieren. Um dies zu vermeiden, sollten Sie Ihr Geld immer auf die Bank bringen, bevor Sie die Planetenoberfläche betreten.

Neben Medical Center und Bank gibt es auf Pioneer 2 noch drei verschiedene Shops (Waffen, Rüstungen und weitere Items), einen Raum, in dem der Principal regiert, und die Hunters Guild. In der Hunters Guild können Sie zusätzliche, schlecht bezahlte Jobs annehmen, falls Ihnen einmal nach etwas Abwechslung zumute sein sollte. Der Principal hingegen gibt Ihnen den Auftrag, Ragol zu erforschen. Immer wenn Sie einen Abschnitt erledigt haben, müssen Sie ihn wieder aufsuchen, um Zugang zum nächsten Abschnitt zu bekommen.



MASTER CLASS

IN DIESER AUSGABE präsentieren wir Ihnen eine Komplettlösung zu *Phantasy Star Online Episode 1 & 2*. Die Lösung ist besonders für Spieler geschrieben, die das erste Mal die Umgebungen des Planeten Ragol erkunden möchten. Doch auch diejenigen von Ihnen, die schon etwas Erfahrung mit diesem Spiel besitzen, werden sicherlich noch den einen oder anderen Tipp finden.





playmore[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



FOREST

» DIE ERSTE UMGEBUNG, die Sie auf Ragol erkunden dürfen, ist der Forest. Er besteht aus zwei Abschnitten, welche in drei verschiedenen Variationen vorkommen können, die alle recht geradlinig verlaufen. Kämpfen Sie sich einfach von Raum zu Raum und öffnen Sie möglichst alle Kisten. In einem der Räume ist ein geheimnisvoller Monolith, den Sie durch Drücken der A-Taste unbedingt aktivieren müssen, da er Ihnen später im Spiel den Zugang in die Ruins ermöglicht (gilt ebenso für Caves und Mines).

Der Endgegner des Forests ist ein großer Feuerdrache, der Ihnen mit der richtigen Taktik keine allzu großen

Schwierigkeiten bereiten sollte. Der Drache hat drei verschiedene Angriffsarten. Erstens: Er kann Feuer speien. Weichen Sie hier einfach aus, indem Sie sich neben oder hinter dem Drachen aufhalten. Zweitens: Er fliegt in die Luft und schleudert kleine Feuerbälle auf Sie. Hier benötigen Sie beim Ausweichen ein wenig Glück: Entfernen Sie sich einfach möglichst weit von ihm, am besten an eine Wand. Drittens: Der Drache taucht in den Boden ein, gleitet darunter auf Sie zu, wobei er die Erde kräftig aufwühlt. Weichen Sie dieser Attacke aus, indem Sie an der Wand entlang immer in eine Richtung laufen.

Nun zur Angriffsstrategie: Die einzigen Zauber, die hier wirken, sind Eiszauber, allerdings erreicht man damit nicht sehr viel. Schießen beziehungsweise schlagen Sie auf die Füße oder den Kopf des Drachen. Passen Sie dabei aber auf, dass der Drache nicht auf Sie trampelt! Wenn Sie ihn ordentlich erwischt haben, sinkt er auf seine Vorderbeine nieder, so dass sein Kopf auf dem Boden liegt. Schlagen Sie jetzt direkt auf den Kopf, bis der Drache wieder aufsteht. Dies kann sich einige Male wiederholen. Wenn der Drache besiegt ist, kippt er zur Seite um. Achten Sie darauf, dass er dabei nicht auf Sie fällt!



DIE FEINDE IM FOREST

Im Forest begegnen Ihnen insgesamt fünf verschiedene Monsterarten. Am häufigsten sind die Boomas und ihre stärkeren Verwandten, die Goboomas und Gigoboomas. Daneben treffen Sie noch auf größere Rudel von Wölfen, von denen es zwei verschiedene Stärken gibt. Etwas seltener sind hingegen die Rag Rappys, das Monest und der gefährlichen Hildebear, deren Angriffe unter den Bildern noch einmal genauer beschrieben sind.



↑ Rag Rappys sterben nicht, wenn Sie sie erschlagen haben. Drehen Sie ihnen den Rücken zu, so stehen sie irgendwann wieder auf und laufen davon. Wenn Sie in diesem Moment noch einmal schießen oder zuschlagen, erhalten Sie einen Gegenstand oder Geld.



↑ Das Monest ist eigentlich nicht nur ein Feind: Es spuckt in regelmäßigen Abständen immer neue Mothmants (mückenähnliche Insekten) aus, die Sie dann alle einzeln erledigen müssen. Die Mothmants schießen Sie am besten mit einer Schusswaffe ab.



↑ Der Hildebear ist der stärkste Gegner des Forest, der Ihnen aber zum Glück erst im Forest 2 begegnen wird. Er hat einen äußerst kräftigen Schlag und kann zudem einen Feuerball spucken, so dass man auch in großer Entfernung nicht vor ihm sicher ist.

CAVES

» NACHDEM SIE MIT DEM Principal über das Auftauchen des Drachen gesprochen haben, dürfen Sie als Nächstes die Caves erforschen. Diese bestehen aus drei Abschnitten, von denen der erste von Lavaströmen zerfurcht ist, der zweite aus Wasserfällen und tropfenden Höhlen besteht und der dritte ein unterirdisches Höhlensystem ist. Der Weg zum Endgegner ist hier ein wenig verzweigt, so dass Sie aufpassen müssen, ob Sie auch wirklich alle Räume und die darin versteckten Gegenstände gefunden haben. Neben Minen und Stampfern müssen

Sie besonders in dunklen Räumen vorsichtig vorgehen. Am besten drücken Sie möglichst schnell den Lichtschalter. Es empfiehlt sich zudem, einen großen Vorrat an Antidote und Antiparalysis bei sich zu haben, da die Poison Lily Sie vergiften und paralisieren kann. In diesem Level gibt es aber auch das erste Mal Hilfe für Sie von den „Heilringen“, welche sowohl Ihre HP als auch Ihre TP vollkommen wiederherstellen.

Der Endgegner, dem Sie am Ende des dritten Abschnittes begegnen, heißt De Rol Le. Er sieht aus wie ein großer Shrimp und schwimmt die meiste Zeit im Wasser eines unterirdischen Tunnels. Sie selber sind während des Kampfes auf ein kleines Boot angewiesen. Der Gegner greift Sie während des Kampfes mit fünf verschiedenen Attacken in unterschiedlicher Reihenfolge an. Erstens: Er schwimmt neben dem Boot her und beschießt Sie mit lilafarbenen Energiestrahlen. Mit ein bisschen Glück sollten Sie es schaffen, diesen auszuweichen. Zweitens: Er schwimmt vor dem Boot und schießt Sporen auf Sie. Wenn er fünf abwirft, weichen Sie diesen einfach aus, indem Sie sich ganz vorne in die Mitte des Bootes stellen. Wenn er dagegen drei abwirft, gruppieren diese sich um Sie herum und folgen Ihnen auf Schritt und Tritt. In diesem Fall müssen Sie sie möglichst schnell zerschlagen.

Drittens: Der Shrimp fliegt von hinten nach vorne über das Boot und wirft dabei Felsbrocken auf Sie. Wenn Sie sich in eine der vier Ecken stellen, so werden Sie in 98 % aller Fälle nicht getroffen. Viertes: Er stellt sich hinter dem Boot senkrecht im Wasser auf und schießt mit einem Energiestrahle auf Sie. Weichen Sie diesem aus, indem Sie von links nach rechts und wieder zurück laufen. Fünftens: In regelmäßigen Abständen begibt sich der Feind auf den Rand des Bootes. Wenn Sie nun auf ihn einschlagen, müssen Sie sich vor seinen Stacheln in Acht nehmen, mit denen er in einem bestimmten Rhythmus nach Ihnen sticht.

Angriffsstrategie: Solange der Feind sich vor oder neben dem Boot befindet, schießen Sie mit einer Schusswaffe auf ihn oder greifen Sie mit Zonde-Zaubern an. Sobald der Feind auf dem Bootsrand liegt, greifen Sie ihn mit der stärksten Waffe an, die Sie haben. Bewährt haben sich außerdem Waffen, die mehrere Gegner gleichzeitig treffen, da dieser Endgegner in mehrere, nahe beieinander liegende Zonen eingeteilt ist. Nach einer gewissen Zeit wirft der Feind seine Gesichtsmaske ab. Dann haben Sie bereits mehr als die Hälfte des Kampfes geschafft. Echte Profis schießen zudem auch dann auf ihn, wenn er von der Hinterseite des Bootes mit dem Laserstrahl angreift.

DIE FEINDE DER CAVES

In den Caves finden Sie Feinde, die zum Teil eine Spezialattacke ausführen können: Die Poison Lily kann Sie vergiften oder paralisieren, die Grass Assassin friert Sie mit einem Eisstrahl am Boden fest und der Nano Dragon schießt mit einem Energiestrahle auf Sie. Als Standardfeinde tauchen die Sharks auf, welche Ihnen in drei unterschiedlichen Stärken begegnen.



↑ Der Pofully Slime kann nur verletzt werden, wenn er sich aufrichtet. Schlagen Sie dann mit dem schweren Angriff zu, da Sie ihn nur einmal pro Auftauchen treffen können. Wenn Sie nichts unternehmen, schlägt er nach einer gewissen Zeit mit seinem Schwanz nach Ihnen.



↑ Die Pan Arms bestehen aus zwei Feinden, die sich verbunden haben. Ihren Energiestößen auszuweichen, sollte kein großes Problem darstellen. Haben sich die beiden Feinde nach einiger Zeit wieder voneinander getrennt, können Sie einen nach dem anderen erledigen.





playmore[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



MINES



» BEI DEN MINES handelt es sich um ein unterirdisches Laboratorium, das in zwei Abschnitte unterteilt ist. Der Levelaufbau der Mines ist im Prinzip sehr einfach gehalten. Sie sollten allerdings mit vielen versteckten Minen rechnen. In den Mines ist es außerdem möglich, zusätzliche Mags zu finden.

Der Endgegner am Ende der Mines 2 ist wie alle Feinde dieses Abschnittes ein Roboter. Im ersten Teil des Endkampfes befinden Sie sich in einem achteckigen Raum mit sechs Monitoren an der Wand. In der Mitte hängt ein Teil des Feindes aus der Decke und aus sechs Löchern tauchen Röhren aus dem Boden auf. Ihre erste Aufgabe besteht nun darin, die sechs Röhren zu zerstören und den Monitor zu zerschießen, auf welchem der Kopf Ihres Feindes auftaucht. Der Monitor färbt sich dabei rot. Der einzige Angriff, dem Sie hier ausgesetzt sind, ist eine Blitzattacke, die Ihnen Schaden zufügt und Sie für kurze Zeit paralysieren kann. Diesen Angriffen kann man nicht ausweichen, so dass es sich empfiehlt, Sol Atomizer bei sich zu tragen, um die Paralyse aufzuheben. Haben Sie dies erledigt, taucht der Feind in der Mitte des Raumes auf. Es



ist ein riesiger Roboter, der mit vier verschiedenen Waffen ausgestattet ist. Das erste ist ein Raketenwerfer. Den auf Sie abgeschossenen Raketen können Sie mit etwas Glück durch Laufen ausweichen. Das zweite ist eine Vorrichtung, welche Sie mit einem Strahl anvisiert und dann schwere Röhren von oben auf Sie fallen lässt. Diesen können Sie ganz leicht ausweichen, indem Sie einfach in eine Richtung um den Feind herumlaufen. Die dritte Waffe schießt einen grünen Energieball auf Sie ab. Wenn er Sie erreicht, errichtet er eine Mauer um Sie, so dass Sie nicht mehr

weglaufen können. Anschließend beschießt der Roboter Sie mit einem Energiestrahle. Diesem Angriff entgehen Sie ebenfalls, indem Sie um den Feind herumlaufen. Hat er Sie dennoch erwischt, dann gibt es keine Ausweichmöglichkeit mehr. Die vierte Vorrichtung benutzt der Roboter, um sich selber wieder zu heilen. In welcher Reihenfolge Sie die einzelnen Vorrichtungen angreifen, bleibt völlig Ihnen überlassen. Greifen Sie den Feind in den Pausen zwischen seinen Angriffen an. Insgesamt sollte der Kampf nicht sonderlich schwer und relativ schnell zu Ende sein.

DIE FEINDE DER MINES

Die Standardfeinde der Mines sind zum einen die Gillchic, welche auf Sie einschlagen oder mit einem Laserstrahl auf Sie schießen. Zum anderen sind es die schnellen Canadine, die mit einem Blitzstrahl auf Sie schießen können. Sinow Beat und Sinow Gold sind etwas seltener. Sie schlagen mit langen Klingen nach Ihnen und sind recht widerstandsfähig. Das Sinow Gold kann zudem noch einen Heilzauber auf Ihre Feinde wirken.



↑ Die Dubchic treten immer in einer Gruppe auf, welche von einer zentralen Einheit gesteuert wird, die unter der Höhlendecke schwebt. Treffen Sie jeden Dubchic einmal, um für jeden Erfahrungspunkte zu bekommen und zerstören Sie dann die Kontrolleinheit, so können Sie die Feinde endgültig besiegen.



↑ Der Garanz ist der härteste Gegner in den Mines. Er kann eine Menge einstecken und schießt nebenbei eine Raketen salva nach der anderen auf Sie ab. Erledigen Sie ihn am besten aus möglichst großer Entfernung mit einer Schusswaffe, dies gilt besonders, wenn Ihr Charakter (Force) nur wenige Hitpoints hat.

RUINS



» DIE RUINS sind wie die Caves in drei lange Abschnitte unterteilt. Der Aufbau der einzelnen Abschnitte ist teilweise durch Teleports kompliziert, so dass man aufpassen muss, dass man alle Räume und die Gegenstände dort auch erreicht hat. In den Ruins gibt es eine neue Fallen-Art: eine Glocke, die von oben auf Sie herabfällt, Sie einsperrt und dann explodiert. Diese Falle ist auch für Roboter unsichtbar. Man kann sie nur durch Absuchen der Decke erkennen. Außerdem gibt es in den Ruins viele neue Gegenstände, unter anderem Materials, welche Ihre Grundwerte (Mind, Luck, Evade etc.) steigern. In den Ruins 1 finden Sie in einem versteckten Raum, der von dem Raum mit dem großen Wasserfall abgeht, einige Kisten. Laufen Sie einfach durch den Wasserfall hindurch, um zu den Kisten zu gelangen.

Am Ende der Ruins 3 dürfen Sie dann den Teleport zum letzten Endgegner der Episode 1 betreten. Sie werden auf eine wunderschöne Wiese transportiert, in deren Mitte ein Steinmonument steht. Laufen Sie zu dem Steinmonument. Sobald Sie dort ankommen sind, verändert sich die Landschaft um Sie herum und Sie finden sich von Hunderten kleiner Sporen umgeben. Einige der Sporen können Sie anvisieren – nach einer gewissen Trefferzahl verschwinden sie und Dark Falz tritt auf. In seiner ersten Inkarnation ist er ein schleimiges Gebilde mit vier Köpfen.



Einer der unteren drei Köpfe spuckt Sporen auf Sie, die Sie möglichst schnell erledigen sollten. Schlagen Sie dann auf den Kopf ein. Sobald sich Ihr Gegner bewegt, müssen Sie darauf achten, dass er Sie nicht zwischen sich und dem Rand der Plattform einkelemmt. In unregelmäßigen Abständen erfolgen zudem noch folgende Attacken: Erstens: Dark Falz lässt Energiestrahlen aus Sie herabregnen; Zweitens: Er lässt die Welt um Sie herum in Feuer aufgehen (ähnlich wie Rafoie-Zauber). Drittens: Er wirkt einen Eiszauber, der Sie einfrieren kann, wenn Sie zu nah dranhängen. Insgesamt ist es sehr schwierig, diesen Attacken zu entgehen. Je weiter Sie jedoch vom Ausgangspunkt der Attacken entfernt sind, desto weniger Schaden nehmen Sie. Vor allem dem Eiszauber sollten Sie sorgfältig ausweichen, da Sie sonst keine Chance haben, sich vor Dark Falz nächster Attacke zu heilen.

Nach einer gewissen Zeit verwandelt sich Dark Falz in seine zweite Inkarnation: Er besteht jetzt nur noch aus dem oberen Teil der vorherigen Gestalt und bewegt sich am Rand der Plattform entlang. Seine Angriffe bestehen immer noch aus Energiestrahlen und Feuer- und Eiszaubern. Zusätzlich kann er Sie verlangsamen, indem er sich mit Wucht auf den Boden absenkt. Weichen Sie seinen Angriffen möglichst gut aus und schießen oder schlagen Sie zwischendrin auf ihn ein. Sie können ihn jedoch nur



treffen, solange er stillsteht oder sich langsam bewegt. An dieser Stelle ist eine Schusswaffe sehr nützlich, da Sie dann schneller angreifen bzw. weglaufen können. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad haben Sie den finalen Endkampf nach dieser Inkarnation gewonnen. Auf Hard, Very Hard und Ultimate gibt es jedoch noch eine weitere Inkarnation. Hier bewegen Sie sich auf einem schmalen Ring, während Dark Falz in der Mitte schwebt. Sie können ihn nur treffen, wenn er eine lila Farbe angenommen hat. Am besten empfiehlt sich hier auch wieder eine Schusswaffe, da Ihr Feind sehr schnell hin und her fliegt. Dark Falz greift Sie mit vier verschiedenen Attacken an. Wenn er sich auf gleicher Höhe mit Ihnen befindet, schlägt er mit seinem Arm nach Ihnen. Diesen Angriffen können Sie durch Laufen einfach ausweichen. Sobald er in die Höhe steigt, führt er zwei Attacken auf Sie aus. Zum einen schießt er blaue Energiestrahlen ab, denen Sie ganz einfach entgehen können, indem Sie kontinuierlich in eine Richtung laufen. Zum anderen schießt er einen Blitzstrahl auf Sie, welchem Sie nicht ausweichen können. Wenn Sie zu wenig HPs haben, kann diese Attacke tödlich sein! Die vierte Attacke besteht darin, Ihre Seele zu stehlen, was durch einen Verbindungsstrahl angezeigt wird. Schießen Sie jetzt auf ihn, so verletzen Sie sich selbst. Warten Sie also, bis er Sie wieder freigibt, und heilen Sie sich nur.

DIE FEINDE IN DEN RUINS

In den Ruins begegnen Ihnen viele unterschiedliche Feinde. Am häufigsten sind die Dimenians, welche in drei verschiedenen Stärken auftreten, und die Claws, die zwar wenig Angriffs- und Verteidigungskraft besitzen, die Ihnen aufgrund ihrer großen Anzahl aber das Leben schwer machen können. Zu den stärkeren Feinden gehören der Dark Belra, welcher mit seinen Armen nach Ihnen schießt, und der Chaos Sorcerer, dessen Feuer- und Eiszaubern Sie besser ausweichen sollten. Relativ selten sind die Bulclaws, welche aus mehreren Claws und einem Bulk bestehen. Sie können sich nach einer gewissen Zeit trennen, so dass Sie es statt mit einem nun mit mehreren Feinden zu tun haben.



» Der Delsaber ist durch seine schnellen Angriffe besonders gefährlich. Zudem kann er Ihre Angriffe mit einem Schutzschild blocken. Seine große Schwäche sind jedoch Eiszauber – insbesondere Rabarta –, mit denen Sie ihm ordentlich zusetzen können.



» Die Dark Gunner gehören zu den Feinden mit dem besten Schutzschild. Aus diesem Grund verursachen Ihre Schläge nicht immer Schaden. Mit Zaubern können Sie ihnen jedoch jederzeit zusetzen. Dem auf Sie gerichteten Feuer sollten Sie sorgfältig ausweichen.



» Der Chaos Bringer ist wohl der stärkste Feind in den Ruins. Mit seinem Schwertarm kann er blitzschnell zuschlagen oder einen beinahe tödlichen Strahl auf Sie schießen. Mit seiner Spezialattacke zieht er Ihnen zudem ärgerlicherweise ein Menge TP's ab.



playmore[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

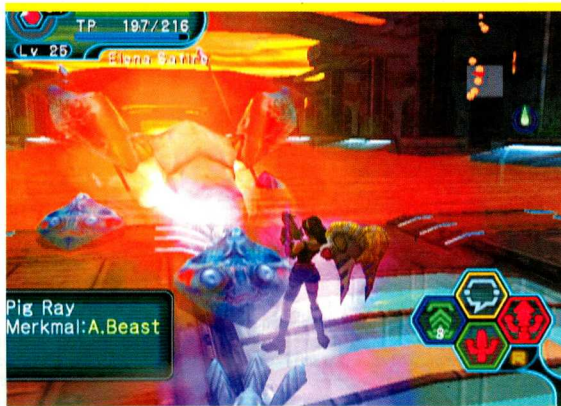


VR TEMPLE

» DER VR TEMPLE ist Ihr erster Aufgabenbereich in Episode 2. Er besteht aus zwei Abschnitten, welche beide recht einfach aufgebaut sind. Die Besonderheit sind die Außenbalkone der Räume, auf denen Sie zu versteckten Räumen oder zusätzlichen Kisten gelangen können. Zudem ist es möglich, die halbhohen Mauern, die einen Riss in der Mitte haben, zu zerstören, um so ebenfalls in bisher unzugängliche Bereiche zu gelangen. Neben den aus Episode 1 bekannten Fallen gibt es hier Fallen, die aus dem Boden auftauchen und Sie mit Feuer oder Eis beschleßen. Nach zweimaligem Treffen verschwinden diese allerdings. Die Feinde des VR Temples werden Ihnen aus Episode 1 sehr bekannt vorkommen. Es begegnen Ihnen: Rag Rappys, Poison Liys, Monests, Grass Assassins, Dimenians, Hildebears und Dark Belras.

Am Ende des VR Temple Beta finden Sie den Teleport zum Endgegner dieses Trainingsfeldes. Er ist dem Endgegner der Caves äußerst ähnlich: Sie bewegen sich wieder auf einem Boot durch einen Tunnel, nur dass Sie diesmal von einem großen Fisch angegriffen werden. Dieser greift Sie mit vier verschiedenen Attacken an. Erstens: Er schießt von der Seite des Bootes Energiestrahlen auf Sie, denen Sie mit etwas Glück durch Weglaufen ausweichen können. Zweitens: Er befiehlt kleine Fische auf das Boot, welche dann auf Sie losgehen. Diesen können Sie durch Laufen in einer Richtung relativ leicht ausweichen. Drittens: Sobald Sie beim Laufen „Glitzer“ um Ihre Füße entdecken, sollten Sie stetig in Bewegung bleiben, da Sie so den Stacheln entgehen, mit welchen Ihr Feind von unten durch das Boot sticht. Viertens: Ihr Feind stellt sich hinter dem

Boot auf und beschleßt Sie mit einem starken Energiestrahl. Weichen Sie diesem aus, indem Sie von einer Seite auf die andere laufen, und schießen Sie in den Pausen auf ihn. Die Angriffsstrategie für diesen Gegner ist im Prinzip die gleiche wie für den Endgegner der Caves. Solange sich der Fisch neben dem Boot befindet, schießen Sie auf ihn oder zaubern Sie, am besten mit Zonde-Zaubern. Sobald er auf dem Bootsrand liegt, schlagen Sie am besten mit einem Schwert oder einem Partisan auf ihn, um ihn so an mehreren Stellen gleichzeitig zu treffen. Der Fisch greift Sie, im Gegensatz zum Shrimp, während dieser Phase nicht an. Leider verschwindet er auch sehr schnell wieder vom Bootsrand. Insgesamt sollte Ihnen dieser Endgegner nicht allzu viele Schwierigkeiten bereiten, vorausgesetzt, Sie besuchen ihn nicht mit einem viel zu niedrigen Level.



VR SPACESHIP

» DAS VR SPACESHIP ist ebenfalls in zwei Abschnitte unterteilt, welche beide eine recht einfache Levelstruktur haben. Die Feinde, die Ihnen hier begegnen, sind ebenfalls aus Episode 1 bekannt. Am häufigsten treten Wölfe und Gillich auf. Als starke Feinde sind Delsaber, Pan Arms, Chaos Sorcerer und Garanzs mit von der Partie und ab und an lassen sich auch Dubchic finden. Ansonsten gibt es zwischen VR Temple und VR Spaceship nur wenige Unterschiede.

Am Ende des VR Spaceship Beta erwartet Sie wieder ein Teleport zum Endgegner. Bei diesem handelt es sich um eine Variante des Drachen aus dem Forest von Episode 1. Er kann jedoch nicht nur Feuer, sondern auch Eis und Energiestrahlen speien. Da diese Attacke nur nach vorne ausgerichtet ist, können Sie ihr leicht entgehen, indem Sie sich an die Seite des Drachen begeben. Wie der Drache aus dem Forest steigt auch dieser ab und an in die Luft und beschleßt Sie von dort aus mit Feuer, Eis- und Energiekugeln. Mit ein bisschen Glück können Sie diesen durch Laufen ausweichen. Wenn der Drache wieder auf den Boden zurückkommt sollten Sie sich nicht zu nahe bei ihm aufhalten, da Sie sonst von einem kleinen „Erdbeben“ erwisch werden. Greifen Sie zwischen den Attacken die beiden verwundbarsten Punkte des Drachen an: seine Füße und seinen Kopf. Nach der Hälfte des Kampfes verschwindet der Drache im Boden, um kurze Zeit später zusammen mit einem Doppelgänger wieder aufzutreten. Beide Drachen greifen Sie nun mit den oben beschriebenen Attacken an. Sie können den Attacken aber zumeist entgehen, indem Sie sich unter einen der beiden Drachen stellen. So haben Sie auch gleichzeitig die Möglichkeit, die Füße anzugreifen. Achten Sie aber darauf, dass der Drache nicht auf Sie tritt! Nach einer gewissen Zeit verschwindet der Doppelgänger dann wieder. Jetzt haben Sie eine gute Chance, dem verbliebenen Drachen den letzten Rest zu geben. Insgesamt ist dieser Kampf schwerer als gegen den Endgegner des VR Temple. Sie sollten vor allem darauf achten, dass Sie nicht vereist werden, denn dann werden die nächsten Angriffe Sie höchstwahrscheinlich töten. Da Sie von den Energieattacken kurzzeitig paralysiert werden können, sollten Sie außerdem einen größeren Sol-Atomizer-Vorrat mit sich führen.



GAL DA VAL

DIE FEINDE VON GAL DA VAL

In allen drei Areas von Gal da Val begegnen Ihnen die gleichen Feinde, wobei eine Feindart immer besonders häufig anzutreffen ist. Besonders häufig in der Seaside Area sind die Gees (wespenartige Insekten), welche Sie mit Stacheln beschießen. In der Jungle Area treten besonders Merillia und Merlitas auf, welche erst dann auf Sie aufmerksam werden, wenn Sie in ihre Nähe kommen. In der Mountain Area treffen Sie auf besonders viele Gibbons. Besonders hinterhältig ist der Zol Gibbon, welcher Sie mit seinem Eisatem einfrieren kann. Treffen Sie wie so häufig gleich auf mehrere dieser Kreaturen, kann es sehr schwierig werden, dies zu verhindern.



↑ Merlitas haben neben dem normalen Angriff, der einer „Kopfnuss“ gleicht, noch eine Spezialattacke parat: Durch Schütteln ihres Kopfes sprühen sie eine Giftwolke um sich herum, die allerdings nur eine sehr geringe Reichweite hat.



↑ Sinow Spigells sind die stärksten Feinde, die Ihnen auf Gal da Val begegnen. Sie sind unsichtbar, können einen Feuerkreis um sich kreisen lassen, sich selber heilen und Ihnen mit einem Hieb die Waffe aus der Hand schlagen.

» NACHDEM SIE DIE BEIDEN VR-Missionen erfüllt haben, werden Sie auf die Insel Gal da Val geschickt. Von der Central Control Area aus haben Sie Zugang zu drei Inselbereichen: der Jungle Area, der Mountain Area und der Seaside Area. Sie müssen alle drei Areas an einem Stück durchspielen, um von der Central Control Area aus zum Endgegner gelangen zu können. Am Ende jeder Area wartet ein besonders starker Gegner auf Sie. Nachdem Sie ihn besiegt haben, können Sie Ihren Auftrag, das Sicher-

heitssystem der Area auszuschalten, ausführen. Neben den bekannten Fallen gibt es dieses Mal auch solche, die platt auf dem Boden liegen. Sobald Sie darüber laufen, werden Sie von ihnen gefangen. Außerdem begegnen Ihnen Gift sprühende Pilze, die Sie aber mit drei Schlägen unschädlich machen können. Der Aufbau der drei Areas ist insgesamt ziemlich geradlinig. Allerdings befinden sich die Räume jetzt auf unterschiedlicher Höhe, was beim ersten Durchlaufen etwas verwirrend sein kann.





ENDGEGNER DER JUNGLE AREA

➤ DIE JUNGLE AREA teilt sich in zwei Abschnitte. In der Jungle Area East kommen Sie in einen Raum mit vielen wasserüberfluteten Treppen. Auf der obersten Treppe taucht der Endgegner – eine Art Fleisch fressende Pflanze – auf, sobald Sie die drei Gegner in dem Raum getötet haben. Der Gegner greift Sie mit einem rosafarbenen Strahl an, der sowohl Schaden zufügt als auch verwirren kann. Wenn Sie verwirrt wurden, sollten Sie trotzdem in Bewegung bleiben, da die Wahrscheinlichkeit, getroffen zu werden, dann geringer ist. Noch gefährlicher ist es allerdings, sich dem Gegner zu nähern, da er dann mit seinen

scharfen Klauen zuschlägt oder aber ein Puder versprüht, das für Charaktere mit niedrigem oder mittlerem Level tödlich ist. Aus diesem Grund ist es besser, den Gegner aus der Entfernung anzugreifen. Laufen Sie auf den Gegner zu, schießen Sie oder benutzen Sie einen Zauber und entfernen Sie sich schnell wieder, bevor er Sie mit dem Strahl treffen kann. Nach der Hälfte des Kampfes wird die Pflanze versuchen, Sie zu rammen. Dieser Attacke können Sie allerdings leicht ausweichen. Bei diesem Zwischengegner braucht man etwas Geduld und sollte nicht überstürzt handeln, sondern ihn langsam zermürben.



ENDGEGNER DER SEASIDE AREA

➤ DER ENDGEGNER DER SEASIDE AREA ist eine große Version der Gees. Er befindet sich in einem Raum, in dem viele Giftpilze und Gees zu finden sind. Der Endgegner schießt mit großen Projektile auf Sie, denen Sie durch rechtzeitiges Weglaufen ausweichen können. Sobald der Gegner seinen Schild aktiviert hat, können Sie ihm keinen Schaden mehr zufügen. Versuchen Sie es dennoch, wird er mit einem Energieball antworten. Diese Riesenwespe sollte der einfachste Endgegner der drei Areas sein – vorausgesetzt, Sie schaffen es, sich die Gees vom Leib zu halten und nicht von den Pilzen vergiftet zu werden.



CENTRAL CONTROL AREA

➤ Sobald Sie in allen drei Areas das Sicherheitssystem deaktiviert haben, öffnet sich in der Central Control Area das große Tor. Hinter diesem Tor finden Sie einen kurzen Gang, der in fünf Räume unterteilt ist. In diesen Räumen begegnen Ihnen neben Gees und Zol Gibbons Sinow Berills und Sinow Spigells. Diese beiden Feinde erfordern Ihre ganze Aufmerksamkeit, da sie im Tarnmodus nur schwer zu erkennen sind. Nebenbei sollten Sie auf keinen Fall durch die roten Sicherheitssensoren laufen, weil Sie damit Eis- und Feuererschussvorrichtungen aus dem Boden locken würden. Am Ende des Ganges erwartet Sie der Teleport zum Endgegner. Wenn Sie bis hierher keine Probleme gehabt haben, so ist dies noch lange kein Grund anzunehmen, dass Sie auch den Endgegner ohne Probleme besiegen können. Um diesem zu Leibe zu rücken, sollte man besser Level 25 oder höher sein.

Auf den Klippen von Gal da Val begegnen Sie einem riesigen Greifen. Dieser besitzt zwei Attacken, mit denen er Sie aus der Luft heraus angreifen kann. Zum einen verursacht er Wirbelstürme, welchen Sie aber durch schnelles Laufen leicht ausweichen können. Zum anderen fliegt er im Tiefflug über das Gebiet. Lassen Sie sich in diesem Fall nicht von seinen Flügeln streifen. Der Greif wird Sie immer abwechselnd aus der Luft und vom Boden aus angreifen. Wenn er landet, sollten Sie sich nicht zu sehr in seiner Nähe aufhalten, da er eine Schockwelle auslöst. Im Folgenden wird er drei verschiedene Attacken starten. Erstens: Er schießt einen Energiestrahle aus seinem Maul. Da dieser nur nach vorne gerichtet ist, können Sie ihm sehr leicht ausweichen,

indem Sie sich auf die Seite des Greifen begeben. Zweitens: Das Aufstampfen mit den Füßen ist die heftigste Attacke des Greifen, da sie eine große Reichweite besitzt und schweren Schaden verursacht. Entfernen Sie sich in diesem Fall so weit wie möglich von ihm. Drittens: Der Greif fängt an, in schnellem Galopp herumzulaufen. Diesem Angriff können Sie durch Davonlaufen allerdings sehr leicht entgehen.

Der beste Zeitpunkt, um den Greifen zu attackieren, ist, wenn er im langsamen Schritt vorwärts geht. Die empfindlichsten Stellen sind sein Kopf und seine Flügel, welche Sie mit einer Schusswaffe anvisieren können. Verwenden Sie hingegen eine Nahkampfwaffe, dann sollten Sie sich auf die Beine des Greifen konzentrieren. Zum Abschluss noch ein Tipp: Heilen Sie sich, sobald Sie auch nur die kleinste Verletzung erlitten haben, ansonsten könnte der nächste Stampfer Ihres Gegners Ihr vorzeitiges Ende bedeuten.



ENDGEGNER DER MOUNTAIN AREA

➤ DER ENDGEGNER DER MOUNTAIN AREA ist eine Art riesiger, gehörnter Affe. Wenn Sie ihm zu nahe kommen, stampft er Sie mit seinen beiden Fäusten in den Boden. Stehen Sie hingegen in einiger Entfernung von ihm, springt er in die Luft und landet direkt auf Ihnen, wenn Sie nicht vorher ausweichen. Nach der Landung ist Ihr Gegner kurze Zeit verwirrt: der richtige Zeitpunkt für einen Angriff! Außerdem können Sie ihn aus der Distanz mit Schusswaffen oder Zaubern angreifen. Dann müssen Sie allerdings darauf achten, wann er wieder zu seinem Sprung ansetzt. Neben dem Endgegner befinden sich außerdem noch einige normale Feinde im Raum. Diese sollten Sie ignorieren, da sie ansonsten von immer neuen Gegnern ersetzt werden, unter denen auch Zol Gibbons sind, deren Eisatem Ihnen hier gerade noch gefehlt hat. Was für den Endgegner der Jungle Area galt, gilt auch hier: Kamikaze-Taktiken sind hier nicht angesagt. Stattdessen sollten Sie lieber eine Menge Geduld mitbringen!



SEABED

➤ MIT DEM SEABED haben Sie die geheime Forschungseinrichtung, welche von den Forschern der Pioneer 1 errichtet wurde, erreicht. Der Aufbau der beiden Abschnitte ist im Prinzip relativ geradlinig. Er wird allerdings dadurch kompliziert, dass Sie Räume jetzt auf verschiedenen Ebenen betreten können. So kommen Sie zum Beispiel durch eine Tür zu einer höher gelegenen Plattform, wo Sie einen Schalter drücken müssen. Etwas später betreten Sie den gleichen Raum noch einmal durch eine andere Tür und finden sich nun auf einem tiefer gelegenen Teil wieder.

Eine weitere Besonderheit sind Gänge, welche an den Räumen vorbeiführen und somit nicht auf der Karte verzeichnet sind. Diese führen Sie teilweise zu tieferen Raumteilen oder auch zu geheimen Räumen mit Schatzkisten. Wenn man sich erst einmal an die veränderte Levelstruktur gewöhnt hat, erkennt man allerdings recht schnell, wo der Weg weitergeht. Im Seabed gibt es gegen-

über den anderen Levels keine neuen Fallen, Sie sollten sich allerdings darauf gefasst machen, dass Ihnen auch in den Gängen Feinde begegnen.

Nachdem Sie kontinuierlich immer weiter nach unten gestiegen sind, finden Sie am tiefsten Punkt den Teleport zum finalen Endgegner der Episode 2. Der nun folgende Kampf wird Ihnen wieder einiges abverlangen, da Ihr Gegner Ihnen in zwei verschiedenen Inkarnationen gegenübertritt. Bei der ersten Inkarnation stehen Sie auf einer runden Plattform, die sich durch eine Röhre immer weiter nach unten bewegt. Ihr Gegner hängt kopfüber am Rand der Plattform und greift Sie mit fünf Attacken an. Erstens: Wenn Sie sich in seiner Nähe befinden, schlägt er mit seinem Schwertarm nach Ihnen. Diesem können Sie durch Weglaufen entgehen, da er nur eine begrenzte Reichweite hat. Zweitens: Er schießt mit grünen Energiestrahlen auf Sie, denen Sie aber mit ein bisschen Glück gut ausweichen können. Drittens: Wenn er seinen

Schwertarm auf Höhe der Plattform nach vorne streckt, wird er gleich einen gelben Energiestrahle auf Sie schießen. Stellen Sie sich in diesem Fall direkt neben seinen Kopf. So entgehen Sie dem Strahl und können gleichzeitig noch auf seinen Kopf schlagen/schießen. Viertens: Sobald der Arm Ihres Feindes grün zu leuchten beginnt, sollten Sie sich zum Weglaufen bereitmachen. Er lässt dann nämlich einen breiten, grünen Energiestrahle los, welcher einmal über die ganze Plattform geführt wird. Mit dem richtigen Timing können Sie jedoch verhindern, dass Sie von ihm über den Boden geschleift werden. Fünftens: Ihr Gegner steigt weiter nach oben auf und sticht mit seinem Schwertarm nach Ihnen. Bleiben Sie einfach kontinuierlich in Bewegung, dann sollten Sie nicht getroffen werden. Zwischen den verschiedenen Angriffen sollten Sie Ihrem Gegner möglichst großen Schaden zufügen, da er mit der Zeit immer schneller und damit schwieriger anzuvisieren und zu treffen wird, je länger der Kampf dauert.





DIE FEINDE DES SEABED

Die Feinde des Seabed können Ihnen mit den verschiedenen Attacken ganz schön zusetzen. Aus diesem Grund sollen hier fünf der Feinde genauer vorgestellt werden.



↑ Dolmdarl und Dolmorm treten recht häufig auf. Insgesamt sind sie eigentlich recht einfach zu besiegen. Durch eine Spezialattacke ist es ihnen möglich, Sie mit Energieringen an einer Stelle festzuhalten.



↑ Sinow Zoa/Zeles sind die weiterentwickelte Form der Sinow Berills/Spigells. Ihre Tarnvorrichtung ist dieses Mal allerdings nicht ganz so effektiv, da sie sich im Wasser und in den Fenstern spiegeln.



↑ Um die Morfos zu töten, brauchen Sie ein wenig Geduld, da diese die Möglichkeit haben, sich mit einem Schutzschild zu umgeben. Die Hauptattacke der Morfos besteht darin, Sie in der übrigen Zeit mit sehr weitreichenden Energiestrahlen anzugreifen.



↑ Die Delbiter sind die härtesten Gegner des Seabed. Sie sind ungeheuer schnell, so dass Sie zwischen den Angriffen kaum eine Chance haben, sich zu heilen und danach noch zuzuschlagen. Am besten greifen Sie deshalb aus einiger Entfernung an.

➤ NACH EINER GEWISSEN TREFFERZAHL stürzt Ihr Gegner ab und Sie landen neben ihm auf dem Boden des langen Tunnels. Bevor Sie sich nun bewegen, sollten Sie noch einmal Ihre Tastenbelegung überprüfen und gegebenenfalls Änderungen in Ihrem Equipment vornehmen. Sobald Sie ausgerüstet sind, begeben Sie sich zu dem abgestürzten Feind, welcher in einer neuen Form auferstehen wird, sobald Sie den herumfliegenden Energieball berührt haben. Ihr Feind wird Sie alleine mit seiner Größe sehr beeindrucken. Das einzige Körperteil, das Sie anvisieren können, sind seine Füße. Während Sie diese angreifen, müssen Sie auf folgende Dinge achten. Erstens: Passen Sie auf, dass Sie nicht von Ihrem Gegner platt getrampelt werden. Zweitens: Durch die Bewegungen des Giganten passiert es, dass Steine von der Decke fallen. Diese haben jedoch auch einen Vorteil, da Sie sich bei der Schockwellenattacke Ihres Feindes hinter diesen Steinen verstecken können. Drittens: Ihr Feind wird einen Laserstrahl auf Sie abschießen, wenn Sie sich zu lange in seiner Nähe aufhalten. Diesem können Sie durch Weglaufen entgehen. Allerdings müssen Sie stets ein Auge auf den oberen Teil Ihres Gegners richten, um diese Attacke vorzusehen. Viertens: Neben Ihrem Hauptgegner gibt es noch zwei schlangenanartige Wesen, welche den Raum mit Fallen spicken. Diese zu töten, hat leider keinen Sinn, da sie schon nach sehr kurzer Zeit wieder auftauchen. Nehmen Sie also lieber viele Sol Atomizer mit, um die Wirkung der Fallen zum Teil wieder aufzuheben. Es empfiehlt sich zudem, einige Scape Dolls mitzunehmen, falls Sie doch einmal von einer Falle vereist werden und sterben sollten.





DER MAG



» WAS GENAU EIN MAG IST, ist nicht bekannt. In einer Hunter-Mission erfährt man allerdings, dass ein Mag sich seinen Master selber aussucht, um diesen bei seinen Kämpfen zu unterstützen. Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Charakter einen solchen Mag. Unter dem Menüpunkt „Mag“ können Sie sich den Status Ihres Mags ansehen. Der Mag kann vier Ihrer Grundwerte – Defense, Power, Dexterity und Mind – steigern. Ganz am Anfang fängt Ihr Mag mit Level 5 an, wobei die fünf Punkte Ihren Defense-Wert steigern. Im Laufe des Spiels können Sie den Mag nun mit Gegenständen – Mates, Fluids, Antidote, Antiparalysis, Sol und Moon Atomizer – füttern, welche die verschiedenen Attribute steigern. Jedes Mal, wenn einer der Balken voll ist, steigt das Attribut um einen Punkt und auch der Level des Mags erhöht sich um 1. Insgesamt kann der Mag maximal Level 200 erreichen, weshalb Sie sich vorher überlegen sollten, wie hoch Sie die einzelnen Attribute steigern möchten. Unter der Levelanzeige finden Sie zudem noch eine Synchro- und eine IQ-Anzeige. Die Synchro-Anzeige gibt an, wie gut sich der Mag mit Ihnen versteht. Der Maximalwert liegt bei 120 %. Der IQ Ihres Mags kann bis auf 200 gesteigert werden. Je besser die IQ- und Synchro-Werte, desto mehr wird der Mag Ihnen im Kampf mit eigenständigen Aktionen helfen, indem er Sie in kritischen Momenten heilt, Shifta und Deband auf Sie zaubert oder Sie für eine kurze Zeit unverwundbar macht. Synchro und IQ werden ebenfalls durch das Füttern spezieller Items gesteigert. Zur Synchro gibt es außerdem noch einen weiteren wichtigen Tipp: Immer wenn Sie das Spiel beenden und Ihren Mag „equipped“ haben, senkt sich dessen Synchro um 5 %. Bringen Sie ihn deswegen vor dem Beenden des Spiels auf die Bank. Sie verlieren ebenfalls 5 % der Synchro, wenn Sie sterben. Dieses Problem lässt sich nur vermeiden, indem Sie eben NICHT sterben.





play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

» Ihr Mag wird sich weiterentwickeln, wenn Sie ihn gut füttern. Die erste Veränderung findet bei Level 10 statt, die zweite bei Level 35 und die dritte bei Level 50. Welche Mag-Art sich entwickelt, hängt jeweils von dem Verhältnis, in welchem Power, Dexterity und Mind zueinander stehen, und von Ihrer Section ID ab. Während es nach der ersten Entwicklung nur wenige verschiedene Mag-Arten gibt, so ändert sich dies spätestens nach der dritten Entwicklung. Bei jeder Entwicklung ist es dem Mag möglich, einen Photon Blast zu lernen. Dieser Photon Blast lädt sich während des Spiels immer dann auf, wenn Sie einen guten Treffer erzielen bzw. von einem Feind getroffen werden. Sobald er voll ist, können Sie ihn auslösen. Die Wirkung der Photon Blasts ist dabei sehr unterschiedlich: Einige greifen Ihre Gegner an, andere unterstützen Sie mit Resta-, Shifta- und Deband-Zaubern. Wenn Sie nach Pioneer 2 zurückkehren, fällt Ihr Photon Blast auf null zurück. Nach der dritten Entwicklung ist es immer noch möglich, einen neuen Photon Blast hinzuzulernen, indem Sie das Verhältnis zwischen den drei oben genannten Werten verändern und Ihr Mag somit eine andere Form annimmt. Insgesamt können Sie aber nur drei verschiedene Photon Blasts erlernen. Ein Effekt, der ebenfalls häufig auftritt, wenn der Photon Blast voll ist, ist kurzzeitige Unwundbarkeit. Seien Sie jedoch weiterhin vorsichtig, da diese nur kurze Zeit anhält.

Sobald Sie in den Mines einen zweiten Mag- oder sogar noch weitere - gefunden haben, können Sie diese ebenfalls füttern. Viele Spieler haben mehrere Mags, welche jeweils in einem Wert besonders hoch gesteigert sind: einen Mag mit großer Angriffstärke für schwierige Feinde, einen mit großer Zielsicherheit, um Feinde aus der Ferne gut anvisieren zu können, und einen mit einem hohen Mind-Wert, um schnell Zauber mit hohem Level lernen zu können.



STERNSTUNDEN

Auch nach mehreren hundert Stunden Spielzeit kann man bei *PSO* immer wieder neue Überraschungen erleben. So gibt es im Spiel einige seltene Gegner, die von Zeit zu Zeit als Variante der normalen Feinde in den verschiedenen Umgebungen des Planeten Ragol auftauchen.



↑ Ist die Nar Lily noch vergleichsweise „häufig“ anzutreffen ...

↑ ... so ist der Love Rappy mit seinem niedlichen rosa Herz eine absolute Rarität!



MERCEDES BENZ WORLD RACING

ALLE WAGEN

Geben Sie im Einzelspielermodus Full House als Ihren Profilnamen ein, um alle 109 Wagen freizuschalten. Geben Sie den gleichen Namen im Multiplayer-Modus ein, um fast alle Wagen und Strecken freizuschalten.

Geben Sie die nachfolgenden Codes als Ihren Profilnamen im Einzelspielermodus ein.

ALLE STRECKEN

Free Ride: Schaltet alle Strecken außer den Waypoint-Missionen frei

ALLE 16 MEISTERSCHAFTEN

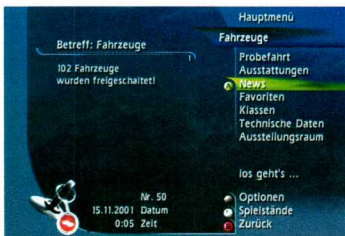
JamSession

ALLE 48 MISSIONEN

Miss World

ALLE WAGEN BIS AUF DIE TESTWAGEN

ALLUCANGET



↑ Mit dem richtigen Namen geht's so richtig ab.

DR. MUTO

Um die folgenden Gegenstände freizuschalten, geben Sie die Codewörter im Cheat-Menü ein.

ALLE GEBIETE FREISCHALTEN

BEAMMEUP

ALLE FMV-SEQUENZEN FREISCHALTEN

HOTTICKET

ALLE GERÄTE FREISCHALTEN

TINKERTOY

ALLE VERWANDLUNGEN FREISCHALTEN

EUREKA

KEINEN SCHADEN NEHMEN

CHEATERBOY

UNBESIEGBARKEIT

NECROSI

GEHEIME VERWANDLUNGEN FREISCHALTEN

LOGGLOGG

SUPER-ENDE

BUZZOFF

DER EXTRATIPP BRUTE FORCE

Wie im Test in unserer letzten Ausgabe berichtet, gibt es im Deathmatch-Modus des Spiels *Brute Force* eine Menge Charaktere, die Sie erst einmal freischalten müssen, um damit gegeneinander antreten zu können. Dieses Freispielen geschieht durch das Sammeln von DNA-Kanistern, welche die jeweilige DNA des Charakters beinhalten, so dass dieser geklont werden kann. In dieser Liste finden Sie nun die verschiedenen DNA-Sequenzen zusammen mit ihrem jeweiligen Fundort. Viel Spaß beim Suchen!

MISSION 1: CONFED MARINE

Sie finden den Kanister gegen Ende dieses Levels. Untersuchen Sie dazu das Gebäude rechts neben dem zweiten Durchgang des Hauptkomplexes.

MISSION 2: FERAL COLONIST

Sie finden in der Baumstadt eine Tür, welche von Rissen durchzogen ist. Jagen Sie diese in die Luft. In dem Raum dahinter finden Sie den DNA-Kanister.

MISSION 3: FERAL OUTCAST

Hier finden Sie den Kanister in einer der heruntergekommenen Hütten, noch bevor Sie den nebelumhüllten Hügel betreten. Wenn Brutus sagt, dass Sie sich hoch oben halten müssen, um die Feinde zu sehen, haben Sie die Hütte bereits verpasst und müssen zurückgehen.

MISSION 4: SEER FOLLOWER

Beamten Sie sich mit dem ersten Teleport und nehmen Sie danach den Schleichweg, von dem Tex meint, er würde nur selten benutzt, um zum Kanister zu gelangen.

MISSION 5: MILITIA

In diesem Level haben Sie die Aufgabe, ein Kontrollschaltgerät zu zerstören. Der Kanister befindet sich ebenfalls an dieser Stelle.

MISSION 7: OUTCAST SHAMAN

Checken Sie am Ende des zweiten Kapitels die Hütten, in welchen die Outcasts gewohnt haben.

MISSION 8: SEER PRIEST

In diesem Level gibt es ein Hologramm von Shadoon in einem Kreis aus klauenähnlichen Strukturen. Der Kanister befindet sich in diesem Kreis.

MISSION 9: FERAL SHAMAN

Im dritten Kapitel können Sie links oder geradeaus über eine Brücke gehen. Zerstören Sie die nahe gelegene Tür, töten Sie die Feinde und finden Sie den Kanister.



↑ Gunther Ghent im Deathmatch gegen Brutus.

MISSION 10: GUNTHER GHENT

Nachdem Sie Gunther Ghent getötet haben, müssen Sie zurückgehen. Dort finden Sie in einem Gebäude seine DNA.

MISSION 12: SHADOON

Wenn Sie das erste Mal gegen Shadoon kämpfen, wird er den Kanister fallen lassen, bevor er den Raum verlässt.

MISSION 13: FIRE HOUND

Nachdem Sie zum Satelliten gekommen sind, gehen Sie weiter geradeaus. Der Kanister liegt ganz in der Nähe eines Lavastroms.

MISSION 14: MCTAVISH

Nachdem Sie McTavish getötet haben, finden Sie den Kanister in der Nähe einiger Kisten auf der mittleren Ebene.

MISSION 15: SHRIKE SOLDIER

In Kapitel 4 haben Sie die Aufgabe, ein Schiff zu zerstören, das allerdings entkommt. Untersuchen Sie die Tunnel der Startplattform. In einem der ersten befindet sich der Kanister.

MISSION 16: SHRIKE HEAVY

Hier befindet sich der Kanister im letzten Gebäude, das Sie betreten, in der Nähe der Rückwand.

MISSION 17: SHRIKE HOUND

Benutzen Sie die Rampe, um zum höchsten Teil des Gebäudes zu gelangen und dort den Kanister zu finden.

MISSION 18: HUNTER LORD

Fast am Ende von Kapitel 4 finden Sie den Kanister in der Nähe des ersten von Ihnen zerstörten Projektors.

In Mission 6 haben Sie die Möglichkeit, ein zweites Mal einen Kanister mit Confed-Marine-DNA zu finden. Nachdem Sie in Mission 11 den Supermutanten getötet haben, finden Sie noch einmal einen Kanister mit Militia-DNA.



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	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Color	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

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
Sudeki	_____	☐	☐	☐
Rainbow Six 3	_____	☐	☐	☐
Colin McRae Rally 04	_____	☐	☐	☐
SSX3	_____	☐	☐	☐
Hardware	_____	☐	☐	☐
Futurama	_____	☐	☐	☐
Speed Kings	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Phantasy Star Online	_____	☐	☐	☐
Hints & Cheats	_____	☐	☐	☐

6. Welche Schulnote erhält die DVD?

Demos: _____

Videos: _____

Gesamt: _____

7. Welche Eigenschaften treffen auf DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

8. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ play:more ☐ Hardware ☐ Xbox Live

10. Seit welcher Ausgabe lesen Sie DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

(Aktuelle Ausgabe: 08/03)

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: _____

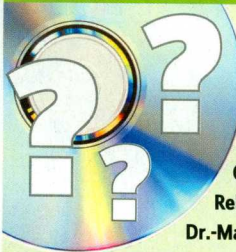
Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

**Computec Media AG, Redaktion OXM,
 Kennwort: OXM-Zeugnis 08,
 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 08/03,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

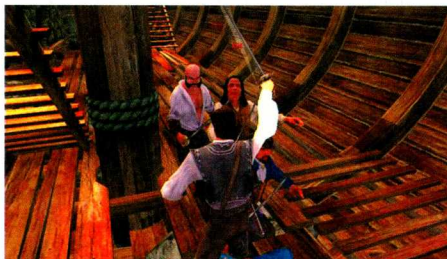


NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 09/03 ab 27. August im Handel!

» TEST FLUCH DER KARIBIK

Am 4. September läuft das Piraten-Geister-Spektakel in den deutschen Kinos an. Im Spiel zum Film erwartet Sie eine Mixtur aus einem Action-Adventure und einem Rollenspiel. Als Kapitän auf einem Segelschiff machen Sie sich auf, die Weltmeere zu erobern. Ob das Spiel dem altherwürdigen *Pirates!* das Wasser reichen kann, erfahren Sie im nächsten Heft.



➔ Mit geizücktem Schwert verhandelt es sich viel, viel leichter.

» TEST STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Wenn alles nach Plan läuft, dürfen wir in der September-Ausgabe das erste Rollenspiel aus dem *Star Wars*-Imperium genauestens für Sie unter die Lupe nehmen. Erleben Sie das goldene Zeitalter der Republik und schlüpfen Sie in die Rolle von Gut und Böse.



➔ Laser-Gefechte dürfen in keinem Star-Wars-Spiel fehlen.

» TEST ALIENS VS. PREDATOR EXTINCTION

In dieser Ausgabe schrammte die Test-Version zum lang ersehnten Strategiespiel leider um Haarsbreite an unserem Redaktionsschluss vorbei. Nächstes Mal klappt es aber auf jeden Fall und wir sind genauso gespannt wie Sie, wie sich der erste Xbox-Auftritt der prestigeträchtigen Reihe schlagen wird.



➔ Gleich zwei Filmlicenzen auf einmal? Und ob das geht!

DVD-INHALT 09/2003



UND VIELE WEITERE MEHR ... AB 27. AUGUST 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 MANUSKRIPTEN JEDER ART
GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DEN VON DER
VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN, EINE GEWÄHR
FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT
ÜBERNOMMEN WERDEN.
ÜBERNEMT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.
JEDICHE 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:

STEVE MAGGS (+44 (0) 1225 442244)

steve.maggs@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-JOHNE UND ALLEN
PERSONEN BEI MICROSOFT UND WORK 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 license from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-
MAGAZIN is written and printed under license from
Microsoft Corp.

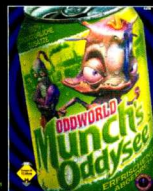
DIESMAL BRAUCHT ES MEHR ALS EINEN HELDEN.



Katastrophenalarm in Oddworld: kollektive Gier, Tierquälerei, Umweltzerstörung ... und nun auch noch die Letzten deiner Art auf den Speisekarten der Feinde. Mit Munch und seinem giftgrünen, furchenden Kompagnon Abe hast du die heikle Mission, deine Artverwandten vor dem Aussterben zu retten. Die Zukunft Oddworlds liegt in deiner Hand!

www.xbox.com/de/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™





RED★FACTION II



„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: Red Faction II“ hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen.“
Players 12/2002

„Die Revolution schwappt in all ihrer Pracht auf den Würfel über.“
Big N 02/20
„Das grafische Gesamtbild wird abgerundet von sauber animierten Figuren und bombastischen Effekten.“
OXM 05/20



PlayStation 2

