



Das OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

**4 SPIELBARE
DEMOS
AUF DVD**



OTOGI

SPIELBARE DEMO - Segas Grafikknüller:
Samurai im Banne der Dämonen



GHOST RECON ISLAND THUNDER

SPIELBARE DEMO - Innovatives
Gameplay oder müde Fortsetzung?



GLADIUS

SPIELBARE DEMO - Im Kolosseum geben
Sie den Barbaren Saures



THE ITALIAN JOB

SPIELBARE DEMO - Das Spiel zum Film-
Mini-Cooper-Chaos in der Innenstadt

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

WIR HABEN DEN GTA-KILLER ANGESPIELT!



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

DIE ULTIMATIVE STAR-WARS-DRÖHNUNG IM TEST!
BESSER ALS EPISODE 1 & 2 ZUSAMMEN!



DIE RUHIGEN ZEITEN SIND VORBEI!

COLIN MCRAE RALLY 04 ★ GROUP S CHALLENGE ★ FLUCH DER KARIBIK ★ OTOGI

MEGA-TESTSTRECKE!

FREEDOM FIGHTERS ★ PRO BEACH SOCCER ★ OUTLAW VOLLEYBALL ★ UND MEHR...

€ 7,99

Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

09/2003

SEPTEMBER AUSGABE 12

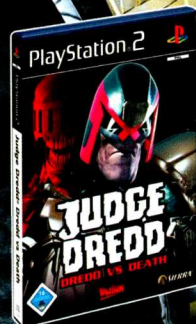


09

SIE SIND DAS GESETZ!

JUDGE DREDD

DREDD VS DEATH



KOOPERIEREN



FESTNEHMEN



ELIMINIEREN

Staatliche Gewaltenteilung ist Geschichte!

übernehmen sie die Rolle von Judge Dredd, dem gefürchtetsten und respektiertesten Judge von Mega-City One, und kämpfen sie den plötzlichen Angriff von Vampiren nieder. Stecken etwa die verschlagenen Dark Judges dahinter?

BESUCHEN SIE DIE ÖFFENTLICH SANKTIONIERTE SITE DES JUSTICE DEPARTMENTS www.2000ADonline.com

www.dreddvsdeath.com

Ab September



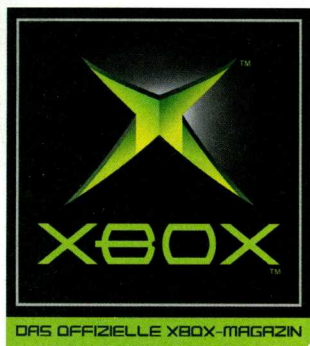
PlayStation 2



SIERRA



© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra, the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



OFFIZIELL

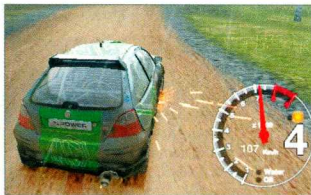
» ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR

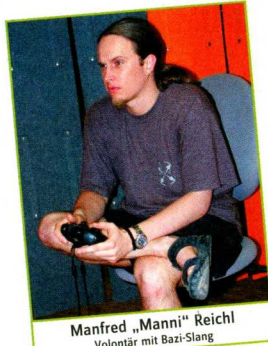
» DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

SCHNELLER

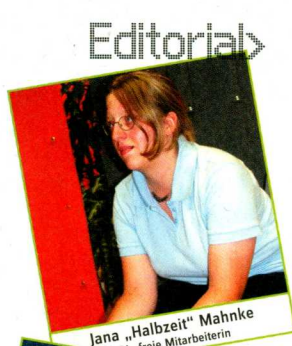
» NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



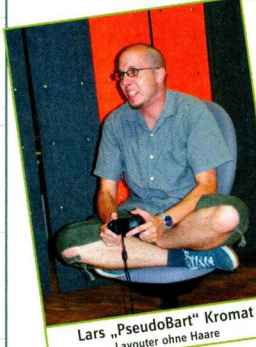
Britta „Brittney“ Rasp
Layouterin mit Herz



Manfred „Manni“ Reichl
Volontär mit Bazi-Slang



Jana „Halbzeit“ Mahnke
Die freie Mitarbeiterin



Lars „PseudoBart“ Kromat
Layouteur ohne Haare



Janina „Wow“ Wintermayr
Volonteuse



Jean-Reiner „nicht trinkfest“ Jung
Leitender Redakteur



Wojtek „der Bruder“ Pruchnicki
Layout-Azubi ohne Rechte

↑ TEST-STRESS! So viele Tests hatten wir seit der Weihnachtsausgabe nicht mehr im Heft.

Schweiß

Was wäre ein zünftiger Sommer ohne seine heißen Wetterstrecken mit Temperaturen, die die 30°C-Marke überschreiten? Zur Produktion dieses Heftes hat es Petrus aber doch ein wenig zu gut mit uns gemeint und das Verlagsgebäude mitsamt seiner Innenräume in eine Sauna mit Höhlenhitze jenseits des guten Geschmacks gehüllt. Wer jemals ein Mammutrollenspiel in der Nähe eines Eisenverhüttungsofens gespielt hat, weiß sicherlich, wovon wir hier sprechen. Und wenn man dann noch bei einer Hitze, die die Sahara vor Neid erblassen lassen könnte, einen Testbericht schreiben muss, gibt es nur noch ein Wort, das die Gesamtsituation umschreibt: Höllenglut!

Doch das Spielen, das Schreiben und mehrere Hektoliter Schweiß haben sich gelohnt! Sie halten jetzt das mit Abstand wichtigste OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN des Jahres 2003 in den Händen! Mit über einem Dutzend Spieltests und vier Elite-Awards wähnt man diese Ausgabe eigentlich eher zur Zeit der vorweihnachtlichen Spieleflut als kurz nach dem obligatorischen Sommerloch. Aber - wollen wir uns beschweren? Nein, natürlich nicht!

Zum Schluss möchten wir Ihnen noch das neueste Mitglied unseres stetig wachsenden Teams vorstellen: Wojtek Pruchnicki steht ab dieser Ausgabe unserem Layout als Azubi zur Seite und hofft darauf, dass Lars und Britta ihre gestalterischen Weisheiten an die nächste Generation weitergeben. Herzlich willkommen!

In diesem Sinne
viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DIE TOPTHEMEN

STAR WARS: KOTOR
Geniales Rollenspiel ab Seite 42

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
Verbrechen ab Seite 32

COLIN MCRAE RALLY 04
Schlammschlacht ab Seite 36

OTOGI
Dämonenjagd ab Seite 50

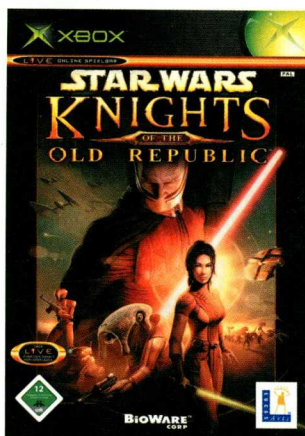
OUTLAW VOLLEYBALL
Volleyball die Zweite ab Seite 66





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

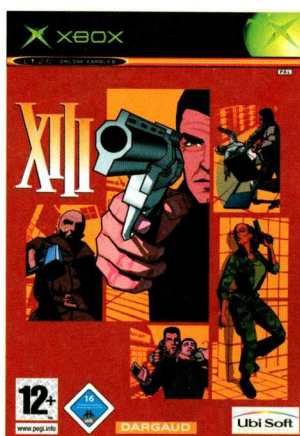
ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



Star Wars: Knights Of The Old Republic

Das Spiel ist zeitlich etwa 4000 Jahre vor dem ersten STAR WARS-Film angesiedelt sein. Der Spieler greift dabei in den galaktischen Konflikt zwischen Jedi und Sith ein. Die eigene Mannschaft, die aus bis zu drei Mitgliedern besteht, kann sich dabei aus Menschen, Wookies, Droiden und vielen anderen Rassen mit jeweils natürlich unterschiedlichen Eigenschaften zusammensetzen. Insgesamt sorgen zehn verschiedene Welten für spielerische Abwechslung.

Prämien-Nr.: 002338



XIII

Jetzt schlägt's 13! Ein Mann erwacht an einem Strand. Er hat keinerlei Erinnerung daran, wer er ist oder woher er kommt. Und so macht er sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit. Seine einzigen Hinweise sind die auf sein Schlüsselbein tätowierte Nummer 13 und der Schlüssel zu einem Schließfach in einer der angesehensten Banken New Yorks. XIII bietet Comic-Grafik im angesagten Cel-Shading-Stil. Erscheint am 31.10.03.

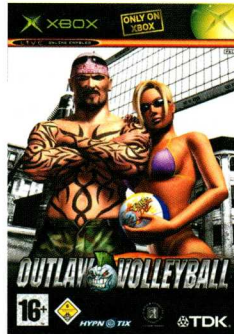
Prämien-Nr.: 002340



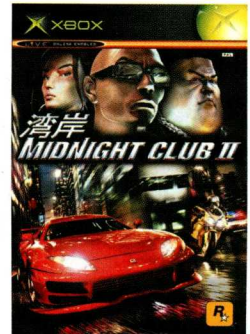
Colin McRae Rally 04
Grösser, besser, anders: Genrekönig Colin McRae Rally auf der Überholspur! Erscheint im September 03.
Prämien-Nr. 002339



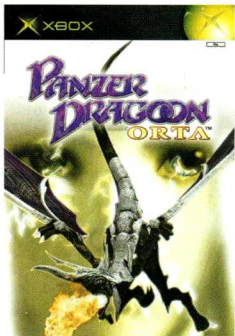
Baphomet's Fluch 3
Adventure im klassischen Stil mit rätselhafter Story und schöner Optik. Erscheint am 10.10.03
Prämien-Nr. 002341



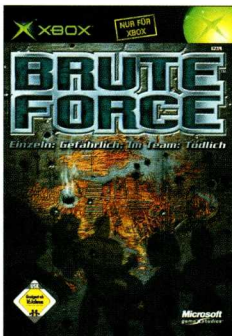
Outlaw Volleyball
Heisse Sandplatz-Action mit einigen der schärfsten Outlaw-Athletinnen. Erscheint am 15.09.03.
Prämien-Nr. 002342



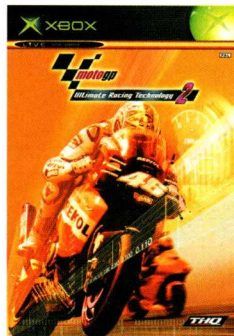
Midnight Club II
Take 2 hat einen gelungenen Arcade-Racer aus dem Hut gezaubert, bei dem die Zeit wie im Flug vergeht.
Prämien-Nr. 002329



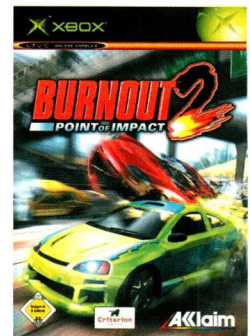
Panzer Dragoon Orta
Grandioses Meisterwerk mit Segas Flugdrache, das in der Sammlung keines Xbox-Besitzers fehlen darf.
Prämien-Nr. 002204



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



Burnout 2
Wer schon immer mal nach Herzenslust rasen wollte, kommt an Burnout 2 nicht vorbei. Viele interessante Spielmodi!
Prämien-Nr. 002299

Bequemer und schneller
online abonnieren:

oxm.computec.de

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



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

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

Abo-Angebot aus rechtlichen Gründen auf Deutschland und die Schweiz begrenzt. Versand der Prämien erfolgt mit UPS.
X Ja, ich möchte das 2-Jahres-Abo von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD!
(€ 176,40/24 Ausgaben (= € 7,35/Ausgabe); Ausland € 202,80/24 Ausgaben)

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um 12 Ausgaben, 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 beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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)



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ENDLICH DA! Das ersehnte Rollenspiel.

042



↑ FREEDOM FIGHTERS // 062



↑ OTOGI // 050



↑ ALIENS VS. PREDATOR // 058



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 09/2003

AKTUELL >>

- 014 CHARTS
- 012 HARDWARE
- 008 NEWS
- 013 SEGA SPORTS CHALLENGE
- 015 WAS KOMMT WANN?

VORSCHAU >>

- 020 ADVENT RISING
- 028 DINO CRISIS 3
- 022 DUNGEONS & DRAGONS: HEROES
- 030 MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS
- 018 METAL ARMS
- 024 RAINBOW SIX 3
- 016 THE ITALIAN JOB
- 026 TOP SPIN
- 032 TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

TEST >>

- 076 214 XBOX-TESTS IM ÜBERBLICK
- 035 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 058 ALIENS VS. PREDATOR
- 036 COLIN MCRAE RALLY 04
- 046 FLUCH DER KARIBIK
- 062 FREEDOM FIGHTERS
- 054 GHOST RECON: ISLAND THUNDER
- 040 GROUP S CHALLENGE
- 072 NEXT GENERATION TENNIS
- 050 OTOGI
- 066 OUTLAW VOLLEYBALL
- 070 PRO BEACH SOCCER
- 074 PRO CAST SPORTS FISHING
- 042 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
- 056 THE GREAT ESCAPE

play:more >>

- 093 HINTS AND CHEATS
- 086 DEMO-ANLEITUNGEN
- 085 STARTSEITE PLAY:MORE
- 089 KOMPLETTLÖSUNG WAKEBOARDING UNLEASHED

GEWINNSPIEL >>

- 084 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

RUBRIKEN >>

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



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

BRUTAL!! Ein Blick auf den GTA-Killer.

032



COLIN MCRÆ RALLY 04

DA IST ER WIEDER! Hier kommt unsere neue Rallyspiel-Referenz.

036



OUTLAW VOLLEYBALL

BEACHVOLLEYBALL TEIL 2! Diesmal klappt es auch mit dem Spielspaß.

066



FLUCH DER KARIBIK

PASSEND ZUM FILM. Jetzt darf auch auf der Xbox gekapert werden.

046

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

ADVENT RISING	020
ALIENS VS. PREDATOR	058
ATV: QUAD POWER RACING 2	095
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	096
BEYOND GOOD & EVIL	009
BIG MUTHA TRUCKERS	093
CALL OF DUTY	009
COLIN MCRÆ RALLY 04	036
DAKAR 2	093
DER HERR DER RINGE: ISENGARD'S VERRAT	008
DINO CRISIS 3	028
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	022
FLUCH DER KARIBIK	046
FREEDOM FIGHTERS	062
FUSSBALL MANAGER 2004	009
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	054
GROUP 5 CHALLENGE	040
HALF-LIFE 2	009
KUNG FU CHAOS	094
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	094
MAGAKAMA	010
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEFIELDS	030
MIDNIGHT CLUB II	095
METAL ARMS	018
NEXT GENERATION TENNIS	072
OTOGI	050
OUTLAW VOLLEYBALL	066
PRINCE OF PERSIA	009
PRO BEACH SOCCER	070
PRO CAST SPORTS FISHING	074
RAINBOW SIX 3	024
ROLLING	009
SPLINTER CELL	008
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	042
STAR WARS: THE CLONE WARS	096
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	009
THE GREAT ESCAPE	056
THE HOBBIT	009
THE ITALIAN JOB	016
TOP SPIN	026
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	032
UNDERWORLD	009
UNREAL 2: THE AWAKENING	010
WAKEBOARDING UNLEASHED	089, 096

SPIELBARE DEMOS AUF DVD!



DIE DEMOS

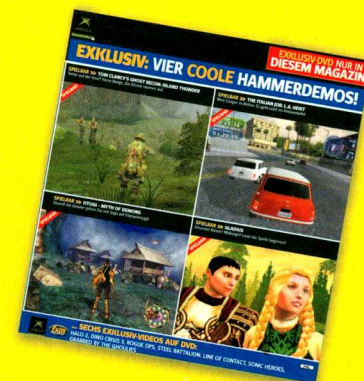
- »» OTOGI
- »» THE ITALIAN JOB
- »» GHOST RECON: ISLAND THUNDER
- »» GLADIUS



DIE VIDEOS

- »» HALO 2
- »» DINO CRISIS 3
- »» ROGUE OPS
- »» GRABBED BY THE GHOULIES
- »» SONIC HEROES
- »» STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT

**AUSFÜHRLICHE
ANLEITUNGEN
FÜR DIE DEMOS
DER DVD 09/03
FINDEN SIE AB
SEITE 85.**





Aktuell-Inhalt

SPLINTER CELL

Raum einer hat noch damit gerechnet: Es gibt neue Downloads zu Splinter Cell.

008

HERR DER RINGE

Vom ersten zum zweiten: Endlich gibt es die ersten Bilder von den Ents bei der Hölle. Sengards Verrat.

008

THE HOBBIT

Märchen mit dem Ringträger Bilbo Beutlin.

009

UNDERWORLD

Lucky Chickens Games kündigt ein Spiel zum US-Start des Action-Stellens Underworld an.

009

ROLLING

Es darf wieder gekaut werden: Gotham Games entwickelt neues Trendportspiel.

009

UNREAL II: THE AWAKENING

Endlich offiziell bestätigt und schon erste Details sowie Bilder verfügbar.

010

MAGATAMA

Das nächste mythologische Metzeispiel aus Japan für die Xbox kündigt sich an.

010

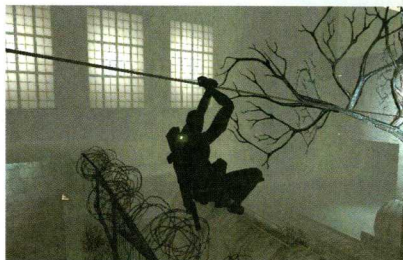
SPLINTER CELL

Spiel's noch mal, Sam: Neue Downloadlevels verfügbar

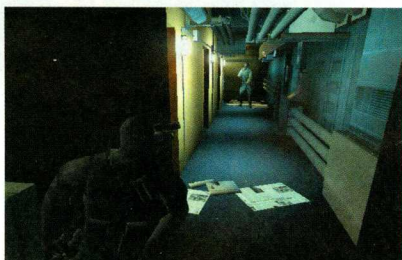
BIS SAM FISHER in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* wieder für Third Echelon Terroristen ausspioniert, vergeht noch eine ganze Weile. In der Zwischenzeit muss der Xbox-Spieler jedoch nicht auf seine Schleich-Action verzichten, denn ab September stehen zwei neue Levels zum Download bereit. In Vselka 1 stellt Third Echelon fest,

dass – obgleich Alekseevich und Masse tot sind – Alekseevichs Plan schon in die Tat umgesetzt wird. Seine Männer haben eine Anlegestelle für U-Boote übernommen und Third Echelon hat den Verdacht, dass das dort ankernde U-Boot, die Vselka, mit nuklearen Sprengköpfen ausgestattet ist. Sam soll den Diebstahl an diesen Sprengköpfen nun verhindern

oder – wenn es bereits zu spät dafür ist – den neuen Zielort der Raketen feststellen. Im zweiten Abenteuer, welches Xbox-Live-Kunden aber erst im Oktober herunterladen können, begibt sich Fisher in die klaustrophobische Enge des U-Boots Vselka, auf der Suche nach Hinweisen, wo die Terroristen die Sprengköpfe hingeschafft haben. (jw)



↑ Sam muss unbemerkt das U-Boot Vselka infiltrieren ...



↑ ... um dann im Inneren die Sprengköpfe zu lokalisieren.

News Kolumne

UNERWARTETES
DOWNLOAD-GLÜCK

Hätte man mich vor ein paar Monaten gefragt, wann die nächsten *Splinter Cell* Downloads kommen – ich hätte gelacht. Wieso sollte man noch weitere Levels raushauen, wenn mit *Pandora Tomorrow* bereits die Fortsetzung in der Mache ist? Doch Ubi Soft ist wieder mal für eine Überraschung gut und wer meinte, dass man mit *Kola Cell* nur antesten wollte, ob das mit den Downloads überhaupt funktioniert, wird eines Besseren belehrt. Fragt sich nur, wann einige andere Spiele endlich mit Erweiterungen beglückt werden. Ich warte zum Beispiel immer noch auf meine zusätzlichen *Godzilla*-Monster.

Was mich allerdings mehr bedrückt, ist die zweite Nutzungsmöglichkeit der Downloads. Ich glaube nämlich im Leben nicht, dass wir demnächst bei *Star Wars: Knights of the Old Republic* neue Charaktere, Raumschiffe oder Ähnliches bekommen werden, sondern, dass das Feature als allererstes dazu genutzt wird, um die lästigen Bugs aus dem Spiel zu tilgen. Ich möchte nicht hoffen, dass dieses nachträgliche Patchen Schule macht. Das Schöne an den Konsolenspielen war es doch immer, dass sie fix und fertig in den Händlerregalen standen, gell? Alles andere wären PC-Verhältnisse.

HERR DER RINGE:
ISENGARDS VERRATEnt-zückende neue Bilder von Vivendis zweiter *Ring*-Versorgung

ENDE DES JAHRES wird ein Fest für *Herr der Ringe*-Fans. Nicht nur dass Peter Jackson mit dem dritten Teil der opulenten Buch-Verfilmung endlich das lang erwartete Finale der Trilogie einläutet, auch zwei Videospiele warten auf Fans des Fantasy-Meisterwerks. Vivendis Version, welche

auf den Büchern beruht, wartet dabei mit einem noch düsteren Setting als EAs Umsetzung der Filmgeschichte auf. Neue Bilder zeigen sogar schon die gutmütigen Waldwesen, die Ents. Anders als vor der Premiere des zweiten Films wird um das Aussehen der Ents bei Isengards Verrat nämlich kein

Geheimnis gemacht. Die Ents sind von allen Charakteren des *Ring*-Universums die Stärksten und Größten. Obwohl langsam in der Fortbewegung, kann der Ent Baumbart mit einem Fußtritt ganze Ork-Truppen zerschmettern. Nur vor Feuer muss sich der Baumriese in Acht nehmen. (jw)



↑ Die Ents sind über Sarumans Verhalten erbost.



↑ Mit einem wütenden Ent ist nicht zu spaßen.



THE HOBBIT

Kleiner Mann ganz groß

WÄHREND MAN sich Ende des Jahres mit dem Film und zwei Videospielen hauptsächlich auf die entscheidende Schlacht gegen Sauron konzentriert, hat Vivendi Universal noch ein weiteres Tolkien-Eisen im Feuer. Basierend auf dem gleichnamigen Buch, widmet sich *The Hobbit* dem ehemaligen Ringträger Bilbo Beutlin und seinen Abenteuern. Da Tolkien das Buch einst für seine Kinder schrieb, werden die Spieler keine brutalen Kämpfe wie in *Isengards Verrat* erwarten. Auch die Macht des Rings wird man eher für gute als für böse Taten einsetzen. (jw)



↑ In der Drachenhöhle darf Bilbo nicht zu viel Lärm machen.



↑ Klein, aber oho. Der Hobbit nimmt es selbst mit Orks auf.

UNDERWORLD

Vampirjagd von glücklichen Hühnern

RAZIEL UND KAIN sind nicht die einzigen Vampire, die dieses Jahr auf der Xbox im Blutauschschmelgen dürfen.

Zeitgleich zum USA-Start des kommenden Actionstreifens *Underworld* im September liefert der unbekannte Entwickler Lucky Chicken Games das gleichnamige Spiel zum Film. In 16 Levels dürfen Sie sowohl

aufseiten der Vampire als auch der Werwölfe kämpfen und dabei die drei speziellen Fähigkeiten der jeweiligen Rasse beherrschen lernen. Den bissigen Horden können Sie aber auch ganz konventionell mit Schusswaffen und blanken Fäusten zu Leibe rücken. Die ersten Screenshots lassen allerdings auf kein allzu ambitioniertes Projekt schließen. (jw)



↑ Der Kampf des Jahrhunderts: Vampire gegen Werwölfe.

ROLLING

Neues Skater-Spiel von Gotham Games



↑ Auch der S-Bahn-Übergang muss für die waghalsigen Stunts der Skater herhalten.

INLINE-SKATEN hat sich schon längst zum Volkssport gemauert. Mit passenden Spielen sieht es auf der Xbox dagegen noch recht mager aus. Abhilfe will Gotham Games schaffen, das mit *Rolling* seinen ersten Trendsport-Titel überhaupt entwickelte. Dabei haben die Entwickler darauf geachtet, nur realistische Inlineskating-Tricks einzubauen. Auf coole und gewagte Sprünge muss man trotzdem nicht verzichten. Dafür sorgen 21 berühmte Skater, die mit ihren besten Kunststücken durch originalgetreu nachgebildete Skate-Parks düsen. Ziel des Spiels ist es, sich in Wettkämpfen den Respekt der Szene zu verdienen und schlussendlich die Titelseiten der Skating-Magazine schmücken zu dürfen. (jw)

News Ticker

CALMUND AUF COVER

Reiner Calmund, Geschäftsführer des Fußball-Bundesligisten Bayer 04 Leverkusen, ist dick im Geschäft. Die Manager-Ikone wird das neue Cover von *EAs Fußball Manager 2004* zieren. Die erfolgreiche Managementsimulation erscheint am 7. November.

VERWIRRUNG UM HALF-LIFE 2

Die anfänglich schlechte Neuigkeit von Vivendi Universals PR-Abteilung über eine Verschiebung der PC- und damit höchstwahrscheinlich auch der Xbox-Version von *Half-Life 2* hat sich als falsch erwiesen. Entwickler Valve bestätigt weiterhin den Release-Termin des PC-Shooters für September.

NEUER XBOX-SLOGAN

Im Zuge einer weltweiten Markenkampagne, die international im September beginnt, hat Microsoft der Xbox einen neuen Slogan verpasst. Der Satz „It's good to play together!“ soll in sowohl Printanzeigen, TV-Spots und Werbeaktionen Verwendung finden und erstmals den Sporttitel *NFL Fever 2004* herausstellen.

RAINBOW SIX 3 2003 XBOX-EXKLUSIV

Ubi Softs Team-Shooter *Rainbow Six 3* wird im Jahre 2003 exklusiv für die Xbox erscheinen. Dafür sind die beiden Spiele *Prince of Persia* und *Beyond Good & Evil* für dieses Jahr PS2-exklusiv.

STARBESETZUNG BEI CALL OF DUTY

Für den kommenden Kriegs-Ego-Shooter kommt Activision mit Jason Statham (*Snatch*) und Giovanni Ribisi (*Friends*) stimmungsfördernde Unterstützung aus Hollywood an Bord holen. Für den Soundtrack ist Michael Giacchino zuständig, der schon die Musik für die *Medal of Honor*-Reihe geschrieben hat.

TENCHU NUN AUCH FÜR DIE XBOX

Mit *Tenchu: Return from Darkness* werden nun auch Xbox-Spieler in den Genuss des Ninja-Stealth-Spiels von Activision kommen. Basierend auf dem PS2-Titel *Tenchu: Wrath of Heaven* erhält die Xbox-Version eine technische Überarbeitung, neue Levels, mehr Waffen und Xbox-Live-Unterstützung. Der Titel soll im Frühjahr 2004 erscheinen.



News Ticker

LUCAS ARTS STOPPT FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

Lucas Arts hat die Entwicklung des Action-Adventure *Full Throttle: Hell on Wheels* eingestellt. In dem entsprechenden Statement der Entwickler heißt es, dass man die Fans nicht mit einer qualitativ schlechten Fortsetzung des Abenteuerklassikers verärgern will.

VERSCHIEBUNGEN

Die Liste der auf nächstes Jahr verschobenen Spiele wird immer länger. Nach *Fable*, *Driver 3* und *Starcraft Ghost* verzögern sich auch noch das ambitionierte Rollenspiel *Sudeki* und der Ego-Shooter *Doom III*. Außerdem erscheint *True Crime: Streets of L.A.* nun erst im November.

3DO VERSTEIGERT SPIELELIZENZEN

Der insolvente Spiele-Hersteller 3DO hat damit begonnen, seine Spielelizenzen zu versteigern. Zu den Bietern gehören unter anderem Microsoft, Eidos, Namco, Jowood und Ubi Soft. Am 14. August entscheidet sich dann, welches Unternehmen die Zuschläge bekommt. Für hoffnungsvolle Titel wie *Street Racing* oder *The Four Horsemen of Apocalypse* verlangt 3DO ein Mindestgebot von 100.000 Dollar.

DIE SCHLANGE BEISST WIEDER ZU

Namco hat sich die Rechte an der Entwicklung von Spielen mit dem von Kurt Russell dargestellten Charakter aus *Die Klapperschlange* und *Flucht aus L.A.*, Snake Plissken, gesichert. Kurt Russell wird seinem virtuellen Alter Ego außerdem seine Stimme leihen. Das erste Spiel mit Snake Plissken soll Weihnachten 2005 veröffentlicht werden.

MAX PAIN VERKLAGT MAX PAYNE

Der Wrestler Darryl Peterson, dessen Alias in der Szene unter anderem Max Pain und Max Payne lauten, hat die Spiele-Schmiede Rockstar Games verklagt. Die Klage bezieht sich auf die Verwendung seines Namens in dem indizierten Ego-Shooter *Max Payne*. Eine ähnliche Klage musste schon EA bei *FIFA WM 2002* über sich ergehen lassen, als Keeper Oliver Kahn seine Persönlichkeitsrechte verletzt sah.

UNREAL II: THE AWAKENING

Erste Details zur Xbox-Version des erfolgreichen PC-Shooters

❖ DASS *UNREAL II: The Awakening* für die Xbox erscheint, ist nun kein Geheimnis mehr. Zusätzlich zu einem angestrebten Release-Termin Anfang Dezember hat Publisher Atari auch erste Features bekannt gegeben. So wird die Konsolenversion im Vergleich zum PC-Pendant technische Erweiterungen

sowie exklusive Multiplayer-Modi für Xbox Live enthalten.

Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines hartgesottenen Söldners, der mit jeder Menge Waffengewalt die Auferstehung einer uralten Macht verhindern soll. Der perfekte Titel für Konsolen-Fans, wie Ataris Marketing-Vize-Präsident Steve Alli-

son verlauten ließ. Nicht zuletzt wegen der umfangreichen Multiplayer-Optionen – etwa neue, klassenbasierte, teamorientierte Matches, über die sich vor allem Xbox-Live-Spieler freuen werden. Offline können zwei Spieler via Splitscreen die Story-Kampagne im Kooperations-Modus durchspielen. (jw)



↑ Ihnen stehen wieder unzählige Waffen zur Verfügung.



↑ Gegenüber Ihren Teamkollegen sollten Sie sich benehmen.

MAGATAMA

Fernöstliche Metzelspiele auf dem Vormarsch

❖ KEIN ZWEIFEL, Spiele mit japanisch angehauchtem Gameplay sind auf der Xbox im Kommen: Während die Zocker noch auf *Ninja Gaiden* warten und Activision *Tenchu: Return from Darkness* nun auch für die Xbox angekündigt hat, können sich Spieler bereits an der opulenten Grafik von *Otogi* erfreuen. Zu dem Kreis der Action-Titel aus asiatischen Gefilden gesellt sich nun ein weiterer Kandidat. Bei *Magatama*, das von den Microsoft Game Studios in Japan entwickelt wird, schlüpfen Sie in die

Rolle des Samurai Shinato und legen sich mit mittelalterlichen Nippon-Dämonen an. Gelenkt wird Shinato mittels eines einzigartigen Ein-Tasten-Systems. Im Kampf gegen die dunklen Mächte erfahren Sie zudem noch Unterstützung durch einen fliegenden Mitstreiter namens Orochi. Ob und wann *Magatama* bei uns erscheint, ist noch nicht bekannt. Nun heißt es also, sich in Geduld zu üben, denn schließlich hat es bei *Otogi* Monate gedauert, bis der Titel hierzulande auf den Markt kam. (jw)



↑ Shinato kämpft mit zwei Schwertern gleichzeitig gegen Dämonen.

AUFLÖSUNG

Panzer Dragoon Orta-Gewinnspiel

In Ausgabe 5 (lang ist's her) haben wir Sie gefragt, wie viele verschiedene Gestalten der Flugdrache im Spiel annehmen kann. Die Antwort darauf lautete: drei Gestalten.

DEN ERSTEN PREIS

hat Michael Hubert aus Dresden gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

(Bitte schreiben Sie eine email an oxm-leserbriefe@compuce.de. Das Paket konnte nicht an die angegebene Adresse versendet werden.)

DER 2. PREIS

geht an Patrick Freund aus Hannover.

ÜBER DEN 3. PREIS

darf sich Rudi Großmann aus Wilthen freuen.

DER 4. PREIS

geht an René Becker aus Korschenbroich.

DEN 5. PREIS

erhält Andrei Judt aus Rüsselsheim.



STAR WARS™
KNIGHTS
 OF THE
OLD REPUBLIC™
WWW.SWKOTOR.COM

WÄHLE DEINEN WEG Viertausend Jahre vor dem Galaktischen Imperium. Tausende von Jedi und Sith kämpfen in einer epischen Schlacht zwischen Gut und Böse und du bist mittendrin. Das Schicksal der Galaxie liegt in deiner Hand. Entscheide dich für die gute Seite oder verfall dem Bösen – am Ende ist es deine Entscheidung und die gesamte Galaxie wird sie zu tragen haben.



Offizielle Star Wars® Website
www.starwars.com



©2005 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2005 LucasArts Entertainment Company Ltd. A.T.M. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet: LucasArts und das LucasArts Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd., Microsoft, Xbox, Xbox Live, das Xbox Logo und die Xbox Live-Schlange sind eingetragte Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und / oder anderen Ländern. BioWare, die BioWare Odyssey-Engine und das BioWare-Logo sind Marken der BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten.



HARDWARE

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

6.0" TFT COLOUR MONITOR

JOYTECH

OKTOBER

Ca. € 140,-

WWW.JOYTECH.NET



EIN TRANSPORTABLER Monitor für die Xbox? Wofür braucht man so was denn? Was auf dem GameCube noch sinnvoll erscheint, da die kleine Konsole ja auch per Zigarettenanzünder im Auto zu betreiben ist, erscheint für Microsofts Konsole anfangs überflüssig wie ein Kropf. Doch Hersteller Joytech hat mit diesem Produkt nicht an reiselustige Videospieler gedacht, sondern sieht eher die Leute als Zielgruppe, die gerne mal einen Freund besuchen und dort ein System-Link-Duell ausfechten. Denn bevor man die Xbox und einen wuchtigen Fernseher mit anschleppt, hat man es mit dem TFT-Screen um einiges bequemer. Er ist leicht, lässt sich ohne Probleme an der Box aufsetzen und nimmt im verbundenen Zustand kaum Platz weg.

Im Praxistest fiel dann aber auf, dass das Display mit seiner Bildschirmdiagonalen von 6 Zoll (15,2 Zentimeter) doch etwas klein geraten ist. Den übrigen Platz füllen zwei Lautsprecher aus, deren Klang zwar etwas mager ist, aber durch einen Knopfdruck ist es möglich, Raumklang zu simulieren. Alternativ befinden sich an den Seiten auch vier Kopfhörerbuchsen, so dass jeder Spieler bei Multiplayer-Runden vor dem kleinen Bildschirm zur nächtlichen Schlafens-

zeit mit dem nötigen Stereosound versorgt ist.

Die Qualität des Displays ist überraschend gut und kann mit großer Bildschärfe überzeugen. Trotz der recht mickrigen Ausmaße kann man auch kleine Details im Spielgeschehen erkennen. Leichte Probleme bekommt man nur, wenn man die Xbox auf 60 Hertz einstellt. Dann säu-

men plötzlich kleine, weiße Striche den oberen Bildschirmrand. Das ist zwar ein wenig störend, aber ansonsten laufen entsprechende Spiele unter 60 Hertz problemlos.

Für auswärtige Link-Duelle und im Urlaub mag der TFT-Screen sicherlich angebracht sein. Ob dieser Spaß aber 140 Euro wert ist, darf bezweifelt werden.

WERTUNG

POSITIV

- + Sehr gutes Bild
- + 4 Kopfhöreranschlüsse
- + Virtueller Surround-Modus

NEGATIV

- Recht teuer
- Kleines Display
- Weiße Streifen bei 60 Hertz
- Kein 16:9
- Schlechte Anleitung



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

Die Würfel sind gefallen und die Finalisten unter den American-Sports-Experten stehen fest!

SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NBA 2K3

Die Play-offs (Best of 3)

Stand: 13. August 2003

VIERTELFINALE

SPIELER	TEAM	–	SPIELER	TEAM	ERGEBNISSE
hungrigerhugo	DALLAS MAVERICKS	–	haidy5	SAN ANTONIO SPURS	106:49, 83:92, 71:70
Spawn_de	ORLANDO MAGIC	–	Montu	NEW JERSEY NETS	57:63, 55:63
rumes	INDIANA PACERS	–	CeeKay	PHOENIX SUNS	58:63, 39:66
xxxManjixxx	MILWAUKEE BUCKS	–	kai	PHILADELPHIA 76ERS	77:57, 65:53

HALBFINALE

SPIELER	TEAM	–	SPIELER	TEAM	ERGEBNISSE
hungrigerhugo	DALLAS MAVERICKS	–	xxxManjixxx	MILWAUKEE BUCKS	88:59, 84:60
CeeKay	PHOENIX SUNS	–	Montu	NEW JERSEY NETS	86:51, 53:58, 79:52



FAST VIER MONATE LANG wurden in den Segas-Sports-Online-Ligen die besten Spieler in den Disziplinen **NBA 2k3**, **NFL 2k3** und **NHL 2k3** ermittelt. Nachdem die Liga-Phasen jeder Sportart abgeschlossen waren, durften jeweils die besten acht in den Play-offs ran. Dabei traf Platz 1 auf Platz 8, 2 auf 7, 3 auf 6 und 4 auf 5. Die Sieger der Duelle 1 gegen 8 und 4 gegen 5 standen sich im Halbfinale gegenüber, das zweite Duell bestritten die Gewinner der Partien 2 gegen 7 und 3 gegen 6.

Bei den Basketball-Freaks setzte sich der Tabellenerste hungrigerhugo unerwartet knapp im Viertelfinale gegen haidy5 durch. Im entscheidenden dritten Spiel hatte der Underdog sogar schon ziemlich deutlich mit zehn Punkten geführt. Weniger hold war die Glücksgöttin Fortuna dem Vize-Meister Spawn_de: Er musste nach zwei Auseinandersetzungen mit Montu seine Halbfinalträume begraben. Auch der Drittplatzierte rumes strauchelte glasklar – CeeKay hieß der Nutznießer. Im letzten Viertelfinale behielt xxxManjixxx die Oberhand gegen kai, musste aber dann im Halbfinale gegen einen wiedererstarkten hungrigerhugo ganz deutlich die Segel streichen. Das zweite Semifinale war etwas ausgeglichener und ging über drei Partien. CeeKay sicherte sich letztendlich den zweiten Platz im Endspiel.

Keine Blöße gab sich die Top 3 der American-Football-Cracks. So zogen flyingarts, xxxManjixxx und Dante LeRoi fast schon problemlos ins Halbfinale ein, den vierten Platz ergatterte steeler71 mit einem Triumph über BlackhawkBS. In der Vorrundensrunde selbst untermauerten die beiden Favoriten ihre Vormachtstellung und zogen ein-drucksvoll in die Finalrunde ein.

Ein ähnliches Bild bot sich bei den Eishockey-Begeisterten. Die ersten vier überstanden das Viertelfinale problemlos. Lediglich Flyers hatte mit Vantrum etwas zu kämpfen. Der hohe Favorit sixT6 kam auch im Halbfinale nicht ins Straucheln und zog genauso ins Endspiel ein wie Flyers, der sich mit Mattlok_X vier harte Matches lieferte, ehe sein Sieg schlussendlich feststand.

Rechtzeitig vor den Endspielen, die im Rahmen der diesjährigen Games Convention in Leipzig ausgetragen wurden, konnten die Finalisten somit ermittelt werden. Leider können wir Ihnen die Sieger erst in unserer nächsten Ausgabe präsentieren, da die Veranstaltung diesmal bedauerlicherweise deutlich zu weit nach unserem Redaktionschluss lag.

Falls Sie in der neuen Spielzeit aktiv in eine der Ligen eingreifen wollen, finden Sie weitere Informationen sowie die Möglichkeit sich anzumelden im Internet auf www.sega-sports.de. (mr)



SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NFL 2K3

Die Play-offs (Best of 3)

Stand: 13. August 2003

VIERTELFINALE

SPIELER	TEAM	–	SPIELER	TEAM	ERGEBNISSE
flyingarts	ST. LOUIS RAMS	–	SXP_TerminATER	TENNESSEE TITANS	49:10, 38:34
xxxManjixxx	INDIANAPOLIS COLTS	–	verdrahtor	ATLANTA FALCONS	10:14, 38:21, 35:14
Dante LeRoi	PITTSBURGH STEELERS	–	Advocatus_D	SAN DIEGO CHARGERS	14:7, 6:0
BlackhawkBS	BALTIMORE RAVENS	–	steeler71	NEW YORK GIANTS	17:14, 14:28, 14:35

HALBFINALE

SPIELER	TEAM	–	SPIELER	TEAM	ERGEBNISSE
flyingarts	ST. LOUIS RAMS	–	steeler71	NEW YORK GIANTS	26:13, 42:14
xxxManjixxx	INDIANAPOLIS COLTS	–	Dante LeRoi	PITTSBURGH STEELERS	14:7, 21:18

SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NFL 2K3

Die Play-offs (Best of 5)

Stand: 13. August 2003

VIERTELFINALE

SPIELER	TEAM	–	SPIELER	TEAM	ERGEBNISSE
sixT6	COLORADO AVALANCHE	–	madeyerudy	EDMONTON OILERS	3:0, 4:0, 5:0
Flyers	VANCOUVER CANUCKS	–	Vantrum	NEW JERSEY DEVILS	5:4, 3:2, 5:4
Mattlok_X	WASHINGTON CAPITALS	–	Apatsche	NEW YORK RANGERS	7:1, 5:0, 5:2
SXP_TerminATER	LOS ANGELES KINGS	–	Ryou X	ST. LOUIS BLUES	5:2, 5:2, 6:1

HALBFINALE

SPIELER	TEAM	–	SPIELER	TEAM	ERGEBNISSE
sixT6	COLORADO AVALANCHE	–	SXP_TerminATER	LOS ANGELES KINGS	6:4, 5:2, 1:0
Flyers	VANCOUVER CANUCKS	–	Mattlok_X	WASHINGTON CAPITALS	3:1, 4:3, 1:2, 3:2



SATURN

DIE XBOX-SPIELE CHARTS

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



↑ Sicher, *Soldier of Fortune II* übt wegen der übertriebenen Gewaltdarstellung einen großen Reiz aus, abgesehen davon bietet der Ego-Shooter ebenfalls ein abwechslungsreiches Gameplay. Zudem wird auch online via Xbox Live für handfeste Action-Unterhaltung gesorgt.

1. SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

PUBLISHER: ACTIVISION

Tapfer verteidigt Söldner John Mullins die Chartspitze gegen die Konkurrenz.

2. DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

PUBLISHER: MICROSOFT

Im schwülheißen Sommer sind auch die heißen Mädels von *DoA* wieder gefragt.

3. BRUTE FORCE

PUBLISHER: MICROSOFT

Einen Platz runter geht es für das teamorientierte Action-Fest *Brute Force*.

4. DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

Die Prügelreferenz macht diesen Monat wieder ein paar Plätze gut.

5. BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

PUBLISHER: ACCLAIM

Rasant meldet sich *Acclaims* Arcade-Racer wieder in den Charts zurück.

6. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

Achterbahnfahrt für den Master Chief: Mal geht es runter, mal wieder rauf.

7. ENTER THE MATRIX

PUBLISHER: ATARI

Die Matrix hat ausgedient. Langsam geht es für den Hype-Titel bergab.

8. MIDNIGHT CLUB II

PUBLISHER: TAKE 2

Trotz unterhaltsamer Online-Modi verliert *Midnight Club II* drei Plätze.

9. RED FACTION 2

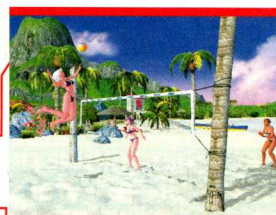
PUBLISHER: THQ

Kurzzeitig aus den Charts verschwunden, meldet sich der Ego-Shooter zurück.

10. UNREAL CHAMPIONSHIP

PUBLISHER: ATARI

Den letzten Platz besetzt wie schon letzten Monat wieder der Online-Shooter.



↑ Kaum zu glauben: In den heißen Sommertagen lockt ausgerechnet *Dead or Alive Beach Volleyball* viele Spieler wieder vor den Bildschirm. Dabei könnte man doch glatt selber eine Runde Beach-Volleyball am heimischen Badesee spielen.



↑ Im futuristischen Action-Shooter *Brute Force* ist das Klonen nicht nur erlaubt, sondern notwendig, um die im Kampf gefallenen Soldaten zu ersetzen. Einziger Wermutstropfen in dem sonst so unterhaltsamen Spiel: die fehlende Online-Unterstützung.

LESER CHARTS

VERTRAUTES BILD bei den Leser-Charts. *Halo* steht wie immer ganz oben an der Spitze, dicht gefolgt von der Konkurrenz aus dem gleichen Haus, *Brute Force*. Höchster Neueinsteiger ist diesen Monat der Ego-Shooter *Soldier of Fortune*, der in den Verkaufscharts bereits zum zweiten Mal ganz oben steht. Dafür musste die Flieger-Action *Yager* ganz schön Federn lassen und sich diesmal lediglich mit Rang 7 begnügen.



1. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (2) BRUTE FORCE

PUBLISHER: MICROSOFT

3. (5) MIDNIGHT CLUB II

PUBLISHER: TAKE 2

4. (4) SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

5. (7) EVIL DEAD

PUBLISHER: THQ

6. (-) SOLDIER OF FORTUNE II

PUBLISHER: ACTIVISION

7. (3) YAGER

PUBLISHER: THQ

8. (10) INDIANA JONES

PUBLISHER: EA

9. (9) MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PUBLISHER: EA

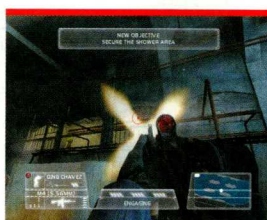
10. (-) MOTO GP 2

PUBLISHER: THQ

(Platzierung des Vormonats in Klammern)

MOST WANTED

VIEL HAT SICH nicht in den Most Wanted geändert. Während *Dino Crisis 3* und *Mace Griffin* ein paar Plätze verloren haben, konnten Ubi-Softs Team-Ego-Shooter *Rainbow Six 3* und das auf 2004 verschobene, märchenhafte Rollenspiel *Sudeki* in die Most-Wanted-Liste aufsteigen. Auch das sich auf November verspätende *True Crime: Streets of L.A.* zählt zu den meist-ersehten Titeln.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

2. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: NOVEMBER

3. SPLINTER CELL 2

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: 2004

4. DINO CRISIS 3

PUBLISHER: CAPCOM

TERMIN: 30. OKTOBER

5. XIII

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: 30. OKTOBER

6. SUDEKI

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

7. RAINBOW SIX 3

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: 13. NOVEMBER

8. PRINCE OF PERSIA

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: 2004

9. DOOM III

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 2004

10. MACE GRIFFIN

PUBLISHER: VIVENDI

TERMIN: 26. SEPTEMBER

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
ALTER ECHO	THQ	26. September
COLIN MCCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	19. September
CONFLICT: DESERT STORM 2	TAKE 2	September
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	ACTIVISION	September
DRAGON'S LAIR 3D	UBI SOFT	25. September
FLUCH DER KARIBIK	UBI SOFT	4. September
FREEDOM FIGHTERS	EA	19. September
FREESTYLE METALX	MIDWAY	September
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	UBI SOFT	4. September
GLADIUS	ACTIVISION	September
GROUP 5 CHALLENGE	CAPCOM	12. September
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	VIVENDI	19. September
MACÉ GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	26. September
MADDEN NFL 2004	EA	12. September
NFL FEVER 2004	MICROSOFT	September
NHL 2004	EA	26. September
OTOGI: MYTH OF DEMONS	SEGA	4. September
OUTLAW VOLLEYBALL	TDK	26. September
PRO CAST FISHING	CAPCOM	26. September
RUN LIKE HELL	AVALLON	26. September
SOUL CALIBUR II	NAMCO	26. September
STAR WARS: KOTOR	EA	12. September
THE GREAT ESCAPE: GESPENGTRE KETTEN TAKE 2	EA	26. September
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	26. September
XGRA	ACCLAIM	September

OCTOBER		
BARBARIAN	AVALLON	17. Oktober
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	AVALLON	31. Oktober
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	10. Oktober
BDFL MANAGER 2004	CODEMASTERS	Oktober
BIONICLE THE GAME	EA	10. Oktober
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS	VIVENDI	24. Oktober
CURSE: THE EYE OF THE ISIS	WANADOO	29. Oktober
DINO CRISIS 3	CAPCOM	30. Oktober
DRONE RACERS	EA	10. Oktober
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	ATARI	30. Oktober
ESPN NBA BASKETBALL	SEGA	Oktober
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	AVALLON	31. Oktober
FIFA FOOTBALL 2004	EA	31. Oktober
FREAKY FLYERS	MIDWAY	Oktober
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	ACCLAIM	Oktober
GRABBED BY THE GHOULES	MICROSOFT	Oktober
HARRY POTTER QUIDDITCH-WM	EA	31. Oktober
NBA INSIDE DRIVE 2004	MICROSOFT	Oktober
NBA JAM 2004	ACCLAIM	Oktober
NBA LIVE 2004	EA	17. Oktober
NHL HITZ PRO	MIDWAY	Oktober
ROBOCOP	AVALLON	3. Oktober
SSX 3	EA	24. Oktober
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	31. Oktober
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	UBI SOFT	2. Oktober
WORMS 3D	ATARI	Oktober
WWE RAW 2	THQ	Oktober
XIII	UBI SOFT	30. Oktober

NOVEMBER		
ALIAS	ACCLAIM	7. November
AMPED 2	MICROSOFT	November
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	20. November
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	28. November
BLOODY ROAR EXTREME	KONAMI	November
CRASH NITRO KART	VIVENDI	21. November
DANCING STAGE UNLEASHED	KONAMI	November
DEAD MAN'S HAND	ATARI	13. November
DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	EA	7. November
DEUS EX 2: INVISIBILE WAR	EIDOS	November
FINDET NEMO	THQ	14. November
FUSSBALLMANAGER 2004	EA	7. November
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	EA	28. November
HUNTER THE RECKONING: REDEEMER	VIVENDI	28. November
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	EA	21. November
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	November
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUND	ATARI	6. November
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	14. November
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	VIVENDI	21. November
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	ATARI	November
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	28. November
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	November
SIMPSONS: HIT & RUN	VIVENDI	7. November
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	ACTIVISION	November
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	November
TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN	ATARI	13. November
THE HOBBIT	VIVENDI	21. November
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	13. November
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	November
TOP SPIN	MICROSOFT	November
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	November
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	November

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2003		
ARMED & DANGEROUS	LUCAS ARTS	4. Quartal
BEHIND ENEMY LINES	WANADOO	4. Quartal
BLACK & WHITE	EA	2003
BLACK X	MAJESCO	4. Quartal
BREED	CDV	2003
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
CONAN	TDK	4. Quartal
COUNTER-STRIKE	VIVENDI	Dezember
CRIMSON SKIES	MICROSOFT	4. Quartal
DEAD MAN'S HAND	ATARI	4. Quartal
DEAD OR ALIVE ONLINE	TECMO	4. Quartal
DER HERR DER RINGE: ISENGARDS VERRAT	VIVENDI	4. Quartal
ESPN NFL FOOTBALL	SEGA	3. Quartal
ESPN NHL HOCKEY	SEGA	3. Quartal
FALCONE: INTO THE MAELSTROM	AVALLON	3. Quartal
FAR CRY	UBI SOFT	4. Quartal
GALLEON	AVALLON	2003
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	4. Quartal
ITALIAN JOB	EIDOS	4. Quartal
JANE'S USAF	THQ	2003
KILL BILL	VIVENDI	2003
LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	4. Quartal
LINKS 2004	MICROSOFT	4. Quartal
MAFIA	TAKE 2	2003
NBA BALLERS	MIDWAY	4. Quartal
NFL BLITZ PRO	MIDWAY	4. Quartal
NFL RIVALS 2004	MICROSOFT	4. Quartal
NINJA GAIDEN	MICROSOFT	2003
ONIMUSHA 2	CAPCOM	2003
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	4. Quartal
PITFALL HARRY	ACTIVISION	4. Quartal
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	4. Quartal
RALLISPORT CHALLENGE 2	MICROSOFT	4. Quartal
ROADKILL	MIDWAY	4. Quartal
ROGUE OPS	KEMCO	4. Quartal
SEGA GT ONLINE	SEGA	4. Quartal
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	4. Quartal
SPY VS. SPY	TDK	2003
TEAM SAS	MICROSOFT	2003
TERMINATOR: RISE OF THE MACHINES	ATARI	4. Quartal
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ELECTRONIC ARTS	4. Quartal
TOM AND JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE	UBI SOFT	2003
TOP ANGLER	THQ	2003
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	4. Quartal
UNREAL 2: THE AWAKENING	ATARI	1. Dezember
VOODOO VINCE	MICROSOFT	4. Quartal
WHIPLASH	EIDOS	4. Quartal
WRATH UNLEASHED	ACTIVISION	3. Quartal

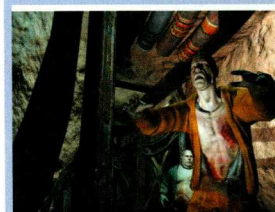
2004		
ADVENT RISING	MAJESCO	Mai 2004
AKTE X: RESIST OR SERVE	VIVENDI	2004
B.C.	MICROSOFT	2004
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	2004
CONKER - LIVE AND UNCUT	RARE	2004
DEAD OR ALIVE 4	MICROSOFT	4. Quartal
DOOM III	ACTIVISION	2004
DR. SEUSS CAT IN THE HAT	VIVENDI	2004
DRIVER 3	ATARI	1. Quartal
ESPIONAGE	MIDWAY	2004
FABLE	MICROSOFT	1. Quartal
GHOSTMASTER	VIVENDI	2004
HALF LIFE 2	VIVENDI	2004
HALO 2	MICROSOFT	1. Quartal
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	MICROSOFT	1. Quartal
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK	1. Quartal
MAX PAYNE 2	TAKE 2	1. Quartal
MEN OF VALOR	VIVENDI	2004
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	1. Quartal
NIGHTMARE CREATURES 3	UBI SOFT	2004
PAINKILLER	DREAMCATCHER	1. Quartal
PERFECT DARK ZERO	MICROSOFT	4. Quartal
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBI SOFT	2004
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	Juni 2004
SILENT SCOPE COMPLETE	KONAMI	2004
SNIPER ELITE: BERLIN 1945	WANADOO	1. Quartal
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	1. Quartal
SPY HUNTER 2	MIDWAY	1. Quartal
STARCRASH GHOST	VIVENDI	1. Quartal
STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT	CAPCOM	2004
SUDEKI	MICROSOFT	1. Quartal
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	ACTIVISION	2004
THE KORE GANG	CDV	1. Quartal
THE SUFFERING	MIDWAY	2004
THIEF 3	EIDOS	2004
TRINITY	ACTIVISION	2. Quartal
VULTURES	CDV	2004
X-MEN: LEGENDS	ACTIVISION	2004

HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele



↑ LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
Erscheinungstermin: November



↑ DOOM III
Erscheinungstermin: 2004



↑ XIII
Erscheinungstermin: 30. Oktober



↑ HEADHUNTER: REDEMPTION
Erscheinungstermin: 4. Quartal 2003



↑ XGRA
Erscheinungstermin: September



THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST

Auf der Suche nach Gold mit dem Mini durch L.A.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: CLIMAX

GENRE: RENNPIEL

TERMIN: 4. QUARTAL 2003

SPIELER: 1-4

Film freuen, in welchem Sie sich im Missions-Modus selber ans Steuer setzen dürfen, um Ihre Goldbarren wiederzubeschaffen. Meistens müssen Sie dazu in verschiedenen Missionen Gegenstände in einer bestimmten Zeit an wichtige Orte bringen. Dazu kommen jedoch auch komplexere Aufträge, in denen Sie zum Beispiel jemanden mit einem Überwachungswagen beschatten müssen, ohne dabei entdeckt zu werden oder zu weit zurückzufallen.

Neben dem Missions-Modus gibt es noch drei weitere Spielmodi: einen Rennmodus, in welchem Sie auf Rundkursen durch die Straßen von L.A. heizen dürfen, einen Stunt-Modus, der mit schwierigen Hinderniskursen auf Sie wartet, und last but not least einen Multiplayer-Modus. Als außergewöhnliche Fahrzeuge sind im Spiel alte und neue Mini Cooper mit von der Partie. Im Film spielen diese Wagen eine besondere Rolle, da die Ganoven auf der Flucht mit ihrer Hilfe auf den Bürgersteigen L.A.s an den Staus vorbeiziehen können. Das Fahrverhalten der Mini-Flitzer scheint, bis auf die Tatsache, dass man bei Bremsen mit der Handbremse noch zu viel Geschwindigkeit verliert, gut gelungen zu sein. Was jetzt noch fehlt, sind mehr Fahrzeuge auf den Strecken, denn bislang wirken die Straßen noch so leer wie ein Hallenbad im Sommer.

OEM EX-KNACKI Charlie Crocker bietet sich kurz nach seiner Entlassung aus dem Gefängnis eine einmalige Chance: Mit einigen Komplizen landet er in Venedig den ganz großen Coup, indem er aus einem scharf bewachten Palazzo Goldbarren im Wert von 35 Millionen Dollar stiehlt. Doch wie gewonnen, so zerronnen: Einer seiner Mitstreiter entpuppt sich als Doppelagent und macht sich mit dem Gold auf und davon. Ein Jahr später versuchen nun die geprellten Kriminellen, ihre Beute wieder zurückzuerobieren, und verursachen bei ihrer Flucht den größten Verkehrsstau in der Geschichte L.A.s.

So viel zur Story des Films *The Italian Job* – ein Remake des englischen Klassikers von 1969 –, der in diesem Winter in die Kinos kommt. Wem das Mitfeiern im Kino nicht nah genug am Geschehen ist, kann sich schon einmal auf Climax' Spiel zum

↑ Die heimlichen Stars des Films sind die alten und neuen Mini Cooper.



↑ Per Überwachungswagen folgen Sie heimlich Ihren Gegenspielern.



↑ Der Zweispieler-Modus läuft zwar flüssig, sieht aber etwas eintönig aus.



↑ In den Missionen müssen Sie bestimmte Checkpoints erreichen.

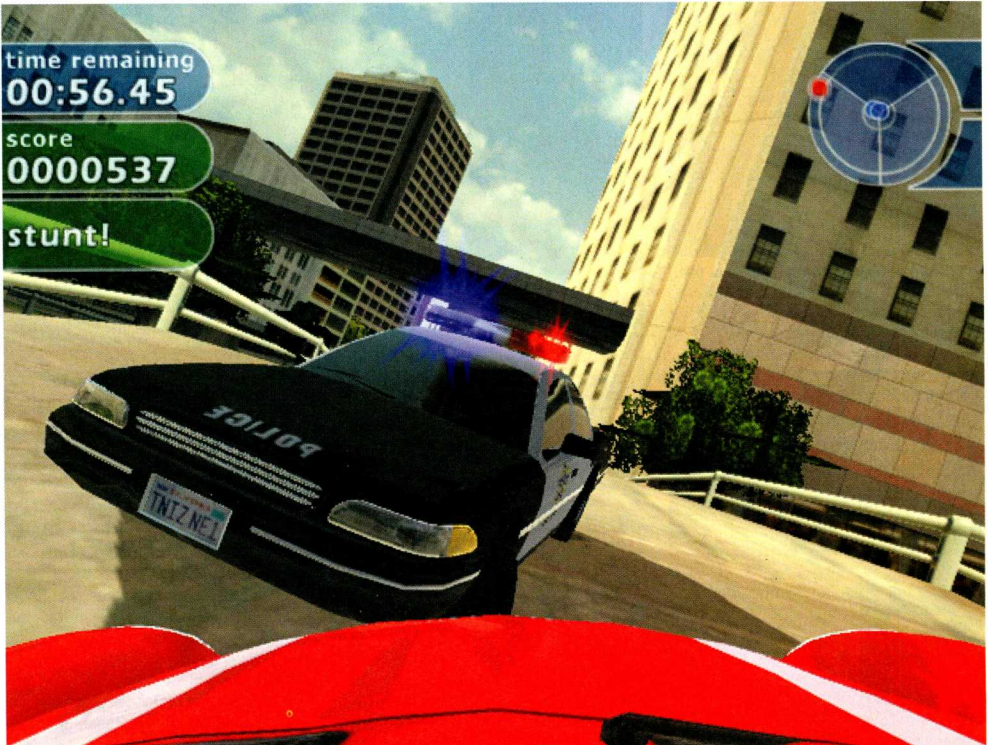


↑ Schalten Sie Ihre Gegner schon frühzeitig mit dem Scharfschützengewehr aus.

BONUS INFO

► **STARBESETZUNG**
Das Hollywood-Remake des englischen Klassikers *The Italian Job* von 1969 trumpt in diesem Winter mit einer großen Starbesetzung auf: Auf der Jagd nach dem Gold setzten sich Mark Wahlberg - als Gangsterführer Charlie Crocker - , Edward Norton, Charlize Theron, Donald Sutherland und Jason Statham hinter Steuer der schnellen Mini-Flitzer.

► **VERBINDUNGEN**
Starke Verbindungen zwischen Film und Videospiel sind in: In *The Italian Job: L.A. Heist* sind die Umgebungen des Missions-Modus den Original-Filmschauplätzen nachempfunden. Zudem können Sie Goodies freischalten, wie z. B. Interviews mit den Schauspielern und eine Galerie mit Konzept-Arbeiten.



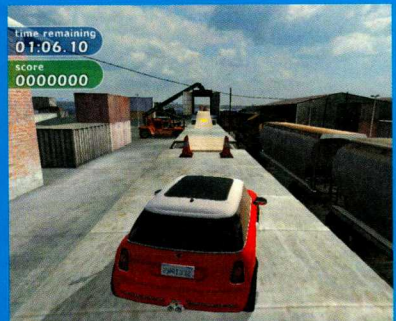
↑ Neue Perspektiven: Wenn Sie Ihren Wagen in bester Stuntmanier nur auf zwei Rädern fahren lassen, dreht sich auch Ihre Sichtweise mit.

HINDERNIS-PARCOURS

► **EINE INTERESSANTE VARIANTE** zu den gängigen Rennspiel-Modi ist der Stunt-Modus, welcher sieben Hinderniskurse beinhaltet, die in ihrem Aufbau jenen aus dem Spiel *ATV: Quad Power Racing 2* ähneln. Allerdings fahren Sie dieses Mal keine ATVs, sondern einen Mini, was die Sache ungleich schwieriger macht. Aus diesem Grund wird dieser Modus wohl auch eher nur jene Spieler begeistern, welche sich nicht vor großen Herausforderungen scheuen und zudem die nötige Geduld mitbringen, um nach dem Scheitern immer wieder von vorne zu beginnen.



↑ Vor Befahren der Rampe müssen Sie sorgfältig zielen.



↑ Sogar gerade Strecken sind mit Hindernissen gespickt.

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Klein, gelb und brandgefährlich: Mit Glitch ziehen Sie in den Kampf gegen böse Roboter.



Die Umgebungen sind zum Teil etwas trist.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: SWINGIN' APE

PUBLISHER: VIVENDI

GENRE: ACTION-SHOOTER

SPIELER: NOCH NICHT BEKANNT

TERMIN: NOVEMBER 2003

WEBSITE: WWW.VIVENDI-UNIVERSAL.DE

Auf die Größe kommt es an!? Man könnte fast die Vermutung anstellen, dass die Entwickler von Swingin' Ape mit ihrem Spiel *Metal Arms: Glitch in the System* beweisen wollen, dass diese allgemein übliche Meinung nicht für alle Bereiche des Lebens gleichermaßen gilt. In diesem Spiel übernehmen Sie näm-



Glitch hat Zugang zu achtzehn Hightech-Waffen, die seine Gegner in kleine Stücke zerfetzen.

lich die Kontrolle über einen kleinen, gelben Roboter namens Glitch, welcher neben seinen riesigen Mech-Verwandten aus Spielen wie *MechAssault* und *Steel Battalion* zwar wie ein niedliches Spielzeug aussieht, allerdings lange nicht so harmlos ist, wie man bei seiner Größe annehmen möchte.

Bereits durch einen Blick auf die Ausrüstung wird klar, dass seine Macher ihm einige schlagkräftige Argumente an die

Hand gegeben haben: Sollte ein linker Haken durch Glitchs stahlharte Roboterfaust nicht ausreichen, um einem Feind den Garaus zu machen, dürfen Sie aus achtzehn verschiedenen Waffen eine passende auswählen. Unter diesen Waffen sollen sich unter anderem ein Katapult, große Maschinengewehre, mit denen Sie die Gegner pulverisieren können, und ein Raketenwerfer für gröbere Zerstö- >>>

BONUS INFO

PANZER

Als ob Glitch allein durch seine Feuerkraft nicht schon genug Schaden anrichten könnte, steht ihm zusätzlich noch die Möglichkeit offen, sich einiger Fahrzeuge zu bemächtigen. So soll es beispielsweise möglich sein, den Fahrer eines Panzers mit einem gezielten Schuss zu töten, ohne dabei den Panzer zu beschädigen. Anschließend darf Glitch sich dann selbst hinter die Steuerung setzen und kann seinen Feinden durch die große Feuerkraft des Panzers noch mehr zusetzen.

SIE SIND NICHT ALLEIN

Neben dem Einzelspielermodus sollen im fertigen Spiel auch mehrere Multiplayer-Modi enthalten sein, welche unter anderem auch einen Deathmatch-Modus umfassen.



Das Spiel protzt mit schneller Action und üppigen Explosionen.



Eine besonders interessante Waffe für Glitch: ein Katapult.

SELBER KÄMPFEN TUT WEH >>>

☞ ÜBERNEHMEN SIE deshalb lieber die Kontrolle über Ihre Feinde.



1

☞ NEBEN SEINEN WAFFEN besitzt Glitch noch eine ganz spezielle Attacke: Er kann die Kontrolle über seine Feinde übernehmen. Hierzu beschließt er die ahnungslosen Gegner mit einer speziellen Harpune.



2

☞ BEI ERFOLGREICHEM Treffen haben Sie nun die Kontrolle über einen komplett ausgestatteten, feindlichen Roboter, der haargenau nach Ihrer Pfeife tanzt. Und das, ohne dass Ihre Feinde etwas davon ahnen ...



3

☞ ALLERDINGS DÜRFEN Sie sich mit dem feindlichen Roboter nicht zu weit von Glitch und seiner Fernbedienung entfernen. Ansonsten verlieren Sie das Signal und somit auch die Kontrolle über Ihren Gegner.



4

☞ NACHDEM SIE die Feuerkraft und Rüstung Ihres Feindes voll ausgenutzt haben, kehren Sie zu Glitch zurück. Glitchs Aufgabe besteht jetzt nur noch darin, sich um eventuelle Reste zu kümmern.



☞ Im Notfall kann Glitch sich mit einem Doppelsprung oder einem Purzelbaum aus der Gefahrenzone bringen.

>>> rungsarbeiten befinden. Für den Fall, dass die Situation doch einmal zu brenzlich wird, soll Glitch zudem einige schnelle Ausweichmanöver wie einen Doppelsprung und eine purzelbaumartige Rolle auf dem Kasten haben.

All diese Fähigkeiten wird Glitch auch dringend benötigen, wenn er gegen seinen starken Gegenspieler, den großwahn-

nigen General Corrosive, antritt. Dieser durch einen tragischen Fehler in einem Forschungslabor entstandene, bösartige Roboter mit eigenem Bewusstsein kennt nur ein Ziel: die Eroberung seines Heimatplaneten Iron Star und danach die Herrschaft über das gesamte Universum. Das Einzige, was jetzt noch zwischen ihm und dem Sieg steht, ist Glitch. In 50 Missionen tritt die-

ser gegen den fiesen General und seine Roboterbrut an: Mit dabei sind unter anderem metallene Grashüpfer und Roboter, die sich eigenständig wieder zusammensetzen können, sobald sie zerschossen wurden. Action- und Robo-Fans müssen sich allerdings noch bis November gedulden, bevor sie mit Glitch zur Rettung Iron Stars ausrücken dürfen.



☞ Glitchs Bewegungen sehen schnell und wendig aus.



☞ Iron Star wird von vielen Roboterarten bevölkert.



☞ Zwischendurch darf Glitch auch Fahrzeuge steuern.



☞ Die Städte des Planeten wirken sehr groß und modern.



↑ Hilfsbereit: Gideon wird im Kampf von Soldaten unterstützt.

ADVENT RISING

Das Sci-Fi-Spektakel mit hochkarätiger Story will den Ego-Shooter-Thron zum Wackeln bringen.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: GLYPHX

PUBLISHER: VIVENDI

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

TERMIN: MAI 2004

WEBSITE: WWW.MAJESCOGAMES.COM

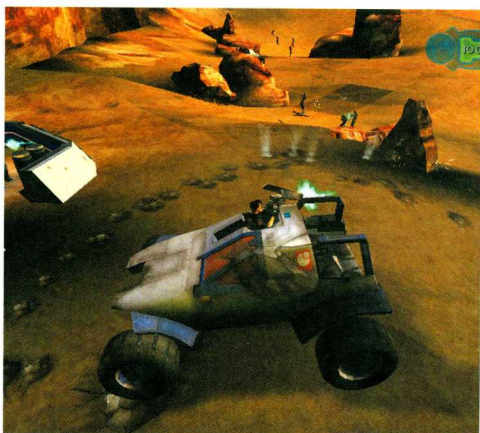
WENN AUTOREN ausgezeichneter Romane die Story für ein Videospiel bereitstellen, dann darf man sich auf etwas gefasst machen: Die Geschichte zu *Advent Rising* stammt aus der Feder von Sci-Fi-Guru Orson Scott Card, der mit *Ender's Game* eine der fabelhaftesten Sci-Fi-Lektüren des letzten Jahrhunderts erschaffen hat. Angesiedelt in diesem futuristischen Universum, ist die Menschheit den Alien-Völ-

kern lediglich als mythologische und allmächtige Rasse bekannt, die laut einer Legende die Galaxie vereinen soll. Eine Alien-Rasse, die Seeker, weiß jedoch von der Existenz der Menschen und sieht sich von diesen in ihrer Macht bedroht. Die Problemlösung seitens der Aliens ist schnell gefunden: Jeder einzelne Mensch muss vernichtet werden. Den drohenden Untergang der Menschheit soll der Spieler nun in Gestalt des Soldaten Gideon Wyeth verhindern. Welch ein Glück, dass die Menschen evolutionär bedingt über latente psychische Fähigkeiten wie Telekinese oder Super Speed verfügen und sich nicht nur auf modernste Vernichtungswaffen verlassen müssen. Mit Super Speed kann Gideon wie die Matrix-Protagonisten den Zeitablauf verlangsamen und Gegner somit effizienter ausschalten.

Auch Gideons telekinetische Fähigkeiten sind nicht zu verachten. Von verschiedenen kleinen Objekten über Feinde bis hin zu ganzen Autos kann der »



↑ Dank Telekinese können Sie Gegner schon von weitem entwarnen.



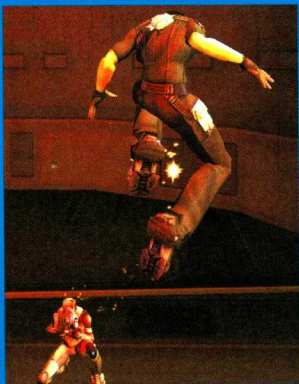
↑ Eine Vielzahl unterschiedlicher Fahrzeuge kann gesteuert werden.

CHARAKTERAUFWERTUNG >>

 **Advent Rising** bietet, obwohl es ein Action-Adventure ist, auch einige typische Rollenspielelemente: Sie haben die Möglichkeit, Ihren Charakter im Laufe des Spiels aufzuwerten. Anders als bei typischen Vertretern dieses Genres muss sich der Spieler bei *Advent Rising* aber nicht mit einer differenzierten Charakteraufwertung herumschlagen. Stattdessen funktioniert die Auflevelung nach einem ganz einfachen System: Je öfter Sie den Charakter etwas machen lassen, desto stärker wird er in dieser Disziplin.



↑ Je öfter Sie Gegner vermöbeln, desto besser werden Sie mit der Zeit.



↑ Wer hoch hinaus will, muss öfters springen.



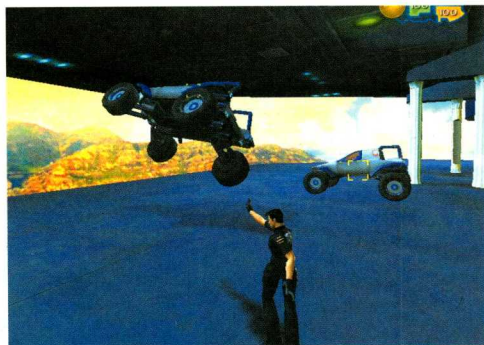
↑ Zwei Waffen sind immer besser als eine.

„Die komplexe Handlung von *Advent Rising* ist auf drei Spiele ausgelegt.“

>> Spieler alles durch die Luft werfen. Die Telekinese soll sogar vor den Schusswaffen als primäre Angriffswaffe fungieren. Das wird schon alleine dadurch deutlich, dass Gideon nicht mehr als drei Waffen gleichzeitig mit sich tragen kann.

Obwohl *Advent Rising* erst im Mai 2004 erscheinen soll, sind bereits zwei Nachfolger geplant, denn die komplexe Geschichte ist auf drei Episoden ausgelegt. Dabei sollen die Handlungen, welche der Spieler im ersten Teil durchführt, Auswir-

kungen auf die Fortsetzung haben. Jede Bewegung, jeder Schuss und jede Entscheidung wird also Konsequenzen nach sich ziehen und beeinflussen, welche Fähigkeit Ihres Charakters am stärksten ausgeprägt ist. Lead Designer Robert Mustard drückt es so aus: „Ich will, dass der Spieler das Spiel so spielt, wie er es will, und nicht, wie wir es ihm vorgeben.“ Bleibt nur zu hoffen, dass Entwickler GlyphX mit seinen Versprechungen den Mund nicht zu voll genommen hat.

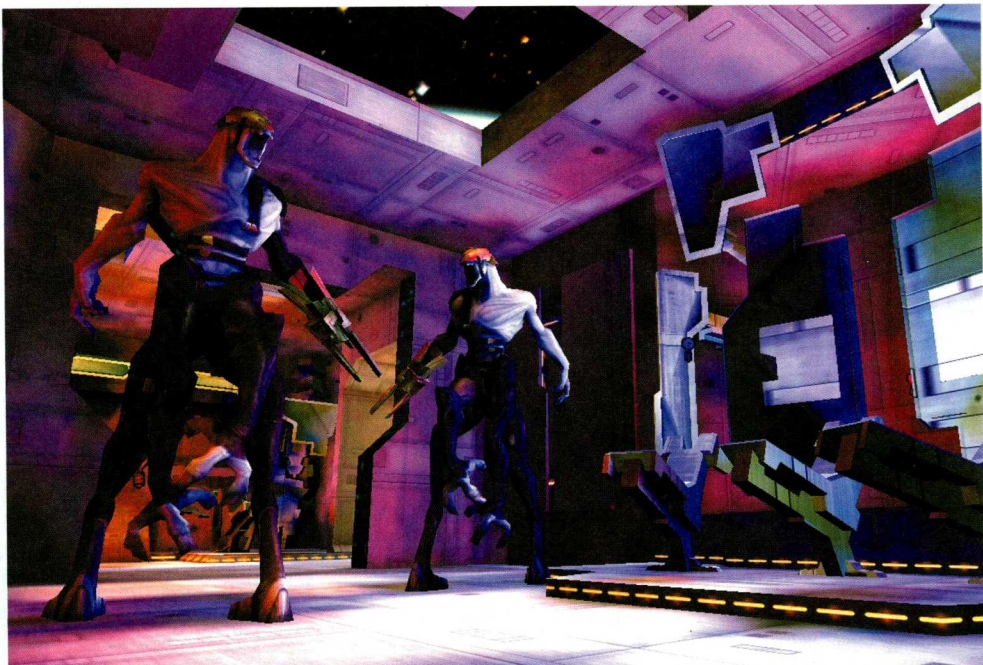


↑ Sie können sogar schwere Autos per Telekinese in die Luft heben.

>> BONUS INFO

>> **MONSTER TRUCK**
GlyphX hat mit *Advent Rising* Großes vor- und das im wahren Sinne des Wortes. Die Entwickler planen, das größte Vehikel, das je in einem Spiel fahrbar sein wird, zu implementieren. Der Gigant wird zwar nicht einfach zu steuern sein, Sie können aber sicher sein, dass es dann niemand wagen wird, sich Ihnen in den Weg zu stellen.

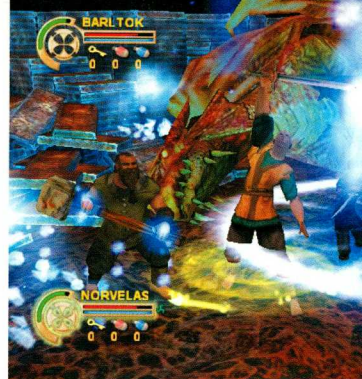
>> **FÜR NEUEINSTEIGER**
Obgleich es möglich sein wird, die Speicherstände aus dem ersten Spiel in den Nachfolger zu übertragen, ist es nicht zwingend notwendig, das Prequel gespielt zu haben. Neueinsteiger können direkt mit der zweiten Episode anfangen, müssen allerdings mit einem Charakter ohne bereits erweiterte Fähigkeiten spielen.



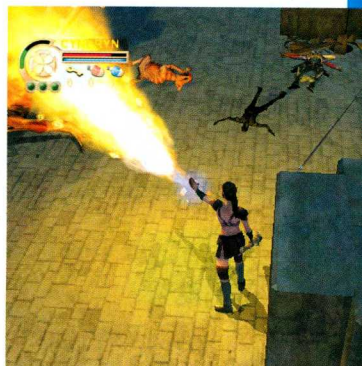
↑ Die Seekers sind recht ungemütliche Zeitgenossen, die unter allen Umständen aufgehalten werden müssen.



↑ Seid ihr alle da? Verlieren Sie im Multiplayer-Modus bloß nicht den Überblick.



↑ Ein Endgegner-Drache darf nicht fehlen.



↑ Die Magierin fackelt im Verlies herum.

DUNGEONS & DRAGONS: HEROES

Neues Futter für Action-Rollenspieler: Schubst Atari Baldur's Gate vom Multiplayer-Metzel-Thron?



VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ATARI HUNT VALLEY

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

TERMIN: 30. OKTOBER

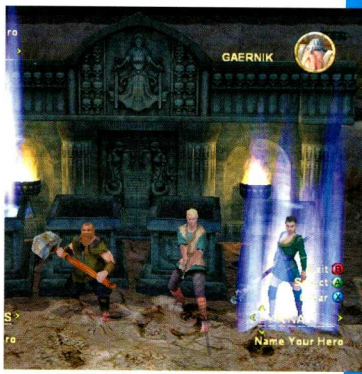
WEBSITE: WWW.ATARI.DE

man hatte sich für die Präsentation von *Dungeons & Dragons: Heroes* sehr viel Mühe gegeben. Zur stillechten Vorführung seines neuesten Fantasy-Titels ließ sich Atari nicht lumpen und lud die europäische Journalisten-Schar in ein waschechtes englisches Landschloss aus dem 13. Jahrhundert ein. In einem

Umfeld, wo sich Minnesänger tummelten und der Staub der Zeitalter in den Räumen hängt, baute man einen riesigen Projektionsbildschirm auf und Entwickler Constantin Hantzopolous blickte in die Runde.

„Wer von Ihnen hat *Baldur's Gate: Dark Alliance* gespielt?“ Viele Hände schossen in die Höhe. „Gut! Und wer von Ihnen hat *Diablo* gespielt?“ Noch mehr Hände schossen in die Höhe. „Super! *Dungeons & Dragons: Heroes* ist genauso – nur auf Speed!“

Geschickt wusste Entwickler Constantin Hantzopolous bei der Präsentation das vorwegzunehmen, was sich sowieso schon jeder anwesende Journalist dachte. Zu sehr sahen die bisher veröffentlichten Bildschirmfotos und auch das auf der E3 gezeigte Material nach den beiden genannten Vorbildern aus. Doch so ging man um einiges gelassener an das vorgeführte Spiel, um dann auf das zu warten, »»



↑ Hier wählen Sie Ihren Charakter.



↑ Nach einem Levelaufstieg können Sie neue Fähigkeiten kaufen.



↑ Kampfstab gegen Riesenaxt. Ob die Zauberin eine Chance hat?

» was Hantzopolous „Speed“ nannte. Der Anteil an *Diablo*-Elementen war doch sehr gering, aber dafür sah *Dungeons & Dragons: Heroes* in der vorgestellten Version wie eine schnellere und besser durchdachte Version von *Baldur's Gate: Dark Alliance* aus. Selbst die härtesten Videospielerexperten hatten arge Schwierigkeiten, Unterschiede zwischen *Baldur's Gate: Dark Alliance* und *Dungeons & Dragons: Heroes* auszumachen. Das fängt bei den Menüs an, zieht sich durch das Spielprinzip und findet seinen Gipfel in der exakten Kopie des legendären Wassereffektes.

Das soll uns aber nicht weiter stören, denn das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. Mit offizieller *Dungeons & Dragons*-Lizenz beweist das Spiel dieselben Qualitäten wie das Vorbild und weitet sie sogar noch aus. Während – vom Spieler ungesehen – im Hintergrund das komplexe Regelwerk von der CPU verwaltet wird, darf man sich in

einem Gemetzel in sieben Welten stürzen und auf alles einschmetzeln, was das *D&D*-Monster-Kompendium hergibt. Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen Charakterklassen, die ein Spektrum der beliebtesten Helden aus dem *D&D*-Fantasy-Universum widerspiegeln. So fehlen weder der schwer bewaffnete Krieger noch die fähige Magierin, der heiltechnisch versierte Kleriker oder die trickreiche Diebin.

So klein die Rollenspiel-Elemente auch sein mögen, eins ist immer noch dabei: das Steigern der Charaktere. Wie der Rest von *Dungeon & Dragons: Heroes* ist auch dies so simpel wie möglich gehalten. Wenn Ihr Charakter die benötigte Anzahl an Erfahrungspunkten erreicht hat, können Sie jederzeit in einer Kampfpause per Starttaste in den Charakterbildschirm umschalten und dort für Punkte Spezialattacken und besondere Fähigkeiten kaufen. Diese können jederzeit völlig frei auf die B-

oder Y-Taste gelegt werden, während der A-Knopf standardmäßig für die normale Attacke zuständig ist. Die Konfiguration dieser Knöpfe erfolgt jedoch nicht im Pausenmenü, sondern in einem weiteren Screen, der das Kampfgeschehen im Hintergrund in Zeitlupe weiterlaufen lässt – *Sudeki* lässt grüßen.

Insgesamt hat man die Steuerung im Vergleich zum offensichtlichen Vorbild um einiges actionlastiger gelöst, was sich besonders im Multiplayer-Modus als Vorteil erweist. So entstehen kaum Wartezeiten für die anderen Spieler, wenn jemand seine Steuerung umlegt oder seine Ausrüstung ändert. Überhaupt war der Spaßfaktor in den Mehrspielerunden bei der Präsentation enorm hoch.

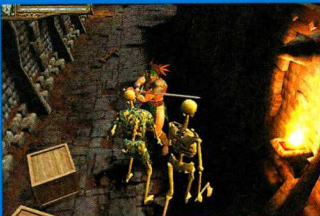
Die Action- und Rollenspiel-Fraktion in unserer Redaktion freut sich jedenfalls jetzt schon auf die Testversion. Wenn nichts dazwischen kommt, sollte diese pünktlich zur Ausgabe 11/2003 in unserem Testcenter eintrudeln. ✱

DAS VORBILO SCHLÄGT ZURÜCK!

» Baldur's Gate: Dark Alliance II

So gut *Dungeons & Dragons: Heroes* zurzeit auch aussehen mag – die Konkurrenz schläft nicht. Interplay werkelt in diesem Moment an *Baldur's Gate: Dark Alliance II*, welches schon jetzt ein wenig besser aussieht als *Ataris* Plagiat.

Wenn alles gut läuft, werfen wir in der nächsten Ausgabe einen Blick auf die Vorabversion des Nachfolgers und sagen Ihnen, ob sich die Helden der „Kerker und Drachen“ in Zukunft warm anziehen müssen. Wir rechnen übrigens mit einer Veröffentlichung im vierten Quartal.



↑ Vorsicht, hier prügelt sich die Konkurrenz!



↑ Der offizielle Wassereffekt im zweiten Teil.



↑ Es war wohl eine dumme Idee, nachts auf den Friedhof zu gehen.



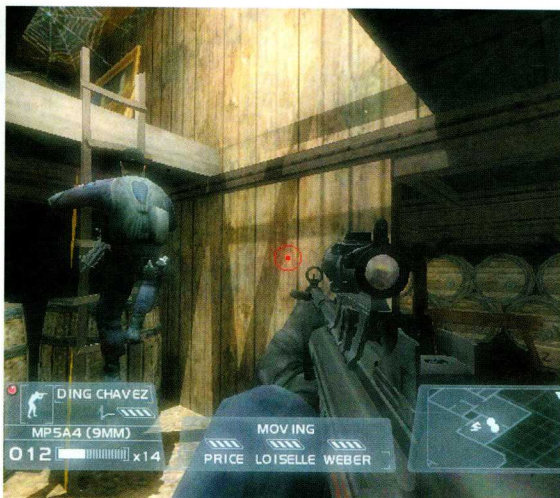
↑ Herrliche Effekte: Das können nur Magier.



↑ Neue Waffen erwerben Sie in den Shops.



↑ Teile der Splinter-Cell-Engine sorgen für grandiose Lichteffekte.



↑ Sie können Ihren Teamgefährten befehlen, diese Leiter hochzuklettern.

Nur Sie geben den Ton an, und das im wahrsten Sinne des Wortes!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: UBI SOFT MONTREAL

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: TAKTIK-SHOOTER

SPIELER: 1-16

TERMIN: 13. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.RAINBOWSIX.DE

Schon in unserer letzten Ausgabe haben wir Sie mit brandneuen Informationen zu *Tom Clancy's Rainbow Six 3* versorgt. Ende Juli gewährte uns der Publisher Ubi Soft in Paris einen noch intensiveren Einblick in das Anfang November erscheinende Taktik-Shooter-Spektakel.

Obwohl das Spiel in Ansätzen auf der PC-Fassung mit dem Untertitel *Raven Shield* basiert, garantiert Produzent Chadi Lebbo ein komplett neues Spiel und nicht einfach nur eine lieblose Konvertierung. „Wir haben bei der Entwicklung bei null angefangen, daher wird der Titel auch mit einer völlig neuen Handlung aufwarten“, berichtete Lebbo während der Pressekonferenz. Exakte Details zur Storyline wollte er aber noch nicht preisgeben. Damit ist weiterhin nur klar, dass Sie das Kommando über eine multinationale Spezialeinheit im Kampf gegen den weltweiten Terrorismus übernehmen. In der Rolle des Anführers Ding Chavez müssen Sie zusam-

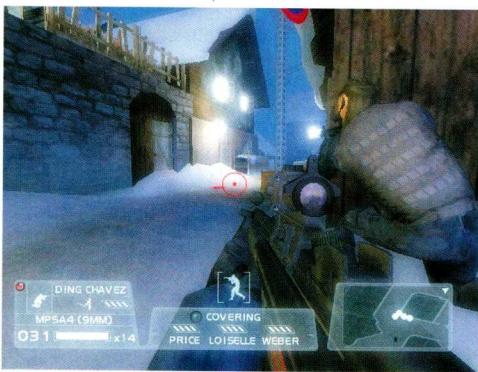
men mit Ihren Teamkollegen Price, Loisselle und dem Deutschen Dieter Weber den Plan eines Verrückten vereiteln.

Das Besondere dabei: Über das Xbox Live-Headset lassen sich selbst im Offline-Modus via Spracherkennung Befehle an die Teamgefährten erteilen. Insgesamt 30 verschiedene Kommandos dürfen Sie den drei Gefolgsleuten während der Missionen mit auf den Weg geben. So können Sie diese beispielsweise dazu veranlassen, voranzugehen und für Sie die Drecksarbeit zu erledigen. Genauso dürfen Sie ihnen auch die Order geben, eine Tür aufzubrechen und den dahinter befindlichen Raum zu „säubern“. Darüber hinaus vermögen Sie Ihren Begleitern auch mitzuteilen, dass Sie gefangenen genommenen Terroristen Handschellen anlegen sollen.

Selbstverständlich wird das Headset auch für Xbox Live ein unverzichtbares Utensil sein. Überhaupt wird die Online-Unterstützung eine der weiteren großen Stärken des Spiels sein. „Restlos alle Features, die Xbox Live zu bieten hat, werden vom Spiel unterstützt“, berichtete Chadi Lebbo stolz im Rahmen der Präsentation. Neben unzähligen Multiplayer-Matcharten, darunter ein reiner Scharfschützen-Modus, wird es auch vielerlei herunterladbaren Inhalt geben. Gleichzeitig dürfen sich bis zu 16 Spieler im Multiplayer-Bereich vergnügen, das gilt auch für Gefechte via System-Link. Die 40 Hauptmissionen im Einzelspieler-Modus können Sie ebenfalls gleichzeitig mit drei weiteren Mitstreitern im Kooperativ-Modus durchzocken.



↑ Interessiert beobachtete die Fachpresse die Präsentation.



↑ Eine der Maps führt Sie in ein verschneites Dorf in den Alpen.

BONUS
INFO

» BLUT

Wie es um die Darstellung von Gewalt im Spiel in der deutschen Fassung bestellt ist, konnte Produzent Chadi Lebbo noch nicht endgültig beantworten. Ob in der finalen deutschen Version auch in dem Maße Blut zu sehen sein wird wie in der internationalen Variante, wird in erster Linie von Altersstufungen abhängig sein. Im Klartext: Die Alterskennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ wäre nicht im Sinne der Macher.

» MAN SPRICHT ...

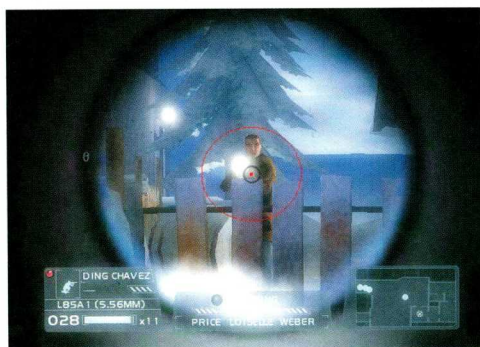
In den Vorab-Versionen wurde die Spracherkennung der Kommandos nur in der englischen Sprache unterstützt. Falls Sie nun befürchten, dass Sie ab sofort an Ihren Englisch-Kenntnissen feilen müssen, können wir Sie beruhigen. Ihre Untergebenen werden sich auch auf Deutsch herumkommandieren lassen. Selbst auf Französisch, Spanisch und Japanisch dürfen Sie sich versuchen.



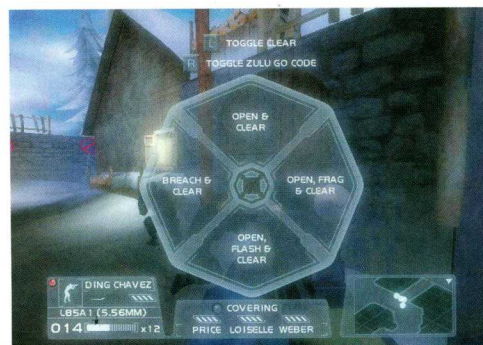
↑ Bedrohlich wirft Ihr Charakter einen langen Schatten. Die Verwandtschaft zum Grafikspektakel *Splinter Cell* ist offensichtlich.



↑ „Fire in ze hole!“ – Webers Akzent stimmt.



↑ Alles innerhalb des roten Kreises wird getroffen.



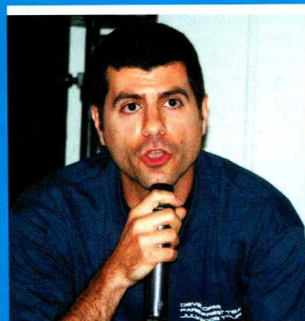
↑ Die Kommandos können Sie auch über ein Menü geben.



↑ Bis zu 16 Spieler dürfen in hitzigen Multiplayer-Gefechten gleichzeitig ran.

DER CHEF »
Chadi Lebbo

Chadi Lebbo ist der Produzent von *Tom Clancy's Rainbow Six 3* auf der Xbox. Bevor er 1997 zu Ubi Soft stieß, leitete er unter anderem einen Computer-Laden und arbeitete für die Regierung der kanadischen Provinz Quebec. Zu seinen Lieblingsspielen gehören neben der *Rainbow Six*-Serie unter anderem die *Resident Evil*- und *Silent Hill*-Titel. Seine Lieblingswaffe in *R63*: der Granatwerfer mit roter Phosphormunition! Seine sonstige Freizeit widmet er bevorzugt seiner „Lady“, Industrial-Goth-Musik oder Vampir-Büchern.





↑ Die Stadien glänzen durch eine enorme Detailvielfalt.

TOP SPIN

Noch niemals zuvor sahen die Kämpfe um die kleinen gelben Filzkugeln so überraschend aus!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: PAM

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: SPORT

SPIELER: 1-4

TERMIN: NOVEMBER 2003

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE

DER BECKER-BOOM und die Ära Graf gehören im deutschen Tennissport längst der Vergangenheit an, aber zumindest auf den Konsolen scheint sich der ehemalige Boom-Sport hierzulande weiter großer Beliebtheit zu erfreuen. Zahlreiche Leserfragen beweisen uns dies Monat für Monat. Vor allem nach *Top Spin*, dem Spross der Microsoft Game Studios, ist die Nachfrage enorm.

Lange Zeit wurde dieser Titel als mögliche neue Genre-Referenz angepriesen, nach einer Präsentation Ende Juli in Paris besteht nun die Gewissheit, dass *Top Spin* die Messlatte für Tennis-Spiele auf der Xbox in der Tat um einiges höher legen wird. Die Gründe liegen auf der Hand: *Top Spin* spielt sich genauso flüssig und rasant wie das legendäre *Virtua Tennis* und ist dabei sogar noch einen Tick realistischer. Obendrein wird die Xbox-Live-Anbindung an das

XSN-Sports-Netzwerk für grenzenlosen Online-Spielspaß sorgen, doch auch offline ist für langfristige Unterhaltung gesorgt. Zudem sieht das Spiel ganz einfach fantastisch aus.

Das Gameplay bringt noch dazu sämtliche Raffinessen des weißen Sports mit sich. Brachiale Aufschläge, staubtrockene Returns, an der Schnur gezogene Passierschläge oder akrobatische Rückhand-Schmetterbälle, alles kein Problem in *Top Spin*. Was Sie mit einem echten Tennisschläger in der Realität veranstalten können, funktioniert auch in diesem Spiel. Darüber hinaus können Sie aus jedem Schlag, egal ob mit Slice (Unterschnitt) oder Top Spin (Vorwärtsdrill) gespielt, einen „Superschlag“ machen. Dazu müssen Sie unter Zuhilfenahme einer Anzeige genau dann auf den Knopf drücken, wenn diese die goldene Mitte erreicht. Dieses Unterfangen erweist sich allerdings als äußerst kompliziert und verlangt ein exaktes Timing. Doch auch in der echten Tenniswelt macht bekanntlich erst Übung den Meister.

Um daher in *Top Spin* auf den verschiedenen Bodenbelägen wie Sand, Gras oder Kunststoff optimal vorbereitet in die Matches zu gehen, dürfen Sie in einem Trainings-Modus an Ihren Fähigkeiten feilen. Ein virtueller Trainer hilft Ihnen bei diesem Vorhaben. Harte Maloche auf dem Trainingsplatz ist auch bitter nötig, wenn Sie in der Weltrangliste auf



↑ Im Winter wird fleißig in der Halle trainiert.



↑ Unverkennbar bis auf den letzten Bartstoppel: Pete Sampras.



↑ Altbewährtes beim Aufschlag: Laden Sie die Anzeige auf.



↑ Im Quartett ist es mit diesen Damen besonders nett.

BONUS INFO

WHO IS WHO?

In die Rolle dieser 16 realen Tennisprofis dürfen Sie in *Top Spin* schlüpfen.

Die Damen:

Daniela Hantuchova (Slowakei)
Amanda Coetzer (Südafrika)
Elena Dementieva (Russland)
Meghann Shaughnessy (USA)
Ashley Harkleroad (USA)
Barbara Schett (Österreich)
Martina Hingis (Schweiz)
Anna Kournikova (Russland)

Die Herren:

Lleyton Hewitt (Australien)
Sebastian Grosjean (Frankreich)
Gustavo Kuerten (Brasilien)
Tommy Robredo (Spanien)
James Blake (USA)
Pete Sampras (USA)
Jan-Michael Gambill (USA)
Michael Chang (USA)

GLOBETROTTER Besuchen Sie bedeutende Schauplätze.

 IN DEN TURNIEREN, an denen Sie teilnehmen können, schlägt es Sie an Orte rund um den ganzen Erdball. Die berühmten Grand-Slam-Turniere sind natürlich ebenfalls mit von der Partie.



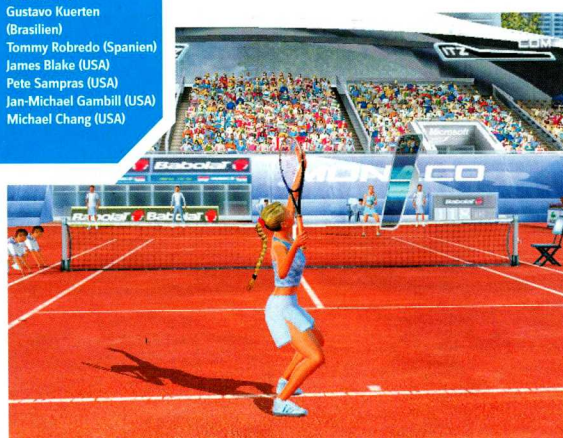
PARIS: Im Stade Roland Garros findet in jedem Jahr das wichtigste Sandplatz-Turnier der Freiluft-Saison statt.



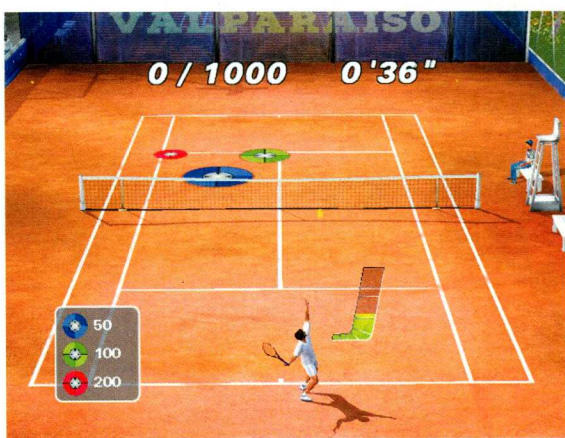
LONDON: Wimbledon ist das Mekka des Tennis-Sports. Auf Rasen ist eine rasante „Serve and Volley“-Taktik gefragt.



NEW YORK: Flushing Meadow, keine Tennis-Arena ist lauter. Der angrenzende Flughafen tut sein Übriges dazu.



↑ Die attraktive Anna Kournikova streckt sich beim Aufschlag.



↑ Im Training haben Sie die Möglichkeit, Ihre Schläge zu perfektionieren.

» Platz 1 klettern wollen. Spätestens wenn Sie in den XSN-Sports-Weltranglisten um den Thron mitkämpfen möchten, müssen Sie noch mal eine Schippe drauflegen. Off- wie auch online können Sie normale Einzel- oder Doppelpartien bestreiten oder an Turnieren teilnehmen. Das ganz besondere Schmankerl an der XSN-Sports-Unterstützung: Über den integrierten Spieler-Editor dürfen Sie den Spieler oder die Spielerin Ihrer Wahl kreieren und diese dann an einem speziellen Ranglisten-System teilnehmen lassen, an dem ausschließlich Eigenkreationen zur Teilnahme berechtigt sind und sich miteinander messen.

Doch selbst wenn Sie nicht auf den Xbox-Live-Service zugreifen können, hat *Top Spin* einiges zu bieten. Im Karriere-Modus des Spiels müssen Sie zunächst in Ihrem lokalen Tennisverein für Furore sorgen, ehe Sie es über die Amateur-Ligen in den Profi-Zirkus schaffen. Dabei schließen Sie sogar lukrative Sponsorenverträge ab.

Neben Ihren Spielern der Marke Eigenbau stehen Ihnen noch insgesamt 16 Tennisprofis zur Verfügung. Darunter befindet sich mit dem Australier Lleyton Hewitt auch der Sieger des ATP Champions Race 2002, bei der holden Weiblichkeit darf Tennis-Diva Anna Kournikova natürlich nicht fehlen.

Präsentiert wird Ihnen das ganze Spektakel in einer extrem schmeckenden Optik. Die Charakter-Modelle der Tennisprofis sind enorm detailliert umgesetzt worden und sofort wiederzuerkennen. Unter dem Einsatz von Wire Frames wurden in den Gesichtern der Protagonisten selbst noch so kleine und feine Details berücksichtigt. Die Animationen der Profis sind den Originalen ebenfalls hervorragend nachempfunden und nicht nur bei den Aufschlägen sind die Tenniscracks sofort an ihren typischen Bewegungsabläufen zu erkennen.

Mit *Top Spin* scheinen Tennis-Fans endlich die längst fällige Granate zu bekommen. 



↑ Wiederholungen im Stile einer Live-Übertragung.



↑ Drei Breakbälle? Ein Aufschlag-Ass muss also her.



↑ Lleyton Hewitt hadert mit seinem Partner.

DINO CRISIS 3

Wird Capcoms erster und exklusiver Ausflug der Dino-Crisis-Reihe auf der Xbox zur Kamera-Krise?

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CAPCOM

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: 30. OKTOBER

WEBSITE: WWW.CAPCOM.COM

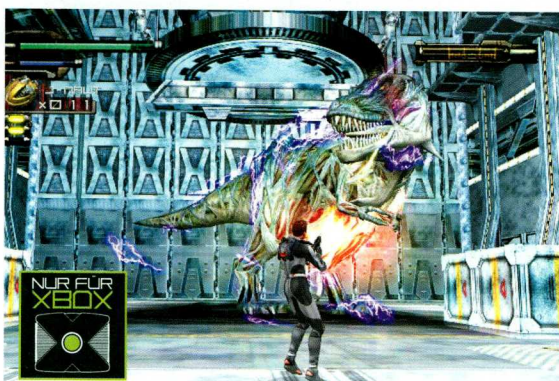
„RETTET EUCH selbst vor der Hölle!“ – solch warnende Worte wie im Sci-Fi-Horror-Streifen *Event Horizon* hätten die Soldaten Patrick und Sonya höchstwahrscheinlich vor jeder Menge Ärger bewahren können. Zuerst wird ihr Raumschiff von den Verteidigungssystemen des gigantischen Kolonistenschiffs Ozymandius zu Elektroschrott verarbeitet und dann macht den beiden auch noch die eigenbrötlerische Computerintelligenz samt mutierter Dinosaurierbesatzung das Leben zur Hölle.

Gegen diese tödliche Verschwörung hilft nur eines: brachiale Gewalt. Ausgerüstet mit einer Laserkanone und Flugdrohnen, schießen sich die beiden Raum für Raum durch den verlassenen Weltraumkreuzer, um das Rätsel der verschwundenen Crew

zu lösen. Praktischerweise sind Patrick und Sonya jeweils mit einem Jet-Pack ausgerüstet, der es ihnen erlaubt, hohe Vorsprünge zu erreichen und Dinosaurierangriffen auszuweichen. Allerdings entlädt sich die Energiezelle des Raketenrucksacks schnell und braucht ein paar Sekunden, um sich wieder aufzuladen. Timing ist gefragt, denn viele Hindernisse auf der Ozymandius lassen sich nur mit dem Jet-Pack bewältigen.

Stehen Sie doch einmal vor verschlossener Tür, liegt das zwangsläufig nicht immer an einem übersehenen Öffnungsmechanismus. Viele Bereiche des Schiffs werden erst nach einer Transformation zugänglich. An bestimmten Terminals lässt sich nämlich der Aufbau des Schiffes verändern, wodurch versperrte Areale zugänglich werden. Die Umbauten behalten Sie ständig mit der in 3D gehaltenen, frei drehbaren Karte im Überblick.

Im Gegensatz zu der bedienungsfreundlichen Karte fällt es im Spiel dagegen schwer, sich zu orientieren. Sehr zum Ärger der Spieler wurde nämlich auf eine frei drehbare Kamera verzichtet. Stattdessen stolpert man aufgrund der ungünstigen Winkel ständig von einem frustigen Moment zum nächsten. Die Dinosaurier



Der Tiefkühlidino sorgt auf der Ozymandius für eine frostige Stimmung.



Grafisch beeindruckend vor allem die gerenderten Zwischensequenzen.

können zwar dank automatischer Zielerfassung auch ohne Sicht beschossen werden, viele Sprungeinlagen sind jedoch eine einzige Farce. Oft schaltet die Kamera – und damit auch die Steuerung – mitten im Sprung um. Ihre Spielfigur ändert dann die Richtung und hüpfet bzw. fliegt am Ziel vorbei oder in die falsche Richtung. Sie können zwar in die Ego-Ansicht umschalten und dort die Kamera frei drehen, im hitzigen Gefecht nützt dieses Feature jedoch herzlich wenig. Hier besteht arger Nachbesserungsbedarf. Zeit bleibt ja genug bis zum Release im Oktober, zumal eine sehr frühe Version von *Dino Crisis 3* noch über eine frei drehbare Kamera verfügte.

Blaues Wunder

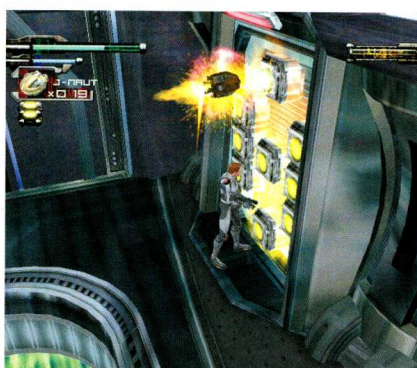


Zeit zum Einkaufen.

In regelmäßigen Abständen stoßen Sie auf dem Schiff auf blau leuchtende Speicherpunkte, an denen Sie auch allerlei nützliche Gegenstände wie Medizin, Drohnen, Continues oder einen zusätzlichen Inventarplatz einkaufen können. Zu Beginn können Sie nämlich nur eine begrenzte Anzahl an Heilmitteln aufsammeln. Das dafür nötige Geld verdienen Sie sich, indem Sie die überall verteilten, schwappenden, roten Bonussymbole aufsammeln und möglichst viele Gegner abschießen.



Nutzen Sie den Jet-Pack, um Angriffen auszuweichen.



Manche Türen bekommen Sie nur mithilfe der Drohnen auf.

SAVAGE SKIES



Savage Skies entführt dich in eine Luftschlacht, wie Du sie noch nie erlebt hast! Schwing dich auf den Rücken einer von 24 Flugkreaturen und jage mit bis zu 3 Mitspielern (Xbox Version) über detailliert ausgearbeitete 3D-Fantasy-Landschaften. Stelle dich 27 verschiedenen Missionen und meistere waghalsige Flugmanöver.

"Ansprechende Ballerei mit gelungenem Fantasy Ambiente." Maniac 3/03

"Knallige Keilerei mit coolem Setting und treibender Musik." Playzone 3/03



Karten? Wir brauchen keine verdammten Karten!
Bei Magic ist jetzt nämlich Action angesagt.

MAGIC THE GATHERING BATTLEGROUND

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: SECRET LEVEL

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-2

TERMIN: NOVEMBER

WEBSITE: WWW.ATARI.COM

MAGIC: THE GATHERING ist ein Phänomen. Vor genau zehn Jahren machte dieses Spiel das Trading Card Game salonfähig und hat seither nichts von seinem Charme eingebüßt. Mit über sechs Millionen Kartenspieler auf der Welt ist immer noch kein Ende des Erfolges abzusehen. Natürlich hat es inzwischen einige Versuche gegeben, *Magic* auf PC oder Konsole umzusetzen. Doch wie will man ein Spielprinzip auf den Bildschirm bannen, dessen primärer Spaß im Sammeln und Tauschen von realen Spielkarten besteht? So mancher Hersteller hat dieses Grundprinzip in den letzten Jahren übernommen und meist einen Flop um die *Magic*-Lizenz zusammengeschustert. Atari hat jedoch aus den Fehlern der anderen gelernt und bastelt nun an etwas völlig anderem. Bei *Magic: The Gathering - Battlegrounds* vergessen Sie am

besten alles, was Sie zuvor über das Spielprinzip wussten. Im Gegensatz zur Vorlage haben wir es hier nämlich nicht mit einem strategischen, rundenbasierten Kartenspiel zu tun. Sie haben die Kontrolle über einen Magier, der sich auf einem Spielfeld bewegt, das aussieht wie ein Volleyballfeld ohne Netz. Auf der anderen Seite befindet sich der Gegner, den Sie so schnell wie möglich besiegen sollten. Da Ihnen das Betreten des gegnerischen Spielfeldes Lebenspunkte abzieht, gibt es nur eine Möglichkeit, dem Kontrahenten beizukommen: den Einsatz von Zaubersprüchen. In Echtzeit hasten Sie nun über das Feld, sammeln Mana-Energie ein und hauen dem Gegner Ihre Zaubersprüche um die Ohren. Dies geht so lange, bis Ihre Lebensenergie oder die Ihres Gegners auf null gesunken ist und ein Sieger feststeht.

Eigentlich recht einfach, gel? Und so soll es auch sein. Wer noch nie etwas von *Magic* gehört hat, soll einen schnellen Einstieg in dieses Universum finden. Böse Zungen mögen behaupten, dass diese Mischung aus Beat'em Up und Volleyballspiel kaum noch etwas mit der Vorlage zu tun hat. Ein erstes Anspielen hat jedoch gezeigt, dass das Konzept gut durchdacht und auf jeden Fall innovativer als Kartengelege auf dem Bildschirm ist.



↑ In den Arenen dominieren Action, Hektik und coole Monster.



↑ Das Erdmonster tritt im magischen Duell gegen die Feuerkreatur an.



↑ Die Magierin beschwört eine weitere Kreatur für den Kampf.

Fünf Farben

Das Grundprinzip von *Magic* beruht auf fünf Farben, die jeweils eine andere Art der Magie darstellen. Rot ist Feuer, Blau sind Wasserzauber, Grün bezeichnet die Verbundenheit mit der Natur, Weiß sind Heilzauber und Schwarz stellt diese Nekromantie dar. In der Videospielumsetzung *Magic: The Gathering - Battlegrounds* kann man für jeden Charakter zwei Zauberfarben auswählen.

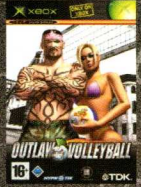


↑ Jeder Zauberspruch ist einer Farbe zugeordnet.



↑ Die Grafik wirkt dank der Unreal-Engine sehr gelungen.

OUTLAW VOLLEYBALL



HARLEY 120903



- 10 EXTREME VOLLEYBALL-FELDER! • 16 CHARAKTERE!
- AUFREIBENDE MEHRSPIELER-ACTION AUCH ÜBER XBOX LIVE!
- SCHLAGE DEINE GEGNER AUF DEM SPIELFELD UND BEI HEMMUNGSLÖSEN PRÜGELEIEN! • 50 TOURNEE-EVENTS!
- TRAINIERE DEINE CHARAKTERE IN 20 ÜBUNGEN!

© 2002 Atari & Scheps Interactive, a division of Atari & Scheps, Inc. All Rights Reserved. Published in Germany by TDK Mediactive, a division of TDK Licensing Media S.A. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.



www.dearsummer.com

HYPNOTIX

TDK
mediactive



↑ L.A. und Vice City streiten sich auch um den schöneren Sonnenuntergang.



↑ Ex-Cop Nick Kang trägt seine Waffen bevorzugt im Doppelpack.

Ballern, rasen, kämpfen: In der Stadt der Engel ist schon bald der Teufel los!

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: LUXOFLUX

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: ACTION

SPIELER: NICHT BEKANNT

TERMIN: NOVEMBER 2003

WEBSITE: WWW.TRUECRIME.LA.COM

EINST WAR NICK KANG Polizist des LAPD. Unzählige Suspendierungen, zurückzuführen auf übertriebene Gewalt und Sachbeschädigungen während seiner Einsätze, kosteten ihn letztlich die Karriere. Doch wer für die Polizei zu hart ist, ist genau der richtige Mann für die Elite Operations Division (E.O.D.). Nachdem die Kriminalität in L.A. ein unerträgliches Maß erreicht hatte, wurde diese Spezialeinheit gegründet, um auch mit etwas unkonventionelleren Maßnahmen für das Wohl der Bürger sorgen zu können.

In *True Crime: Streets of L.A.* ist Nick Kang natürlich der Hauptdarsteller und muss in über 100 Einzelmissionen gegen diverse Widersacher seinen Mann stehen. Hauptsächlich sind dies die chinesischen Triaden und die Russenmafia. Jede Entscheidung, die Kang trifft, will dabei wohl

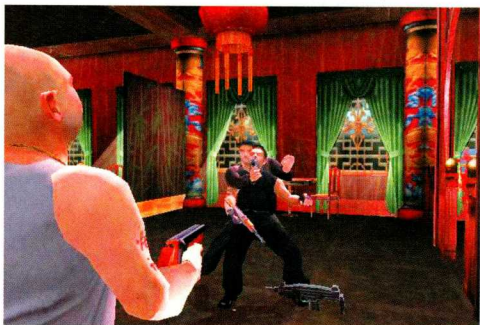
überlegt sein, da sie unweigerlich Einfluss auf den Verlauf der Haupthandlung nimmt. Den Spieler erwarten dabei zahlreiche Story-Wendungen und mehrere unterschiedliche Ausgänge.

Ohne Zweifel diente die *Grand Theft Auto*-Reihe als Quelle der Inspiration für *True Crime*. Die Entwickler von Luxoflux setzen daher in puncto Gameplay ebenfalls auf die Faktoren Ballern, Prügeln und Rasen. Wie im bekannten Vorbild können Sie sich sämtliche Vehikel zu Eigen machen, die Sie im Spiel erblicken und damit die Verfolgung der Kriminellen aufnehmen. Doch auch zu Fuß geht es in L.A. auf Gangsterjagd. Wer sich schon in Vice oder Liberty City nur schwerlich zurechtgefunden hat, wird es in *True Crime: Streets of L.A.* keineswegs leichter haben, denn im Spiel bewegen Sie sich durch ungefähr 650 maßstabsgetreu und sehr akkurat nachgebaute Quadratkilometer der Stadt Los Angeles. Dabei machen Sie an bekannten Schauplätzen in Hollywood, Beverly Hills oder Santa Monica Halt.

Wesentlicher mehr als *GTA* hat *True Crime* in den Nahkampf-Sequenzen zu bieten. Präsentiert im Hongkong-Action-Stil hat Nick Kang nicht nur 08/15-Schläge und -Tritte in petto. Mit spektakulären Kombos und Würfeln befördert er seine Gegner durch die vollständig interaktiven Areale. Auch die Schießereien bieten viel mehr Möglichkeiten. So werden Sie »



↑ Rasant inszenierte Verfolgungsjagden erwarten Sie.



↑ Nick Kang kann sich sogar Gegner als Schutzschild nehmen.



↑ In jede Richtung darf geschossen werden.



↑ Tolle Schadensmodelle der Fahrzeuge!



↑ Eine Mini-Map weist Ihnen den Weg.



↑ Bullet Time! Während Sprüngen in Zeitlupe zielt es sich viel genauer. Auch in Unterzahl behalten Sie so den Überblick.

» während spektakulärer Sprünge in Zeitlupe auf Ihre Widersacher feuern und Ihre Fadenkreuze sogar gleichzeitig auf mehrere Schurken richten können. Dies ist genau deswegen kein Problem, da Sie zu jeder Zeit zwei unterschiedliche Waffen in beiden Händen halten und mit diesen ballern dürfen. Selbst wenn Sie in einem Fahrzeug sitzen, stehen Ihnen deutlich mehr Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung. Können Sie in den *GTA*-Spielen nur einen Drive-by (aus den Seitenfenstern schießen) zeigen, lässt sich in *True Crime* nach Herzenslust in alle Himmelsrichtungen ballern.

Grand Theft Auto: Vice City glänzte mit seinem exzellenten 80er-Jahre-Soundtrack und zahlreichen Hollywood-Größen als Sprecher für die Charaktere. Selbst in dieser Hinsicht hält der Luxoflux-Titel grandios dagegen. Um die pulsierende und bedrohliche Atmosphäre der Stadt optimal einzufangen, ging Publisher Activision eine Kooperation mit dem in Los Angeles ansässigen Platten-Label Vyb3 Squad ein. Nur die bekanntesten Namen der West-Coast-Hip-Hop-Szene stehen dort unter Vertrag und so werden Szenegrößen wie Ice Cube, Mac 10 und EZ E jr. auf einer Doppel-CD für die passenden Tracks

sorgen. Christopher Walken (*Catch me if you can*), Gary Oldman (*Léon - Der Profi*) und Russell Wong (*Romeo must die*) als Nick Kang, sind nur drei Promis aus der Filmbranche, die für *True Crime: Streets of L.A.* zudem als Sprecher für die Charaktere verpflichtet werden konnten.

Was die *GTA*-Spiele draufhaben, ist bestens bekannt. *True Crime: Streets of L.A.* könnte in der Tat in vielerlei Hinsicht noch eine Schippe drauflegen und was wir bisher von dem Spiel gesehen haben, scheint es auch genau das zu halten, was es verspricht. 

BONUS INFO

» ÜBUNG MACHT ...
... bekanntlich den Meister. Zu Beginn von *True Crime* sind die Fähigkeiten des Nick Kang eher als ziemlich limitiert einzustufen. Im Laufe des Spiels kann der Hauptcharakter allerdings diverse Fahrkurse, Schießstände oder Karateschulen besuchen, um so nach und nach seine Fahr-, Schieß- oder Kampfkünste zu perfektionieren. Auch dies ist ein verdammt deutliches Plus gegenüber der *Grand Theft Auto*-Reihe.

BESSER ALS GTA? » Neue Ideen braucht das Genre!

DAS *GRAND THEFT AUTO*-GAMEPLAY ließ nur wenige Wünsche offen. Einige davon wird *True Crime* den Spielern nun allerdings erfüllen. Hier sind nur drei der Möglichkeiten, die das Spiel im Vergleich zur populären Konkurrenz zu bieten hat.



TRAINING: In den Dojos können Sie Ihre Martial-Arts-Künste verbessern und werden so in Nahkämpfen immer gefährlicher.



NAHKÄMPFE: Überhaupt geht es in spektakulär inszenierten Kampf-Sequenzen wesentlich mehr zur Sache als in *GTA*.



STEALTH: In verschiedenen Schleich-Passagen muss sich Nick Kang sogar à la *Splinter Cell* an Kriminelle heranschleichen.

TEST

SO TESTEN WIR

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

Microsoft hat weder Zugriff noch Einfluss auf die Inhalte des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS. Es gibt keine Absprachen mit den Spieleherstellern. Allerdings bekommen wir viele Infos, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Das Ergebnis sind objektive und kompetente Spieltests – 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 Spieltests steht, dann können Sie sicher sein, dass dieses Spiel einzig und allein nur für die Xbox erscheint.



SPIELBARE DEMO AUF DVD

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



VIDEO AUF DVD

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

DIE WERTUNGEN

85 % - 100 %

XBOX-ELITE - DAS BESTE, WAS SIE SPIELEN KÖNNEN

75 % - 84 %

ÜBERZEUGEND - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

65 % - 74 %

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

51 % - 64 %

DURCHSCHNITT - BIETET NICHTS AUSSERGEWÖHNLICHES

26 % - 50 %

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

00 % - 25 %

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



REDAKTEUR MEINT:

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

GRAFIK

99%

SOUND

98%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

POSITIV

• HIER FINDEN SIE DIE HERAUSGEGANGSTEN 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



JANINA WINTERMAYR (21)

// VOLONTÄRIN

Seidem *Star Wars: KOTOR* draußen ist, genießt Jean das Gefühl, als dunkler Sternenkrieger die Galaxis zu terrorisieren. Noch nie war es außerhalb einer Redaktionssitzung so schön, böse zu sein.

Nicht genug, dass ihr Auto ohne Klimaanlage zur fahrenden Sauna wird und sich die Luft im Büro fast mit dem Messer schneiden lässt, zerran auch noch die Bauarbeiten im Verlagsgelände an ihren Nerven.

AKTUELLE TOP 3:

- II. STAR WARS-CHARAKTERE
- I. BOBA FETT
- III. CHEWBACCA
- III. DARTH VADER

SPIELT DERZEIT:

STAR WARS: KOTOR

AKTUELLE TOP 3:

- II. ENTSPANNUNGSMUSIK
- I. HÄNDEL: WASSERMUSIK
- II. RAVEL: JEUX D'EAU
- III. SMETANA: MOLDAU

SPIELT DERZEIT:

FUTURAMA



MANFRED REICHL (29)

// VOLONTÄR



JANA MAHNKE (24)

// FREIE MITARBEITERIN

Wollte unbedingt die Körperwelten-Ausstellung in München besuchen, bevor diese letztes nach Hamburg umzog. Die ursprünglich geplante Live-Obduktion hätte er nur zu gerne gesehen.

Neben dem Artikelschreiben verbringt Jana im Moment ihre Nachmittage damit, ein nettes, kleines Live-Rollenspiel vorzubereiten, das im September irgendwo in der Pampa stattfinden soll.

AKTUELLE TOP 3:

- II. HORROR-REGISSEURE
- I. GEORGE A. ROMERO
- II. SAM RAIMI
- III. JOHN CARPENTER

SPIELT DERZEIT:

OUTLAW VOLLEYBALL

AKTUELLE TOP 3:

- I. HÖRSPIELE
- I. HARRY POTTER III
- II. HERR DER RINGE
- III. FOULCAULTSCHE PENDEL

SPIELT DERZEIT:

GHOST RECON



LARS KROMAT (30)

// LAYOUT



BRITTA RASP (24)

// LAYOUT

Lars hat das Nürnberger Mountainbike-Paradies entdeckt und trainiert eifrig für den nächsten Bike-Marathon. Zudem erfreut er sich aktuell an nächstlichen Passanten-Slalom-Fahren in der Altstadt.

Ist froh wenn sie endlich wieder ihr Auto aus der Reparaturwerkstatt abholen kann. Wobei die täglichen Fahrradtouren in die Arbeit, und wieder nach Hause, auch was für sich hatten.

AKTUELLE TOP 3:

- II. DVDS
- I. SOLARIS
- II. THE CURE-LIVE
- III. POINT BREAK

HÖRT DERZEIT:

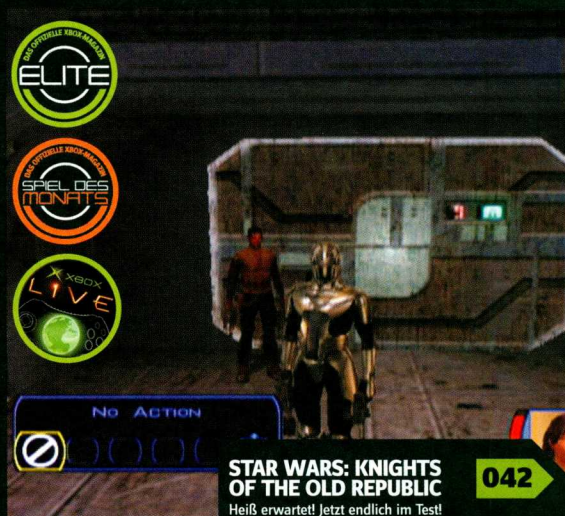
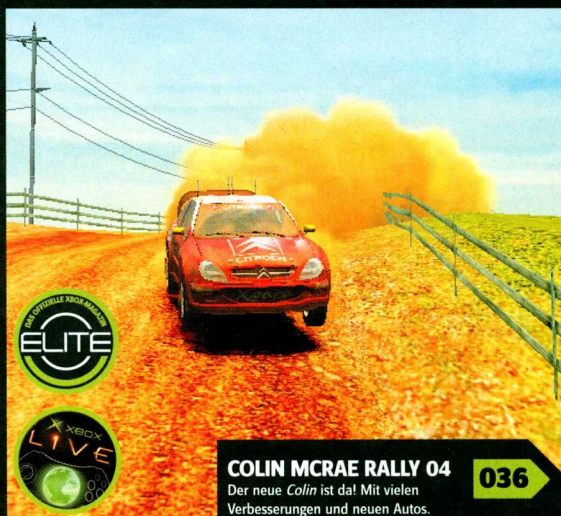
OTEP

AKTUELLE TOP 3:

- I. EISSORTEN
- I. PISTAZIE
- II. STRAZIATELLA
- III. SAHNE-KIRSCH

SPIELT DERZEIT:

OTOGI



WEITERE TESTS

GROUP S CHALLENGE
Ein Capcom-Titel auf der Xbox ... und es ist ein Rennspiel.

040

FLUCH DER KARIBIK
Aua, das war wohl nichts! Wir gehen lieber in den Film!

046

THE GREAT ESCAPE
Nichts wie weg!

056

ALIENS VS. PREDATOR
Wenn sich Aliens und Predators kloppen, sind Marines nicht weit.

058

FREEDOM FIGHTERS
Die rote Flut hat Amerika erreicht. Können Sie helfen?

062

PRO BEACH SOCCER
Sommer, Sonne, Strand und Fußball. Was will man(n) mehr?

070

NEXT GENERATION TENNIS
Gibt es endlich mal ein anständiges Tennis-Spiel auf der Xbox?

072

PRO CAST SPORTS FISHING
Ein Capcom-Titel auf der Xbox ... und es ist ein Angelspiel.

074



COLIN MCRAE RALLY 04

Der Rallye-Altmeister ist zurück und zeigt sich von seiner umfangreichsten Seite.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: CODEMASTERS

GENRE: RENNsPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: 19. SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.DE

ALLER GUTEN DINGE sind bekanntlich drei. Bei Codemasters schert man sich nicht um das Sprichwort und lockt die Offroad-Fans unter den Konsolen-Rennpiloten mit dem vierten Teil der erfolgreichen Rallye-Spiel-Serie erneut ins freie Gelände. Letzten Herbst konnte Colin McRae Rally 3 dank ausgefeilter Fahrphysik den Offroad-Thron gegen Atari-Konkurrent V-Rally 3 zwar verteidigen, die karge Options- und Modiauswahl ließ aber noch einige Spielwünsche offen. Diese Kritik haben sich die Entwickler zu Herzen genommen und Colin McRae Rally 04 sowohl technisch als auch inhalt-

lich weitaus umfangreicher konzipiert. Kernstück ist wie beim Vorgänger aber weiterhin der Meisterschaftsmodus. Dieser präsentiert sich im Gegensatz zum letzten Jahr jedoch extrem aufgemöbelt. Durften Sie bei Colin McRae Rally 3 lediglich im ehemaligen Ford-Dienstwagen des Schotten Platz nehmen, stehen Ihnen diesmal trotz Teamwechsel von Namensgeber McRae zu Citroen der gesamte Wagenpark, bestehend aus 4-Rad- und 2-Rad-Antriebs-Wagen, sowie Bonus- und Gruppe-B-Fahrzeuge zur Verfügung. Letztere sind wie der Audi Sport Quattro besonders aufgebohrte PS-Monster mit über 400 PS Leistung, die aufgrund einiger schwerer Unfälle Mitte der 80er verboten wurden. Egal ob Sie nun mit einem leistungsstarken Subaru Impreza oder einer Oldtimer-Schleuder wie dem Citroen 2CV Sahara an den Start gehen, wird Ihnen der Meisterschaftsmodus einiges abverlangen. Während Sie bei den Allrad- und Frontantrieblern noch zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen können (einfach und schwer), ist die Gruppe B und besonders der Experten-Modus nur für Profis zu empfehlen. Bei Letzterem bestreiten Sie die Rennen nämlich mit manueller Schaltung und aus der schwierigeren Cockpit-Ansicht. Ausgezeichnete Streckenkenntnisse, Vertrauen in den Copiloten und ein sicheres Händchen bei der Steuerung sind hier von essenzieller Bedeutung. Damit die ganze Plackerei jedoch nicht umsonst ist, werden Sie bei Siegen in



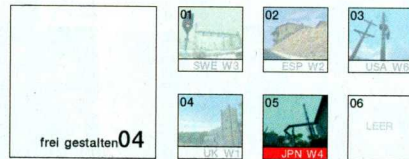
↑ Bei den Schneestrecken ist besonderes Fingerspitzengefühl gefragt.

KURZ & KNAPP

KÄMPFEN SIE mit einer Vielzahl von leistungsstarken Rallye-Autos in acht Ländern um den Meisterschaftstitel.

Die Kritik haben sich die Entwickler zu Herzen genommen und Colin McRae Rally 04 sowohl technisch als auch inhalt-

lich weitaus umfangreicher konzipiert. Kernstück ist wie beim Vorgänger aber weiterhin der Meisterschaftsmodus. Dieser präsentiert sich im Gegensatz zum letzten Jahr jedoch extrem aufgemöbelt. Durften Sie bei Colin McRae Rally 3 lediglich im ehemaligen Ford-Dienstwagen des Schotten Platz nehmen, stehen Ihnen diesmal trotz Teamwechsel von Namensgeber McRae zu Citroen der gesamte Wagenpark, bestehend aus 4-Rad- und 2-Rad-Antriebs-Wagen, sowie Bonus- und Gruppe-B-Fahrzeuge zur Verfügung. Letztere sind wie der Audi Sport Quattro besonders aufgebohrte PS-Monster mit über 400 PS Leistung, die aufgrund einiger schwerer Unfälle Mitte der 80er verboten wurden. Egal ob Sie nun mit einem leistungsstarken Subaru Impreza oder einer Oldtimer-Schleuder wie dem Citroen 2CV Sahara an den Start gehen, wird Ihnen der Meisterschaftsmodus einiges abverlangen. Während Sie bei den Allrad- und Frontantrieblern noch zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen können (einfach und schwer), ist die Gruppe B und besonders der Experten-Modus nur für Profis zu empfehlen. Bei Letzterem bestreiten Sie die Rennen nämlich mit manueller Schaltung und aus der schwierigeren Cockpit-Ansicht. Ausgezeichnete Streckenkenntnisse, Vertrauen in den Copiloten und ein sicheres Händchen bei der Steuerung sind hier von essenzieller Bedeutung. Damit die ganze Plackerei jedoch nicht umsonst ist, werden Sie bei Siegen in



PLATZ 05 . PLATZ 06 . PLATZ 01 . PLATZ 02
↔ optionen - (A) ok - (B) zurück

LAND Wertungsprüfung Platz löschen Japan Wertungsprüfung 4 . We

04
frei gestalten
colin mcrae rally
00:03:00

↑ Stellen Sie sich eine Rallye aus Strecken Ihrer Wahl zusammen.

VERGLEICHSTESTFrüher war nicht immer alles besser, wie *Colin 04* beweist.LESEN SIE, was sich seit einem Jahr alles zu *Colin McRae Rally 3* verändert hat.

↑ **GAMEPLAY:** Musste der Vorgänger sich noch den Vorwurf des Modi-Mangels gefallen lassen, kann man bei *Colin McRae Rally 04* von einem ausreichend gelungenen Spielumfang sprechen. Der Meisterschaftsmodus bietet nun zudem die Möglichkeit, nicht nur mit Colins Citroen-Dienstwagen anzutreten, sondern auch mit 20 verschiedenen Allrad-, 2-Rad-, Bonus und Gruppe-B-Fahrzeugen. Neue Features wie der Test-Bereich sorgen zusätzlich für Abwechslung.



↑ **TECHNIK:** Grafisch hat sich vor allem die Weitsicht enorm verbessert. Auch die Umgebungstexturen sehen nun deutlich besser aus. Bei der Xbox-Version bewegen sich sogar Bäume und Gräser im Wind. Die Autos sind wie immer bis ins kleinste Detail modelliert, das Schadensmodell und Fahrverhalten wurde jedoch nochmals aufgemöbelt. Die Autos reagieren aufgrund zusätzlichen Gewichts und fehlender Rotationsachse zudem nun realistischer.

BONUS INFO**TEAMWECHSEL**

Weltmeister wurde Colin McRae zum ersten und bisher einzigen Mal 1995 mit Subaru. Nach sieben-jähriger Zusammenarbeit verließ der Schotte das Team und wechselte zu Ford. In der neuen Saison hat der 25-fache Rallye-Gewinner McRae wiederholt den Rennstall gewechselt und fährt nun für Citroen.

XBOX LIVE

Colin McRae Rally 04 kommt zwar mit einer Xbox-Live-Unterstützung daher, die aber lediglich eine Online-Tabelle mit Streckenrekorden beinhaltet.

WELTTOURNEE

Die acht Länder USA, Australien, Spanien, Griechenland, Großbritannien, Finnland, Schweden und Japan verlangen aufgrund unterschiedlicher Bodenverhältnisse und typischer Wetterbedingungen je eine andere Fahrstrategie.

„Der Meisterschaftsmodus präsentiert sich im Gegensatz zum Vorgänger extrem aufgemöbelt.“

» den unterschiedlichen Rennklassen mit freigeschalteten Bonus- und Gruppe-B-Autos belohnt. Leider fällt die Siegerehrung optisch etwas spartanisch aus. Anstelle einer schick animierten Sequenz werden Sie lediglich mit den Statistiken und der Bekanntgabe der ersten drei Plätze abgespeist.

Als besonderes Schmankerl kann die komplette Meisterschaft sogar zu zweit

gespielt werden. Die Wahl der Teams ist den Spielern dabei freigestellt. Zudem führen die Herren von Codemasters mit so genannten Testläufen ein völlig neues Feature in den Karriere-Modus ein. Nach jeder Rallye besteht die Möglichkeit, Ihren Boliden mit neuen, besseren Wagenteilen auszurüsten. Dafür müssen Sie nur Fahrzeugkomponenten wie Federung, Getriebe oder Nass- bzw. Schnee- und Schotterreifen in

einem extremen Härtelevel jenseits ihrer Grenzen belasten. Bestehen Sie die Prüfung, werden die verbesserten Teile Ihrem Dienstwagen eingebaut.

Aber nicht nur im Meisterschaftsmodus darf man sich über ein umfangreiches Angebot freuen, auch die zusätzlichen Modi können diesmal in puncto Mehrspieleroptionen überzeugen. Ob einzelne Wertungsprüfungen oder ganze »



↑ Nur auf der Xbox möglich: der Vierspieler-Splitscreen-Modus.



↑ Mit 50 Stundenkilometern schleppt sich der Oldtimer den Berg hoch.



↑ Die Effekte, wie aufspritzendes Wasser, können sich sehen lassen.



↑ Die Gruppe-B-Autos wurden aufgrund vieler Unfälle längst verboten.

GEWINNSPIEL »

COLIN MCRAE RALLY 04

Im vierten Teil der erfolgreichen Rallye-Serie gibt der Rallye-Weltmeister wieder gehörig Gas. Damit es auch zu Hause mit dem virtuellen Weltmeistertitel klappt, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Codemasters eine von Colin McRae handsignierte Xbox.



Wer an dem Gewinnspiel teilnehmen möchte, braucht nur eine Postkarte mit der richtigen Antwort auf folgende Frage an uns zu schicken:

Für welches Team fährt Colin McRae nach seinem Weggang von Ford?

Schreiben Sie eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion OXM, Kennwort: Colin McRae, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 22. September 2003. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG und Codemasters 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.



⬆ Bei engen Passagen sollten Sie genau auf die Instruktionen Ihres Beifahrers hören.

» wendigen Reparaturen rechnen. Angesichts des knappen Zeitlimits kann nicht immer das ganze Auto in tadellosen Zustand versetzt, sondern nur die wichtigsten und am stärksten beschädigten Komponenten repariert werden. Optisch zeigt sich das zum Vorgänger abermals verfeinerte Schadensmodell in Bestform. Es darf also mit reihenweise rauchenden Motoren, verbeulten Karosserien, fehlenden Türen sowie Motorhauben und Plattfüßen gerechnet werden. Auch sonst präsentiert sich Colin McRae Rally 04 auf grafischer Seite mit detail-

reicheren Texturen und aufgebosserten Hintergründen. Die zum Vorgänger deutlich verbesserte Fernsicht sorgt nun auf jeder Strecke für den richtigen Durchblick, auch in der Cockpit-Ansicht. Optischer Glanzpunkt sind jedoch nach wie vor die detaillierten Rallye-Boliden, sowohl im intakten als auch angeschlagenen Zustand. Selbst die Fahrgesichter sind im Replay beeindruckend klar zu erkennen. Für authentische Rallye-Stimmung sorgen unter anderem auch die Schmutzablagerungen auf Karosserie und Windschutzscheibe, aufspritzende

Gischt sowie Schnee und weitere gelungene Wettereffekte.

Akustisch überzeugt Colin McRae Rally 04 mit astreinem Motorensound und guten Ansagen des Beifahrers, auch wenn der deutschen Stimme das Quäntchen Enthusiasmus fehlt, um wirklich realistisch zu klingen.

Fest steht, Colin McRae hat mit seinem zweiten Xbox-Auftritt den starken Vorgänger in fast allen Punkten übertroffen und die Erwartungen damit mehr als erfüllt. 



⬆ Auf Schotter kommen Sie leicht ins Rutschen.



⬆ Der richtige Drift spart jede Menge Zeit.



⬆ Die 2-Rad-Antriebler sind leichter zu steuern, haben aber auch einiges unter der Haube.



JANINA MEINT:

Rallye-Unterhaltung vom Feinsten hat einen Namen: Colin McRae Rally 04. Der Genre-König beweist auch im vierten Teil, dass die erfolgreiche Offroad-Marke sich noch lange nicht festgefahren hat. Mit deutlich mehr und umfangreicheren Modi, coolen Mehrspieler-Funktionen und einem exzellenten Fahrverhalten sowie aufgebohrter Grafik überzeugt das Rallye-Spektakel in allen Belangen. Einzige die mangelhafte Xbox-Live-Unterstützung trübt die Freude. Für Rallye-Fans ein Muss!

GRAFIK
84%

SOUND
85%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

POSITIV

- EXZELLENTES FAHRVERHALTEN
- DETAILLIERTES SCHADENS-MODELL
- GRÖßERER SPIELUMFANG
- BESSERE WEITSICHT
- FLÜSSIGER SPIELABLAUF

NEGATIV

- VIA XBOX LIVE LEDIGLICH STRECKENREKORDE
- LANGWEILIGE PRÄSENTATION DER SIEGEREHRUNG IM MEISTERSCHAFTSMODUS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

88%



↑ Nicht nur die Corvette ist tiefer gelegt, auch die Cockpitsansicht sitzt tief.



↑ „Let's get dirty!“ Die Rallye-Strecken müssen erst freigespielt werden.



↑ Die Hintergründe wirken vor allem in Monaco sehr zweidimensional.

GROUP S CHALLENGE

S wie superreich. Fahren Sie mit den teuersten Autos um den Meisterschaftstitel der Group-S.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: RENN Spiel

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE ALTERS BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: 26. SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.CAPCOM.COM

KURZ & KNAPP

KAUFEN SIE Autos weltweit bekannter Marken und tunen Sie diese, um den Rennsport-Olymp zu erklimmen.

NACH DEM PS2-Renntitel *Auto Modellista* geht Capcom erneut unter die Rennfahrer. Anders als bei dem *Del-Shading-Racer* setzt man diesmal aber auf lizenzierte Traumautos in realistischer Optik.

Das Gameplay orientiert sich mit dem Karriere-Modus Circuit dabei an erfolgreichen Titeln wie *Sega GT 2002*. Hier ist es Ziel, von der niedrigsten Klasse, der Group-C, bis in die Rennelite Group-S aufzusteigen. Um mit der Crème de la Crème der virtuellen Straßenpiloten in den polygonalen Städte-straßen Shibuya in Tokio, Monaco und Surfer's Paradise in Australien um die Wette fahren zu dürfen, bedarf es allerdings Durchhaltevermögens. An der Profi-Meisterschaft können Sie nämlich erst teilnehmen, wenn Sie alle fünf Rennen der untersten Klassen bestmöglich absolviert haben.

Sobald Sie die Rennen der Group-S erfolgreich beenden, wird im Arcade-Modus eine zusätzliche Spielvariante freigeschaltet. Im Dirt-Modus erwartet Sie ein abgespeckter Rallye-Kurs, bei welchem lediglich der asphaltierte Untergrund der Shibuya-Strecken in Sand umgewandelt wird. Obgleich die Boliden anders auf den Straßenbelag reagieren, will echtes Rallye-

Feeling nicht so recht aufkommen, zumal auch die passenden Autos dafür fehlen.

Ansonsten erfreut *Group S Challenge* den Spieler mit 87 lizenzierten Autotypen weltweit bekannter Marken wie Porsche, Corvette oder Mazda. Den Großteil davon requirieren Sie für Ihre Sammlung, indem Sie von den Preisgeldern Fahrzeuge aus dem Car-Shop erstehen. Das anfänglich magere Startkapital lässt sich recht schnell aufstocken, denn obwohl Sie in der Beginner-Klasse Group-C für jeden Sieg gerade einmal 20.000 Punkte kassieren, werden Sie in den höheren Klassen mit fürstlichen 10 Millionen Punkten oder mehr belohnt. Die meisten Autos der Klasse C, B oder A lassen sich somit ohne große Schwierigkeiten finanzieren – für Luxus Schlitten, die wie der Porsche RUF über 500 PS auf dem Kasten haben, müssen Sie allerdings mehrmals auf die Piste. Oder Sie frisieren einfach ein leistungsschwächeres Auto mit diversen zur Verfügung stehenden Ersatzteilen auf

BONUS INFO

FLAUTE

Auf Wettereffekte hat man, wie auch auf das Schadensmodell, gleich ganz verzichtet. Schade eigentlich, denn Rennen bei Regen oder Schnee hätten sicher für den Kick mehr gesorgt.

ANSICHTSSACHE

Bei *Group S Challenge* können Sie aus drei Perspektiven wählen. Eine normale Third-Person-Perspektive und zwei Cockpit-Ansichten. Einmal mit Rückspiegel und das andere mal mit einblendendem Replay.

WAGENPARK Sammeln Sie Ihre Traumautos.

 DIE BEI DEN CHAMPIONSHIP-RENNEN gewonnenen Preisgelder sollten Sie nicht bunkern, sondern in Tuning-Teile und vor allem neue Autos investieren.



↑ **GARAGE:** Gekaufte wie gewonnene Autos werden in der Garage zu der jeweiligen Marke abgestellt. Unter dem Oberbegriff Blitz, Abflug oder D.Speed befinden sich die im Duell-Modus gewonnenen Aero-Cars.



↑ **CAR SHOP:** Gehen Sie in Japan, Europa und den USA auf Shoppingtour. Während japanische Modelle wie ein Mazda noch recht preisgünstig sind, müssen Sie bei Porsche und Corvette tief in die Tasche greifen.

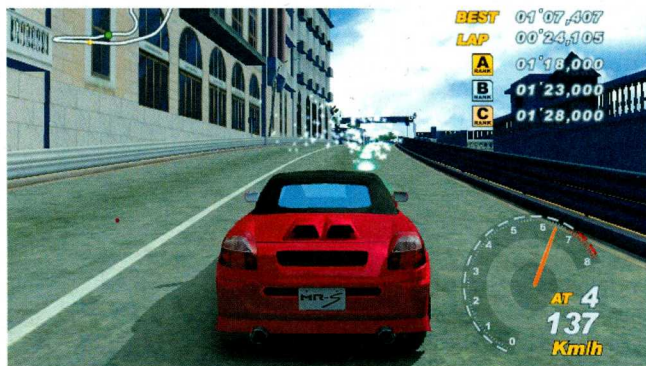
und schrauben an den Feininstellungen etwas herum. Speziell getunte Flitzer, Aero-Cars genannt, gibt es dagegen nicht gegen Bares zu erstehen, diese können nur im Duell-Modus erspielt werden. Dafür müssen Sie in drei Rennen mit je einer Runde und jeweils einem anderen Fahrzeugtyp gegen das gewünschte Aero-Car antreten. Die gewonnenen Spezialautos werden dann nicht nur Ihrer Garage beifügt, sondern stehen ab sofort auch im Arcade-Modus zur Auswahl.

Nicht Autos, dafür Geld und Fahrerfahrung gewinnen Sie bei Line-Line im Circuit-Modus. Hier müssen Sie die Ideallinie, welche mittels Punkten auf der Fahrbahn dargestellt wird, auf Zeit nachfahren. Hört sich einfacher an, als es tatsächlich ist, denn an der Leitplanke um Kurven entlangzuschrammen wird mit Punkteabzug bestraft. Sie bringen sich somit selbst um die verdiente Kohle, da sich das Preisgeld aus den aufgesammelten Punkten, der benötigten Zeit und dem Fahrstil zusammensetzt.

Bis auf verlorene Punkte und eventuell verletzter Fahrerehre haben Begegnungen mit der Streckengrenzung in allen Modi aber weder physische noch optische Auswirkungen auf die virtuellen Autos. In den normalen Rennen darf also nach Herzenslust gedrängelt werden.

Für PS-begeisterte Einzelfahrer hat *Group S Challenge* mit dem kurzweiligen Karriere-Modus und diversen Arcade-Modi einiges zu bieten, wer sich jetzt auch auf umfassende Mehrspieleroptionen freut, wird leider enttäuscht. Via Splitscreen können gerade einmal zwei Spieler über die Strecken heizen. Auch auf computergesteuerte Konkurrenten muss verzichtet werden.

Technisch wird dem Spieler solide Kost vorgesetzt, denn obgleich die Autos grafisch mehr als überzeugen können und die Licht- und Schatten-Effekte einiges hermachen, bleibt die Hintergrundgrafik, vor allem durch die platt wirkende Städtenszenerie, eher unscheinbar. Zudem muss besonders in Kurven mit Rucklern gerechnet werden. Bei der Cockpit-Ansicht mit Replay geht die Framerate sogar merklich in die Knie. Gewöhnungsbedürftig ist auch das Fahrverhalten der PS-Boliden. Von realistisch kann hier keine Rede sein, dafür reagieren die Autos etwas zu träge. Akustisch wird ebenfalls nicht mehr als Durchschnitt geboten. Die Soundeffekte sind zwar gut, die technoartige Hintergrundmusik wiederholt sich aber zu oft und geht daher schnell auf die Nerven. Alles in allem bietet *Group S Challenge* kurzweiligen Rennspaß, langfristig motiviert der Titel aufgrund des geringen Umfangs aber nicht.



↑ Beweisen Sie gute Fahrkenntnisse beim Line-Line-Modus und sammeln Sie viele Punkte ein.



↑ Zu zweit ist der Multiplayer-Modus nicht besonders motivierend.



↑ Die Farbe eines Autos kann vor jedem Rennen neu bestimmt werden.



JANINA MEINT:

Nach einigen Formel-1-Titeln und diversen Funracern kündigt sich endlich einmal wieder ein Rennspiel im Stile von *Sega GT* und *Racing Evolution* an. *Group S Challenge* von Capcom kann zwar technisch und spielerisch nicht mit den Vorreiter mithalten, sorgt kurzzeitig aber für viel Spaß. Allerdings ist die Luft schnell wieder raus, da aufgrund enormer Gewinnsummen der Wagenpark rasch mit Autos gefüllt und die Championship-Rennen ohne große Probleme gewonnen sind.

GRAFIK

73%

SOUND

72%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- UMFANGREICHER WAGENPARK
- KURZWEILIGER KARRIEREMODUS
- HÜBSCH MODELLIERTE AUTOS
- TUNINGMÖGLICHKEITEN

NEGATIV

- STRECKEN WENIG ABWECHSLUNGSREICH
- GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIGES FAHRVERHALTEN
- RUCKLER UND SLOWDOWNS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

78%



↑ In den weiten Steppen Dantooines stoßen Sie auf wilde Kathhounds, die Ihnen ans Leder wollen.



↑ Die Ebon Hawk: sehr, sehr schnittig.



↑ Kein Weltraumhafen ohne Cantina-Band.

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Es war einmal in einer weit, weit entfernten Galaxis. Viertausend Jahre vor der Gründung des Imperiums kann nur einer das Universum retten: Sie!

KURZ & KNAPP

SEHR GUTES
ROLLENSPIEL
mit jeder Menge
Action im Star
Wars-Universum



VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: BOWARE/LUCASARTS

GENRE: ELECTRONIC ARTS

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 12. SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.SWKOTOR.COM

MIT GELADENEM BLASTER-GEWEHR rennen meine Gefährten und ich in den Raumschiff-Hangar. Schon zu lange hat uns die Belagerung durch die dunklen Sith-Truppen auf diesem dämlichen Planeten festgehalten. Doch in wenigen Minuten wird sich das ändern. Vor uns steht die Ebon Hawk, das schnellste Schiff des äußeren Ringes, und nur noch wenige Meter trennen uns von der Flucht von diesem trostlosen Planeten. Wir haben die Zu-

gangscodes zum Raumschiffcomputer (hoffentlich entdeckt man die sterblichen Überreste der Wachmannschaft nicht allzu schnell) und das Passwort, um uns sicher an den Blockadeschiffen vorbeizubringen (war gar nicht einfach, in das Sith-Hauptquartier einzudringen und den dunklen Jedi zu besiegen). Der Rest müsste nun ein reines Zuckerschlecken sein. Dummerweise habe ich zwei Faktoren nicht berücksichtigt: Davik, seines Zeichens Unterweltboss und Besitzer der Ebon Hawk, steht zusammen mit seinem Chefassassinen direkt vor dem Schiff und denkt nicht einmal im Traum daran, mich und meine Crew an Bord zu lassen. Und – als wenn das nicht reichen würde – meine alte Nemesis Darth Malak hat soeben beschlossen, dass er es leid ist, die gesamten Welt nach mir abzusuchen, und befiehlt gerade seiner Flotte, den Planeten vom Angesicht des Universums zu fegen. Von vorne zwei harte Gegner; von oben heißes Laserfeuer: Das könnte diesmal eng werden.

Diese kleine Passage reicht schon aus, um zu beschreiben, wie das Spielen von *Star Wars: Knights of the Old* »



↑ KOTOR ist komplett mit Sprachausgabe.



↑ Ein Wookiee: Besser nicht reizen!

BONUS INFO

» **DARTH MALAK**
Wie Darth Vader war auch Darth Malak früher ein herzenguter Bursche. Das sollte sich jedoch ändern, als er zusammen mit seinem Lehrmeister Revan das alte Sith-Heiligtum auf Dantooine besuchte.

» **STERNENWELTEN**
Insgesamt neun Welten können Sie bei *KOTOR* bereisen. Unter anderem auch den Wüstenplaneten Tatooine und die Wookiee-Heimatwelt Kashyyyk.

» **STORY IM WANDEL**
Aufgrund der großen Freiheiten in dem Spiel ist der Reiz sehr hoch, es nochmals durchzuspielen. Nicht nur um vielleicht das „böse Ende“ zu sehen, sondern auch, um ein wenig tiefer in die eine oder andere Romanze zwischen den Helden einzutauchen.

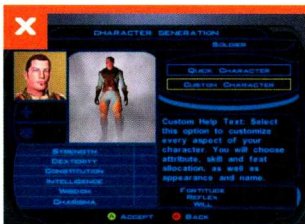
» **STERNEN-HISTORIE**
Die Zeitebene, in der *KOTOR* spielt, wurde schon zuvor von zwei Comic-Bänden aufgegriffen. *Das goldene Zeitalter der Sith* und *Der Untergang der Sith* erschienen vor einigen Jahren im Ehpas-Verlag und sind jetzt leider vergriffen. Wer sie auf Flohmärkten erspäht, sollte unbedingt zugreifen.

HELDEN NACH MAß » Die schnelle Charakter-Generierung

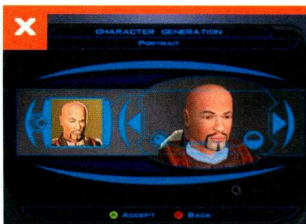
» WER SCHNELL IN DIE ACTION eintauchen möchte, muss sich nicht lange mit der Charaktererschaffung beschäftigen.



Drei verschiedene Klassen stehen jeweils in männlicher und weiblicher Form zur Verfügung. Wir empfehlen den Soldaten.



Nun können Sie sich zwischen der schnellen Charaktererstellung und der individuellen Erschaffung entscheiden.



Jetzt wählen Sie nur noch ein passendes Gesicht für Ihren Helden und schon kann es losgehen!

„KOTOR orientiert sich am Charme der ersten Star-Wars-Filme.“

» *Republic* ist. Man merkt ganz einfach, dass sich das Entwicklerteam von Bioware auf die alten Tugenden der Filmreihe besonnen hat. Wie in Episode IV, V und VI (*Neue Hoffnung*, *Das Imperium schlägt zurück*, *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*) ist es eine kleine Heldengruppe, die über das Schicksal des Universums entscheidet. Um dies möglich zu machen und Überschneidungen mit den Filmen zu vermeiden, hat man das Geschehen schlicht und ergreifend in die Vergangenheit gelegt. Das bedeutet zwar, dass wir in *Star Wars: KOTOR* auf das Imperium, den Skywalker-

Clan und Sturmtruppen verzichten müssen – aber das heißt noch lange nicht, dass das typische Flair von *Krieg der Sterne* darunter leidet.

Viertausend Jahre vor der Handlung der Spielfilme tobt in der bekannten, weit, weit entfernten Galaxis ein Bürgerkrieg. Nachdem die Galaktische Republik – von einem Feldzug der Mandalorianischen Krieger geschwächt – am Boden liegt, nutzt die dunkle Gemeinschaft der Sith ihre Chance. Angeführt vom dunklen Jedi Darth Malak, tauchen plötzlich in jedem Winkel der Galaxis Sith-Truppen auf, die sich kein

geringeres Ziel gesteckt haben, als die Macht an sich zu reißen. Die Hoffnung der Republik ruht nun auf den Schultern der jungen Jedi-Schülerin Bastilla, die eine Meditationstechnik beherrscht, welche es ermöglicht, die Kampfmoral von Soldaten so zu steigern, dass sie unbesiegbar werden.

Vor diesem Hintergrund startet das Spiel und Ihr Charakter erwacht aus tiefstem Schlummer an Bord des Raumschiffes, welches Bastilla zum Jedi-Rat auf Dantooine bringen soll – genau in dem Moment, in dem die Sith-Flotte angreift.

Von Anfang an ist Action angesagt. Doch keine Bange: Sie werden nicht ins kalte Wasser geschmissen. Wenn Sie *KOTOR* zum ersten Mal spielen, nimmt Sie das Programm hilfreich »



» Ihre Mitstreiter werden automatisch von der Xbox gesteuert.



» Verkleidet als Sith-Soldat im Speergebiet.



» Finsterling Darth Malak ist wirklich von der schlimmsten Sorte.



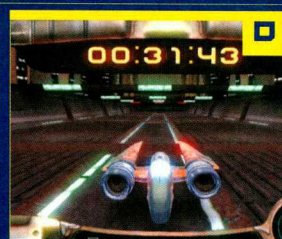
PAZAAK. In Weltraumbars können Sie Pazaak spielen. Dieses Kartenspiel ist ein Ableger von 17 und 4.



LASERGEFECHT. Luke hat es in Episode IV vorgemacht: Wenn das Schiff angegriffen wird, geht es an die Bordkanone.



ARENAKAMPF. Verdienen Sie sich doch ein paar Credits, indem Sie an illegalen Gladiatorenkämpfen teilnehmen.



GLEITERRENNEN. Hier geht es nur um die Bestzeit. Daher befinden sich auch keine weiteren Gleiter auf der Strecke.

„Jeder Rollenspiel-Fan braucht dieses Spiel in seiner Sammlung.“

bei der Hand und erklärt Ihnen alles. Und das ist auch bitter nötig. *KOTOR* ist nämlich anders als die meisten Rollenspiele und hält für alte *Morrowind*- oder *Final Fantasy*-Veteranen so manche Überraschung parat.

Der größte Unterschied zu den bekannten Genre-Vertretern liegt wohl in der Zugänglichkeit des Spiels. Denn obwohl dieser Titel auf dem Masterbook-W20-Papierrollenspiel beruht (welches teilweise sehr kompliziert sein kann), ist es möglich, das Gameplay so zu konfigurieren, dass man sich um nichts kümmern muss – außer ums Anlegen neuer Waffen und Rüstungen. Ohne dass das Gameplay darunter leidet, können Spieler, denen die Charaktergenerierung zu umständlich ist, Statistiken und Punktetabellen vernachlässigen und sich völlig auf das Spiel und die Handlung konzentrieren. Auf der anderen Seite haben Kenner des W20-Systems alles in der Hand und können jeden einzelnen der Party-Charaktere so steuern, wie es ihnen gefällt.

Freiheit wird insgesamt bei *KOTOR* sehr groß geschrieben. Für fast jedes Rätsel, das Ihnen auf Ihrem Weg durch die Galaxie über den Weg läuft, gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten. So liegt es völlig in Ihrer Hand, wie Sie das große, fiese Rancor-Monster in der Kanalisation besiegen – sei es mit Brachialgewalt, ausgetüftelten Tricks oder heimlichem Vorbeischieben mittels Tarnvorrichtung. Jede Aktion sollte aber wohl durchdacht sein, da sie

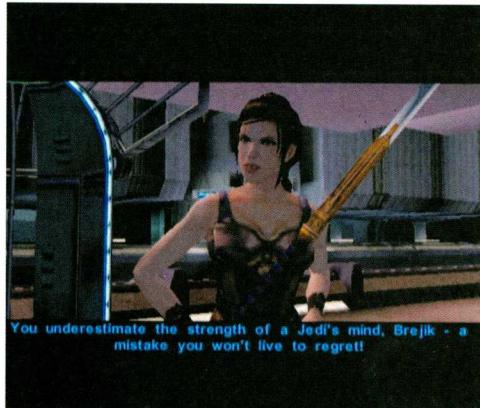
Ihren Charakter beeinflusst. Wer andauernd mit gezücktem Laserschwert unschuldige Aliens niedermetzelt oder gar die Ozeane eines Wasserplaneten vergiftet, weil er einfach und schnell an einem Hai vorbei muss, ohne eine langwierige gute Lösung in Betracht zu ziehen, muss sich nicht wundern, wenn die dunkle Seite der Macht auf ihn aufmerksam wird. Für die meisten Ihrer Entscheidungen bekommen Sie nämlich Punkte für die gute oder böse Seite der Macht. Und da es gerade Ihre Heldentruppe ist, die über das Schicksal der Galaxie entscheidet, verändert sich dadurch nicht nur der Spielablauf, sondern auch das Ende des Spiels.

Das heißt aber nicht, dass Punkte auf der bösen Seite schlecht sein müssen. Wer böse ist, dem fällt es als Jedi auch leichter, die Techniken der dunklen Seite zu lernen, welche besonders in den Kampfsequenzen nützlicher sind als die Heil- und Unterstützungszauber der guten Seite.

Die Kämpfe sind übrigens selbstablaufend. Sobald Ihr Hauptcharakter einen Feind erspäht hat, geht er auch schon zum Angriff über und beharkt den Gegner, bis einer von beiden am Boden liegt. Sie können aber jederzeit eingreifen und der gesamten Truppe Befehle erteilen, die diese in der nächsten Runde ausführt. Diese Mischung aus Echtzeit und Kampfrunden ist anfangs zwar sehr gewöhnungsbedürftig, nach ein paar Auseinandersetzungen geht dieses System aber in Fleisch und Blut über.



Der Rancor ist einer der gefährlichsten Gegner im gesamten Spiel.



Jedi-Meisterin Bastila teilt gewaltig aus.



Lästige Ladezeiten. Da helfen auch die Tipps nicht.



Im Heiligtum soll sich das Böse verbergen.



Dieser Hutt beherrscht die illegalen Wetten.

MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN >>> Der Kampfbildschirm

 MIT DER KARTE behalten Sie ständig den Überblick über das Geschehen, Ihre Freiheitskämpfer und Ihren Fortschritt.

>>> Hier sehen Sie den Namen und die verbleibende Lebensenergie Ihres Gegners. Während andere Rollenspiele diese Daten vor dem Spieler meistens verheimlichen, haben Sie bei *KOTOR* den vollen Überblick, wie viel der Feind noch aushält.

>>> Mit diesem Kreuz visieren Sie einen Gegner an, den Ihr Charakter unter Beschuss nimmt. Mit den Schultertasten können Sie das Ziel wechseln. Auch außerhalb der Kämpfe funktioniert dieser Marker, indem Sie mit den Schultertasten Gegenstände in Ihrer Umgebung anwählen.

>>> Alles im Überblick. Mit dem Steuerkreuz klicken Sie sich durch dieses Menü und wählen zwischen normaler Attacke, Spezialangriff, der hellen Seite der Macht, Granaten, der dunklen Seite der Macht und Gegenständen aus Ihrem Inventar.

>>> Drei Helden passen in Ihre Party. Mit der schwarzen Taste können Sie jederzeit zwischen Ihren Protagonisten hin- und herschalten.



>>> Eine brillante Story, schöne Charaktere, leichte Zugänglichkeit und ein innovatives Kampfsystem – so weit ist *Star Wars: Knights of the Old Republic* ein absolut fantastischer Titel. Warum dann keine Wertung im 90er-Bereich? Nun, da wäre als Erstes die Grafik. Die ist leider recht farbarm und läuft nur selten flüssig. Anfangs mag das den einen oder anderen stören, wenn man aber erst mal in das perfekt umgesetzte *Star Wars*-Universum eingetaucht ist, fällt das gar nicht mehr auf.

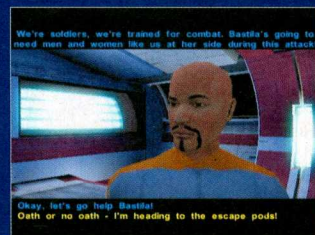
Daneben ist unser Testmuster ein paar Mal abgestürzt und einige Situationen im Spiel laufen unter bestimmten Voraussetzung in Handlungssackgasen. Da *KOTOR* das Xbox-Live-Downloadfeature unterstützt, gehen wir aber davon aus, dass diese Fehler noch nachträglich behoben werden. Soundtechnisch gibt sich das Spiel dagegen keine Blöße. Die grandiose Filmmusik von John Williams, gepaart mit gelungenen Eigenkompositionen und einer vollständigen Sprachausgabe aller Charak-

tere, lassen wirklich jeden in die fantastische Spielwelt eintauchen. Jeder Rollenspiel- und *Star Wars*-Fan braucht diesen Titel in seiner Sammlung!

Für unseren Test stand uns leider nur die englischsprachige Fassung von *KOTOR* zur Verfügung. Bei uns wird das Spiel jedoch vollständig eingedeutscht erscheinen. Natürlich liefern wir Ihnen in der nächsten Ausgabe einen Nachttest dieser Version und werfen einen besonders gründlichen Blick auf die Synchronisation. 



↑ Hier werden Sie von Yodas Urgroßvater zum vollwertigen Jedi-Ritter ausgebildet.



↑ Suchen Sie die passende Antwort.



↑ Diese Mine sollte entschärft werden.



JEAN MEINT:

Ich erinnere mich noch, wie ich Ende der Siebzigerjahre im Kino saß und *Krieg der Sterne* sah. Es war bombastisch. Fast genau dasselbe Gefühl überkommt mich bei *KOTOR*. Wenn die Story erst mal am Laufen ist, werden Sie nicht eher ruhen, bevor Sie die Endsequenz sehen. Vergessen Sie am besten die lauen Episode-I-und-II-Aufgüsse, denn bis auf die technischen Details stimmt hier einfach alles – und ich kann jedem Xbox-Besitzer nur nahe legen: Kaufen Sie sich dieses Spiel!

GRAFIK

79%

SOUND

84%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NUR DOWNLOADS

POSITIV

- + TOLLES KINO-AMBIENTE
- + AUSGEREIFTE STORY
- + HOHER WIEDERSPIELWERT
- + SOWOHL FÜR REGELWERK-FANS ALS AUCH FÜR EINSTEIGER GEEIGNET
- + AUSGEKÜGELTE RÄTSEL

NEGATIV

- SCHLECHTE INVENTAR-VERWALTUNG
- RUCKELNDE GRAFIK
- LÄSTIGE LADEZEITEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

89%



↑ In den größeren Städten gibt es auch ein Rathaus, das allerdings meistens streng bewacht wird.



↑ Es gibt malerische Sonnenuntergänge.



↑ Das Wetter kann sehr schnell umschlagen.

FLUCH DER KARIBIK

Werft die Enterhaken und zückt die Messer, Männer! Jetzt wird gekapert!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: BETHESDA
PUBLISHER: UBI SOFT
GENRE: ROLLENSPIEL
SPRACHE: DEUTSCH
USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN
SPIELER: 1
TERMIN: 4. SEPTEMBER 2003
WEBSITE: WWW.UBI-SOFT.DE

KURZ & KNAPP

NETTES PIRATEN-Rollenspiel, bei dem Sie vor schöner Bacardi-Kulisse Schiffe kapern und Handel treiben dürfen.

AUGENKLAPPE, Entermesser und ein Quäntchen Glück – drei Dinge, die jeder anständige Pirat unbedingt benötigt! Unter dem wohlklingenden Namen *Fluch der Karibik* bringt Ubi Soft im September dieses Jahres ein Rollenspiel für Xbox und PC raus, in welchem Sie nach Herzenslust Schiffe entern und kapern dürfen. Die älteren Spieler unter Ihnen wird dieses Spielprinzip vielleicht an einen der erfolgreichsten Videospieltitel der Achtzigerjahre erinnern: *Pirates!*. Die ersten Ankündigungen zum Spiel waren übrigens schon auf der Verpackung zu der PC-Version von *The Elder Scrolls III: Morrowind* zu lesen, deren Entwickler auch für *Fluch der Karibik* verantwortlich sind. Zum damaligen Zeitpunkt sollte das Spiel allerdings noch unter dem Titel *Sea Dogs 2* erscheinen. Jetzt erscheint es jedoch passend zum Start des gleichnamigen Hollywood-Streifens. Sehr zum Bedauern aller weiblichen Xbox-Spieler besitzt der Hauptcharakter jedoch nur wenig Ähnlichkeit mit Johnny Depp, der im Film den furchtlosen Piraten Jack Sparrow mimt. Auch die Story läuft in beiden Fällen in eine recht unter-

schiedliche Richtung. Eines ist ihnen jedoch gemeinsam: die Piraten-Atmosphäre! Im Spiel beginnt Ihr erster Tag in der Karibik an einem etwas muffigen Ort: Ihrer Kabine. Bevor Sie überhaupt an Land gehen dürfen, weist Ihr erster Offizier Sie auf einige wichtige Dinge hin: Ihre Ausrüstung – wie kann man nur vergessen, wo man den Säbel am Abend zuvor abgelegt hat? –, die Kampfregeln und natürlich die grundlegenden Dinge über Seefahrt und Handel. Falls Ihnen bei einer der zeitweise etwas langatmigen Erklärungen mal die Lust vergehen sollte, können Sie jederzeit abbrechen, was später allerdings zu kleinen Schwierigkeiten führen könnte, da die Steuerung nicht selbsterklärend ist.

Sobald Sie sich von Bord begeben haben, dürfen Sie als Erstes die englische Handelsstadt Oxbay erkunden. Wie in den Städten der damaligen Zeit üblich, finden Sie hier neben einigen Straßenhändlern und normalen Wohnhäusern auch einen Laden, eine Schiffswerft, das Büro eines Kreditheils und natürlich eine zünftige Seemanns-Taverne. Bei Unterhaltungen mit den Stadtbewohnern können Sie nicht nur den neuesten Klatsch und Tratsch erfahren, sondern auch manch nütz-

BONUS INFO

» **TAG UND NACHT**
Neben den wechselnden Wetterlagen werden im Spiel auch unterschiedliche Tageszeiten berücksichtigt. Wenn Sie nachts im Hafen ankommen, stehen Ihnen weniger Türen offen als sonst: Sie können beispielsweise keine Waren verkaufen und auch Ihr Schiff nicht reparieren lassen.

» **PIRATENFLAIR**
Im ganzen Spiel finden sich immer wieder kleine Nettigkeiten, die ein besonderes Piratenflair aufkommen lassen. So erteilt Ihnen ein französischer Priester nach der Beichte die Absolution, obwohl Sie einige Schiffe gekapert haben – aber natürlich keine französischen! Ein weiteres Beispiel für die Authentizität sind die Fensterscheiben in den Häusern: wie zur damaligen Zeit üblich, wirken sie sehr milchig.

BONUS INFO

» VERSTECKTE ITEMS
In den Städten sollten Sie ständig die Augen nach versteckten Items offen halten. Diese lassen sich nämlich nicht nur in einigen Truhen in den Häusern finden, sondern auch in entlegenen Winkeln der Straßen: Oftmals liegen sie im hohen Gras, in der Nähe von Bäumen und Sträuchern oder in Fässern, die an den Hauswänden lehnen. Es lohnt sich also auf jeden Fall, die Gassen nach nützlichen Gegenständen abzuklappen.

» HERDENTRIEB
Sobald Sie einen neuen Offizier eingestellt haben, läuft dieser Ihnen hinterher. Sogar dann, wenn Ihr Held ein (un-) freiwilliges Bad nimmt.

AUF DEM LAUFENDEN » Die Hilfsmittel eines Seefahrers

NACHDEM IHR LANGJÄHRIGER Offizier gleich zu Beginn des Spiels seine Kündigung eingereicht hat, stellen Sie sich sicherlich folgende Fragen: Welche Güter lassen sich am besten wo verkaufen? Wer ist mit wem verfeindet und was sollte man wohl als Erstes tun? Glücklicherweise haben Sie ein paar Notizbüchlein bei sich, die Ihnen auf diese Fragen einige Antworten geben.

1 ABENTEUERBUCH

Neue Crewmitglieder in der Taverne anheuern
Sturmschäden reparieren
Verkaufe einem Händler Leder und Schokolade.
Ankunft auf Oxbay
Kaufe ein neues Persegas.

Sobald Sie eine neue Aufgabe bekommen, wird diese in Ihr Abenteuerbuch eingetragen. Sollten Sie also vergessen haben, was Sie tun wollten, können Sie es wunderbar nachschlagen. Zudem wird bei längeren Aufträgen auch über Ihren Fortschritt berichtet.

2 LAND



In dieser Übersicht können Sie jederzeit ablesen, welches Land mit welchem im Streit liegt. Dies ist sehr wichtig, wenn Sie einem bestimmten Land dienen und eventuell einen Hafen ablaufen wollen, der einem feindlichen Land gehört.

3 HANDELSBUCH



Dieses Büchlein liefert Ihnen alle Grundinformationen, die Sie für einen erfolgreichen Handel benötigen: Erstens, welche Waren von einer Insel exportiert werden, zweitens, welche importiert werden, und drittens, welche Dinge dort geschmuggelt werden.

» liche Information über bestimmte Personen oder Orte. Nachdem Sie in Oxbay die wichtigsten Aufgaben erledigt haben – falls Sie diese aus dem Auge verloren haben sollten, können Sie sie jederzeit in Ihrem Abenteuerbuch nachschlagen –, passiert das Unglück: Zuerst verlässt Sie Ihr langjähriger Steuermann und als ob das noch nicht schlimm genug wäre, entkommen Sie kurz danach nur um Haarsbreite der französischen Flotte, welche die englische Hafenstadt mit einem Streich einnimmt. Im Verlauf des Spiels entspinnt sich nun ein erbitterter Krieg zwischen den einzelnen Staaten um die kleinen Inseln-Kolonien. Von welcher Seite Sie sich dabei anheuern lassen, können Sie teilweise selber bestimmen. Um außerdem immer auf dem Laufenden zu sein, wer gerade mit

wem im Clinch liegt, genügt ein Blick in Ihr Notizbüchlein.

Neben diesen politischen Problemen haben Sie allerdings noch eine ganz andere, sehr viel dringendere Aufgabe: das Geldverdienen. Ohne Geld keine Mannschaft, keine Schiffsreparaturen und keine neuen Handels Güter. Glücklicherweise hat Ihr Steuermann a. D. Ihnen noch einige nützliche Einkaufstipps mit auf den Weg gegeben, so dass Sie auf der nächsten Insel die mitgebrachten Waren gewinnbringend verkaufen können. Neben dem Handel gibt es noch andere Möglichkeiten, an Geld zu kommen: Wie in jedem Rollenspiel üblich, gibt es in den Häusern Truhen, in denen sich einige wertvolle Gegenstände finden lassen. Ihre größeren Handelsgeschäfte können Sie über »



» Viele Städte bestehen aus mehreren Passagen, welche durch Stadttore miteinander verbunden sind.



» Die Gefängnisse sind ein sehr düsterer Ort.



» Die Kirchen freuen sich über eine Spende.



» Da steht er, unser schneidiger Seemann.

SEESCHLACHTEN >>> So finden Sie sich auf dem weiten Meer zurecht.

IN EINEM SPIEL, IN DEM ES um die Karibik im 17. Jahrhundert geht, dürfen richtige Seeschlachten mit Kanonen, Entermanövern und allem, was sonst noch dazu gehört, natürlich auf keinen Fall fehlen! Ihr Schiff kann dabei auf zwei verschiedene Arten in eine solche Schlacht verwickelt werden. Zum einen können Sie ein Handelsschiff oder ein Piratenschiff angreifen, von anderen können Sie aber auch selbst Opfer eines schnellen Piratenangriffs werden.



↑ Auf der Übersichtskarte können Sie sehen, welche Schiffe sich in Ihrer Nähe befinden. Um ein Schiff anzugreifen, müssen Sie sich in seine Nähe begeben. Die Ansicht wechselt dann automatisch.



↑ Durch die frei um das ganze Schiff drehbare Kamera haben Sie während der Seeschlachten stets einen guten Überblick und können sich eine Angriffs- bzw. Verteidigungsstrategie überlegen.



↑ Wenn Sie Ihr Schiff aus der Draufsicht betrachten, zielen und feuern Ihre Männer die Kanonen ab. Sie können jedoch auch manuell feuern, indem Sie einfach in die Ego-Perspektive wechseln.



↑ Natürlich finden Seeschlachten nicht nur am Tag und bei gutem Wetter statt. Es kann Ihnen passieren, dass Sie bei Sturm oder Nacht angegriffen werden, was besonders knifflig werden könnte.

>>> die Läden der Städte tätigen - oder aber über Schmuggler, mit denen Sie in der Taverne Treffpunkte verabreden können. In den Tavernen haben Sie außerdem die Möglichkeit, ein paar verwegene Matrosen anzuheuern, die für einen Hungerlohn auf Ihrem Schiff schuften. Sollte Ihnen tatsächlich einmal das Geld ausgehen, können Sie in der größten Not den Weg zum Kredithai wagen, der Ihnen - zu einem hohen Zinssatz, versteht sich - einige Goldmünzen leihen wird. Als letzte wichtige Anlaufstelle in der Stadt ist noch die Schiffswerft zu nennen. Auf die Dienste der Schiffsbauer werden Sie häufig angewiesen sein, da Ihr Schiff durch Stürme oder Schlachten einigen Schaden nehmen wird. Außerdem können Sie hier Ihr Schiff mit besseren Kanonen bestücken lassen oder ein komplett neues Schiff kaufen.

Wo wir gerade bei Schiffen sind: Neben den Handlungen an Land spielen in einem Piratenspiel natürlich die Seeschlachten eine wichtige Rolle. Hierbei können Sie entweder selber Handelsschiffe angreifen oder Sie geraten als ehrlicher Händler in die Fänge eines Piratenschiffs. Wer sich gerade in Ihrer Nähe aufhält, können Sie auf einer Übersichtskarte erkennen, die Ihnen gleichzeitig auch die umliegenden Inseln zeigt. Sobald Sie sich einem Schiff oder einer Insel nähern, wechselt die Sicht von der Karte direkt zu Ihrem Schiff aufs Meer. Dieses können Sie nun sowohl aus einer Sicht von oben als auch aus der Ego-Perspektive steuern. Kommt es zu einer Schlacht, hängt der Erfolg meist von Ihren Kanonen ab, was leider bedeutet, dass Sie am Anfang des Spiels mit wenigen Kanonen ziemlich schlechte Chancen haben. Gleiches gilt übrigens auch für die Kämpfe an Land, in denen Sie zu Beginn kaum eine Überlebenschance haben. Sie sind schon dadurch im Nachteil, dass Sie Ihren Säbel erst ziehen können, nachdem Sie mit Ihrem Kampfpartner gesprochen haben.

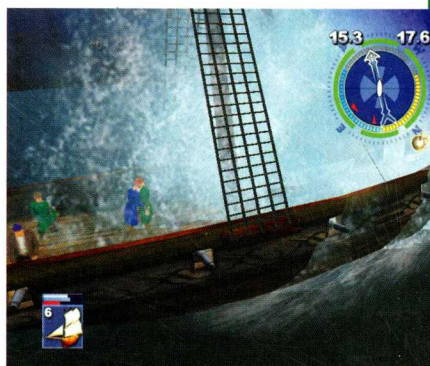
Dieser extrem hohe Schwierigkeitsgrad bei den Kämpfen ist leider nicht der einzige Mangel des Spiels. Was sich in der Theorie sehr spannend anhört, ist in der Praxis mit einigen heftigen Macken verbunden- >>>



↑ Wenn Sie mit der Kamera um Ihr Schiff herumfahren, können Sie den Schaden an den Segeln gut erkennen.



↑ Während eines Sturms sollte man die Segel einholen.



↑ Hohe Wellen können Ihre Matrosen von Bord spülen.

VOR ANKER >>>

Während Ihr Schiff in einem Hafen vor Anker liegt, können Sie in der Stadt all Ihre Geschäfte erledigen. Wenn Sie genau wissen, wo Sie hinwollen, reisen Sie am besten mit der Schnellreise-Funktion, die Sie direkt zu den wichtigsten Orten bringt. So umgehen Sie einen Teil der langen Lauf- und Ladezeiten.



1 Der örtliche Händler ist wahrscheinlich die Person, die Sie zuerst in den Städten aufsuchen möchten, um die mitgebrachten Güter oder persönliche Gegenstände zu verkaufen oder um neue Waren einzukaufen.



2 Auf den Schiffswerften können Sie Ihr Schiff nach Sturm und Schlacht generalüberholen lassen. Sollten Sie genug Gold gescheffelt haben, ist auch der Kauf eines neuen Schiffes oder mehr Kanonen möglich.



3 In der Taverne können Sie nicht nur mit der hübschen Schankmaid anbandeln, sondern auch neue Matrosen anheuern. Manchmal befinden sich sogar fähige Offiziere dort, die auf eine Anstellung warten.



4 In den größeren Städten gibt es meist auch ein Rathaus, in welchem der Gouverneur der jeweiligen Kolonie residiert. Diese hohen Herren plaudern zwar nicht gern, haben aber so manchen Auftrag für Sie.

>>> den. Hier wären als Erstes die ewig langen Ladezeiten zu nennen, welche immer dann auftreten, wenn Sie einen anderen Teil der Stadt betreten – hierzu gehören leider auch die Häuser. Diese Ladezeiten sind mit Blick auf die Grafik kaum zu rechtfertigen: Das Innere der normalen Wohnhäuser unterscheidet sich kaum, so dass Sie schnell heraushaben, wo Kisten mit

Schätzen zu finden sind. Die Städte sehen dagegen sehr gut und stilvoll aus – zumindest, solange man sich nicht bewegt. Tut man dies jedoch, beginnt eine wahre Ruckelorgie, bei der einem manchmal echt schlecht werden kann. Die Musik des Spiels hingegen ist vom ersten Augenblick an sehr atmosphärisch. Einziger Wermutstropfen hier: Sobald man die Musik einige Male gehört hat,

können leider auch die schönsten Melodien auf die Nerven gehen.

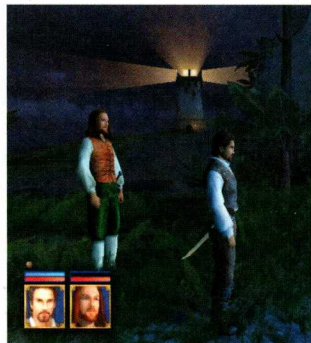
Diese technischen Fehler und besonders die langen Ladezeiten sorgen leider dafür, dass es das Spiel trotz innovativer Spielidee und Piratenflairs nicht in die oberen Ränge schafft. Alle waschechten Seebären und *Pirates*-Veteranen sollten allerdings trotzdem mal einen Blick riskieren.



➔ Sobald Sie eine Person ansprechen, öffnet sich für die Kommunikation miteinander ein extra Bildschirm.



➔ Der Kapitän und sein erster Offizier.



➔ Der Leuchtturm weist in der Nacht den Weg.



JANA MEINT:

Schade, schade, schade. Die Grundidee von *Fluch der Karibik* ist wirklich sehr nett: Sowohl das Gameplay als auch der generelle Stil des Spiels schaffen es, Rollenspiel- und Piraten-Fans zu begeistern. Durch die grafischen Mängel wird einem der Spaß allerdings ganz schön verdorben: Bei den Rucklern wird man ja beinahe seekrank! Zudem sind die Ladezeiten eine echte Zumutung, so dass man es sich zweimal überlegt, ob man ein Haus betritt oder in einen anderen Bereich der Stadt wechselt.

GRAFIK
66%

SOUND
72%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- SCHÖNES PIRATENFLAIR
- INTERESSANTES GAMEPLAY
- SCHÖNE MUSIKMELODIEN



NEGATIV

- GEWALTIGE RUCKLER
- UNFAIRER SCHWIERIGKEITS-GRAD
- ZU VIELE WIEDERHOLUNGEN IN GRAFIK UND GESPRÄCHEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

68%

Das fernöstliche Hochglanzmärchen findet sich nun doch noch bei uns ein.

OTOGI

MYTH OF DEMONS

KURZ & KNAPP

MYSTISCHES
HACK & SLAY mit
einigen Rollen-
spiel-Elementen in
opulenter Grafik.



VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 4. SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.ATARI.DE

WAS LANGE WÄHRT, wird endlich gut. Auf Segas mystische Nippon-Metzelei *Otogi* mussten europäische und amerikanische Xbox-Spieler ewig warten. Lediglich fernöstliche Besitzer einer Xbox konnten sich seit Ende letzten Jahres von den optischen Qualitäten des Action-Spektakels überzeugen.

Acht Monate nach dem Japan-Release schickte sich das von From Software entwickelte opulente Grafikfeuerwerk an, auch hierzulande die Xbox-Spieler zu verzaubern. Angesiedelt im antiken Japan, bedient sich die Story reichlich bei der Folklore und Mythologie des Landes. Ähnlich wie Segas hauseigenes Dämonen-Spektakel für die PlayStation 2, *Shinobi*, muss sich der Spieler auch bei *Otogi* mit unzähligen Dämonen und Geistwesen herumschlagen. In Gestalt des von den Toten wiedererweckten Kriegers Raikoh ist es Ihre Aufgabe, die Teufelsbrut zu bekämpfen und nebenbei noch jede Menge eingeschlossener Seelen zu befreien.

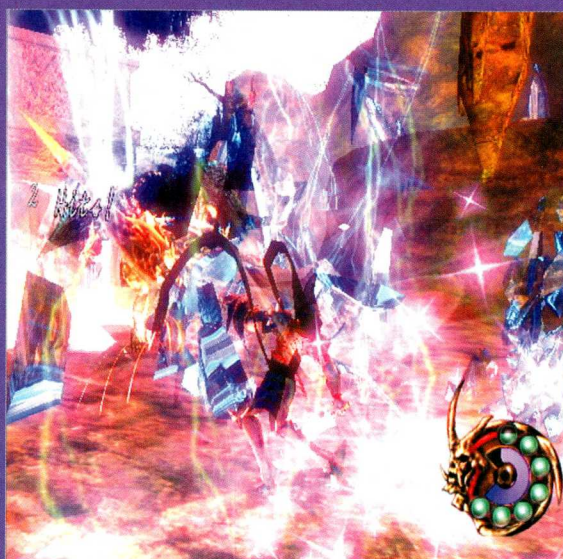
Der erste der insgesamt 29 Levels führt Sie in die recht simple Steuerung von Raikoh ein. Mittels Sprung- und Boost-Funktion lenken Sie den flinken Charakter durch die unterschiedlichen Areale und können in Kombination mit den Angriffstasten sogar in der Luft schwebend kämpfen. Der Boost

zählt zudem zu einer der wichtigsten Fähigkeiten – und nicht nur, weil er es Ihnen erlaubt, sich schnell fortzubewegen. Sofern Sie über genügend Energie verfügen, können Sie unendlich oft beschleunigen und somit große Abgründe mit Leichtigkeit überwinden. Zudem wäre ein schnelles Ausweichen oder ein Rückzug im Kampf ohne den Boost erst gar nicht möglich.

Als ähnlich eingängig erweist sich auch das grundlegende Kampfsystem, das mit Ausnahme der Kombo-Attacken nur aus zwei Schlägen besteht: einem kräftigen Schlag via Y-Knopf und einem schnellen Angriff per X-Taste. Des Weiteren kann sich der Spieler der Höllenwesen noch mit vier unterschiedlichen Magie-Attacken erwehren. Als besonders empfehlenswert eignet sich diese Verteidigungsmaßnahme, sobald Sie von mehreren Gegnern umrundet sind. Für einen Magie-Angriff benötigen Sie allerdings spirituelle Energie, welche Sie wiederum nur von erledigten Fein- ➤



➤ Als untoter Krieger werden Sie selbst mit solch gigantischer Teufelsbrut fertig.



➤ Effektfeuerwerk: From Software lässt es bei *Otogi* ganz schön krachen.

MAGISCH

Raikoh verfügt über vier unterschiedliche Magie-Angriffe. Die Zaubersprüche, anfangs noch schwach, lassen sich bis zu Level 3 aufwerten und sind bei vielen Gegnern oft die beste Angriffsmethode.



1 **DRAGON:** Der Drache ist der effizienteste Zauber und richtet besonders auf Level 3 großen Schaden an. Die Drachenformen schwirren auf der Suche nach einem Ziel umher und vernichten alles in ihrem Weg.



2 **PHOENIX:** Der elegante Feuervogel setzt bei Berührung seine Gegner in Brand und fügt ihnen damit zusätzlichen Schaden zu. Anders als beim Drachen rufen Sie mit dem Spruch jedoch nur einen Feuervogel herbei.



3 **CHIMERA:** Mit Chimera werden kreisförmig um Raikoh Energieblitze entladen. Dieser magische Angriff eignet sich nicht für weite Entfernungen, alle Gegner in der näheren Umgebung werden allerdings gebraten.



4 **BUTTERFLY:** Dieser Spruch erzeugt einen Schwarm kleiner, hellblauer Schmetterlinge. Besonders Feinde, die dicht über Raikoh schweben, werden von den gefährlich-schönen Energiewesen getroffen.



5 **RAIKOH TRIFFT AUF DIE MERKWÜRDIGSTEN GEGNER.**



6 **DIE UNSICHTBAREN HUNDE SIND GEFÄHRLICHE GEGNER.**

den erhalten. Es reicht jedoch nicht, nur die für einen Zauber eingesetzte Energie zu ersetzen. Der Aufenthalt in der Dämonenwelt zehrt unablässig an der spirituellen Energie Ihres Charakters. Ist diese gänzlich aufgebraucht, kann Raikoh keine Magie-Angriffe mehr anwenden und ist auch nicht mehr in der Lage zu boosten. Viel schwerwiegender ist allerdings die Tatsache, dass auch noch konstant Lebensenergie abgesaugt wird. In den anfänglichen Levels resultiert das meist im „Game Over“, da der Spieler nicht über genügend Energiekugeln verfügt. Der Bestand lässt sich aber im Laufe des Spiels aufstocken.

Ebenfalls limitiert ist zu Beginn die Waffenauswahl. Kurioserweise zählt Raikohs Schwert, welches der Spieler von Anfang an besitzt, zu den besten Waffen im ganzen Spiel, weil es die ausgeglichene ist.

Lediglich bei manchen Gegnern ist ein anderer Waffentyp von Vorteil. Kleine, fliegende Kreaturen bekämpft man beispielsweise besser mit einem Speer als mit einer Axt. Die verschiedenen Monster-Mordwerkzeuge wie Schwerter, Beile oder Stäbe bekommen Sie entweder im Spiel geschenkt oder können sie im Shop für bare Münze erstehen. Die dafür nötigen Punkte erhalten Sie für erschlagene Gegner sowie zerstörte Gegenstände beziehungsweise Gebäude.

Einen Haken hat die Sache allerdings: Je stärker Sie eine Waffe beanspruchen, desto schneller nutzt sie sich ab und verliert somit an Schlagkraft. Die Reparaturkosten pro Waffe schwanken je nach Modell von bezahlbar bis horrend. Zu den teuersten Eisenartikeln zählt unter anderem Raikohs Schwert. Praktischerweise können bereits abgeschlossene

„Das Kampfsystem, welches nur aus zwei Schlägen besteht, erweist sich als eingängig.“



7 **VERLOCKEND:** Die Gegner stürzen sich bei Sichtkontakt sofort auf Raikoh.

BOSSGEGNER >>>

In den meisten Levels bekommt es Raikoh mit mehreren Gegnern zu tun. Ab und zu stehen aber auch Bossgegner auf dem Plan, die zwar groß und mächtig, mit der richtigen Taktik aber einfach zu erledigen sind.



↑ **TAUSENDFÜSSLER:** Das gigantische fliegende Insekt ernährt sich von magischer Energie, weshalb Magie-Attacken bei ihm nicht wirken. Die einzige verletzliche Stelle ist sein Maul, das es beim Angriff aufreißt.



↑ **DÄMONENKÖNIG:** Der Dämon mit den roten Haaren beherbergt die Macht des Feuers. Weil er diese begehrt, wurde er in der alten Stadt eingeschlossen. Bleiben Sie in Bewegung, um nicht getroffen zu werden.



↑ **HYDRA:** Am Fuß des Turms, der die Welt der Dämonen und der Menschen verbindet, liegt eine achtköpfige Hydra auf der Lauer. Gegen diesen übermächtigen Feind kann sogar Raikoh nur die Flucht antreten.



↑ **SPINNE:** Der alte, mächtige Dämonengott wurde für immer unter der Erde eingeschlossen. Schlagen Sie die Nägel an seinen Klauen wieder fest in das Gestein, um ihn an der Auferstehung zu hindern. Was von seinen Energieblitzen getroffen wird, verwandelt sich augenblicklich in Asche.



↑ Die Farbe der Sprüche ändert sich mit deren Level.



↑ Der Sprungangriff ist die wirkungsvollste Attacke.

„Bei zu vielen Gegnern sind die Kamera und das undynamische Zielsystem überfordert.“

>>> Levels nochmals besucht werden, um so den Punktestand wieder etwas aufzuwerten. Das ist nicht nur eine gute Gelegenheit, mehr Geld zu verdienen, sondern auch eine Chance, Raikohs Charakterwerte wie Geschwindigkeit, Angriff oder Verteidigung weiter aufzuleveln.

Die einzelnen Levels sind außerdem nicht besonders groß und – einmal bewältigt – schnell wieder zu schaffen. Da allerdings liegt der Hase im Pfeffer, denn obgleich die Missionsziele oft nichts anderes beinhalten, als alle Gegner eines Levels zu töten, kann sich das durchaus unsäglich in die Länge ziehen.

Schuld daran sind meist mehrere Faktoren. Bei zu vielen Gegnern sind die zwar frei drehbare, aber träge Kamera und das undynamische Zielsystem überfordert, ein anderes Mal krankt es dagegen schlicht und einfach am unausgereiften Leveldesign. Manche Missionen, vor allem diejenigen mit Bossgegnern, sind unfair schwer, während andere wiederum den Spieler kaum fordern. Zudem bietet der Titel in puncto Gameplay wenig Abwechslung.

Auch die Story, die zu wenig mit dem eigentlichen Spiel interagiert, schafft es nicht, das eintönige Hack & Slay aufzulockern. Die mystische >>>



↑ Im Luftkampf hilft die Lock-Funktion.



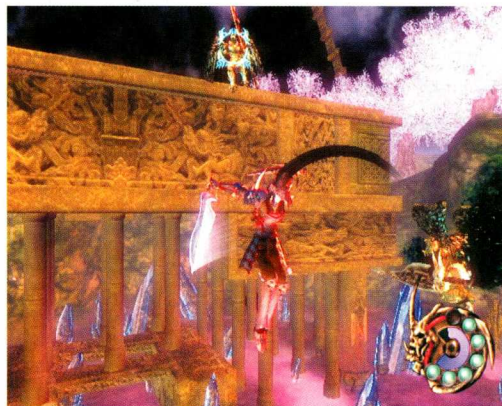
↑ In Häusern finden sich meist Power-ups.



↑ Der Dämon ist groß, aber nicht schnell.



↑ Erledigte Gegner verpuffen in einem spektakulären Effektregen.



↑ Für eine begrenzte Zeit kann Raikoh in der Luft schweben.

BONUS INFO

» BEFREIER DER SEELN

Zerstören Sie in den Levels unbedingt alle Häuser, Statuen oder Säulen. In den Objekten verstecken sich nämlich nicht nur Power-ups, auch eingeschlossene Seelen werden dadurch befreit. Dies ist an den aufsteigenden weißen Bändern zu erkennen.

» VERGIFTET

Vor allem in den Feuer-Levels greifen geflügelte Gegner mit einer Giftwolke an. Trifft Sie die schwarze Wolke, wird Ihnen Lebensenergie abgezogen. Der Rauch verschwindet nach einer gewissen Zeit jedoch wieder.

» SELBSTTHEILUNG

Raikohs Gesundheit wird in der Dämonenwelt ständig erneuert. Wenn eine Lebenskugel nicht ihre ganze Energie verloren hat, lädt sie sich schnell wieder auf ihren Maximalwert auf. Erhöht jedoch ein „Pling“, ist die Energiekugel für Sie verloren und kann nur mit einem Power-up wieder aufgeladen werden.

» RÜCKSCHLAG

Die magischen Geschossen vieler Gegner kann Raikoh zurückschlagen.

MAGISCHE WAFFEN » Richtig ausgerüstet



BEVOR SIE EINEN NEUEN LEVEL BETRETEN, sollten Sie im Shop nach neuen Waffen und höherwertigen Magie-Attacken Ausschau halten.



WAFFEN: Zu Beginn befindet sich nur Raikohs Schwert im Inventar. Weitere Waffen finden Sie in den Levels oder können sie im Shop kaufen. Die Preise sind je nach Stärke des jeweiligen Säbels unterschiedlich hoch. Zudem nutzen sich die Schwerter im Kampf ab. Sie können jeweils nur eine Waffe mit in den nächsten Level nehmen.



MAGIE: Die insgesamt zwölf Zaubersprüche haben Sie im Inventar immer im Blick. Anfangs verfügen Sie nur über Level-1-Angriffe. Die weiteren, höheren Levels können Sie entweder im Shop kaufen oder Sie erhalten das Upgrade in einer Stage. Wie bei den Waffen können Magie-Attacken während einer Mission nicht gewechselt werden.

„Die verträumten Landschaften mit ihren zerstörbaren Objekten fügen sich harmonisch in die Gesamtpräsentation des Titels ein.“

» Geschichte um den untoten Krieger Raikoh wird lediglich in kurzen, unbewegten Sequenzen vor einem meist schwarzen Hintergrund erklärt.

Grafisch dagegen fährt *Otogi* nur Pluspunkte ein. Selbst nach knapp einem Jahr sieht der Titel immer noch unverschlamm brilliant aus. Die verträumten, märchenhaften Landschaften mit ihren unzähligen zerstörbaren Objekten fügen sich dabei

harmonisch in die Gesamtpräsentation des Titels ein und wirken zu keiner Zeit überladen. Auch die detaillierten Charaktermodelle sowohl des Protagonisten als auch der zahlreichen merkwürdig aussehenden Dämonen können optisch mehr als überzeugen. Entwickler From Software hat auch bei den Effekten ganze Arbeit geleistet. Von den Magie-Attacken sieht besonders der Drachenzauber auf einem hohen Level richtig spektakulär aus.

Zeitweilig leidet zwar die Übersicht an den mit Licht- und Explosionseffekten fast schon überladenen Kampfszenen, dafür kann man sich daran so richtig schön satt sehen.

Auch den Sound kann man als durchweg gelungen bezeichnen. Als Hintergrundmusik begleiten passend zur Aufmachung japanische Klänge das Geschehen. Selbst die englische Synchronisation begleitet stimmig das Abenteuer.



↑ Je höher die Hit-Combo, desto mehr Punkte.



↑ Die Kristalle fügen Ihnen Schaden zu.



↑ Ein riesiger Blob aus dem Meer will Ihr Schiff zum Untergang bringen.



JANINA MEINT:

Das Warten hat sich gelohnt. Mit *Otogi* bekommen Europäer und Amerikaner verspätet ein mystisches Hack&Slay-Märchen aus Fernost in opulenter Grafik. Optisch und akustisch begeistert der Titel durchgehend, doch an den grundlegenden Gameplay-Eigenschaften wie Leveldesign und Kamera scheitert *Otogi* leider teilweise kläglich. Hier verschenken die Entwickler viel Potenzial. Hartgesottene Action-Fans können bedenkenlos zugreifen, alle anderen sollten erst einmal Probe spielen.

GRAFIK

86%

SOUND

83%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + BRILLANTE GRAFIK
- + OPTISCH ABWEGIGES NIVEAUE
- + DYNAMISCHE UMGEBUNG



NEGATIV

- ÜBERFORDERTE KAMERA
- UNAUSGEBOGENE ZIELFUNKTION
- UNFAIRER SCHWIERIGKEITS-GRAD DURCH TEILWEISE SCHLECHTES LEVELDESIGN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%



TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER



Begleiten Sie die Ghost-Spezialeinheit in das krisengeschüttelte Kuba.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: RED STORM

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: TAKTIK-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-16

TERMIN: 4. SEPTEMBER 2003

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE



KURZ & KNAPP

SELBSTLAUFENDE
Kampagnen-Disk
zu Ubi Softs erfolg-
reichem Taktik-
Shooter *Ghost*
Recon mit neuen
Maps und neuer
Story.

HIGHTECH-WAFFEN und kugelsichere Tarnanzüge? Nach diesen Ausrüstungsgegenständen werden Sie in *Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder* vergeblich suchen. Der Action-Shooter setzt vielmehr auf eine große Portion Realismus bei den Kämpfen. Mit diesem Konzept überzeugten die Entwickler bereits vor knapp einem Jahr im ersten Teil *Tom Clancy's Ghost Recon*. Im September dieses Jahres erscheint mit *Island Thunder* eine eigenständige Kampagnen-Disk, welche vom Spielprinzip her altbewährte Kost bietet, die allerdings mit neuen Umgebungen aufwarten wird.

Die Story des Kampagnen-Modus entführt Sie dieses Mal nach Kuba, wo zum ersten Mal freie Wahlen abgehalten werden sollen. Ja, Sie haben richtig gelesen: FREIE Wahlen. Nach Fidel Castros Tod im Jahr 2006 wurde Kuba von verschiedenen stümperhaften Parteien regiert, welche jetzt durch eine stabile Regierung ersetzt werden sollen. Um den Erfolg der Wahlen zu garantieren, wurden Sie und Ihre Kameraden ausgesandt, um gegen die aufrührerischen Elemente des Landes anzugehen. Jede Ihrer Missionen besteht aus mehreren Aufträgen, die erfüllt werden müssen, sowie einer zusätzlichen Aufgabe. Erledigen Sie diese Zusatzaufgabe mit Erfolg, schalten Sie

damit neue Charaktere frei, welche die normalen Rekruten in ihren Fähigkeiten um einiges übertreffen. Auch Ihre Standard-Truppen können Sie nach jedem erfolgreichen und überlebten Kampf weiter steigern.

Neben dem Kampagnen-Modus gibt es wie auch im Vorgänger den Schnellmissionen-Modus, der Ihnen die Möglichkeit bietet, eine bestimmte Mission zu spielen oder auf derselben Karte einen der drei folgenden Spieltypen auszuwählen: erstens „Gefecht“, wo Sie alle Gegner erledigen müssen, zweitens „Aufklärung“ und drittens „Verteidigung“, wo Sie einen bestimmten Punkt gegen den Ansturm der Gegner halten müssen. Für alle Neueinsteiger, die den ersten Teil nie gespielt haben, wurde zudem noch ein klar strukturiertes Training integriert, in welchem Sie die wichtigsten Bewegungsabläufe und den Umgang mit den verschiedenen Waffen vermittelt bekommen.

Für alle Spiel-Modi gilt Folgendes: Mit Kamikaze-Taktiken können Sie in diesem Spiel keinen Blumentopf gewinnen! Um Erfolge zu verbuchen, ist eine ausgeklügelte Taktik vonnöten. Hierbei empfiehlt sich meist ein langsames Vorantasten und eine gute Kooperation zwischen den beiden Teams. Ansonsten sind Sie nämlich schneller tot, als Sie ahnen – Ihre Teammitglieder sind nun einmal ganz norma- ➤

BONUS INFO

➤ **ERWÄHNENSWERT**
Auch wenn wir Spieler weiter auf einen zweiten Teil der *Ghost Recon*-Serie warten müssen, bietet die Kampagnen-Disk neue Maps mit neuen Herausforderungen. An dieser Stelle sei noch einmal erwähnt, dass die Kampagnen-Disk völlig eigenständig läuft. Sie benötigen also den ersten Teil nicht, um die neuen Missionen spielen zu können.

➤ **MULTIPLAYER**
Neben den kooperativen Spieltypen Mission, Gefecht, Aufklärung und Verteidigung gibt es noch Teamspiele, bei denen sich mehrere Spieler zusammenschließen können, und Solo-Spiele, in denen Sie alleine gegen alle anderen Spieler antreten. Via Xbox Live wurden diese Spielmodi im ersten Teil besonders gern gespielt, da man die Befehle einfach und stimmungsvoll über das Headset geben konnte.



Die verschiedenen Multiplayer-Modi sind die besonderen Schmankerln des Spiels!



Kubas Strände laden zum Verweilen ein.



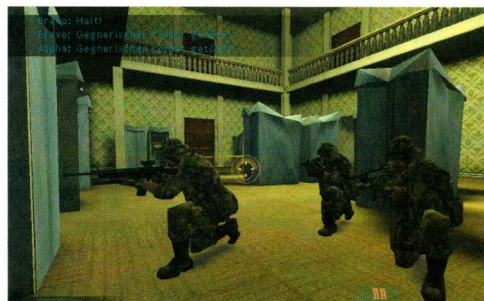
Beide Teams haben den Zielort erreicht.

Die Soldaten, die nach wenigen Treffern bereits die Waffen strecken. Über Status und Aufenthaltsort Ihrer Kameraden werden Sie im Übrigen stetig per Funk auf dem Laufenden gehalten, was nebenbei auch das richtige Feeling für Ihre Situation aufkommen lässt. Doch nicht nur der Funkverkehr trägt zur wirklich gelungenen Tonumarmung des Spiels bei: Die Geräusche der Umgebung wirken teilweise so realistisch, dass man die wahre Umgebung fast vergessen könnte.

Seinen ganz besonderen Erfolg verdankte der erste Teil allerdings seinen Multiplayer-Modi, welche über Xbox Live zu

einem echten Renner wurden. Aus diesem Grund wurde bei der Kampagnen-Disk das Augenmerk natürlich auf diesen Bereich gelegt, so dass den Spielern acht neue und die vier beliebtesten Multiplayer-Maps des Originals erwarten. Für alle Fans des Spiels, denen das noch nicht genug ist, sei zudem noch erwähnt, dass Ubi Soft bereits neue Downloads zum Spiel angekündigt hat.

Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder bietet somit einerseits für alle Fans der Serie neue Herausforderungen und ist andererseits auch für Neueinsteiger – unter anderem dank des Trainings-Modus – ziemlich leicht zugänglich.



Team Bravo bewacht das Lokal, während Sie draußen aufräumen.



JANA MEINT:

An diesem Spiel scheiden sich die Geister der Ego-Shooter-Fans: Obwohl es unbestreitbar eine gute Grafik und sehr guten Sound hat, können sich einige nicht mit dem grundlegenden Spielprinzip anfreunden. Fans von harter Action mit Kamikaze-Einlagen, bei denen die Spielfigur einiges einstecken können sollte, sind bei diesem Spiel an der falschen Adresse. Hier sind nämlich Taktik, ruhiges, überlegtes Vorgehen und ein glückliches Händchen bei der Teammitgliederauswahl angesagt.

GRAFIK

80%

SOUND

87%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

- GENIALER SOUND
- DER ERSTE TEIL IST KEINE SPIELVORAUSSETZUNG
- GÜNSTIGER PREIS

NEGATIV

- DIE GRAFIK IST NICHTS BESONDERES MEHR



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

83%

STRATEGIE Diesem Spiel verknüpft Action und Taktik miteinander.

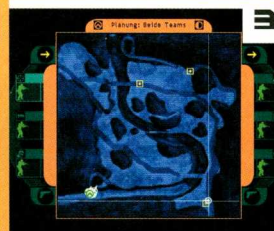
BEVOR SIE BEI Ghost Recon: Island Thunder so richtig ins Geschehen einsteigen, sollten Sie sich erst eine passende Strategie überlegen.



Als Erstes müssen Sie ein schlagkräftiges Team zusammenstellen. Besonders hilfreich sind hierbei freigespielte Charaktere, da sie meist bessere Fähigkeiten besitzen als die normalen Rekruten.



Für einige Missionen benötigen Sie eine ganz bestimmte Ausrüstung, z. B. Panzerabwehrraketen. Sollten Sie diese nicht dabei haben, werden Sie vor Beginn der Mission darauf hingewiesen.



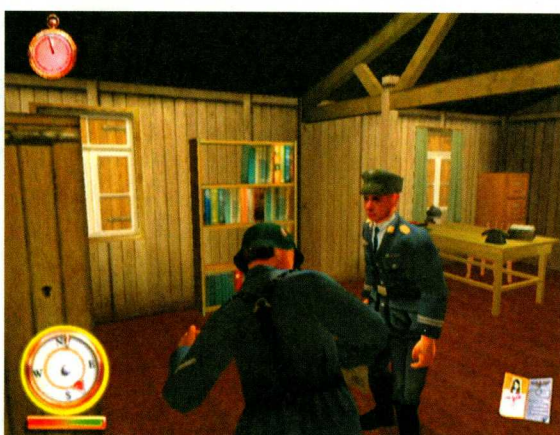
Sobald Sie eine Mission begonnen haben, können Sie den beiden Teams detaillierte Anweisungen erteilen: den Einsatzort, die Art des Vorgehens und die Geschwindigkeit des Vorrückens.



Am Ende jeder Mission bekommen Sie eine Statistik Ihrer Erfolge angezeigt. Hier erhalten Sie Punkte für die Charaktere, womit Sie dann die Fähigkeiten der Soldaten nach Belieben steigern dürfen.



↑ Mit einer Granate eliminieren Sie ganze Feindstellungen ohne Gefahr für Sie.



↑ Erwischt: Der Kommandant ist nicht auf den gefälschten Ausweis hereingefallen.

Ausbrechen will gelernt sein. Vier Ausreißer auf dem Weg in die Freiheit.

THE GREAT ESCAPE GESPRENGTE KETTEN

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 5. SEPTEMBER

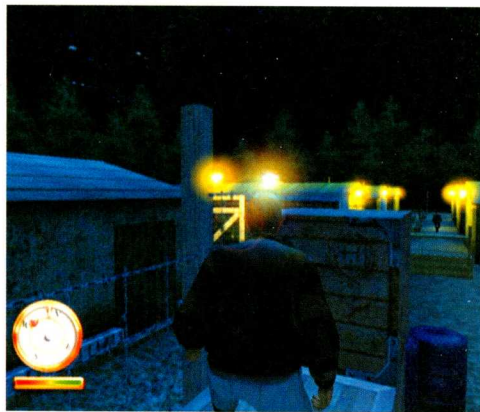
WEBSITE: WWW.TAKE2.DE

» KURZ & KNAPP

SPIELN SIE den größten Gefangenenausbruch des Zweiten Weltkrieges nach.

WIE SCHAFFT man es, 250 alliierte Kriegsgefangene aus einem streng bewachten deutschen Lager zu befreien? Eigentlich braucht es nicht mehr als vier gewiefte Ausreißer mit einer guten Idee und ein paar dumme Krauts, die einen verkleideten Kriegsgefangenen nicht von einem der Ihrigen unter-

scheiden können. Alles zusammen findet sich in dem alten Hollywoodstreifen *The Great Escape* von 1963, der sich mit dem größten Ausbruch von Kriegsgefangenen während des Zweiten Weltkrieges befasst. 40 Jahre später erlebt der Kultkinofilm nun seine virtuelle Renaissance. SCI versetzt den Spieler in die Rolle der Soldaten Hiltz, McDonald, Sedgwick und Hendley. Alle vier wurden in das Hochsicherheitslager Stalag Luft III gebracht, welches von der Wehrmacht nur zu einem einzigen Zweck errichtet wurde: um alliierte Soldaten, die bereits mehrmals anderen Hafteinrichtungen entkommen konnten, endgültig hinter Schloss und Riegel zu bringen. Bevor sich die Wege der Helden in Stalag Luft III kreuzen, muss sich der Spieler jedoch erst in etlichen Missionen durch deren Vorgeschichte kämpfen. So gilt es – nebst der Vernichtung wichtiger Dokumente –, aus mehreren Lagern der Wehrmacht zu fliehen. Das Gameplay bietet dabei erstaunlich viel Abwechslung, denn die raffinierten Ausbruchversuche laufen nicht immer nach dem



↑ Halten Sie sich nachts von den Scheinwerfern fern.



↑ Die Karte zeigt Ihre nächsten Ziele an.



↑ Der Feind ist von weitem leicht zu treffen.



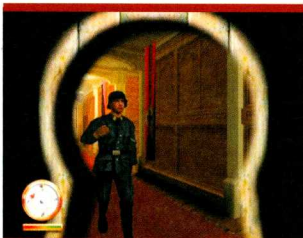
↑ Entledigen Sie sich mittels der Gefechtsstellungen Ihrer Gegner.

UNTERWEGS AUF SCHLEICHPFADEN >>>

BONUS INFO

ABWECHSLUNG
In Sachen Gameplay bietet *The Great Escape* recht viel Abwechslung. Zusätzlich zu den Levels, in denen es aufs Schleichen ankommt, dürfen Sie auch das Steuer verschiedener Fahrzeuge sowie stationäre Gefechtsstellungen und sogar die Bordkanone eines Bombers übernehmen.

NUTZEN SIE ALLE IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHENDEN HILFSMITTEL wie Spionagekamera oder eine deutsche Uniform zur Verkleidung, um den Wachsoldaten und damit Ihrer erneuten Gefangennahme zu entgehen.



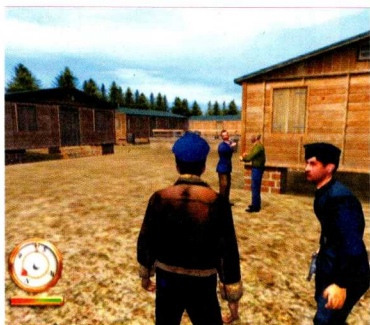
Bevor Sie einen neuen Raum betreten, sollten Sie erst mit einem Blick durch das Schlüsselloch prüfen, ob die Luft rein ist. Sie wollen ja nicht dem nächsten deutschen Soldaten in die Arme laufen.



Mit der so genannten Spionagekamera lassen sich auch unübersichtliche Ecken einsehen und die Patrouillenwege der Soldaten verfolgen. Die Kamera lässt sich nach oben und auch zur Seite drehen.



Wenn Sie an eine Uniform und einen Ausweis kommen, können Sie die meisten Kontrollpunkte unbemerkt passieren. Auch fällt es in Verkleidung leichter, einen Soldaten von hinten am Kragen zu packen.



↑ Auffälliges Verhalten macht die Wache misstrauisch.



↑ Sie dürfen auch verschiedene Fahrzeuge steuern.



↑ Nach dem ersten Schuss wird der Alarm ausgelöst.

„Im Nahkampf wird das unausgego-rene Zielsystem zum Problem.“

gleichen Schema ab. In einer Mission beschaffen Sie sich beispielsweise einen gefälschten Ausweis sowie eine deutsche Uniform und spazieren so unerkannt an den Torwachen vorbei. Ein anderes Mal entkommen Sie, indem Sie den Generator sabotieren und sich im Dunklen davonstellen. Selbst die traditionelle Art der Flucht durch einen Tunnel ist vertreten. Obwohl Sie während Ihrer Ausbruchsversuche durchaus Waffen finden und gelegentlich um einen Schusswechsel nicht herumkommen, spielt Stealth die größte Rolle. Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, sich vor Wachen zu verstecken, diese abzulenken oder in einem unbeobachteten Moment hinterrücks zu erwürgen. Die leider schlechte Gegner-KI spielt Ihnen dabei mehr als einmal in die Hände - und damit ist nicht der Umstand gemeint, dass die deutschen Wachen zu dumm sind, um einen verkleideten Kriegsgefangenen - der natürlich akzentfrei Deutsch spricht - zu enttarnen. Vielmehr stört, dass es einige KI-Nazis nicht für nötig halten, Ihnen zu folgen, obgleich Sie sich direkt in ihrem Sichtfeld bewegen. Auch reagieren viele Soldaten nicht auf die zur Ablenkung geworfenen Flaschen. Werden Sie doch einmal ent-

deckt, hilft trotz Alarm in manchen Fällen rohe Gewalt. Die Schusswechsel sind aber anstrengender, als es den Anschein hat. Aus der Ferne ist es zwar kein Problem, einen Kraut mit einer Pistole und einem Kopfschuss niederzustecken, der Nahkampf wird aufgrund des unausgego-renen Zielsystems jedoch zum Problem. Normalweise wird der Gegner automatisch anvisiert, wenn der Feind jedoch nur wenige Meter entfernt steht, versagt das System. Die beste Taktik ist hier, stehen zu bleiben und sich damit der Gefahr auszusetzen, niedergeschossen zu werden, die Gegner aber dann auch zu treffen. Zu allem Überfluss können Sie in den Missionen nur begrenzt abspeichern.

Auch grafisch und akustisch kann der Titel nicht überzeugen. Wenn man *The Great Escape* sieht, möchte man es kaum für möglich halten, dass es dieselben Leute entwickelt haben, die schon mit *Desert Storm* einen hochwertigen Taktik-Shooter abgeliefert haben. Die Figuren sind nicht nur schlecht dargestellt, auch die abgehackten Charakteranimationen lassen zu wünschen übrig. Das Spiel präsentiert sich somit - ebenso wie der Film von 1963 - im Jahr 2003 technisch überholt.



JANINA MEINT:

Eigentlich könnte *The Great Escape: Gesprengte Ketten* ja ein ordentliches Action-Adventure sein, würde es nicht gar so einen unfertigen Eindruck machen. Weder Gegner-KI noch Grafik können wirklich überzeugen. Für Fans des Films sicher interessant: wie es zu der Inhaftierung der vier Hauptcharaktere in Stalag Luft III kam. Wer aber nach einem guten Schleich-Abenteuer sucht, der sollte zu den deutlich besseren Alternativen *Splinter Cell* und *Metal Gear Solid 2* greifen.

GRAFIK
50%

SOUND
53%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY
- SPANNENDE SCHLEICHMISSIONEN

NEGATIV

- ENTÄUSCHENDE GRAFIK
- UNAUSGEGORENE GEGNER-KI
- SCHLECHTES ZIELSYSTEM

DAS OFFIZIELLE

-MAGAZIN WERTUNG

54%



↑ 19 Marines versuchen mit aller Macht und Schusskraft die Attacke einer einzigen Alien-Queen abzuwehren.



↑ Der Predator-Shrine flambiert Gegner.



↑ Sechs Facehugger schlüpfen auf einmal.

ALIENS VS. PREDATOR EXTINCTION

Aliens, Predators oder doch die Menschheit – welche Spezies wird letztendlich siegen?

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: STRATEGIE

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE: WWW.ELECTRONICARTS.DE



ÜBERNEHMEN
SIE die Kontrolle über drei verschiedene Lebensformen und versuchen Sie in jeweils sieben Missionen, die anderen gnadenlos auszurotten.

GLEICH ZWEI FILMLIZENZEN auf einmal? Nein, das geht nun wirklich nicht? Geht wohl! In *Aliens vs. Predator Extinction* geben sich die schleimigen Aliens aus Ridley Scotts Filmklassiker aus dem Jahre 1979 und die erbarmungslosen Predators aus dem 1987er-Schwarzenegger-Streifen eins auf die Mütze. Um das Chaos zu komplettieren, dürfen auch noch die US-Marines mitmischen und vehement daran arbeiten, die anderen Gattungen auszuschließen.

Nachdem alle bisherigen Titel der *Aliens vs. Predator*-Reihe im Action-Genre angesiedelt waren – einige davon sogar hoch gelobte Ego-Shooter –, war die Überraschung umso größer, dass der neueste Ableger ein Echtzeit-Strategiespiel sein wird. Insgesamt 21 Kampagnen gilt es zu bestehen, jeweils sieben für jede Spezies. Je nachdem welchen Weg Sie einschlagen, wird Ihnen eine andere Hintergrundhandlung erzählt. Zusammengefasst geht es jeweils darum, dass sich die drei Gattungen den Lebensraum streitig machen.

Bevor Sie es richtig krachen lassen, sollten Sie erst einen Blick auf die Tutorials



↑ Für die Reparatur dieser Atmo-Stationen erhalten Sie Geld.

werfen, um sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. Dabei wird Ihnen erklärt, dass Sie für jede Spezies die Möglichkeit haben, Ihre Armee aufzustocken. Dies geschieht allerdings nur mithilfe jeweils einer ganz bestimmten Figur eines Heeres und sobald diese das Zeitliche segnet, können Sie nicht mehr für Nachschub sorgen. Zehn verschiedene Charaktere stehen Ihnen je Spezies zur Auswahl, allerdings haben Sie erst in den höheren Missionen die Möglichkeit, sich die durchschlagskräftigen Exemplare an Bord zu holen. Ungeachtet der Tatsache, welche Spezies Sie spielen, können Sie die einzelnen Charakterklassen mit Upgrades stärken und gefährlicher machen. Dies lässt sich allerdings ebenfalls nur von den „Bossen“ bewerkstelligen.

Während des Spielgeschehens besteht Ihr Bildschirm aus zwei Teilen. Ungefähr drei Viertel des Screens sind mit

BONUS INFO

➤ **FIT IM SCHRITT**
Ihre oberste Priorität sollte sein, die Boss-Einheiten am Leben zu halten. Ohne diese können Sie keine weiteren Einheiten „nachbestellen“. Bei den Marines haben CommTechs das Sagen, bei den Predators die Shrines und bei den Aliens die Queens.

➤ **DURCHBLICK**
Wenn Sie die Predators spielen, müssen Sie auf jeden Fall den Sichtmodus kaufen, mit dem Sie andere Predator-Rassen erkennen können. Sonst wird's gefährlich.

DIE MARINES >>>

Tatsächlich härter als Stahl?

WENN SIE IM SPIEL die Kontrolle über die Marines übernehmen, stehen Ihnen unter anderem diese verschiedenen Einheiten zur Verfügung, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten besitzen.



↑ **COMMTech:** Nur diese Einheit kann für Truppennachschub sorgen. Sie können mehrere davon in Ihrer Armee haben.



↑ **MEDIC:** Der Mediziner der Soldaten. Hier von sollten Sie aus Sicherheitsgründen mindestens zwei in Ihrer Streitmacht haben.



↑ **SYNTHETIC:** Diese Androiden können Feinde aus weiter Distanz orten und sind daher unverzichtbar für Ihre Einsätze.



↑ **INFANTRY:** Der Standard-Soldat der Marines, der den Großteil Ihres Heeres stellt. Wird erst mit einem Upgrade gefährlich.



↑ **FLAMETHROWER:** Ausgestattet mit einem Flammenwerfer, heizt er den Aliens und Predators ordentlich ein.



↑ Wenn Sie A drücken, markiert ein Kreis Ihre Einheiten.



↑ Das Kommando-Menü der Alien-Queen.

„Predatoren haben die Möglichkeit, sich unsichtbar an Gegner heranzuschleichen.“

>>> dem Kampfgeschehen ausgefüllt, in der rechten unteren Bildschirmecke gibt Ihnen eine Mini-Map Aufschluss über Ihren aktuellen Standpunkt auf dem gesamten Kampfareal. Zu Beginn jeder Mission ist dieses pechschwarz. Erst indem Sie ein unerforschtes Gebiet betreten, bringen Sie Licht ins Dunkel und können erkennen, was sich dort verbirgt. Dies führt aber häufig dazu, dass Sie blind ins Verderben rennen, da aus dem Nichts Feinde auftauchen. Vor allem, wenn Sie die Predators kontrollieren, kann dieses ungestüme Vorgehen ganz schön ins Auge gehen, da etliche Einhei-

ten dieser Horde Mann gegen Mann kämpfen müssen und für Gegner mit Schusswaffen leichte Beute darstellen. Deshalb sollten Sie sich für die Predators relativ früh die Sichtmodi-Upgrades leisten. Damit erkennen Sie auch Gegner, die noch in den unerforschten Bereichen des Kampfgebietes postiert sind. Sie können sich auch die aus dem Film bekannte Spezialfähigkeit zunutze machen. So haben die Predators für eine begrenzte Zeit die Möglichkeit, die Texturen der Umgebung anzunehmen und sich fast unsichtbar an Gegner heranzuschleichen. >>>



↑ Noch hat der Anführer der Predators (rechts) gut lachen.



↑ Das Versorgungsschiff der Marines bringt Nachschub.



↑ Nur an den blauen Markierungen kann das Versorgungsschiff landen und benötigte Einheiten absetzen.

DIE PREDATORS >>> Die unsichtbare Gefahr!

SIE SEHEN NICHT nur fürchterlich aus, sondern schlagen auch unbarmherzig zu. Zudem sind sie ständig auf der Jagd nach Trophäen in Form von feindlichen Schädeln!



↑ **BRAWLER:** Der Otto Normalverbraucher unter den Predators. Leider ist seine Reichweite bei Angriffen äußerst gering, daher muss er ganz nahe an seine Gegner herankommen.



↑ **SPEAR MASTER:** Nicht nur die schickten Farben seiner Rüstung zeichnen ihn aus, mit seiner spitzen Lanze ist er auch für jeden Widersacher eine ernst zu nehmende Gefahr.



↑ **DISC MASTER:** Dieses Prachtexemplar kann mehrere rasiermesserscharfe Scheiben auf einmal auf Feinde schleudern und daher auch aus sicherer Entfernung gegen diese kämpfen.



↑ **SHRINE:** Die Kommando-Einheit der Predators. Nur diese Figur kann andere Einheiten anfordern. Zudem heilt sie sich selbst, wenn sie zuvor Schaden genommen hat.

„Die Predators holen sich die Schädel der besiegten Gegner als Trophäen.“

Um eine möglichst schlagkräftige Armee auf die Beine zu stellen, bedarf es also eines hohen Kontostandes. So kämpfen Marines um harte Dollars und am dicksten kassieren sie dann, wenn Sie verschiedene Missionsstützpunkte erreichen und dort eine so genannte Atmo-Station reparieren. Wenn Sie weitere Einheiten ordern, bekommen Sie diese mit einem Versorgungsschiff an einen vorgegebenen Landepunkt geliefert. Bei den Predators verhält es sich diesbezüglich etwas einfacher, da bei dieser Gattung der Nachschub überallhin abgesetzt werden kann. Die Kisten mit dem Inhalt werden einfach über dem Kampfareal abgeworfen. Die Predators kämpfen allerdings nicht um Dollars, sondern um „Honor Points“. Diese kassieren sie, wenn sie Gegner eliminieren. Wesentlich mehr Punkte gibt es aber, wenn sie sich die Schädel der Geschlagenen als Trophäe holen. Hierbei gilt: Je stärker der Kontrahent, desto höher das Kopfgeld! Die Aliens hingegen kämpfen um „Infestation Points“ und streichen für besiegte und infizierte Gegner eine Belohnung ein.

Je nach Spezies unterscheiden sich auch die einzelnen Missionsziele. Mit den Marines müssen Sie unter anderem vermisste Kameraden finden, mit den Predators sind Sie zumeist auf der Jagd nach Schädel-Trophäen und mit den Aliens müssen Sie einmal gar eine andere Alien-Rasse erledigen. An Missionsvielfalt ist somit durchaus einiges geboten. In einigen weisen Ihnen Markierungen den Weg, in anderen müssen Sie die Ziele selbst finden, was häufig in endlosen Suchaktionen endet. Auch bei den 21 verschiedenen Maps hat sich der Hersteller bemüht, für Abwechslung zu sorgen. So schlägt es Sie genauso in Dschungel- und Wüsten-Areale wie in Militärbasen oder Raumstationen.

Trotz der unterschiedlichen Missionen und Maps läuft das Gameplay für jede Spezies identisch ab. Hauptsächlich besteht Ihre Strategie darin, möglichst schnell die eigene Armee aufzupäppeln und die Truppe dann geschlossen umherziehen zu lassen, um einen feindlichen Tross nach dem anderen aus dem Weg zu räumen. Bei Verlusten wird dann einfach Nachschub geordert.



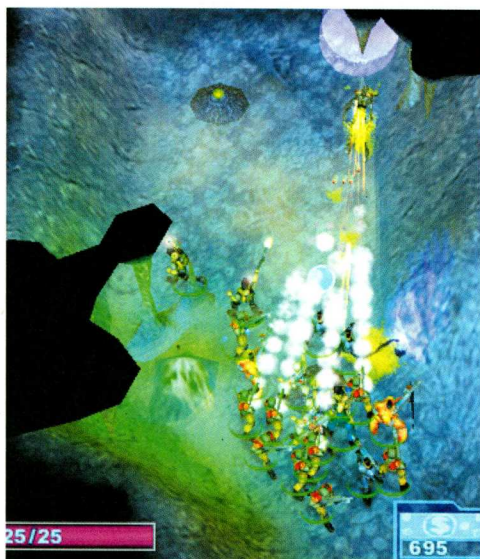
↑ Jeder Einheit dürfen Sie eine Strategie zuweisen.



↑ Diesen Beschuss wird der Shrine nicht überleben.



↑ Auf engstem Raum geht es nicht gerade zimperlich zur Sache.



↑ Je weiter die Kamera entfernt ist, desto besser wird der Überblick.

BONUS INFO

IM KINO

Die Aliens schafften es bisher viermal, die Predators zweimal zu Hollywood-Ehren. Für 2004 ist ein Streifen in der Mache, in dem - wie in den Spielen - beide Lebensformen gegeneinander kämpfen. Regie führt Paul W. S. Anderson, der auch schon für die Videospiel-Adaptionen *Mortal Kombat* und *Resident Evil* verantwortlich zeichnete.

QUAL DER WAHL

Über den A-Knopf wählen Sie einzelne Einheiten aus. Wenn Sie den Knopf gedrückt halten, zieht sich ein Kreis immer größer auf und wählt alle darin befindlichen Charaktere aus. Mit einem Doppelplick lassen sich gleiche Einheiten markieren.

EI ODER QUEEN?

» Was war zuerst da?

WAS BEI DEN Marines der CommTech und bei den Predators der Shrine ist, stellt für die Aliens die Queen dar: Sie ist diejenige Einheit, die für den Truppen-Nachschub verantwortlich ist.



1 Falls Sie Ihre Alien-Armee vergrößern wollen, muss sich Ihre Queen zunächst ein lauschiges Plätzchen suchen, um dort für Alien-Nachwuchs sorgen zu können.



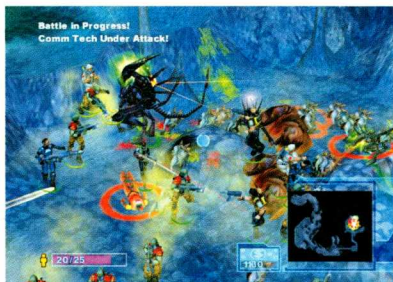
2 Dort verrichtet sie dann nicht ihre Notdurft, wie es auf den ersten Blick erscheinen mag, sondern produziert in aller Ruhe einen riesigen Eiersack, aus dem schon nach ...



3 ... kurzer Zeit die ersten Eier hervortreten. Vier davon kann die Queen der Aliens maximal gleichzeitig ausbrüten. Wiederum kurz darauf schlüpfen die aus den Filmen ...



4 ... bekannten Facehugger aus den Eiern. Nun müssen diese nur noch in einen Wirt schlüpfen, indem sie ihn anfallen, um zu einem gefährlichen Alien zu werden.



» Aliens und Marines metzeln sich gegenseitig nieder.



» Der Feind ist noch nicht zu sehen, schießt aber schon.

„Diese werden dann alleine auf weiter Flur von einer Schar Feinde niedergemetzelt.“

» Mit dem A-Knopf stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, Ihre Einheiten auszuwählen. Etwas umständlich ist dabei die Auswahl einzelner Figuren ausgefallen, wenn diese auf engem Raum beisammenstehen. Da dies während des Spiels fast permanent der Fall ist, kann Ihnen das schnell auf die Nerven gehen. Vor allem wenn Sie die Aliens befehlen, müssen Sie häufig erst mehrfach mit dem Cursor über die Charaktere fahren, bis Sie den richtigen erwischen. Als besonders kompliziert erweist sich die Wahl einzelner Einheiten auch dann, wenn sich diese in Bewegung befinden. Überhaupt zeigt das Spiel bei den Truppenbewegungen etliche Schwächen. Wenn Sie Ihre Armee über eine weite Distanz bewegen müssen, kommt es häufiger vor, dass einzelne Einheiten ausbrechen und eine völlig andere Route wählen. Dabei werden diese dann meistens auch noch alleine auf weiter Flur von einer Schar Feinde locker niedergemetzelt. Während der weiten Märsche kommt auch ein erheb-

licher KI-Mangel Ihrer Truppenmitglieder zutage: Ein Teil Ihrer Streitmacht rauscht auf dem Weg zum Ziel oft Hals über Kopf an den Gegnern vorbei, während der Rest der Truppe attackiert wird.

Bei gedrücktem R-Knopf können Sie ausgewählten Figuren obendrein eine strategische Verhaltensweise zuweisen. Unter anderem lässt sich Ihren Recken eine defensive oder aggressive Strategie mit auf den Weg geben.

Technisch wird mit *Aliens vs. Predator Extinction* nur Durchschnitt geboten. Die Texturen und Charakter-Modelle sind in Ordnung, verlangen der Xbox aber bei weitem nicht alles ab. Die Kampfanimationen und -effekte werden Sie auch nicht vom Hocker reißen. Passend fiel auch die akustische Untermalung aus. Die spannungsgeladene Hintergrundmusik trägt prima zur kriegerischen Atmosphäre bei. Die Soundeffekte während der Kämpfe sind dagegen nur Mittel zum Zweck und weder gut noch schlecht.



» Eine Kiste mit einem Predator kracht herab.



» Der Flammenwerfer stoppt das Alien.



MANFRED MEINT:

Hartgesottene Fans der namensgebenden Filme kommen bei diesem Strategie-Spektakel mit Sicherheit auf ihre Kosten. Eingefleischte Strategie-Fans werden allerdings doch einiges an der mangelnden Spieltiefe aussetzen haben. Auch in technischer Hinsicht kann das Spiel überhaupt keine Glanzpunkte setzen. Grafik und Sound sind ziemlich unspektakulär ausgefallen, die Steuerung und die KI der Kampfeinheiten offenbaren hingegen deutliche Schwächen.

GRAFIK
64%

SOUND
62%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

• ZWEI GRANDIOSE LIZENZEN
• UPGRADE-MÖGLICHKEITEN

NEGATIV

• HÄUFIG LANGWIERIGE SUCHAKTIONEN NOTIG
• ZU WENIG SPIELTIEFE
• EXAKTE AUSWAHL EINZELNER EINHEITEN UNGENAU
• KI-MÄNGEL

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

64%



↑ Im Krieg sind hinterhältige Angriffe erlaubt.



↑ Durch Sabotage erhöht sich Ihr Charisma.



↑ Die Rebellenbasis dient als Ausgangspunkt.



↑ Christopher Stone und seine Bande von Freiheitskämpfern heizen den Sowjets im Winter gehörig ein.

Warum umständlich, wenn es auch einfach geht. Drei Knöpfe genügen, um die Invasion der roten Armee aus New York zu vertreiben.

FREEDOM FIGHTERS



↑ Ein rotes Kreuz zeigt Ihnen Verwundete an.

KURZ & KNAPP

LEHREN SIE als Freiheitskämpfer mit Ihren Rebellentruppen die sowjetischen Besatzungsmächte das Fürchten.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 19. SEPTEMBER

WEBSITE: WWW.FREEDOMFIGHTERSEACOM



↑ Molotowcocktails sind besonders bei vielen Gegnern wirkungsvoll.

DER RICHTIGE NAME für das Kind fällt nicht nur werdenden Eltern schwer, auch Entwickler und Publisher von Videospielen haben zuweilen ernste Schwierigkeiten, ihrem Softwarebaby einen treffenden Titel zu verpassen. Besonders unentschlossen zeigten sich die *Hitman* 2-Macher IO Interactive gegenüber ihrem neuesten Action-Spiel. Zuerst war von „Freedom: Battle for Liberty Island“ die Rede, was man im Juni in „Freedom: Soldiers of Liberty“ umbenannte. Nach zweimaliger Änderung hat man dem Spiel schlussendlich nun den kurzen und prägnanten (und finalen) Namen *Freedom Fighters* (Freiheitskämpfer) verliehen.

Für die Story hat man tief in die „Was wäre, wenn ...“-Kiste gegriffen und ein Szenario erschaffen, bei dem nicht die USA als Sieger aus dem kalten Krieg hervorgegangen sind. IO Interactive drehte kurzerhand den Spieß um und ließ die UdSSR zur Weltmacht aufsteigen. Der kalte Krieg ist gewonnen und Europa unter einer kommunistischen Führung vereint. Als ultimativen Schritt zur Weltherrschaft nehmen sich die Russen nun die letzte freie Nation, die USA, zur Brust und bringen damit nicht nur das Leben von Christopher und Troy Stone gehörig durcheinander. Die beiden Klempner-Brüder sind gerade an ein paar verstopften Abflüssen zugange, als die sowjetischen Streitkräfte in New York einfallen. Troy wird von den Soldaten irrtümlich als Staatsfeind verdächtigt und in Gewahrsam genommen, Christopher kann entkommen und schließt sich der neu formierten Widerstandsbewegung in Manhattan an. Bevor er jedoch seinen Bruder den Invasoren entreißen kann, muss er erst die Rebellenführerin Isabella befreien. Als Dank für ihre Errettung stellt die resolute Dame Chris zwei Freiheitskämpfer zur Seite.

Die KI-Kameraden folgen Ihnen bei Ihren weiteren Missionen nun auf Schritt und Tritt. Wer jetzt aber an ein komplexes Kommando-Interface denkt, »

BEFEHLSHABER >> Kommandos geben - einfach und effizient

 DREI TASTEN reichen, um die versammelten Freiheitskämpfer nach Ihrer Pfeife tanzen zu lassen.



❖ **FOLGEN/REKRUTIEREN:** Stehen Sie neben einem Freiheitskämpfer, der sich noch nicht in Ihrer Truppe befindet, rekrutieren Sie ihn mit der X-Taste (sofern genügend Charisma vorhanden). Bereits angeworbene Rebellen werden Ihnen mit diesem Befehl überallhin folgen.



❖ **VERTEIDIGEN:** Durch Drücken des B-Knopfes bringen Sie Ihre Freiheitskämpfer dazu, die jetzige Position bis zum bittern Ende zu verteidigen. Befindet sich eine stationäre Gefechtsstellung in der Nähe, übernehmen die Soldaten eigenständig die Geschütze.



❖ **ANGREIFEN/ERKUNDEN:** Möchten Sie ein Gebiet erkunden lassen, brauchen Sie nur Ihre Gefolgsleute durch Drücken der Y-Taste loszuschicken. Deuten Sie auf einen Gegner oder eine Stellung, werden diese mit einem roten Pfeil markiert und die Partisanen greifen das Ziel an.



❖ **GEHE ZU DIESER POSITION:** Halten Sie den rechten Ministick gedrückt, zoomt die Kamera näher an Ihre Figur heran. Markieren Sie nun mit dem Fadenkreuz und Y oder B eine Stelle, um einen oder mehrere Freiheitskämpfer an diese Position zu schicken.

„Ziel der Entwickler war es, die Steuerung so intuitiv wie möglich zu gestalten.“

>>> liegt falsch. Ziel der Entwickler war es, die Steuerung so simpel und intuitiv wie möglich zu gestalten. Ihre Polygon-Partisanen geben sich aufgrund dessen mit nur drei Befehlen zufrieden, als da wären: Verteidigen, Folgen und Angreifen, die per Tastendruck ausgelöst werden. Dabei steht Ihnen frei, ob Sie der ganzen Truppe Instruktionen erteilen oder nur einzelne Soldaten losschicken. Die

weitere Kontrolle überlassen Sie dann der ausgebufften Computer-Intelligenz. Einmal von der Leine gelassen, reagieren Ihre Mannen selbstständig auf Feindkontakt, übernehmen ohne Ihr Zutun stationäre Geschützstellungen und suchen ganz von alleine Deckung. Eines zeichnet die cleveren KI-Soldaten jedoch besonders aus: bedingungsloser Gehorsam. Das geht sogar so weit, dass die Freiheitskämpfer

ohne zu zögern lebende Zielscheibe für einen Panzer spielen. Ihre Gefolgsleute sind zwar hart im Nehmen, einen direkten Kanonentreffer übersteht aber selbst der mutigste Rebell nicht. Hat es einen Ihrer Kameraden erwischt, können Sie dies an einem roten Kreuz unterhalb der Lebens- und Charisma-Leiste erkennen. Sofern Sie über ein Medipack verfügen, können Sie verletzte Freiheitskämpfer aber jederzeit und immer wieder heilen.

Auch mit den anfänglich zwei Begleitern müssen Sie sich nicht abfinden. Für geheilte Zivilisten, übernommene beziehungsweise zerstörte Einrichtungen und befreite Gefangene erwer- >>>

BONUS INFO

❖ **IM WANDEL DER ZEIT**
Eine Invasionenmacht lässt sich nicht von heute auf morgen vertreiben. Christopher und seine Rebellen setzen den sowjetischen Truppen deshalb von Sommer bis Winter zu. Passend zu den Jahreszeiten dürfen Sie im Herbst verstärkt mit Regen rechnen, während es im Winter unablässig schneit.

❖ **RUNDE SACHE**
Das Inventarsystem ist genauso einfach aufgebaut wie das Kommando-Interface. Durch Drücken des rechten Ministicks öffnet sich ein Rondell mit acht Auswahlmöglichkeiten. Doch Vorsicht, das Spielgeschehen pausiert währenddessen nicht!

❖ **SCHWIERIGKEITEN**
Bei *Freedom Fighters* dürfen Sie aus vier Schwierigkeitsgraden wählen. Diesen hat man auch gleich treffende Bezeichnungen wie Demonstrant, Rebell, Freiheitskämpfer und Revolutionär verpasst.



↑ Im übersichtlichen Inventar finden Sie alles Nützliche.



↑ Unterwegs auf Schleichpfaden: Bei einer Mission ist Chris alleine.



↑ Im Multiplayer-Modus kann jeder Spieler vier Kämpfer rekrutieren.



↑ Die Sowjets werfen ihrerseits mit Granaten und Molotowcocktails.

STRATEGISCHE ELEMENTE »

BIS AUF ZWEI AUSNAHMEN sind alle Levels in Zonen unterteilt, die untereinander verbunden sind. Sabotieren Sie in einem Bereich ein für die Sowjet-Regierung wichtiges Objekt, hat das Auswirkungen auf die anderen Areale.



↑ **DAS KERNKRAFTWERK:** Das Kernkraftwerk können Sie nicht direkt sabotieren. Sprengen Sie stattdessen den nahe liegenden Strommast in die Luft, um die Stromversorgung in den Docks lahm zu legen.



↑ **HUBSCHRAUBERLANDEPLATZ:** Von hier aus startet der Helikopter in die anderen Zonen. Durch etwas C4 am Landeplatz schalten Sie die Bedrohung für die anderen Bereiche ganz einfach aus.



↑ **DIE DOCKS:** Haben Sie erst einmal den Hubschrauber außer Gefecht gesetzt und den Strom durch den gesprengten Strommast abgestellt, können Sie ohne große Probleme die Gefangenen dort befreien.



↑ Die Propagandamaschinerie läuft auf Hochtouren.

„Ereignisse in einem Areal beeinflussen das Spielgeschehen in einer anderen Zone.“

» ben Sie so genannte Charisma-Punkte, die es Ihnen bei einer bestimmten Anzahl erlauben, weitere Freiheitskämpfer zu rekrutieren. Insgesamt können Sie somit bis zu zwölf Partisanen um sich scharen.

Die werden Sie auch brauchen, denn das Leben als Auführer im Kampf gegen eine ganze Besatzungsmacht ist kein Zuckersucken. In den 16 Levels, die sich in mehrere Zonen unterteilen, muss der Spieler unter anderem die Propagandaanstalt in seine Gewalt bringen, das militärische Oberhaupt der Roten Armee, General Tatarin, ausschalten sowie die Munitions- und Versorgungsdepots der sowjetischen Truppen in Manhattan sabotieren. Dabei führt mehr als ein Weg zum Erfolg. Durch das Verlinken von mehreren Zonen (zwei bis fünf) beeinflussen Ereignisse in einem Areal das Spielgeschehen in einem anderen Bereich. Im Klartext: Zerstören Sie in Zone A den Hubschrauberlandeplatz, ist die Bedrohung durch den Helikopter in Zone B gebannt. Den Sprengstoff wiederum bekommen Sie nur in Zone C. Sie können also den sicheren Weg wählen und zuerst die fliegende Bedrohung ausschalten oder Sie setzen auf brachiale Gewalt und das Durchsetzungsvermögen Ihrer Freiheitskämpfer, um die Situation zu

bereinigen. Von den einzelnen Zonen aus können Sie durch die Kanalisationszugänge auch jederzeit in die Rebellen-Basis im Untergrund wechseln und sich mit Munition und Waffen ausrüsten. Verlassen Sie allerdings eine Zone, werden erledigte Gegner sofort ersetzt und Sie müssen bei erneutem Betreten wieder mit Feindkontakt rechnen. Zudem kann bei abgeschlossener Mission die jeweilige Zone nicht mehr betreten werden. Überlegen Sie sich also gut, bevor Sie die Flagge an einem Gebäude hissen, ob Sie noch etwas erledigen müssen.

Abgesehen von C4-Sprengstoff finden Sie wichtige Ausrüstungsgegenstände aber auch in anderen Zonen. Munition liegt sprichwörtlich auf der Straße. Sie müssen lediglich die Waffen der Sowjetbuben aufsammeln, um Ihren Munitionsvorrat aufzustocken. Einziges Manko, Sie können jeweils nur eine Hand- und eine Großkaliberwaffe auf einmal bei sich tragen. Fürs Grobe verfügt Chris zusätzlich über ein paar Granaten und Molotowcocktails, bei Nahkämpfen eignet sich sein Arbeitsgerät, der Schraubenschlüssel, hervorragend. Die Auswahl erfolgt wie bei den Waffen aus dem kreisförmig angelegten Inventar, was aber aufgrund



↑ Anfangs fehlt Ihnen noch das Image, um mit Freiheitskämpfern durch die Gegend zu ziehen.



↑ Hissen Sie die Flagge, um die Mission zu beenden.

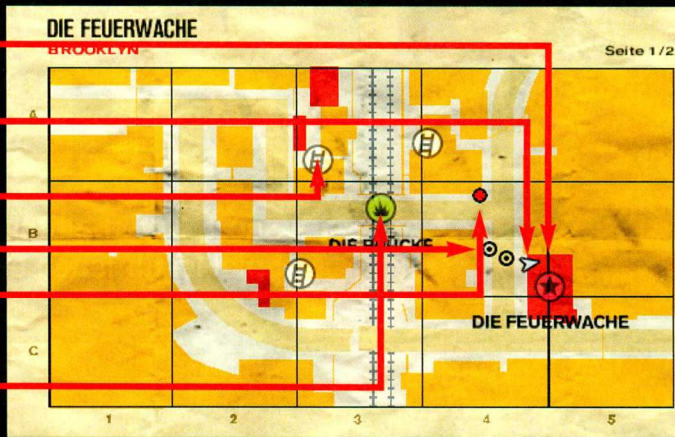


↑ Selbst im Untergrund treiben sich die Sowjets rum.

WO BIN ICH? Die Karte unter die Lupe genommen

 MIT DER KARTE behalten Sie ständig den Überblick über das Geschehen, Ihre Freiheitskämpfer und Ihren Fortschritt.

- » Der Stern symbolisiert das Primärziel Ihrer Mission. Auf dem angegebenen Gebäude gilt es, die Flagge zu hissen, um den Auftrag erfolgreich zu beenden.
- » Der Pfeil zeigt Ihre aktuelle Position auf der Karte an.
- » Den nächsten Einstieg in die Kanalisation können Sie anhand dieses Symbols ausmachen.
- » Rekrutierte Freiheitskämpfer werden mit einem schwarzen Kreis dargestellt.
- » Den Standort verwundeter, rekrutierter Freiheitskämpfer erkennen Sie an dem roten Kreuz.
- » Dieses Symbol kennzeichnet Stellen, die Sie mit C4-Sprengstoff sprengen können. Ist das jeweilige Objekt zerstört, färbt sich das Zeichen grün.



» der Analogsteuerung nicht immer auf den ersten Versuch gelingen will.

Nach der recht kurzen Solo-Kampagne (ungefähr sechs Stunden) macht sich auch im Multiplayer-Modus eher Ernüchterung breit. Den vier Spielern stehen gerade einmal drei Karten zur Auswahl. Spaß macht's trotzdem, wenn man im Splitscreen als Sowjet beziehungsweise Amerikaner samt KI-Gefolge um die Vorherrschaft der Flagge kämpft. Mit vier Spielern wird lediglich etwas unübersichtlich, wer in dem ganzen Gewirr von Freiheitskämp-

fern eigentlich auf welcher Seite steht. Außen vor bleiben leider Xbox-Live-Spieler, denn während PS2-Besitzer mit einer eigenständigen *Freedom*-Online-Version rechnen dürfen, sehen Microsoft-Anhänger bei EA wieder einmal in die Röhre.

Zumindest optisch dürfen sich Xbox-Spieler bei *Freedom* über ein schärferes Bild und bessere Texturen freuen. Atmosphärisch besonders gut haben die Entwickler das zerstörte New York mit seinen verfallenen Gebäuden, den Trümmern und brennenden Mülltonnen auf der Straße in Szene gesetzt.

Ebenfalls sehen lassen können sich die zahlreichen Explosions- und Lichteffekte.

Für grandiose akustische Untermalung haben IO Interactive einmal mehr Jesper Kyd und das Budapester Symphoniorchester beauftragt. Diese nahmen für das dänische Studio bereits den Soundtrack zu den *Hitman*-Spielen auf. Die deutsche Synchronisation wirkt an manchen Stellen etwas verbesserungswürdig, das authentische Kampfgeschrei und die harsch gebrüllten Befehle sorgen aber für eine mitreißende Atmosphäre. 



» Fünf Ihrer Freiheitskämpfer sind bei der Ablenkung des Panzers verwundet worden.



» Nicht immer finden Sie genügend Kämpfer.



» Aus der Nahansicht zielen Sie genauer.



JANINA MEINT:

Von wegen nichts Neues im Staate Dänemark. Mit *Freedom Fighters* liefern die dänischen Entwickler ein mehr als ordentliches Endzeit-Action-Spektakel ab. Es macht einfach Spaß, mehr und mehr Freiheitskämpfer um sich zu scharen und diese mit einem einzigen Knopfdruck ganze Sowjetstellungen zerlegen zu lassen. Besonders die flexiblen Lösungswege lassen auch bei erneutem Spielen keine Langeweile aufkommen. Schade nur, dass der Multiplayer-Modus nicht genügend Abwechslung bietet.

GRAFIK

82%

SOUND

85%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- EINFACHE, INTUITIVE STEUERUNG
- GRANDIOSEER SOUNDTRACK
- ANSPRECHENDE GRAFIK
- SPANNENDE SOLO-KAMPAGNEN

NEGATIV

- AB UND ZU CLIPPING-FEHLER
- EINZEL- UND MEHRSPIELERMODUS VOM UMFANG HER RECHT KURZ GERATEN
- KAMERA-ANSICHT IN ENGEN RÄUMEN UNÜBERSICHTLICH

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%

OUTLAW VOLLEYBALL

Sport, Unterhaltung, Erotik, Kampf - in diesem Spiel ist für jeden etwas dabei!



VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: **TDK MEDIACTIVE**

GENRE: **SPORT**

SPRACHE: **DEUTSCH**

USK-FREIGABE: **AB 6 JAHREN**

SPIELER: **1-4**

TERMIN: **26. SEPTEMBER**

WEBSITE:
WWW.OUTLAWVOLLEYBALLTHEGAME.COM

KURZ & KNAPP

ABGEFAHRENE
Charaktere
schmettern sich
in abgefahrenen
Matches auf
abgefahrenen
Plätzen die Vol-
leybälle um die
Ohren.

W

ENN EIN ELVIS-Imitator, eine Biker-Braut, ein stinkendes Landei und eine kühle Russin eine Partie Volleyball spielen, ist das schon ziemlich schräg. Und schräge Unterhaltung ist genau das, was *Outlaw Volleyball* verspricht. Satt 16 skurrile Charaktere messen sich im Spiel miteinander - aber nicht nur sportlich. Neben harten Kampfsporteinlagen duellieren sich die Protagonisten auch in derben Wortgefechten.

Im Einzelspieler-Bereich steht der Tournee-Modus im Mittelpunkt des Geschehens. Dabei geht es auf zehn verschiedenen

und ausgefallenen Volleyball-Plätzen zur Sache. Insgesamt können Sie 50 verschiedene Wettbewerbe absolvieren, fünf an jedem Schauplatz. Diese müssen Sie allerdings erst nacheinander freischalten. Langeweile kommt dabei dank zahlreicher abwechslungsreicher Spielmodi nicht auf. Neben klassischen Volleyball-Partien können Sie sich auch an Kasino-Matches versuchen. In diesen erhalten Sie für Punktgewinne ein Preisgeld. Dieses fällt umso höher aus, je länger ein Ballwechsel dauert. Am Ende siegt dann das Team, das den höheren Kontostand aufzuweisen hat. Explosiv geht es bei "Hot Potato"-Partien zur Sache. Je länger dabei ein Ballwechsel

dauert, desto mehr lädt sich eine Anzeige auf. Ist diese komplett gefüllt, explodiert der Ball und reißt die beiden Teammitglieder, die sich in unmittelbarer Ballnähe befinden, ins Verderben. In anderen Matches wiederum bleiben nach Punktgewinnen gar Dynamitstangen auf dem Spielfeld liegen, die nach kurzer Zeit ebenfalls in die Luft fliegen.

Die ersten Wettbewerbe, die sich im Tournee-Modus absolvieren lassen, werden Sie schnell geknackt haben, da sich die Gegner-KI zunächst etwas dusselig anstellt. Je mehr Sie aber freischalten, desto anspruchsvoller werden die Matches. Um mit Ihren Gegnern mithal-



BONUS INFO

» SCHAUT MICH FREI! Nachdem Sie *Outlaw Volleyball* zum ersten Mal in Ihre Xbox eingelegt haben, stehen Ihnen lediglich vier von 16 Charakteren und drei von zehn Schauplätzen zur Auswahl. Auch die einzelnen Wettbewerbe müssen Sie erst nach und nach aktivieren. Außerdem warten für jeden Charakter haufenweise Outfits darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. Auch bei den Übungseinheiten im Trainings-Modus können Sie zunächst nur fünf der 20 möglichen Aufgaben absolvieren.

» R-TRIGGER Mit der rechten Schultertaste sorgen Sie für deutlich mehr Power. Wenn Sie diese Taste beim Laufen gedrückt halten, sprintet Ihr Spieler über den Platz. Indem Sie die Taste bei Aufschlägen oder Schmetterbällen zusätzlich drücken, werden Ihre Aktionen um einiges kräftiger.

„Neben dem tollen Umfang überzeugt auch das Gameplay vollends.“

ten zu können, müssen sich Ihre Charaktere daher stets weiterentwickeln. Im Trainings-Modus stehen Ihnen dafür 20 verschiedene Übungen in Form von Minispielen zur Verfügung. Für jede erfolgreich gemeisterte Aufgabe erhalten Sie Punkte, die Sie auf die Fähigkeiten des Charakters verteilen dürfen.

Trotz des tollen Umfangs ist in erster Linie das Gameplay von *Outlaw Volleyball* vollends überzeugend. Dank einer intuitiven Steuerung werden Sie sich dabei schnell zurechtfinden. So werden Ihre Schläge im Spiel umso stärker, je länger Sie davor den gewünschten Knopf gedrückt halten. Runde Markierungen auf dem Feld zeigen Ihnen zudem an, wo der nächste Ball landen wird. Wenn Sie selbst am Drücken sind, können Sie mit einer runden Zielhilfe versuchen, den Ball in die Hälfte des Gegners zu platzieren. Für ein anspruchsvolleres Gameplay lassen sich diese Hilfen allerdings auch ausblenden.

Angaben, Annahmen, Schmetterbälle, Blöcke – alles ist im Spiel möglich. Egal ob Sie sich gerade im Angriff oder in der Verteidigung befinden, Sie können mit der linken Schultertaste Ihres Controllers jederzeit

zwischen beiden Teammitgliedern hin- und herschalten und so beide steuern. Die künstliche Intelligenz sämtlicher Charaktere ist dabei überzeugend geraten. Sobald Sie beispielsweise Ihrem Partner in die Quere kommen, wechselt dieser automatisch auf die andere Hälfte Ihres Spielfeldes, um auch diese Seite zu verteidigen. Auch die KI der CPU-Gegner kann sich in den höheren Schwierigkeitsgraden sehen lassen. So richtet sich diese permanent nach dem Stellungsspiel Ihrer Akteure und versucht gekonnt dagegenzuhalten.

Bei Punktgewinnen lädt sich im Spiel außerdem eine Schwingkraft-Anzeige auf. Wenn diese komplett aufgefüllt ist, kann der Spieler so genannte Superstöße zeigen. Läuft es hingegen einmal nicht so rund, haben Sie die Möglichkeit, vor einem Aufschlag mit einer speziellen Taktik wieder Oberwasser zu erlangen. Indem Sie den weißen Knopf drücken, zetteln Sie nämlich einen Kampf mit einem Widersacher an. Die Auseinandersetzungen selbst sind aber sehr simpel gehalten. Wenn Sie den Gegner platt machen, füllt sich Ihre Schwingkraft-Anzeige wieder auf, die des Unterlegenen nimmt hingegen ab.



» Mit vollem Turbometer können Sie Superstöße zeigen.



» Stripperin Summer stellt sich vor dem Match vor.



» Um zu punkten, bedarf es eines gekonnten Stellungsspiels.

TRAININGSMUFFEL?

» Es ist noch kein Volleyball-Meister vom Himmel gefallen.

» WENN SIE im Trainings-Modus die Übungen meistern, können Sie die Fähigkeiten der Charaktere verbessern. Es dauert aber seine Zeit, bis Sie aus einem Spieler einen erstklassigen Akteur machen.



» SCHMETTERGEREBRETER: Unter anderem stehen mehrere Übungen zur Wahl, in denen Sie Schmetterbälle trainieren dürfen.



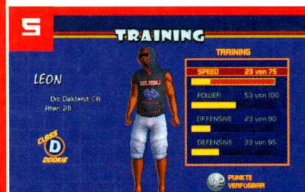
» VOLLEYVANDALEN: Hier dürfen Sie das präzise Platzieren des Balles üben, indem Sie diese Horde Fans abschießen.



» BAGGER-BALLA-BALLA: Das Baggern lässt sich ebenfalls üben. Den Ball müssen Sie dabei in einem Viertelkreis platzieren.



» AUFSCHLAGATTACK: Auch Angaben wollen geübt sein. Bringen Sie einfach das Schild hinter dem Netz zum Umfallen.



» PUNKTE ZUWEISEN: Nach einer bestandenen Prüfung erhalten Sie Punkte, die Sie auf vier Attribute verteilen dürfen.

DER MOND GEHT AUF >>

Dieser Extrakasten ist voll für den Arsch ... ehrlich!

WER HÄTTE JEMALS gedacht, dass wir einmal einer Reihe Hinterteile einen ganzen Extrakasten widmen? In *Outlaw Volleyball* bekommen Sie aber ständig so viele wohlproportionierte Popos zu sehen, dass wir einfach nicht widerstehen konnten.



↑ In dieser Kameraperspektive erhalten Sie vor dem Aufschlag einen ziemlich genauen Blick auf die vier Buchstaben von Summer. Man beachte die Bikinistreifen.



↑ Indianerin Shawnee beim Aufschlag in eisiger Kälte. Ob sie denn tatsächlich friert, verrät uns ihr Allerwertester nicht. Das könnte man vielleicht von vorne sehen.



↑ Auch bei den Reaktionen der Figuren gibt es reichlich Sitzfleisch zu beäugen. Donna leckt sich lasziv den Finger und hält diesen dann auf ihren „heißen“ Popo.



↑ Selbst in den Kampfsequenzen erhält man häufig tiefe Einblicke. Hier ist gut zu sehen, dass auch die Herren der Schöpfung äußerst knappe Fummel tragen.



↑ Bei Aufschlägen müssen Sie eine Leiste bis zum Anschlag aufladen.



↑ In der Antarktis liefern Sie sich heiße Matches im kalten Schnee.

„Nach Punktverlusten geben sich die Spieler oft eins auf die Rübe.“

Auch in grafischer Hinsicht wurde bei *Outlaw Volleyball* vorzügliche Arbeit geleistet. Die Charaktere sind extrem liebevoll und detailliert gestaltet, vor allem in den Nahaufnahmen ist dieser Detailreichtum beeindruckend. Auch die Animationen der Hauptdarsteller sind sehr schön anzusehen. Selbst die lange braune Mähne des Latin Lovers El Suave bewegt sich während der Matches realistisch im Wind. Nach Punktgewinnen oder -verlusten kommen

Sie zudem in den Genuss von Reaktionen der Akteure. Auch diese sind hervorragend in Szene gesetzt. So dürfen Sie mit ansehen, wie die Spieler Erfolge feiern oder nach Punktverlusten gerne einmal dem Partner eins auf die Rübe geben. Die zehn verschiedenen Plätze und deren Umgebungen glänzen zudem mit vielen Details und animierten Zuschauern. Obendrein sorgen nette Effekte, wie spiegelndes Abwasser auf dem Platz in der Kanalisation oder Schnee

in der Antarktis, für die passende Atmosphäre. Wenn Sie einen Superstoß zeigen, erhellen tolle Lichteffekte den Bildschirm. Die Kehrseite der Medaille des opulenten Grafik-Spektakels sind leider recht heftige Einbrüche der Framerate. Diese begleiten das Spiel permanent und nerven mitunter ziemlich. Alles in allem trüben sie den Spielspaß aber nur wenig.

So richtig geht bei *Outlaw Volleyball* die Post in akustischer Hinsicht ab. Knapp 20 lizenzierte und fetzige Tracks von Bands wie Diffuser und D.S.U. sorgen für eine knackig-trendige Sounduntermalung. Sollten Sie nichts mit dieser

BONUS INFO

↑ PUNKTGEWINN In den Wettbewerben variiert die Zahl der zu gewinnenden Sätze (1, 2, 3 oder 4) oder die Zahl der zu erreichenden Punkte (7, 15 oder 21) in einem Satz. Zudem sind auch Punktgewinne auf unterschiedliche Arten möglich. In der Rally-Zählweise wird jeder Ballwechsel gewertet, bei Side-out-Duellen kann hingegen nur das aufschlagende Team punkten. Einige Partien müssen Sie zudem mindestens mit zwei Punkten Vorsprung gewinnen.

↑ SPIELFREUDE Überraschen Sie Ihre Gegner mit einer Prise Spielwitz. Wenn Sie immer beim dritten Ballkontakt zu schmettern versuchen, stellen sich Ihre Widersacher schnell auf Ihre Taktik ein. Versuchen Sie, überraschend zu agieren. Ab und zu lohnt es sich, den Volleyball schon beim ersten oder zweiten Kontakt auf die andere Seite zu spielen. Außerdem müssen Sie nicht jeden Ball zurückschmettern, sondern können ihn auch hinter dem Netz abtropfen lassen.



↑ Natasha kippt gerne ein paar Schnapsgläser Wodka.

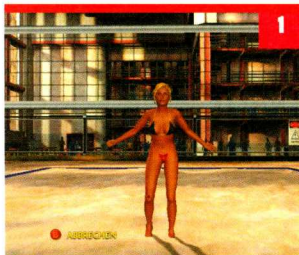


↑ In der Seitenansicht ist der Überblick am besten.

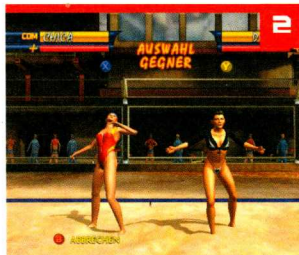
KAMPFANSAGE

» Nur die Harten kommen in den Garten.

IM SPIEL KÖNNEN Sie Ihre Gegner nicht nur in sportlicher Hinsicht schlagen. Wenn Sie Ihre Widersacher richtig fertig machen wollen, dann hauen sie ihnen doch einfach auf die Dulle, bis es pfeift.



Drücken Sie vor einem Aufschlag auf den weißen Knopf, so begibt sich der ausgewählte Spieler auf die gegnerische Seite.



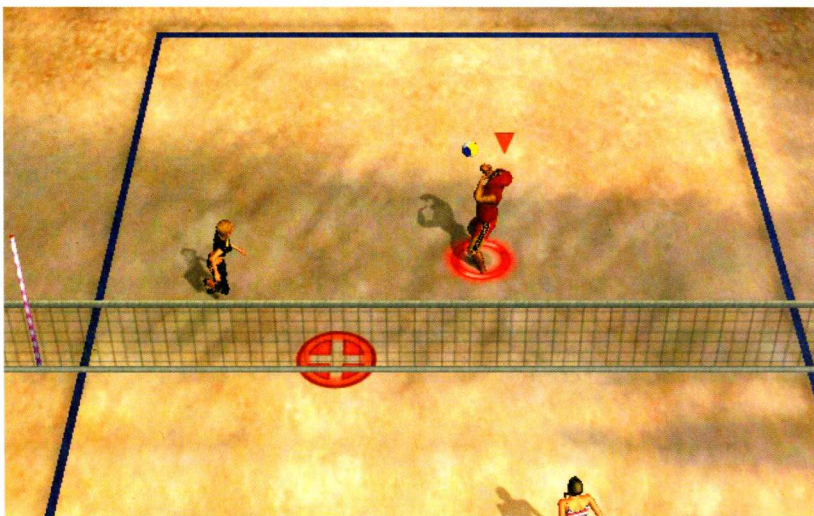
Sie können sich dann einen der beiden gegnerischen Teammitglieder aussuchen. Am besten, Sie schwächen den Stärkeren.



Und schon geht die Post ab. Neben normalen Tritten und Schlägen dürfen Sie auch blocken und ein Spezialmanöver anbringen.



Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen! Der Sieger hat immer einen netten Spruch übrig.



Der eine rote Cursor markiert die Position Ihres Spielers, der andere zeigt an, wohin Sie den Ball vorlegen.



Auf abgefahrenen Plätzen geht es zur Sache.



Im Knast sitzt der Schiri auf einem elektrischen Stuhl.

Mucke anfangen können, dann dürfen Sie auch eigene Soundtracks auf die Playliste aufnehmen. Der noch größere Pluspunkt der Sounduntermalung liegt allerdings in der Sprachausgabe. Die Stimmen der unterschiedlichen Charaktere wurden in der deutschen Fassung hervorragend umgesetzt. So kommt Latino-Schönling El Suave beispielsweise mit einem köstlichen lispelnd-spanischen Akzent daher. Alle Charaktere reißen während des Spiels fleißig starke Sprüche, mal mehr, mal weniger deftig, aber stets spaßig. Auch die Kommentatoren der Volleyball-Matches tun mit frechen Witzen ein Übriges. Gewagte Sprüche wie „Ein verlorener Punkt ist wie die verlorene Unschuld – er kommt nie mehr zurück.“ sind dabei an der Tagesordnung.

Outlaw Volleyball macht schon alleine genug Spaß, dennoch dürfen Sie sich auch mit bis zu vier Spielern in temperamentvollen Multiplayer-Matches messen. Auch über Xbox Live können Sie es prima krachen lassen. Über den Modus „Schnell ins Spiel“ können Sie jederzeit sofort loslegen, über die Rubriken „Optimatch“ und „Match erstellen“ dürfen Sie sich aber auch für die Spielmodi Ihrer Wahl entscheiden. Auf mehreren Ranglisten können Sie sich dann Ihre Platzierungen ansehen – und als ob das alles noch nicht genug wäre, warten auch noch Downloads wie zusätzliche Charaktere auf Sie.



MANFRED MEINT:

Schon wieder ein Volleyball-Spiel, das auf spärliche Bekleidung setzt! Während *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* allerdings neben den leicht bekleideten Darstellerinnen ziemlich wenig zu bieten hatte, weiß *Outlaw Volleyball* in vielerlei Hinsicht zu begeistern. Das Gameplay ist optimal und auch der riesige Umfang kann sich sehen lassen. Gewürzt mit einer Prise schrägen Humors entsteht ein herrliches Arcade-Sportspiel. Nur die heftigen Ruckler ziehen die Wertung nach unten.

GRAFIK

83%

SOUND

87%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

- ERSTKLASSIGER UMFANG
- TOLLES GAMEPLAY
- FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE KÖNNEN VERBESSERT WERDEN
- GRANDIOSE PRÄSENTATION
- SCHRÄGER HUMOR



NEGATIV

- HEFTIGE FRAMERATE-EINBRÜCHE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

86%



↑ Der Franzose behält den Überblick und haut den Ball ins italienische Tor.



↑ Beim Anstoß lupft der eine Spieler gekonnt den Ball an ...



↑ Wieder einmal fliegt der Torhüter gnadenlos am Ball vorbei.



↑ ... und der andere zeigt einen fulminanten Schuss auf des Gegners Tor.

PRO BEACH SOCCER

Heißes Strandspektakel oder doch nur ein lauer Sommernachtskick?

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: WANADOO

GENRE: SPORT

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.PROBEACHSOCCER-GAME.COM

KURZ & KNAPP

AN WAHREN Traumstränden dürfen Sie akrobatische Hackentricks, Übersteiger und spektakuläre Tore am Fließband zeigen.

URSPRÜNGLICH WAR die Veröffentlichung von *Pro Beach Soccer* für den 27. Mai vorgesehen. Mit dreimonatiger Verspätung ist es nun doch endlich so weit und das Spiel steht in den Verkaufshandlungen der Händler.

Beach Soccer Worldwide (BSWW) nennt sich eine Vereinigung mehrerer Strandfußball-Verbände, Pro Beach Soccer ist nur einer davon. Im Zentrum des Geschehens steht die Pro Beach Soccer Tour, die die Strandkicker alljährlich rund um den Globus führt. In drei Dritteln zu je zwölf Minuten werden in den Matches die Sieger ermittelt, Fairplay ist das oberste Gebot.

In der Spielumsetzung dürfen Sie sich neben Freundschaftsspielen an einem Arcade-Modus versuchen oder an besagter Pro Beach Soccer Tour teilnehmen. In sämtlichen Modi stehen Ihnen über 30 Nationen zur Auswahl. Leider bietet das Gameplay der virtuellen Strand-Kickereien nicht die gleiche Klasse wie eine reale Partie der Sportart. Es fallen zwar Tore am Fließband, das alleine ist aber noch kein Garant für Qualität. Es klingelt nämlich viel zu häufig in den Kästen. Selbst aus den spitzensten

Winkeln hagelt es Treffer, zudem führt der Großteil der Eckbälle häufig zu einem Erfolgserlebnis: Die KI der Spieler erweist sich während der Matches obendrein oft als dermaßen hanebüchen, dass es einem fast schon wieder ein Lachen abringt. So konnten wir mehrmals drei gegnerische Spieler auf einmal beobachten, die nicht zum verwaisten Ball rennen wollten, sondern diesen lieber tatenlos anglotzten. Die Torhüter agieren ebenfalls viel zu hilflos bei Schüssen auf deren Gehäuse.

Sie sollten sich daher von Beginn an nur dem höchsten Schwierigkeitsgrad widmen, die anderen beiden sind zum Gähnen einfach. Selbst als Profi können Sie den Arcade- und den Tour-Modus an einem einzigen Nachmittag problemlos durchspielen. Auf Langzeitunterhaltung sollten Einzelspieler somit also nicht hoffen. Etwas langfristiger motivieren die Multiplayer-Matches, bei denen bis zu zwei Spieler gleichzeitig je Team antreten können.

Technische Kabinettstückchen gibt es in *Pro Beach Soccer* zwar auch zu bewundern, allerdings längst nicht in dem Maß, wie es der Umsetzung dieses Sports zu Gesicht gestanden hätte. Mit der linken Schultertaste können Sie zwar eine nette Pirouette mitsamt Ball drehen

BONUS INFO

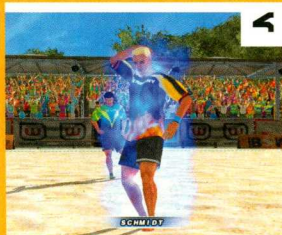
» HAUSGEMACHT In *Pro Beach Soccer* dürfen Sie eigene Wettkämpfe kreieren. Sie können diese im Liga- oder Turnier-Modus austragen. In einer Liga müssen Sie gegen jedes andere Team einmal ran, ein Turnier findet nach dem K.-o.-System statt. Es ist möglich, bis zu 32 Mannschaften an beiden Wettbewerben teilnehmen zu lassen, bis zu vier reale Spieler können jeweils mitspielen.

» VOLL DRAUF Bei *Pro Beach Soccer* gibt es kein taktisches Geplänkel wie beim „richtigen“ Fußball. Selbst vom Anstoßpunkt wird auf das gegnerische Tor gezielt. Dazu lupft der eine Spieler beim Anstoß den Ball in die Luft und der andere hält mit einem fulminanten Volleyschuss drauf. Gott sei Dank fallen dabei nun weit weniger Treffer als in der Vorab-Version, die uns vor einigen Monaten vorlag.

BLITZKRIEG » Jeder Schuss ein Treffer!



DURCH DIE KLEINEN TRICKS, die Sie in den Spielen zeigen, und durch Torerfolge laden Sie eine Anzeige auf. Wenn diese komplett gefüllt ist, zucken grelle Blitze vom Himmel herab und treffen Ihre Spieler. Diese sind danach „aufgeladen“ und spielen sämtliche Gegner noch mehr an die Wand.



Bei strahlendem Sonnenschein schießen helle Blitze vom Himmel und nehmen Ihre Spieler ins Visier.

Diese agieren nun noch aggressiver und sind auf dem Weg zum Tor kaum mehr aufzuhalten.

Schüsse werden nun viel besser platziert und obendrein auch noch wesentlich härter getreten.

Selbst beim Torjubiläum sind Ihre Akteure noch extrem „heiß“, feiern aber genauso wie vorher.

„Vor allem die Präsentation des Spiels fällt sehr positiv ins Auge.“

und mit dem B-Knopf lässt sich das Leder länger in der Luft halten – das war es aber auch schon. Ansonsten zeigen die Kicker automatisch Fallrückzieher oder Seitfallzieher, je nachdem, wie sie den Ball annehmen und zum Tor stehen. Noch ein paar Trickmöglichkeiten mehr hätten dem Spiel sehr gut getan.

Wenigstens die Technik von *Pro Beach Soccer* ist ganz gut gelungen. So wurde die Ballphysik realistisch umgesetzt, denn auf dem holprig-sandigen Spielfeld zeigt der Ball ein sehr eigenwilliges Verhalten. Leider ist dafür die Steuerung etwas hakelig ausgefallen, hin und wieder bleiben die Fußballer regelrecht im Sand hängen.

Die Stadien sind liebevoll gestaltet, während der Aktionen der Spieler spritzt zudem der Sand empor. Auch die Animationen der Akteure sehen gut aus. Vor allem die Präsentation des Spektakels fällt positiv ins Auge. So dürfen Sie vor jedem Match knackigen Tänzerinnen zusehen und je Stadion heizt ein DJ dem johlenden Publikum ein. Nach Toren feiern die Spieler diese mit originellen Jubel-Posen und in den Replays können Sie sich die Tore noch einmal ansehen. Leider verlieren aber auch diese Features schnell ihren Reiz.

Wenig auszusetzen gibt es an der akustischen Untermalung. Die Musikstücke könnten auch problemlos auf der Party-Insel Ibiza rauf und runter gespielt werden. Dazu gibt es Kommentare in der Landessprache des Veranstaltungsortes. Den Vogel schießt dabei der thailändische Kommentator in Bangkok mit seinem ulkigen Kauderwelsch ab.

Wenig auszusetzen gibt es an der akustischen Untermalung. Die Musikstücke könnten auch problemlos auf der Party-Insel Ibiza rauf und runter gespielt werden. Dazu gibt es Kommentare in der Landessprache des Veranstaltungsortes. Den Vogel schießt dabei der thailändische Kommentator in Bangkok mit seinem ulkigen Kauderwelsch ab.



MANFRED MEINT:

In den ersten drei Partien mag es ja noch ganz lustig sein, wenn fast jeder Schuss im Netz zappelt. Doch leider fällt die Motivationskurve bei *Pro Beach Soccer* zumindest im Einzelspieler-Bereich danach rapide ab, denn dafür ist das Spiel ganz einfach viel zu leicht. Spätestens wenn Sie die Hauptmodi geknackt haben, werden Sie schnell das Interesse an diesem Strandspektakel verlieren. Lediglich der Multiplayer-Modus kann interessierte Zocker eventuell etwas länger an das Spiel fesseln.

GRAFIK
72%

SOUND
72%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- SPASSIGE MULTIPLAYER-BEGEGNUNGEN
- DER THAILÄNDISCHE KOMMENTATOR



NEGATIV

- VIEL ZU LEICHT
- VIEL ZU SCHNELL ALLEINE DURCHGESPIELT
- KI-MÄNGEL
- HAKELIGE STEUERUNG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

58%



Der Winkel ist äußerst spitz, ein Tor aber dennoch jederzeit möglich.



Ja, er ist es! Fußball-Rentner Eric Cantona kickt jetzt am Strand.



⬆ Auf dem Centre Court von Paris muss diese Vorhand aus dem Halbfeld sitzen.



⬆ Knallhart zieht Marat Safin die beidhändige Rückhand durch.



⬆ Jeder Punktgewinn wird überschwänglich gefeiert.



⬆ „Da legst di' nieder!“ Chanda Rubin ist hingeplumpst.

Tatsächlich ein Tennis-Spiel der nächsten Generation oder doch nur Altbackenes?

NEXT GENERATION TENNIS 2003

KURZ & KNAPP

WERDEN SIE zum neuen Star der Tennisszene und triumphieren Sie bei zwei der vier wichtigsten Grand-Slam-Turniere!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: WANADOO

GENRE: SPORT

SPRACHE: DEUTSCHE TEXTE

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.NGT-GAME.COM

LANGE ZEIT WAR ES RUHIG um das Tennis-Genre auf der Xbox. In dieser Ausgabe dürfen wir nun aber zwei große Hoffnungsträger für Sie unter die Lupe nehmen. Mit *Next Generation Tennis 2003* fand einer davon sogar den Weg in unser Testlabor.

Ohne Lizenzen der aktuellen Tennisszene kann heutzutage kein Spiel bestehen, das sich dieser Sportart annimmt. *NGT 2003* sicherte sich mit den US Open und den French Open die Lizenzen an

zwei großen Grand-Slam-Turnieren. Darüber hinaus geben fünf bekannte Tennisgrößen ihren Namen für den Titel her. Bei den Damen sind die Belgierin Justine Henin-Hardenne und die Amerikanerin Chanda Rubin mit von der Partie, bei den Herren der Russe Marat Safin, der Franzose Paul-Henri Mathieu und der Spanier Alex Corretja.

Der Umfang des Spiels ist auf den ersten Blick nicht von schlechten Eltern, bei genauerem Hinschauen entpuppen sich einige Modi jedoch als ziemliche Langweiler. Hinter dem Modus „Lernprogramm“ steckt kein Tutorial, sondern hier müssen Sie diverse Spielsituationen meistern. Im „Ausdauer“-Modus gilt es lediglich, jeweils ein einziges Aufschlagspiel gegen immer stärker werdende Kontrahenten zu gewinnen. Der Modus „Turnier“ ermöglicht es Ihnen hingegen, in einer Vierergruppe oder im K.-o.-System einen Sieger zu ermitteln.

Indem Sie im Arcade-Modus nacheinander mehrere Gegner besiegen, schalten Sie diverse Boni frei. Darüber hinaus können Sie sich noch an einem Karriere-

Modus versuchen, der aber ebenfalls weder Fisch noch Fleisch ist. Während Ihrer Laufbahn haben Sie die Möglichkeit, Trainingsrunden in Form von Mini-Games zu bestreiten und an der Welttournee teilzunehmen. Dort warten aber lediglich die vier Grand-Slam-Turniere auf Sie. Für Siege erhalten Sie dabei Punkte, die Sie in Extras investieren können. Insgesamt hätten es aber schon ein paar Turniere mehr sein dürfen.

Einen ähnlich halbgaren Eindruck hinterlässt das Gameplay. Als am nervigsten erweist sich die schlechte Kollisionsabfrage zwischen Schläger und Ball. So sieht es häufiger so aus, als würde Ihr Spieler den Ball gar nicht treffen, überraschenderweise schafft er dies aber doch. Andersherum schlagen Sie bei sicher geglaubten Treffern oft auch am Ball vorbei. Die nicht justierbare Kameraführung stört ebenfalls gelegentlich das Spielgeschehen. Manchmal befindet sich Ihr Akteur beim Aufschlag-Return nämlich nicht in Sichtweite. Obendrein reagiert die Steuerung etwas unpräzise, so dass Ihnen viele Bälle entwischen. ➤

MODERNES TRAINING >>> Ob so auch die Profis trainieren?

IM KARRIERE-MODUS DES SPIELS können Sie in den Trainingsrunden an Ihren Fähigkeiten arbeiten. Dabei stehen Ihnen drei Mini-Spielchen zur Auswahl, die alleamt ziemlich abgefahren aussehen und weniger realistisch angelegt sind. Durch die unpräzise Steuerung sind sie noch dazu äußerst komplex zu meistern.



ABSCHIEßEN: In dieser Trainingseinheit müssen Sie von der Grundlinie aus die Zielscheiben treffen.



RAUMSCHIFF: Bei dieser Übung gilt es, Ihre Volleys in den Flächen im gegnerischen Feld zu platzieren.



EXPLOSIVE FÄßER: Mit Ihren explosiven Aufschlägen müssen Sie die Fässer zerstören.

„Nach irrelevanten Punktverlusten reagieren die Spieler mit Wutausbrüchen und bejubeln selbst billigste Punkte euphorisch.“

>>> Auch die KI der CPU-Spieler wirkt nicht ausgereift. Wenn der Gegner nach einem schwachen Aufschlag ohne jegliche Bedrängnis mit einem hohen Lob kontert, ist dies äußerst unrealistisch. Vor allem in Doppel-Matches treten zuhauf eklatante KI-Schwächen der CPU-gesteuerten Spieler zutage, wenn diese leicht zu erreichende Bälle einfach nicht mehr schlagen oder sich Ihrem eigenen Akteur einfach planlos in den Weg stellen und sich abschließen lassen.

Eine unrealistische Präsentation rundet das müde Szenario ab. Selbst nach irrelevanten Punktverlusten reagieren die Spieler mit Wutausbrüchen und bejubeln andererseits selbst billigste Punktgewinne übertrieben euphorisch.

Grafisch kann *Next Generation Tennis 2003* ebenfalls nicht überzeugen. Die Animationen der Spieler sehen hölzern aus und im Falle der im Spiel integrierten Profis sind sie auch keineswegs authentisch. Die Plätze der lizenzierten Turniere

wurden zwar sehr detailliert gestaltet, dennoch läuft das Spiel darauf nicht flüssig genug ab.

Den besten Eindruck macht *NGT 2003* in puncto Akustik. Auf manchen Plätzen ist zwar der Halleffekt einen Tick zu heftig ausgefallen, ansonsten stimmt die Tennisatmosphäre aber. Die Spielstände werden von den Referees in Landessprache angesagt und Gott sei Dank stöhnen die Damen im Spiel nicht so laut wie einige der realen Tennis-Diven.

BONUS INFO

>>> SHOWTIME

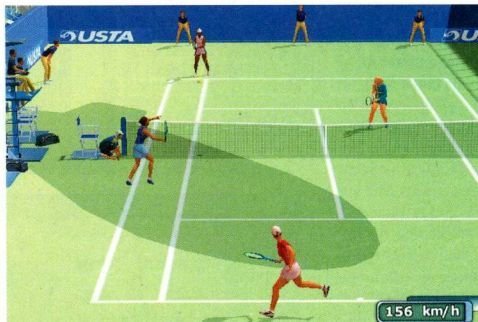
Von den fünf im Spiel auswählbaren Tennisprofis können Sie jeweils einen kurzen Videoclip mit echten Spielszenen freischalten. Über das Hauptmenü gelangen Sie in die Bonus-Rubrik und dürfen sich diese kleinen Filmchen jederzeit noch einmal ansehen.

>>> DONNERSCHLAG

Im Modus „Ausdauer“ gilt es, nacheinander gegen mehrere Gegner zu bestehen, indem Sie Ihr Aufschlagspiel gewinnen. Ein hoher Prozentsatz erster Aufschläge im Feld alleine reicht dabei aber nicht aus. Sie sollten auch möglichst viele Asse oder Aufschlag-Winner produzieren, indem Sie Ihren Aufschlägen mit der rechten und linken Schultertaste noch den nötigen Side Spin verleihen.



↑ Auch die Herren stolpern viel zu häufig über den Platz.



↑ Im Doppel können vier Spieler gleichzeitig ran.



MANFRED MEINT:

Tennis-Fans haben es mit der Xbox wahrlich nicht leicht. Keines der bisher erhältlichen Spiele kann es mit dem legendären *Virtua Tennis* aufnehmen. Leider trifft dies auch auf *Next Generation Tennis 2003* zu. Das durchschnittliche Gameplay kann den Spieler nicht fesseln und die halbgarigen Spielmodi motivieren allenfalls kurzfristig. Nicht mal eingeleistete Fans des weißen Sports, wie ich einer bin, werden an diesem Titel Gefallen finden. Es wird höchste Zeit für *Top Spin!*

GRAFIK

60%

SOUND

68%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

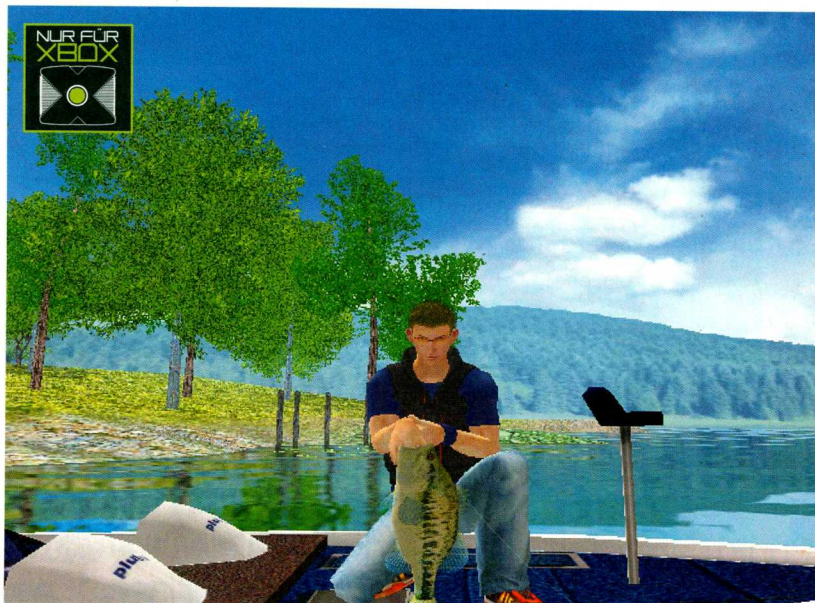
- US- UND FRENCH-OPEN-LIZENZ
- VIELE SPIELMODI

NEGATIV

- NUR VIER VERSCHIEDENE TURNIERE
- NUR FÜNF PROFI-SPIELER DABEI
- MAUES GAMEPLAY
- UNPRÄZISE STEUERUNG
- ÜBERTRIEBENE PRÄSENTATION

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

62%



↑ Nachdem Sie langsam und vorsichtig Ihre Angel eingeholt haben, dürfen Sie Ihren fetten Fang an Bord ziehen.

Holen Sie die fettesten Brocken aus dem See!

PRO CAST SPORTS FISHING

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: SPORTSPIEL

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1

TERMIN: SEPTEMBER 2003

WEBSITE: WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

KURZ & KNAPP

NETTES, KLEINES Angelsportspiel mit durchdachten Spielmodi und veralteter Grafik.

ALS ANGLER ERNDET MAN von seinen Mitmenschen oft nur ein mitleidiges Lächeln. Welcher normale Mensch steht schon so früh auf, um sich dann stundenlang an irgendeinen Tümpel zu hocken? Doch irgendwas muss an dem Sport doch dran sein, dass er so viele Menschen begeistert. Mit *Pro Cast Sports Fishing* können Sie diesem Phänomen nun nachgehen, ohne dass Sie sich dazu früh aus dem Bett quälen müssen. Ob Sie Ihr Alter Ego morgens oder abends, bei Regen oder Sonnenschein zum Angeln schicken, dürfen Sie dabei selber bestimmen.

Neben gemütlichen Angelsessions in idyllischen Landschaften, bei denen Sie Ihren Gedanken nachhängen können, haben Sie im Arcade-Modus die Möglichkeit, sich in Wettkämpfen mit anderen Anglern zu messen. Der Simulation-Modus bietet Ihnen neben Wettkämpfen weitere Optionen, die besonders für jene Spieler interessant sind, die das Spiel länger spielen wollen: Je nach Gewicht der gefangenen Fische erhalten Sie Punkte, mit welchen Sie sich entweder von einem Profi ein paar nützliche Tricks „erkaufen“ können oder welche Sie für eine bessere Angelausrüstung verpassen können. Egal welchen Modus Sie wählen, um die fettesten Fische zu fangen, Sie brauchen eine Menge Geduld! Mit ruckartigem Anziehen Ihrer Angel werden Sie zum Beispiel nie einen Fisch an den Haken kriegen.

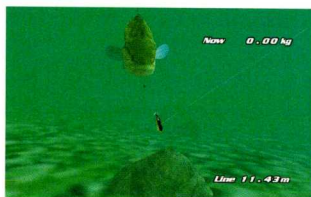
Kommen wir zum Abschluss noch zu den technischen Details des Spiels: Die Grafik wirkt zwar verstaubt, läuft aber recht flüssig. Der Sound bietet einerseits eine vor sich hin dudelnde Hintergrundmusik, andererseits ertönen manchmal lediglich stimmungsvolle Naturgeräusche um Sie herum, so dass Sie sich tatsächlich an einen See versetzt fühlen. Insgesamt betrachtet ist *Pro Cast Sports Fishing* jedoch eher etwas für Fans des Angelsports. Petri Heil!



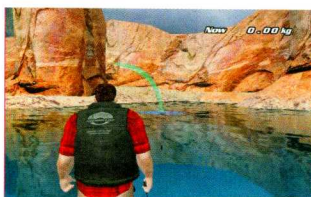
↑ Ziehen Sie nicht zu stark an Ihrer Angel.



↑ Einige Bereiche können Sie nicht befahren.



↑ Ob dieser hier wohl gleich anbeißen wird?



↑ Die Hintergrundgrafik ist einfach gehalten.

BONUS INFO

WO BEISSEN DENN die fetten Fische heute an? Hier ein kleiner Tipp fürs Suchen: Häufig halten die Fische sich in Buchten oder in der Nähe von Bäumen und unter Wasser liegenden Gegenständen auf.



JANA MEINT:

Das Warten, bis endlich ein Fisch anbeißt, stellt Ihre Geduld zum Teil auf eine harte Probe. Echte Angler werden sich hiervon aber sicherlich nicht abschrecken lassen. Zu schade nur, dass dem Spiel kein Angel-Controller beiliegt, wie er damals zu Segas Angelspiel *Get Bass* erhältlich war. Skeptiker sollten das Spiel auf jeden Fall erst einmal Probe spielen, bevor Sie zum Geldbeutel greifen, denn Angeln ist nun mal nicht jedermanns Sache. Dem „normalen“ Spieler fehlt wahrscheinlich die Action.

GRAFIK

62%

SOUND

58%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- DURCHDACHTE SPIELMODI
- NETTE HINTERGRUNDGERÄUSCHE

NEGATIV

- VERALTETE GRAFIK
- NERVIGE MUSIK
- KEIN ANGEL-CONTROLLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

68%



XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR



TRIFF INTERESSANTE LEUTE AUF DER GANZEN WELT UND MACH SIE PLATT

Ok, das hier ist kein Spiel. Das hier ist echt. Die wollen dir ans Leder.
Spiel allein oder gegen einen echten Gegner irgendwo auf der Welt. Er sieht dich nicht,
aber er hört dich. Live. Im Internet. Da gibt's nur eins: Schlag unerbittlich zurück.



www.xbox.com/de/mechassault

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 Day 1 Studios (Teile hiervon). Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Mechassault, Xbox, Xbox Live 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.

TEST ÜBERSICHT

SPIELITITEL	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	„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%



DIE XBOX ELITE

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



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

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



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%



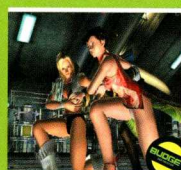
BURNOUT 2

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-Altmeister 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%

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%
Ⓢ BURNOUT	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Ein großartiger Arcade-Racer mit toller Optik. Eines der besten Xbox-Rennspiele.“	82%
CAPCOM VS. SNK 2 EO	Ausgabe 04/03	2D-Beat-'em-Up	„Capcoms Prügelhelden gehen jetzt auch über Xbox Live online.“	76%
CEL DAMAGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Hektisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend“	55%
CHASE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Sehr hektisches Spiel, das nur im Mehrspielermodus Spaß macht“	40%
CIRCUS MAXIMUS	Ausgabe 01/02	Action-Rollenspiel	„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	„Simplex Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet“	66%
Ⓢ CRASH BANDICOOT: D. ZORN D. CORTEX	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen“	71%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Ein netter Zusammenschchnitt 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%



SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
DARK ANGEL	Ausgabe 04/03	Action	„Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie“	52%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrener Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“	61%
DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“	74%
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Ausgabe 01/02	BMX-Funsport	„Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“	69%
DAVID BECKHAM SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Ein klares Abseits für Davids altbackenes Fußball-Spiel“	42%
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	Ausgabe 04/03	Sport?	„Nette Mischung aus Volleyball-Spiel und Softporno“	73%
DEAD TO RIGHTS	Ausgabe 02/03	Action	„Brutal kommt weiter. Ein Actionspiel mit hohem Gewaltfaktor.“	70%
DEADLY SKIES	Ausgabe 01/02	Flugsimulation	„Leider gibt es zurzeit noch keine Alternativen in diesem Genre.“	52%
DEFENDER	Ausgabe 05/03	Action	„Recht gutes 3D-Remake des Baller-Klassikers. Sehr hektisch.“	62%
DEATHROW	Ausgabe 12/02	Action	„Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor“	53%
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Technisch absolut miese Umsetzung der Buchvorlage“	34%
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Auf in den Kampf! Mit Legolas, Gimli und Aragorn kämpfen Sie gegen fiese Orks.“	80%
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Ausgabe 02/03	Action	„Im Kino sehr nett. Auf der Xbox ist der Drachenterror jedoch nur Durchschnitt.“	51%
DIE SIMS	Ausgabe 04/03	Simulation	„Die Umsetzung der PC-Lebenssimulation ist gut gelungen.“	80%
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%



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
„Ernsthaft: 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%



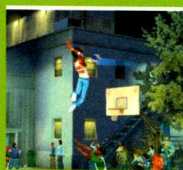
MIDNIGHT CLUB II
TEST IN: Ausgabe 07/03
GENRE: Rennspiel
„Grafisch sind die Online-Straßenrennen zwar nicht berauschend, aber der Spielspaß stimmt.“
WERTUNG: 86%

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 Saisondaten“	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%
FUTURAMA	Ausgabe 08/03	Jump & Run	„Die Stimmung der Serie wurde genial eingefangen. Nur am Gameplay haperts.“	79%
FURIOUS KARTING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Auf cool gemachter Kart-Racer mit argen technischen Mängeln“	46%
FUZION FRENZY	Ausgabe 01/02	Multiplayer-Partyspiel	„Die Partygemeinde verfällt hier eher in Tiefschlaf als in Ekstase.“	45%
GAUNTLET - DARK LEGACY	Ausgabe 01/02	Action	„Leider ein ziemlich spaßfreies Game, das zu primitiv gestrickt ist“	38%
GENMA ONIMUSHA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Katana-Gemetzel mit heftigem Schwierigkeitsgrad vor einer Renderkulisse“	69%
GHOST RECON	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Gute PC-Umsetzung, wobei der Strategie-Anteil abgenommen hat.“	80%
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Monsterkeilerei in der Innenstadt. Ein Muss für Godzilla-Fans.“	69%
GRAVITY GAMES: STREET.VERT.DIRT	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts!“	8%
GUN METAL	Ausgabe 01/02	Action	„Unterhaltsames Actionfest mit intensiven Roboterkämpfen“	83%

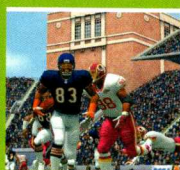


TEST ÜBERSICHT

SPIELITITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
GUN VALKYRIE	Ausgabe 01/02	Action	„Ein rasantes Mech-Spiel vor 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%
INDIANA JONES U. D. LEG. D. KAISERGRUFT	Ausgabe 03/03	Action	„Die Buffy-Engine funktioniert auch bei Indy. Cooles Kampfsystem.“	81%
INDYCAR SERIES	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Recht unspektakuläres Rennspiel um die amerikanische IndyCar-Serie“	75%
ISS 2	Ausgabe 01/02	Fußball	„Absolut uninteressantes Rasen-Gekicke“	51%
☉ JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER	Ausgabe 01/02	Action	„Bond garantiert auch auf der Xbox solides Popcorn-Entertainment.“	72%
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	Ausgabe 01/03	Action	„Noch besser als der Vorgänger. 007-Fans werden dieses Spiel lieben.“	84%
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Ausgabe 04/03	Strategie	„Verwalten Sie den Jurassic Park und gehen Sie auf Fotosafari.“	72%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Ausgabe 11/02	Surfen	„Besonders für Trendsporteinsteiger ist Kelly Slater sehr gut geeignet.“	84%
KNOCKOUT KINGS 2002	Ausgabe 01/02	Boxen	„Pure Prügelei, die auf Dauer zu wenig Tiefgang hat“	63%
KUNG FU CHAOS	Ausgabe 04/03	Beat 'em Up	„Sehr unterhaltsames Klapp- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler“	78%
LEGENDS OF WRESTLING	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“	60%
LEGENDS OF WRESTLING II	Ausgabe 03/03	Wrestling	„Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“	73%
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	Ausgabe 12/02	Geschicklichkeit	„Fünf Minuten anarchischer Einweg-Spaß“	65%
LOTUS CHALLENGE	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Sehr frustrierendes Rennspiel mit hakeliger Steuerung“	60%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	Ausgabe 08/03	Ego-Shooter	„Sieht aus wie Halo, leidet aber an einer nervigen Steuerung.“	71%



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%



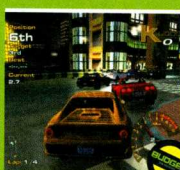
NFL 2K3
TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: American Football
„Exzellente und sehr realistische Football-Simulation. Auch für Einsteiger geeignet.“
WERTUNG: 90%



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%



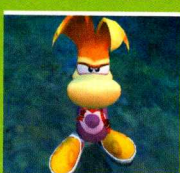
PROJECT GOTHAM RACING
GENRE: Rennspiel
„Ein episches Rennspiel, das extreme Detailtreue mit perfekter Unterhaltung kombiniert“
WERTUNG: 87%



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



RALLYSport 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 kaputtmachen.“
WERTUNG: 85%

MADDEN NFL 2003	Ausgabe 12/02	American Football	„Fans von American Football werden von diesem Game begeistert sein.“	89%
MAD DASH RACING	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein ziemlich verrücktes, aber zu schnelles Multiplayer-Rennspiel“	65%
MARVEL VS. CAPCOM 2	Ausgabe 01/03	2D-Beat-'em-Up	„Die Marvel-Superhelden prügeln sich mit den Capcom-Videospielhelden.“	74%
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Ohne spielerische Highlights versucht sich Mat Hoffman auf dem BMX-Rad.“	62%
INDIZIERT	Ausgabe 01/02	Ego-Shooter	„Hervorragende Umsetzung eines indizierten PC-Spiels“	- %
MECHASSAULT	Ausgabe 01/03	Action	„Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum“	80%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“	75%
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	Ausgabe 02/03	Fußballmanager	„Der Meister kränkt an unübersichtlichen Menüs und einer üblen Steuerung.“	64%
METAL DUNGEON	Ausgabe 02/03	Rollenspiel	„Odes Rollenspiel, das sich auf dem spielerischen Stand der 80er-Jahre befindet“	43%
MICRO MACHINES	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Kleine Autos brettern über die unmöglichsten Rennstrecken.“	66%
MIDTOWN MADNESS 3	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Gut gemachte Chaos-Raserei durch drei Weltmetropolen.“	81%
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Ausgabe 01/02	Boxen	„Das Gameplay dieses Boxspiels ist ausgefeilt, aber auch sehr frustrierend.“	72%

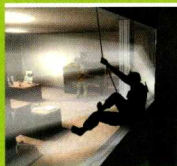


SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
MINORITY REPORT	Ausgabe 02/03	Action	„Miese Grafik und ein ödes Gameplay? Das kann nur eine Filmumsetzung sein.“	53%
MORROWIND	Ausgabe 12/02	Rollenspiel	„Gute Umsetzung des erfolgreichen PC-Rollenspiels“	76%
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ausgabe 03/03	Beat 'em Up	„Gut gelungenes Beat 'em Up mit sehr rauem Charme.“	81%
MOTGP	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 <i>NBA Live 2003</i> ist besser.“	77%
NBA LIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„So fantastisch das Spiel auch aussieht: Das Gameplay ist unter aller Kanone.“	52%
NBA LIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Um einiges besser als der Vorgänger. Fans greifen zu!“	83%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“	72%
NEW LEGENDS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und Spielspaß aus der Steinzeit.“	12%
NHL 2002	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Sehr gutes Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts!“	82%
NHL 2003	Ausgabe 11/02	Eishockey	„Nur wenig Verbesserungen in der 2003er-Neuaufgabe“	82%
NHL 2K3	Ausgabe 03/03	Eishockey	„Sehr realistisches Eishockey-Spiel mit sehr großem Umfang und Xbox Live“	84%
NHL HITZ 20-02	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Wer es gerne actionlastiger mag, ist bei <i>NHL Hitz</i> vielleicht besser aufgehoben.“	74%



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 Glückchsein braucht.“
WERTUNG: 85%



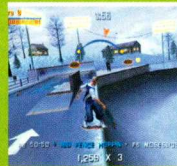
TIGER WOODS PGA TOUR 2003

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 albernem 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%

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 ODDYSEE	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 Piratengefechte erwartet, wird bitter enttäuscht.“	40%
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%

TEST ÜBERSICHT

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%
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%
Ⓢ SPEED KINGS	Ausgabe 08/03	Rennspiel	„Burnout trifft auf MotoGP. Ein gelungenes Konzept.“	77%
Ⓢ 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%
STAKE: FORTUNE FIGHTERS	Ausgabe 08/03	Beat 'em Up	„Schlimme Steuerung und technisch grotzig: Stake ist einfach nur noch schlecht.“	24%
STAR WARS: JEDI KNIGHT 2 - JEDI OUTCAST	Ausgabe 01/03	Action	„Originelles Level-Design sucht man in dieser ruckeligen Grafik vergebens.“	65%
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Ausgabe 01/02	Action	„Zweifelloos eines der besseren 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%
Ⓢ SX SUPERSTAR	Ausgabe 08/03	Rennspiel	„Ein viel zu kurzes Rennspiel mit durchschnittlicher Grafik.“	57%
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	„Só 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%
TOTAL IMMERSION RACING	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Eine tolle Spielidee wurde von der Technik und dem Fahrverhalten ausgebremst.“	55%
TOUR DE FRANCE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Das Spiel wird dem großen Namen nicht gerecht.“	46%
TOXIC GRIND	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Futuristisches BMX-Spiel mit netten Ideen, aber ohne echte Innovation“	64%
TRANSWORLD SNOWBOARDING	Ausgabe 11/02	Trendsport	„Einfache Tricks ohne Ende“	73%
TRANSWORLD SURFING	Ausgabe 01/02	Surfing	„Eigentlich ein gutes Spiel. Kelly Slater ist jedoch viel besser.“	61%
TUROK EVOLUTION	Ausgabe 11/02	Ego-Shooter-Action	„Solide Shooter-Unterhaltung, die die Technik der Xbox deutlich unterfordert“	66%
TY THE TASMANIAN TIGER	Ausgabe 01/03	Jump & Run	„Schön gemachtes Knuddel-Jump&Run mit einigen Kameraproblemen“	74%
UFC: TAPOUT	Ausgabe 01/02	Beat 'em Up	„Ein wahrlich brutales Fighting-Game“	74%
VEXX	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Einfallsreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“	70%
WAKEBOARDING UNLEASHED	Ausgabe 06/03	Trendsport	„Extrem schweres Wakeboarding-Spiel von den Tony Hawk-Machern“	82%
WHACKED!	Ausgabe 01/03	Multiplayer-Partyspiel	„Hallo, liebe Xbox-Liveler! Der Showmaster wartet auf sein nächstes Opfer.“	61%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	Ausgabe 08/03	Sport	„Sehr realistische Billard-Simulation, die wirklich Spaß macht.“	81%
WORLD RACING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Unter der Motorhaube dieses Mercedes-Rennspiels stecken jede Menge Bugs.“	61%
Ⓢ WRECKLESS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Sehr gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel.“	75%
WWE RAW	Ausgabe 11/02	Wrestling	„Grafisch ist das Spiel gelungen, jedoch hapert's an einigen Stellen.“	53%
X-MEN: NEXT DIMENSION	Ausgabe 02/03	Beat 'em Up	„Schön gemachte Comic-Balgerei um die Superhelden-Truppe“	74%
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	Ausgabe 05/03	Action	„Recht monotones Actionspiel um den beliebten Comic-Mutanten“	64%
ZAPPER	Ausgabe 04/03	Geschicklichkeit	„Das Frogger-Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“	60%

**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, furzenden 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.™



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

DIE HALO-2-LEGENDE

Hallo OXM!

Im Chat habe ich erfahren, dass in *Halo 2* angeblich eine Kaffeemaschine vorkommen soll. Dann hab ich mal auf einer hoch-offiziellen Microsoft- und auch auf einer Bungie-Seite gesucht und habe es tatsächlich gefunden. Das hat mich dann auf die Idee gebracht, daraus etwas für eure Fotostory zu machen. Angeblich soll die Kaffeemaschine in der deutschen Version ja Peter Panda heißen.

Viel Spaß beim Testen und Kaffeetrinken!

Brutalis (per E-Mail)

Hallo Brutalis!

Peter Panda, unsere Redaktions-Kaffeemaschine, in seinem ersten Spiel und dann gleich *Halo 2*? Das wäre ja zu schön, um wahr zu sein. Wir haben inzwischen mal bei Peters Managern angerufen und nachgefragt, ob da was Wahres dran ist. Die Antwort ist leider ernüchternd: Weder Microsoft noch Bungie haben bisher Interesse an einem Kameo-Auftritt des koffeinhaltigen Superhelden bekundet. Auf der einen Seite mag das zwar schade sein. Auf der anderen Seite haben wir aus sicherer Quelle erfahren, dass sich Peters Agenten gerade darum bemühen, eine Hauptrolle für ihn im nächsten *Panzer Dragoon*-Spiel zu

bekommen. Hier ein Screenshot aus den Bewerbungsunterlagen:



DIE HALO-LEGENDE, TEIL 4

Hallo OXM-Team!

Ich habe in der Ausgabe 8/03 die Leserbriefe über die „Halo-Legende“ gelesen. Ist es also definitiv unmöglich, den Flammenwerfer freizuschalten? (Das Bild von Sam war ja nur eine billige Fotomontage!) Warum wurde diese Waffe eigentlich aus der Endversion von *Halo* herausgenommen? Es gibt ja sogar Bilder der Beta-Version von *Halo* für die Xbox, auf denen man den Flammenwerfer sieht!

Felix (per E-Mail)

Hallo Felix!

Wir hätten niemals gedacht, dass sich die Story mit dem Flammenwerfer als derartiger Dauerbrenner entpuppen würde. Unsere Meinung ist nach wie vor, dass es völlig unmöglich ist, in *Halo* einen Flammenwerfer freizuschalten. Auch unser Aufruf in Ausgabe 07/2003 hat nur dafür

gesorgt, dass einige gefälschte Bilder und Links zu Interseiten-Seiten, die das Gerücht verbreiten, unsere Redaktion erreichten. Unseres Wissens tauchte der Flammenwerfer nur lange vor der Veröffentlichung des Spiels auf einer Bungie-Fanseite auf. Ob es jemals geplant war, die Waffe in das Spiel einzubauen, steht also in den Sternen.

100-HERTZ-LIGHTGUN

Hallo Xbox-Team!

Glückwunsch zu eurer Zeitschrift, die ist echt toll. Nur der

Preis ist ein bisschen hoch, aber das ist halt mal so. Dafür gibt's Infos fast ohne Ende. Leider nicht ganz - und deshalb meine Fragen zu Lightguns für die Xbox: Habe vor, mir eine Lightgun zu kaufen. Gibt es schon neue auf dem Markt außer der von MadCatz in Grün? Wenn ja, welche? Und wie würdet ihr sie bewerten bzw. würdet ihr eine Kaufempfehlung geben? Sind alle für (bis zu) 100-Hertz-Fernseher geeignet und was für Funktionen haben sie? Und natürlich geben die Preis auch eine Rolle. Ansonsten macht weiter so und haltet uns auf dem neuesten Stand der Dinge!!!

Sven Orphal (per E-Mail)

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-Neuinsteigern, 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.

LEST IHR JEDEN LESERBRIEF?

Natürlich lesen wir jeden Brief und jede E-Mail, die bei uns eintrudeln. Bei den Hunderten von Mails ist es uns aber leider nicht möglich, jeden zu beantworten. Letztendlich drucken wir die interessantesten auf diesen beiden Seiten ab.

HABT IHR EINE EIGENE WEBSITE IM INTERNET?

Unser Forum erreicht ihr unter <http://www.xbox-zone.de>. Eine eigene Website haben wir noch nicht.



Peter, bei so vielen Aliens brauch ich jetzt erst mal einen Kaffee!

Köchell

Ich will hier weg!



Hallo Svener!
Immer wieder erreichen uns Anfragen über Lightguns für die Xbox. Das ist sehr seltsam. Gibt es doch gerade mal zwei Spiele, die diese Peripherie unterstützen: *Starsky & Hutch* und das in Deutschland nicht erschienene *House of the Dead III*. Fast genauso übersichtlich ist das Angebot an Lichtpistolen für die Xbox und wir wollen diesen Platz hier mal nutzen, um eine kleine Marktübersicht zu machen: Zum einen wäre da der von dir erwähnte Blaster von MadCatz. Das Teil liegt gut in der Hand, hat einen Memory-Card-Slot und ist sehr zielgenau. Leider funktioniert diese Wumme nicht mit 100-Hertz-Fernsehern. Dann gibt es noch die Gunstation 2 von BigBen. Die fehlenden Extras und eine schlechte Zielgenauigkeit machen diese Lichtpistole zu einer echten Gurke. Die dritte im Bunde ist die Beretta von Thrustmaster. Die Pistole ist als Einzige mit 100-Hertz-Fernsehern kompatibel und liegt zudem auch noch gut in der Hand. Für dich sprechen wir hier eine Kaufempfehlung aus.

DOWNLOADS
Liebe OXM-Redaktion!
Zuerst wollte ich euch fragen, ob es nicht möglich wäre - falls auf der DVD noch Platz ist -, einige neue Missionen oder Updates zu den verschiedenen Spielen, die von Xbox Live heruntergeladen werden können, auf die DVD zu packen. Natürlich nur, wenn es überhaupt funktioniert. Ich wollte euch auch fragen, ob *Unreal 2* auf der Xbox kommt, denn in eurer „Was kommt wann“-Liste steht leider nichts davon.

Patrick Locher (per E-Mail)

Lieber Patrick!
Du sprichst hier ein sehr heikles Thema an, das schon fast Salz in unsere Wunden reibt. Seit zwei Ausgaben versprechen wir den Lesern, dass demnächst der *Splinter Cell* Level Kola Cell seinen Weg auf unsere DVD findet. Doch diverse technische Schwierigkeiten haben es bisher verhindert, dass es auch wirklich passiert. Inzwischen arbeiten wir an einer Lösung, die es uns ermöglicht, Inhalte von der DVD auf die Festplatte der Xbox zu kopieren. Wir sind verflucht nah dran und es bedarf nur noch ein paar

Absegnungen von Microsoft, bis die erste OXM-DVD mit Spiele-Erweiterungen ihren Weg in die Zeitschriftenregale findet. Wir bitten um etwas Geduld. *Unreal 2* ist von Atari fest für die Xbox angekündigt. Nur leider gibt es noch keinen konkreten Termin, weshalb das Spiel noch nicht in unserer „Was kommt wann“-Tabelle aufgetaucht ist.

BRUTE-FORCE-TUNING
(...) Jetzt mal etwas anderes: Als ich erfuhr, dass *Brute Force* nun ausschließlich offline spielbar ist, war ich regelrecht enttäuscht. Wie kann man ein Spiel, das gerade für fette Online-Sessions wie geschaffen ist, als Offline-Spiel verschern? Da hab ich mir gedacht, dass man doch einen Onlinesupport mittels Content-Download (besitzt das Spiel doch, oder?) zur Verfügung stellen könnte. Bitte antwortet mir, ob dies denn technisch realisierbar wäre.

Andman (per E-Mail)

Hallo Andman!
Gehen wir die Sache mal rein theoretisch an: Bereits bei *MechAssault* konnte man das Spiel erweitern, indem man per Download einen Capture-the-Flag-Modus herunterlud. Da *Brute Force* auch mit der Download-Funktion bestückt ist, dürfte es - rein theoretisch - auch keinerlei Probleme geben, einen Online-Modus nachträglich zu installieren. Auf PCs gibt es ja auch nachträgliche Patches, die den Spielen neue Funktionen „beibringen“. Ob nun bei Microsoft Pläne in den Schubladen liegen, *Brute Force* nachträglich onlinefähig zu machen, ist uns nicht bekannt. Wir würden es allerdings sehr begrüßen. Denn wie du schon sagtest: Dieses Spiel ist für Online-Sessions wie geschaffen.



Kurz und Knapp

STRANDFUSSBALL
Liebes OXM-Team,
ich finde euer Magazin echt klasse. In dem Magazin 05/2003 habt ihr in der Rubrik „Enthüllt“ das Spiel *Pro Beach Soccer* vorgestellt. Ich finde diesen Vorbericht echt klasse, deswegen bitte ich euch, einen Bericht mit Wertung in einem der nächsten Hefte zu bringen. Danke schon im Voraus.

Euer treuer Leser
Oli (per E-Mail)

Hallo Oli!
Den Test zu *Pro Beach Soccer* findest du in dieser Ausgabe auf Seite 70. Leider hat sich die finale Version dieses Spieles nicht als der erwartete Strandsport-Kracher herausgestellt. Bei einer Wertung von 58 Prozent muss man schon ein wahrer Beach-Soccer-Fan sein, um mit diesem Spiel glücklich zu werden.

GEWINNEN IN DER SCHWEIZ?
Gelten eure Wettbewerbe auch für Teilnehmer aus der Schweiz?
Mark Schmid (per E-Mail)

Natürlich kann man auch aus der Schweiz (und auch aus Österreich) an unseren Gewinnspielen teilnehmen. Dazu musst du nur eine Postkarte mit der richtigen Antwort an uns schicken. Wer sich unsere abgedruckten Gewinnerlisten angesehen hat, wird auch schon über den einen oder anderen glücklichen Teilnehmer aus Österreich und der Schweiz gestolpert sein.

FAST AND FURIOUS
Hallo OXM!
Ich habe auf einer Internet-Website gelesen, dass ein Spiel von *The Fast and the Furious* im November herauskommen soll. Ich glaube aber, nur in Amerika. Meine Frage an euch: Wird es dieses Spiel auch in Europa geben?
Antwortet bitte!

Dirk Jansen (per E-Mail)

Hallo Dirk!
Wir haben uns mal schlaue gemacht und beim Hersteller Vivendi-Universal nach *The Fast and the Furious* nachgefragt. Dort plant man zurzeit, das Spiel Anfang nächsten Jahres in Europa zu veröffentlichen. Die von dir erwähnte Internet-Seite bezieht sich wohl auf die PS2-Version, die bereits im November 2003 erscheinen wird. Wir warten lieber auf die bessere Xbox-Version.

METAL GEAR SOLID 3
Stimmt es, dass *Metal Gear Solid 3* auch für Microsofts grünen Klotz rauskommt? Ich besitze nämlich auch eine PS2 und auf der kommt es ja bald ... Nur zocke ich um einiges lieber auf der Box.
Mark Schmid (per E-Mail)

Bald?!!?! Bis jetzt ist nur bekannt, dass *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* irgendwann im Jahre 2004 erscheinen soll. Es dürfte also noch eine ganze Weile vergehen, bis *Solid Snake* wieder in Aktion ist. Konami werkelt zum jetzigen Zeitpunkt nur an einer PS2-Version, ob diese dann später für die Xbox umgesetzt wird, lässt sich jetzt noch nicht sagen.

DOPPELT GEMOPPELT
Hallo OXM-Team!

Ich hätte da 'ne Frage: Kann man bei *Soldier of Fortune II* zwei verschiedene Pistolen-Typen gleichzeitig in der Hand halten?

Gruß, Lukas

Lukas Mueller (per E-Mail)

Hallo Lukas!
Leider müssen wir dich enttäuschen: Erst mit der Rückkehr des Master-Chiefs in *Halo 2* kannst du dich in einem Ego-Shooter mit zwei verschiedenen Waffen-Typen gleichzeitig durch die Levels ballern.

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts präsentiert das OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN das *Star Wars KOTOR*-Gewinnspiel

Zu gewinnen gibt es diesmal das Modell eines offiziellen *Star Wars*-Laserschwertes. Alles, was Sie machen müssen, um an dieses wertvolle Kleinod im Wert von 500 Euro zu kommen, ist, unsere Frage zu beantworten. Natürlich brauchen Sie dann noch ein wenig Glück, aber echte Jedis haben ja die Macht an ihrer Seite.

DIE FRAGE:

WIE HEISST DER HEIMATPLANET
DER WOOKIES?

DER PREIS:
DAS MODELL EINES OFFIZIELLEN
STAR WARS-LASERSCHWERTES



Schreiben Sie eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:

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

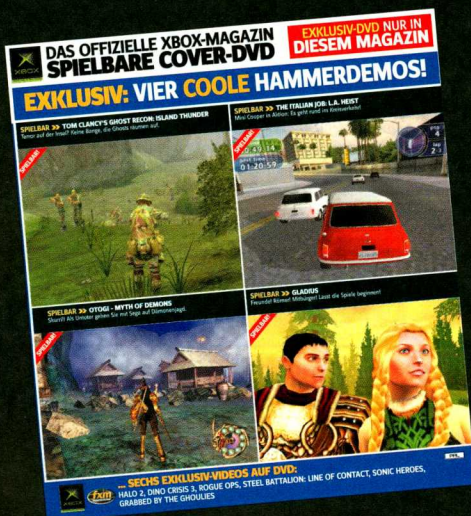
Teilnahmeschluss ist der 22.09.2003. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Electronic Arts 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.



play:more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



PLAY:MORE ...

NOCH MEHR Highscores und Spielspaß mit unserer Demo-Disc. Wir quetschen für Sie alles aus der Xbox-Konsole und

jedem Spiel heraus.

DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie die ausführlichen Spielanleitungen zu allen spielbaren Demo-Versionen auf unserer exklusiven Cover-DVD. Sie sehen die Tasten-Belegung des Xbox-Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über das Spiel und erste kleine Tipps zum Spielablauf. Doch damit nicht genug ...

TIPPS & TRICKS: Darüber hinaus stehen wir unseren Lesern mit allem zur Seite, was ihnen beim Spielen weiterhilft - sei es mit einfachen Kurztipps, Cheats & Codes oder mit großen Komplettlösungen. Damit können Sie sämtliche Geheimnisse eines Spiels entdecken, alle Spielwelten erforschen und wirklich jeden Gegner schlagen. Mithilfe dieser Seiten können Sie so lange spielen, bis Ihre Xbox-DVDs zerbrechen.

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

Inhalt

DEMO AUF DVD: **TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER** **086**

DEMO AUF DVD: **OTOGI** **087**

DEMO AUF DVD: **GLADIUS** **088**

DEMO AUF DVD: **THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST** **088**

KOMPLETTLÖSUNG: **WAKEBOARDING UNLEASHED** **089**

CHEATS & CODES: **TIPPS & TRICKS** **093**



» **GLADIUS** Brot und Spiele auf der Xbox.



» **THE ITALIAN JOB** Kleine Minis ganz groß.



» **GHOST RECON** Die nächste Kuba-Krise?



playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



Spielbare Demos



HALLO, LIEBE LESER!

Noch ist das Spiele-Sommerloch nicht gänzlich überwunden, mit unserer aktuellen Demo-DVD können Sie sich aber schon einmal auf vier absolute Hitkandidaten einstellen, die bald in den Verkaufsregalen stehen werden.

So dürfen Sie sich diesmal in einer Mission aus *Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder* behaupten. In der selbstablaufenden Kampagnen-Disc zum bisher besten Xbox-Live-fähigen Taktik-Shooter ist vor allem Kooperation unter den Team-Mitgliedern gefragt. *The Italian Job* kam 1969 in die Kinos, hierzulande ist der Film unter dem Titel *Charlie staubt Millionen ab* bekannt. In diesem Jahr wurde ein

Remake zum Film gedreht und ein spaßiges Arcade-Rennspiel zum Remake programmiert. In unserer Demo dürfen Sie drei Runden drehen.

Keine Verschnaufpause wird Ihnen in *Otagi - Myth of Demons* gegönnt, wenn Sie sich gegen eine ganze Heerschar Dämonen behaupten müssen. Im Strategie-Spiel *Gladius* übernehmen Sie die Kontrolle über eine Gladiatoren-Truppe, die gegen andere Teams zu bestehen versucht.

Viel Vergnügen!

Ihre OXM-Redaktion

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

SPIELE-INFOs

TITEL: **TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER**

HERSTELLER: **RED STORM ENTERTAINMENT**

GENRE: **TAKTIK-SHOOTER**

SPIELER: **1-2**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	SICHT/ZOOM
	STEUERKREUZ	HALTUNG
	A-TASTE	NACHLADEN
	B-TASTE	WAFFE WECHSELN
	X-TASTE	NACHTSICHT
	Y-TASTE	SOLDAT WECHSELN
	L-SCHALTER	KARTE
	R-SCHALTER	SCHIESSEN/AKTION
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	SCHUSSFREQUENZ

DAS ERWARTET SIE

SIE STEuern EINE sechsköpfige Spezialeinheit, die im kubanischen Dschungel ein von Guerilla-Kämpfern beherrschtes Areal einnehmen und zwei abgeworfene Pakete sicherstellen muss.

SO SPIELT ES SICH

Drei Schwierigkeitsgrade stehen Ihnen zur Verfügung. Nachdem Sie sich für einen entschieden haben, müssen Sie Ihre Truppe zusammenstellen. Diese besteht aus einem Alpha- und einem Bravo-Team mit je drei Mitgliedern. Bei der Wahl der Männer sollten Sie einen Blick auf deren Ausrüstung und Waffen werfen. So lohnt es sich beispielsweise, neben normalen Soldaten auch einen Scharfschützen und einen Sprengstoff-Experten mit in Ihre kleine Armee aufzunehmen.

DEMO-TIPPS

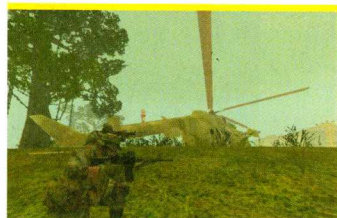
Mit der linken Schultertaste blenden Sie eine Landkarte ein, die Ihnen zeigt, wo sich Ihre Teams gerade aufhalten und wo sich die beiden zu suchenden Objekte befinden. Hier können Sie Ihren Teams auch Kommandos mit auf den Weg geben, wie z. B. die Stellung zu halten. Auf jeden Fall sollten Sie beide Trios getrennte Wege gehen lassen, damit Sie die Terroristen in die Zange nehmen können.

UND SONST?

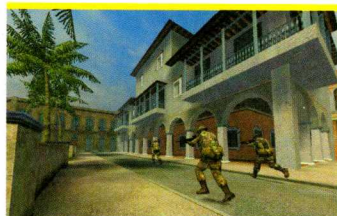
Im Multiplayer-Modus unserer Demo können Sie zu zweit jede Menge Spaß haben. Mit „Cooperative“ und „Adversarial“ stehen Ihnen dabei zwei verschiedene Spieltypen zur Auswahl. In „Cooperative“ dürfen Sie die Einzelspieler-Mission zu zweit im Splitscreen-Modus absolvieren. Ein Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über das Alpha-Team, der andere über das Bravo-Team. Falls Sie sich lieber gegeneinander spannende Feuergefechte liefern wollen, dürfte „Adversarial“ eher nach Ihrem Geschmack sein.



Langsam pirschen Sie durch den Dschungel.



Vorsicht vor dem feindlichen Helikopter.



Ihre Spezialeinheit stürmt das Gebäude.



VIDEOS AUF DVD

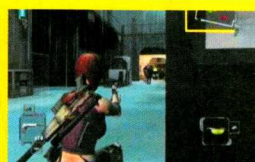
Neben dem Demo-Paket finden Sie auf unserer Cover-DVD in diesem Monat auch 6 Videos mit echten Spielszenen.



HALO 2



DINO CRISIS 3



ROGUE OPS

OTOGI - MYTH OF DEMONS

SPIELE-INFO

TITEL: **OTOGI - MYTH OF DEMONS**
 HERSTELLER: **FROM SOFTWARE**
 GENRE: **ACTION-ROLLENSPIEL**
 SPIELER: **1**

DAS ERWARTET SIE

IM LEVEL „THE VALLEY OF PRAYERS“ müssen Sie zunächst drei mit Juwelen bestückte Kelche finden. Wenn Sie dies geschafft haben, erwecken Sie den mächtigen Endgegner des Areals zum Leben.

SO SPIELT ES SICH

In erster Linie sollten Sie nach der goldenen Regel „Immer feste druff!“ vorgehen. Mit dem B-Knopf führen Sie eine normale, mit dem Y-Knopf eine stärkere Attacke aus. Dank Letzterer können Sie sogar ganze Gebäude in Schutt und Asche legen. Ihr Hauptdarsteller, der Untote Raikoh, kann zudem extrem hoch springen. Wenn Sie dabei gleichzeitig Ihre Gegner mit der linken Schultertaste ins Visier nehmen, können Sie langsam wieder zu Boden schweben und dabei weiter Ihre dämonischen Widersacher bearbeiten.

DEMO-TIPPS

Zunächst müssen Sie die drei Kelche finden. Über die Start-Taste pausieren Sie das Spiel und bekommen auch eine Umgebungskarte zu sehen. Dort sind die drei Kelche eingezeichnet. Sobald Sie diese Ihr Eigen nennen, öffnet sich eine magische Pforte und der gigantische Endgegner des Levels betritt das Areal. Dieser traktiert Sie nicht nur mit seiner riesigen Axt, sondern bekämpft Sie auch mit seinen magischen Kräften. Halten Sie mit Ihren Zauberkraften dagegen, ansonsten metzeln Sie, was das Zeug hält!

UND SONST?

Bevor Sie loslegen, dürfen Sie sich im „Equip“-Menü für Ihre Ausrüstung entscheiden. So können Sie eine von vier Waffen wählen, die meisten davon sind äußerst scharfkantig. Außerdem stehen mit dem „Dragon“ und dem „Phoenix“ zwei verschiedene magische Attacken zur Verfügung. Darüber hinaus steht Ihnen noch Zubehör zur Auswahl, mit dem Sie im Kampf Ihre Kräfte wieder erneuern können. Mittels des Y-Knopfes erhalten Sie Informationen zu den jeweiligen Gegenständen und Waffen.

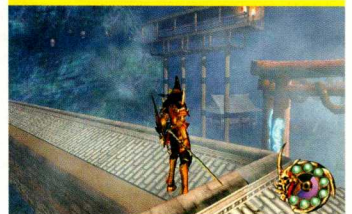
	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	KLEINER ANGRIFF
	X-TASTE	ZAUBERSPRUCH
	Y-TASTE	GROSSER ANGRIFF
	L-SCHALTER	ANVISIEREN
	R-SCHALTER	SPRINTEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT



↑ Mit stahlharter Klinge geht es zur Sache.



↑ Beeindruckende Lichteffekte gibt es gratis.



↑ Auf Dächer springen, kein Problem in Otagi.



↑ Wo der Untote Raikoh wütet, wächst kein Gras mehr. Selbst Gebäude verarbeitet er zu Kleinholz.

VIDEOS AUF DVD

Neben dem Demo-Paket finden Sie auf unserer Cover-DVD in diesem Monat auch 6 Videos mit echten Spielszenen.



STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT



SONIC HEROES



GRABBED BY THE GHOULIES



GLADIUS

SPIELE-INFOs

TITEL: **GLADIUS**

HERSTELLER: **LUCASARTS**

GENRE: **STRATEGIE**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	CURSOR BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	CURSOR BEWEGEN
	A-TASTE	BESTÄTIGEN
	B-TASTE	ABBRECHEN
	X-TASTE	INFO
	Y-TASTE	MENÜ
	L-SCHALTER	SKILL WECHSELN
	R-SCHALTER	SKILL WECHSELN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

LASST DIE SPIELE BEGINNEN! Sie steuern eine Gruppe Gladiatoren, die sich in der „Arena Suren“ in harten Gladiatoren-Kämpfen gegen drei andere Truppen durchsetzen muss.

SO SPIELT ES SICH

Nachdem Sie Ihre Kämpfer und Kämpferinnen auf dem Schlachtfeld verteilt haben, führen alle nacheinander eine Aktion aus, auch die gegnerischen Gladiatoren. Jeder Akteur hat unterschiedliche Fähigkeiten (Skills) und je nachdem, für welche Sie sich entscheiden, setzen Sie dem Kontrahenten weniger oder mehr zu. Um zu gewinnen, müssen sämtliche Feinde niedergestreckt werden – und erst wenn eine Truppe sämtliche Mitglieder verloren hat, ist der Kampf entschieden.

DEMO-TIPPS

Versuchen Sie zunächst die Gegner auszuschalten, die Ihnen aus der Ferne mit Pfeil und Bogen oder Speeren nach dem Leben trachten. Vor allem Ihre Bogenschützin Eiji eignet sich dafür hervorragend. Wenn Sie Distanzschüsse ausführen wollen, dürfen Sie in einem kleinen Mini-Spiel Reaktionsvermögen beweisen. So müssen Sie pfeilschnell in eine bestimmte Richtung lenken und auch noch einen angezeigten Knopf drücken. Je schneller Sie sind, desto stärker wird Ihre Attacke letztlich ausfallen. Zwischendurch sollten Sie Ihre Protagonisten mit der Fähigkeit „Empower Self“ stärken und ihnen dadurch eine bessere Deckung und mehr Angriffskraft verleihen.

UND SONST?

Sie können nicht nur einfache Schläge ausführen, sondern auch wesentlich effektivere Kombinationen. Dabei lädt sich jeweils eine Anzeige auf und wenn diese die rote Markierung erreicht, müssen Sie einen vorgegebenen Knopf drücken. Nur wenn Sie exakt treffen, wird dem Kontrahenten richtig viel Energie abgezogen. Mit manchen Attacken können Sie sogar mehrere Gegner auf einmal verletzen. Wenn Sie Feinde zudem heimtückisch von hinten attackieren, wird ihnen wesentlich mehr kostbarer Lebenssaft abgezogen.



↑ Sogar magische Kräfte kommen zum Einsatz.

THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST

SPIELE-INFOs

TITEL: **THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST**

HERSTELLER: **CLIMAX**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1-2**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	GAS/BREMSEN
	STEUERKREUZ	LENKEN
	A-TASTE	GAS
	B-TASTE	HANDBREMSE
	X-TASTE	BREMSEN/RÜCKWÄRTS
	Y-TASTE	PERSPEKTIVE
	L-SCHALTER	RÜCKSICHT
	R-SCHALTER	STUNT
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

DREHEN SIE IN unserer Demo drei Runden durch Los Angeles. Sie fahren gegen drei Mitkonkurrenten und müssen dabei von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt hetzen.

SO SPIELT ES SICH

Der Modus „Stadttrallye“ ist der einzige, der Ihnen zur Verfügung steht. Sie haben zwei verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl. Sie können sich entweder für einen weißen Mini Cooper oder für einen feuerroten Mini Cooper S entscheiden. In der Vollversion warten noch zahlreiche andere ausgefallene Modelle auf Sie. Neben einem Muscle Car dürfen Sie dann auch in einem Polizeiwagen Platz nehmen.

DEMO-TIPPS

Damit Sie die Kontrollpunkte finden, müssen Sie den Radarschirm in der rechten oberen Ecke im Auge behalten. Der rote Punkt weist Ihnen dabei den korrekten Weg. Sie können und sollten allerdings auch nach Abkürzungen Ausschau halten, um für noch bessere Rundenbestzeiten zu sorgen. So dürfen Sie vor der allerletzten Rechtskurve beispielsweise eine Treppe hinaufrennen und durch die Stühle und Tische eines Cafés hindurchfahren. Passanten stehen Ihnen zum Glück nicht im Weg.

UND SONST?

Wenn Sie den „normalen“ Mini Cooper wählen, müssen Sie sich im Rennen gegen zwei Polizeiwagen und einen kleinen Lieferwagen durchsetzen. Entscheiden Sie sich für den Mini Cooper S, so haben Ihre Kontrahenten wesentlich mehr PS unter der Haube. Sie rasen dann gegen zwei Sportwagen und einen anderen Mini Cooper S. Sie können auch zu zweit an den Rennen teilnehmen, dabei tummeln sich dann sogar noch zwei weitere CPU-gesteuerte Fahrzeuge auf der Strecke.



OFFIZIELLES XBOX MAGAZIN

Masterclass

In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen einige Tipps zu dem Spiel *Wakeboarding Unleashed*. Im ersten Teil finden Sie Strategien zu den Wettkämpfen der Levels Lake Powell und The Bayou sowie zu den Stat Point Challenges. Mit den Statistic Points, die Sie hier erlangen können, schalten Sie für den weiteren Verlauf des Spiels längere Flugzeiten und noch spektakulärere Tricks frei. Im zweiten Teil finden Sie dann Tipps für die besonders schwierigen Sprünge im Springfield-Level.

Wakeboarding Unleashed: Wettkampf-Tipps

LEVEL 1: LAKE POWELL Endurance

➤ **DIESER TEST** zeigt Ihnen einige grundlegende Moves. Obwohl Sie gegen ein strenges Zeitlimit kämpfen, sollten Sie Ihre Manöver nicht übereilen. Fahren Sie geradeaus, um den „Backflip“ auszuführen, und machen Sie kurze Zeit später einen „Boardslide“ auf der großen Rampe zu Ihrer Linken. Sobald Sie landen, haben Sie genug Schwung, um als nächsten Sprung einen „Nose Blunt“ anzuschließen, welchen Sie nicht zu lange halten sollten. Anschließend haben Sie noch genug Zeit für die restlichen Moves.



➤ Fahren Sie sehr gerade, um einen erfolgreichen „Backflip“ zu absolvieren.



➤ Durch das Grinden auf der Rampe zu Ihrer Linken sparen Sie viel Zeit.

LEVEL 1: LAKE POWELL Count to 5

➤ **IN DIESEM** einfachen Wettbewerb lernen Sie einiges über Combos. Ihre Aufgabe ist dabei sehr simpel: Kombinieren Sie mehrere Moves miteinander und sammeln Sie die Nummern ein. Steuern Sie hierfür nach rechts, um Geschwindigkeit aufzunehmen. Springen Sie dann auf das Boot und grinden Sie so sauber wie möglich, um die ersten drei Nummern einzusammeln. Springen Sie am Ende des Bootes ab und grinden Sie dann auf der anderen Seite weiter. Hier finden Sie die letzten beiden Nummern.



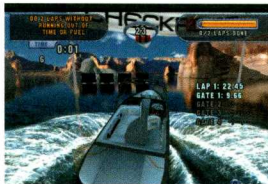
➤ Setzen Sie bei diesem Wettbewerb am besten auf einfache Sprünge.



➤ Zum Schluss sollten Sie sicher landen, da ansonsten alles umsonst war.

STAT POINT CHALLENGE Boat Race

➤ **DIESER WETTKAMPF** sollten Sie ebenfalls recht schnell meistern. Fahren Sie die Checkpoints in der richtigen Reihenfolge an. Die einzige scharfe Kurve des Kurses ist die zweite Kurve, welche Sie deshalb mit wenig Geschwindigkeit nehmen sollten. In der ersten Runde sollten Sie die Route zur Linken nehmen, um so die Benzinkanister einzusammeln. In der zweiten Runde dann die rechte Route. Vergessen Sie nicht, zwischen den beiden Booten scharf nach links abzubiegen, um so auf der richtigen Route zum nächsten Checkpoint zu bleiben.



➤ Nehmen Sie die zweite Kurve mit besonderer Konzentration.



➤ Sie benötigen nicht alle Kanister, da das Rennen insgesamt relativ kurz ist.

STAT POINT CHALLENGE Target Practice

➤ **DIESER WETTKAMPF** ist der leichteste von allen und Sie werden am Ende trotzdem mit einem Stat Point belohnt. Der einzige schwierige Sprung erwartet Sie beim zweiten Zielpunkt. Hier müssen Sie zunächst nach rechts und dann wieder zurückschwingen, um so genug Geschwindigkeit aufzunehmen. Fahren Sie in Richtung der Schienen, lassen Sie das Seil los und grinden Sie dann auf den Schienen entlang. Sobald Sie langsamer werden, springen Sie hoch und grinden dann dem Sprung einfach weiter.



➤ Nehmen Sie genug Schwung auf, um diese Rampe hinaufzugrinden.



➤ Dieser Wettkampf ist einer der leichtesten der ersten Wettkämpfe.

LEVEL 1: LAKE POWELL Star Search

➤ **VERSUCHEN SIE** nicht, jeden Stern einzusammeln und vermeiden Sie jeden Sturz. Springen Sie auf das erste Boot zu Ihrer Linken, grinden Sie auf ihm entlang, wenden Sie sich am Ende nach rechts und

grinden Sie auf dem zweiten Boot. Benutzen Sie die Rampe auf der rechten Seite (ohne Seil), um auf die Schienen zu gelangen. Grinden Sie auf diesen und greifen Sie am Ende wieder Ihr Seil. Grinden Sie auf der nächsten Rampe und springen Sie auf die Schienen über der Insel mit der Dame.



➤ Verschenden Sie keine Zeit ...



➤ ... mit allzu komplizierten Rampen.

STAT POINT CHALLENGE Video Shoot

➤ **ZU BEGINN** dieses Wettkampfes funktionieren Ihre Richtungsangaben genau umgekehrt. Bei Ihrem ersten Sprung können Sie die meisten Combo-Punkte erreichen. Springen Sie zu spät ab, stürzen

Sie am Ende! Sie erreichen genug Höhe, um eine 15.000- bis 17.000-Punkte-Combo durchzuführen. Landen Sie sicher und machen Sie höchstens einige kleinere Combos. Sobald die Steuerung wieder normal funktioniert, können Sie in Ruhe die restlichen 30.000 Punkte machen.



➤ Machen Sie auf der ersten Rampe ...



➤ ... bereits die Hälfte der Punkte.



STAT POINT CHALLENGE Count to 10

➤ **DIESER WETTKAMPF** ist etwas schwieriger. Es kommt vor allem auf gute Balance und das richtige Timing an! Fahren Sie nach rechts, springen Sie auf die Schiene und grinden Sie auf ihr zu den ersten Nummern. Auf dem zweiten Boot behalten Sie die Richtung bei, die Sie parallel zu den nächsten Nummern führt. Behalten Sie dabei Ihr Balance-Meter gut im Auge. Gründen Sie dann die herunterhängende Schiene hinauf, um Nummer 7 einzusammeln und zu den letzten drei Nummern zu gelangen.



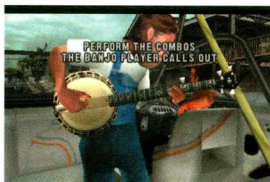
⬆ Achten Sie bei diesem Wettkampf genauestens auf Ihr Balance-Meter!



⬆ Nur mit der richtigen Fahrtrichtung finden Sie die Zahlen ohne Zeitprobleme.

LEVEL 2: THE BAYOU Duelling Banjos

➤ **DER ZWEITE** Ausdauer-Test ist einfacher als der erste auf Lake Powell. Das Zeitlimit ist sehr großzügig bemessen und Ihre einzige Aufgabe besteht darin, in Übereinstimmung mit einem Banjo-Spieler eine Reihe einfacher Moves zu vollführen. In der rechten oberen Ecke erscheinen die Knöpfe, die Sie für den nächsten Trick drücken müssen. Das Wichtigste bei diesem Wettkampf ist, dass Sie nicht vom Board fallen! Ansonsten haben Sie genug Zeit, um die Tricks in Ruhe auszuführen.



⬆ Führen Sie die Moves aus, die der Banjo-Spieler Ihnen vorgibt.



⬆ Dieser Wettkampf ist viel einfacher, als es zunächst den Anschein hat.

LEVEL 2: THE BAYOU Max out the Groove

➤ **WIDERSTEHEN** SIE der Versuchung, nach links zu fahren, um dort eine Combo auszuführen. Führen Sie stattdessen einige einfache Tricks aus, um Ihr Groove-Meter konstant zu halten und Geschwindigkeit aufzubauen. Sobald Sie das offene Gelände verlassen haben, geht es richtig los: Nutzen Sie eine Welle in der Kurve kurz vor dem Fischer, kombinieren Sie in der Luft einen „Invert Move“ mit einem „Grab“, landen Sie auf dem Häuschen und grinden Sie auf ihm entlang. Beenden Sie die Combo mit einem „Grab“- oder „Manual Move“.



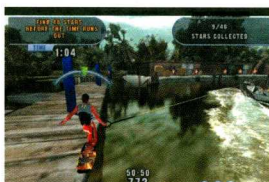
⬆ Machen Sie zu Beginn des Levels lediglich einige einfache Tricks.



⬆ Durch abwechslungsreiche Combos steigt Ihr Groove-Meter in die Höhe.

LEVEL 2: THE BAYOU Star Search

➤ **DIESER WETTKAMPF** ist einfacher als sein Vorgänger auf Lake Powell, da das Zeitlimit diesmal großzügiger bemessen ist und die Sterne zudem leichter zu finden sind. Beschleunigen Sie und grinden Sie auf dem Rand der ersten Plattform. Springen Sie rüber zu dem Fischerhäuschen, um einen Großteil der Sterne einzusammeln. Gründen Sie anschließend über das Seil und schwingen Sie zurück zu den nächsten Plattformen und Häusern. Das Einhalten des Zeitlimits sollte Ihnen dabei keine Probleme bereiten.



⬆ Achten Sie beim Grinden auf Ihr Balance-Meter, um gut voranzukommen.



⬆ Über dieses Seil erreichen Sie weitere Plattformen und Häuschen.

LEVEL 1: LAKE POWELL Dunk the Fishermen

➤ **DIE ERSTEN** beiden Fischer finden Sie zu Ihrer Linken auf den Ecken zweier Stege. Gründen Sie auf den Stegen, um die beiden zu treffen (hierzu brauchen Sie die Bootsleine nicht loszulassen). Wenden Sie sich nach links, um der Route mit den Rohren zu folgen. Den dritten Fischer fin-

den Sie dann etwas weiter hinten wiederum auf der linken Seite. Der vierte Fischer ist am schwierigsten zu treffen: Er steht in der Mitte einer scharfen Rechtskurve vor einem grauen Haus. Um ihn sicher zu treffen, müssen Sie Ihr Seil loslassen. Der letzte Fischer befindet sich auf einem Steg zu Ihrer Rechten, kurz nachdem Sie den vierten Fischer erledigt haben.



⬆ Werfen Sie in diesem Wettkampf fünf illegale Fischer einfach in den Fluss.

LEVEL 2: THE BAYOU Start the Boats

➤ **IN DIESEM** Wettkampf ist es Ihre Aufgabe, einigen Jägern Starthilfe bei ihren Booten zu geben. Dies erledigen Sie, indem Sie einfach deren Boote rammen. Das erste Boot befindet sich auf der linken Seite, kurz nachdem der Abschnitt mit den Rohren aufgetaucht ist. Das

zweite Boot ist ein Stück weiter vor einer pinken Hütte auf der rechten Seite. Der dritte Jäger versteckt sich hinter einem kleinen Haus auf der linken Seite. Das vierte Boot dümpelt kurz hinter einer Reihe schmaler Stege, was eine scharfe Biegung erfordert (am besten Seil loslassen). Das letzte Boot liegt direkt vor einem großen Boot auf der linken Seite.



⬆ Ein paar versteckt liegende Boote zwingen Sie zu blitzschnellen Manövern.

Springfield-Level

➤ DAS AUFFINDEN und Überwinden von größeren Zwischenräumen ist ein wichtiger Weg, um im Spiel voranzukommen. Über einige Lücken müssen Sie springen, andere überwinden Sie durch

Grinden und wieder andere erfordern eine Kombination aus beidem. Das Überwinden der Lücken ermöglicht es Ihnen, neue Wettkämpfe freizuschalten und Highscore-Combos durchzuführen.

EINS Back Alley Special



⬆ Die erste Aufgabe ist einfacher als sie aussieht: Vollführen Sie eine ...



⬆ ... Combo an der Seite des Gebäudes entlang bis zur hinteren Gasse.

ZWEI Chris Timin'



⬆ Grinden Sie einfach über die Drähte.



⬆ Springen Sie über die Drahtlücken ...



⬆ ... und achten Sie auf Ihre Balance!

DREI Crazy Alley Way Gap



⬆ In den Lücken zwischen den Gebäuden können Sie richtig punkten.



⬆ Um diese Aufgabe zu lösen, müssen Sie auf dem Zaun entlanggrinden.

VIER Crooked Fence Boardslide



⬆ Grinden Sie zu Beginn des Levels ...



⬆ ... auf diesem Zaun entlang. Achten Sie ...



⬆ ... dabei aber auf Unebenheiten!

FÜNF Downtown Damon's Gap



⬆ Im Spiel erfahren Sie leider nicht, wer Damon ist. Der nach ihm benannte Sprung ist jedoch sehr kompliziert.

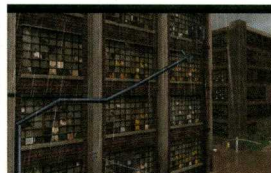


⬆ Es wird kaum nötig sein, alle Benzinanker einzusammeln, da das Rennen insgesamt relativ kurz ist.

SECHS Going Up



⬆ Diese Aufgabe können Sie mit guter Konzentration relativ einfach bewältigen: Grinden Sie einfach ...



⬆ ... die Schiene empor. Passen Sie dabei allerdings gut auf, dass Sie nicht hinunterfallen!

SIEBEN Helicopter Boardslide



⬆ Der Sprung zum Hubschrauber ist schwer, das Grinden dort eher einfach.

ACHT High Wire



⬆ Nur wenn Sie genug Höhe haben, gelingt Ihnen der Sprung zu dieser Gebäudeseite.



⬆ Das Grinden auf den Drähten sollte Ihnen dann anschließend vergleichsweise leicht fallen.

NEUN Holy Smoke



⬆ Dieser Sprung könnte Ihnen einige Schwierigkeiten bereiten. Der Schlüssel zum Erfolg ...



⬆ ... besteht darin, ausreichend Schwung mitzunehmen und sehr genau auf eine gute Balance zu achten.

ZEHN Horse Hop



⬆ Diese Kluft überwinden Sie durch eine Sprung-Grind-Combo.



playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL XBOX MAGAZINE

ELF House 2 House



↑ Diese beiden wasserüberfluteten Häuser zu überqueren, ohne dabei nasse Füße zu bekommen, ...



↑ ... setzt voraus, dass Ihr Sprung hoch genug ist und dass Sie eine hohe Geschwindigkeit draufhaben.

ZWÖLF House 2 Plank



↑ Grinden Sie auf diesem Dach entlang und springen Sie von dort auf die kleinen Planken.



↑ Grinden Sie auf diesen ebenfalls entlang, denn so können Sie sicher sein, dass Sie nicht ins Wasser fallen.

DREIZEHN House 2 Wire



↑ Springen Sie einfach vom Dach des Hauses auf die Drähte.

VIERZEHN Jump Around



↑ Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen Sie vor allen Dingen den Überblick behalten.



↑ Ihr gefährvoller Weg über die unter Ihnen liegende Wasserlandschaft führt Sie nicht gerade geradlinig zum Ziel.

FÜNFZEHN Jump and get down



↑ Fahren Sie zunächst nach oben zum Dach des Hauses, springen Sie dann auf die Drähte und ...



↑ ... grinden Sie auf diesen auf die andere Seite, um dort wieder den Weg nach unten anzutreten.

SECHZEHN Line up



↑ Grinden Sie auf dem Draht, der von dieser Rampe aus abwärts führt.

SIEBZEHN Quater Pipe King



↑ In dieser Quaterpipe können Sie beweisen, dass Sie die besten Combos beherrschen.



↑ So bekommen Sie eine Menge Punkte und überqueren ganz nebenbei die Lücke.

ACHTZEHN Supa Roof Top Gap



↑ Sich auf den Dächern einer Stadt herumzutreiben, war noch nie ganz ungefährlich.



↑ Bei diesem Sprung brauchen Sie vor allem ein gutes Gespür für die unterschiedlichen Höhen.

NEUNZEHN Telly Wire 2 Barn



↑ Diese elektrisierte Kluft finden Sie gegen Ende des Kurses.

ZWANZIG Wrong Way Gap



↑ Eine gerade Linienführung dürfen Sie bei diesem Sprung leider nicht erwarten.

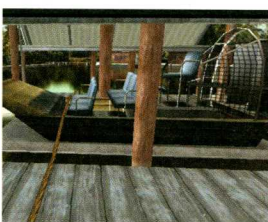
BONUS Level: The Bayou



↑ Den Sprung von diesem Dach können Sie im Bayou-Level in der Nähe der Wasserflugzeuge wagen.



↑ Nutzen Sie diese Rampe, um über die vertäuten Boote zu springen.



↑ Grinden Sie auf diesem Seil durch die Schiffsreparaturwerkstatt.



↑ Schauen Sie für weitere versteckte Klüfte hinter die Fischerhäuschen.

CHEATS & CODES

ATV: QUAD POWER RACING 2

Geben Sie die folgenden Codes als Ihren Profilnamen ein:

CHAMPS FREISCHALTEN

REDROOSTER

MAXIMALER STATUS

GINGHAM

ALLE WETTKÄMPFE

DOUBLEBARREL

ALLE FAHRER

BUBBA

ALLE STRECKEN

ROADKILL

ALLE TRICKS

FIDDLERSELBOW

ALLE FAHRZEUGE

GENERALLEE

ALLES FREISCHALTEN

GOLD DUST



⬆ Dank Cheats macht das Rasen auf den ATVs durch die heiße Wüstenlandschaft noch mehr Spaß.

BIG MUTHA TRUCKERS

Geben Sie die nachfolgenden Cheats unter „Cheats“ im Options-Menü ein.

AUTO-GPS

USETHEFORCE

SCHADEN DEAKTIVIEREN

6WL

DUNKLER TRUCK

VARLEY

HYPERSCHELLER TRUCK

GINGERBEER

KLEINE PERSONEN

DAISHI

JEDE MENGE KOHLE

LOTSAMONEY

UNENDLICH MISSIONSZEIT

PUBLICTRANSPORT

ALLE MISSIONEN FREISCHALTEN

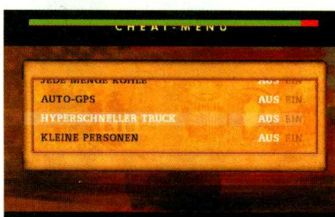
LAZYPLAYER

DIPLOMATISCHE IMMUNITÄT

VICTORS

MASTER CODE

ATJCEHJM



⬆ Sie müssen den Cheat erst eingeben und ...



⬆ ... können ihn dann aktivieren oder deaktivieren.

DAKAR 2

Geben Sie die folgenden Cheats unter dem Menüpunkt Extras, Cheat-Codes ein.

ALLE WAGEN

SWEETAS

ALLE STRECKEN

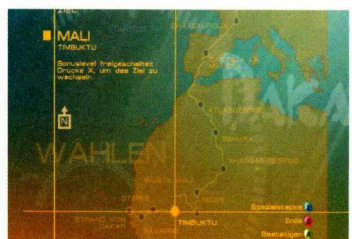
BONZER



⬆ Schritt 1: Geben Sie die beiden Cheats ein.



⬆ Schritt 2: Lieblingswagen auswählen.



⬆ Schritt 3: eine beliebige Strecke aussuchen.



⬆ Wie zum Beispiel diese Bonusstrecke.



playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

KUNG FU CHAOS

Geben Sie die folgenden Codes im Hauptmenü ein. Halten Sie dabei den linken Ministick heruntergedrückt, ohne ihn dabei in eine Richtung zu bewegen.

ALLE LEVELS

←, A, ↓, Y, →, A, ↓, A, →

ALLE KOSTÜME (gilt nur für alle zu diesem Zeitpunkt freigespielten Charaktere)

B, A, ↓, B, A, B, Y

CANDI ROLL

←, A, ↓, Y, Startknopf, ↓, A, Y

CAPTAIN WON

←, A, →, ↓, Y, B, ↑, ↓

SHAO TING

Weißer Taste, A, ←, →, ↑, Startknopf, B, A, ←, ↓, Y

ALLE CHARAKTERE

B, A, weißer Taste, ↓, Y, B, A, ←, ←, A, ↓

CHARAKTER-BIOGRAFIEN

B, ←, A, →, B, ↓, →, A, weißer Taste, ←

ALLE INSEL-SZENEN

B, A, Y, Startknopf, A, weißer Taste, A, Y

MINISERIEN-MODUS FREISCHALTEN

Startknopf, ←, Y, Startknopf, ↑, B, ↑, →, B

MEISTERSCHAFTS-MODUS FREISCHALTEN

Startknopf, ←, A, Y, ↓, A, Y

ALLES FREISCHALTEN, WOFÜR MAN

SONST VIER STERNE BRÄUCHTE

A, ←, ←, B, →, A, weißer Taste, ←

MINISERIEN-MODUS FREISCHALTEN

Startknopf, ←, Y, Startknopf, ↑, B, ↑, →, B

ALLE PERMANENTEN CHEATS FREISCHALTEN

←, ↑, X, ↑, →, Y, ←, A, →, ↓



⬆ Dank Cheat geht's für Sie gleich ab in die Meisterschaft.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Wählen Sie den Electro-Cosh aus und geben Sie dann die folgenden Codes ein.

AUTOFOCUS-MODUS

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, B, B, A, B, A

BIG-HEAD-MODUS

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, B, B, A, B, B

KAMERA LOSLÖSEN

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, B, B, A, Y, X

DOPPELTER SCHADEN

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, B, B, A, Y, Y

MIT EINEM SCHLAG (Electro-Cosh) TÖTEN

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, B, B, A, A, A

UNENDLICH MUNITION

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, B, B, A, X, X

UNVERWUNDBARKEIT

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, B, B, A, X, Y

Die beiden nächsten Codes funktionieren für jedes Spiel, das Sie gerade laufen haben.

ZUM NÄCHSTEN LEVEL SPRINGEN

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, A, B, B, X, B

ALLE SEKTIONEN FREISCHALTEN

L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, A, A, B, B, X, X



A-F

⬆ Wenn Sie den Autofocus-Modus aktivieren, sieht Ihre Sichtweise wie auf diesem Bild aus.



MIDNIGHT CLUB II

Geben Sie die folgenden Codes im Cheat-Menü ein:

ALLE WAGEN AUFRÜSTEN

greasemonkey

ALLE WAGEN IM ARCADE-MODUS

FREISCHALTEN

hotwired

ALLE STÄDTE (FUNKTIONIERT

NICHT IM KARRIERE-MODUS)

theworldismine

MASCHINGEGEWEHRE UND

RAKETEN

lovenotwar

UNBEGRENZTER TURBO FÜR

ALLE FAHRZEUGE

zoomzoom4

EXTRA-STATUS

bigbrother



⬆ Räumen Sie mit den Raketen und den Maschinengewehren die Straßen frei.

SEABLADE

Mit diesen Cheats gelingt es Ihnen trotz des heftigen Schwierigkeitsgrades das Spiel durchzuspielen.

UNBESIEGBARKEIT

Geben Sie folgenden Code im Pause-Menü ein, um unbesiegbar zu werden: R-Schalter, Y, L-Schalter, X, X, R-Schalter.

Wenn Ihre Gesundheitsanzeige jetzt auf den Nullpunkt fällt, wird Ihr Schiff dieses Mal trotzdem nicht zerstört werden.

ALLES FREISCHALTEN

Geben Sie den folgenden Code im Pause-Menü ein, um alle 39 Missionen freizuwählen zu können: X, Y, L-Schalter, X, R-Schalter, R-Schalter.



⬆ Dank Unbesiegbarkeit sind Ihre Angreifer kein Problem mehr für Sie.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Geben Sie die nachfolgenden Codes während des Spiels ein und halten Sie dabei den linken Ministick heruntergedrückt.

ALLE WAFFEN

X, Y, A, B

UNBEGRENZTE MUNITION

Schwarze Taste, A, Y, weiße Taste

FREIE LEVELANWAHL

Schwarze Taste, B, A, weiße Taste

MASCHINGEGEWEHRE UND RAKETEN

lovenotwar

GOTT-MODUS

B, A, Y, X



⬆ Hier kommen nun endlich die heiß erwarteten Cheats zu SoF II.



playmore
© COPYRIGHT THE OFFICIAL XBOX MAGAZINE

WAKEBOARDING UNLEASHED

ALLE BOARDER FREISCHALTEN

Drehen Sie im Hauptmenü den rechten Ministick 15 Mal gegen den Uhrzeigersinn.

LEVELAUSWAHL

Geben Sie im Hauptmenü X (4x), B (4x), Y (4x), X, B, Y ein. Sie erhalten eine Nachricht, wenn Sie den Code richtig eingegeben haben.

ZWEITES UND DRITTES BOARD FREISCHALTEN

Geben Sie im Hauptmenü folgenden Code ein:

↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓

STAR WARS: THE CLONE WARS

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Code-Menü ein:

KOMPLETTES BONUSMATERIAL FREISCHALTEN

IGIVEUP

ALLE FMV-SEQUENZEN

GETPOPCORN

DREI BONUSZIELE

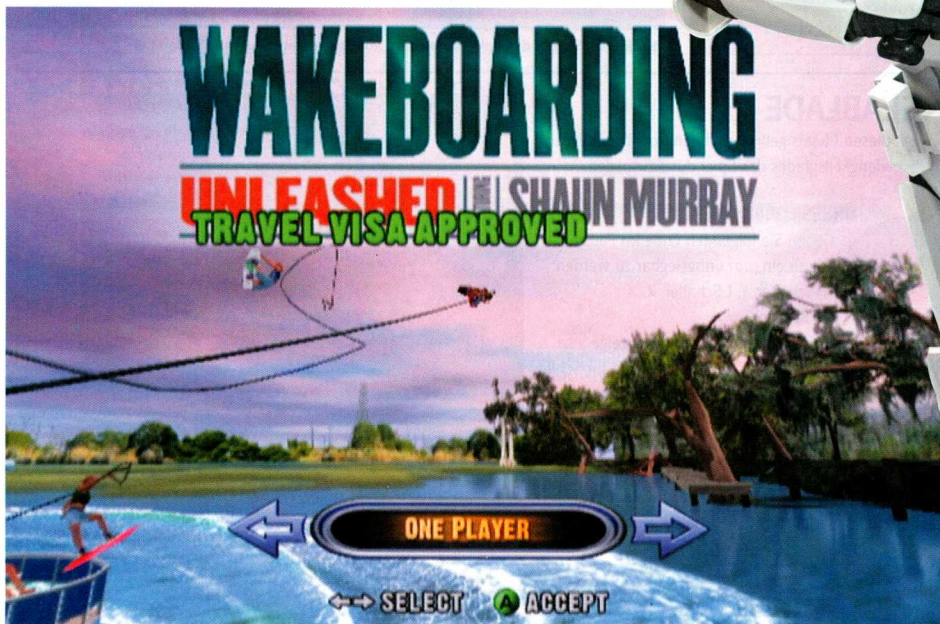
ALITTLEHELP

UNBEGRENZTE MUNITION

NOHONOR

ALLE MULTIPLAYER-LEVELS

LETSADANCE



↑ Neben unserer Komplettlösung hier noch einige weitere Tipps zu Wakeboarding Unleashed - passend zur Sommerhitze.



DER LESERTIPP BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

WIE IN DER LETZTEN AUSGABE in den Leserbriefen angekündigt, sollen in unserer Tipps&Tricks-Abteilung ab sofort auch unsere Leser zu Wort kommen: Wenn Sie einen guten Tipp haben, der für die anderen Leser von Interesse ist, dann senden Sie uns diesen doch einfach unter dem Kennwort „Lesertipps“ an Computec Media AG, Redaktion OXM, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Hier drucken wir nun den ersten Lesertipp ab. Er stammt von Dennis Ullner und befasst

sich mit dem Spiel *Baldur's Gate: Dark Alliance*.

„Ich habe einen Tipp, wie man in *Baldur's Gate: Dark Alliance* einen neuen Charakter schnell aufwern und mit ihm auch auf ‚schwer‘ das Spiel durchzocken kann. Man startet das neue Game mit dem gewünschten Charakter und Schwierigkeitsgrad. Dann geht man in die Elfenliedschänke und speichert ab. Nun importiert man einen Helden (mit dem man das Spiel schon durchhat) und lässt ihn seine stärksten

Waffen und Rüstungen ablegen. Vorsicht. Der neue Charakter kann mit Sicherheit noch nicht so viel tragen wie der alte. Deshalb sollte man sich auf das Beste beschränken (wie z. B. das Onyx-Schwert). Nun importiert man den „alten“ neuen Charakter aus dem vorher gespeicherten Spiel und man hat keine Probleme mehr mit den größten Monstern. Ach ja. Der starke Charakter verliert in seinem Game die Waffen und Rüstungen nicht.“



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
Top Spin	___	☐	☐	☐
True Crime: Streets of L.A.	___	☐	☐	☐
Hardware	___	☐	☐	☐
Colin McRae Rally 04	___	☐	☐	☐
Star Wars: Knights of the Old Republic	___	☐	☐	☐
Fluch der Karibik	___	☐	☐	☐
Otogi	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Wakeboarding	___	☐	☐	☐
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: 09/03)

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 09,

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 09/03,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 10/03 ab 24. September im Handel!

» TEST SOUL CALIBUR II

Dead or Alive III bekommt Konkurrenz. Verpassen Sie die nächste Ausgabe nicht, wenn es darum geht, wer in Zukunft den Titel „Bestes Prügelspiel auf der Xbox“ für sich verbuchen darf. Sind es die heißen Mädels von Tecmo oder Kämpfer der Geschichte aus dem Hause Namco? Wir wetzen jetzt schon mal die Schwerter und freuen uns auf ein großes Duell im Beat-'em-Up-Lager.



↑ Jetzt heißt es wieder "welcome to the stage of history"!

» TEST WWE RAW 2

Die Wrestling-Superstars der WWE melden sich zurück und verwandeln den Kampfring in einen brodelnden Inferno-Kessel! In den Vorabversionen konnte man schon sehr gut sehen, dass zum Vorgänger sehr viel verbessert wurde. Wenn alles gut läuft, haben wir, wenn Sie diese Zeilen lesen, bereits das Testmuster bei uns liegen und lassen die gewaltigen Muskelpakete gegeneinander antreten.



↑ Die Albträume jeder Schwiegermutter sind wieder da.

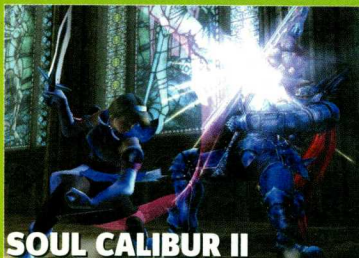
DVD-INHALT 10/2003



**CONFLICT:
DESERT STORM II**



FREESTYLE METAL X



SOUL CALIBUR II



COLIN MCRAE RALLY '04

UND VIELES WEITERE MEHR ... AB 24. SEPTEMBER 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 IPPESCH
LEITENDER REDAKTEUR: JEAN REINER JUNG (V. I. S. D. P.)
REDAKTION: JANINA WINTERMEYER, MANFRED PATRICK
REICHL, JANA MAHNKE (FREIE MITARBEITERIN)
LAYOUT: LARS KROMAT, BRITTA RASP, WOJTEK
PRUCHNICKI
LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MICHAEL PLOOG
(TEXTCHEF), BIRGIT KOCH-WEISS (STELLV.
TEXTCHEF), BIRGIT BAUER, CLAUDIA BROSE,
ESTHER MARSCH, CORNELIA LUTZ

ERSCHINUNGSWEISE:
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH
(2 AUSGABEN PRO JAHR).
MANUSKRIPTE MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIPTE JEDER ART
GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DEN VON DER
VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR
FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT
ÜBERNOMMEN WERDEN.

URHEBERRECHT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.
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.ZEMSK@COMPUTEC.DE

ANZEIGENLEITER: INA WILLAX

E-MAIL: INA.WILLAX@COMPUTEC.DE

PRODUKTION

RALF KUTZER, MARTIN CLOSMANN

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@imagineamedia.com

EUROPEAN BRAND MANAGER:

EMMA PARKINSON (+44 (0) 7766 508897)

emma.parkinson@fxmi.com

CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY



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



FUTURAMA

DAS SPIEL!



MATT GROENING

"Hier passt einfach alles"

COMPUTERBILD-SPIELE



www.futurama-game.de



PlayStation.2



Ab September
auf DVD im Handel