



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

6 SPIELBARE DEMOS 11/2003 € 7,99
 DINO CRISIS 3 ★ VODOO VINCE ★ FINDET NEMO!
 NFL FEVER 04 ★ TIGER WOODS 04 ★ ROLLING
Osterreich € 7,99
 Schweiz sfr 14,90

**OFFIZIELL
 SPIELBAR
 AKTUELL**



ENDLICH!
SPLINTER CELL KOLA CELL
 Kompletter Level auf DVD!



6 SPIELBARE DEMOS



DINO CRISIS 3
SPIELBAR - Die Dinos sind los!
 Überleben Sie den Horror!



VOODOO VINCE
SPIELBAR - Das erste
 Jump&Run für Masochisten!



FINDET NEMO!
SPIELBAR - Auf Tauchstation!
 Das Spiel zum Kinohit.



NFL FEVER 04
SPIELBAR - Football-Fieber im
 eigenen Wohnzimmer.



TIGER WOODS 04
SPIELBAR - Vorsicht! Tief-
 fliegende Bälle gesichtet!



ROLLING
SPIELBAR - Skates anschnallen
 und rauf auf die Piste!

RE-KONTROLL-
 GEPRÜFT:
 Belgischer Distributor
 ist nicht gegen
 betrügerische
 Nachahmung

XIII

CEL-SHADING-BRUTAL!
 Die Ego-Shooter-Innovation zum belgischen
 Kult-Comic im Test.

**253 XBOX-SPIELE
 IM ÜBERBLICK!**

**40 SEITEN
 TESTS!**
 » DINO CRISIS 3
 » RAINBOW SIX 3
UND MEHR...



An dieser Stelle
haben Anna, Karin und Sandra
nach mehr gebettelt.



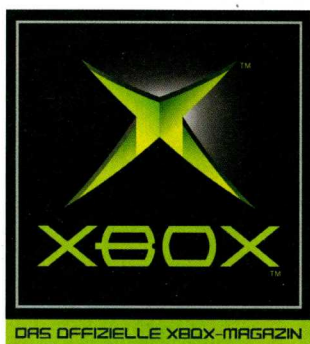
Mobile Multiplayer-Spiele

Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
Beeindruckende 3-D-Grafik
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
Triband-Mobilteléfono
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere



OFFIZIELL

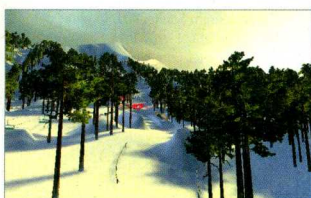
>> ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR

>> DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

SCHNELLER

>> NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ SCHLUSS MIT DEN FOTOMONTAGEN! In den letzten Monaten verwöhnten wir Sie ja mit netten kleinen Bilderchen in diesem Editorial, welche die Redaktion in Videospiel-Situationen zeigte. Zum Jahrestag des OXMs haben wir uns wieder entschlossen, in die Natur zu gehen und in altbewährter Weise vor der Kamera zu posieren. Von links nach rechts: Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur), Janina Wintermayr (Volontärin), Lars Kromat (Layouter), Britta Rasp (Layouterin), Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Manfred Reichl (Redakteur) und Wojtek Pruchniki (Layout-Azubi).

Happy Birthday!

Ein Jahr OXM und dann so was: 10 von 29 getesteten Spielen haben in dieser Ausgabe unseren heiß begehrten Elite-Award erhalten. So viele waren es in der OXM-Geschichte noch nie. Ein deutliches Indiz dafür, dass die seit einigen Ausgaben angekündigte Spieleflut jetzt endlich ins Rollen kommt und auch in den nächsten

Monaten nicht abreißen wird.

Alle Hersteller legen sich tierisch ins Zeug, um für das bevorstehende Weihnachtsgeschäft gerüstet zu sein, so dass man mit Fug und Recht sagen kann: Nie war es so schön, Besitzer einer Xbox zu sein.

Für uns gibt es, nebenbei bemerkt, gleich doppelten Grund zum Feiern. Zum einen erscheint das OXM seit genau einem Jahr monatlich. Eigentlich wollten wir diesen Umstand mit einem Riesenfeature auf mindestens sechs Seiten würdigen, aber als sich dann herausstellte, dass aufgrund der Riesen-Teststrecke kein Platz mehr dafür ist, haben wir uns entschlossen, „nur“ einen kleinen Jahresrückblick auf den Seiten 26 und 27 zu machen. Zum anderen sind wir stolz, Ihnen endlich den Download-Level Kola Cell zu Ubisofts Spionage-Kracher *Splinter Cell* zu präsentieren. Wer im Besitz dieses Titels ist, braucht jetzt kein Xbox Live mehr, um die Erweiterung zu spielen. Einfach die Cover-DVD in die Xbox legen, Daten installieren und das Abenteuer kann beginnen.

In diesem Sinne
viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DIE TOPTHEMEN

XIII
Genialer Ego-Shooter ab Seite 38

SPLINTER CELL: KOLA CELL
DVD einlegen und spielen ab Seite 93

RAINBOW SIX 3
Das Headset geht offline ab Seite 32

DINO CRISIS 3
Die goldene Kamera ab Seite 42

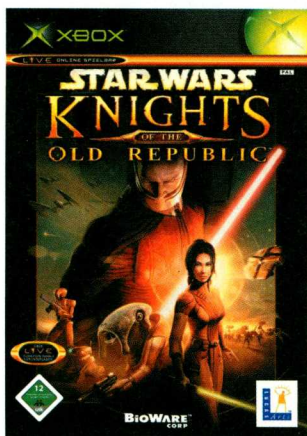
AMPED 2
Snowboard-Spaß ab Seite 74





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

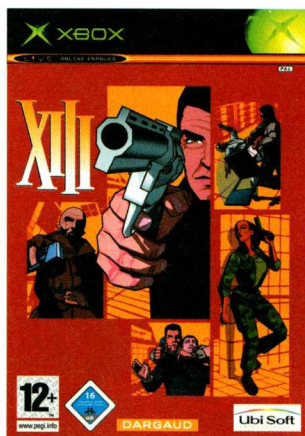
ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



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.

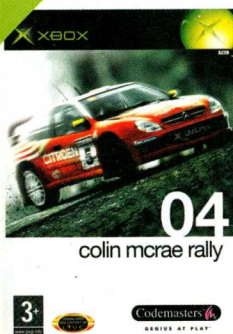
Prämien-Nr.: 002338



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.

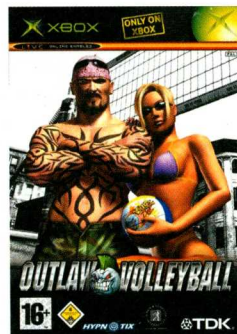
Prämien-Nr.: 002340



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



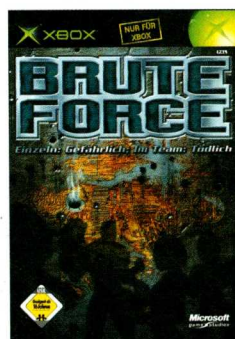
Outlaw Volleyball
Heisse Sandplatz-Action mit einigen der schärfsten Outlaw-Athletinnen. Erscheint am 15.09.03.
Prämien-Nr. 002342



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



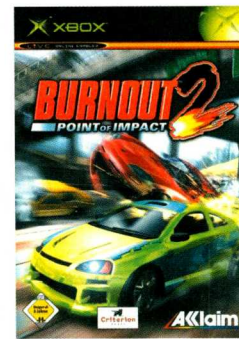
Panzer Dragoon Orta
Grandioses Meisterwerk mit Segas Flugdrache, das in der Sammlung keines Xbox-Besitzers fehlen darf.
Prämien-Nr. 002204



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 per Post oder Fax an: Das Offizielle XBOX-Magazin Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.

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

Ja, ich möchte das 2-Jahres-Abo von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD!
(€ 176,40/24 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)

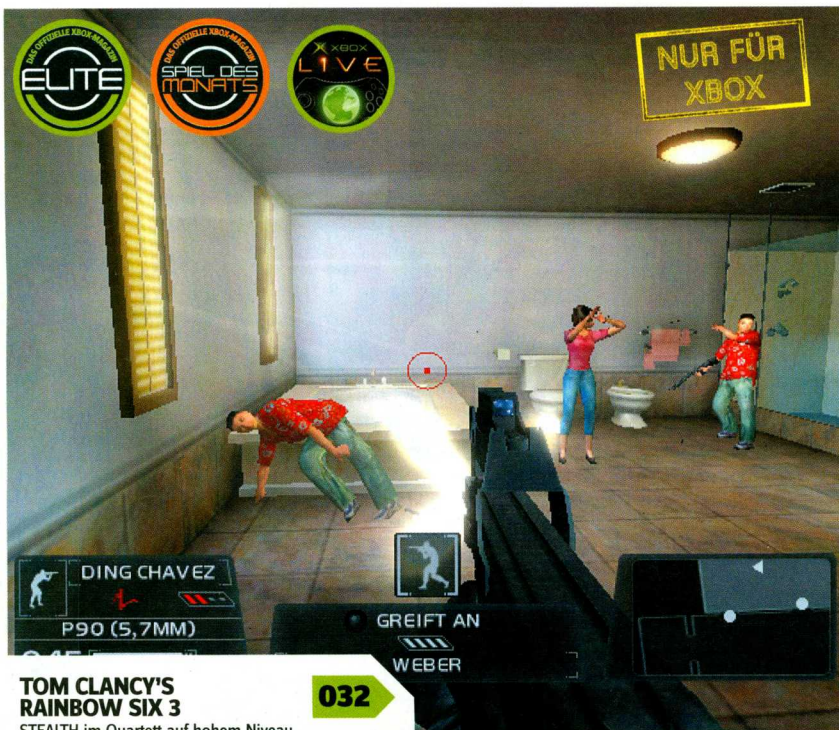
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber

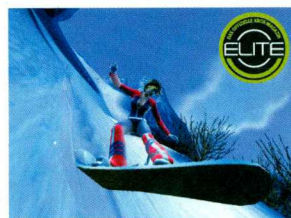
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

STEALTH im Quartett auf hohem Niveau

032



↑ SSX 3 // 076



↑ SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM // 036



↑ WWE RAW 2 // 081



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 11/2003

AKTUELL >>

- 012 CHARTS
- 008 NEWS
- 013 WAS KOMMT WANN?

VORSCHAU >>

- 014 JADE EMPIRE
- 018 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- 016 ROGUE OPS
- 020 TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

TEST >>

- 074 AMPED 2
- 053 ARX FATALIS
- 058 BUFFY: CHAOS BLENDS
- 070 CLUB FOOTBALL
- 044 CRIMSON SKIES
- 052 DEFENDER OF THE CROWN
- 042 DINO CRISIS 3
- 079 DOWNLOAD: SPLINTER CELL: VSELKA PART 2
- 079 DOWNLOAD: GHOST RECON: ISLAND THUNDER

- 047 DTM RACE DRIVER LIVE
- 048 DUNGEONS & DRAGONS: HEROES
- 068 FIFA FOOTBALL 2004
- 047 FORD RACING 2
- 050 GLADIATOR
- 054 GLADIUS
- 061 JUDGE DREDD
- 063 LEGO BIONICLES: THE GAME
- 056 METAL ARMS
- 066 NBA JAM
- 064 NBA LIVE 2004
- 078 NHL HITZ PRO
- 032 RAINBOW SIX 3
- 063 ROLLING
- 060 SIMPSONS HIT & RUN
- 076 SSX 3
- 036 SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
- 046 THE ITALIAN JOB
- 057 VODOO VINCE
- 062 WORMS 3D
- 072 WWE RAW 2
- 038 XIII

REPORTAGE >>

- 022 DAS BUCH ZUM SPIEL
- 026 EIN JAHR OXM

play:more >>

- 096 HINTS AND CHEATS
- 090 DEMO-ANLEITUNGEN
- 089 STARTSEITE PLAY:MORE
- 093 KOMPLETTLÖSUNG
SPLINTER CELL: KOLA CELL

RUBRIKEN >>

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



XIII
BLOSS EIN Ego-Shooter mit stylischer Grafik oder ein absoluter Top-Hit?

038



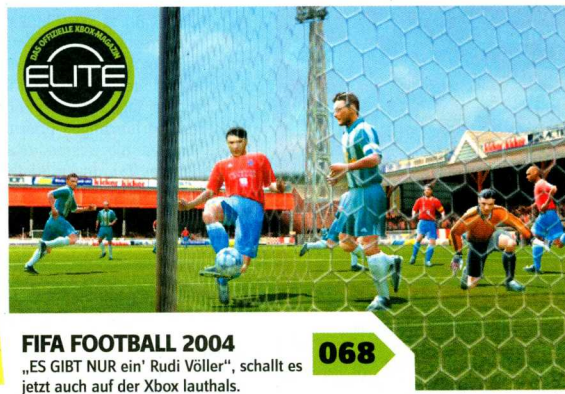
CRIMSON SKIES
KANN DAS Fliegenspektakel in den 30er-Jahren Yager den Rang ablaufen?

044



AMPED 2
DIE SNOWBOARD-Referenz ist zurück und überzeugt mehr denn je!

074



FIFA FOOTBALL 2004
„ES GIBT NUR ein' Rudi Völler“, schallt es jetzt auch auf der Xbox lauthals.

068

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

ALIENS VS. PREDATOR EXTINCTION	096
AMPED 2	074
ARK FATALIS	053
BUFFY - IM DANN DER DÄMONEN: CHAOS BLOODS	058
CLUB FOOTBALL	070
CRIMSON SKIES	044
DER HERR DER RINGE: ISENGARDS VERRAT	009
DINO CRISIS 3	042
DOOM III	010
DTM RACE DRIVER 2	008
DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT LIVE	047
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	048
FIFA FOOTBALL 2004	068
FORD RACING 2	047
GHOST RECON	009, 079
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	050
GLADIUS	054
HALF-LIFE 2	009
HOLLOW	009
JADE EMPIRE	014
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	061
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	018
LEGO BIONICLES: THE GAME	063
MAGATAMA	009
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	056
MIDTOWN MADNESS 3	096
MORROWIND	009
NBA JAM	066
NBA LIVE 2004	064
NEVEREND	010
NHL HITS PRO	078
OTOGO: HYAKKI TOUBATSU EMARI	010
PROJECT ZERO	009
RAINBOW SIX 3	032
RALLISPORT CHALLENGE 2	009
RED NINJA: END OF HONOR	010
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	052
ROGUE OPS	016
ROLLING	063
SERIOUS SAM 2	010
SILENT HILL	009
SIMPSON'S HIT & RUN	060
SOUL CALIBUR II	096
SPLINTER CELL	009, 079, 089
SSX 3	076
STARSKY & HUTCH 2	010
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	036
THE ITALIAN JOB	046
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	020
VOODOO VINCE	057
WORMS 3D	062
WWE RAW 2	072
XIII	038

SPIELBARE DEMOS AUF DVD!

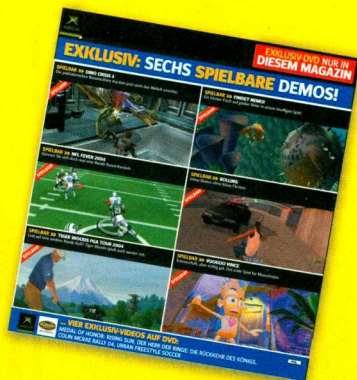
DIE DEMOS

- » DINO CRISIS 3
- » FINDET NEMO
- » NFL FEVER 2004
- » ROLLING
- » TIGER WOODS PGA TOUR 2004
- » VOOODOO VINCE

DIE VIDEOS

- » COLIN MCRAE RALLY 04
- » DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
- » MEDAL OF HONOR: RISING SUN
- » URBAN FREESTYLE SOCCER

AUSFÜHRLICHE ANLEITUNGEN FÜR DIE DEMOS DER DVD 11/03 FINDEN SIE AB SEITE 90.





Aktuell-Inhalt

X03
Die Zukunft der Xbox. Hier erfahren Sie die wichtigsten Fakten der dritten Xbox-Messe. **008**

DTM RACE DRIVER 2
Auf der X03 zum ersten Mal angekündigt, erscheint DTM exklusiv für die Xbox. **008**

RALLSPORT CHALLENGE 2
Die neue Grafik-Referenz im Rennsportgenre? Die Fachpresse zeigte sich auf X03 begeistert. **009**

HOLLOW
Schöne neue Welt. Was wäre, wenn der Zweite Weltkrieg nie stattgefunden hätte? **009**

NEVEREND
Im nächsten Jahr kommt das Rollenspielgenre auf der Xbox richtig ins Laufen. **010**

OTOGI 2
Von Software weltweit bereits an einer Fortsetzung des spektakulären Grafikabenteuers. **010**

RED NINJA
Die Tokyo Game Show lässt grüßen. Vivendi arbeitet an einem fernöstlichen Action Spiel. **010**

X03

Die Zukunft der Xbox.

VOM 16. BIS 17. SEPTEMBER fand die dritte, jährliche Microsoft-Messe X03 statt, diesmal an einem Privatstrand in Antibes, Südfrankreich. Knapp tausend Branchenvertreter aus ganz Europa konnten sich während der zwei Tage zwischen Cocktails, Massive Attack und Pressevorführungen über die Zukunft der Xbox und Xbox Live informieren. Zwar präsentierte Microsoft ein neues Zahlungsmodell für Xbox Live, stellte zum Leidwesen vieler Spieler aber keine Alternative zur Kreditkarte vor. Ab März kann ein bestehendes Xbox-Live-Konto für 59,99 Euro jährlich oder 6,99 Euro monatlich verlängert werden. Zudem werden ab Oktober folgenden Spielen Live-Rubbelkarten beiliegen, mit denen ein zweimonatiger, kostenloser Zugang zu Xbox Live freigeschaltet wird: *Amped 2*, *Crimson Skies*,

DTM Race Driver: Director's Cut, *Links 2004*, *Magic: The Gathering*, *Project Gotham Racing 2*, *Sega GT Online*, *Star Wars: Jedi Academy*, *Tom Clancy's Rainbow Six 3*, *Top Spin*, *Xbox Music Mixer*, *XIII*. Des Weiteren kündigten Microsoft und Epic Games (*Unreal-Serie*) ein Veröffentlichungsabkommen an, bei dem zukünftige Projekte der Spieleschmiede exklusiv für die Xbox und den PC erscheinen werden.

Trotz hochkarätiger Titel wie *Project Gotham Racing 2* oder *Ninja Gaiden* konnte sich *Rainbow Six 3* von Ubisoft den Titel des besten Spiels der X03 sichern. (jw)



↑ Alles im grünen Bereich: die X03 in Antibes.

GEDANKENSPIELE



Janina Wintermayr
Volontärin

"DAS WAREN NICHT DIE BESTEN TAGE FÜR MICH UND VALVE."

Gabe Newell (Managing Director, Valve Software)

Ganz schön übel, was Valve Software da widerfahren ist. Ausgerechnet dem Top-Entwickler ist durch eine Sicherheitslücke im Outlook rund ein Drittel des Quellcodes von *Half-Life 2* abhanden gekommen. Die Hacker hatten sich Anfang September Zugang zu mehreren Rechnern der Firma, darunter auch Gabe Newells PC, verschafft und Kopien des *Half-Life 2*-Quellcodes angefertigt. In einer Stellungnahme bittet der Entwickler nun die Fangemeinde um Hilfe bei der Aufspürung des/der Täter(s) (Hinweise senden Sie bitte an: helpvalve@valvesoftware.com).

Aber selbst wenn es Valve gelingen sollte, den oder die Verantwortlichen zu enttarnen, könnten die Daten schon längst im Internet kursieren. Jeder hätte dann Einsicht in den Quellcode und könnte sich für seine eigenen Projekte den einen oder anderen Trick bei den *Half-Life 2*-Entwicklern abschauen. Sollte das der Fall sein, entgeht Valve unter anderem auch die Möglichkeit, nach der Fertigstellung des Spiels Teile des Quellcodes an andere Entwicklerstudios zu verkaufen.

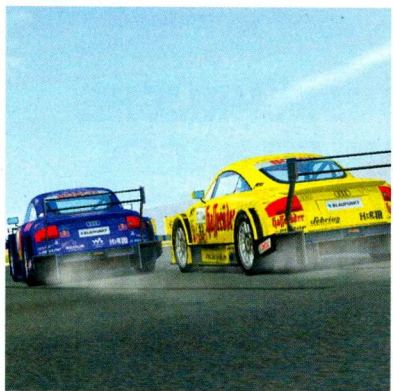
Der ursprünglich geplante Release der PC-Version wurde bereits auf April 2004 verschoben.

DTM RACE DRIVER 2

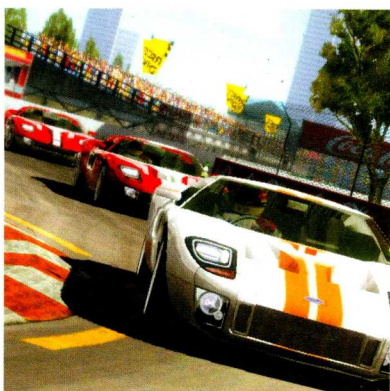
Exklusive Fortsetzung des Rennspielhits für die Xbox

ALS DTM RACE DRIVER 2002 für die PlayStation 2 erschien, schaute man als Xbox-Spieler noch in die Röhre. Einige Monate später konnte man sich aber über eine technisch überarbeitete Version freuen, die am 31. Oktober sogar als Xbox-Live-fähige Version zu einem günstigen Preis in den Handel kommt.

Bei dem Nachfolger haben nun Sony-Anhänger das Nachsehen, wenn *DTM Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulation* im Frühjahr exklusiv für die Xbox erscheint. Die Ansprüche sind hoch und ein Blick auf die Eckdaten zeigt, dass bei der Rennsimulation geklotzt und nicht gekleckert wird. *DTM Race Driver 2* bietet 35 Autos, 56 Rennstrecken, 13 Motorsport-Varianten und 30 Rennserien, darunter die Deutsche Tourenwagen Masters mit einem exklusiven Spielmodus. Rennspielfans können eine komplette Saison nach dem Regelwerk der DTM auf allen Strecken der aktuellen Saison, darunter auch erstmals der International Raceway nahe Venedig, nachspielen. Wie der Vorgänger verfügt auch *DTM Race Driver 2* wieder über ein unglaublich realistisches Schadensmodell und ein neue, noch genauere Fahrphysik. Abgerundet wird das Ganze von einer spannenden Story um zwölf rivalisierende Fahrer. (jw)



↑ Die DTM ist mit 21 originalgetreuen Autos vertreten.



↑ Es gibt wieder viele unterschiedliche Rennserien.



RALLISPORT CHALLENGE 2

Augen auf! Digital Illusions enthüllt auf der X03 einen Grafik-Knüller.

WÄHREND DIE Colin McRae Rally-Serie für ihre brillante Fahrphysik bekannt ist und V-Rally Arcade-Fahrspaß pur bietet, war RalliSport Challenge im Offroad-Dreikampf die Grafik-Referenz. Konkurrenz bekommt der Rallye-Titel jetzt vom eigenen Nachfolger, der auf der X03 für offene Münder sorgte. Das von Digital Illusions entwickelte Spiel

hat aber mehr zu bieten als eine komplett verbesserte Grafik-Engine. Auf zweimal so vielen Strecken, von Schneest Straßen bis zu Wüstenkursen, dürfen sich die Spieler mit über 40 Geländefahrzeugen in fünf Modi messen. Besonders spektakuläre Rennen gibt es bei den Hochgeschwindigkeitsrennen im Crossover-Duell zu bewundern.

Serienmäßig verfügt RalliSport Challenge 2 über ein komplettes Schadensmodell, interaktive Umgebung mit verschiedenen Wettereffekten und Xbox-Live-Unterstützung. Als erster Rennsporttitel profitiert das Spiel zudem von der XSN-Ligaverwaltung. Unter www.XSNSports.com lassen sich dann Rallye-Ligen gründen und verwalten. (jw)



Die neue Grafik-Referenz bei Rennsporttiteln?



Verschnett: In Kanada herrscht Glatteisgefahr.

HOLLOW

70er-Jahre-Feeling auf der Xbox

DER EGO-SHOOTER HOLLOW von Zootfly spielt in einer fiktiven Vergangenheit, in welcher der Zweite Weltkrieg nie stattgefunden hat. Stattdessen wütete ein 38 Jahre andauernder Krieg in Europa, nach dessen Ende sich der totalitäre Staat Centrope, ein Konglomerat aus mehreren europäischen Staaten, entwickelt hat.

1978 kehrt der Journalist

Tyler Kilmore nach fünf Jahren als Kriegskorrespondent nach Centrope zurück. Zu Hause angekommen wird er gleich verdächtigt, seine verschwundene Verlobte Aiko ermordet zu haben.

Der Polizei von Centrope ist ein toter Mörder lieber als ein lebender Verdächtiger und so befördert sie Kilmore eigenhändig aus dem Fenster im 87. Stock. Tyler überlebt den Sturz aber und macht sich sofort auf die Suche nach Aiko. Seine

abenteuerliche Reise führt ihn durch das gigantische Centropolis, in die Untergrundstadt Mirror City (Eine exakte Kopie von Centropolis, nur verfallener), in eine geheimnisvolle Zeitverzerrungszone bis zu einer von primitiven Kreaturen bevölkerten Unterwelt.

Der Spieler genießt dabei unbegrenzten Handlungsraum, kann jede Waffe benutzen, Geiseln nehmen, Attentate auf berühmte Persönlichkeiten verüben sowie verschiedene Fahrzeuge und Fluggeräte steuern. Unterschiedliche Geräte gestatten es Tyler Kilmore außerdem, die Zeit kurzzeitig einzufrieren oder zurückzudrehen, ein Hologramm aus der Third-Person-Perspektive zu lenken und mittels eines so genannten PolyVisors die Gefährlichkeit der Gegner an ihrer Aura zu erkennen. Einen Publisher hat Hollow bisher leider noch nicht gefunden. (jw)



Auf der Suche nach Aiko legt sich Tyler mit Rebellen an.

News Ticker

MAGATAMA ERSCHEINT NUR IN JAPAN

Laut Microsoft wird das Actionspiel Magatama nur in Japan veröffentlicht. Als Grund hierfür nannte man, dass das speziell auf den japanischen Markt zugeschnittene Spiel nicht für Europa geeignet sei. Schade eigentlich, denn ein weiteres Actionspiel im Stil von Otogi hätte sicherlich eine nicht geringe Chance auf Erfolg.

MEHRERE CLASSIC-TITEL VON UBISOFT

Ab dem 23. Oktober veröffentlicht Ubisoft die zwei Top-Titel Tom Clancy's Splinter Cell und Ghost Recon als Classic-Versionen. Splinter Cell wird als besonderes Schmankerl alle drei angekündigten Downloadlevels (Kola Cell, Vselka Infiltration und Submarine) enthalten. Ebenfalls als Classic-Version wird das Rollenspiel Morrowind am 30. Oktober im Handel erhältlich sein.

HALF-LIFE-2-QUELLCODE GESTOHLEN

Schwerer Schlag für den Top-Entwickler Valve: Unbekannte Hacker hatten sich über eine Outlook-Sicherheitslücke Zugang zu mehreren Rechnern der Softwareerschmiede verschafft, darunter auch der PC des Valve-Chefs Gabe Newell. Neben 160 MByte C++-Quellcode des Spitzentitels Half-Life 2 wurden auch Codes des Titels Team Fortress 2 und der hauseigenen Software-Distributionsplattform STEAM entwendet.

PROJECT-ZERO- UND SILENT-HILL-FILM

Silent Hill, das Horrorspiel von Konami, wird in absehbarer Zukunft auch das Kinopublikum schockieren. Produziert wird der Film von Davis Film, Regie führt Christophe Gans (Der Pakt der Wölfe). Ebenfalls verfilmt wird der Gruseltitel Project Zero. Das Drehbuch für den von Steven Spielbergs DreamWorks-Studio produzierten Film schreibt John Roger (The Core).

KEIN HERR DER RINGE VON VIVENDI

Die Entwicklung des für das 4. Quartal angekündigten Herr der Ringe-Titels von Vivendi, Isengards Verrat, wurde eingestellt. Vivendi begründet die Entscheidung mit der zu geringen Qualität des Spiels, welche den Ansprüchen der Tolkien-Fans nicht gerecht würden.



News Ticker

DOOM III NUR AUF XBOX MÖGLICH

In einem Interview verkündete Todd Hollenshead (CEO bei ID Software), dass der Ego-Shooter *Doom III* derzeit nur auf der Xbox machbar ist. Eine Umsetzung für die PlayStation 2 und den GameCube sei laut Hollenshead nicht möglich, da beide Konsolen die technischen Vorgaben nicht erfüllen.

STARSKY & HUTCH 2

Empire Interactive hat eine Fortsetzung zu *Starsky & Hutch* angekündigt. Im Nachfolger soll es nicht nur Verfolgungsjagden per Auto geben, auch zu Fuß werden die beiden Cops dann die Verbrecher stellen.

MUSIC-MIXER-SONGS

Neue Songs für den Xbox Music Mixer können zukünftig kostenpflichtig auf www.boxkaraoke.com heruntergeladen und dann auf die Xbox transferiert werden. Möglich macht dies ein Vertrag zwischen Microsoft und der Musik-Firma Eatsleepmusic Corp.

BLOWOUT WEBSEITE

Auf www.blowoutgame.com kann man sich ab sofort über Majescos neuen 2D-Shooter *BlowOut* informieren. Als Major Kane muss der Spieler eine Weltraumstation von fiesen Aliens befreien.

XBOX-TV-SHOW

Während der X03-Konferenz hat Microsoft den Start einer Xbox-TV-Show bekannt gegeben. Schon im November soll die ca. 45-minütige Show wöchentlich bis Januar ausgestrahlt werden. Auf welchem Sender die Fernsehshow laufen wird, ist noch nicht klar. Geplant sind bisher zwölf Folgen, die sich außer mit Xbox-Spielen noch den Themen Musik, Kino und Lifestyle widmen sollen.

START DER XBOX LOUNGES VERSCHOBEN

Die für Anfang Oktober geplante Eröffnung der Xbox Lounges hat sich auf den 31. Oktober verschoben. Zudem hat man den Standort Frankfurt gestrichen. Die Lounges in Hamburg, Berlin, München, Düsseldorf und Leipzig sollen jeweils für drei Monate geöffnet bleiben.

SERIOUS SAM 2

Croteam, die Schöpfer von *Serious Sam*, arbeiten an einer Fortsetzung des abgedrehten Ego-Shooters und haben dafür eine neue *Serious Sam 2*-Engine entwickelt.

NEVEREND

Ein neues Rollenspiel für die Xbox

BISHER WAR DIE XBOX nicht gerade mit Rollenspieltiteln gesegnet. Seit der Ankündigung von hochkarätigen Spielen wie *Sudeki*, *Fable* oder *Jade Empire* hat sich das zum Glück geändert. Mit *Neverend* von den Mayhem Studios steht nun ein weiterer Vertreter des Genres auf der Releaseliste. Die unter Menschen lebende Fee Agavaen sieht sich dem Hass der Diebesgilde nach dem Tod ihres Anführers ausgesetzt. In dem nonlinearen Spielverlauf kämpft sich der Spieler durch eine epische Story und kreiert eigene Zaubersprüche mittels eines Runensystems. Einen Publisher hat *Neverend* noch nicht, falls aber alles nach Plan läuft, dürfen sich die Rollenspielfans auf ein ereignisreiches 2. Quartal 2004 einstellen. (jw)



↑ Kann die Fee Agavaen in Neverend Frieden finden?

RED NINJA END OF HONOR

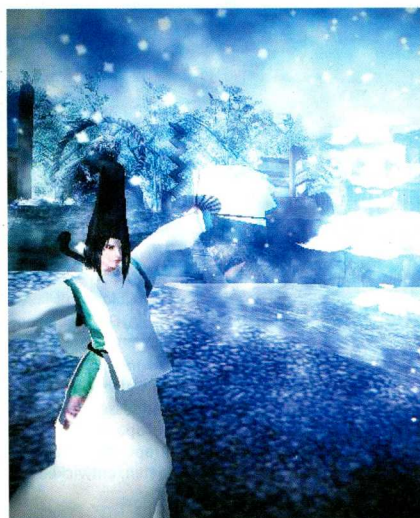
Tödliche Verführung

XBOX-SPIELE führten auf der Tokyo Game Show ein Schattendasein und konnten wenn überhaupt nur als Multiplattformtitel wie *Red Ninja: End of Honor* Beachtung finden. Die Geschichte von *Red Ninja* um den weiblichen Ninja Kurenai wurde von dem berühmten japanischen Regisseur Shinsuke Sato geschrieben. Kurenai, die sich an dem Black Lizard Clan für den Tod ihres Vaters rächen will, muss eine schmerzhaft Niederlage einstecken. Aufgehängt und für tot gehalten, macht sie sich auf, den Mördern das Handwerk zu legen, und benutzt dabei als primäre Waffe den Strang, an dem der Black Lizard Clan sie erhängen wollte. Im Laufe des Spiels wird der Spieler verschiedene Ninja-Kampftechniken wie Stealth-Angriffe und die Manipulation von Gegnern erlernen. Als Releasedatum nannte Vivendi Herbst 2004. (jw)

OTOGI HYAKKI TOUBATSU EMAKI

Monstergeschnetztes aus Japan

ES DAUERTE LANGE, bis das märchenhafte Actionspiel *Otogi* den weiten Weg von Japan in die europäischen Händlerregale geschafft hatte. Auf den Nachfolger müssen die Xbox-Zocker jenseits des Landes der aufgehenden Sonne wahrscheinlich wieder eine halbe Ewigkeit warten. Denn obwohl *Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki* bereits im Dezember 2003 in Japan erscheinen soll, gibt es noch keinen US- oder gar Europa-Releasetermin. Neben einer optisch brillanten Inszenierung vertraut das Sequel auf die Stärken des Vorgängers: eine komplett zerstörbare Umgebung und jede Menge rasanter Schwertkämpfe in Kombination mit Magie-Angriffen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler die träge Kamera und den happigen Schwierigkeitsgrad von *Otogi: Myth of Demons* in den Griff bekommen. (jw)



↑ Die Monster werden diesmal mit Fächern bekämpft.



↑ Kurenai fängt mit dem Strick ihre Gegner ein.



GESETZE. KNOCHEN. BOARDS. REKORDE.
Du wirst sie alle brechen.

LAWINEN. SCHNEESTÜRME. RIVALEN. ALBTRÄUME.
Du musst sie alle bezwingen.

Ebenfalls erhältlich:



GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2



Der Berg ruft unter
easportsbig.de



© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "Game Boy Advance" und das "Nintendo GameCube"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

SATURN

DIE XBOX-SPIELE CHARTS

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



↑ Wer nach *Episode 1* und *2* von *Star Wars* enttäuscht war, der braucht nicht zu verzagen. In *Star Wars: Knights of the Old Republic* können Sie die Geschichte und ihre Helden selbst bestimmen. Nicht nur für Rollenspieler ein Pflichtkauf, auch Action-Fans können zugreifen.

1. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Die Xbox im Rollenspielieber: Jetzt kann sich jeder zum Jedi ausbilden lassen.

NEU

2. SOUL CALIBUR II

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Prügelexperten und Neueinsteiger werden gleichermaßen bedient.

NEU

3. PROJECT GOTHAM RACING

PUBLISHER: MICROSOFT

Kurz vor Veröffentlichung des zweiten Teils schafft es *Project Gotham* auf Platz 3.

NEU

4. RALLISPORT CHALLENGE

PUBLISHER: MICROSOFT

Die ersten Infos des Nachfolgers verhalfen dem Grafik-Knüller in die Charts.

NEU

5. TOTAL IMMERSION RACING

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

Das dritte Rennspiel im Bunde ist wie die beiden anderen Titel schon länger erhältlich.

NEU

6. CONFLICT DESERT STORM II

PUBLISHER: TAKE 2

Take 2 belebt den Golfkrieg mit einem teambasierten Action-Shooter wieder.

NEU

7. NHL 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Sportlich geht es auf Platz 7 mit der erfolgreichen EA-Sportserie zur Sache.

NEU

8. FIFA FOOTBALL 2003 CLASSIC

PUBLISHER: MICROSOFT

So billig war der virtuelle Rasensport noch nie. Da greifen selbst Sportmuffel zu.

NEU

9. FREEDOM FIGHTERS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Auf Platz 9 wird neu um die Freiheit des amerikanischen Volkes gekämpft.

NEU

10. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE CLASSIC

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Und noch ein Classic-Titel, der in die Charts mit einsteigt

NEU



↑ Die Klop- und Prügel-Spiel-Serie um das Schwert *Soul Edge* steigt sofort auf Platz 2 der Verkaufscharts ein. Dank der intuitiven Steuerung ist *Soul Calibur II* ideal für Beat-'em-Up-Einsteiger, die sich nicht lange Tastenkombinationen merken wollen.



↑ Am 28. November kommt endlich die lang erwartete Fortsetzung des erfolgreichen Rennspieltitels von Bizarre Creations. Bis dahin bereiten sich anscheinend alle Rennspielfans mit dem ersten Teil auf das schwierige Kudos-Sammeln vor.

LESER CHARTS

IN DEN LESER-CHARTS hat sich nicht ganz so viel verändert wie bei den Verkaufscharts. Während *Halo* sich nach so vielen Monaten endgültig aus den Saturn-Charts verabschieden musste, bleibt dem Ego-Shooter zumindest die angestammte Spitzenposition in den Leser-Charts erhalten. Neu dabei sind das Rollenspiel *Morrowind*, der Racer *Burnout 2* und das simple Prügel-Spiel *Soul Calibur II*.



1. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (2) SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBIOSOFT

3. (10) TONY HAWK'S PRO SKATER 4

PUBLISHER: MICROSOFT

4. (4) DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

5. (5) GHOST RECON: ISLAND THUNDER

PUBLISHER: UBIOSOFT

6. (-) BURNOUT 2

PUBLISHER: ACCLAIM

7. (7) STAR WARS: KOTOR

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

8. (-) SOUL CALIBUR II

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

9. (9) DTM RACE DRIVER

PUBLISHER: CODEMASTERS

10. (-) MOWWIND

PUBLISHER: UBIOSOFT

(Platzierung des Vormonats in Klammern)

MOST WANTED

DIE MOST-WANTED-LISTE hat sich gegenüber dem Vormonat nur wenig verändert. Einzig Microsofts onlinefähiges Filzkugelspiel *Top Spin* und der Ego-Shooter von Atari, *Unreal II: The Awakening*, sind neu vertreten. Dafür musste das ambitionierte Rollenspiel *Fable* die Most Wanted verlassen. Mit *Halo 2*, *True Crime*, *Half-Life 2* und *Splinter Cell 2* dominieren wieder die ganz großen Titel die Liste.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

2. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 11. NOVEMBER

3. HALF-LIFE 2

PUBLISHER: VIVENDI

TERMIN: 2004

4. SPLINTER CELL 2

PUBLISHER: UBIOSOFT

TERMIN: 2004

5. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 2004

6. RAINBOW SIX 3

PUBLISHER: UBIOSOFT

TERMIN: 13. NOVEMBER

7. SUDEKI

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

8. DRIVER 3

PUBLISHER: ATARI

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

9. UNREAL II

PUBLISHER: ATARI

TERMIN: DEZEMBER

10. TOP SPIN

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: NOVEMBER

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
BACKYARD WRESTLING	EIDOS	24. Oktober
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS	VIVENDI	24. Oktober
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	MICROSOFT	31. Oktober
CURSE - THE EYE OF ISIS	WANADOO	29. Oktober
DTM RACE DRIVER - LIVE	CODEMASTERS	31. Oktober
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	ATARI	30. Oktober
ESPN NFL FOOTBALL	ATARI	30. Oktober
ESPN NHL HOCKEY	ATARI	30. Oktober
FIFA FOOTBALL 2004	EA	24. Oktober
FORD RACING 2	EMPIRE	31. Oktober
NHL HITS PRO	MIDWAY	31. Oktober
ROLLING	TAKE 2	24. Oktober
SSX 3	EA	31. Oktober
THE ITALIAN JOB	EIDOS	31. Oktober
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	24. Oktober
WORMS 3D	SEGA	30. Oktober
XIII	UBISOFT	30. Oktober
NOVEMBER		
AMPED 2	MICROSOFT	14. November
ARX FATALIS	DREAMCATCHER	10. November
BABARIAN	AVOLON	14. November
BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE	THQ	7. November
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBISOFT	20. November
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	28. November
BLOODY ROAR EXTREME	MIDWAY	November
CRASH NITRO KART	VIVENDI	21. November
DANCING STAGE UNLEASHED	KONAMI	November
DHDR : DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	EA	14. November
DINO CRISIS 3	CAPCOM	7. November
ESPN NBA BASKETBALL	ATARI	27. November
FINDET NEMO	THQ	14. November
FUSSBALL MANAGER 2004	EA	21. November
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	ACCLAIM	7. November
GLADIUS	ACTIVISION	21. November
GRABBED BY THE GHOULES	RARE	November
HARRY POTTER QUIDDITCH-WM	EA	7. November
HUNTER THE RECKONING: REDEEMER	VIVENDI	28. November
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	November
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUND	ATARI	6. November
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	28. November
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	VIVENDI	21. November
NBA JAM	ACCLAIM	7. November
NBA LIVE 2004	EA	7. November
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	21. November
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	29. November
RAINBOW SIX 3	UBISOFT	13. November
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	14. November
ROBOCOP	AVOLON	28. November
RUN LIKE HELL	AVOLON	21. November
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCASARTS	20. November
SEGA GT ONLINE	SEGA	6. November
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	LUCASARTS	November
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	28. November
TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN	ATARI	13. November
THE HOBBIT	VIVENDI	21. November
THE SIMPSONS: HIT & RUN	VIVENDI	7. November
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	13. November
TOP SPIN	MICROSOFT	November
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	11. November
DEZEMBER		
ALIAS	ACCLAIM	5. Dezember
ARMED & DANGEROUS	LUCASARTS	Dezember
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	ACCLAIM	5. Dezember
COUNTER-STRIKE	MICROSOFT	Dezember
DIE SIMS BRECHEN AUS	EA	19. Dezember
FALCONE - INTO THE MAELSTROM	AVOLON	10. Dezember
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	AVOLON	5. Dezember
GALLEON	AVOLON	10. Dezember
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	EA	5. Dezember
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	ATARI	4. Dezember
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	Dezember
SONIC HEROES	SEGA	5. Dezember
UNREAL 2: THE AWAKENING	ATARI	4. Dezember



HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele



↑ ROGUE OPS

Erscheinungstermin: Februar 2004



↑ JADE EMPIRE

Erscheinungstermin: 4. Quartal 2004



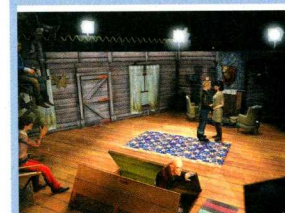
↑ DTM RACE DRIVER 2

Erscheinungstermin: 1. Quartal 2004



↑ RALLISPORT CHALLENGE 2

Erscheinungstermin: 2004



↑ THE MOVIES

Erscheinungstermin: 2004

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2003		
KILL SWITCH	NAMCO	4. Quartal
LINKS 2004	MICROSOFT	4. Quartal
RACING EVOLUTION	NAMCO	4. Quartal
WHIPLASH	EIDOS	4. Quartal
2004		
100 BULLETS	ACCLAIM	2004
ADVENT RISING	MAJESCO	2004
AKTE X: RESIST OR SERVE	VIVENDI	Februar
B.C.	MICROSOFT	2004
BDFL MANAGER 2004	CODEMASTERS	Januar
BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	2004
BLOWOUT	MAJESCO	2004
CALL OF DUTY	ACTIVISION	2004
CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE2	2004
CONAN	TDK	Januar
CONKER - LIVE AND UNCUT	RARE	2004
DEAD MAN'S HAND	ATARI	März
DEAD OR ALIVE 4	TECMO	4. Quartal
DEAD OR ALIVE ONLINE	TECMO	2004
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	EIDOS	1. Quartal
DOOM III	ACTIVISION	2004
DR. SEUSS CAT IN THE HAT	VIVENDI	2004
DRIVER 3	ATARI	1. Quartal
DTM RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	1. Quartal
ESPIONAGE	MIDWAY	1. Quartal
FABLE	MICROSOFT	1. Quartal
FAR CRY	UBISOFT	2004
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	März
GHOSTMASTER	VIVENDI	2004
GRAND THEFT AUTO DOUBLE-PACK	TAKE 2	1. Quartal
HALF-LIFE 2	VIVENDI	2004
HALO 2	MICROSOFT	1. Quartal
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	Januar
HOLLOW	ZOOTFLY	2004
JADE EMPIRE	MICROSOFT	4. Quartal
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	EA	1. Quartal
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	RARE	2004
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK	März
MAFIA	TAKE 2	1. Quartal
MAX PAYNE 2	TAKE 2	1. Quartal
MEN OF VALOR	VIVENDI	2004
NIGHTMARE CREATURES 3	UBISOFT	2004
NINJA GAIDEN	TECMO	1. Quartal
OTOGI: HYAKKI TOUBATSU EMAMI	FROM SOFTWARE	2004
PAINKILLER	DREAMCATCHER	1. Quartal
PERFECT DARK ZERO	RARE	4. Quartal
PILOT DOWN! (BEHIND ENEMY LINES)	WANADOO	1. Quartal
PITFALL HARRY	ACTIVISION	1. Quartal
PLAGUE OF DARKNESS	NAMCO	2004
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBISOFT	2004
RALLISPORT CHALLENGE 2	MICROSOFT	2004
RED NINJA: END OF HONOR	VIVENDI	2004
ROGUE OPS	CAPCOM	Februar
SERIOUS SAM 2	CROTEAM	2. Quartal
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	Juni
SILENT SCOPE COMPLETE	KONAMI	März
SNIPER ELITE - BERLIN 1945	WANADOO	2004
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	2004
SPYGLASS CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	1. Quartal
SPYHUNTER 2	MIDWAY	1. Quartal
STARCRASH GHOST	VIVENDI	2004
STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT	CAPCOM	2004
SUDEKI	MICROSOFT	1. Quartal
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	1. Quartal
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	ACTIVISION	2004
THE KORE GANG	CDV	3. Quartal
THE MOVIES	ACTIVISION	2004
THE RED STAR	ACCLAIM	2004
THE SUFFERING	MIDWAY	1. Quartal
THIEF 3	EIDOS	2004
TRINITY	ACTIVISION	2. Quartal
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	2004
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	1. Quartal
VULTURES	CDV	1. Quartal
WRATH UNLEASHED	ACTIVISION	Februar
X-MEN: LEGENDS	ACTIVISION	2004

JADE EMPIRE

KOTOR war Gestern: Hier kommt das neue Rollenspiel von BioWare.



VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: BIOWARE

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

TERMIN: 4. QUARTAL 2004

WEBSITE: WWW.JADEEMPIRE.NET

SPIELEN SIE schon fleißig *Star Wars: Knights of the Old Republic*? Während viele Xbox-Rollenspieler sich noch wochenlang mit Wookies, Jedi-Meistern, Raumschiffschlachten und Sith-Kriegern beschäftigen werden, ist für den Entwickler BioWare *Star Wars* längst Schnee von gestern. Das Entwicklerstudio werkelt bereits fleißig an einem neuen Rollenspiel – diesmal exklusiv für die Xbox. Im Grundaufbau ähnelt *Jade Empire* sehr stark *Knights of the Old Republic*, allerdings hat man bei BioWare das Erfolgsrezept mit vielen neuen Ideen aufgepeppt. Die weit, weit entfernte Galaxis des Sternenkrieger-Universums ist einem mehr irdischen Ambiente gewichen und anstelle von Lichtschwertern werden die zukünftigen Rollenspiel-Meister an traditionellen Schwertern sowie in Magie und Martial Art ausgebildet.

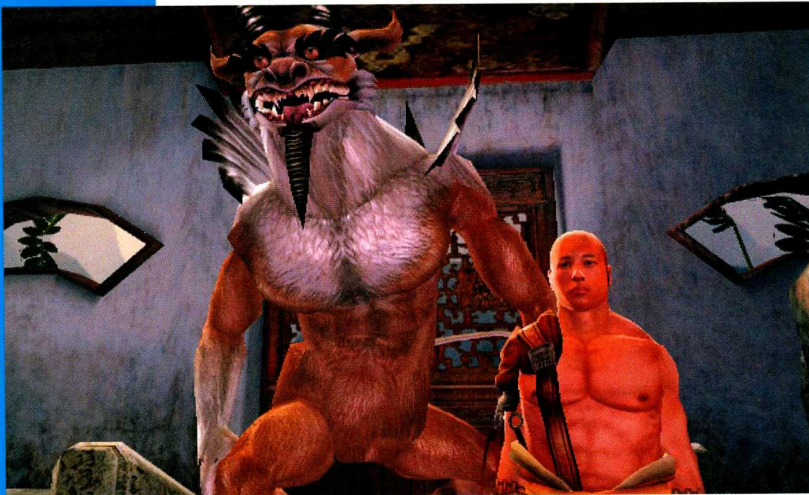
In einer mystischen Version des alten Chinas ziehen Sie als Schüler eines respektierten Martial-Arts-Meisters aus, das plötzlich verstärkte Auftreten von Geistern und Spektralwesen zu erkunden. Sie können dabei entweder in die Rolle eines vorgegebenen Martial-Arts-Künstlers schlüpfen oder Ihren Charakter von Grund auf nach Ihren Vorstellungen erschaffen. Jede Figur im Spiel ist einzigartig und verfügt über eine eigene Sprachausgabe sowie einen individuellen Kampfstil. Derzeit versuchen die Entwickler sieben verschiedene Charaktermodelle einzubauen, wie viele schlussendlich aber im fertigen Spiel vertreten sind, steht nicht fest. Bisher sind nur zwei spielbare Charaktere bekannt: der Kämpfer Furious Ming und die liebreizende Wu „die Lotusblüte“. Natürlich gibt es wie in *KOTOR* viele Nichtspielercharaktere, die alle etwas mehr oder weniger Interessantes zu berichten haben.



↑ Die Nichtspielercharaktere haben wieder jede Menge zu erzählen.



↑ Einer der spielbaren Charaktere wird der Krieger Furious Ming sein.



⬆ Dicke Freunde: Nicht alle unheimlich aussehenden Wesen sind gefährlich.

BONUS INFO

» GUT ODER BÖSE?
Wie in *Knights of the Old Republic* steht die Gesinnung Ihres Helden im Spiel nicht von Beginn an fest und kann durch gute wie schlechte Taten jederzeit beeinflusst werden. Ihre Handlungen werden sich auf Ihren Ruf und die Art und Weise, wie Sie mit Nichtspielercharakteren interagieren können, auswirken.

» Jade Empire wäre kein richtiges Rollenspiel, wenn sich nicht verschiedene Attribute der Figuren ausbauen ließen. Zu Anfang ist Ihr Charakter nur mit einem einzigen Kampfstil vertraut, im Laufe der Zeit kann sich der Spieler aber über 30 Techniken aneignen, darunter traditionelle Martial Arts, Magieangriffe durch Zaubersprüche oder Verwandlungen in andere Kreaturen sowie das Kämpfen mit einer Waffe. Selbst Gegenstände aus der Umgebung wie beispielsweise Möbel lassen sich als Waffen verwenden. Dass *Jade Empire* exklusiv für die Xbox

erscheint, gibt den Entwicklern die Gelegenheit, sich intensiv mit den technischen Möglichkeiten der Konsole auseinander zu setzen. Mittels einer neuen Grafik-Engine lässt sich die Szenerie des alten Chinas beeindruckend umsetzen. Auch die Charaktermodelle sind mit dreimal so vielen Polygonen weitaus detaillierter als die Figuren in *Knights of the Old Republic*. Mit einem angestrebten Release-Termin im 4. Quartal 2004 haben die Entwickler jedenfalls noch genügend Zeit, aus *Jade Empire* die Rollenspielsensation des nächsten Jahres zu machen.

TRAUTES HEIM

Während Ihrer Wanderung durch die riesige Welt von *Jade Empire* können Sie eine Stadt übernehmen und zukünftig als Basis benutzen. Von hier aus senden Sie Agenten aus, loyale Bürger, die sich in Ihren Dienst gestellt haben und nun unterschiedliche Missionen für Sie übernehmen. Studenten trainieren, neue Kampferfertigkeiten erlernen und Neuigkeiten mit Ihren Weggefährten austauschen. Außerdem sollten Sie die Basis zu einer Festung ausbauen, um Sie gegen Angriffe zu verteidigen.



⬆ Trainieren und erlernen Sie im Trainings-tempel neue Kampfkünste.



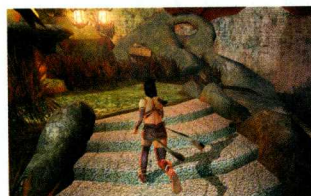
⬆ An einem solchen idyllischen Ort lässt man sich doch gerne nieder.



⬆ Die Charaktere sind unglaublich detailliert.



⬆ Dämonisch: Sie können sich verwandeln.



⬆ Stimmungsvoll: die Schatteneffekte.



⬆ Die Welt von *Jade Empire* ist zwar fiktiv, lehnt sich aber an das mythologische China an.

Sam Fisher und Snake müssen sich warm anziehen, denn diese Frau hat nichts zu verlieren.

ROGUE OPS

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: KEMCO

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: FEBRUAR 2004

WEBSITE: WWW.ROGUEOPS.COM

NACH DEM ERFOLG von *Splinter Cell* und *Metal Gear Solid* war es nur eine Frage der Zeit, bis Entwickler anderer Spiele das Konzept des Schleich- und Spionagespiels abkuppeln. Eines der frisch dem Klonlabor entsprungenen Titel ist *Rogue Ops* von Kemco. Eine Vorab-Version mit den ersten vier von acht Missionen zeigt aber, dass *Rogue Ops* nicht nur die bekannte Formel gekonnt in Szene zu setzen weiß, sondern auch mit eigenen Ideen überzeugen kann.

Die Story von *Rogue Ops* ist schnell erzählt: Nikki Connors, eine ehemalige Green-Beret-Soldatin, will sich für den Tod ihrer Familie rächen und schließt sich der geheimen Anti-Terror-Einheit Phoenix an. Nach zwei Jahren Training wird sie im Kampf gegen die Terror-Organisation Omega 19 eingesetzt. Da Nikki auf feindlichem Gebiet und unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen arbeitet, steht Stealth an oberster Stelle. Wie ihre männlichen Kollegen Sam Fisher (*Splinter Cell*) und Snake (*Metal Gear Solid*) verbirgt sie sich an dunklen



↗ Nähert sich Nikki kriechend einem Feind, durchstöbert sie dessen Hosentaschen.

Stellen und versteckt sich bei Gefahr in Spinden. Auch mit allen Agentengepflogenheiten kennt sie sich bestens aus. Für die Stealth-Angriffe haben sich die Entwickler jedoch einen besonderen Kniff ausgedacht. Um Gegner unbemerkt auszuschalten, müssen Sie in einer bestimmten Zeitspanne unterschiedlich lange Knopfkombinationen mit dem Mini-Stick ausführen. Je länger Sie dabei den Angriff hinauszögern, desto weniger Richtungsangaben werden vorgegeben, was die Stealth-Attacke vereinfacht. Als Agent steht Nikki aber auch ein umfassendes Waffenangebot zur Verfügung. Standardmäßig trägt der Nikita-Verschnitt ein Scharfschützengewehr, eine Schall-dämpferpistole und Wurfsterne mit

sich herum. In den Missionen gefundene Waffen wie Elektroschocker, verschiedene Granaten oder eine Armbrust komplettieren das Inventar. Ihre Hightech-Ausrüstung umfasst neben einer Brille, die als Nacht- und Thermalsichtgerät fungiert, noch einen Retina-Scanner, eine fliegende Kamera, Enterhaken sowie ein Mittel zur Steigerung des Adrenalinspiegels. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung werden dabei stets durch ein Symbol signalisiert.

Rogue Ops bedient sich zwar ungeniert aus dem Ideen-Fundus anderer Stealth-Titel, ist aufgrund der technisch sauberen Inszenierung aber auf dem besten Weg, *Splinter Cell* und *Metal Gear Solid 2* Konkurrenz zu machen. 

Vorbilder

Rogue Ops bedient sich ungeniert an den Ideen anderer Stealth- und Action-Titel, allen voran *Splinter Cell* und *Metal Gear Solid*. Sowohl das auf der Tom-Clancy-Lizenz basierende Spiel als auch der Konkurrent aus Japan setzen bei ihren Schleich-Abenteuern auf gekonnte technische und spielerische Feinheiten. Während die Einsätze des Agenten Fisher aber jederzeit in der Realität möglich wären, muss sich Snake bei *Metal Gear* dagegen mit esoterischem Story-Wirrwarr und Kampfpottern herumschlagen.



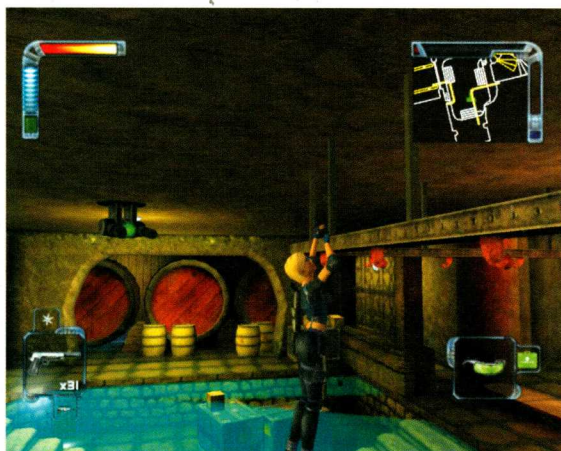
↗ Während Sam Fisher im Dunkeln seinen Feinden auflauert ...



↗ ... versteckt sich Snake bei Gefahr lieber im nächsten Spind.



↗ Wer den Stealth-Angriff richtig ausführt, dem zeigt Nikki ihre Kampffähigkeiten.



↗ Den Laserfallen entgeht Nikki hängend an einem Stahlbalken.



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 verfälle dem Bösen – am Ende ist es deine Entscheidung und die gesamte Galaxie wird sie zu tragen haben.



Offizielle Star Wars Website
www.starwars.com



LucasArts und das LucasArts Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. BioWare und das BioWare Logo sind Marken der BioWare Corp. © 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. Alle Lucasfilm Ltd.- & TM. sind angegeben. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Xbox Live, das Xbox Logo und die Xbox Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



↑ Je mehr Menschen dem Soul Reaver zum Opfer fallen, desto stärker wird das Schwert.



↑ Die Spektralwelt wird nun verzerrter dargestellt.



↑ In der Nebelform sind Gitterstäbe für Kain kein Hindernis.

Blutsaugerdoppelpack: Kain und Raziel kämpfen zum ersten Mal gemeinsam.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CRYSTAL DYNAMICS

PUBLISHER: EIDOS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: NOVEMBER

WEBSITE: WWW.LEGACYOFKAIN.COM

ZU DEN SPIELEN mit der verworrensten Story gehören zweifelsohne die Titel der *Legacy of Kain*-Serie. Selbst eingeschworene Fans blicken nicht hinter das Gesamtkonzept der Storyschreiber. Auch die letzten beiden Titel *Blood Omen 2* und *Soul Rea-*

ver 2 ließen den Spieler mit vielen offenen Fragen zurück. Ob *Legacy of Kain: Defiance* die passenden Antworten gibt, ist fraglich, zumindest soll sich die vertrackte Story nicht noch weiter verkomplizieren. Der fünfte Teil der Vampir-Saga wird in jedem Fall actionlastiger und einsteigerfreundlicher. Die Hintergrundgeschichte setzt 500 Jahre nach den Ereignissen des zweiten Teils ein. Kain ist immer noch auf der Suche nach dem Zeitstrommanipulator Möbius, während Raziel in der Spektralwelt seinem einstigen Wohltäter, dem Älteren Gott, gegenübersteht. In einer spielbaren Vorabversion konnten wir in die Rolle des vampirischen Duos schlüpfen und mehr über das Schicksal der beiden Blutsauger

erfahren. Kenner der *Legacy of Kain*-Reihe müssen sich besonders an eine neue Kamera gewöhnen, die den Charakter nun nicht mehr aus der Third-Person-Perspektive zeigt, sondern mit kinoähnlichen Schwenks arbeitet. Grundsätzlich sind die neuen Kamerawinkel atmosphärischer, bei vielen Sprungpassagen wünschte man sich allerdings eine frei drehbare Kamera. Dem limitierten Kampfsystem der Vorgänger braucht man dagegen keine Träne nachzuweinen. Neuerdings verfügen Raziel und Kain über verschiedene Combo-Attacken, die Kämpfe mit mehreren Gegnern und spektakuläre Fatality-Moves ermöglichen. Als Waffe benutzen beide Vampire das magische Schwert Soul Reaver, nur jeweils in einer

anderen Form. Während Raziel untrennbar mit der spirituellen Klinge verbunden ist, schlägt sich Kain mit dem materiellen Schwert durch die Gegnerhorden. Andere Waffen wie in den Vorgängertiteln wird es nicht mehr geben, dafür verfügen beide Charaktere über telekinetische Fähigkeiten, mit denen sie Feinde durch die Luft schleudern können. Die drastischen Gameplay-Veränderungen von Crystal Dynamics scheinen der Serie nicht zu schaden. Im Gegenteil. Wenn alles gut geht, darf man sich im November auf einen grafisch opulenten und spielerisch gehaltvollen Action-Titel freuen, der zumindest in der englischen Originalfassung wieder über eine grandiose Synchronisation verfügt. ★

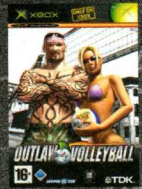


↑ Blutdurst: Kain stillt sein Verlangen nach Blut auf recht brutale Weise.



↑ Die neuen Combo-Attacken sind außerordentlich wirkungsvoll.

OUTLAW VOLLEYBALL



KILLER MILLER



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



www.dearsummer.com

HYPNOTIX

TDK
mediactive



↑ Multitasking: Wie bei GTA kann man während des Fahrens schießen.

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

Dem Verbrechen auf der Spur: Activisions Konter-
attacke gegen Grand Theft Auto

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: LUXOFLUX
PUBLISHER: ACTIVISION
GENRE: ACTION
SPIELER: 1
TERMIN: 11. NOVEMBER
WEBSITE: WWW.ACTIVISION.COM



AMERIKANER HABEN im November gut lachen, denn mit *GTA* im Doppelpack und *True Crime: Streets of L.A.* gibt es die Action-Überdosis schlechthin. Hierzulande muss man auf die Xbox-Umsetzung von *GTA III* und *Grand Theft Auto Vice City (dt.)* allerdings bis nächstes Jahr warten, was *True Crime* einen furiosen Alleingang vor dem Weihnachtsgeschäft bescheren könnte. Dass der Titel durchaus das Zeug dazu hat, *GTA* den Rang abzulaufen, zeigte uns Activision bei einer Präsentation.

Anders als bei der Konkurrenz schlüpfen Sie bei *True Crime* nicht in die Rolle eines Verbrechers, sondern in die des Cops Nick Kang. Dennoch muss man sich nicht zwingend an die Regeln eines Gesetzeswächters halten. Der Spielverlauf hängt jedoch direkt davon ab, inwieweit der Spieler diese Handlungsfreiheit missbraucht, sprich, ob er bei einer Verhaftung durch den Einsatz von Waffen unnötige Härte an den Tag legt oder sich gesetzeskonform verhält. Standardgemäß bietet das Spiel rund 150 Missionen, von denen Sie als „Bad

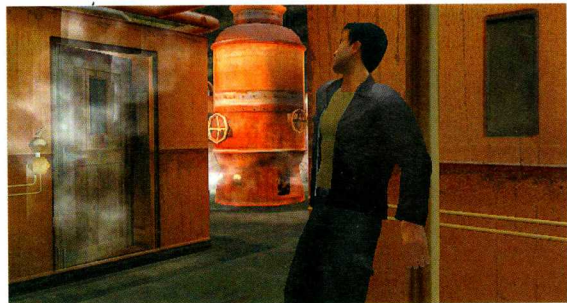


↑ Wird Nick handgreiflich, haben ihm die Verbrecher kaum was entgegenzusetzen.

Cop“ etwa 80 Aufträge und als neutraler Polizist 100 bis 120 Missionen absolvieren können. Ihre Gesinnung hat nicht nur Einfluss auf den Storyverlauf, auch Nichtspieler-Charaktere passen sich Ihrem Verhalten an. Sind Sie ein „Bad Cop“, reagieren Zivilpersonen verängstigt auf Ihr Auftreten, während Verbrecher schon bei Sichtkontakt anfangen, auf Sie zu schießen. Entgegen den ursprünglichen Plänen der Entwickler haben Sie nun die Gelegenheit, verpatzte Einsätze zu wiederholen. Und noch etwas hat sich geändert: So sind die in einer früheren Version vorhandenen Motorräder aus dem Spiel entfernt worden. Die Entwickler konzentrie-

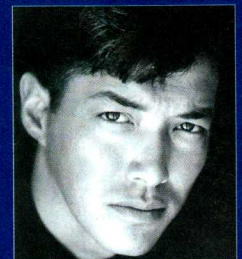


↑ Nick „Neo“ Kang: Auch bei *True Crime* kommt die Bullet Time zum Einsatz.



↑ *True Crime* verfügt sogar über ein paar Stealth-Missionen.

True Crime: Streets of Hollywood



↑ Russell Wong spricht den knallharten Cop Nick Kang.

ren ihre Anstrengungen lieber auf eine perfekte Integration der vorhandenen Autos. Zwar kann *True Crime* in dem Punkt nicht mit der vielfältigen Auswahl an Fortbewegungsmitteln von *GTA* konkurrieren, das Kampfsystem ist dafür aber umfangreicher. In den überall in der Stadt verteilten Dojos lassen sich Nicks Kampffähigkeiten so weit verbessern, bis er über ca. 50 Martial-Arts-Moves verfügt. Trotz der schieren Größe des akkurat umgesetzten L.A. mit detailgetreu nachgebauten Sehenswürdigkeiten und passenden Straßennamen finden Sie sich dank einer einfach gehaltenen Übersichtskarte gut zurecht. 

Mit Russell Wong, Gary Oldman und Christopher Walken hat Activision für die Synchronisation von *True Crime* hochkarätige Hollywoodschauspieler verpflichten können. In der deutschen Version verzichtet man deshalb auf eine Übersetzung und blendet stattdessen Untertitel ein. Auch musikalisch wurde bei den 80 Songs im Spiel geklotzt und nicht gekleckert. Neben dem exklusiven Titelstück von Snoop Dogg sind auch noch Tracks von Ice Cube, KAM oder Deftones enthalten.

**Rangehen auf Erstliga-Niveau.
Hautnah.**

CLUB FOOTBALL™

DEIN CLUB. DEIN LEBEN. DEIN SPIEL.



Willkommen in der Profi-Liga!

In die Topclubs schaffst Du's nicht über Nacht. Aber über Club Football. Dem ersten offiziellen Spiel zu Deinem Lieblingsclub. Laufe ein in Dein Stadion, zusammen mit all den Topstars Deines Vereins. Trikots und Werbebanden tragen die Logos aller Sponsoren, beim Einzug ins Stadion ertönen die echten Fan-Gesänge von den Rängen. Über einen Spieler-Editor kannst Du Dich selbst auf den Platz schicken und Dein Team verstärken. Dann liegt alles bei Dir ... Mehr Infos unter www.codemasters.com/clubfootball

www.codemasters.com

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Club Football"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. The use of player names and images is authorized by FIFA and its member associations. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the game. Profiles of individual players are based on options held in good faith and are not statements of fact.



↑ Magnus Tide auf der Suche nach einem alten Freund.



↑ Wer ist eigentlich der Mann hinter diesem Visier?



↑ Gemeinsam auf Mission: Tex, Flint und Hawk.

DAS BUCH ZUM SPIEL

Eifrige Leser erfahren in diesen Büchern ganz neue Details über die beliebten Actionspiel-Universen.

PÜNKTLICH ZUM ERSCHEINEN der deutschen Version des ersten Halo-Romans – *Halo: Die Schlacht um Reach* – wollen wir in diesem Special dem immer häufiger auftretenden Phänomen „Bücher zu Videospielen“ auf den Grund gehen. Insbesondere das Genre der Actionspiele scheint dabei die Autoren zu faszinieren, so dass die von uns ausgewählten Bücher in den Universen dreier sehr bekannter und

beliebter Action-Shooter angesiedelt sind: *Halo*, *Yager* und *Brute Force*. In diesen Büchern zum Videospiel haben Sie nicht nur die Möglichkeit, tiefer in die spannenden Welten der Spiele abzutauschen, sondern erfahren auch Dinge, die Ihnen im Spiel verborgen bleiben.

Besonders interessant ist vor allem, dass die Bücher zeitlich gesehen vielfach vor den Ge-

schehnissen des Spiels angesiedelt sind, so dass man nach dem Lesen einen völlig neuen Blick auf die Ereignisse im Spiel bekommt. In den drei Buchvorstellungen wollen wir für Sie nicht nur kurz die Story anreißen, um Ihnen einen Vorgeschmack auf die Geschichte zu geben, sondern werden auch in einem Meinungskasten die Stärken und Schwächen des Titels aufdecken. (jam)

A DIE SAGITTARIUS-VERSCHWÖRUNG. EIN ROMAN AUS DEM YAGER-UNIVERSUM



BUCH-INFOs

AUTOR: HELGE KAUTZ

SPRACHE: DEUTSCH

LÄNGE: 232 SEITEN

TERMIN: ERHÄLTlich

ISBN: 3980669823

MAGNUS TIDE – einer der coolsten Piloten aller Zeiten und noch dazu ein echtes Fliegerass! Einem Piloten dieser Klasse sollte natürlich der beste fliegbare Untersatz zur Verfügung stehen, der aufzutreiben ist. Von diesem Idealzustand ist Magnus zu Beginn des Buches, welches zeitlich gesehen vor den Geschehnissen des Spiels angesiedelt ist, allerdings meilenweit entfernt. Vielmehr hat er gerade seinen Job bei der Proteus-Gesellschaft verloren und schlägt sich nun mit einem antiquierten Senkrechtstarter mehr schlecht als recht durchs Leben. Dieses ruhige Dasein ändert sich jedoch schlagartig, als Magnus „Ich kenne keine Probleme“ Tide vor seiner Haustür einen übel zugerichteten Mann bewuslos

auffindet. Von diesem erfährt Magnus, dass sein alter Freund John Kendrick den Prototyp eines nahezu unbesiegbaren neuen Fliegers gestohlen haben soll und ihm deswegen nun die halbe Welt auf den Fersen ist. Für Magnus gibt es natürlich kein Halten mehr: Auf seiner Suche nach Kendrick und dem Prototyp muss Magnus sich mehr als einmal am eigenen Schopf wieder aus dem Sumpf ziehen.

Der Autor bietet dem Leser zusätzlich noch andere Blickwinkel auf die gesamten Verwicklungen, indem er ihn die Geschehnisse von John Kendrick und Cheek Lu, dem aus dem Spiel bekannten Piratenanführer, miterleben lässt. Obwohl es spannend ist, zu sehen, wie am Ende die einzelnen Teile dieses Puzzles zusammengefügt werden, fehlt dem Roman insgesamt jedoch das Yager-typische Action-Flair. So bleibt Magnus' eigentlich sehr ausgeprägter Charakter etwas fahl und durch langatmige Beschreibungen geht den eigentlich recht Spannungsgeladenen Szenen eine Menge Action ab.

MEINUNG/WERTUNG

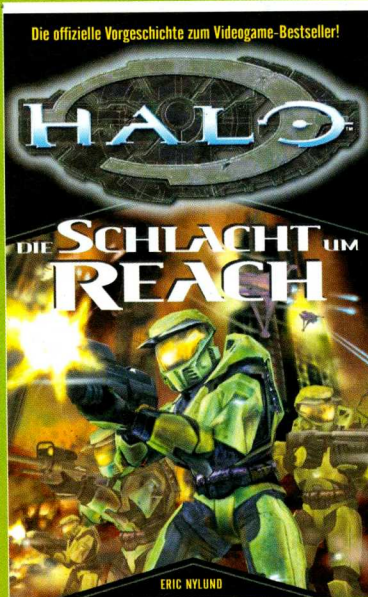
Trotz interessanter Story schafft es der Autor leider nicht, so viel Action heraufzubeschwören, wie man sie aus dem Spiel gewohnt ist. Zudem sind die schnellen Sprünge zwischen den einzelnen Strängen um die drei Hauptfiguren am Anfang des Buches teilweise etwas verwirrend. Trotz dieser Schwächen gelingt es dem Autor jedoch gut, Sie in die Welt von Yager eintauchen zu lassen, so dass das Buch auf jeden Fall eine nette Ergänzung zum Spiel ist.

BEZUG ZUM VIDEOSPIEL

SCHREIBSTIL

GESAMTURTEIL

E HALO: DIE SCHLACHT UM REACH



BUCH-INFOs

AUTOR: **ERIC NYLUND**
 SPRACHE: **DEUTSCH**
 LÄNGE: **384 SEITEN**
 TERMIN: **ERHÄLTlich**
 ISBN: **397488205**

SIE KENNEN IHN ALLE, den Helden in den Kämpfen gegen die Allianz – den Master Chief! Doch wer er wirklich ist, bleibt im Spiel immer ein kleines Geheimnis. In *Halo: Die Schlacht um Reach* werden die Fragen zur Herkunft des Chiefs endgültig geklärt: Als kleiner Junge wird er unter dem Namen John 117 zusammen mit weiteren Kindern in ein Militärcamp auf dem Planeten Reach verschleppt und erhält dort die härteste Ausbildung, die je einem Soldaten zuteil geworden ist. Dank dieses frühen, be-

sonders harten Trainings und aufgrund einiger genetischer Verbesserungen werden John 117 sowie einige der anderen Kinder zur stärksten Waffe der Menschheit gegen die Allianz. In zahlreichen Kämpfen auf verschiedenen Planeten nehmen sie es zum Teil mit Hunderten von Aliens gleichzeitig auf! Doch was nutzen diese Siege, wenn die Allianz in den Weltraumschlachten stets deutlich die Oberhand behält? Aus dem Orbit greifen die Alienschiffe die Planeten mit menschlichen Kolonien an und schmelzen die Oberfläche zu Glas, so dass Millionen Menschen sterben und die Welt unbewohnbar wird. Im Buch erleben Sie mit dem Master Chief spannende Bodenmissionen, fiebern in den nahezu ausweglosen Raumschlachten mit den verzweifelten Mannschaften und erfahren mehr über die merkwürdige Kultur der Allianz.

MEINUNG/WERTUNG

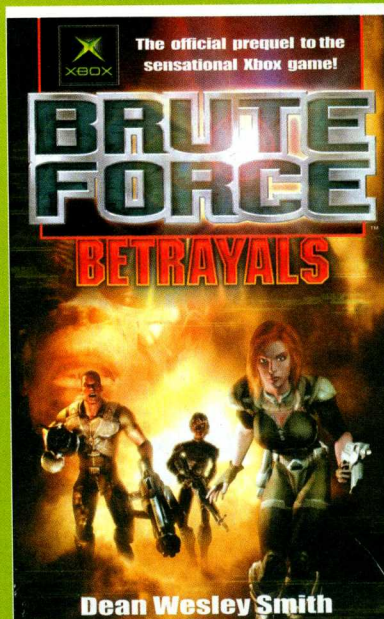
Halo: Die Schlacht um Reach erzählt eine Geschichte, die sich – anders als bei den beiden anderen Büchern – über mehrere Jahrzehnte erstreckt. Obwohl es Sprünge zwischen den Jahren gibt, gelingt es dem Autor, die Spannung aufrechtzuerhalten und einen roten Faden (den Master Chief) einzubauen, der den Leser durch das gesamte Buch führt. Das Buch bietet Ihnen eine gelungene Mischung aus spannender Action, einer interessanten Hintergrundgeschichte und überraschenden Wendungen.

BEZUG ZUM VIDEOSPIEL

 SCHREIBSTIL

 GESAMTURTEIL

C BRUTE FORCE: BETRAYALS



BUCH-INFOs

AUTOR: **DEAN WESLEY SMITH**
 SPRACHE: **ENGLISCH**
 LÄNGE: **275 SEITEN**
 TERMIN: **ERHÄLTlich**
 ISBN: **0345458508**

HÄTTEN SIE GEDACHT, dass Tex, Hawk und Flint sich vor ihren gemeinsamen Abenteuern im Spiel *Brute Force* schon einmal begegnet sind? Wahrscheinlich nicht. In seinem Buch *Brute Force: Betrayals* entwirft Dean Wesley Smith jedoch ein Szenario, in welchem genau dies der Fall ist. Es beginnt alles damit, dass Tex bei einer seiner schwierigen Missionen die Aufgabe hat, mit seinen Kameraden einen Piratenstützpunkt auf einem abgelegenen Wüstenplaneten hochzunehmen. Zeitgleich liefern sich

Flint und Hawk auf einem dicht besiedelten Planeten eine blutige Straßenschlacht mit einer kleinen Privatarmee, um in das Gebäude einer feindlichen Partei einzudringen. Nachdem der Leser abwechselnd miterlebt hat, wie sich die drei Elite-Kämpfer ihrer Gegner entledigen und ihre Aufgabe erfüllen, scheint erst einmal alles in bester Ordnung zu sein. Wenn da nicht unerwarteterweise diese brisanten Papiere beziehungsweise Holomittelungen auftauchen würden, aus denen hervorgeht, dass ein hochrangiger Politiker mit dem aus dem Spiel bekannten radikalreligiösen Führer Shadow gemeinsame Sache macht. Die Macht dieses Politikers bekommen Tex, Flint und Hawk schon bald am eigenen Leibe zu spüren, als man sie zu dritt scheinbar ohne Rückfahrticket auf eine Mission schickt.

MEINUNG/WERTUNG

Ebenso wie das Spiel *Brute Force* bietet der Roman vor allen Dingen eines: harte Action. Die Anzahl der verschossenen Kugeln ist schon nach wenigen Seiten nicht mehr zählbar. Die Hintergründe dieses an sich sehr interessanten Universums bleiben dagegen – von der Idee der klonbaren Krieger einmal abgesehen – etwas zu sehr im Hintergrund. Insgesamt betrachtet ist das Buch ziemlich brutal und aus diesem Grund nichts für zartbesaitete Leser.

BEZUG ZUM VIDEOSPIEL

 SCHREIBSTIL

 GESAMTURTEIL



**PC
CD**



PlayStation 2



Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.

ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.



LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFKAIN.COM

EIN JAHR OXM

Ob Spieleflut oder Sommerflaute – das OXM erscheint seit einem Jahr monatlich.

SO SCHNELL KANN ES GEHEN. Gerade noch sitzt die eben gegründete Redaktion an ihrer Erstausgabe und ehe man sich versieht, ist auch schon ein Jahr rum. Ganze zwölf Ausgaben hat das Team bereits herausgebracht. Dennoch begann die Geschichte des deutschsprachigen OXM schon einige Monate vor der Ausgabe 11/2002. In Juni desselben Jahres gab es nämlich bereits das Heft mit der Nummer 01/2002, welches als eine Art Testballon abchecken sollte, ob die Zeit für ein offizielles Magazin zur Xbox gekommen war.

Nach sehr soliden Abverkäufen des ersten Heftes beschloss man, eine feste Redaktion zu gründen und das OFFIZIELLE XBOX-MAGA-

ZIN monatlich erscheinen zu lassen. Der Startschuss fiel dann am 25. Oktober 2002 mit der Ausgabe 11/2002.

Im Folgenden wollen wir die letzten Ausgaben Revue passieren lassen. Alteingesessenen OXM-Kennern wird sicherlich sofort auffallen, dass sich besonders der Stil des Covers in dem vergangenen Jahr extrem geändert hat, was seinen Gipfel im Design der aktuellen Ausgabe erfährt.

Neben den wichtigsten Heftthemen finden Sie auch die schönsten Stilblüten der Redaktion.

Zum Schluss sei noch angemerkt, dass es leider nicht möglich ist, alte Ausgaben nachzubestellen. Schade eigentlich. *

01/2002 DAS SAMMLERSTÜCK



aus diversen Körperöffnungen schießen – dabei geht den Jungs so richtig das Herz auf.
Test zu *Spider-Man: The Movie*

UNVERHOFFT KOMMT OFT. Ganz überraschend fand sich im Juni 2002 an den Zeitschriftenständen die Erstausgabe des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS ein. Zum damaligen Zeitpunkt gab es auf dem Xbox-Zeitschriftenmarkt nur die X-Zone und das war's auch schon. Ziel dieses „Testballons“ war es, einfach mal zu testen, ob ein offizielles Magazin für die Xbox im deutschsprachigen Raum überhaupt eine Chance hatte.

Die Cover-Disk bot damals ganze zehn Demos zu aktuellen Spielen, die in dieser Ausgabe gerade erst getestet wurden. So konnte man zu *Spider-Man: The Movie*, *Jet Set Radio Future* und *MotoGP* nicht nur den Test lesen, sondern auch gleich die DVD in die Xbox einlegen und losspielen.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Selbst bei einem Vierspieler-Rennen ist die Action noch so geschmeidig wie Kyles Po.“

Test zu *MotoGP Ultimate Racing Technology*

„Wer hätte nicht gerne Superkräfte? Der Raser wird mal eben per Telekinese gemährt, der Türsteher mit dem kleinen Finger beiseite gestupst, die Schlange am Supermarkt überwindet man mit einem lockeren Salto.“

„Mit Autos jonglieren, Plasmastrahlen

11/2002 EIN NEUER ANFANG



Team komplett? Na ja, fast. Beinahe im Alleingang hauten Jean und Janina damals in die Tasten, um das erste monatlich erscheinende OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN fertig zu stellen. Im Layout wirkte Lars als Designer-Einzelkämpfer und baute praktisch aus dem Nichts ein neues Grundgerüst für das Design der Seiten auf. Trotzdem konnte sich der Start in den Monatsrhythmus durchaus sehen lassen. Im Vorschaubereich stachen *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Halo 2* und *Indiana Jones* und die *Legende der Kaisergruft* hervor, während in den Tests *Quantum Redshift*, *Blinx: The Time Sweeper* und *Crazy Taxi 3* brillierten.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Hier ist Zeit im wahrsten Sinne des Wortes Geld. Das ab und zu mal eine Extraportion Milch gönnen können.“
Jean-Reiner Jung im Test zu *Blinx: The Time Sweeper*

12/2002 MEET THE TEAM

Seid ihr alle da? Jaaaa! Endlich war das Team perfekt, nachdem sich Manfred Reichl auf den noch freien Platz bei Jean und Janina gesellt hatte. Nun konnte es richtig losgehen. Nachdem ein frisches Bild für das Editorial aufgenommen worden war, knapsten wir ein wenig Platz vom Testintro ab und bauten eine Redaktionsvorstellung ein. Im Mittelpunkt dieser Ausgabe stand besonders *Splinter Cell*, das neben *Halo* wahrscheinlich einer der Titel ist, die jeder Xbox-Besitzer in seiner Sammlung hat. In der Vorschau warfen wir einen ersten Blick auf *XIII*, dem Titelthema der Ausgabe, die Sie gerade in den Händen halten.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Gruppenbilder sind das absolute Grauen: Irgendeiner hat immer die Augen geschlossen, ein anderer guckt komisch, weil ihn eine Bewegung außerhalb des Kamerawinkels ablenkt, oder eine Sonderfunktion der Kamera sorgt dafür, dass das Bild einfach nur bescheuert aussieht.“
Jean-Reiner Jung im Editorial



01/2003 REINE MÄNNERSACHE

Sechs Seiten Vorschau zu *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* waren der Mittelpunkt der Januar-Ausgabe. Und damals sah es fast so aus, als ob das Spiel eine Wertung jenseits der 90er-Marke kassieren könnte. Grund genug, um dieses Heft vollständig ins Zeichen der Männerspiele zu stellen. Nackte Haut, Autos, Sport und Mech-Action standen also im Mittelpunkt und zu guter Letzt durfte natürlich auch James Bond, der männlichste aller Männer, nicht fehlen.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Hatten Sie jemals das zweifelhafte Vergnügen, zwei Stunden Ihrer Freizeit mit Kevin Costners *Waterworld* zu verbringen?“
Jean-Reiner Jung im Test zu *Battle Engine Aquila*

„Autos sind zum Fahren da und nicht, um stundenlang repariert zu werden.“
Janina Wintermayr im Test zu *Rally Fusion*

„Möglicherweise brauchen Sie auch einen neuen Tisch.“
Manfred Reichl in der Vorschau zu *Steel Battalion*

02/2003 XBOX MANS LETZTE SCHLACHT

Entweder man liebte ihn oder man hasste ihn: Xbox Man. Merkwürdigerweise war sich unsere Leserschaft aber fast durchgängig einig, dass der Comic unserer englischen Kollegen aus dem Heft verbannt werden soll. Und so schlug in diesem Heft der Mächteheld seine letzte Schlacht gegen den Fanboy. Trotzdem erreichen uns auch heute noch einige wenige Briefe, die die Rückkehr des ungewöhnlichen Helden (halb Mensch, halb Xbox) fordern. Das Heft stand im Zeichen des Service für nachweihnachtliche Xbox-Neulinge. So befanden sich auf der DVD neben sieben neuen auch noch sechs Klassiker-Demos mit All-Time-Favorites wie *Halo*, *Jet Set Radio Future* und *Splinter Cell*.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Ja! Ja! Ich bin der King!!!!“
Xbox Mans letzter Auftritt

„Auch wenn mich jetzt so mancher Leser auslachen wird: Ich mag Harry Potter!“
Jean-Reiner Jung im Test zu *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*





03/2003 FIT IN DEN FRÜHLING

März 2003: Zum ersten Geburtstag der Xbox ging Xbox Live in Europa an den Start und wir machten ein kleines Special über den bisher besten Online-Support in der Konsolen-Welt: Was braucht man? Welche Spiele gibt es? Und wie viel Spaß macht es? Doch auch für Offline-User gab es in diesem Heft jede Menge zu entdecken. Ein extragroßer 50-Seiten-Testteil bot wirklich für jeden Geschmack etwas: Fabelhafte Actionspiele wie *Yager*, *Panzer Dragoon Orta* oder *Metal Gear Solid 2 Substance*, knifflige Jump & Runs wie *Rayman 3* und *Toejam & Earl 3* und gelungene Filmumsetzungen wie *Indiana Jones* und die *Legende der Kaisergrotte* oder *Der Herr der Ringe*: Die zwei Türme deckten wirklich jedes Genre ab.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Hätschen auf der Klippe, fliegt und schreit ...“

Manfred Reichl im Test zu *Toejam & Earl: Mission to Earth*

„Kennen Sie *Buffy the Vampire Slayer* für die Xbox? Ja? Dann kennen Sie auch *Indiana Jones*.“
Jean-Reiner Jung im Test zu *Indiana Jones* und die *Legende der Kaisergrotte*

04/2003 APRIL! APRIL!

Da hatten wir uns wirklich selber ein Ei gelegt. In guter, alter Tradition wollten wir die Leserschaft mit einer absoluten Falschmeldung in den April schicken und behaupteten im Newsteil, dass es einen Nachtcheat zu *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* gibt. Eine Woche, bevor das Heft auf den Markt kam, machte im Internet jedoch schon ein gehackter Spielecode die Runde, welcher die Volleyball-Diven wirklich unbekleidet zeigte. Die Folge: Auch heute noch erreichen uns E-Mails, die verzweifelt nach dem Cheat fragen. All denen sei gesagt: April, April, es gibt keinen Nachtcheat!

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Na, merken Sie was? Ja, genau! Der Frühling ist da! Eine Zeit, in der Eisverkäufer wieder steigenden Umsatz verbuchen, die Röcke kürzer werden und die Hormone in Wallung geraten.“
Jean-Reiner Jung im Editorial



05/2003 SOMMERPAUSE

Hätte es im Mai nicht *MotoGP 2* und *Tao Feng: Fist of the Lotus* gegeben, wäre der Testteil dieses Heftes mehr als mau gewesen. Gerade mal sechs Titel fanden sich ein und darunter waren absolute Fan-Spiele wie *Godzilla: Destroy all Monsters Melee* oder das grauenvoll eingedeutschte *Defender*. Im Gegensatz dazu fand man im Vorschau-Teil erste Eindrücke zu sehr vielen interessanten Spielen. Hier stach besonders das Interview mit dem *Baphomets Fluch 3*-Macher Charles Cecil heraus, in dem der gute Mann meinte, dass der dritte Teil seiner Adventure-Saga das Zeug dazu hätte, Titel wie *Metal Gear Solid* oder *Panzer Dragoon Orta* an die Wand zu spielen. Beim Test dieses Spieles in unserer nächsten Ausgabe werden wir sehen, ob er Wort gehalten hat.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Allerdings hätte Infogrames einen Aufkleber mit „Godzilla-Fans only“ auf die Verpackung kleben sollen. Denn jeder vernünftig denkende Mensch kann in diesem Unfug nichts anfangen.“
Jean-Reiner Jung im Test zu *Godzilla: Destroy all Monsters Melee*



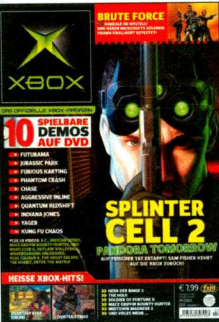
06/2003 E3

Zwei absolute Topthemen beherrschten das Juni-Heft. Zum einen kam endlich das heiß erwartete Spiel zur Kinofortsetzung des Jahres bei uns an: *Enter the Matrix*! Während sich die Redaktion immer noch streitet, ob der Film eine innovative Fortsetzung oder einfach nur Schrott ist, herrschte wirklich einstimmig die Meinung, dass das Spiel wohl die Enttäuschung des Jahres war. Mit viel gutem Willen und dem Bonus der neuen Filmsequenzen konnte der Titel in der Gesamtwertung gerade noch 73 Prozent erreichen.

Viel angenehmer war da der Besuch auf der E3. Sehr viele neue Spiele wurden gezeigt und wir einen Blick in unseren Testbereich in dieser Ausgabe wirft, wird sehr viele Titel aus unserem damaligen E3-Special wiederfinden.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Schweben im *Matrix*-Stil. Schwerkraft ist für den Prinzen wohl eher ein Fremdwort.“
Jana Mahnke in der Vorschau zu *Prince of Persia*



07/2003 DIE BÜCHSE DER PANDORA

Auf der E3 war von Sam Fisher keine Spur zu sehen. Erst eine Woche nach der größten Videospielmesse der Welt überraschte Ubisoft mit der Ankündigung der Fortsetzung zu *Splinter Cell*. Guter Grund für uns, der Neuankündigung nicht nur einen großen Artikel, sondern auch ein Cover zu spendieren. Im Testbereich tauchte nach elendig langer Wartezeit endlich *Brute Force* auf und konnte die Erwartungen auch recht gut erfüllen. Ungelöst ist aber immer noch, wieso dieses Spiel keine Xbox-Live-Unterstützung hat. Eigentlich würde alles danach scheitern. Als Offline-Titel konnte er jedoch noch satte 84 Prozent ergattern.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Wir sind auf das Endresultat mindestens genauso gespannt, wie es die hautengen Oberteile der Spielerinnen sind.“
„Je knapper der Stoff, desto schöner die Frau?“

„Bei der Indianer-Schönheit Shawnee brauchen Sie mit ziemlicher Sicherheit keinen Bärenlöter.“
Manfred Reichl in der Vorschau zu *Outlaw Volleyball*

08/2003 SUDEKI

Inzwischen ist klar, dass sich Climax' Vorzeig-Rollenspiel ins nächste Jahr verschoben wird. Bei einem Besuch im Entwicklerhaus konnten wir Ende Juni aber schon mal Hand an das kommende Highlight legen. Und wenn Climax in den nächsten Monaten nicht alle genialen Ansätze über Bord schmeißt, wird es *Star Wars: Knights of the Old Republic* nicht leicht haben, den Rollenspiel-Thron weiterhin zu verteidigen. Der von Sudeki angeführte Vorschaubereich überschattete im August auf jeden Fall die Teststrecke. Wieder einmal hatten es nur sechs Spiele zu uns geschafft und mit 81 Prozent wurde *World Championship Snooker* das Spiel des Monats. Herzliche Grüße vom Sommerloch.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Die Pest grassiert, die Steuern steigen ins Unermessliche, die Barbaren fallen ein und letztendlich wird sogar ein großer Teil Roms abgerissen. Misswirtschaft ist anscheinend nicht erst eine Erfindung des 20. Jahrhunderts.“
Jean-Reiner Jung in der Vorschau zu *Gladiator: Schwert der Rache*



09/2003 DIE MACHT

Tadaaaa! Endlich war es so weit! *Star Wars: Knights of the Old Republic* meldete sich zum Test. Auch wenn sich so mancher Japano-Rollenspiel-Fan mit dem Kampfsystem und der Inventarverwaltung ein wenig schwer tun wird, haben wir hier den Grund für Rollenspieler, sich eine Xbox zuzulegen. Mit sattem 89 Prozent Spielspaß setzte sich dieses Spiel auf Anhieb auf den Rollenspiel-Referenz-Thron. Weitere Highlights waren *Colin McRae Rally 04* und *Outlaw Volleyball*. Letzteres konnte die Erwartungen erfüllen, die Monate zuvor *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* geweckt hatte.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Die Städte sehen dagegen sehr gut und stilvoll aus – zumindest solange man sich nicht bewegt. Tut man dies, beginnt eine wahre Ruckelorgie, bei der einem manchmal echt schlecht werden kann.“
Jana Mahnke im Test zu *Fluch der Karibik*

„Dieser Extrakasten ist voll für den Arsch ... ehrlich!“ Manfred Reichl im Test zu *Outlaw Volleyball*



10/2003 FLIEGENDE FETZEN

Drei Themen beherrschten unsere letzte Ausgabe: *Conflict Desert Storm II*, *Soul Calibur II* und Sport. Ersteres dominierte nicht nur das Cover, die Rückseite des Heftes und den Testteil. Um den Rundumschlag komplett zu machen, gab es auch noch eine schöne Demo-Version auf der Heft-DVD. Als absoluter Redaktionsliebling stellte sich aber *Soul Calibur II* heraus. Redakteure, die nach *Stake* geschworen hatten, niemals mehr ein Klapp-und-Prügel-Spiel anzufassen, kamen wieder auf den Geschmack. Besonders groß war in dieser Ausgabe der Sportteil. Sechs grandiose Titel buhlten um die Prozente, wobei zum Schluss die *Sega Sports ESPN*-Serie und *Eas Tiger Woods PGA Tour 2004* den Sieg für sich beanspruchten konnten.

DIE STILBLÜTEN DES MONATS

„Kleiderschrankgroße Sportler werfen sich ein Ei zu und knallen regelmäßig mit den Köpfen zusammen.“
Manfred Reichl im Test zu *Madden NFL 2004*

SIE NAHMEN DEINE FREIHEIT...



FROM THE MAKERS OF
HITMAN 2™

PC CD-ROM

PlayStation 2



io-Interactive

© 2003 IO Interactive A/S. Alle Rechte vorbehalten. Co-Publishing und Vertrieb durch IO Interactive A/S und Electronic Arts Inc. Freedom Fighters ist eine Marke von IO Interactive A/S. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. TM, ® und the Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

JETZT HOL SIE DIR ZURÜCK!

REKRUTIERE EINE ARMEE VON GUERILLA-KÄMPFERN UND FÜHRE SIE ZUM SIEG.

Es ist die dunkelste Stunde Manhattans. Die Bürger sehnen sich nach einem Helden, der die vom Krieg gebeutelte Stadt von den Besatzern befreit. Er kämpfe dir deinen Platz in der Resistance und rekrutiere eine Armee von Freedom Fighters.

- ★ Das revolutionäre „Recruit and Command“-System lässt dich bis zu zwölf Guerilla-Kämpfer führen
- ★ Besiege den Feind mit Guerilla-Taktiken
- ★ Erlebe intensive 3rd-Person Action auf den Straßen New Yorks
- ★ Bis zu vier Spieler über Split-Screen auf PS2, XBOX, GameCube



Challenge Everything

www.eapartners.de

TEST

SO TESTEN WIR

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

Microsoft hat weder Zugriff noch Einfluss auf die Inhalte des **OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS**. Es gibt keine Absprachen mit den Spiele-Herstellern. Allerdings bekommen wir viele Infos, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Das Ergebnis sind objektive und kompetente 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

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 Filmsequenzen des vorgestellten Titels auf der DVD hin. Dank der Filmstreifen an der Seite nicht zu verwechseln.

DIE WERTUNGEN

85 % - 100 %

XBOX-ELITE - DAS BESTE, WAS SIE SPIELEN KÖNNEN

75 % - 84 %

ÜBERZEUGEND - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

65 % - 74 %

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

51 % - 64 %

DURCHSCHNITT - BIETET NICHTS AUSSERGEWÖHNLICHES

26 % - 50 %

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

00 % - 25 %

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



REDAKTEUR MEINT:

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

GRAFIK

99%

SOUND

98%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

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

NEGATIV

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



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

99%

DIE WERTUNGSSTERNE

***** Elite: Absolut herausragend

**** Gut: Eine echte Bereicherung

*** Okay: Macht Spaß

** Na ja: Wirkt aufgesetzt

* Schlecht: Echt übel

DAS TEAM



JEAN-REINER JUNG (30)
// LEITENDER REDAKTEUR

Es ist im wahren Sinne des Wortes zum Haare-raufen. Nachdem sein Haus und Hof-Friseur den Laden dicht gemacht hat, findet Jean einfach keinen neuen. Und die Haare wachsen und wachsen.

AKTUELLE TOP 3:
// PILOTEN-ASSE
I. NATHAN ZACHERY
II. MAGNUS TIDE
III. COLONEL BLAIR
SPIELT DERZEIT:
CRIMSON SKIES



JANINA WINTERMAYR (21)
// VOLONTÄRIN

Hat nach einem Einkaufsbummel in der Nürnberger Innenstadt ihre Leidenschaft zum Puzzeln wiederentdeckt und bringt die Abende nun mit tausend kleinen Teilen vor dem Fernseher.

AKTUELLE TOP 3:
// PUZZEL-MOTIVE
I. STÄDTE & GEBÄUDE
II. TIERE & NATUR
III. FANTASY-BILDER
SPIELT DERZEIT:
SWAT



MANFRED REICHL (29)
// REDAKTEUR

Brachte aus Bali ein unschönes Souvenir in Form einer heftigen Magen-Darm-Infektion mit und fiel eine Woche lang aus. Daher bedankt er sich an dieser Stelle bei allen, die für ihn mit anpackten.

AKTUELLE TOP 3:
// BALINESISCHE KÜCHE
I. NASI CAMPUR
II. SATAY JEDER ART
III. NASI GORENG
SPIELT DERZEIT:
FIFA FOOTBALL 2004



JANA MAHNKE (24)
// FREIE MITARBEITERIN

Träumt nach den vielen Tests in dieser Ausgabe von einer einheitlichen Joy-padsteuerung für alle Spiele, damit Schießen statt Springen in Zukunft einfach nicht mehr passieren kann.

AKTUELLE TOP 3:
// BESTE STEUERUNG
I. D&D: HEROES
II. AMPED 2
III. VOOODOO VINCE
SPIELT DERZEIT:
D&D: HEROES



LARS KROMAT (30)
// LAYOUT

Nachdem nun etliche Kollegen endlich ihre privaten Umzüge vollzogen haben, freut sich Lars nun auf jede Menge Einweihungspartys und vor allem auf „Terrassen-Grillpartys“ (nicht wahr Caro?).

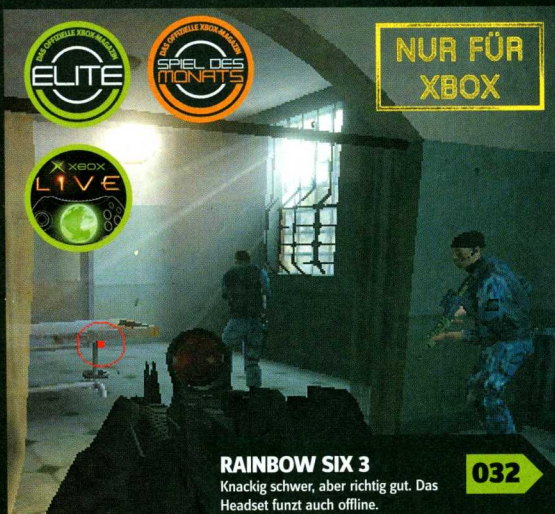
AKTUELLE TOP 3:
// DVDS
I. DMB @ FOLSOM FIELD
II. 25 STUNDEN
III. K-PAX
HÖRT JEDERZEIT:
DAVE MATTHEWS BAND



BRITTA RASP (24)
// LAYOUT

Ist nach einem Woche Urlaub nicht entspannt, weil ein Umzug in den 4. Stock nicht gerade erholend ist. Trotzdem freut sie sich, aus ihrer vorherigen Wohnung, ein dunkles kaltes Loch, raus zu sein.

AKTUELLE TOP 3:
// PUTZMITTEL
I. BRENNSPIRITUS
II. SCHEUERMITLICH
III. KALKENTFERNER
SPIELT DERZEIT:
VOODOO VINCE

**RAINBOW SIX 3**

Knackig schwer, aber richtig gut. Das Headset funzt auch offline.

032**XIII**

Ein Ego-Shooter, der aussieht wie kein anderer. Cool, brachial und sehr stylisch.

038**DINO CRISIS 3**

Resident Evil meets Aliens. Wenn da nur nicht die miese Kamera wäre.

042

WEITERE TESTS

SWAT

Fast so gut wie *Rainbow Six 3*

036**CRIMSON SKIES**

Cooler als *Yager*, aber leider nicht so gut

042**THE ITALIAN JOB**

Das Spiel zum kommenden Kinohit

046**FORD RACING 2**

Ein nettes Rennspiel zum fairen Preis

047**DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT LIVE**

Der Klassiker ist jetzt online-tauglich.

047**DUNGEONS & DRAGONS: HEROES**

Besser als *Baldur's Gate: Dark Alliance!*

048**GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE**

Ein echter Überraschungs-Hit

050**ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN**

Da werden alte Erinnerungen aus der Amiga-Zeit wach.

052**ARX FATALIS**

Ist es ein Rollenspiel oder ein Ego-Shooter?

053**GLADIUS**

Bitte nicht mit dem *Gladiator* verwechseln

054**METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM**

Ein kleiner Roboter kopiert das *MechAssault*-Spielprinzip.

056**VOODOO VINCE**

Wollen Sie wissen, was echte Schmerzen sind?

057**BUFFY - IM BANNE DER DÄMONEN: CHAOS BLEEDS**

Weihwasser? Hat jemand das Weihwasser gesehen?

058**SIMPSONS: HIT & RUN**

Eine nette Familie auf Verbrechertour

060**JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH**

Einer der schlechtesten Ego-Shooter der letzten Monate

061**WORMS 3D**

Wormloch in die dritte Dimension

062**LEGO: BIONICLES**

Gab es jemals ein gutes Videospiel zu kleinen Bauklötzen

063**ROLLING**

Erleben Sie die Rückkehr der Restbestände aus dem Hause Rage.

063**NBA LIVE 2004**

Merken: Der Ball kommt in den Korb da oben.

064**NBA JAM**

Boom-Shakalakalaka!

066**FIFA FOOTBALL 2004**

Merken: Das Runde muss in das Eckige.

068**CLUB FOOTBALL**

Merken: Der Ball ist rund, der Zwieback eckig.

070**WWE RAW 2**

Autsch, das muss wirklich weh tun.

072**AMPED 2**

Der heiß erwartete Nachfolger des grandiosen Snowboard-Spiels

074**SSX 3**

Wow! Es spielt sich nicht nur gut, es klingt auch gut.

076**NHL HITZ PRO**

Sie mögen keine Regeln? Dann schalten Sie sie doch einfach ab.

078**DOWNLOAD: SPLINTER CELL: VSELKA PART 2**

Der dritte *Splinter Cell*-Download im Test

079**DOWNLOAD: GHOST RECON: RAFFINERIE**

Der erste Download für das Ghost-Team ist da.

079

RAINBOW SIX 3



Tom Clancy schlägt wieder zu und beschert den Spielern ein Action-Highlight auf der Xbox.

NUR FÜR
XBOX

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: TAKTIK-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-16

TERMIN: 13. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

KURZ & KNAPP

KOMMANDIEREN
Sie einen dreiköpfigen Spezialtrupp unter Benutzung des Headsets durch 14 knallharte Levels.

SIE SIND STRIKTER Online-Verweigerer und sehen daher auch keinen Anlass, sich ein Starter-Kit samt Headset anzuschaffen? Für den nächsten Monat können wir Ihnen aber gleich zwei gute Gründe nennen, warum sich wenigstens der Kauf des Xbox Communicators lohnt. Mit *Rainbow Six 3* und *SWAT: Global Strike Team* (Vivendi) bringen gleich zwei Publisher je einen Taktik-Shooter heraus, die beide über eine integrierte Sprachsteuerung via Headset verfügen. Und noch etwas haben die zwei Titel gemeinsam. Der Ursprung beider Spiele findet sich zwar auf dem PC, für die Konsolenversion haben die jeweiligen Entwicklerstudios aber wesentliche Änderungen vorgenommen. So fällt bei *Rainbow Six 3* der Taktik-Anteil deutlich geringer aus als bei den PC-Titeln. Das heißt: keine aufwendige Planungsphase und lange Briefings mehr vor den Missionen und ein auf schnelle

Action ausgerichtetes Gameplay.

Kurze, schicke Rendersequenzen weisen den Spieler nun in die brandneue Story des Konsolen-Abenteuers der *Rainbow Six*-Truppe ein. Anders als auf dem PC können Sie nicht mehr per Knopfdruck in die Rolle jedes Teammitglieds schlüpfen, sondern bestehen die Aufträge aus der Sicht des Amerikaners Domingo „Ding“ Chavez. Gemeinsam mit Ihren Kollegen Eddie Price, Louis Loiseau und Dieter Weber sollen Sie auf globaler Ebene terroristische Anschläge verhindern, welche die Öllieferungen Venezuelas an die USA sabotieren wollen. Ihre drei Kompagnons scheuchen Sie in den 14 Einzelspielermissionen entweder mit sprachgesteuerten Befehlen via Headset durch die Missionen oder Sie verwenden das einfache und zugängliche Befehlsmenü der Controllersteuerung.

Mit dem Xbox-Live-Headset werden über 40 Befehle wie „Vorstoßen“, „Position halten“ oder „Öffnen und Sichern“ an die Teammitglieder weiterge- ➤

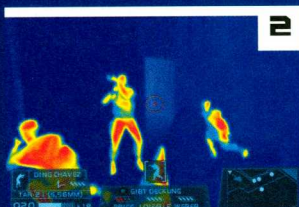
EFFEKT(IV) >>>

Die *Splinter Cell* Grafik-Routinen lassen grüßen.

VIELE EFFEKTE wie die Nachtsicht wie Infrarotsensor kennt man bereits aus *Splinter Cell*, die vom *Rainbow Six*-Team eingesetzten Sehhilfen sowie der Blendgranaten-Effekt verblüffen aber immer wieder.



NACHTSICHT: Kein Taktik-Shooter ohne eine vernünftige Nachtsicht. Auch die *Rainbow Six*-Einheit hat bei ihren Nachteinsätzen dank Hightech-Equipment immer den Durchblick. Aktiviert wird die Nachtsicht durch Drücken des Y-Knopfes.



THERMALISICHT: Objekte, die Wärme abstrahlen, beispielsweise Körper oder Heizungsrohre, heben sich mit der Thermalsicht farblich von der Umgebung ab. Das Gerät ist besonders beim Aufspüren von versteckten Feinden nützlich.



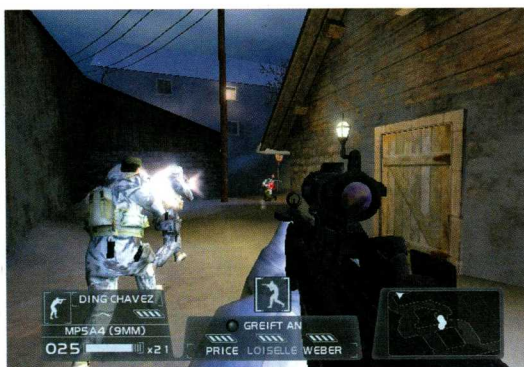
BLENDGRANATE: Blicken Sie bei einer Blendgranate direkt in die Explosion, wird das letzte Bild mit einem Schwarz-Weiß-Effekt eingefroren, um die nachfolgende „Blindheit“ zu simulieren. Keine Sorge, der Effekt verschwindet nach kurzer Zeit wieder.

BONUS INFO

ENGLISCH VS. DEUTSCH

Inhaltlich unterscheiden sich die beiden Versionen nicht, in der deutschen Fassung wurde allerdings komplett auf Bluteffekte verzichtet. Schade ist auch, dass die Teammitglieder nun Hochdeutsch sprechen

und nicht wie in der englischen Version über einen britischen, französischen und deutschen Dialekt verfügen. Es ist nämlich besonders späßig, wenn der deutschstämmige Dieter Weber Befehle im astreinen Teutonen-Idiom nachplappert.

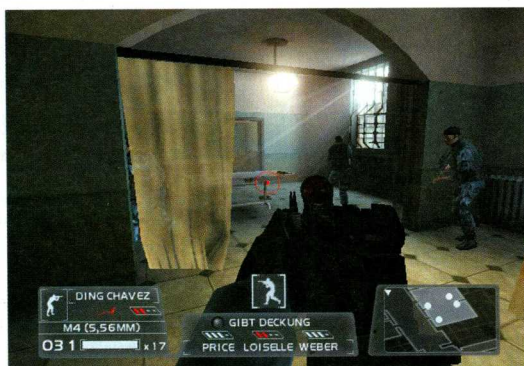


↑ Ihr Team führt jeden Ihrer Befehle ohne zu zögern aus.

>>> geben. Dank einer zuverlässigen Spracherkennung reagieren diese dann auch prompt auf die Kommandos. Auch längere und komplizierte Sprachsamples wie „Öffnen, Blend & Sichern auf Zulu“ erkennt das Spiel problemlos. Eine Wiederholung der Befehle ist nur in den seltensten Fällen notwendig. Minimalistisch veranlagte Spieler können sich des Kurzbefehls „Los, Los, Los!“ bedienen, der immer die im Befehlsmenü oberste Option auslöst. Bei einer verschlossenen Tür ist das das Kommando „Öffnen und Sichern“, bei einer Bombe „Zünder entfernen“. Ob-

wohl die Spracherkennung in der deutschen Version recht gut funktioniert, reagiert das *Rainbow Six*-Team in der englischen Fassung einen Tick besser auf die gesprochenen Anordnungen.

Wer kein Headset besitzt, der muss seinen Mannern mittels Knopfdruck Anweisungen erteilen. Kurze und häufig gebrauchte Befehle wie „folgen“ oder „ausführen“ haben die Entwickler einfachheitshalber auf die schwarze Taste und den A-Knopf gelegt. Längere Kommandos sind in einem kreisförmigen Befehlsmenü untergebracht. Ob Sie mit



↑ Den Vorhang kenn ich doch! Stimmt, ist ja die Grafik-Einige von *Splinter Cell*.



↑ Jede Waffe verfügt zusätzlich über eine Vergrößerungsstufe.

“THE REAL DEAL”

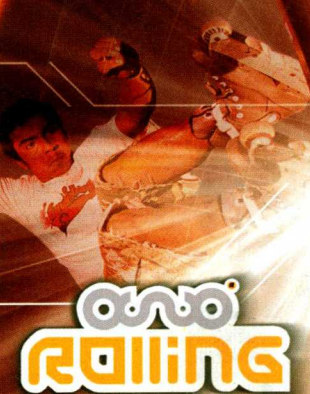
jon julio

FEATURING:

cesar mora

fabiola da silva

jon julio



www.take2.de



PlayStation 2



Rolling © and trademark 2003 SCI Games Ltd. Developed by Indy Games. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Take-Two and the Take-Two logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

RAINBOW SIX ODER SWAT? >>>

Welches ist das bessere Einsatzteam?

ZWEI TAKTIK-SHOOTER, gleiches Konzept. Wir sagen Ihnen, wer beim Duell der Sonderkommandos die Nase vorn hat.



1

RAINBOW SIX 3:

Als Mitglied eines multinationalen, vierköpfigen Einsatzteams müssen Sie an verschiedenen Orten der Erde Terrorakte gegen die venezolanische Regierung verhindern.

Gameplay:

14 Missionen, bei denen Sie Ihren Kollegen entweder mit dem Headset durch Spracherkennung oder per einfacher Controllersteuerung Anweisungen übermitteln.

Multiplayer:

Dank einer vollständigen Xbox-Live-Unterstützung können Kampagnen-Missionen und weitere Spielmodi mit bis zu 16 Spielern ausgetragen werden.

Technik:

Bei *Rainbow Six 3* stimmt einfach alles. Die eingesetzten *Splinter Cell*-Grafik-Routinen und ein mitreißender Soundtrack sorgen für atmosphärischen Hochgenuss.

Fazit: Audiovisuell ist *Rainbow Six 3* über jeden Zweifel erhaben, der Spielspaß krankt aber teilweise an dem recht happigen Schwierigkeitsgrad, der selbst Profis zum Schwitzen bringt.



2

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM:

Das amerikanische Sonderkommando, bestehend aus Techniker, Scharfschütze und Anführer, übernimmt international brenzlige Aufträge, welche die Polizei überfordern.

Gameplay:

Wie *Rainbow Six 3* setzt auch *SWAT* in den 21 Levels auf den Einsatz des Headsets. Allerdings funktioniert die Spracherkennung nicht so reibungslos wie bei der Konkurrenz.

Multiplayer:

Keinen Online-Modus, dafür umfangreiche Mehrspieleroptionen für zwei bis vier Spieler. Der Koop-Modus verfügt dabei über zehn neue Missionen.

Technik:

Trotz hübscher Levels durch verschwenderisch eingesetztes Bump-Mapping fehlt es hier und da an ein paar Texturen, was bei 60 Frames allerdings nicht großartig auffällt.

Fazit: Technisch ist *SWAT* keine Konkurrenz für *Rainbow Six 3*, was besonders die ungenaue Spracherkennung verdeutlicht. Dafür ist *Vivendis* Militär-Schießerei um einiges einsteigerfreundlicher.



⚠ Vorsicht! Treffen Sie nicht unabsichtlich die Geisel.



⚠ Das Bild wird durch den Rückstoß einer Waffe verzerrt.

„Wer kein Headset besitzt, der muss seinen Mannen mit Knopfdruck Befehle erteilen.“

» einem Objekt wie beispielsweise einer Türe interagieren können, sehen Sie an dem Symbol am unteren Bildschirmrand über dem Teamstatus. Bewegen Sie dazu einfach das Fadenkreuz über den Gegenstand und drücken Sie dann die Aktionstaste A. Ein kurzer Druck auf den A-Knopf bewirkt dasselbe wie der gesprochene „Los, Los, Los!“-Befehl, halten Sie aber die Aktionstaste

gedrückt, öffnet sich ein Befehlsmenü, das mehrere Kommandos zur Auswahl bietet. Mit der Richtungstaste bestätigen Sie die gewünschte Anweisung.

Normalerweise gehen Ihre Teamkameraden dann umgehend zum Angriff über, durch einen so genannten Zulu-Go-Code können Sie die Anordnung aber auch zeitverzögert auslösen. Dann merkt sich das Söldner-Trio die Befehlsfolge und

wartet mit der Ausführung der Aktion auf Ihr Startsignal (weiße Taste oder das Schlagwort „Zulu“). Damit lassen sich effektive Flankenangriffe timen und Hinterhalte planen.

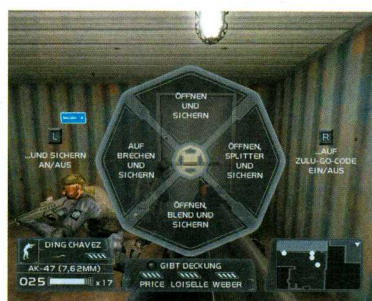
Wie auf das Befehlsmenü greifen Sie auch auf das ebenfalls kreisförmig angelegte Waffeninventar durch längeres Drücken der X-Taste zu. Die Auswahl aus dem limitierten Schusswaffen- und Granaten Arsenal erfolgt mittels der Richtungstasten. Schneller wechseln Sie Ihre Primärwaffen mit der linken Schultertaste. Mit welcher Wumme oder Granate Sie in die Schlacht ziehen, entscheiden Sie vor jeder Mission. Hier ist vor allem



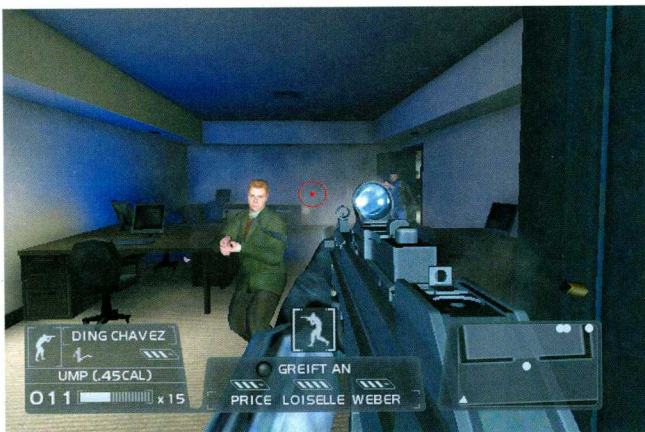
⚠ Nur wenige Terroristen geben freiwillig auf.



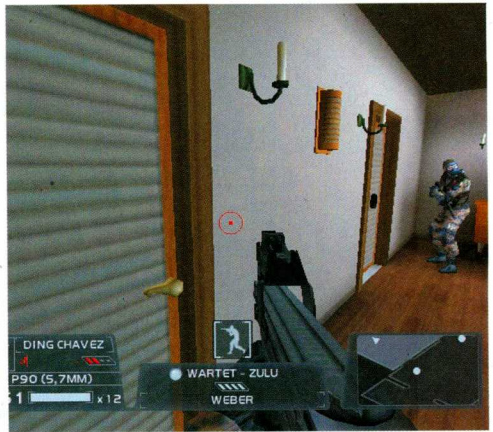
⚠ In Reih und Glied: das Team in idealer Position.



⚠ Auf Knopfdruck öffnet sich das Befehlsmenü.



↑ Überrascht: Während der Gegner auf uns zustürmt, betritt das Team von rechts den Raum.



↑ Dieter wartet auf Ihren Zulu-Befehl, um den Raum zu stürmen.



↑ Ihre Kollegen geben Ihnen Deckung, während Sie die Bombe entschärfen.



↑ Die Lichteffekte gehören wie bei Splinter Cell zu dem Besten.

» Planungsgeschick bei der Waffenauswahl gefragt, denn auf Konfrontationskurs mit einem Terroristenpack ist das Scharfschützengewehr nicht die allerbeste Wahl, zumal die Gegner-KI hohe Ansprüche an die Spieler stellt. Zwar kann es durchaus vorkommen, dass ein Halunke freiwillig die Waffen streckt, häufig hilft aber nur rohe Gewalt. In diesem Punkt präsentiert sich *Rainbow Six 3* weniger einsteigerfreundlich als *SWAT: Global Strike Team*.

Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad werden sogar Taktik-Veteranen an den happigen Missionen Ihre liebe Mühe haben. Eine kleine Lebensleiste, lediglich drei Speicherpunkte pro Auftrag und übersensible Gegner sorgen des Öfteren für frustige Momente. Da wandeln sich selbst 15-Minuten-Missionen zu zähen Try-&-Error-Aufträgen, die nur durch stupides Auswendiglernen des Gegnerverhaltens gemeistert werden können.

Getreu dem Motto „geteiltes Leid ist halbes Leid“, kann man seine treuen CPU-Kollegen im Online-Modus gegen drei menschliche Helfer eintauschen und sich gemeinsam an den Kampagnen-Missionen versuchen. Während die Modi Mission und Terroristenjagd auf maximal vier Teilneh-

mer begrenzt sind, stehen die Matches Überleben, Team-Überleben und Scharfschütze für bis zu 16 Spieler offen.

Ungeachtet der Schwächen im Missionsdesign gibt es technisch nur Positives von *Rainbow Six 3* zu berichten: Eine hochauflösende Grafik, schicke Explosions- und Raucheffekte und spitzenmäßiger Sound in Dolby Digital 5.1 runden das gelungene Spielerlebnis ab. Wer sich angesichts realistisch wehender Vorhänge und Lichteinfälle an den Schleich-Titel *Splinter Cell* erinnert fühlt, liegt gar nicht so falsch. Für *Rainbow Six 3* verwendete das Montrealer Entwicklerteam die gleichen Grafik-Routinen wie bei Sam Fishers Solo-Terroristenjagd. Besonders schön anzusehen sind die zahlreichen Mission unter freiem Himmel wie beispielsweise in einer venezolanischen Kleinstadt oder einem verschneiten Schweizer Bergdorf. Dagegen wirken manche Innenlevels recht blass, ausgenommen die optische Highlight-Mission auf dem Knast-Eiland Alcatraz. Wer auf knallharte Militär-Alction steht und zusätzlich noch über einen Xbox-Live-Account verfügt, der kommt an Ubisofts forderndem Team-Shooter nicht vorbei.



JANINA MEINT:

Ich mag herausfordernde Spiele, bei *Rainbow Six 3* ist der Grat zwischen Frust und Lust jedoch extrem schmal. Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad Rekrut wird dem Spieler in den Missionen alles Taktik-Können abverlangt. Teamspaß stellt sich dagegen nicht nur im Kampagnen-Modus dank tadelloser Spracherkennung via Headset ein, sondern auch im Online-Modus mit bis zu 16 Live-Spielern. Grandiose Grafik und schicke Effekte gibt's dank der *Splinter Cell*-Grafik-Engine inklusive.

GRAFIK 88%	POSITIV - PROBLEMLOSE SPRACH-ERKENNUNG PER HEADSET - EINFACHE CONTROLLERSTEUERUNG - BELENDEnde GRAFIK UND EFFEKTE
SOUND 87%	
MULTIPLAYER *****	NEGATIV UNFAIRER SCHWIERIGKEITSGRAD
XBOX LIVE *****	

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

90%



↑ Ihre beiden Teamkollegen stehen Ihnen jederzeit mit Rat und Tat zur Seite.

Nimm zwei! Zeitgleich mit Rainbow Six 3 erscheint ein weiterer Taktik-Shooter.

SWAT

GLOBAL STRIKE TEAM

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 28. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.SWATGST.COM

KURZ & KNAPP

ZWEITER Taktik-Ego-Shooter, der eine Sprachsteuerung über Headset unterstützt.

„KOMMANDIEREN SIE ein Spezial-Einsatzteam, ausgerüstet mit modernsten Waffen und High-Tech-Ausrüstung der nächsten Generation, im Kampf gegen weltweit operierenden Verbrecher via Sprachsteuerung über Headset sowie Controller.“ Nein, das ist jetzt keine Zusammenfassung des *Rainbow Six 3*-Tests, sondern die Produktbeschreibung des neuen Taktik-Shooters von Vivendi, *SWAT: Global Strike Team*. Die Ähnlichkeiten zu *Rainbow Six 3* von Ubi-

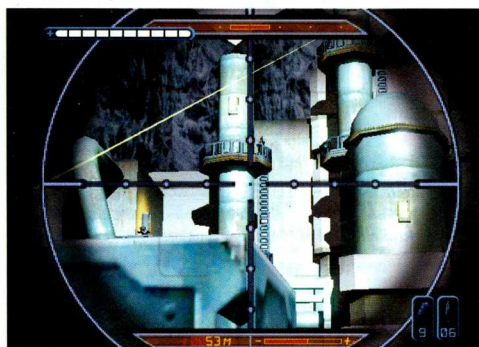
soft sind frappierend, da beide Spiele die gleiche Thematik aufgreifen und auf den Einsatz des Headsets setzen.

In der Rolle des Truppenführers Mathias Kincaid geraten Sie mit Ihrem zweiköpfigen Team zwischen den Bandenkrieg des gefürchteten Omega-Kartells und des Drachenclans. Das Komplott gegen die internationalen SWAT-Einheiten führt Sie in 21 Missionen nun rund um den Globus, von Los Angeles über Südamerika bis ins eiserne Sibirien. In puncto Operationsziele (Geiseln befreien, Bomben entschärfen und verdächtige Personen eliminieren) unterscheiden sich die einzelnen Missionen zwar nur wenig, dank der abwechslungsreichen Szenarien wirken die recht kurz gehaltenen Levels jedoch nie eintönig. Zusammen mit Ihren Kollegen, dem Techniker Jackson und der Scharfschützin Lee, verschießt es Sie an die unterschiedlichsten Schauplätze, wie Kanalisation, Bürokomplex, Hafendock oder Schneelandschaft.

Die beiden Team-Mitglieder folgen Ihnen dabei buchstäblich aufs Wort, denn wie eingangs erwähnt, erteilen Sie Ihre Befehle über das Xbox-Live-Headset. Natürlich können Sie auch den Controller



↑ Die zahlreichen Lichteffekte können sich durchaus sehen lassen.



↑ Im Spiel übernehmen Sie öfters die Kontrolle der Scharfschützin Lee.



↑ Zur Standardausrüstung gehört natürlich ein Nachtsichtgerät.

benutzen, allerdings entgeht Ihnen dann der Spaß, Polygon-Verbrecher und hellhörige Nachbarn mit einem lauten „SWAT! Stehen bleiben!“ einzuschüchtern. Insgesamt gibt es 17 Befehle in 41 unterschiedlichen Variationen, die alle möglichen Interaktionen der Teamkollegen mit der Umgebung abdecken. Auf Ihre Anweisung hin brechen Jackson und Lee Türen auf, entschärfen Bomben und legen Verdächtigen Handschellen an. Leider funktioniert die Spracherkennung nicht ganz so gut, wie sie soll. Viele Befehle müssen mehrfach wiederholt werden, bis der Angesprochene reagiert.

Bevor Sie einen Kriminellen in Gewahrsam nehmen können, muss dieser erst zur Aufgabe bereit sein. Eine halb-kreisförmige Anzeige unterhalb des Fadenkreuzes zeigt Ihnen, wie viel „Überredungsarbeit“ es noch bedarf, bis Ihr Gegenüber die Waffe niederlegt. Das erreichen Sie entweder durch verbale Druckmittel (die Befehle „Polizei“, „SWAT“ und „Stehen bleiben!“), via Headset oder durch mehrmaliges Drücken der entsprechenden Taste, aber auch Warnschüsse oder direkte Treffer bewegen den Gegner dazu, sich zu ergeben. Die

BONUS INFO

» **SCHWIERIGKEITSGRAD**
SWAT können Sie auf drei Schwierigkeitsgraden spielen, die sich dahingehend unterscheiden, dass es pro Mission unterschiedlich viele Hauptverdächtige (sichtbar an dem gelben Handschellensymbol) gibt und die Zahl Ihrer Lebenspunkte variiert.

» **AUSRÜSTUNG**
Das obligatorische Nachtsichtgerät darf bei einem Taktik-Shooter ebenso wenig fehlen wie ein Fernglas. Zudem sorgen Leuchtstäbe für Licht und vor Gasgranaten schützt sich das Team mit Gasmasken.

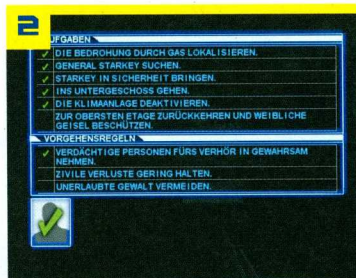
» **CONTINUES**
Während einer Mission können Sie wieder abspeichern noch finden Sie Healthpacks. Sterben Sie oder ist die Aktion gescheitert, starten Sie am letzten aktivierten Continue-Punkt.

AUS DEM HANDBUCH FÜR SWAT-TEAMFÜHRER >>>

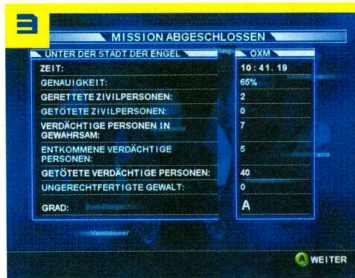
NICHT NUR AUF DIE RICHTIGE AUSRÜSTUNG KOMMT ES AN, WIR ERKLÄREN IHNEN AUCH, WARUM ES SICH FÜR SIE DURCHAUS LOHNT, WENIGSTENS AB UND ZU DIE VERHALTENSREGELN FÜR SWAT-EINSAZSTEAMS ZU BEFOLGEN UND NICHT GLEICH JEDE VERBRECHER INS NÄCHSTE LEICHENHAUS ZU BEFÖRDERN.



↑ Nicht immer ist bei der Terroristenjagd ein ganzes Waffenarsenal vonnöten. Ihr SWAT-Charakter trägt deshalb nur eine Betäubungspistole, eine tödliche Waffe und Granaten bei sich. Den Waffentyp (Sturmgeschwehre, Maschinengeschwehre oder Schrotgeschwehre) wählen Sie dabei zu Beginn jeder Mission ebenso wie die Art der Granaten (Betäubungsgas, Blend- oder EMP-Granate). Durch gewonnene Upgrade-Punkte lassen sich Zielvorrichtung, Magazinkapazität, Rückstoßdämpfer und Munition der Geschwehre verbessern.



↑ Zu Beginn jeder Mission weist Sie ein längeres Briefing in den aktuellen Stand der Geschehnisse ein. Im Spiel können Sie die Missionsbeschreibung mit der Back-Taste immer wieder aufrufen. Während sich die Aufgabenstellung von Level zu Level verändert, bleiben die Vorgehensregeln stets dieselben. Unrechtfertigte Gewalt oder der Verlust von Zielpersonen ist jederzeit zu vermeiden. Lediglich die Anzahl der für ein Verhör festzunehmenden Personen ist bei den einzelnen Missionen unterschiedlich.



↑ Im Abschluss eines jeden Szenarios werden alle relevanten Informationen, die über Ihre SWAT-Einstellung entscheiden, aufgelistet – beispielsweise die gefangenen bzw. getöteten Verbrecher oder die Zielgenauigkeit. Je besser die Bewertungsnote, desto höher die Chance, eine oder mehrere der sieben Auszeichnungen und/oder Waffen-Upgrade-Punkte zu erhalten. Zusätzlich werden unter dem Menüpunkt „Extras“ noch kurze Filmchen über die drei Hauptprotagonisten Kincaid, Lee und Jackson freigeschaltet.

» Erfolgsrate per Spracherkennung ist hierbei höher als bei der Eingabe über den Controller. Zudem zeigt sich die KI als äußerst variationsreich. Während manche Gegner nicht einmal im Traum daran denken aufzugeben, werfen andere schon ihre Waffe weg, wenn Sie nur völlig überraschend vor ihnen stehen.

Obwohl die Solo-Kampagne trotz der vielen Levels schnell durchgespielt ist, bleibt die Motiva-

tion dennoch nicht auf der Strecke. Dafür sorgt neben dem Anreiz, die Missionen mit der besten Auszeichnung zu beenden und alle Medaillen zu bekommen, auch der umfangreiche Multiplayer-Modus. Im Koop-Modus gehen zwei Spieler im Splitscreenmodus und zehn neuen Levels gemeinsam auf Verbrecherjagd, während bei Deathmatch bis zu vier Spieler in sechs unterschiedlichen Modi gegeneinander antreten. Einzelspie-

ler können zudem alle Kampagnenmissionen nochmals unter Zeitdruck durchspielen.

Grafisch beeindruckt SWAT mit fast verschwenderisch eingesetztem Bump-Mapping und schicken Echtzeit-Lichteffekten. Zwar hätten den Charaktermodellen und der Umgebung ein paar Polygone mehr nicht geschadet, bei fast konstant 60 Frames lässt sich dieser Umstand aber locker verschmerzen. *



↑ Mit dem Controller erteilen Sie Kommandos über das Digitalkreuz.



↑ Vergessen Sie nicht, ihn zu fesseln.



↑ Bei manchen Gegnern hilft nur Gewalt.

JANINA MEINT:

Seine CPU-Teamkollegen mittels des Headsets durch die Gegend zu scheuchen ist schon was Feines, nur leider müssen die Befehle viel zu häufig wiederholt werden, bis der Angesprochene reagiert, was den Unterhaltungswert doch ein wenig schmälert. Ansonsten kann das leicht zugängliche SWAT auf ganzer Linie überzeugen, selbst wenn es technisch nicht mit dem Konkurrenten Rainbow Six 3 mithalten kann. Ich persönlich gebe aber SWAT vor Rainbow Six 3 jederzeit den Vorrang.

GRAFIK
80%

SOUND
81%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NUR DOWNLOADS

POSITIV

- AUSGEFEILTE GEGNER-KI
- HOHE BILDRATE
- AUFRÜSTBARES WAFFENSYSTEM

NEGATIV

- SPRACHERKENNUNG UNGENAU
- DEUTSCHE SYNCHRONISATION KÖNNTE BESSER SEIN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

83%

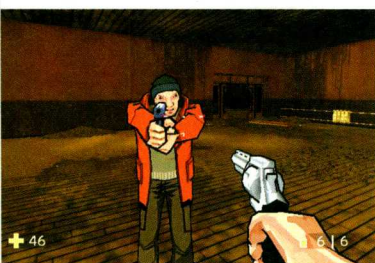
Untersucht auch seinen Brustkorb und sagt mir, ob ihr Spuren der 3 Kugeln findet, die ich ihm verpasst habe.



XIII



↑ Cel Shading, das sich sehen lassen kann.



↑ So sieht ein Killer in Nahaufnahme aus.



↑ Unsere Granatenexplosion hat die Wache alarmiert.



↑ Bleihaltige Lieferung von oben.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: UBISOFT

PUBLISHER: UBISOFT

TERMIN: 30. OKTOBER

SPIELER: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4 (SPLITSCHREIB) 1-16

(SYSTEM-LINK, XBOX LIVE)

WEBSITE: WWW.XIII-THEGAME.COM

KURZ & KNAPP

ECHT HARTER
Ego-Shooter mit
unnachahmlichem Comic-
Ambiente

CEL SHADING: Die einen finden den so gar nicht fotorealistischen Grafikstil schlichtweg hässlich, die anderen sehen in ihm eine nette Möglichkeit, putzige Comic-Charaktere stilschlecht auf dem Bildschirm tanzen zu lassen. Erwachsene Gamer stehen aber größtenteils auf Kriegsfuß mit Cel Shading, da man es bisher nur für Knuddelspiele nutzte, die eine Zielgruppe im Alter von um die zehn Jahre im Visier haben.

XIII ist jedoch völlig anders. Hier gibt es keine ultrahippen Skater (*Jet Set Radio Future*), gefräßige Beuteltiere (*Taz Wanted*) oder sonstige niedliche Protagonisten. XIII basiert auf der gleichnamigen Comicserie der Belgier William Vance und Jean van Hamme, die sich durch einen sehr harten und rauen Charme auszeichnet. Und

genau diese Härte zieht sich auch durch das Spiel.

Alles beginnt damit, dass Ihr Held an einem Strand an der Südküste der Vereinigten Staaten gefunden wird. Eine Schusswunde an seinem Kopf hat zu einem fatalen Gedächtnisverlust geführt und das Einzige, was auf seine Identität hindeuten könnte, sind die eintätowierte Nummer XIII an seiner Schulter sowie der Schlüssel zu einem Schließfach in einer New Yorker Bank. Doch XIII (so wie sich der Held von nun an nennt) hat nicht viel Zeit, sich mit seiner Amnesie zu beschäftigen. Einige Feinde aus seiner Vergangenheit haben ihn nämlich bereits aufgespürt und setzen alles daran, XIII doch noch unter die Erde zu kriegen. Diese Gangster sind jedoch nicht die einzigen, die XIII ans Leder wollen. Auch das FBI ist ihm auf den Fersen, da mehrere Filmaufnahmen angeblich bewei-

BONUS INFO

» **MUNITION**
Ihre Gegner wetzen ab und zu mal durch den Raum und klauen Ihnen die herumliegende Munition vor der Nase weg.

» **CHRONOLOGIE**
Die Story des Spiels umfasst in etwa die ersten fünf Bände der Comicvorlage. Man denkt aber bereits an eine Fortsetzung, welche die Geschichte weiterführt.

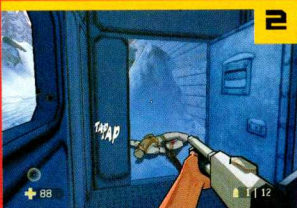
BLAUE BOHNEN IM COMIC-LAND

» Ein stilvolles Ambiente



1

↑ Diesen bösen Buben haben Sie erledigt. Sein weiteres Schicksal sehen Sie in einem kleinen Kasten am oberen Bildrand.



2

↑ Tap, Tap, gleich kommt er um die Ecke. Eine sehr nützliche Möglichkeit, Schrittgänge sichtbar zu machen.



3

↑ Stets informiert dank Splitscreen. Jenseits der Fahrstuhltüren greifen Terroristen das Bankpersonal an.



↑ Das Geräusch klingt nicht nur aus den Boxen. Comic-Lautmalereien begegnet man andauernd.

„Jetzt stellt sich die Frage: Ist XIII wirklich der Mörder des amerikanischen Präsidenten?“

» sen, dass er im Auftrag des geheimnisvollen Verschwörerkreises der XX den Präsidenten der USA kaltblütig erschossen hat.

Ihre Aufgabe ist es nun, herauszufinden, ob XIII wirklich das Attentat auf den Präsidenten verübt hat und wer alles hinter den zwanzig Verschwörern steckt. Hierfür gibt es in den Optionen sogar ein eigenes Menü, in dem Sie die Fortschritte Ihrer Nachforschungen einsehen

können. Neben den Porträts der bisher enttarnten Verschwörer sind auch die freigespielten Storysequenzen und die geflickten Gedächtnislücken Xills einsehbar.

Die gesamte Story ist voller überraschender Wendungen; und es wäre unfair, an dieser Stelle noch mehr zu verraten. Denn wie bei einem guten Krimi entwickelt sich die Geschichte mit der Zeit, was im Laufe des Spielens einen

gewaltigen Motivationsfaktor ausmacht. Auch wer die Comics im Vorfeld bereits gelesen hat, wird so manche Überraschung erleben.

Vom Grundprinzip ist XIII ein Ego-Shooter wie jeder andere auch. Allerdings haben sich die Entwickler das gewählte Comic-Ambiente sehr stark zunutze gemacht, um das Ego-Shooter-Thema vollkommen anders zu interpretieren. Alle 22 Areale sehen so aus, als wären sie direkt aus der Comicvorlage entsprungen. Daneben hat man auch den comictypischen Bildkastenstil integriert. Sobald irgendetwas Storyrelevantes außerhalb Ihres Sichtfeldes passiert, werden am oberen Bildschirmrand Bilder eingeblendet, die Sie über das weitere Geschehen auf dem Laufenden halten. Diesen Effekt nutzt man daneben auch spieltechnisch. Wenn Sie beispielsweise aus weiter Ferne einen Gegner erledigen, so werden hier einige Comicbildchen eingeblendet, die den Treffer illustrieren.

Ungeheuer einfallsreich sind auch die verschiedenen Missionen. Zwar stehen die typischen „Ilt-flitze-durch-den-Level-und-erledige-alles-was-sich-bewegt“-Runden meistens im Vordergrund; auf der anderen Seite gibt es genügend Areale, in denen eine andere Aufgabenstellung dominiert. So gilt es ab und zu, eine Person zu beschützen, ungesehen (à la Sam Fisher in *Splinter Cell*) in eine Basis

Schau dir die Beweise an! XX würde TÖTEN, um sie in die Hände zu bekommen.



↑ Kehrt Xills Erinnerung zurück, sehen Sie diese Flashback-Sequenzen in Schwarz-Weiß.

SCHUTZSCHILD

Tut mir nichts, dann tu ich ihr auch nichts.



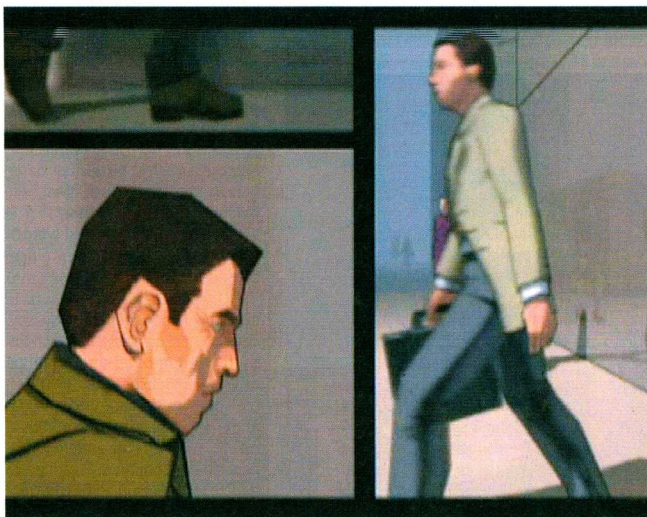
1 **Risikojob Bankerin.** Durch einen Druck auf die Aktionstaste können Sie eine Person als Geisel nehmen.



2 **Die Situation ist unter Kontrolle und außerdem können Sie sich die Keycard zum Fahrstuhl schnappen.**



3 **In Begleitung des menschlichen Schutzschildes wird das Wachpersonal bestimmt nicht schießen. Der Weg zum Ausgang ist frei.**



Die Zwischensequenzen sind wie bei der Fernsehserie 24 im Splitscreen.

» einzudringen oder Gegner zu überwältigen, ohne sie zu verletzen. Dafür nehmen Sie am besten beliebige Gegenstände. Sei es eine Schreibtisch-Ablage, ein Bürostuhl oder ein Besenstiel: XIII kann fast alles als Waffe zweckentfremden.

Bei so viel Abwechslung stößt es ein wenig merkwürdig auf, dass man gerade im Multiplayer-Modus nur Standardkost serviert bekommt. Gerade mal vier verschiedene Spielvariationen bekommt man in einer geselligen Runde im Splitscreen, über System-Link oder Xbox Live vorge-setzt. Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag sind absolut nichts Neues. Nur der vierte Modus mit dem Titel Sabotage, in dem die Teams gegenseitig Einrichtungen zerstören müssen, ist ganz nett gelungen. Am schmerzlichsten vermissen wir einen Kooperations-Modus.

Technisch gibt es kaum etwas an XIII auszusetzen. Der gesamte Titel wirkt durchweg stylisch und sollte es irgendwann mal einen Spiele-Oscar für die beste Präsentation geben, so dürfte XIII dieser sicher sein. Der Sound mag mit seinen jaz-zigen Anleihen Geschmackssache sein. Da sich der Titel sehr stark an Hollywoods schwarzer Serie orientiert, kann man sich irgendwie nichts anderes als Hintergrund-musik vorstellen. Es passt einfach wie die Faust aufs Auge. XIII bietet die größte Inno-vation, die das Ego-Shooter-Genre bislang erlebt hat. Um sich jedoch mit dem Genre-Primus Halo messen zu können, fehlt es jedoch an einigen Ecken. So geht das Wechseln der Waffen sehr behäbig vonstaten. Ist beispielsweise das Magazin leer geschossen und Sie wollen zur einer anderen Waffe wechseln, so dauert es immer ein paar Sekunden, in denen Sie dem Feind-feuer schutzlos ausgeliefert sind. Das wäre nicht nötig gewesen. Des Weiteren ist die Gegner-KI recht unausgewogen. Wer über diese Mängel hinwegsehen kann, sollte zugreifen. Denn so stylisch, wie sich XIII gibt, werden selbst Cel-Shading-Hasser ihre Meinung überdenken müssen. (X)



In diesem Gefängnis sperren die Verschwörer ihre Feinde ein.



Comic brutal. Das Ambiente entspricht der Comicvorlage.



JEAN MEINT:

Die Comics habe ich an einem Stück verschlungen und ich kann es kaum noch erwarten, bis endlich die nächsten Bände erscheinen. Umso gespannter war ich, wie Ubisoft die komplexe Story in einen Ego-Shooter umwandeln würde, da das Konzept eigentlich mehr für ein Adventure ausgelegt ist. Doch die Operation ist durchweg gelungen und letztendlich ist XIII der coolste Shooter, den man jemals auf einer Konsole gesehen hat. Hier ergänzen sich Design und Spielbarkeit perfekt.

GRAFIK
88%

SOUND
80%

MULTIPLAYER

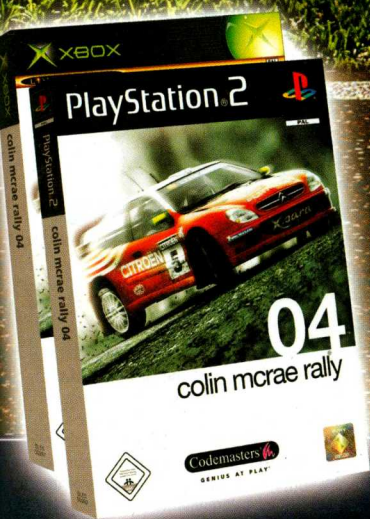
XBOX LIVE

↓	POSITIV
	- PERFEKTES DESIGN - EXTREM ABWECHSLUNGSREICH - FANTASTISCHE STORY
↑	NEGATIV
	- NUR VIER MUDE MULTIPLAYER-MODI - WAFFENWECHSEL DAUERT ZU LANGE - UNAUSGEWOGENE GEGNER-KI

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

88%

Nächste Kurve, Schaf links



04™

colin mcræe rally



next generation rally

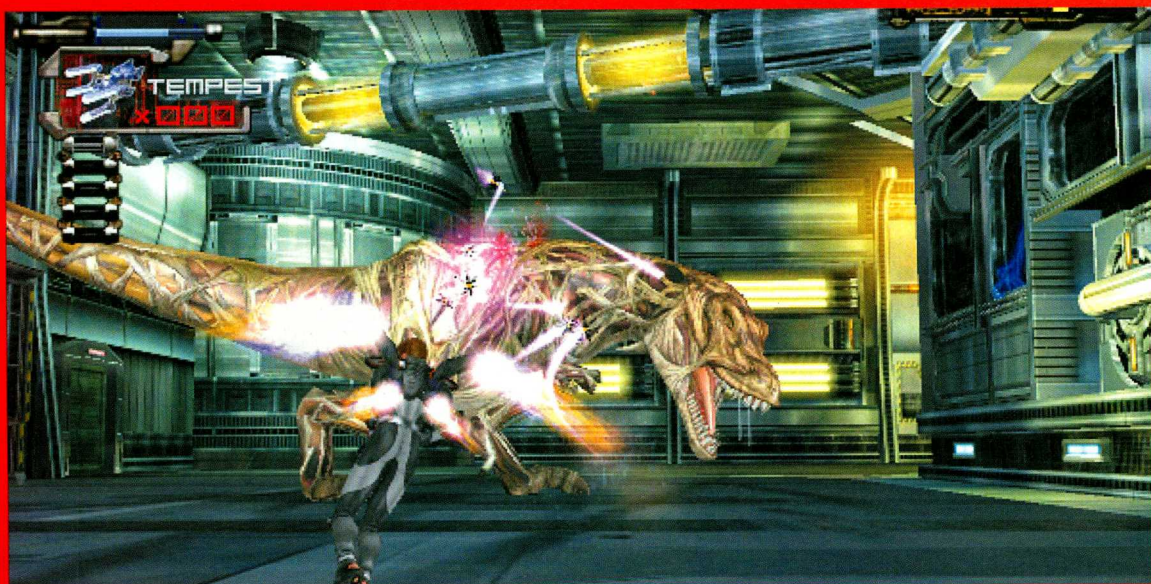
Colin McRae ist zurück. Mit packendem Meisterschafts-Modus, brandneuem freien Rallye-Modus, revolutionärem Test-Center und, und, und. Colin McRae Rally 04. Nie wurde der Rallye-Sport kompromissloser umgesetzt. Mehr Spiel-Modi. Verbesserte Fahrphysik. Ultimatives Rallye-Feeling. Colin McRae Rally 04. Da bleibt kein Gegner ungeschoren...

www.codemasters.de

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.



⬆ Dieser Dino ist ein ganz schön zäher Bursche und traktiert Sie mit seinen scharfen Beißern. Setzen Sie Ihre WASPs ein, um ihm schneller den Garaus zu machen.



⬆ Es begegnen Ihnen einige neue Dinoarten.



⬆ Diese Würmer sind zwar klein, aber ungeheuer gefräßig.



⬆ Mit dem Jetpack weichen Sie den Raptoren aus.

DINO CRISIS 3

Dass mit Dinos nicht zu spaßen ist, wissen wir nicht erst seit Jurassic Park!

NUR FÜR
XBOX



KURZ &
KNAPP

ACTION-BALLEREI
mit festen Kame-
rawinkeln unter
dem Motto:
Alien meets Resi-
dent Evil.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: ACTION-SHOOTER

SPRACHE: SPRACHE ENGL., DT. UNTERTITEL

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 7. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.CAPCOM.COM

VERSUCHEN SIE doch einmal, sich in folgende Szene hineinzuversetzen: In ferner Zukunft ist es der Menschheit gelungen, die Raumfahrt entscheidend voranzutreiben. Eines Tages orten Sie in unserem Sonnensystem nun ein Schiff, das seit 300 Jahren spurlos verschwunden war. Zusammen mit einigen Kollegen der internationalen Marinegruppe S.O.A.R. werden Sie ausge-

sandt, um dieses merkwürdige Phänomen näher unter die Lupe zu nehmen. Kaum haben Sie sich mit einem kleinen Gleiter von Ihrem Mutterschiff abgekoppelt, geschieht das Unfassbare: Das scheinbar steuerlos durch das All treibende Schiff fährt seine Bordkanonen aus und erledigt Ihr unvorbereitetes Mutterschiff mit einem einzigen Schuss. Kurz darauf nimmt es auch Sie aufs Korn und schießt Ihnen den Bug weg, so dass die gesamte Crew ins All geschleudert wird. Zusammen mit Ihrer Kollegin Sonya gelingt es Ihnen, auf der Hülle des alten Schiffes zu landen und durch eine Luke ins Innere zu schlüpfen. Das Letzte, was Sie an Bord dieses Schiffes erwarten würden, sind wahrscheinlich solch prähistorische Kreaturen wie lebendige Dinosaurier. Doch unglaublich, aber wahr: Genau diese werden Sie auf den Decks zuhau antreffen.

Kaum dem ersten Dino und einigen noch viel seltsameren Wurmern entkom-

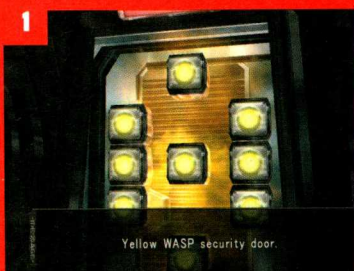
men, dürfen Sie damit beginnen, die Gänge zu erkunden. Als Unterstützung haben Sie dabei zunächst nur jene Gegenstände zur Verfügung, die Sie am Leibe tragen: ein Gewehr, das sowohl Salven als auch durch längeres Gedrückthalten der X-Taste einen Superschuss ablassen kann, und ein Jetpack, mit dem Sie hohe Sprünge meistern und schneller vorankommen können. Was den Titel von den meisten Action-Shootern unterscheidet, sind die fest eingestellten Kameraperspektiven. In anderen Capcom-Spielen wie z. B. jenen der Resident Evil-Serie dient diese dazu, die Spannung zu erhöhen, indem weiter entfernt liegende Bereiche Ihren Blicken verborgen bleiben. In *Dino Crisis 3* bringt sie jedoch lediglich einige schwierig zu meisternde Sprung-Passagen mit sich. In der allerersten Preview-Version, die uns in die Finger kam, war die Kamera noch frei drehbar, was jetzt nur noch im Stand durch Drücken



UMBAUAKTIONEN UND VERSCHLOSSENE TÜREN

IM VERLAUF DES SPIELS werden Sie in einigen Bereichen des Schiffs „Umbauen“ vornehmen müssen, um überhaupt weiterzukommen. So aktivieren beispielsweise spezielle Konsolen Antigravitations-Felder, Fahrstühle oder Treppen, die zuvor noch anders angeordnet oder überhaupt nicht vorhanden gewesen sind. Neben diesen Umbaumaßnahmen stoßen Sie außerdem an manchen Stellen auf verschlossene Türen, die sich nur mit einem bestimmten Gegenstand öffnen lassen.

1



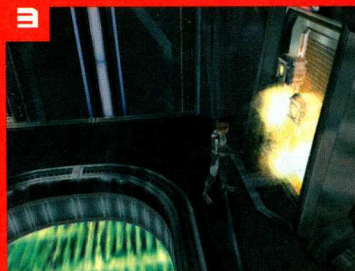
⬆ Diese gelbe Tür bekommen Sie nur dann auf, wenn Sie die richtige WASP dabeihaben. Ansonsten müssen Sie sich erst auf die Suche danach begeben.

2

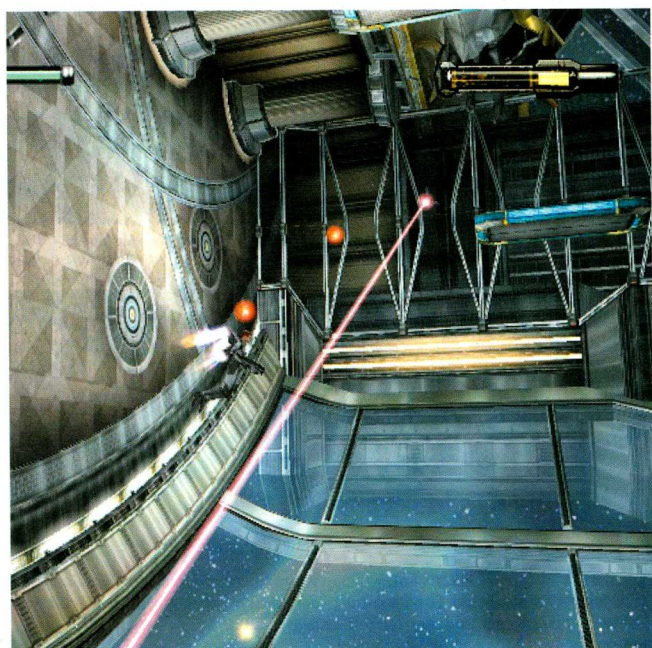


⬆ Im Verlauf des Spiels erhalten Sie WASPs - Lenk- raketen, die mit riesigen Explosionen den Dinos eine Menge Schaden zufügen - in verschiedenen Farben.

3



⬆ An dieser Tür kommen dann die gelben Lenk- raketen zum Einsatz, um die Tür zu zerstören und in einen neuen Bereich des Schiffes einzudringen.



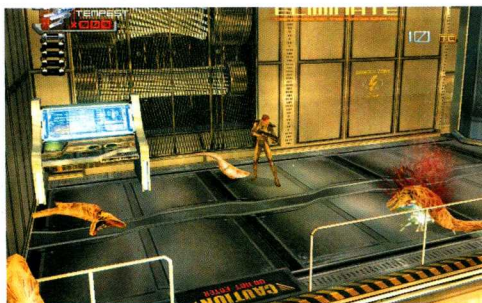
⬆ Dank Ihres Jetpacks können Sie sich auch in der Schwerelosigkeit bewegen.

» des rechten Minsticks möglich ist. In den Kämpfen sind Sie durch die festen Perspektiven einfach zu sehr eingeschränkt. Zwar ist es dank Auto-Aiming nicht besonders schwer, trotzdem die Gegner unter Beschuss zu nehmen. Den Beißat- tacken der Dinos auszuweichen, gestaltete sich allerdings schon sehr viel schwieriger, da man meist nicht einmal ahnen kann, wo sich die Viecher gerade befinden und aus welcher Richtung sie zuschnappen werden. Zudem hat man mitunter Mühe, sich in den Gängen zu orientieren.

Was die eigentliche Grafik - von den Kameraperspektiven abgesehen - betrifft, so ist diese ganz ordentlich gelungen, läuft flüssig und weist nur selten kleinere Fehler auf. Zudem sind die Areale recht abwechs-

lungsreich gestaltet. Die Musik des Spiels hat zwar einige eingängige Melodien, wurde aber leider nur per Computer generiert. Ein echtes Orchester wäre hierfür eigentlich ein Muss gewesen.

Dino Crisis 3 schafft es ebensowenig wie seine Vorgänger auf PSone und Dream- cast, sich aus dem Schatten seines großen Bruders *Resident Evil* zu lösen. Bei den technischen Möglichkeiten, die die Xbox bietet, wäre hier eindeutig mehr drin gewesen. So schafft es das Spiel insbesondere aufgrund der vermurksten Kameraperspektive nur ins obere Mittelfeld. Wären die Entwickler doch lieber bei einer frei drehbaren Kamera geblieben, dann hätte man sicherlich noch ein paar Prozentpunkte mehr geben können.



⬆ Die kleinen Mistviecher machen Ihnen das Leben schwer.



JANA MEINT:

Schade eigentlich, aus diesem Spiel hätte man definitiv mehr machen können! Bei den japanischen Testpersonen sorgte die frei drehbare Kamera für Übelkeitsat- tacken, da sie zu schnell bewegbar war. Aus diesem Grund entschlossen sich die Ent- wickler dazu, sie fest zu installieren, was nicht in allen Fällen gut gelungen ist. Diese unglücklichen Kamerawinkel sorgen nun für ziemlichen Frust, wenn einer der vielen Dinos Sie wieder einmal quasi aus dem Nichts attackiert.

GRAFIK

82%

SOUND

74%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + FLÜSSIGE GRAFIK
- + SCHMUCKE HAUPTDARSTELLERIN

NEGATIV

- UNFAIRE KAMERAPERSPEKTIVEN
- SCHLECHTE MUSIKQUALITÄT



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

80%



↑ Die Miliz von Hollywood schickt einen bewaffneten Zeppelin in den Kampf.



↑ Sie können jederzeit Ihr Flugzeug verlassen und eine Flakstellung besetzen.



↑ Nathan greift eine unterirdische Basis an.



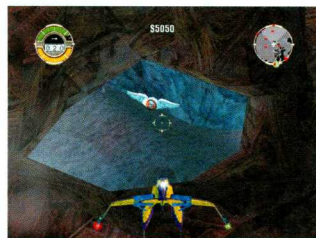
↑ Den wendigen Gyro-Kopter kriegen Sie erst später.



↑ Bei dem grünen Symbol können Sie landen.

CRIMSON SKIES HIGH ROAD TO REVENGE

Beherrsche die Lüfte und du beherrscht die Welt.



↑ Die Tokens sind sehr gut versteckt.

KURZ & KNAPP

EXTREM spannendes Fliegerepektakel mit leichter Steuerung und fantastischem Flair

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 31. OKTOBER

WEBSITE: WWW.XBOX.DE

gigantischen Transportschiffen beherrscht. Doch wo Profit lockt, sind Gauner nicht weit weg. Die Gangster in dieser Zeitlinie sind raubeinige Luftpiraten, die mit ihren kleinen, schnellen Propellermaschinen auf Beutefang gehen. In *Crimson Skies: High Road to Revenge* sind Sie einer dieser schurkischen Draufgänger und hören auf den Namen Nathan Zachery. Aber keine Sorge: Sie schlagen ausnahmsweise mal keine GTA-kompatible skrupellose Verbrecherkarriere ein, sondern sind tief unter der Schurkenhaut ein richtig guter Junge. Zacherys Bande sind nämlich die Glücksritter, eine Art Robin Hoods mit Pilotenbrille und Fliegerjacke. Am Anfang gibt sich Nathan noch mit kleinen Raubzügen gegen militante Staaten wie die Miliz von Hollywood oder Texas zufrieden, doch im Laufe der Handlung merkt unser guter Luftpirat, dass hinter seinem Rücken eine finstere Verschwörung am Kochen ist. Eine Geheimorganisation ist nämlich hinter einer Sturmmaschine her, die im wahrsten Sinne des

Wortes dafür sorgen kann, dass derjenige, der die Lüfte beherrscht, auch über die Erde regiert.

Von seinem mobilen Einsatzzentrum, dem Luftschiff Pandora, zieht Nathan nun aus, in waghalsigen Dogfights den anderen Lufrümpeln Mores zu lehren und vielleicht mit dem einen oder anderen Auftrag ein paar Dollar ins Portemonnaie zu bekommen. Zu Beginn brausen Sie mit Ihrem fliegenden Untersatz los, um die Arealen zu erkunden und vielleicht das eine oder andere Jobangebot ausfindig zu machen. Meistens geht es dann darum, einen Konvoi zu beschützen oder einen Angriff böser Buben abzuwehren. In jedem Level kann man auch an einer Lufrallye teilnehmen, bei der man einen bestimmten Geldbetrag auf sich selbst wettet. Verlieren Sie, ist das Geld futsch; gewinnen Sie jedoch, klingelt es in der Kasse.

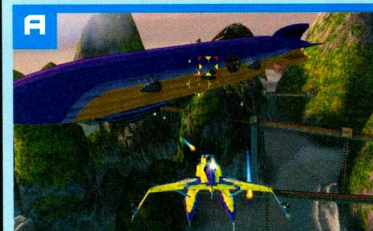
Nathan hat das Kleingeld auch bitter nötig. Denn im Gegensatz zum *Yager*-Ass Magnus Tide, der nur mit seiner

AS NEUESTE SPIEL der *MechAssault*-Macher entführt Sie nicht in ein robotisiertes Zukunftsszenario, sondern nimmt Sie mit in die Vergangenheit. Genauer gesagt, in die 30er-Jahre eines Parallel-Universums. Hier wurden fast alle Handelswege in die Lüfte verlegt und der Himmel wird von riesigen Zeppelinen, wendigen Doppeldeckern und



MEHR POWER FÜR SCHWACHE FLÜGEL >>> Jetzt wird aufgerüstet

SIE SIND MIT IHREM FLIEGER NICHT ZUFRIEDEN? Gar kein Problem, für ein paar Dollar und einige Medaillen wird der Flugapparat getunt. Hierfür können Sie jederzeit auf dem Luftschiff Pandora landen und Ihr wohlverdientes Geld in ein sehr nützliches Upgrade investieren.



Verflüxt, die Dauphin verursacht nur ein paar kleine Kratzer am Zeppelin. Die Kiste braucht definitiv mehr Power unter der Haube.



Für 3.000 Dollar und zehn Tokens können Sie die Dauphin im Hangar der Pandora einer vollständigen Generalüberholung unterziehen.



Und fertig! Jetzt hat der Flieger nicht nur bessere Werte in Geschwindigkeit, Verteidigung und Angriff, sondern sieht sogar cooler aus.

„Im Gegensatz zu Yager-Ass Magnus Tide hat Crimson-Skies-Held Nathan gleich zehn Flieger in seinem Hangar stehen.“

Sagittarius in die Schlacht zieht, sammeln sich bei Nathan im Hangar der Pandora mit der Zeit bis zu zehn Kampfflugzeuge an, die man für Geld und Medaillen aufrüsten kann, um sie noch schlagkräftiger zu machen.

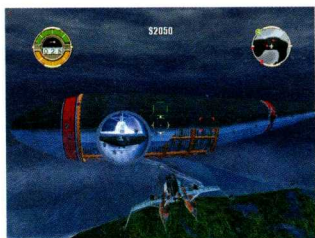
Sobald alle Jobangebote in einem Gebiet abgeklappert wurden, geht es mit Missionen weiter, welche die Hauptstory weitertreiben. Hier fliegen Sie Angriffe gegen gegnerische Basen oder erobern vom Gegner gekaperte Luftschiffe zurück. Ist ein

Areal dann vollständig erkundet, wartet auch schon ein bombastischer Endgegner darauf, auseinander genommen zu werden. Bereits im ersten Level tritt dieser in Gestalt eines Zeppelins auf, der nach einer gewissen Zeit zu einer monströsen Metallspinne à la *Wild Wild West* mutiert. Ein echter Augenschmaus.

Die Steuerung der Flugzeuge ist sehr einsteigerfreundlich. Es gibt zwei Knöpfe für die Geschwindigkeit und ansonsten fliegt man mit dem linken

Ministick einfach drauflos. Spezialmanöver macht man, indem man einfach den rechten Ministick eindrückt und dann in irgendeine Richtung mit beiden Sticks steuert. Der Rest passiert automatisch.

Der Einzelspieler-Modus ist insgesamt sehr gut gelungen. Zusätzlich haben die Entwickler noch ein paar Multiplayer-Modi eingebaut, die auch über Xbox Live funktionieren. Hier findet man Altbewährtes wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag.



Stufe 1: Der Gegner ist im Zeppelin-Modus.



Doch dann mutiert er zur Metallspinne.



In jedem Level können Sie an einem Wettrennen teilnehmen.



JEAN MEINT:

Luftikus Nathan Zachary ist um einiges cooler als Yager-Meister Magnus Tide. Es gibt mehr Flugzeuge. Die Endgegner sind wirklich bombastisch. Und die ganze Welt von *Crimson Skies* hat das gewisse Etwas. Damit spricht doch eigentlich alles für die neue Referenzklasse im Flugationbereich, oder? Leider nicht. So toll dieser Titel auch ist. In puncto Missionsvielfalt und Tiefgang hat *Yager* immer noch die Nase vorn. Ich persönlich wünsche mir für die Zukunft eine Mischung aus beiden Spielen.

GRAFIK

84%

SOUND

79%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

POSITIV

- WUNDERSCHÖNE KINO-ATMOSPHERE
- SEHR LEICHTE STEUERUNG
- VIELE FLUGZEUGE

NEGATIV

- HEKTISCHES FLUGVERHALTEN
- SEHR LANGE LADEZEITEN
- WIEDERHOLUNGEN IM SOUND-TRACK

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

88%



↑ Die Mini-Cooper-Modelle sind zwar die berühmtesten Wagen des Spiels, es gibt aber auch noch andere Fahrzeuge.



↑ Verfolgungen im Überwachungswagen.



↑ Die Stuntstrecken sind relativ schwer.



↑ Kopf-an-Kopf-Rennen im Rallye-Modus.



↑ Für Stunts bekommen Sie Extrapunkte.

Das Spiel zum Kinofilm: Rennspaß à la Hollywood

THE ITALIAN JOB

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: EIDOS

GENRE: RENNspiel

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: 31. OKTOBER

WEBSITE: WWW.EIDOS.DE

KURZ & KNAPP

NETTER Arcade-Racer mit coolen Mini Coopers und frustrierenden Rücksetzpunkten

DAS HÖCHSTE ZIEL eines jeden Verbrechers ist es wohl, einmal im Leben den großen Coup zu landen, um sich für den Rest seines Lebens in einer Luxusvilla - umgeben von schönen

Frauen - zur Ruhe zu setzen. In *The Italian Job* dürfen Sie jetzt selber ein paar krumme Dinger drehen, indem Sie Charlie Crokers Verbrecherbande beitreten. Diese haben in Italien eine Million Dollar erbeutet, wurden am Ende aber von einem ihrer Mitstreiter betrogen, der sich alleine mit dem Geld absetzte. Als seine Exkumpanen erfahren, dass er in L.A. wieder aufgetaucht ist, setzen Sie alles daran, den Batzen Bares zurückzuholen.

Im Story-Modus des Spiels gilt es, in diversen Rennen z. B. Dinge von einem Ort zum anderen zu befördern oder der Polizei zu entkommen. Neben dem Story-Modus

hält das Spiel noch vier weitere Spielmodi für Sie parat: Im Stadtrallye-Modus dürfen sich ein bis zwei Spieler heiße Wettrennen liefern, im so genannten Spritztour-Modus können Sie dagegen in der Ruhe die Städte erkunden. Außerdem gibt es noch einige Zeitrennen, in denen Sie bestimmte Bestzeiten schlagen, und mehrere Stunt-Rennen, in denen Sie mit viel Geschick schwierige Hindernisparcours meistern müssen. Bevor Sie sich allerdings an die Stunt-Strecken machen, sollten Sie sich gründlich mit der Steuerung des Wagens vertraut machen, da diese Kurse eindeutig schwieriger sind als die anderen Rennen.

In allen fünf Modi macht es viel Spaß, mit den Minis mit rasender Geschwindigkeit durch die Straßen zu sausen, da die Fahrzeuge ein gutes Fahrverhalten haben! Leider sind Sie jedoch, was die Strecken angeht, ziemlich eingeschränkt. So gibt es im Gegensatz zu Spielen wie *Midnight Club II* oder *Crazy Taxi 3* nur wenig Abkürzungen durch Gebäude oder Treppen. Dies ärgert einen ganz besonders dann, wenn man das Ziel bereits vor Augen hat, man es jedoch nicht innerhalb des Zeitlimits erreichen kann, da man nicht mal den im Weg stehenden Maschendrahtzaun über den Haufen fahren kann. Wählt man dann die Option „Mission wiederholen“ an, wird die Sache noch frustrierender: Sie starten nicht wie bei der PlayStation-2-Version die betreffende Aufgabe neu, sondern müssen die gesamte Mission mit allen bereits erledigten Aufgaben von vorne beginnen.

BONUS INFO

SYNCHRONSTIMMEN

Auch dieses Spiel hat eine schlechte deutsche Synchronisation verpasst bekommen. Wenn Charlie seine Einbrüche so schnell ausführt, wie er spricht, ist ein Scheitern fast vorprogrammiert.



JANA MEINT:

Dieses Spiel ist nicht immer ganz fair: Geht Ihnen kurz vor der Ziellinie die Zeit aus, müssen Sie nicht nur die Aufgabe, sondern gleich die gesamte Mission wiederholen. Hinzu kommen eine ziemlich lahme Sprachausgabe und Areale, die zum größten Teil (Rasen, Treppen etc.) nicht befahrbar sind - jedes normale Auto könnte diesen Kantstein mit Schwung nehmen! Durch das gute Fahrverhalten und die fetzigen Musikklänge kann das Spiel diese Schwächen leider auch nicht völlig ausgleichen.

GRAFIK

74%

SOUND

76%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

• ANSPRUCHSVOLLE STUNT-RENNEN

NEGATIV

• WENIGE ABKÜRZUNGEN
• KEIN FAHREN ÜBER RASEN ETC. MÖGLICH
• ZU WENIG INTERAKTIVE GEGENSTÄNDE AUF DEN STRECKEN
• FRUSTRIERENDE RÜCKSETZPUNKTE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

71%

Classic-Titel mit Live-Unterstützung.

DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT LIVE



SPIELE-INFOs

PUBLISHER: CODEMASTERS

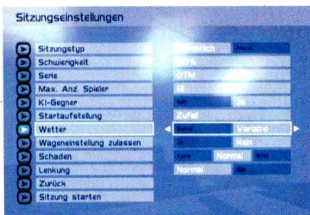
GENRE: RENNspiel

TERMIN: 31. OKTOBER

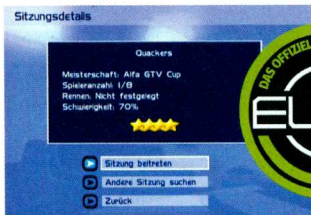
WER SICH ALS echter Rennspielfan begreift, der kommt an *DTM Race Driver Director's Cut* auf der Xbox nicht vorbei. Eine brillant-realistische Fahrphysik, ein herausragendes Schadensmodell und eine herausfordernde Gegner-KI sind nur ein paar Aspekte der gelungenen Rennsimulation von Codemasters. Einzig eine umfassende Online-Unter-

stützung fehlte, als *DTM Race Driver* im März in den Läden stand. Das holt der Publisher nun nach und bringt am 31. Oktober eine Live-Version zu einem verbilligten Preis von 39,99 € heraus.

Zwölf Spieler können nun auf alle Live-Optionen (Headset, Quick Match, Opti Match usw.) zugreifen und sich heiße Multiplayer-Rennen liefern. Dazu sind im Online-Modus von *DTM Race Driver Director's Cut Live* alle Strecken, Fahrzeuge und Meisterschaften bereits freigeschaltet. Außerdem hat Codemasters zusätzlich eine neue System-Link-Funktion für LAN-Rennen integriert. (jw)



↑ Erstellen Sie eigene Online-Rennen.



↑ Der Schwierigkeitsgrad ist variabel.

GRAFIK
84%

SOUND
82%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



JANINA MEINT:

Hut ab vor Codemasters, die ihre Classic-Version von *DTM Race Driver Director's Cut* mit einem umfangreichen Live-Modus ausrüsten, und dass für nur 10 Euro Aufschlag gegenüber dem Standard-Budget-Preis. Selbst an die Rennneulinge denkt der Publisher, da im Online-Modus bereits alle 42 detailgetreu modellierten Renn-Boliden, alle Strecken und Meisterschaften anwählbar sind. Wer den Klasse Rennspielheit noch nicht besitzt, der sollte jetzt zugreifen, und das nicht nur wegen der völlig neuen Online-Unterstützung und einer zusätzlich integrierten System-Link-Funktion.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

88%



↑ Online sind alle Strecken und Fahrzeuge anwählbar.

Simpler Fahrspaß mit Ford und Empire

FORD RACING 2

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: EMPIRE INTERACTIVE

GENRE: RENNSPORT

TERMIN: 31. OKTOBER

RENNSPIELE, DIE lediglich eine Automarke featuren, finden meist nur bei Fans des jeweiligen Fahrzeugherstellers Anklang. Das ist bei *Ford Racing 2* nicht anders. Das einfache und schnell zugängliche Gameplay spricht zusätzlich aber auch Gelegenheitszocker an, die sich nicht wochenlang mit dem Freispielen und Tunen einzelner Autos beschäftigen wollen. Zwar müssen viele der 32 Ford-Fahrzeuge erst im Einzelspieler-Modus in acht Rennserien freigeschaltet

werden, was durch drei wählbare Schwierigkeitsgrade jedoch erleichtert wird. Dazu trägt auch das gutmütige, aber wenig realistische Fahrverhalten der Autos bei, das keiner langen Eingewöhnungsphase bedarf. Ob 2002 Thunderbird, Ford GT oder Focus Rally, die Steuerung geht immer leicht von der Hand, sowohl auf Straßenstrecken als auch im Gelände.

Der Multiplayer-Modus bietet darüber hinaus zwei Spielern die Gelegenheit, gegen vier CPU-Gegner in drei Spieltypen anzutreten. Grafisch wie akustisch wird solide Durchschnittskost geboten, auch wenn der sich zu schnell wiederholende Rock/Funk-Soundtrack auf die Dauer nervt. Zum Glück können eigene Lieder ins Spiel integriert werden. (jw)

GRAFIK
70%

SOUND
71%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



JANINA MEINT:

Zwar kann *Ford Racing 2* von Empire Interactive nicht mit der Rennspiel-Elite auf der Xbox mithalten, für Liebhaber der amerikanischen Automarke und Gelegenheitszocker ist der schnell zugängliche und günstige (29,99 €) Titel aber ideal. Bei Ford muss man sich nicht mit dem Tunen von Autos beschäftigen, um ein Rennen zu gewinnen, und auch das Freispielen verschiedener Bonus-Fahrzeuge geht relativ leicht von der Hand, bietet aber durch drei Schwierigkeitsgrade genügend Motivation. Einzig der sich zu schnell wiederholende Soundtrack nervt nach einer gewissen Zeit.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

72%



↑ Die Rallye-Rennen finden im Dschungel statt.



↑ Bei Ford gibt es zwei Kameraperspektiven.



↑ Durchfahren Sie die Pylonen, um einen Zeitbonus zu erhalten.



↑ Am Ende der Dungeons treffen Sie auf starke Endgegner.



↑ Die Spinnen können Sie mit ihren Netzen an den Boden fesseln.

Lassen Sie den Mythos des unsiegbaren Helden wieder aufleben!

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPRACHE: DT. TXT/ENGL. SPRACHE

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 30. OKTOBER

WEBSITE: WWW.ATARI.DE



↑ Die Giftfallen im Sumpf treffen nicht nur Sie, sondern auch Ihre Feinde!

KURZ & KNAPP

HACK&SLAY-Rollenspiel im westlichen Stil, basierend auf dem bekannten *Dungeons & Dragons*-Fantasyregelwerk.

VOR 150 JAHREN kämpften vier tapfere Recken einen ruhmreichen Kampf: Mit vereinten Kräften schafften sie das vermeintlich Unschaffbare – sie besiegten den finsternen Magier Kaedin. Der Preis für den Sieg war jedoch ihr Leben. Viele Jahre herrschte Frieden und die Geschichte der vier Krieger verblieb zu einem Mythos – bis nun nach all der Zeit Kaedin den Weg zurück in diese Welt findet und man die Helden wiedererweckt, auf dass sie ein weiteres Mal die dunkle Bedrohung abwenden mögen.

Bevor Sie in den Kampf ziehen, dürfen Sie als Spielfigur einen der sagenumwobenen vier Helden auswählen, welche jeweils einer anderen Charakterklasse angehören: eine elfische Zauberin, ein menschlicher Kämpfer, ein Zwergen-Kleriker und ein Halbling-Schurke. Basierend auf der dritten Edition des beliebten Papierrollenspiels *Dungeons & Dragons*

dürfen Sie Ihren Charakter im Spielverlauf individuell weiterentwickeln, indem Sie mit Erfahrungspunkten bestimmte Talente steigern. Außerdem werden die Charakterfähigkeiten noch durch Grundwerte (Intelligenz, Stärke, Geschicklichkeit etc.) bestimmt. So hängt beispielsweise die Menge der Gegenstände, die Sie gleichzeitig tragen können, von Ihrem Stärkewert ab.

Wenn Sie die steifen Knochen Ihrer Spielfigur im Einführungslevel erst einmal wieder geschmeidig gemacht haben, kann der Kampf losgehen: Durch die frei einstellbare Kameraperspektive behalten Sie in den Dungeons stets den Überblick und können sehr nah an Ihr Alter Ego heranzoomen. Die detaillierte Grafik läuft dabei, bis auf kleinere Ausnahmen, flüssig ab. Wenn Sie einen Spielstand neu laden, haben Sie die Möglichkeit, jeden der vier Helden als Spielfigur auszuwählen – Sie starten mit diesem dann allerdings ohne Ausrüstung und Erfahrungspunkte (so weit nicht vorher erspielt).

Was im Einzelspielermodus schon eine spaßige Angelegenheit ist, läuft im Multiplayer-Modus zur Höchstform auf. Mit bis zu vier Spielern können Sie hier eine klassische Heldentruppe zusammenstellen, um gemeinsam gegen böse Skelette, Drow, Spinnen und ähnliche Monster vorzugehen. Was dem Spiel allerdings fehlt, das ist die Option, den Koop-Modus auch online zu spielen.



JANA MEINT:

Dungeons & Dragons Heroes schafft es, *Baldur's Gate: Dark Alliance* vom Referenzthron des Hack&Slay-Genres zu stoßen: Dazu tragen vor allem die detailreichere Grafik und die sehr viel beweglichere und freiere Kameraführung bei. Zudem können im Multiplayer-Modus bis zu vier Spieler zusammen das Abenteuer bestreiten, was im Konkurrenztitel bisher nur zu zweit möglich war. Darüber hinaus sorgt das Kampfsystem mit den leicht auszuführenden Combo-Möglichkeiten für mehr Action.

GRAFIK

83%

SOUND

79%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- VIER-SPIELER-MULTIPLAYER
- GUTE KAMERA-INSTALLATION
- BASIERT AUF DEM D&D-PAPIERROLLENSPIEL



NEGATIV

- KEIN XBOX LIVE
- BEI WEIT ENTFERNTER KAMERAPERSPEKTIVE ZEITWEISE LEICHTE RUCKLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%

SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



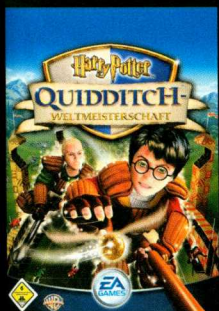
Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K.R. WBIE LOGO™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (03)



GLADIATOR-SCHWERT DER RACHE

Wird ein einzelner Sklave das römische Imperium retten können?!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN (AB 18)

SPIELER: 1

TERMIN: 07. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

KURZ & KNAPP

ACTION-ADVENTURE auf vorgegebenen Wegen im Jahre 149 nach Christus

ER WAR DER BESTE Gladiator seiner Zeit, er war bereit, für seinen Herrn, den Kaiser Trajan, alles zu geben und er hatte die Hoffnung, am Ende für seine Treue mit der Freiheit belohnt zu werden. Als Invictus Thrax ging er in die Annalen der Geschichte ein. Doch mit dem Tode Trajans beginnt auch der Abstieg des römischen Weltreichs: Senator Arruntius tötet Trajan und schwingt sich selbst zum neuen Herrscher Roms auf. Fortan regiert er die Stadt mit grausamer Hand. Zu seinem einjährigen Amtsjubiläum veranstaltet er die brutalsten Spiele, die die Bevölkerung je zu sehen bekommen hat. Die Menge jubelt ihm zu und verfällt selbst immer weiter dem Rausch der Gewalt. Für Thrax sollen es seine letzten Spiele werden: Als Symbol des ermordeten

Kaisers und der alten Ordnung muss er aus dem Weg geschafft werden, um Despotie und Grausamkeit den Weg zu ebnen. Doch Thrax scheint in der Arena unbesiegt - bis er sich wie durch Zauberkraft im Elysium wiederfindet. Dort erhält er von Romulus und Remus persönlich die Anweisung, Rom von Arruntius und seinen Lasten zu befreien und so gleichzeitig den Glauben an die Götter wieder zu stärken.

Im Spiel ist es nun an Ihnen, Thrax sicher durch unterschiedliche Gefahren und Aufgaben zu steuern. Es verschlägt Sie dabei in verschiedene, aus der römischen Mythologie bekannte Regionen, in denen Sie sich zahlreichen Feinden stellen müssen. Klapprige Skelette und grauenvolle Schatten treten Ihnen dabei ebenso entgegen wie riesenhafte Zyklopen mit eisenbeschlagenen Streitkolben. In den Kämpfen kommen Ihnen Ihre Erfahrungen als Gladiator zugute. Zudem erlernen Sie mit der Zeit weitere, bessere Fähigkeiten: In den Levelabschnitten gibt es Stellen, an denen Sie zusätzliche Aufgaben bewältigen müssen. So gilt es, innerhalb einer bestimmten Zeit alle auf Sie einstürmenden Gegner zu erledigen. Nach bestandener Prüfung bekommen Sie meist eine neue Fähigkeit dazu: So verursachen Sie beispielsweise ab sofort bei jedem Schlag doppelten Schaden oder sind gegen Angriffe besser geschützt. Leider gibt es allerdings einen Haken bei der Sache: Sie können die zusätzlichen Kräfte nur aktivie- ➤



➤ Mit der Herkuleskraft zeigen Sie's den Ungetümen so richtig!



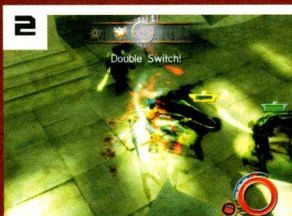
➤ Das Elysium: ein Ort des Friedens und der Stille nach dem Tod.

DIE BESONDERE KRAFT

JE WEITER SIE im Spiel vorankommen, desto mehr Erfahrung sammelt Ihr Alter Ego in den Kämpfen. Durch spezielle Aufträge bekommen Sie Fähigkeiten hinzu, mit denen Sie Ihren Gegnern ordentlich zusetzen können. Bevor Sie jedoch so richtig loskloppen dürfen, müssen Sie diese erst durch gutes Kämpfen aktivieren. Welche Fähigkeiten aktiviert sind, können Sie an der oben eingeblendeten Extra-Leiste sehen, die sich während des Kämpfens in beide Richtungen verschieben wird.



↑ Zu Beginn eines Kampfes ist keine Ihrer Fähigkeiten aktiviert. Durch gezielte Combos scrollt die Leiste jedoch immer weiter nach rechts, so dass ...



↑ ... irgendwann alle Spezialfähigkeiten aktiviert sind, wie auch oben an der Leiste abzulesen und an den Ringen um den Charakter zu erkennen ist.

BONUS INFO

»ICH HASSE LATEIN Wenn Sie dieses Spiel in den Händen halten, werden manche von Ihnen vielleicht doch froh sein, dass Sie sich früher im Lateinunterricht mal mit der römischen Mythologie rumschlagen mussten: Angefangen bei den Zyklopen bis hin zu den sagenhaften Gründern Roms werden Sie in diesem Spiel einiges wiedererkennen. Für alle Nicht-Lateiner werden die Personen jedoch auch ausreichend erklärt.



↑ Die Programmierer spielen gezielt mit den Kameraeinstellungen.



↑ Diese Klappergestelle sind keine große Herausforderung für Sie!

»ren, wenn Sie besonders gute Schlagkombinationen ausführen. Hören Sie auf zu kämpfen, verabschieden sich die Spezialfähigkeiten nach und nach wieder. Zudem sind sie nicht mit allen Waffen kompatibel: So können Sie zwar für den Schwertkampf recht früh diese Zusätze bekommen, mit der Axt bleiben Sie Ihnen jedoch verwehrt. Abgesehen von diesen Spezial-Aufgaben bewegen Sie sich ansonsten auf vorgegebenen Pfaden durch die Levels. Wer hier eintöniges Von-links-nach-rechts-Laufen erwartet, wird schnell eines Besseren belehrt: Bei der Programmierung hat man Wert darauf gelegt, die Levels möglichst abwechslungsreich zu gestalten.

Neben den Routen ist auch die Kameraführung festgelegt, was man aufgrund

der vielen Action-Shooter mit frei drehbarer Kameraperspektive kaum mehr gewohnt ist. Sie dürfen lediglich einstellen, wie nah Sie die Figuren betrachten wollen. Was zwar etwas antikiert anmuten mag, verleiht dem Spiel in Wahrheit jedoch einen interessanten, cineastischen Touch. Das Spiel präsentiert sich mit absolut flüssiger Grafik (60 Frames pro Sekunde) und stimmungsvoller Musikunterlegung, die teilweise stark an den Kinohit *Gladiator* erinnert.

Im Handel wird es zwei Versionen des Spiels zu kaufen geben: Eine Version freigegeben ab 12 Jahren, in der kein Blut zu sehen ist; und eine Ab-18-Version, die sowohl Blut als auch Finishing Moves enthält. Die 18er-Version wird nur mit englischer Sprache erhältlich sein.



JANA MEINT:

Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie *Gladiator: Schwert der Rache*. Dank ausgeklügeltem Kampfsystem, schöner Musik und stimmungsvollem Leveldesign vermochte es vom ersten Moment an zu begeistern. Zudem kombiniert es mehrere unterschiedliche Genre-Elemente miteinander: So könnte die Story aus einem Rollenspiel stammen, die Schalter- und Kombinationsrätsel aus einem Adventure und die Kämpfe aus einem zünftigen Actionspiel.

GRAFIK

84%

SOUND

80%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- ABSOLUT FLÜSSIGE GRAFIK
- EINFACHES UND DENNOCH SPASSIGES GAMEPLAY
- STIMMUNGSVOLLE MUSIK
- GUTES KAMPFSYSTEM

NEGATIV

- TEILWEISE WENIGE DETAILS IN DEN HINTERGRUNDGRAFIKEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%



↑ Das Blut der Monster ist nicht immer rot.



↑ Im Spiel erwarten Sie kleine Rätselaufgaben.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Nieder mit dem Schurken Prinz John!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: STRATEGIE

SPRACHE: DT. TEXT / ENGL. SPRACHE

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 14. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.CINEMAWARE.COM

KURZ & KNAPP

BESONDERS für Anfänger geeignetes Strategiespiel um den Retter der Armen mit einfacher Steuerung.

HABEN SIE SCHON gewusst, dass Frauen absolut größtensinnig sind? Die Herzallerliebste Robin Hoods, Marian, hat auf jeden Fall hochtrabende Pläne. Nachdem Robin mit seinen Truppen unter Mühen endlich Nottingham eingenommen und den Sheriff per Eselexpress aus dem Land befördert hat, will er eigentlich nur noch eins: seine wohlverdiente Ruhe! Seine Angebote hat jedoch anderes mit ihm im Sinn. Aufs Eindringlichste macht sie ihm klar, dass nur er England aus dem Zustand, in dem es sich zurzeit befindet, befreien kann, um so die Rückkehr König Richards – des einzig wahren Königs von England – vorzubereiten. Und da unser Vorzeigeheld in Strumpfhosen seiner Herzensdame nun

einmal keinen Wunsch abschlagen kann, macht er sich auf die Suche nach Verbündeten gegen den widerlichen Prinz John.

In den Wirren des Kampfes um England kommt es im Spiel insbesondere darauf an, seine unterschiedlichen Verbündeten zur richtigen Zeit zum Einsatz zu bringen. Falls Sie kein Geld für neue Rekruten haben, schicken Sie Robin zu einem Überfall auf Kutschen oder fremde Burgen aus. Für die Rekrutierung und Verwaltung Ihrer Truppen ist hingegen Little John zuständig, der sich in den Schlachten auch als General betätigt. Da Sie als Ausgestoßener natürlich keine Ahnung von Etikette haben, sollten Sie in diesen Fragen stets auf den Rat von Sir Wilfred von Ivanhoe vertrauen, welcher sich sowohl um prestigeträchtige Ritterturniere als auch um den Bau Ihrer Festungen kümmert. Robin Hood wäre allerdings nicht Robin Hood, wenn er nicht zusätzlich noch ein Ass im Ärmel hätte – oder genauer gesagt zwei Asse: Seine geliebte Marian versorgt ihn durch ihre Spitzeldienste mit den neuesten Informationen und der brave Bruder Tuck begibt sich auf seinen ganz persönlichen Kreuzzug, indem er versucht, König Richard zu befreien.

Robin Hood: Defender of the Crown ist somit ein recht einfach gehaltenes Strategiespiel mit kleineren Action-Elementen, stimmungsvoll begleitet von mittelalterlichen Klängen und mit einer Grafik im Stil eines Märchenbuches. 



↑ Als Herrscher müssen Sie durch Ritterturniere Ihr Prestige erhöhen.



↑ Diese Karten sind der Austragungsort der Kämpfe.



JANA MEINT:

Strategiespiel light: Waschechten Hobbystrategen wird dieses Spiels wohl nicht genug Tiefgang bieten. All jene unter Ihnen, die schon immer mal in dieses Genre hineinschnuppern wollten, bekommen allerdings einen netten Einstieg geboten. Zudem wird es wohl auch die Videospielveteranen interessieren, die bereits den Vorgänger gespielt haben. Allerdings ist die Grafik diesmal nicht so beeindruckend, wie es damals der Fall war. Zudem ist das Spiel insgesamt relativ kurz.



↑ Mehrere englische Lords versuchen, sich die benachbarten Landstriche untertan zu machen.

GRAFIK

65%

SOUND

72%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- EINSTIEGERFREUNDLICH
- STIMMUNGSVOLLE STORELEMENTE

NEGATIV

- SIMPLE GRAFIK
- EINFACHES GAMEPLAY
- SCHWIERIGES BOGENSCHIESSEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

70%



↑ Böse Wesen haben den Außenposten angegriffen.



↑ In den Gängen lauern schlimme Feinde auf Sie.



↑ Die Bewohner von Arx leben in unterirdischen Höhlen.

BONUS INFO

» **ROHER FISCH**
Leider ist der Held des Spiels kein Sushi-Fan: Wenn Sie irgendwo rohen Fisch – oder auch rohe Rippen – finden, müssen Sie diesen erst über dem Feuer braten, um ihn essen zu können.



↑ Der Troll lässt Sie zurzeit nicht passieren.



↑ Auch unter der Erde gibt es Wirtshäuser.



↑ Das Spiel verbreitet eine düstere Stimmung.

ARX FATALIS

Und die Welt ward zu Eis an dem Tag, an dem die Sonne für immer erlosch.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: DREAMCATCHER

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 10. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.ARX-FATALIS.COM

KURZ & KNAPP

ROLLENSPIEL aus der Ego-Perspektive mit Echtzeit-kämpfen und interessanter Story.

VIELE JAHRE herrscht nun schon Finsternis über der Welt Arx: Seit ihre Sonne erloschen und die Planetenoberfläche zu Eis erstarrt ist, leben die Bewohner (Menschen, Trolle, Zwerge und Goblins) in alten, unterirdischen Minen in tiefster Dunkelheit. Mit den Jahren hat die Dunkelheit auch die Herzen einiger Lebewesen erreicht: In den Gängen der Höhlenquartiere geschehen merkwürdige, schreckliche Dinge! Leider haben Sie als Held zu Beginn des Spiels nicht den blasesten Schimmer, was dies zu bedeuten hat, da Sie ohne Erinnerungen an Ihr bisheriges Leben in einem Gefängnis des Goblin-Königreichs wieder zu sich kommen. Was bleibt Ihnen da anderes übrig, als die Welt

völlig neu zu erkunden und dabei die auf Sie einstürmenden Probleme zu lösen?

Nachdem Sie sich einen von vier – zugegebenermaßen ziemlich hässlichen – Helden ausgewählt haben, beginnt Ihr Abenteuer mit dem Ausbruch aus Ihrer Gefängniszelle. Sobald Sie dabei in den verwinkelten Gängen auf die erste Monsterratte treffen, werden Sie feststellen, dass dieses RPG neben klassischen Rollenspielelementen auch Wert auf Action legt: Durch die Ego-perspektive fühlen Sie sich mitten im Geschehen, was natürlich vor allem für die Echtzeit-Kämpfe gilt. Um sich gegen Ihre Gegner zur Wehr setzen zu können, finden Sie in den Höhlen jede Menge nützlicher Dinge: Knochen und Schwerter zum Angriff, Harnisch und Schild zur Verteidigung und auch Nahrung. Zusätzlich haben Sie noch die Möglichkeit, Magie zu wirken, um z. B. ein Feuer zu entfachen oder einen Feind mit einem Feuerball abzuwehren. Bestens ausgerüstet machen Sie sich auf, Ihr Gedächtnis wiederzuerlangen und die Welt vor dem Bösen zu retten. Ihr Weg führt Sie dabei über allerlei dunkle Pfade, welche grafisch ganz ordentlich gelungen sind, jedoch stellenweise ruckeln. Was dem Spiel leider fehlt, sind stimmungsvolle Hintergrundmusiken, dafür bietet es aber eine nette Sprachausgabe und jede Menge Geräusche, die einem eindrucksvoll klar machen, dass man gerade ganz alleine durch eine dunkle Höhle schleicht. ⓧ



JANA MEINT:

Die individuelle Steigerung von Grundwerten und Fähigkeiten verleiht diesem Rollenspiel eine Note, die (Papier-)Rollenspieler auf jeden Fall begeistern wird. Auf der anderen Seite kommen aber auch jene Rollenspiel-Fans auf ihre Kosten, die es lieber etwas actionreicher mögen, da einen die Echtzeit-Kämpfe doch ziemlich auf Trab halten. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei ausgewogen, allerdings ist es manchmal nicht so ganz einfach, seinen weiteren Weg durch die Höhlen zu finden.

GRAFIK

73%

SOUND

68%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- CHARAKTERSTEIGERUNG NACH EIGENEN VORLIEBEN
- AUSGEWOGENE MISCHUNG AUS KLASSISCHEN ROLLENSPIELELEMENTEN UND ACTION
- INTERESSANTE STORY

NEGATIV

- ETWAS KOMPLIZIERTE MENÜFÜHRUNG
- GRAFIKRUCKLER
- FEHLENDE HINTERGRUNDMUSIK

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

77%



↑ Die Gegnerpalette ist abwechslungsreich.



↑ Nehmen Sie die Kontrahenten in die Zange.

GLADIUS

Ave, Xbox! Wir, die Todgeweihten, grüßen dich.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: ROLLENSPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 21. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.GLADIUS.COM

KURZ & KNAPP

EINSTEIGER-FREUNDLICHES Rollenspiel-Gemetz mit spannenden Kämpfen und hoher Langzeitmotivation.

ZUR BELUSTIGUNG des Volkes waren Gladiatorenkämpfe früher äußerst beliebt. Entwicklerschmiede LucasArts möchte Sie ins antike Rom entführen, wo „Brot und Spiele“ noch an der Tagesordnung standen.

Sie übernehmen dabei entweder die Rolle des muskelbepackten Valens, Sohn des berühmtesten Gladiators von Imperia, oder schlüpfen in die Haut von Ursula, der nicht gerade zierlich geratenen Tochter des Barbenkönigs von Nordagh. Diverse Trainingssein-

heiten lassen Sie erstmals die blutgeschwängerte Luft der Arenen erschnuppern. Usus, ein altgedienter Gladiator, begleitet Sie dabei und führt Sie langsam an das Spielgeschehen heran. Überkommt Sie bereits zu Beginn zügelloser Tatendrang, so können Sie die Einführung auch getrost überspringen. Bereits nach wenigen Minuten erweist sich die Steuerung nämlich als simpel und bietet auch RPG-Neulingen einen mühelosen Einstieg. Etwaige Spielerleichterungen wie Höhenvorteile verschaffende Kisten ergeben sich aus der Logik und finden im Kampf schnell taktische Anwendung. Nach jedem gewonnenen Kampf erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Ihre Recken genretypisch aufsteigen lassen. Nur so erlernen Sie neue Fähigkeiten wie Zaubersprüche oder Schlagkombinationen. Die Wucht Ihrer Schläge können Sie übrigens via Swingmeter selbst bestimmen – oder Sie wählen die bequemere Variante und lassen sie automatisch berechnen. Um für die anstehenden Duelle perfekt gerüstet zu sein, können nicht nur eine beachtliche Anzahl an Ausrüstungsgegenständen gekauft, sondern auch weitere Gladiatoren rekrutiert werden, mit dem letztendlichen Ziel, eine schlagkräftige, gefürchtete Elite-Truppe zusammenzustellen. Die unterschiedlichen Statuswerte



↑ Ein Angriff aus erhöhter Position ist generell immer von Vorteil.

und der eingeschränkte Bewegungsfreiraum Ihrer Recken sowie die unterschiedlichen Bauweisen der Arenen lassen dabei spannende Kämpfe entstehen. Die Kämpfe werden zudem von einem wunderbar zum Spielgeschehen passenden Sound begleitet. Auch grafisch zeigt sich der Titel mehr als zufriedenstellend. Zwar sind die Charaktere etwas kantig geraten, aber nicht nur die hübsch modellierten Gesichter, sondern auch die geschmeidigen Animationen entschädigen hierfür. Diverse Minispielen und ein Coop-Modus sorgen zudem für die nötige Portion Abwechslung.

BONUS INFO

Als Spezialattacken können auch so genannte „Affinities“ gekauft werden. Diese Angriffe funktionieren allerdings nur in Kombination mit der richtigen Waffe und können erst im späteren Spielverlauf angewendet werden. Das erkaufte Geld sollte also vorerst für andere nützliche Spielereisen verpulvert werden.



MANFRED MEINT:

So richtig interessant wird es natürlich wirklich erst dann, wenn man eine beachtliche, gut ausgestattete Truppe zusammengestellt hat und sich mit einer ganzen Meute Ehrfurcht gebietender Gegner messen darf. Wie schotte ich die gefährlichsten Gladiatoren von der restlichen Truppe ab und kesse sie ein, damit sie mir vollkommen wehrlos ausgeliefert sind? Etwaige Fehlschläge haben dabei schnell das Austüfteln einer neuen effektiveren Taktik statt Frust zur Folge.

GRAFIK
72%

SOUND
74%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH

POSITIV

- ÜBER 500 KÄMPFE
- VERSCHIEDENARTIGSTE GEGNER
- VIELZAHL AN AUSRÜSTUNGS-GEGENSTÄNDEN

NEGATIV

- STEUERUNG ANFANGS LEICHT VERWIRREND
- KI VERBESSERUNGSFÄHIG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

83%



↑ Via Cursor weisen Sie Ihren Rekruten den Weg.

BACKYARD WRESTLING

DON'T TRY THIS AT HOME



www.bywgame.com



© Eidos Limited, 2003. The Backyard Wrestling format, characters, artwork etc © 1998 Backyard Wrestling, Inc. All Backyard Wrestling logos and artwork are trademarks of Backyard Wrestling, Inc. Eidos and the Eidos logo are all registered trademarks of Eidos, Inc. All rights reserved. "Playstation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Ist es wirklich schlau, sich freiwillig zur Rettung der Welt zu melden?

METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: ACTION-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 21. NOVEMBER

WEBSITE:

WWW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.DE



↑ Nicht überall kommen Sie zu Fuß weiter.



↑ Ihre Hauptaufgabe ist es, die Schergen des Generals zu erledigen.



↑ Lassen Sie andere Roboter die Drecksarbeit für sich machen!

KURZ & KNAPP

HEIßE BALLER-ACTION mit neuer Gameplayidee im Roboter-Universum.

WENN ES diesen kleinen, gelben Roboter namens Glitch nicht gäbe, wäre der Planet Iron Star wohl schon lange von den Truppen des sadistischen Generals Corrosive überrollt worden. Zu Beginn des Spiels ist Glitch jedoch eher Opfer als Held: Als er von einer Truppe Roboter gefunden wird, ist er nur ein Haufen Schrott mit kaputten Speicherchips. Nachdem man ihn in mühevoller Kleinarbeit wieder zusammengepuzzelt hat, muss man ihm deswegen im Schnellverfahren die Geschichte mehrerer Jahrhunderte beibringen. Anschließend wird Glitch schnell bewusst, dass er von der letzten Widerstandstruppe aufgebauscht wurde, die noch versucht, sich dem General entgegenzustellen, um so die Bewohner des Planeten aus der Versklavung zu befreien. Wie schlecht es allerdings um die Gruppe bestellt ist, stellt Glitch fest, als man ihn mit den letzten beiden verbliebenen Kämpfern ins Gefecht schickt.

An dieser Stelle übernehmen Sie nun die Kontrolle über Glitch und dirigieren ihn

mithilfe der altbewährten Action-Shooter-Steuerung à la Brute Force durch die Areale von Iron Star. Der besondere Clou des Spiels ist, dass Sie auf Ihren Missionen die Kontrolle über andere Roboter übernehmen können, um auf diese Weise gekonnt aus der Schusslinie zu weichen und Ihre empfindlichen Schaltkreise zu schonen. Nebenbei dürfen Sie natürlich auf ein breites Repertoire an Waffen zurückgreifen, mit denen Sie die gegnerischen Metallbüchsen mit lautem Scheppern in ihre Einzelteile zerlegen können. Die Gegner-KI ist leider etwas mau ausgefallen: Wenn Sie Ihren Feinden ordentlich einen vor den Latz geknallt haben, rennen diese nur noch planlos durch die Gegend.

Was die Grafik angeht, so läuft das Spiel zwar flüssig, enthält jedoch an vielen Stellen kleinere Clippingfehler, die sich aber kaum negativ auf das Spielgeschehen auswirken. Der Sound kann sich dagegen wirklich hören lassen: Das Klappern des Metalls hallt einem auch noch nach Beenden des Spiels noch in den Ohren! Wenn Sie Ihren Freunden auch einmal ein Klingeln in den Ohren verpassen wollen, starten Sie am besten einen der verschiedenen Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler.



↑ Bei ganzen Gruppen von Feinden sind Granaten eine ungeheuer nützliche Waffe.



JANA MEINT:

In diesem Spiel muss man sich nicht einmal selbst die Finger schmutzig machen: Man schnappe sich einfach einen Gegner und veranlasse diesen dann per Fernbedienung, für einen die harte Arbeit zu erledigen. Eine Spielidee, die *Metal Arms: Glitch in the System* anderen Vertretern des Genres eindeutig voraus hat. Schade nur, dass das Spiel grafisch nicht ganz erste Sahne ist. Auf jeden Fall aber ein Titel, der immer für eine gehörige Portion Action zwischendurch gut ist.

GRAFIK

74%

SOUND

78%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- STILVOLLE SOUNDUNTERMALUNG
- GUTES GAMEPLAY

NEGATIV

- GRAFIKFEHLER
- TEILWEISE ZU GERINGE GEGNER-KI

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

78%

VOODOO VINCE

Noch nie war Sterben so wichtig fürs Überleben.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: JUMP & RUN

SPRACHE: DT. TEXT/ENGL. SPRACHE

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE

KURZ & KNAPP

EIN BUNTES Jump & Run mit einem ungewöhnlichen Helden und innovativem Gameplay.

NORMALERWEISE würde man erwarten, dass man in einem Videospiel, in dem es um Voodoo-Zauber geht, entweder das Opfer eines solchen Zaubers wird oder aber dass

man selbst einen anderen Menschen damit belegen will. In Microsofts Jump & Run Voodoo Vince dürfen Sie das Geschehen aus einem anderen Blickwinkel betrachten: Sie schlüpfen in die Rolle von Vince, der drittbesten Voodoo-Puppe der Voodoo-Hohepriesterin Madame Charmaine. Bisher war Vinces Leben ziemlich ereignislos - bis seine Besitzerin plötzlich eines Nachts ungebetenen Besuch bekommt: Die Schergen des Oberschurken Kosmo versuchen eine große Ladung Zombiepulver einzuheimsen und nehmen während dieses Einbruchs Madame Charmaine als Geisel. Durch den herumwirbelnden Zombiestaub geschieht dann das Unglaubliche: Vince

wird zum Leben erweckt und macht sich natürlich sofort auf die Suche nach seiner entführten Meisterin.

Schon im Einführungslevel werden Sie herausfinden, welche Vorzüge es hat, eine Voodoo-Puppe zu sein. So können Ihnen herkömmliche Todesarten nichts anhaben: Fällt ein Stein auf Sie, überleben Sie es, springen Sie in einen Mixer, so kommen Sie am Ende trotzdem heil davon und fangen Sie Feuer, so werden Sie zwar ein wenig rußig, bleiben ansonsten aber völlig unversehrt. Was sollte Vince also überhaupt noch aufhalten können? Nun ja, es gibt da ein paar finstere Gesellen mit böser Magie, welche sogar ihm gefährlich werden können, die er sich aber mit Wirbel-Attacken vom Hals schaffen kann. Für jeden toten Gegner erhält er zur Belohnung Zauberpelken, die seine speziellen Voodoo-Kräfte aufladen. Mit diesen kann Vince eine Superattacke starten: So nimmt er z. B. Nadeln, um sich selbst zu erstechen oder zersägt sich mit einer Kettenäge. An den freigesetzten Voodoo-Kräften krepieren dann alle in der Nähe befindlichen Feinde.

Was die Grafik des Spiels angeht, so bieten die Levels zwar keine allzu spektakulären Effekte, warten dafür aber mit Geheimgängen und versteckten Räumen auf. Die Musik ist eher etwas für Jazzmusik-Liebhaber, passt aber durchaus gut zur allgemeinen Stimmung des Spiels. Trotz der vielen Sterbeszenen, wirkt das Spiel aufgrund der knuddeligen Präsentation insgesamt nicht wirklich brutal und sorgt zudem mit seinem schrägen Humor für manchen Lacher.



↗ Mit diesen Voodoo-Nadeln setzt Vince seinen Feinden ganz schön zu.



↗ Vince läuft als lebende Fackel durch die Straßen New Orleans!



↗ Die bösen Käfer schaden sogar Vince.



↗ Hier findet Vince den „Tod“ im Mixer.



↗ Manche Feinde bewerfen Sie mit Bomben.



↗ Ufos: Die Bedrohung aus dem All!



JANA MEINT:

Voodoo Vince bringt mit seinem ausgefallenen Spielprinzip endlich einmal frischen Wind ins Jump&Run-Genre. Es macht einfach sehr viel Laune zu sehen, wie Vince immer neue und abgefahrenere Methoden erhält (Amboss, Kettenäge und Ufos sind nur drei Beispiele dieser Todesarten), um seine Feinde über den Jordan zu schicken. Was sich jetzt vielleicht brutal anhört, verliert durch die bunte Grafik jedoch deutlich an Härte. Die Musik wird sicherlich nicht jedermanns Geschmack sein.

GRAFIK

81%

SOUND

78%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

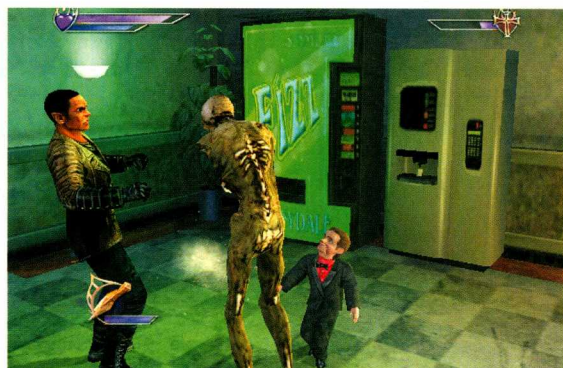
- INNOVATIVES GAMEPLAY
- KOMPLEXE LEVELSTRUKTUREN (GEHEIMGÄNGE ETC.)

NEGATIV

- KEINE MULTIPLAYER-MODI

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

79%



⬆ Schlagfertig: Buffy verfügt über 100 Angriffs- und Verteidigungsmanöver.

⬆ Die Abschnitte, die Sie mit Holzpuppe Sid spielen können, sind am lustigsten.

Wenn in Sunnydale Not am Mann ist, hilft nur eine starke weibliche Hand.

BUFFY CHAOS BLEEDS

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 24. OKTOBER

WEBSITE: WWW.BUFFYGAME.COM

KURZ & KNAPP

ZEIGEN SIE den Untoten als Vampirjägerin Buffy in zwölf Missionen, wo der Hammer hängt.

BUFFY-FANS, die nach dem Serien-Aus von *Buffy - Im Bann der Dämonen* unter akutem Mystery-Mangel leiden, kann nun endlich geholfen werden. Die blonde Vampirjägerin

kehrt im Oktober zwar nicht in einer neuen Staffel auf die Mattscheibe zurück, dafür lehrt ihr virtuelles 128-Bit-Ebenenbild aber zum zweiten Mal die Dämonen das Fürchten. Vor knapp einem Jahr erschien das erste *Buffy*-Spiel über EA exklusiv für die Xbox, der neueste Ableger ist allerdings nicht mehr den Xbox-Spielern vorbehalten. Auch war diesmal nicht mehr der ursprüngliche Entwickler The Collective dafür zuständig, sondern die Eurocom-Studios.

Trotz der Änderungen bleibt *Buffy: Chaos Bleeds* dem ursprünglichen Gameplay treu, allen voran der Story-Zusammenhang mit der Fernsehserie. Angesiedelt in der fünften Serien-Staffel, steht das Provinznest

Sunnydale wieder einmal am Rand des Abgrunds. Schuld daran sind der Magier Ethan Rayne, ein mächtiger Vampir namens Kakistos und das Urböse in Person – ein paar schwierige Zeitgenossen, denen Buffy sich diesmal aber nicht alleine stellen muss. Abwechselnd übernimmt der Spieler die Rolle der Jägerinnen Buffy und Faith, ihrer Freunde Xander und Willow, des Vampirs Spikes und sogar der Bauchrednerpuppe Sid. Jeder Charakter setzt dabei auf ganz individuelle Angriffstechniken. Während Buffy und Spike über unzählige Schlag- und Wurfattacken verfügen, verteidigt sich Hexe Willow hauptsächlich mit verschiedenen Zaubersprüchen. Zudem können noch viele Waffen wie Schwerter, Weihwasser oder Äxte benutzt werden.

Erfreulicherweise wurde die einfache Steuerung des Vorgängers bis auf ein paar geänderte Funktionen übernommen. Mit X und A schlagen und treten Sie auf Dämonen ein und mit einem finalen Treffer per Y-Taste befördern Sie die geschwächte Höllebrut ins Jenseits. Lediglich der Zugriff auf das geänderte Inventar und das Blocken erweisen sich in brenzligen Situationen als schwierig. Verbesserungen hätte auch die Kamera vertragen können. Obwohl frei drehbar, lässt sich diese nur im Freien wirklich anstandslos rotieren, in engen Räumen hängt sie dagegen des Öfteren an verschiedenen Stellen fest und zeigt das Kampfgeschehen nicht immer aus einem günstigen Winkel. Optisch trüben teils derbe Ruckler und Slowdowns die sonst gute Grafik mit detailliert texturierten Charakteren und Umgebungen.



⬆ Originell: eine Wasserpistole, gefüllt mit Weihwasser.



JANINA MEINT:

Buffy: Chaos Bleeds setzt auf ein actionreicheres Gameplay als der Vorgänger. Rätsel finden sich zwar auch, diese gestalten sich aber meist sehr zeitaufwendig, da nicht immer klar ist, was man machen soll. Daneben enden die Kämpfe trotz umfangreicher Angriffsvarianten oft in wildem Knopfgedrücke. Im Gegensatz zum abwechslungsreichen Storymodus fehlt es den vier Multiplayer-Modi an Spieltiefe. Für Fans erfreulich: Die deutsche Vertonung übernehmen die Synchronsprecher der Serie.

GRAFIK

75%

SOUND

80%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- UMFANGREICHE ANGRIFFSVARIANTEN
- SECHS SPIELBARE CHARAKTERE
- ABWECHSLUNGSREICHE SCHAUPLÄTZE

NEGATIV

- RUCKLER UND SLOWDOWNS
- KAMERA STEHT OFT UNGÜNSTIG
- RÄTSEL ZU ZEITAUFWENDIG, WEIL NICHT KLAR FORMULIERT

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

78%



It's in the game.™



BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100 % FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Bringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, musst du stark sein. Und du musst brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

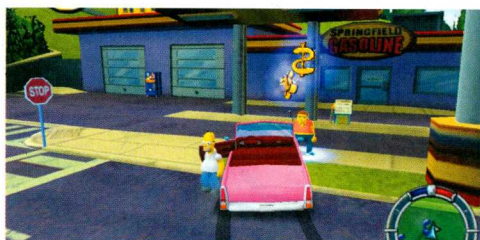
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles FIFA Lizenzprodukt. © 1977 FIFA. © Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielernamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen und Logos sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



↑ Rammen Sie das Auto von Mr. Smithers, um ihn an der Weiterfahrt zu hindern.



↑ Die Goldmünzen finden Sie überall.



↑ Ihre Aufträge erhalten Sie von Figuren mit Symbolen über dem Kopf.



↑ Nach zu vielen Crashes explodiert das Auto.

Grand Theft Auto im Comic-Look?

SIMPSONS HIT & RUN

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 7. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.VUP-INTERACTIVE.DE

KURZ & KNAPP

DIE SIMPSONS auf Abwegen: Machen Sie mit sechs Comic-Figuren Springfield unsicher.

SEIT UNSERER letzten Ausgabe steht fest, dass ein Meilenstein der Videospielegeschichte, nämlich *Grand Theft Auto*, Anfang nächsten Jahres auch endlich für die Xbox erscheint.

So lange brauchen ganz Ungeduldige aber nicht zu warten. Genau das Gleiche, wenn auch durch die comicartige Umsetzung weniger rabiate Spielprinzip, liegt nämlich *Simpsons Hit & Run* zugrunde. In einer Reihe linear angelegter Missionen durchfahren Sie als einer der Springfielder Homer, Bart, Lisa, Marge oder Apu die Großstadt im *Simpsons*-Universum und erfüllen für mehrere Stadtbewohner unterschiedliche Aufträge. Deren Vielfalt kann sich zwar nicht an der des Vorbildes messen, sie bieten aber dennoch genügend Abwechslung. So müssen Sie etwa den ortsansässigen Comic-Nerd chauffieren, Einkäufe für Marge erledigen,

vor dem aufgebrachten Schuldirektor Skinner flüchten oder mysteriöse Überwachungsfahrzeuge zerstören. Neben den sieben Standardmissionen können Sie sich auch noch an einem Bonus-Auftrag und drei Rennen pro Level versuchen. Aber nicht nur bei den Rennen spielen Autos eine sehr große Rolle: Obwohl die Figuren flink zu Fuß sind und Sie viele Bereiche Springfields nur auf diese Weise erkunden können, sind Sie die meiste Zeit mit den verschiedensten Fahrzeugen unterwegs. Diese klauen Sie, kaufen neue Modelle bei einem Händler oder bestellen bereits erworbene Autos in einer Telefonzelle nach. Die dafür nötigen Geldstücke finden Sie überall in Springfield verstreut oder in diversen Gegenständen versteckt – beispielsweise in Kisten, Briefkästen, Straßenlaternen oder Bäumen. Je chaotischer Sie sich aber im Straßenverkehr verhalten, desto größer ist die Gefahr, dass die örtliche Polizei Ihrem Treiben ein Ende setzen will. Die Strafe hält sich jedoch in Grenzen und außerdem ist es gar nicht so schwer, den Bullen zu entkommen.

So unterhaltsam das Gameplay auch ist, vor technischen Problemen sind selbst die Simpsons nicht gefeit. Die Kamera funktioniert beispielsweise nur gut, solange Sie mit einem Auto unterwegs sind. Sobald Sie aber aussteigen, neigt diese aufgrund der hakigen Führung zu Aussetzern. Außerdem zeigt sich auch die Framerate ziemlich unbeständig. Dass die deutsche Version die Original-Synchronstimmen der Fernsehserie beinhaltet, wird besonders die Fans freuen. 



JANINA MEINT:

Mit Videospielen hatte die gelbhäutige Comic-Familie nie viel Glück. Bis jetzt, denn mit *Simpsons Hit & Run* kommt endlich ein Spiel, welches den Charme der Serie wirklich einfängt – und das mit einem für die Simpsons doch eher ungewöhnlichen Spielprinzip. Schade ist eigentlich nur, dass technische Mängel und die oberflächliche Story etwas am Spielspaß kratzen. Trotzdem können selbst Comic-Muffel einen Blick riskieren, viele Gags werden aber wohl nur Kenner der Serie verstehen.

GRAFIK

75%

SOUND

79%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN
- HAUFENWEISE GAGS FÜR INSIDER DER SERIE



NEGATIV

- HAKELIGE KAMERA
- UNBESTÄNDIGE FRAMERATE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

80%

JUDGE DREDD DREDD VS. DEATH

Bei seinem Namen erzittern die Verbrecher in Mega-City-One, denn er ist das Gesetz.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 17. OKTOBER

WEBSITE: WWW.DREDDVSDEATH.COM

KURZ & KNAPP

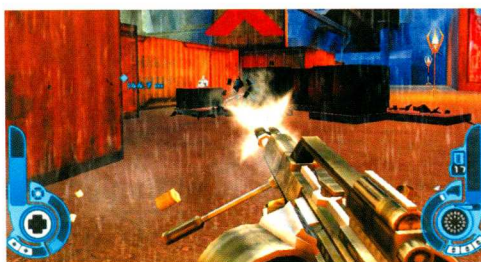
KÄMPFEN SIE in einem postapokalyptischen Comic-Universum als Elite-Cop gegen Horden von Untoten.

POLIZIST, RICHTER und Henker in einer Person? Heutzutage undenkbar, in der Sci-Fi-Welt der 2000 AD-Comics aber die einzige Möglichkeit, die unzähligen Verbrecher der Millionen-Metropole Mega-City-One unter Kontrolle zu halten. Dort jagen so genannte Judges Kriminelle aller Art und verurteilen sie gleich an Ort und Stelle. Den meisten fällt bei dem Stichwort Judge Dredd wohl Sylvester Stallone in dem gleichnamigen Actionfilm ein, doch der Ego-Shooter von Entwickler Rebellions orientiert sich nicht an dem bekannten Hollywoodstreifen, sondern an der um einiges härteren Comic-Vorlage. Hier muss sich Dredd mit weitaus grusligeren Gegnern als korrupten Rechtsrats-Mitgliedern herumschlagen. Der aus einem Paralleluniversum stammende Judge Death droht über die Menschheit zu richten, denn

für ihn ist das Leben an sich schon ein Verbrechen. Nur die Einmannjustiz Dredd steht jetzt noch zwischen Mega-City-One und der Apokalypse in Form der Dunklen Judges.

Wer kein Mann großer Worte ist, lässt lieber seine Waffe für sich sprechen. Zwar kann Dredd lediglich zwei Schießweisen bei sich tragen, diese sind jedoch mit unterschiedlichen Munitionstypen ausgerüstet. Während Brand- und Panzermunition kompromisslos das Schicksal der Gegner besiegeln, lässt sich mit Sicherheitsgeschossen der eine oder andere Verbrecher zur Aufgabe zwingen und kann anschließend verhaftet werden. Dieses Feature ist dem sonst wenig abwechslungsreichen Missionsdesign jedoch kaum zuträglich und dient nur dazu, zusätzliche Extras freizuschalten. Die dumme Gegner-KI tut dabei ein Übriges, um den Spieler ja nicht zu überfordern. Zudem bekommt man bei abgeschossenen Feinden ähnlich lächerliche Sterbeanimationen wie bei Activisions *Minority Report* zu Gesicht. Grafisch ist es den Entwicklern zwar gelungen, das Flair des postapokalyptischen Comic-Universums einzufangen, die verschwenderischen Hintergründe nagen aber merklich an der Performance. Dass in der näheren Umgebung Texturarmut vorherrscht, macht die Ruckeleinlagen umso unverständlicher.

Immerhin bietet *Judge Dredd* mit Kooperativ-Modus und etlichen Multiplayer-Matches einen anständigen Mehrspieler-Modus, denn Einzelspieler wird der geringe Umfang des Story-Modus nicht sonderlich lange motivieren.



↑ Judge Dredd kann nur jeweils zwei Waffen mit sich tragen.



↑ Verhaftet: Bei Dredd bekommt jeder die Strafe, die ihm zusteht.



↑ Die Umgebung wirkt sehr detailarm.

BONUS INFO

... UND ACTION! Für Solisten ist neben der Story noch der Arcade-Modus Action interessant. Hier gilt es, entweder gegen Horden von Gegnern zu bestehen, genügend Verbrecher zu verhaften oder einfach nur sein Abschusskonto zu füllen.



JANINA MEINT:

Wenn *Judge Dredd* könnte, würde er mit seinem Spiel hart ins Gericht gehen, denn weder technisch noch spielerisch nutzt der Titel das Potenzial der Comic-Vorlage. Aus der Ego-Perspektive stapft man durch linear gehaltene Levels und mähmt monoton Horden von Untoten nieder, wobei es trotz verwackelter Grafik immer wieder zu derben Rucklern kommt. An der mauen Präsentation ändern auch die coole deutsche Stimme von Sylvester Stallone und die gute Hintergrundmusik nichts.



↑ Die Polizei, dein Freund und Helfer: Schützen Sie Zivilisten vor heranströmenden Zombies.

GRAFIK 68%	↓	POSITIV + DEUTSCHE SYNCHRONSTIMME VON SYLVESTER STALLONE + UMFANGREICHER MULTIPLAYER-MODUS
SOUND 77%		
MULTIPLAYER *****		
XBOX LIVE NICHT MÖGLICH		
	↑	NEGATIV - TEILS DERBE RUCKLER - STORY-MODUS RECHT KURZ - WENIG ABWECHSLUNGSREICH

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

69%

WORMS 3D

Wurmloch in die dritte Dimension! Selten war ein Strategiespiel so albern.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: SEGA

GENRE: STRATEGIE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: 30. OKTOBER

WEBSITE: WWW.SEGA-EUROPE.COM

KURZ & KNAPP

DIE WÜRMER kriechen erstmals dreidimensional: lustige Mischung aus Strategie, Geschicklichkeit und Jump & Run.

DASS TIERCHEN, die eigentlich so harmlos sind, so brutal sein können! Mit Bazookas, Granaten, Schrotflinten oder Maschinengewehren ballern die Würmer wild in der Gegend herum und schießen

auf alles, was sich bewegt. Für den Spieler bedeutet das ein lustiges Gemetzel, bei dem die Fetzen fliegen. Bekannt ist das Spielkonzept ja schon aus einigen Vorgängerspielen. Mit Strategie und Zielgenauigkeit gilt es, verschiedene Missionen zu erfüllen.

Neu ist diesmal, dass sich die Kriechtiere in drei Dimensionen bewegen können. Der Strategie-Teil wird dadurch noch vertrackter, weil man in drei Richtungen denken muss. Anfangs ist die Orientierung in den großen Umgebungen noch etwas schwierig. Doch mit einem Tastendruck lässt

sich auf Vogelperspektive wechseln, wodurch der Überblick vereinfacht wird.

Eine andere Auswirkung der dritten Dimension ist, dass Jump&Run-Elemente das Spielgeschehen auflockern. In manchen Missionen steht das sogar im Vordergrund, beispielsweise wenn man einen Gefängnisausbruch steuern soll. Bei dem ganzen Gehüpfе ist Geschicklichkeit gefragt, genau wie beim Kämpfen. Die meisten Waffen erfordern einiges an Übung, bis man endlich mal das Ziel trifft. Nur die Schrotflinte und die Uzi funktionieren recht zielgenau, dafür sind sie aber wackelig.

Nach einem gewissen Training gehen die Missionen recht einfach von der Hand – und dann fällt es schwer, den Controller wegzulegen. Das liegt vor allem an dem Abwechslungsreichtum und dem Humor, der alles durchzieht. Im Arsenal befinden sich zum Beispiel nicht nur Splitterbomben und Dynamit, sondern auch explodierende Schafe, Omas oder gar die berühmte Heilige Handgranate. Jede der Waffen wirkt aber anders auf den Feind und jede kommt durch unterschiedliches Gelände verschiedene durch. Deshalb muss man sich je nach Gegebenheit überlegen, wie man die rundenbasierten Missionen erfüllen kann.

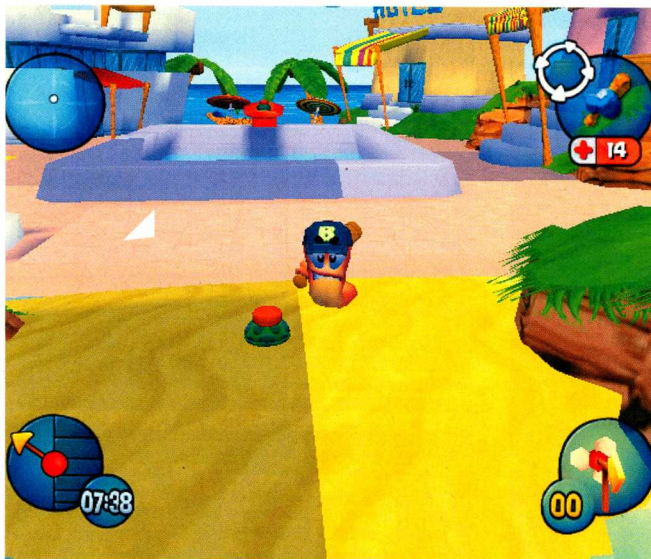
Spielstrategisch hat der Wechsel in die dritte Dimension also gut geklappt, grafisch ist man nicht ganz mitgekommen. Schlecht sieht das Spiel zwar nicht aus, aber es wäre sicher mehr möglich gewesen. Effekte, Umgebungen und Charaktere wirken noch nicht ganz ausgereift.



↑ Hier überspringt der Wurm ein Hindernis.



↑ Mit dem Ninja-Seil kommt man an höher gelegene Orte.



↑ In dieser Mission müssen Sie mit dem Baseballschläger Minen zerstören.



JEAN MEINT:

Worms-Fans werden sich freuen: Endlich sind die militaristischen Kriechtiere in der Dreidimensionalität angekommen. Das gibt dem Spiel tatsächlich neue Aspekte: Vor allem der Strategie-Teil wird aufgewertet. Außerdem kommen einige Jump&Run-Passagen hinzu, die dem Spiel zusätzliche Action verleihen. Ein Nachteil der neuen Dimension ist allerdings, dass die Übersicht leidet. Doch in der Vogelperspektive findet man sich schon zurecht.

GRAFIK

68%

SOUND

72%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN
- LUSTIGE CHARAKTERE UND LEVELS



NEGATIV

- MANCHMAL LEICHT UNÜBERSICHTLICH
- ETWAS BILLIGE GRAFIK



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

75%

Die Bauklötze von Lego machen mehr Spaß.

LEGO BIONICLE: THE GAME

SPIELE-INFO

PUBLISHER: EA

GENRE: ACTION-ADVENTURE

TERMIN: 10. OKTOBER

NEBEN SMÖRGASBORD und Brigitte Nielsen sind ohne Zweifel die bunten Plastiksteinchen von Lego der größte Exportschlager der Dänen. Die heutigen Lego-Produkte haben aber erstens nicht mehr viel mit den kultigen Klötzen gemeinsam und zweitens kann man damit jetzt auch virtuell spielen – etwa im Spiel zur gleichnamigen Fernsehserie *Lego Bionicle*.

In der Rolle von sechs Toa-Robotern, die jeweils ein spezielles Element repräsentieren, kämpfen Sie sich durch abwechslungsreiche Levels. So boardet man einen verschneiten Hügel hinunter, gleitet im Dschungel von Baum zu Baum und schwimmt durch einen See. Ziel ist es, möglichst viele Kristalle aufzusammeln und den jeweiligen Bossgegner eines Levels zu besiegen. Die zugehörige Story macht dabei nur wirklich für Insider der TV-Serie einen Sinn. Aber auch Fans werden an *Lego Bionicle: The Game* nicht lange Freude haben, denn dafür ist der Umfang zu gering und die technische Präsentation zu unspektakulär. (jw)



↑ Auf dem Snowboard geht es den Berg hinab.



↑ Die Gegner haben nicht viel zu bieten.

GRAFIK
58%

SOUND
63%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



JANINA MEINT:

Bei *Lego Bionicle: The Game* werden selbst die Hardcore-Fans der gleichnamigen Fernsehserie keine Bauklötze staunen: Das Spiel ist weder technisch noch spielerisch wirklich überzeugend. Die einzelnen Levels sind zwar abwechslungsreich gestaltet, grafisch aber keine Augenweide. Trotzdem kommt es immer wieder zu heftigen Einbrüchen in der Framerate. Motivation kommt in den sehr kurzen Levels eigentlich nicht auf. Allgemein ist der Umfang des Spiels sehr gering ausgefallen. Außerdem versteht die Story nur wirklich jemand, der sich mit der Fernsehserie *Lego Bionicle* auskennt.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

57%



↑ Die Grafik der Wasserwelt ist noch am besten gelungen.

Keep Rolling! Der ehemalige Rage-Titel bekommt eine zweite Chance.

ROLLING

SPIELE-INFO

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: TRENDSPORT

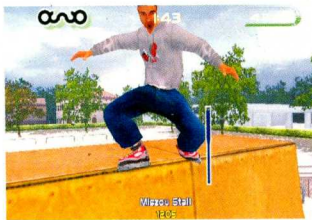
TERMIN: 24. OKTOBER

NACH DEM FINANZIELLEN AUS des britischen Entwicklers Rage verschwanden viele der noch in Entwicklung befindlichen Titel wie *Team SAS*, *Lamborghini* und *Rolling* im Spiele-Nirwana. Ausgerechnet das eher durchschnittliche Trendsportspiel *Rolling* findet nun dank eines neuen Publishers den Weg auf die Konsolen. Ob Karriere- oder Multiplayermodus: Sie können entweder aus 21 real existierenden Profi-Skatern

wie Cesar Mora und Randy Spizer auswählen oder Sie erstellen einen eigenen Skater samt Biografie und Tattoos nach Ihren Vorstellungen. Wer ungehemmt skaten will, der muss allerdings etwas dafür tun, denn von den insgesamt 14 Skateparks ist am Anfang lediglich ein einziges Areal verfügbar. Die restlichen Bereiche schalten Sie im Karrieremodus durch Bestehen der vorgegebenen Herausforderungen frei. Alternativ können Sie sich mit dem Skatepark-Editor Ihre individuellen Areale zusammenstellen. Technisch kann *Rolling* nicht mit den auf dem Markt befindlichen Trendsporttiteln konkurrieren und ist trotz nettem Multiplayermodus eher für Hardcore-Skater-Fans geeignet. (jw)



↑ Kuriose Aufgabe: Befreien Sie die Ziegel!



↑ Profi-Skater oder lieber Eigenkreation?

GRAFIK
65%

SOUND
68%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

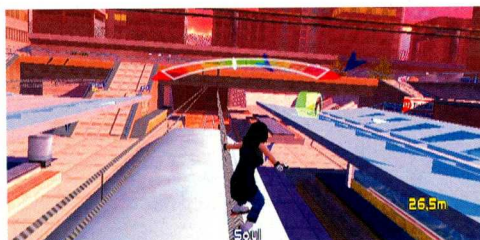


JANINA MEINT:

Schade, dass von den Ex-Rage-Spielen, wie etwa *Team SAS* und *Lamborghini*, ausgerechnet der unspektakuläre Skater-Titel *Rolling* veröffentlicht wird. *Rolling* kann grafisch nicht überzeugen und auch spielerisch bleibt die Motivation auf der Strecke. Im Schatten von *Tony Hawk's Underground* wird es der Titel sehr schwer haben, die Trendsportspielfans auf seine Seite zu ziehen. *Rolling* bietet einfach keine Innovationen, bedient sich dafür schamlos bei der Konkurrenz, ohne dessen Klasse zu erreichen. Völlig überholt ist neben der Grafik auch das Zeitlimit im Karrieremodus.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

70%



↑ Geskatet wird, wo es geht, auch auf S-Bahn-Oberleitungen.

Der Basketball-Titel von EA legt noch mal zu!

NBA LIVE 2004

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: BASKETBALL

SPRACHE: DT. MENÜS, ENGL. KOMMENTAR

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: 7. NOVEMBER

WEBSITE: WWW.ELECTRONICARTS.DE

KURZ & KNAPP

ERLEBEN SIE die ganze Dynamik der NBA im neuesten Aufguss der besten bekannten Reihe.

UND WIEDER hat es Dirk Nowitzki mit den Dallas Mavericks in der letzten Saison nicht geschafft, in den NBA-Finals zu triumphieren. In *NBA Live 2004* können Sie dafür sorgen, dass der Würzburger Sportler endlich seine erste NBA-Meisterschaft einfährt.

Wie alle Spiele des EA-Sports-Labels glänzt auch der jüngste Basketball-Spross mit einer eindrucksvollen Präsentation und einem tollen Spielumfang. Neben einem Saison-, einem Play-off, einem Eins-gegen-eins- und einem Trainings-Modus dürfen Sie sich erstmals auch an einem Dynasty-Modus versuchen. Sie übernehmen dabei die Rolle des Team-Managers und sind für sämtliche Belange Ihres Teams verantwortlich. Unter anderem müssen Sie auch dafür sorgen, dass sich Ihre Spieler durch geziel-

tes Training verbessern. Am einfachsten geht dies, indem Sie Coaches für die diversen Übungseinheiten verpflichten. Dafür brauchen Sie aber eine bestimmte Anzahl an Dynasty-Punkten, die Sie jedoch erst für das Erfüllen zahlreicher Aufgaben, wie z. B. den Gewinn der Meisterschaft, erhalten.

Auf den Courts sind Ihre Möglichkeiten beeindruckend. Den Ball abschirmen, Alley-Oops, forcierte Fouls – alles ist möglich. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie zudem mit nur einem Tastendruck vordefinierte Spielzüge ausführen. Die Free-Style-Steuerung ist ebenfalls wieder mit von der Partie. Bei dieser spielt der rechte Analog-Stick eine wichtige Rolle. Nicht nur beeindruckende Dribblings lassen sich damit zeigen, sondern sogar geworfene Bälle sind noch in der Luft nachjustierbar.

Obwohl die CPU-Spieler selbst in der Standardkonfiguration sehr realistisch agieren, haben Sie zahlreiche Möglichkeiten, die KI Ihren persönlichen Vorstellungen anzupassen. Grafisch glänzt *NBA Live 2004* mit seinem Detailreichtum sowohl bei den Spielermodellen als auch in den Arenen. Selbst das Drumherum wurde überzeugend in Szene gesetzt. Leider zwingt die Grafikpracht die Framerate der Action auf den Plätzen ziemlich in die Knie. Der Spielspaß leidet darunter aber kaum.

Basketballer stehen größtenteils auf Black Music – daher gibt es auch in *NBA Live 2004* fette Hip-Hop-Beats auf die Ohren. Die akustische Kulisse in den Stadien imponiert wie gewohnt.



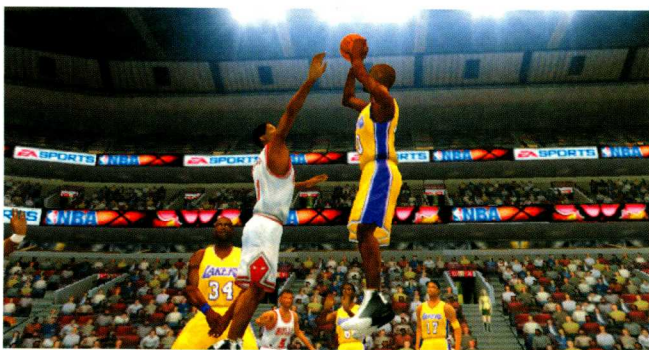
↑ „Dreier“-Spezialist (siehe Kreis neben dem Namen) Fox nimmt Maß.



↑ Aggressive Defensiv-Arbeit des Deutschen Dirk Nowitzki.



↑ Bei Freiwürfen kommt es in erster Linie auf Ihr Geschick an.



↑ Grafisch beeindruckt das Spiel mit seinem Detailreichtum in den lizenzierten Sporthallen.



↑ Mavericks-Star Steve Nash beim Korbleger.



↑ Brachiale Slam-Dunks gibt's en masse.



MANFRED MEINT:

Mit *NBA Live 2004* holt sich Electronic Arts den Platz auf dem Basketball-Thron zurück. Wer auf die packende und rasante Sportart steht, findet hier alles, was das Herz begehrt. Dank des riesigen Umfangs ist ferner bestens für Langzeitmotivation gesorgt. Die Präsentation ist souverän wie eh und je und auch grafisch ist der Titel bis auf die Ruckler sehr gelungen. Wir sind gespannt, ob Sega Sports demnächst mit seinem Basketball-Titel nachlegen kann.

GRAFIK

81%

SOUND

83%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- + HERVORRAGENDE PRÄSENTATION
- + AUSGEZEICHNETER UMFANG
- + SPASSIGES UND REALISTISCHES GAMEPLAY
- + NEUER DYNASTY-MODUS

NEGATIV

- NERVIGE RUCKLER

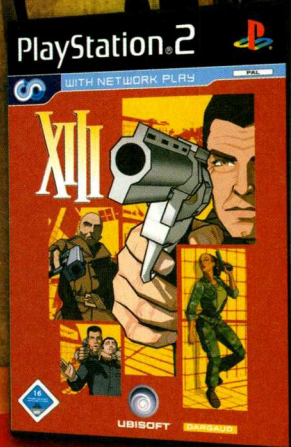
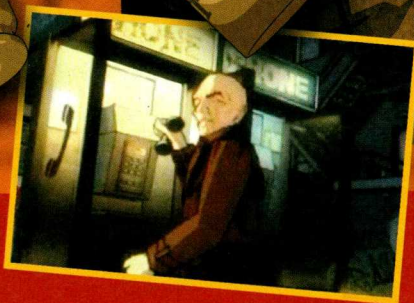
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%

XIII



**SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...
... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!**



**KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS.
NUR EINE NUMMER...**

WWW.XIII-THEGAME.COM

© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2003 Von Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A.). "XIII" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCUBE registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

PlayStation 2

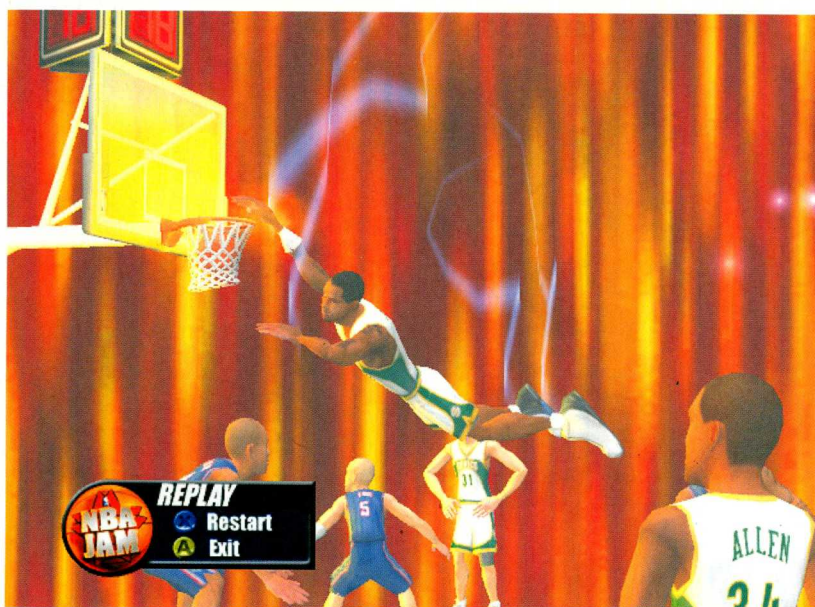


gameloft

DARGAUD

UBISOFT





↑ Besonders spektakuläre Manöver strotzen nur so vor tollen Lichteffekten.

LET'S JAM IT IN! ONCE AGAIN!

NBA JAM

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: BASKETBALL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: 24. OKTOBER

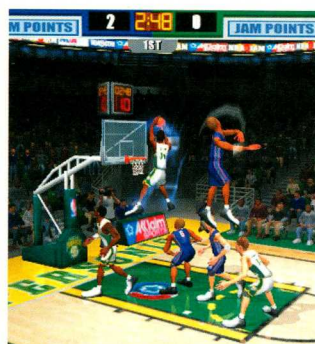
WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

KURZ & KNAPP

HAUSHOHE Dunkings gehören zu *NBA Jam* wie das Amen zu jedem Gebet.

ACCLAIM LÄSST eine der ältesten Basketball-Serien endlich auch auf der Xbox wieder auferstehen. Die Rede ist natürlich von *NBA Jam*. Meterhohe Sprünge und Dunkings, deren Einschlag im Korb man sogar noch auf der Osterinsel gespürt haben dürfte, waren die unvergleichlichen Markenzeichen dieses Titels. Auf dem Court tummeln sich insgesamt sechs Spieler, die Fähigkeiten jenseits von Gut und Böse haben. Für jede Mannschaftssympathie steht der richtige Superstar bereit: Kobe Bryant von den L.A. Lakers, James LeBron von den Cleveland Cavaliers oder Allen Iverson von den Philadelphia 76ers. Das Spieler-Angebot kann

sich also sehen lassen, was man von den Spielmodi allerdings nicht gerade behaupten kann. Drei Modi – Einzelspiel, Turniermodus, Legendenturniermodus – sind sogar für einen waschechten Spaßtitel wie *NBA Jam* recht mau. Das eigentliche Herzstück des Titels ist aber die unglaublich spektakuläre Action auf dem Court. Jeder Korb bringt Punkte, wobei sich die Höhe durch die Durchführung von Alley-Oops beeinflussen lässt. Diese Kunststückchen gehen nach erstaunlich kurzer Zeit sehr leicht von der Hand. Dreifach-Alley-Oops oder noch irrwitzigere Manöver sind so kein Problem. Zudem sollte man der Jam-Leiste am oberen Bildschirmrand Aufmerksamkeit schenken. Diese füllt sich durch Erfolge bei der Punktejagd. Ist sie vollends gefüllt, kann man von festgelegten Punkten – den so genannten Hot-Spots – Spezialmanöver ausführen, die von verschwenderischen und tollen Licht- und Spezialeffekten begleitet werden. Schafft man es sogar, mit einem Spieler drei Körbe hintereinander zu erzielen, ist er „On-Fire“. Daraus ergeben sich die unterschiedlichsten Spezialfähigkeiten, wie z. B. eine fast 100%ige Drei-Punkte-Ausbeute oder unglaubliche Abwehrmanöver. Etwas komisch ist die Tatsache, dass die feurigen Spieler ungeahndet Goaltending betreiben dürfen. Ansonsten ist der Titel ganz klar ein Mehrspieler-Titel, da für Solisten zu wenig geboten wird. ❌



↑ Leider vorbeigeschnappt. Der Dunk sitzt.



↑ Nach einem Dunk freuen sich die Spieler.



↑ Oft geht es besonders feurig zu.

BONUS INFO

» MÖRDERMÄSSIG schwer war die *NBA Jam*-Reihe ja schon immer. Die neueste Version ist da genauso und hat zudem auch im Bereich der Gegnerintelligenz recht herbe Ungereimtheiten.



MANFRED MEINT:

Was für ein Spaß! *NBA Jam* hat nichts von seinem witzigen und spektakulären Charme verloren. Meterhohe Sprünge und krachende Dunkings sind das Herzstück der neuesten Version von *NBA Jam*. Nur leider ist gerade für Solisten einfach zu wenig Masse geboten, um sich längere Zeit mit dem Titel zu beschäftigen. Auch der teilweise brutalste unfaire Schwierigkeitsgrad sorgt für Punkteabzug. Wer allerdings ein tolles Partyspiel im Bereich Basketball sucht, kann ruhig zugreifen.

GRAFIK

84%

SOUND

83%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- SPEKTAKULÄRE DUNKINGS
- TOLLE LICHTEFFEKTE
- MIT FREUNDEN SUPERSPASSIG



NEGATIV

- FÜR SOLISTEN ZU WENIG UMFANG
- UNAUSGEWOGENE KI
- GOALTENDING VON ON-FIRE-SPIELER BLEIBT UNGEHAENDET

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

80%

VON DEN MACHERN VON TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®



Du bist der Anführer von **Rainbow Six**,
einem internationalen **Elite-SWAT-Team**.
Durch das einzigartige
Sprachbefehlssystem kannst du
mit deinem Mikrophon deine Kameraden
kommandieren und die Missionen
gemeinsam erfüllen.

Tom Clancy's **RAINBOW SIX 3**

Spüre den Teamgeist!



www.rainbowsix3.com

XBOX LIVE



UBISOFT



↑ Duell der „Kleinen“: Die SpVgg Unterhaching geht gegen Rapid Wien in Führung.



↑ Das Ambiente in den Stadionkulissen ist überragend wie eh und je.

FIFA FOOTBALL 2004

Bleibt der EA-Spross die unangefochtene Fußball-Referenz auf der Xbox?

KURZ & KNAPP

AUCH IM neuesten Aufwuchs wartet die FIFA-Reihe wieder mit zahlreichen interessanten Neuerungen auf.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: FUSSBALL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: 24. OKTOBER

WEBSITE: WWW.FIFA2004.EA.COM

ALLE JAHRE WIEDER beglückt uns Electronic Arts mit einer Neuauflage seiner FIFA-Reihe. Jedes Jahr kommt diese zudem mit zahlreichen Neuerungen daher, so auch FIFA Football 2004.

In zwei Dingen waren die FIFA-Spiele schon immer erstklassig: Präsentation und Umfang. In dieser Hinsicht punktet EA auch diesmal wieder kräftig. Vor allem der Spielumfang lässt die Konkurrenz vor Neid erblassen. Bei über 500 offiziellen Vereins-

und Lizenzen bleiben für Fußballfans kaum Wünsche offen. In insgesamt 16 internationalen Ligen und zahlreichen Pokalwettbewerben dürfen Sie sich austoben. Neben den beiden deutschen Bundesligen stehen unter anderem auch die Ligen und Mannschaften aus Spanien, England, Italien oder gar den USA zur Verfügung. Dazu gehören auch mehr als 10.000 lizenzierte Spieler.

Über diesen Lizenz-Wahn hinaus erwarten Sie auch brandneue Spielmodi. Der bedeutendste ist dabei ein Karriere-Modus, in dem Sie das Team Ihrer Wahl an die Weltspitze führen können. Dabei haben Sie nicht nur auf dem grünen Rasen die volle Kontrolle über Ihr Team, sondern fungieren ebenso als Manager und Trainer. Zu Ihren Aufgaben gehört es unter anderem, Ihre Spieler durch gezieltes Training konstant zu verbessern sowie sich stets auf dem Transfermarkt nach Verstärkungen umzusehen. Im Karriere-Modus dreht sich alles um so genannte Prestige-Punkte. Sie erhalten dabei die Vorgabe, am Ende einer Saison

eine bestimmte Anzahl dieser Zähler zu erreichen. Dies schaffen Sie durch das Erfüllen diverser Aufgaben, wie z. B. sich für einen europäischen Wettbewerb zu qualifizieren, mindestens 19 Spiele in der ganzen Saison oder acht Spiele hintereinander zu gewinnen. Erreichen Sie die benötigte Anzahl an Prestige-Punkten, winkt Ihnen am Ende einer Spielzeit vielleicht sogar ein Engagement bei einem absoluten Top-Club.

Wurde das Gameplay von vielen Experten vor Jahren noch als viel zu arcade-lastig kritisiert, gelingt mit jeder neuen Ausgabe immer mehr der Sprung hin zur realistischen Simulation. Dennoch bleibt FIFA Football 2004 auch diesmal seiner Linie noch treu: Die Action auf den Plätzen ist tempo-, action- und torreicher als in der Realität. Etliche Innovationen sorgen aber dennoch für Abwechslung. Dazu gehört unter anderem die „Off the Ball“-Steuerung. Mit dem rechten Mini-Stick haben Sie dabei nach einem Klick auf die weiße Taste die Möglichkeit, neben dem ballfüh-



↑ Bei der neuen „Off the Ball“-Steuerung erscheinen diese Symbole.



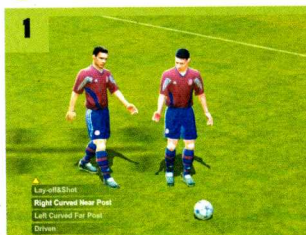
↑ Das Freistoß-System setzt auf Ihre Geschicklichkeit.

BONUS INFO

➤ **PERIL ODER ARIEL?**
Erstmals wurde der FIFA-Reihe ein Wetter-Feature spendiert, das das Gameplay dynamisch beeinflusst. Im Laufe der sportlichen Auseinandersetzungen werden die Plätze im strömenden Regen immer rutschiger und Ihre Spieler stürzen dann wesentlich leichter. Sogar die Mannschaftstrikots werden dabei mit zunehmender Spieldauer immer schmutziger.

FREISTOSS-EINMALEINS >>> So glänzen Sie bei Standard-Situationen.

1 FREISTÖSSE UND ECKBÄLLE werden in FIFA Football 2004 nach einem völlig neuen System ausgeführt. Genau so geht es.



Erst müssen Sie sich entscheiden, wie Ihr Freistoß-Spezialist den Ball vor das Tor des Gegners schlagen soll.



Dann gilt es, sich für einen von drei Angriffen zu entscheiden und den richtigen Knopf zu drücken.



Zu guter Letzt muss sich der ausgewählte Spieler bis zur Markierung durchkämpfen und den Ball im Tor versenken.

BONUS INFO

>>> FIFA FUSION
Mit diesem brandneuen Feature können Sie FIFA Football 2004 mit dem Fußball Manager 2004 (Vorschau im nächsten Heft) verknüpfen. Dabei dürfen Sie dann Spiele in FIFA Football 2004 auf dem grünen Rasen austragen und danach im Fußball Manager 2004 importieren und das entsprechende Team managen. Andersrum lässt sich auch im Manager ein Team hochzüchten und in FIFA Football 2004 importieren, um sich damit der Konkurrenz stellen.

>>> renden Spieler gleichzeitig einen weiteren zu steuern. Dies ist allerdings äußerst gewöhnungsbedürftig, da Sie beide Akteure im Auge behalten müssen.

Die umfassendste Neuerung erwartet Sie bei Freistößen und Eckbällen. Hier sehen Sie nun vor der Ausführung Icons von drei Controller-Tasten über den Köpfen eines Spielertrios. Mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten unseres Tests. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gelingen Ihnen mit dem neuen System packende Strafraumszenen.

Grafisch glänzt FIFA Football 2004 wie schon seine Vorgänger mit realistisch und detailliert umgesetzten Spielermodellen, Stadien und Animationen. Hin und wieder

schleichen sich leider auffällige und heftige Ruckler in das Spielgeschehen ein, in den Zwischensequenzen und Zeitlupen treten diese sogar in schöner Regelmäßigkeit auf. Die gesamte Präsentation ähnelt außerdem mehr denn je einer Live-Übertragung im TV, die mit neuen Sequenzen und Kamerawinkeln aufgepeppt wurde.

Starken Beifall gibt es von uns für die Audio-Untermalung. Die Atmosphäre in den Stadien ist mit mehr als 300 verschiedenen Fangesängen extrem authentisch. Neben den üblichen Kommentaren gibt es in den Menüs äußerst flotte und facettenreiche Mucke auf die Ohren, unter anderem von Wir sind Helden, Paul von Dyk und Radiohead.



↑ Goalgetter Ronaldo trifft für Real Madrid wie am Fließband.



↑ Eine Neuauflage des letzten WM-Finales inklusive besserem Ausgang ist ebenfalls möglich.



↑ Sammy Kuffour kassiert erneut eine „Rote“.



↑ Elber geht nun für Lyon auf Torejagd.



MANFRED MEINT:

Auf der Xbox ist der Genre-Thron fest in der Hand der FIFA-Reihe! Und solange von Konamis Pro Evolution Soccer weiterhin jede Spur fehlt, wird sich daran kaum etwas ändern. Die Präsentation und der Umfang von FIFA Football 2004 sind über jeden Zweifel erhaben und lassen das Herz jedes wahren Fußballfans höher schlagen. Die zahlreichen Innovationen und der neue Karriere-Modus machen das EA-Spiel interessant wie noch nie zuvor.

GRAFIK
80%

SOUND
86%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- ÜBERRAGENDE PRÄSENTATION IM FERNSEH-STIL
- GRANDIOSER UMFANG DANK LIZENZ-VIELFALT
- NEUER KARRIERE-MODUS
- NEUE GAMEPLAY-ELEMENTE
- TOLLER SOUNDTRACK

NEGATIV

- LEICHTE RÜCKLER
- FÜR EINE SIMULATION ZU ACTIONLASTIG



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

86%



↑ Und wieder einmal umkurvt der gegnerische Stürmer spielend unsere Verteidiger.

↑ Eine aussichtsreiche Position für den neuen Goalgetter der Bayern.

CLUB FOOTBALL

Mit umfassenden Vereinslizenzen will Codemasters den Fußball-Thron erobern!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: CODEMASTERS

GENRE: SPORT

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.DE

KURZ & KNAPP

CODEMASTERS schneiderte 17 bekannten europäischen Fußball-Clubs ein Videospiel direkt auf den Leib.

KANN ES FÜR FANS EINES Fußballvereins etwas Schöneres geben als ein Videospiel, das genau auf den eigenen Lieblingsclub zugeschnitten ist? Mit *Club Football* hat Codemasters den Anhän-

gern von 17 bekannten europäischen Teams genau diesen Wunsch erfüllt. Nur zehn davon werden allerdings in Deutschland erhältlich sein. Mit dem FC Bayern, Borussia Dortmund und dem Hamburger SV sind auch drei renommierte deutsche Mannschaften mit von der Partie.

Inhaltlich unterscheiden sich die verschiedenen Versionen von *Club Football* darin, dass Sie mit dem jeweiligen Verein eine ganze Meisterschafts-Saison im eigenen Land spielen sowie an einer internationalen Superliga teilnehmen können. Darüber hinaus dürfen Sie sich im so genannten Pokalraum Informationen, Andenken, gewonnene Pokale und abgespeicherte Wiederholungen von Toren ansehen.

Wie es sich für eine komplette Vereinslizenz gehört, können Sie auch auf die aktuellen Spielerkader der Mannschaften zurückgreifen. Ein Giovane Elber steht daher in der FC-Bayern-Edition nicht mehr im Angebot, auch hier hat Roy Makaay sei-

nen Platz eingenommen. Im Saison-Modus treffen Sie außerdem auf sämtliche andere Mannschaften eines Landes und sogar diese warten mit den aktuellen Teambesetzungen auf. Mit lizenzierten Trikots inklusive Sponsor und lizenzierten Stadien können allerdings nur jene Clubs dienen, denen *Club Football* im Speziellen gewidmet ist.

In der Rubrik „Eigene Modi“ können Sie in Freundschaftsspielen und Turnieren auch in die Rolle der anderen Teams eines Landes schlüpfen. Die Turniere sind wiederum in einen Liga-Betrieb, ein Turnier im K.-o.-System und einen Wettbewerb ähnlich der Champions League unterteilt.

Der Umfang des Spiels kann sich also durchaus sehen lassen, für das Gameplay gilt dies aber überhaupt nicht. Sowohl in der Defensive als auch in der Offensive ist die Steuerung zwar äußerst simpel gehalten, dennoch wird selbst bei Einsteigern kaum Begeisterung aufkeimen, denn dafür agiert die Gegner-KI viel zu

BONUS INFO

» ALLE VERSIONEN Neben den Fassungen der drei deutschen Teams erhalten Sie hierzulande auch die Versionen der englischen Vereine Manchester United, FC Liverpool und Arsenal London. Zudem können Sie die Editionen der italienischen Vertreter AC Mailand, Inter Mailand und Juventus Turin erwerben. Auch in den Genuss der Fassung der „Königlichen“ von Real Madrid kommen Sie.

DER POKALRAUM >>>

Hier schwelgen Fans in Erinnerungen.

DIESE RUBRIK unterscheidet sich in allen 17 erhältlichen *Club Football*-Versionen, da sie sich speziell mit dem jeweiligen Verein beschäftigt, der auf der Hülle des Spiels abgebildet ist.

SPIELERPROFILE - Roy Makaay



1

SPIELERPROFILE: Hier erfahren Sie anhand einer kleinen Biografie mehr über die Akteure, wie z. B. Bayerns extrem teure Neuverpflichtung Roy Makaay.

ANDENKEN: Roy Makaay wurde im Sommer 2003 von Deportivo in die Bundesliga verpflichtet und erzielte im Angriff von Bayern München zusätzliche Optionen.

2

WIEDERHOLUNGEN: Erleben Sie die schönsten Tore Ihres Vereins noch einmal, indem Sie abgespeicherte Zeitlupen in aller Ruhe genießen und dabei selbst Kameraregie führen.

ANDENKEN: Erinnern Sie sich noch einmal an grandiose Erfolge Ihres Vereins, wie beispielsweise den Champions-League-Gewinn des FC Bayern München.



3

WIEDERHOLUNGEN: Erleben Sie die schönsten Tore Ihres Vereins noch einmal, indem Sie abgespeicherte Zeitlupen in aller Ruhe genießen und dabei selbst Kameraregie führen.



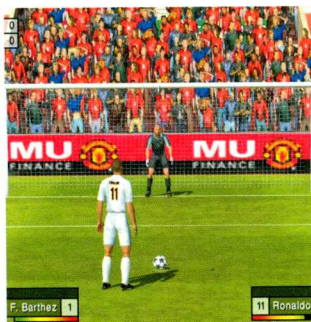
Die Zwischensequenzen sind verwaschen.



Ottmar Hitzfeld hat eckige Arme.



Pizarros Gesicht stimmt optimal, allerdings trägt der Stürmer die Haare mittlerweile länger.



Ronaldo beim Elfer gegen Fabien Barthez.



Freistöße treten will gelernt sein.

überlegen. Vor allem die Defensiv-KI der Computer-Teams ist selbst im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade eine harte Nuss und läuft und grätscht Ihre Akteure viel zu schnell ab. Die CPU-Angreifer glänzen dagegen mit wie auf Schienen geführten Dribblings und umkurven Ihre Abwehrreihen häufig wie Salomastangen.

Zudem legen die Torhüter ein äußerst seltsames Verhalten an den Tag. In Einsgegen-eins-Situationen behalten diese mit Glanzparaden so gut wie immer die Oberhand, andererseits lassen sie in harmlos erscheinenden Situationen manchmal planlos simple Bälle abtropfen, so dass der Gegner zu unspektakulären Abstauber-Treffern kommt. Torerfolge sind daher in *Club Football* häufig Zufallsprodukte. Zu allem Überfluss sehen die Abschlüsse und Abwürfe der Tormänner extrem seltsam aus, denn dabei bewegen sich die Spieler zunächst wie in Zeitlupe, ehe sie den Ball abspielen.

Grafisch ist bei *Club Football* nicht alles Gold, was glänzt. Positiv fallen auf jeden Fall die detaillierten Gesichtszüge der Spieler und Trainer der lizenzierten Teams ins Gewicht. Leider gilt dies nicht für die Körper der Charakter-Modelle, da diese sehr kantig ausgefallen sind. Noch nie sah Ottmar Hitzfeld beim Torjubiläum so eckig aus. Obendrein sehen selbst die lizenzierten Stadien samt Zuschauern, die eher an Pappaufsteller erinnern, in den Zwischensequenzen äußerst verwaschen aus. Die Animationen sind zudem von sehr unterschiedlicher Qualität.

Akustisch erwartet Sie in den Menüs bedeutungsloses Allerweltsgedudel und vor und nach den Spielen gibt es Analysen von Paul Breitner zu hören. Die Matches selbst werden von Marcel Reif kommentiert, der von vielen Fußballfans immerhin als bester deutscher Fußballkommentator gehandelt wird.



MANFRED MEINT:

„Außen hui, innen plui“, fällt mir spontan zu *Club Football* ein. Die Lizenzen der Teams können sich zwar in der Tat sehen lassen, aber selbst noch so hartgesottene Fans des jeweiligen Vereins (wie auch ich einer bin) werden dem Spiel nicht sonderlich viel abgewinnen können. Alles in allem erwartet Fans lediglich eine durchschnittliche Fußball-Umsetzung, die EA-Konkurrenz hat da sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene wesentlich mehr zu bieten.

GRAFIK

63%

SOUND

63%

MULTIPLAYER

**

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

UMFASSENDE UND AKTUELLE VEREINSLIZENZEN

NEGATIV

UNAUSGEBOGENES GAMEPLAY
SCHWERE GEGNER-KI
TORERFOLGE SIND OFT GLÜCKSSACHE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

61%

WWE RAW 2

Endlich bekommen Wrestling-Fans das lange ersehnte Spiel mit Hand und Fuß!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: THQ

GENRE: SPORT

SPRACHE: ENGLISCH, DT. ANLEITUNG

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

**MUSKELBE-
PACKTE** Damen
und Herren hau-
en sich mit viel
Trara auf die
Omme, bis es
pfeift.

IN PUNCTO OPTIK und Präsentation konnte sich schon der Vorgänger durch-
aus sehen lassen, lei-
der lahmte dessen
Gameplay gewaltig
und der Umfang war
einfach mickrig. Her-
steller Anchor Inc.

hat sich die Kritik jedoch zu Herzen genom-
men und präsentiert mit dem Nachfolger
WWE Raw 2 das derzeit beste Wrestling-
Spiel auf der Xbox.

Sämtliche extravagante Match-Arten,
die Wrestling-Fans aus den TV-Shows ken-
nen, dürfen Sie auch in *WWE Raw 2*
bestreiten. Dazu gehören spektakuläre
„Hell in a cell“- oder „TLC“-Matches ge-
nauso wie Auseinandersetzungen in Stahl-
käfigen oder Hardcore-Matches.

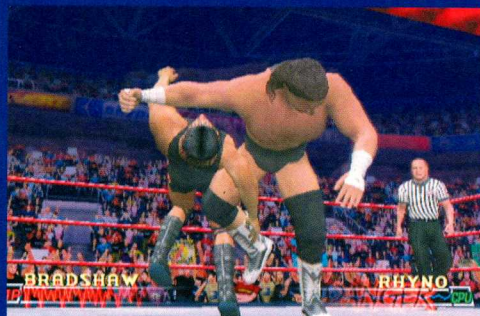
Neu integriert wurde zudem ein um-
fangreicher Saison-Modus, an dem bis zu
vier Spieler gleichzeitig teilnehmen kön-
nen. Egal, ob Sie sich alleine oder mit
Freunden daran versuchen - Sie können
dabei vor den einzelnen Veranstaltungen

festlegen, wie sich Ihre Figur während der
Matches einer Show verhalten soll. So kann
er oder sie backstage unter anderem ver-
suchen, einen anderen Charakter als Manager
zu gewinnen, den Erzfeind hinterrücks
attackieren, in ein Match eingreifen oder
eine Herausforderung verkünden. Ihr
Wrestler darf dabei neben den beiden
wöchentlichen Shows Raw und Smack-
down auch an den monatlichen Groß-
veranstaltungen wie dem Royal Rumble
oder dem „King of the Ring“-Turnier teilneh-
men. Das ultimative Ziel ist es, am Ende
der Saison bei WrestleMania, der größten
aller Wrestling-Shows, im Hauptmatch zu
stehen und dort den Titel des unumstrittenen
World Champions zu erringen.

Der Saison-Modus ist zwar eine durch-
aus gelungene Neuerung, dennoch kann er
nicht so überzeugen wie einst der Karriere-
Modus des legendären N64-Titels *WWF No
Mercy*. Dafür wiederholen sich die einzel-
nen Zwischensequenzen viel zu häufig,
so dass man nach spätestens den



↑ Spektakuläre Superplexes von der Ringecke dürfen nicht fehlen.



↑ Der „Clothesline from Hell“ von Bradshaw hält kein Gegner stand.



↑ Stacey Keibler verpasst Trish eine saftige Ohrfeige.



↑ Mit dem Finishing-Move „Rock Bottom“ hämmert The Rock die Wrestling-Legende Hulk Hogan auf die Matte.

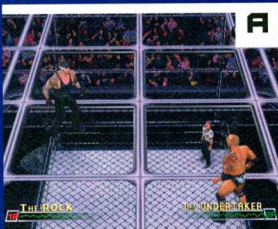


↑ Tolle Details: Brock Lesnars Tätowierung.

MASSE IST KLASSE ➤➤ Zahlreiche Matcharten erwarten Sie.



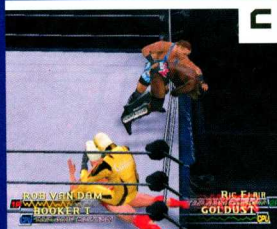
Der Umfang des Vorgängers ließ zu wünschen übrig, in **WWE Raw 2** können Sie sich dafür in zahlreichen ausgefallenen Matcharten endlich so richtig austoben.



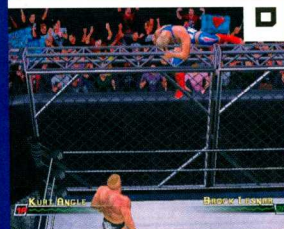
➤ **HELL IN A CELL:** In dieser Matchart wird der Ring von einem gigantischen Käfig umhüllt, auf dessen Dach die Darsteller sogar klettern können.



➤ **TLC:** Diese Abkürzung steht für Tables, Ladders and Chairs. Nur wer diese drei Objekte in dieser Match-Variante geschickt einzusetzen weiß, wird siegen.



➤ **ROYAL RUMBLE:** In diesem Match machen Sie Ihre Gegner fertig, indem Sie diese über das oberste Ringseil nach draußen auf den Hallenboden werfen.



➤ **CAGE MATCH:** Bei harten Matches in Stahlkäfigen müssen Sie Ihrem Gegner entkommen, indem Sie über den Käfig nach draußen klettern.

BONUS INFO

ALLEIN ODER IM TEAM

Auch der Create-a-Superstar-Editor des Spiels wurde überarbeitet. Neben einer riesigen Anzahl an Manövern können Sie Ihrem selbst erstellten Superstar einen ganz persönlichen Einmarsch zum Ring spendieren, bei dem Sie sogar die Lightshow bis ins kleinste Detail planen können. Außerdem dürfen Sie auf der Festplatte abgespeicherte Lieder als Begleitmusik verwenden. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, Teams aus bis zu drei Mitgliedern zu erstellen.

DAS AUFGEBOT

Von Beginn an stehen Ihnen 64 Charaktere zur Verfügung, darunter auch elf attraktive Divas (www.wwe.com). Obwohl er den Wrestling-Verband WWE mittlerweile längst wieder verlassen hat, ist auch der legendäre Hulk Hogan in **WWE Raw 2** mit von der Partie. Und trotz seiner aktuellen Filmpause können Sie auch als The Rock mit Ihren Gegnern kurzen Prozess machen.

➤ ersten beiden Jahren der Karriere so gut wie alles schon einmal gesehen hat. Zudem wurde auf Dialoge völlig verzichtet. Zumindest in Textform wäre dieses Feature wünschenswert gewesen. Auch deswegen motiviert der neue Modus nicht sonderlich. Lediglich im Multiplayer-Bereich fesselt er länger an die Konsole.

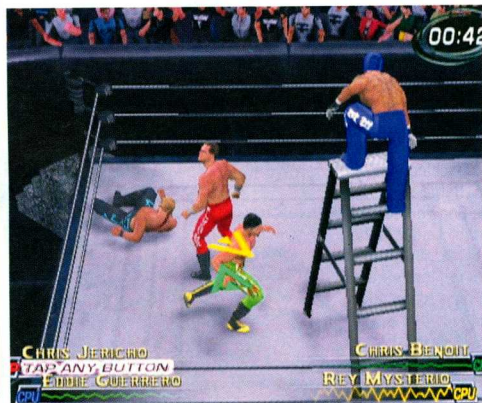
Rundum verbessert präsentiert sich die Action im Ring, denn auch das Kampf-System wurde dem legendären *No Mercy* nachempfunden. Neben Angriffsmöglichkeiten in Form von Schlägen und Tritten haben Sie auch die Möglichkeit, den Widersacher zu packen (Grappling) und im Anschluss diverse härtere Manöver zu zei-

gen. Die Art dieser Manöver variiert dabei – je nachdem, wie und wo Sie Ihren Gegner packen. Wenn dieser bäuchlings auf dem Boden liegt, hat Ihr Charakter ganz andere Angriffe in petto, als wenn Ihr Widersacher erschöpft in der Ringecke hängt. Die Liste der Aktionen ist ellenlang und aus dem Fernsehen bekannte Attacken wie harte Power-Bombs, riskante Moonsaults von der Ringecke oder die spektakulären Finishing-Manöver jedes Wrestlers dürfen dabei nicht fehlen.

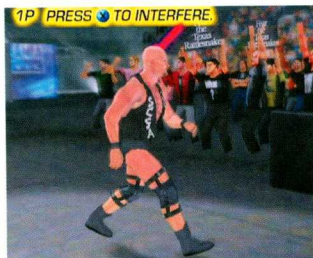
Grafisch überzeugt **WWE Raw 2** mit unglaublich detaillierten Charakter-Modellen und Arenen, die den realen Vorbildern in nichts nachstehen. Die TV-ähnliche Prä-

sentation und die Animationen überzeugen ebenfalls, die Kollisionsabfrage dagegen lässt zu wünschen übrig. Bei den „Grab-schereien“ im Ring kommt es zu häufig vor, dass sich Arme und Beine zweier Kontrahenten im Gefecht überschneiden.

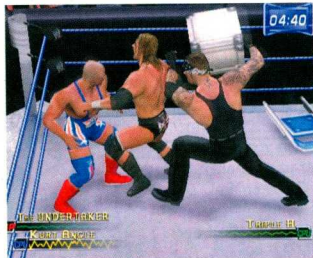
Etwas mehr Liebe zum Detail hätte dem Spiel in akustischer Hinsicht gut getan. Die Superstars laufen bei Ihren Einmärschen zum Ring zwar zu Ihren Originalmusiken ein, während der Matches kommt in den Hallen aber bei weitem keine so euphorische Stimmung auf wie bei den Auseinandersetzungen im Fernsehen. Zudem fehlen die kernigen Trademark-Sprüche der Wrestler komplett. 



➤ Von der Leiter können Sie auf überraschte Gegner springen.



➤ Bei den Einmärschen greifen Sie mit X ein.



➤ Auch mit Objekten geht es zur Sache.



MANFRED MEINT:

Nach langem Warten bekommen Wrestling-Fans auf der Xbox endlich einen gelungenen Titel serviert. In **WWE Raw 2** wurden die Mankos des Vorgängers ausgemerzt und das Spiel überzeugt mit einem tollen Umfang und einem gelungenen Gameplay. Der Karriere-Modus verliert alleine zwar zu schnell seinen Reiz, im Mehrspieler-Bereich geht allerdings langfristig die Post ab. Die hervorragende Präsentation sorgt für ein prima Mittendrin-statt-nur-dabei-Feeling.

GRAFIK
83%

SOUND
74%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH

POSITIV

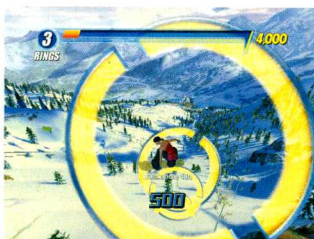
- TOLLER UMFANG
- KARRIERE-MODUS FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- GELUNGENE PRÄSENTATION
- ENORM VERBESSERTES GAMEPLAY

NEGATIV

- KEINE DIALOGE IM KARRIERE-MODUS
- MANGELHAFT KOLLISIONSABFRAGE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%



↑ Trotz großer Weitsicht läuft das Spiel flüssig.



↑ Beim Grinden müssen Sie die Balance halten.



↑ Amped 2 enthält mehrere Multiplayer-Modi.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: MICROSOFT
GENRE: SNOWBOARDING
SPRACHE: DEUTSCH
USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN
SPIELER: 1-4
TERMIN: 14. NOVEMBER
WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE

KURZ A KNAFF

REALISTISCHES
Snowboardspiel
mit sehr guter
Grafik und Xbox-
Live-Unterstüt-
zung

WIE SIE BEIM ersten Durchblättern dieser Ausgabe vielleicht schon bemerkt haben, erwarten Sie dieses Mal gleich zwei Tests zu vielversprechenden Snowboardspielen: Auf den nächsten vier Seiten nehmen wir sowohl *Amped 2* als auch *SSX 3* genau unter die Lupe und stellen in den Extrakästen für Sie die besonderen Vorzüge des jeweiligen Spiels heraus.

Wenden wir unsere volle Aufmerksamkeit zunächst einmal *Amped 2* zu. Das Spiel bietet auf der einen Seite Neueinsteigern einen leichten Zugang zum Genre, zum anderen stellt es aber auch für Profis eine Herausforderung dar. Anfänger sollten zum Einstieg einen Blick in den aufwendig gestalteten Tutorial-Modus werfen, in dem Ihnen haarklein jedes einzelne Steuerelement erklärt wird. Haben Sie die Grundbegriffe erst einmal drauf, dürfen Sie sich in



↑ Überall auf der Strecke verteilt finden Sie Fotografen, die nach coolen Tricks Ausschau halten.

Realistische Abfahrten und Stunts rocken gewaltig.

AMPED 2

drei Spielmodi auf die Pisten wagen. Zum einen gibt es den Free-Ride-Modus, in dem Sie nach Herzenslust ohne feste Aufgaben oder Zeitvorgaben die verschiedenen Abschnitte der einzelnen Berge erkunden und dabei sogar auf die Snowboard-Weltelite zurückgreifen dürfen. Leider stehen Ihnen immer nur jene Berge zur Auswahl, die Sie bereits im Karriere-Modus freigespielt haben. Hier kann man schon erkennen, dass der Karriere-Modus das eigentliche Herzstück des Spiels ist. Er umfasst verschiedene Berge, die jeweils mit mehreren Pisten aufwarten. Auf jeder Piste gilt es dann, unterschiedliche Aufgaben zu meistern. Diese bestehen meist darin, einen bestimmten Highscore zu knacken, einigen Starfotografen Tricks vorzuführen und nebenbei noch ein paar heiße Combos hinzulegen. Haben Sie die Aufgaben zur allgemeinen Zufriedenheit erfüllt, steigen Sie nicht nur in der Weltrangliste der Snowboarder weiter auf, sondern erhalten unter Umständen in Zukunft auch von wichtigen Firmen Sponsorengelder und schalten zu dem neue Berge und Strecken frei. Die unterschiedlich gearteten Aufgaben garantieren eine Menge Abwechslung und bergen immer neue Herausforderungen, da sich der Schwierigkeitsgrad ganz



↑ Bei hohen Sprüngen verändert sich die Perspektive entsprechend.



↑ Der Schnee wurde sehr realistisch wiedergegeben.

ONLINE DIE NASE VORN HABEN

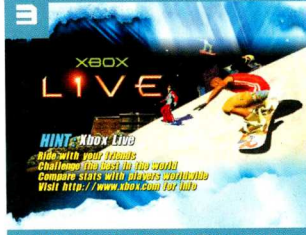
WIE ANGEGÜNDIGT, wollen wir für Sie in diesem Extrakasten die besonderen Stärken des Spiels herausstellen. Bei *Amped 2* sticht vor allem die Xbox-Live-Fähigkeit hervor. Die vielfältigen Optionen, sich einen eigenen Boarder zu kreieren, bieten Ihnen die Möglichkeit, im Spiel schon mal Ihr eigenes Winter-Snowboard-Outfit auszuprobieren. Last but not least ist noch die flüssig ablaufende Grafik zu erwähnen.



Sie dürfen sich aus mehreren weiblichen und männlichen Boardern eine Figur auswählen und diese anschließend individuell ein- oder sogar entkleiden.



Die Areale sind in *Amped 2* sehr gut gelungen: Trotz großer Weitsicht laufen Sie flüssig. Pop-ups und andere Grafikfehler sind eine absolute Seltenheit.



Natürlich macht es Spaß, offline mit ein paar Freunden eine Boardingsession zu veranstalten, online erhält das Ganze aber erst den richtigen Kick.

BONUS INFO

» DIE ORIGINALE
Neben der Möglichkeit, sich einen Snowboarder nach eigenem Gutdünken zusammenzustellen, dürfen Sie 14 Boarder-Profis wie Jeremy Jones, Mikey LeBlanc, Travis Parker und Janna Meyen auf die Piste schicken.

» SCHWIERIGKEITS-GRAD
Auch ungeübte Spieler können bei diesem Spiel relativ schnell Erfolge erzielen: Der Anspruch der Strecken und Wettkämpfe steigt erst allmählich an, so dass Sie genug Zeit haben, sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

„Per Xbox Live dürfen Sie weltweite Online-Wettkämpfe bestreiten!“

allmählich steigert. Als dritten Modus bietet Ihnen das Spiel vielfältige Multiplayer-Varianten, welche Sie offline per System-Link oder Splitscreen spielen dürfen. Das Wörtchen „offline“ weist natürlich auch schon auf das wichtigste Feature dieses Titels hin: Im Gegensatz zu anderen Snowboardspielen wie *SSX 3* oder auch *Dark Summit* dürfen Sie mit diesem sogar online die Pisten erobern und sich mit Spielern aus aller Welt messen. Heiße Wettkämpfe sind also quasi vorprogrammiert.

Werfen wir zum Schluss noch einen Blick auf die technischen Details des Spiels. Trotz großer Areale läuft die Grafik sehr flüssig und schafft es zudem noch, mit kleinen Details zu beeindrucken. Die Modelle der Fahrer wirken realistisch und lassen sich im Menü ganz Ihren individuellen

Wünschen anpassen: Von der Mütze bis zum Board dürfen Sie alles nach Ihrem ganz persönlichen Modegeschmack zusammenstellen. Neben dem Aussehen dürfen Sie auch die Fähigkeiten der Fahrer selber bestimmen: Nach erfolgreichem Abschluss einer Aufgabe verteilen Sie Punkte auf ihre Grundwerte wie etwa Balance oder Geschwindigkeit. Die Musik schafft es dagegen leider nicht, einen so richtig vom Hocker zu hauen. Zwar gibt es eine riesige Auswahl an Titeln, von denen Sie sogar jeweils bestimmte Musikrichtungen aktivieren oder deaktivieren können, allerdings sind die Stücke teilweise nicht fetzig genug.

Amped 2 hat mit seiner guten Grafik, den vielen Spielvarianten, einer sensiblen, jedoch leicht zugänglichen Steuerung und der Möglichkeit heißer Online-Kämpfe einen hohen Wiederspielwert. 



↑ Im Tutorial werden Ihnen Flips und Grabs beigebracht.



JANNA MEINT:

Anfänger können durch die relativ einfache Steuerung bei *Amped 2* schnell in das Spielgeschehen abtauchen und so schon beim ersten Fotoshooting richtig abhauen. Snowboard-Fans werden sich zudem darüber freuen, dass Sie mit einigen der besten Boarder der Welt Pisten erkunden dürfen, die den Originalen nachempfunden wurden. Neben der guten Steuerung, dem abwechslungsreichen Gameplay, den vielfältigen Multiplayer-Modi und der Grafik wirkt der Soundtrack allerdings etwas blass.



↑ Auf der Strecke finden Sie nicht nur Sprungschanzen, sondern auch kleine Halfpipe-Stücke.

GRAFIK 84%	POSITIV + ABWECHSLUNGSREICHE AUFGABEN + GUTE, WENN AUCH SENSIBLE STEUERUNG + WELTKLASSE-BOARDER
SOUND 78%	NEGATIV - LAHME MUSIK
MULTIPLAYER *****	
XBOX LIVE *****	

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

87%



↑ Düsen Sie zu coolen Beats von EA Radio Big den Berg hinab.



↑ In der Halfpipe können Sie sich in schwindelerregende Höhen aufschwingen.

SSX 3

... beweist Ihnen, dass Trendsportspiele wirklich etwas mit Trend zu tun haben.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: EA

GENRE: SNOWBOARDING

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: 31. OKTOBER

WEBSITE: WWW.EASPORTSBIG.COM

KURZ & KNAPP

GROOVIGES Snowboardspiel mit jeder Menge Spezialeffekten und genialem Soundtrack

DIESES SPIEL könnte zu einem wahren Trendsetter für die kommende Wintersportsaison werden: Es ist von vorne bis hinten einfach ungeheuer stylisch! Dies fängt schon bei den zehn Fahrern an, die nicht nur verdammt coole Outfits tragen, sondern auch starke Sprünge auf Lager haben. Die Sprünge sind jedoch nicht die einzig coolen Sounds des Spiels: Bei der Auswahl der Musikstücke haben die Entwickler ein sehr gutes Händchen bewiesen. Sie passen vom Tempo her

hervorragend zu den atemberaubenden Geschwindigkeiten, mit denen Sie sich den Berg hinunterstürzen, und werden wahrscheinlich sogar viele jener Spieler begeistern, die sonst ganz andere Musikrichtungen bevorzugen. Neben der Musik sind auch die übrigen Soundeffekte sehr gut gelungen: Wenn Sie zum Beispiel mit Ihrem Boarder in luftige Höhen aufsteigen, so klingt die Musik nur noch gedämpft in Ihren Ohren, dafür pfeift Ihnen der Wind ein Liedchen. Als ob die Musik und die Soundeffekte alleine dem Spiel nicht schon ein besonderes Flair verpassen würden, hat man sich zusätzlich noch dafür entschieden, sie in reinstem, klarem THX-Sound zu präsentieren, der bisher noch nicht auf der Xbox zu hören gewesen ist.

Was die Entwickler beim Sound überdurchschnittlich gut hinbekommen haben, ist bei der Grafik leider nicht ganz so prima gelungen. Zwar überzeugt diese durch schöne Effekte - Schneeglitzern, Spur des Boards im Tiefschnee, jede Menge Feuerwerk und Scheinwerferlicht -, läuft dabei aber nicht zu jeder Zeit absolut flüssig. Diese kleineren Schwächen wirken sich jedoch nicht negativ auf das Spielgeschehen und den Spielspaß aus.



↑ Auf den Strecken sind lange Sprung- und Grind-Combos möglich.



↑ Sie grinden, indem Sie einfach auf das Rohr springen.



↑ Schon beim Start gibt es jede Menge Lichteffekte zu bestaunen.



↑ Die Abfahrt ist zwar nicht realistisch, macht aber jede Menge Spaß!

EIN WAHRES EFFEKTGEWITTER BRAUST HERAN!

Was Ihnen bereits beim ersten Abfahrtslauf auffallen wird, sind die bombastischen Effekte, die bei **SSX 3** wirklich an jeder Ecke zu finden sind. Diese sorgen zusammen mit dem genialen Soundtrack in THX-Qualität für ein wirklich cooles Feeling. Zudem ist es interessant, dass alle Rennen nur auf einem Berg stattfinden. Verschiedene Wettkämpfe sorgen jedoch für genug Abwechslung und mit der Zeit können Sie sich immer mehr auf die Strecken einstellen.



1 Bei **SSX 3** sind die Boarder nicht nur aufgrund ihrer Klamotten cool. Auch Auftreten und Sprüche tragen zu diesem Eindruck bei.



2 Nicht nur, dass der Schnee an allen Ecken und Enden sehr schön glitzert, auch Scheinwerfer und Feuerwerk sorgen für coole Lichteffekte.



3 Bei sehr hohen Sprüngen werden die Geräusche und auch die Musiktracks des EA Radio Big leiser und es rauscht nur noch der Wind in Ihren Ohren.

Neben den technischen Merkmalen eines Spiels steht natürlich besonders das Gameplay auf dem Prüfstand. Wo andere Snowboard-Spiele mit mehreren Bergen, die teilweise den Original-Wettkampfstätten nachgebaut sind, aufwarten, geht **SSX 3** andere Wege: Im gesamten Spiel gilt es, nur einen einzigen Berg herabzubrettern. Wer jetzt vermutet, dass das Spiel deswegen nur ein kurzes Vergnügen sein könnte, das zudem recht wenig Abwechslung bietet, hat sich allerdings geirrt. Der gesamte Berg ist ein einziger Spielplatz, den Sie auf eigene Faust erkunden dürfen, ohne dabei allzu schnell an die Grenzen der Areale zu stoßen. Auf den Strecken hält das Spiel etwa 150 Wettkämpfe für Sie bereit, in denen Ihre Schnellig-

keit getestet wird oder geniale Tricks von Ihnen verlangt werden. Im Verlauf des Spiels steigen die Anforderungen natürlich an. Da sich jedoch auch Ihr Charakter mit seinen Fähigkeiten weiterentwickelt, haben Sie trotzdem die Chance, den Sieg zu erringen. Wie gut Sie sich insgesamt schlagen, hängt natürlich auch noch davon ab, wie gut Sie die Tricks beherrschen. Durch Sprung- und Grind-Combos laden Sie Ihre Adrenalin-Leiste auf. Wenn diese prall gefüllt ist, können Sie so genannte Über-Tricks machen, welche im Vergleich zum Vorgänger **SSX Tricky** noch erweitert wurden. Neulinge könnten mit diesen Tricks vielleicht einige Schwierigkeiten haben, da es schon etwas Übung braucht, bis man dieses Tricksystem beherrscht. Wenn man es

jedoch einmal draufhat, macht das Herumsausen auf den Pisten gleich doppelt so viel Spaß.

Zum Schluss dieser vier Seiten Snowboard-Test nun noch ein abschließendes Fazit zu beiden Spielen (**SSX 3** und **Amped 2**): **SSX 3** glänzt durch seinen absolut mitreißenden Soundtrack in THX-Qualität, jede Menge optische Effekte und die Möglichkeit, atemberaubende Stunts und Combos auszuführen. Leider ist es für Ungeübte etwas schwieriger, Zugang zum Tricksystem zu finden, und auch die Grafik weist kleine Macken auf. **Amped 2** hat aus diesen Gründen im Vergleich die Nase vorn: Mit flüssiger Grafik, Profi-Boardern, leichtem Zugang und Xbox Live erobert es den Referenzthron dieses Genres.



4 Sie können auch auf Baumstämmen grinden.



5 Nicht mehr lange bis zum Über-Trick.

BONUS INFO

WEBSITE
EA weiß, was Spieler von heute wünschen: eine stylische Website, auf der sie stets über ihren Lieblingstitel auf dem Laufenden gehalten werden. Unter www.easportsbig.com/games/ssx3/home.jsp finden Sie nicht nur einen Zähler, der Ihnen zeigt, wie lange Sie noch auf den Titel warten müssen, sondern auch jede Menge Infos zu den Charakteren, den Tricks und dem Soundtrack, der unter anderem Titel von Fatboy Slim, Chemical Brothers und Placebo enthält. Ein Besuch lohnt sich also!



6 Im Mehrspielermodus treten Sie gegen Ihren Kumpel an.



JANA MEINT:

SSX 3 ist objektiv betrachtet ein wirklich gutes Spiel, in meinen Augen jedoch ein kleiner Blender: Mit bildschirmfüllenden Grafik-Effekten versucht man, kleinere Ruckler zu vertuschen. Was das Spiel aber auf jeden Fall voll draufhat, ist die Fähigkeit, Ihnen das richtige Snowboarding-Feeling zu vermitteln. Hier sei auf jeden Fall noch einmal der THX-Sound erwähnt, der, wenn Sie ihm einmal gelauscht haben, in Ihnen den Wunsch nach einer entsprechenden Sound-Anlage aufkommen lassen wird.

GRAFIK

84%

SOUND

90%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + TOLLE ATMOSPHÄRE
- + THX-SOUND
- + VIEL ABWECHSLUNG

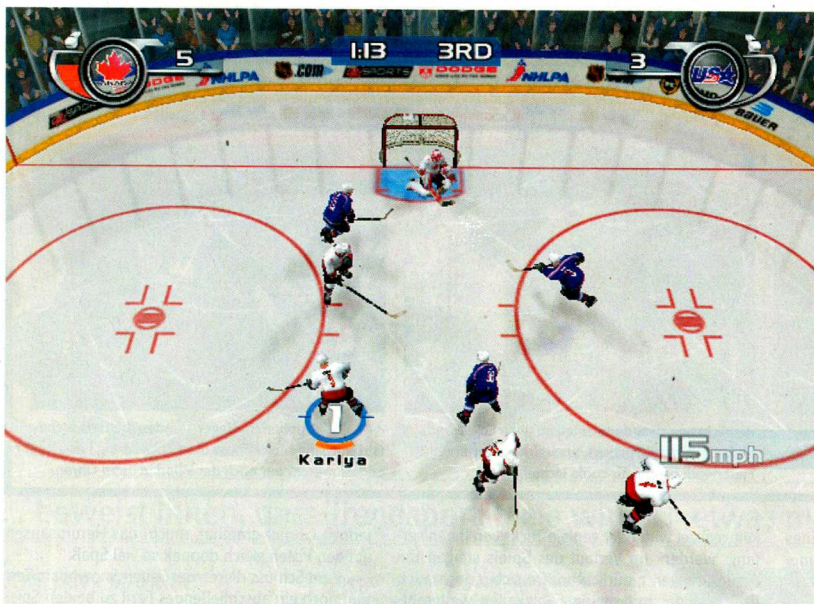


NEGATIV

- STEUERUNG FÜR ANFÄNGER NICHT SO LEICHT ZUGÄNGLICH
- KLEINERE GRAFIKSCHWÄCHEN, Z. B. LEICHTE RUCKLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

86%



↑ Bei diesem Angriff der USA klappte ein riesiges Loch in der kanadischen Abwehr-Reihe und der Goalie ist gefragt.



↑ Nach Bandenchecks splittert das Plexiglas.



↑ Bei Kämpfen gilt es rechtzeitig zu drücken.



↑ Duell der Hobby-Kufencracks.



↑ In der Hockey-Schule lernen Sie passen.

Die Arcade-Legende wandelt auf neuen Pfaden!

NHL HITZ PRO

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: KONAMI

GENRE: EISHOCKEY

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 31. OKTOBER

WEBSITE: WWW.MIDWAY.COM

KURZ & KNAPP

IN DEM Midway-Titel erwartet Sie auch diesmal wieder Eishockey der rasanten und rabiaten Art.

MIDWAY HAT DEN neuesten Aufguss seiner Eishockey-Reihe kräftig überarbeitet. Legte man beim Vorgänger noch ganz offenkundig mehr Wert auf rassistige Arcade-Action denn auf eine realistische

Simulation, so will sich *NHL Hitz Pro* nun auch in dieser Hinsicht der Konkurrenz von Electronic Arts und Sega stellen.

Daher wurde in puncto Realismus beim diesjährigen Update die Schraube ordentlich angezogen. So findet nun auch das komplette NHL-Reglement im Pro-Modus Beachtung. Falls Sie eher auf die rasante und übertriebene Action aus den Vorgängern abfahren, gibt es keinen Grund zur Enttäuschung, denn mit dem Hitz-Modus hat das Spiel auch diese Gameplay-Variante zu bieten. Sie kommen also auch bei *NHL Hitz Pro* in den Genuss

spektakulärer Bodychecks und Torerfolgen am Fließband. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, das Spiel in vielerlei Hinsicht (Geschwindigkeit, Regelwerk etc.) Ihren eigenen Vorstellungen anzupassen.

Die Anzahl der verfügbaren Spielmodi geht auch vollkommen in Ordnung. Im Franchise-Modus dürfen Sie ein neues Team gründen und dieses konstant verbessern. Am Ende winkt Ihnen im Idealfall die Aufnahme in die NHL. Bevor Sie sich an diesem oder dem Saison- bzw. Play-off-Modus versuchen, sollten Sie einen Blick auf das überarbeitete Tutorial werfen. Dort erlernen Sie in mehreren Übungseinheiten die Feinheiten des Spiels. Bedauerlicherweise wurden die spaßigen Mini-Games aus dem Spiel entfernt, dafür geht es nun im „Pick-up Hockey“-Modus zur Sache. Auf drei verschiedenen Freizeit-Plätzen treffen dabei zwei aus Amateur-Cracks bestehende Teams aufeinander.

Das Gameplay kommt mit interessanten Features daher. So werden Ihre Spieler im Laufe der Begegnungen auf dem Eis immer müder, je mehr Bodychecks sie kassieren. Zahlreiche neue Pass- und Torschussmöglichkeiten sorgen ebenfalls für Laune.

Wie jedes jährliche Update eines Sportspiels werden auch *NHL Hitz Pro* viele neue Animationen spendiert. Vor allem bei den Paraden der Torhüter fallen diese schnell ins Auge. Leider hat der Midway-Titel mit nervigen Framerate-Problemen zu kämpfen, denn hin und wieder ruckelt es doch recht heftig auf dem Bildschirm. Akustisch wurde durchweg gute Arbeit geleistet.

BONUS INFO

5 GEWINNT

Die Vorgänger waren allesamt dafür bekannt, dass man sich in Dreier-teams mit den Gegnern messen durfte. Nun geht es - wie im echten Eishockey-Sport - zu fünf zur Sache.



MANFRED MEINT:

Man könnte fast meinen, dass die beliebte Eishockey-Reihe nun erwachsen geworden ist. Bis auf die entfernten Mini-Games hat das Spiel denselben Spaßfaktor wie gehabt und spricht nun sogar auch Simulations-Freaks an. Diese sind aber mit der Konkurrenz von Sega Sports und EA weitaus besser bedient. Die neue Ausrichtung steigert gleichzeitig aber auch den Anspruch an die Wertung und deswegen geht diese im Vergleich zur letzten Fassung etwas nach unten.

GRAFIK

73%

SOUND

71%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- NUN AUCH FÜR SIMULATIONS-FANS GEEIGNET
- UNTERHALTSAMER FRANCHISE-MODUS
- SPASSIGER, ACTIONLASTIGER HITZ-MODUS

NEGATIV

- DIE LUSTIGEN MINI-GAMES WURDEN ENTFERNT
- FRAMERATE NICHT KONSTANT
- ONLINE-ZOCKEN NUR MIT DER PS2-FASSUNG MÖGLICH

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%

SPLINTER CELL VSELKA PART 2

Sam Fisher taucht im zweiten Downloadlevel ab.

BINNEN KÜRZESTER ZEIT liefert Ubisoft gleich zwei neue Levels zu *Splinter Cell*. Die erste Mission, Vselka Infiltration, steht schon seit dem 27. September zum Download bereit. Auf den zweiten Teil müssen die Fans nicht mehr lange warten, denn genau einen Monat später soll der brandneue Level Submarine verfügbar sein.

In Vselka Part 1 konnte Sam Fisher bereits erfolgreich in die Hafenanlagen eindringen. Von einem gefangen gehaltenen Seemann erfuhr er, dass Alekseevichs Männer das U-Boot Vselka unter ihre Kontrolle gebracht hatten und sich an den an Bord befindlichen Nuklear-Raketen zu schaffen machten. Mittels einer Fernsteuerung gelang es Fisher, das U-Boot zum Auftauchen zu zwingen. Nun begibt er sich an Bord der Vselka – auf der

Suche nach der gefährlichen Fracht. Obwohl etwas kleiner als der letzte Level, geht es in Vselka Part 2 nicht weniger spannend zur Sache. Das U-Boot mit seinen engen Gängen bietet für Sam wenige Versteckmöglichkeiten und ist zudem streng gesichert.

Drücken wir mal die Daumen, dass wir auch zukünftig mit weiteren Downloads zu *Splinter Cell* rechnen dürfen, denn Vselka Infiltration und Submarine bieten höchsten Spielgenuss und sind ein Muss für jeden Stealth-Fan. (jw)

INHALT/WERTUNG

LEVEL VSELKA PART 2: SUBMARINE
(2.105 BLÖCKE)

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



↑ Im Computerraum findet Sam Fisher nützliche Informationen.



↑ Sam muss ständig aufpassen, nicht entdeckt zu werden.

GHOST RECON ISLAND THUNDER

Ein neuer Auftrag für das Ghost-Team.

NICHT NUR STEALTH-FREUNDE beglückt Ubisoft mit neuen Inhalten zur Spielspaß-Granate *Splinter Cell*, auch für die erst kürzlich veröffentlichte Kampagnen-Disk *Ghost Recon: Island Thunder* steht seit dem 15. September eine neue Download-Mission zur Verfügung. Einmal heruntergeladen, ist die 656 Blöcke große Karte „Raffinerie“ sowohl im Einzelspieler- als auch Multiplayer-Modus nutzbar. In dieser Kampagne müssen das Alpha- und das Bravo-Team eine Raffinerie vor einem terroristischen Anschlag bewahren. Kämpfen Sie sich dazu zuerst zu der Ölraffinerie vor und eliminieren Sie dort alle feindlichen Soldaten. Des Weiteren stehen noch die Zerstörung zweier Brücken und die Übernahme des örtlichen Bahnhofs auf dem Einsatzplan. Obwohl die Mission nicht besonders umfangreich und für Tak-

tik-Profis auch nicht sonderlich schwierig ist, sollten sich Xbox-Live-Spieler und *Ghost Recon: Island Thunder*-Besitzer das Szenario nicht entgehen lassen. (jw)

INHALT/WERTUNG

KOMPLETTE MISSION RAFFINERIE
(656 BLÖCKE)

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



↑ Dringen Sie als Erstes in die Raffinerie ein.



↑ Die zwei Brücken sind jeweils nur leicht bewacht.



↑ Den Bahnhof sollten Sie sich als Letztes vornehmen.

TEST ÜBERSICHT

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
AGGRESSIVE INLINE	Ausgabe 11/02	Fun-Sport	„In Ansätzen tatsächlich eine Konkurrenz für <i>Tony Hawk</i> “	77%
ALIEN VS. PREDATOR: EXTINCTION	Ausgabe 09/03	Strategie	„Aliens, Predators und Marines bolzen sich mit simplen Strategien.“	64%
ALL-STAR BASEBALL 2003	Ausgabe 01/02	Baseball	„Genre-Fans werden ihren Spaß haben.“	70%
ALTER ECHO	Ausgabe 10/03	Action-Adventure	„Originelles Action-Adventure, das leider recht schnell eintönig wird.“	73%
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%
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%



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.



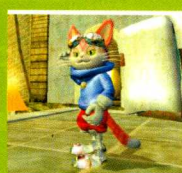
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

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%



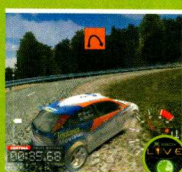
BLINX: THE TIME SWEEPER

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 MCRAE RALLY 04

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: Rennspiel
„Der Rallye-Altmeister schubst sich selbst vom Offroad-Thron.“
WERTUNG: 88%



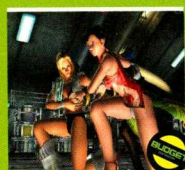
CONFLICT DESERT STORM II

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: Taktik-Shooter
„Actionreicher Team-Shooter. Besonders für Neueinsteiger geeignet.“
WERTUNG: 85%

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-Rennspiel	„Originelle <i>Ben Hur</i> -Idee, aber die Grafik und das Gameplay sind echt übel.“	35%
COLIN MCRAE RALLY 3	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Nur der Nachfolger kann dem grandiosen Rallyspiel die Stirn bieten.“	87%
COMMANDOS 2: MEN OF HONOR	Ausgabe 01/02	Strategie	„Eine gelungene Umsetzung des PC-Klassikers“	79%
CONFLICT DESERT STORM	Ausgabe 11/02	Arade/Strategie	„Einfacher, aber unterhaltsamer Taktik-Shooter mit hochwertigen Szenarien“	81%
CRASH	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Simples Karabombolage-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 Zusammenschmitt aus den beiden ersten Teilen“	73%
CRIMSON SEA	Ausgabe 04/03	Action	„Kurzwelliges Actionspiel mit kleineren Rollenspiel-Elementen“	78%
DAKAR 2	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„So öde kann die Rallye Paris-Dakar sein. Fans greifen lieber zu <i>Colin McRae</i> .“	56%
DARK ANGEL	Ausgabe 04/03	Action	„Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie“	52%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrter Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“	61%
DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“	74%
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Ausgabe 01/02	BMX-Funsport	„Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“	69%
DAVID BECKHAM SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Ein klares Abschieß für Davids altbackenes Fußball-Spiel“	42%
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	Ausgabe 04/03	Sport?	„Nette Mischung aus Volleyball-Spiel und Softporno“	73%



SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
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 Prügfaktor“	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%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Ausgabe 10/03	Trendsport	„Die Disney-Stars gehen mit der Tony Hawk-Engine skaten.“	83%
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.“	60%
ENCLAVE	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Hier wurde eine ganze Menge Potenzial aufgrund von Zeitnot verschenkt.“	58%
ENTER THE MATRIX	Ausgabe 06/03	Action	„Bei weitem nicht so gut wie das Vorbild. Hier hat man sehr viel verschenkt.“	73%
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Ausgabe 01/02	Sport	„Sowohl spielerisch als auch grafisch können wir auf der Xbox mehr erwarten.“	32%
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Authentisches Gameplay sorgt für gute Laune im Snowboard-Paradies.“	70%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	Ausgabe 07/03	Action	„Routinierter Lizenztitel mit technischen Schwächen“	62%
F1 2002	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Solides Formel-1-Spiel mit allen aktuellen Saisonaten“	71%
F1 CAREER CHALLENGE	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„Sehr gute Karriere-Idee. Die Technik ist aber mehr als veraltet.“	63%
FLUCH DER KARIBIK	Ausgabe 09/03	Rollenspiel	„Piraten-Simulation mit ruckeliger Grafik und fiesem Schwierigkeitsgrad.“	68%
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%
FREAKY FLYERS	Ausgabe 10/03	Action	„Überdrehte Comic-Figuren ballern in Cartoon-Doppeldeckern.“	65%



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%



DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT

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

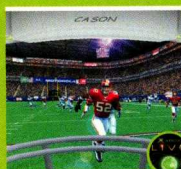
WERTUNG: 87%



ESPN NHL HOCKEY

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: Eishockey
„Flüssiges Gameplay und ein hoher Grad an Realismus brillieren in Segas Puckgebolze.“

WERTUNG: 88%



ESPN NFL FOOTBALL

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: American Football
„Exzellente Football-Simulation. Auch für Einsteiger geeignet.“

WERTUNG: 91%



FREEDOM FIGHTERS

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: Action
„Drei Knöpfe reichen aus, um die Rote Armee zu bekämpfen.“

WERTUNG: 85%



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%

FREESTYLE METAL X	Ausgabe 10/03	Rennspiel	„Spaßiges Motocross-Spiel mit kleinen Grafischwächen.“	76%
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-Getmetzel mit heftigem Schwierigkeitsgrad vor einer Renderkulisse“	69%
GHOST RECON	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Gute PC-Umsetzung, wobei der Strategie-Anteil abgenommen hat.“	80%
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	Ausgabe 09/03	Action/Strategie	„Ein neuer Einsatz für die Ghosts zum Schnäppchenpreis“	83%
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Monsterkeilerei in der Innenstadt. Ein Muss für Godzilla-Fans.“	69%
GRAVITY GAMES: STREETVERT.DIRT	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts!“	8%
THE GREAT ESCAPE: GESPRENGTE KETTEN	Ausgabe 09/03	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers kränkt an der KI und der Technik.“	54%
GROUP 5 CHALLENGE	Ausgabe 09/03	Rennspiel	„Capcoms Raser muss gegen Sega GT und Racing Evolution zurückstecken.“	78%
GUN METAL	Ausgabe 01/02	Action	„Unterhaltsames Actionfest mit intensiven Roboterkämpfen“	83%
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 Nachwuchs magier“	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%

TEST ÜBERSICHT

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Ausgabe 11/02	Surfen	„Besonders für Trendsportsteiger ist <i>Kelly Slater</i> sehr gut geeignet.“	84%
KNOCKOUT KINGS 2002	Ausgabe 01/02	Boxen	„Pure Prügelei, die auf Dauer zu wenig Tiefgang hat“	63%
KUNG FU CHAOS	Ausgabe 04/03	Beat 'em Up	„Sehr unterhaltsames Klop- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler“	78%
LEGENDS OF WRESTLING	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“	60%
LEGENDS OF WRESTLING II	Ausgabe 03/03	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 <i>Halo</i> , leidet aber an einer nervigen Steuerung“	71%
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“	- %
MECHAFAULT	Ausgabe 01/03	Action	„Nett gemachte Mech-Ballerei im <i>BattleTech</i> -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	„Ödes Rollenspiel, das sich auf dem spielerischen Stand der 80er-Jahre befindet“	43%
MICRO MACHINES	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Kleine Autos brethern 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%
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-Rollspiels“	76%
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ausgabe 03/03	Beat 'em Up	„Gut gelungenes Beat 'em Up mit sehr rauem Charme.“	81%



JET SET RADIO FUTURE

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



MADDEN NFL 2004

TEST IN: Ausgabe 09/03
 GENRE: Rollenspiel
 „Sehr komplexe American-Football-Simulation, die bis auf Xbox Live kaum Wünsche offen lässt“
 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%



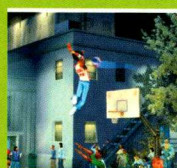
MIDNIGHT CLUB II

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



MOTOGP 2

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



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%



NHL 2004

TEST IN: Ausgabe 10/03
 GENRE: Eishockey
 „Electronic Arts schickt erstmals die deutsche DHL-Liga in die Videospil-Eishockey-Meisterschaft.“
 WERTUNG: 85%



OUTLAW VOLLEYBALL

TEST IN: Ausgabe 09/03
 GENRE: Sport
 „Sport, Unterhaltung, Erotik, Kampf: Hier ist für jeden was dabei.“
 WERTUNG: 86%



PANZER DRAGOON ORTA

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

MOTOGP	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Vom Nachfolger überholt. Das grandiose Rennspiel fasziniert aber noch immer.“	88%
MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	Ausgabe 11/02	Motocross	„Ein absolut durchschnittliches Offroad-Rennspiel“	50%
MX SUPERFLY	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Motocross-Rennen mit rasanter Action und tollkühnen Stunts“	79%
MYST III	Ausgabe 12/02	Adventure	„Mehr oder weniger logische Rätsel für Adventure-Fans“	70%
NBA 2K3	Ausgabe 03/03	Basketball	„Hinter der spartanischen Fassade verbirgt sich ein Klasse Sportspiel.“	84%
NBA INSIDE DRIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„Ein gut gelungenes und sehr spielbares Basketball-Game“	72%
NBA INSIDE DRIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Dieses Spiel ist zwar gut, aber <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.“	77%
NEW LEGENDS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und Spielspaß aus der Steinzeit.“	12%
NEXT GENERATION TENNIS	Ausgabe 09/03	Sport	„Müdes Gameplay und halbgegr Spielmodi versalzen die Tennissuppe.“	62%
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%

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
NHL HITZ 20-03	Ausgabe 12/02	Eishockey	„Eishockey für Einsteiger. Sehr viele Verbesserungen zum Vorgänger.“	84%
NFL 2K3	Ausgabe 03/03	American Football	„Der Nachfolger <i>ESPN NFL Football</i> ist leider noch einen Tick besser.“	90%
NFL FEVER 2004	Ausgabe 10/03	American Football	„Für Profis zu öde. Für Neueinsteiger aber genau richtig.“	74%
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%
OTOGI: MYTH OF DEMONS	Ausgabe 09/03	Action	„Mystisches Hack & Slay in opulenter Grafik“	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 BEACH SOCCER	Ausgabe 09/03	Sport	„Viel zu einfacher lauer Sommernachtskick am Strand“	58%
PRO CAST FISHING	Ausgabe 09/03	Sport	„Nettes, kleines Angelspiel mit schönen Spielmodi und veralteter Grafik“	68%
PRO TENNIS WTA TOUR	Ausgabe 11/02	Tennis	„Eines der schlechtesten Tennis-Spiele, die es gibt!“	19%
PROJECT ZERO	Ausgabe 06/03	Action-Adventure	„Gänsehaut garantiert! Mit einer Kamera schleichen Sie durch ein Geisterhaus.“	80%
QUANTUM REDSHIFT	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Der reine Geschwindigkeitsrausch! Leider ist das Spiel zu schwer.“	80%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Weniger Realismus zugunsten des Spielspaßes an der Rallyefront“	83%
RED CARD SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Innovatives Fußballspiel, das unter geringer Gegnerintelligenz leidet“	70%
ROBOTECH: BATTLECRY	Ausgabe 01/03	Action	„Mech-Action im Cel-Shading-Look ohne spielerische Höhepunkte“	55%
ROLLERCOASTER TYCOON	Ausgabe 03/03	Aufbau-Simulation	„Verwalten Sie einen eigenen Vergnügungspark und werden Sie reich.“	60%
SEABLADE	Ausgabe 07/03	Action	„Unspielbar schweres Flugspiel mit wenig Inspiration“	48%
SEGA SOCCER SLAM	Ausgabe 12/02	Sport/Action	„Sega präsentiert ein anarchisches Fußball-Gerangel im Comic-Stil.“	76%
SERIOUS SAM	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Die beiden PC-Spiele wurden recht anständig für die Xbox konvertiert.“	65%
SHADOW OF MEMORIES	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Ist es die PS2- oder die Xbox-Version? Keine Ahnung, sie sehen gleich aus.“	40%



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%



RALLISPORT CHALLENGE

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



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

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



RED FACTION II

TEST IN: Ausgabe 06/03
GENRE: Ego-Shooter-Action
„Randale in der Zukunft. Im Kampf gegen einen bösen Diktator dürfen Sie alles kaputt machen.“
WERTUNG: 85%



ROCKY

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



SEGA GT 2002

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



SPLINTER CELL

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

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%
SIMPSON'S ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein uninspirierter <i>Crazy Taxi</i> -Klon um die Simpsons“	59%
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen“	72%
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 <i>MotoGP</i> . 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 grottig: <i>Stake</i> 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 <i>Star Wars</i> -Spiele“	74%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Grafisch schwach. Langweiliges Gameplay.“	33%

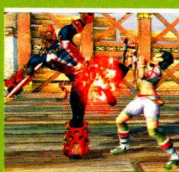
TEST ÜBERSICHT

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	„So eine miese Grafik und Steuerung hat <i>Test Drive</i> nicht verdient.“	35%
TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Strategie	„Es ist <i>Tetris</i> .“	60%
THE HULK	Ausgabe 07/03	Action	„Hier dürfen Sie alles kaputtmachen. Das ideale Spiel zum Abreagieren!“	72%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	Ausgabe 01/03	Golf	„Exzellentes Golfspiel mit superrealistischem Schlagsystem“	86%
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. <i>Kelly Slater</i> ist jedoch viel besser.“	61%
TUROC 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	„Einfallreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“	70%
WAKEBOARDING UNLEASHED	Ausgabe 06/03	Trendsport	„Extrem schweres Wakeboarding-Spiel von den <i>Tony Hawk</i> -Machern“	82%
WHACKED!	Ausgabe 01/03	Multiplayer-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%
WWWE RAW	Ausgabe 11/02	Wrestling	„Grafisch ist das Spiel gelungen, jedoch hapert's an einigen Stellen.“	53%
XGRA	Ausgabe 10/03	Rennspiel	„Überschall-Motorräder kämpfen auf abgedrehten Strecken um den Sieg.“	84%
X-MEN: NEXT DIMENSION	Ausgabe 02/03	Beat 'em Up	„Schön gemachte Comic-Balgerei um die Superhelden-Truppe“	74%
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	Ausgabe 05/03	Action	„Recht monotones Actionspiel um den beliebten Comic-Mutanten“	64%
ZAPPER	Ausgabe 04/03	Geschicklichkeit	„Das <i>Frogger</i> -Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“	60%



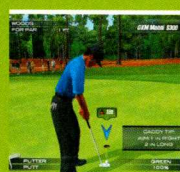
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: Rollenspiel
„Geniales Rollenspiel mit leichten Grafikmacken“
WERTUNG: 89%



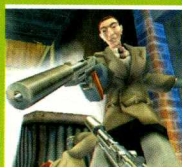
SOUL CALIBUR II

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: Beat 'em Up
„Intuitive Steuerung, geniale Charaktere und außerdem prügelt Comic-Held Spawn Xbox-exklusiv.“
WERTUNG: 90%



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: Golf
„Dies ist wohl das umfangreichste Golfspiel aller Zeiten.“
WERTUNG: 87%



TIMESPLITTERS 2

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



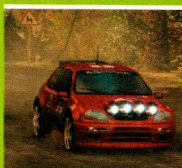
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

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



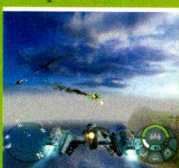
UNREAL CHAMPIONSHIP

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



V-RALLY 3

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Rennspiel
„Sehr arcadeartiges 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%



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-leserbrieft@computec.de
Unser Online-Diskussionsforum finden Sie übrigens unter <http://www.xbox-zone.de>.

MENSCHENVERACHTENDE VIDEOSPIELE

Liebe OXM-Redaktion, ich mag euer Magazin sehr und lese es wirklich gerne. Bis auf eine einzige konnte ich sämtliche bisherigen Ausgaben des deutschen OXM ergattern. In der aktuellen Ausgabe 10/2003 ist jedoch ein kurzer Bericht, der mich in der Tat ziemlich erschreckt hat. Es geht darin um die Ankündigung des Spieles *Sole Predator*, in dem man als wassinniger (!) Hai die Aufgabe hat, Menschen und Inventar einer Bohrinsel zu „zerstören“ (Seite 8). Selten habe ich von einem derart menschenverachtenden Spielprinzip erfahren! Ich kann schon nicht nachvollziehen, warum ein Spiel wie *Soldier of Fortune II: Double Helix* solch unnötig blutige Gewaltdarstellungen präsentieren muss. Aber *Soldier of Fortune II* hat ja immerhin genug spielerische Substanz, um nach Abschalten der überflüssigen Brutalität trotzdem Spaß zu haben. Im Gegensatz dazu können bei *Sole Predator* Grafik und Präsentation auch noch so gelungen sein, an der beschauerten Idee ändert sich rein gar nichts! Der Gipfel der abstoßenden Geschmacklosigkeit ist für mich der Hinweis auf die „Dismemberment-Engine“, mit deren Hilfe man Menschen und andere Objekte an insgesamt 64 Stellen zerteilen kann. Unfassbar! Wenn man so etwas liest, verwundert es nicht, dass es in den USA einen Ego-Shooter gibt, bei dem man die Aufgabe hat, als Amokläufer vom Dach eines Hochhauses aus mit einem Scharfschützengewehr so

viele unschuldige Passanten wie möglich zu erschießen, sozusagen eine verschärfte Mischung aus *Deer Hunter* und *Moorhuhn-Jagd*. Ich hoffe inständig, dass *Sole Predator* weder einen Publisher findet, noch von Microsoft die Xbox-Freigabe bekommt. Das „Spiel“ soll bei seinen Herstellern verrotten! Nichts anderes verdient es! Fast wünscht man sich, dass die verantwortlichen Programmierer selbst von einem großen weißen Hai zerfressen werden. Ich habe nichts gegen eine grundsätzliche Berichterstattung über solche Spiele – anscheinend gibt es einen Markt dafür, ansonsten würde so etwas nicht produziert werden –, aber ich hätte mir von euch gewünscht, dass ihr zumindest eine kurze kritische Bemerkung zur menschenverachtenden Grundidee von *Sole Predator* macht.

Lars Adrian

Hallo Lars!
In der Regel nehmen wir es uns nicht heraus, Spiele zu kritisieren, die wir noch nicht gespielt haben und von denen es bisher nur einige Fotos und Zusammenfassungen der Hersteller gibt. Genau so lief es auch bei *Sole Predator*. So wie wir die Entwickler von Appaloosa kennen, wird das fertige Spiel bestimmt nicht menschenverachtend werden. Sollten mit den Programmierern aber wirklich die namensgebenden Wildpferde durchgegangen sein und uns erreicht demnächst eine Vorabversion, die wirklich absolut geschmacklos ist, so werden wir sicherlich darauf hinweisen und den Titel entsprechend behandeln.

Fragen über Fragen

Hallo OXM-Redaktion, also wie ihr bereits wisst, kommt jetzt das Lob: Die Zeitung ist cool, ebenso die Demos und die Tests ... (ihr wisst ja, wie es weitergeht :))
Hier nun meine Fragen:
1. Wisst ihr, wann genau *True Crime: Streets of L.A.* rauskommt? Ich bin ja ein Liebhaber von solchen Spielen. Könntet ihr dann einen schönen langen Bericht schreiben?
2. Kommt *Tomb Raider: The Angel of Darkness* für die Xbox?
3. Kann man bei den Gewinnspielen auch per E-Mail teilnehmen? Das würde schneller gehen und ich könnte Geld sparen, denn Briefmarke und Karte ist auch nicht billig.
4. Wie schafft ihr es, solche langen Berichte zu schreiben wie bei *Sudeki*. Das hat bestimmt gedauert. Euch müssen doch die Hände glücken, wenn ihr mit einer Zeitung endlich fertig seid. (Ihr müsst die Xbox-Spiele ja auch testen und das geht auch auf die Hände :))

Ja, das war es auch schon. Also macht weiter so mit euerem Magazin.

CRAZYXBOX (per E-Mail)

Hallo CRAZYXBOX!

Hier die Antworten zu deinen Fragen:

1. *True Crime: Streets of L.A.* kommt im November für deine Xbox raus. Wenn du mehr wissen willst, dann blättere doch mal auf Seite 20. Rein zufälligerweise haben wir dort eine nette kleine Vorschau zu diesem Spiel gemacht.
2. Bisher hat Eidos dieses Spiel nicht für die Xbox angekündigt. Und jetzt mal ganz ehrlich: Eigentlich interessiert sich auch keiner von uns so richtig für diesen Titel. Frustige Action-Adventures gibt es nämlich schon genug.
3. Gewinnspiele per E-Mail? Wo ist dann der Spaß? Wir ziehen unsere Gewinner nämlich immer noch in alter Tradition aus dem Postkorb. Einmal im Monat spielt Janina Glücksfee, wühlt sich durch einen

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.

KÖNNET IHR EINE DEMO VON EINEM BESTIMMTEN SPIEL AUF DIE DVD PRESSEN?

Immer wieder erreichen uns Briefe von Lesern, die sich eine bestimmte Demo zu einem Spiel wünschen. Wir haben jedoch keinen Einfluss darauf, welche Demo-Versionen die Hersteller bereitstellen. Sie können uns jedoch glauben, dass wir jede nicht jugendgefährdende Demo veröffentlichen, die uns angeboten wird.

WARUM HABT IHR MANCHMAL ALTE DEMOS DRAUF?

Uns erreichen sehr viele Leserbriefe von Xbox-Neuinsteigern, dass sie ganz gerne Demoversionen 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 HABT IHR KEINE HÄRTEREN DEMOS DRAUF?

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 harten Demos auf die DVD zu packen.

KANN MAN ÄLTERE OXMS 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?

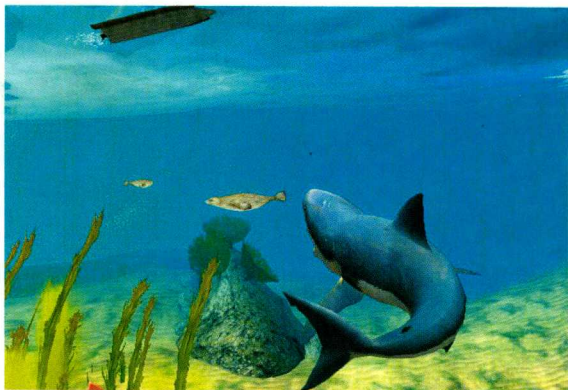
Leider ist der Besitz einer Kreditkarte eine der Grundvoraussetzungen für Xbox Live. Es ist auch nicht geplant, von diesem Kurs abzuweichen.

LEST IHR JEDEN LESERBRIEF?

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

HABT IHR EINE EIGENE WEBSITE IM INTERNET?

Unser Forum erreicht ihr unter www.xbox-zone.de. Eine eigene Website haben wir noch nicht.





An dieser Stelle möchten wir unseren Leser Wolf Arne Storm aus Wolfenbüttel ganz herzlich grüßen. Denn vor ein paar Wochen staunten wir nicht schlecht, als uns seine Mitmach-Postkarte zum *Midnight Club II* Gewinnspiel mit zweimonatiger Verspätung erreichte. Das gute Stück hatte nämlich eine Weltreise hinter sich, nachdem ein eifriger Postangestellter das Lösungswort Tokio für die Postanschrift hielt. Aber keine Bange, lieber Wolf Arne Storm. Obwohl der Einsendeschluss bereits lange überschritten ist, überlegen wir uns gerade einen Trostpreis.

ganzen Haufen von Postkarten und kürt einen oder mehrere Gewinner.

4. Du hast Recht.
Die Artikel schreiben sich nicht von selbst und jeder Mitarbeiter des OXM hat seine eigene Art, Stress abzubauen und das Letzte aus seinen Fingerspitzen zu kitzeln. Hier eine kleine Übersicht:
Jean: dreifache Espressos, chinesisches Essen und Schokolade
Janina: den Textchef ärgern und Schokolade
Manfred: Bundesligaergebnisse laut durch die Redaktion brüllen und Müsliriegel
Jana: Tee trinken und Jeans Schokolade klauen

Downloadfreie Zone
Hallo ihr!
Als Erstes ein Lob (die könnt ihr bestimmt schon singen) an euer Magazin. Ihr habt da ein tolles Heft geschaffen und Preis und Leistung stimmen auch. Und jetzt hab ich da noch eine Frage: Über Xbox Live ist es möglich, für *Brute Force* weitere Levels runterzuladen. Wie komme ich an die weiteren Levels ohne Xbox Live? Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen.
Internette Grüße aus Köln
Jörg (per E-Mail)

Hallo du!
Wenn du schon einen Blick auf unsere Heft-DVD geworfen hast, dann ist dir sicherlich aufgefallen, dass wir diesmal den ersten Download zu *Splinter Cell* drauf haben. So wie es bis jetzt aussieht, wird es auch nicht der letzte bleiben. Wollen wir mal bloß hoffen, dass es bis zum nächsten Download-Event nicht so lange dauert wie beim letzten Mal. Die meisten Downloads sind allerdings für eine gewisse Zeit für Xbox Live reserviert und erst wenn diese Frist abgelaufen ist, können wir das zusätzliche Ma-

terial auch auf die Disk pressen. Wir bleiben am Ball.

Linkshänder im Nachteil
Hallo liebe Redaktion,
Ich habe von einem Freund eine Xbox mit einigen Spielen zum Testen bekommen. Das Ganze gefällt mir auch ganz gut. Nur habe ich ein Handicap. Meine Motorik auf der gesamten rechten Seite ist nicht so gut ausgeprägt. Bei Spielen wie *Halo* oder *Splinter Cell* gibt es oft Probleme für mich, zu laufen und gleichzeitig den „Feind“ ins Visier zu nehmen. Die Links-, Rechts-, Auf- und Ab-Bewegung ist auf dem rechten Ministick. Ich würde gerne von euch erfahren ob für Linkshänder ein Xbox-Controller existiert, wo die Knöpfe und alle Sticks genau andersherum liegen?

Michael Luedtke

Hallo lieber Michael,
wir haben uns mal bei einigen Hardware-Herstellern erkundigt. Leider ist bei keinem zurzeit geplant, einen Controller für Linkshänder auf den Markt zu bringen. Die meisten Linkshänder, die wir kennen, haben allerdings auch kaum Probleme mit den Microsoft-Standard-Controllern. Vielleicht solltest du einfach nur ein wenig häufiger mit dem Pad spielen. Als Jean damals in den 80er-Jahren von den Joysticks des Commodore 64 auf das Sega Master System umstiegen ist, glaubte er auch, niemals mit diesem Stick auf der linken Seite zurechtzukommen, da er bisher immer mit rechts gesteuert hatte. Seit Anfang November 1988 geht es aber ganz gut.

Kurz und knapp

STEEL BATTALION

Hallo,
ich habe eine Frage zu *Steel Battalion*. Kann man dieses Spiel (mit Controller) auch in normalen Läden erwerben (und wenn ja, in welchen Läden) oder nur bestellen? Und wenn man es bestellen kann, würden Sie mir bitte die Adresse zusenden, damit ich dieses Spiel erwerben kann. Ich bedanke mich im Voraus.
Jan Rihm

Hallo!
Da die Zielgruppe des Mech-Spiels mit dem Riesencontroller sehr klein war, hat Microsoft nicht sehr viele Einheiten in den Handel geliefert. Mit etwas Glück bekommt du aber noch ein Exemplar bei Ebay.

PHANTASY STAR OFFLINE

Erst mal ein Lob an eure coole Zeitschrift. Kann man eigentlich *PSO* auch ohne Xbox Live spielen? Könnt ihr auch dazu eine Demo von *PSO* auf die DVD packen? Ich danke euch schon für eure Antwort.
Daniel Nalbat

Phantasy Star Online legt nur einen Spielstand an, wenn sich das Xbox-Live-Betriebssystem und ein Xbox-Live-Gamer-Tag auf der Festplatte befinden. Ohne geht es leider nicht.

PERFEKT

Halloooo hoch gelobtes OXM-Team
Ich habe eine Frage, ihr schreibt, dass ihr für die Spiele Wertungen von 0% bis 100% abgibt. Heißt das also, dass ihr an DAS perfekte Game glaubt??
Grüße von Rafael aus der Schweiz

Hallo Rafael,
Mr. Spock vom Raumschiff Enterprise hätte es wohl so ausgedrückt: Wir denken gerne an die Chance einer Möglichkeit. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass sich das perfekte Spiel zum Test

stellt, sind wir mit einer Wertung von 100% darauf vorbereitet.

JEDIS CHEATEN NICHT

Hi OXM-Team,
erst mal ein fettes Lob für euer affengeiles Xbox-Magazin (das beste, was es gibt!). Jetzt zu meiner Frage: Gibt es Cheats zu *Star Wars: Knights of the Old Republic*? Wäre echt hilfreich im Kampf gegen die dunkle Seite der Macht.
Tschüß

der Jedi-Hüter (per E-Mail)

Hallo Jedi-Hüter,
ich glaube, du nimmst deine Aufgabe, die Jedis zu schützen, ein wenig zu ernst. Da es kaum noch Spaß machen würde, wenn man die dunklen Mächte einfach so wegpusten könnte, gibt es bei *KotOR* (wie übrigens auch bei den meisten Rollenspielen) keine Cheat-Codes.

OHRENSCHMAUS

Hallo OXM
Könnt ihr mir sagen, von welcher Gruppe das Lied von eurem *Outlaw Volleyball*-Trailer ist? Hört sich total cool an.
Uwe Schönfeldt

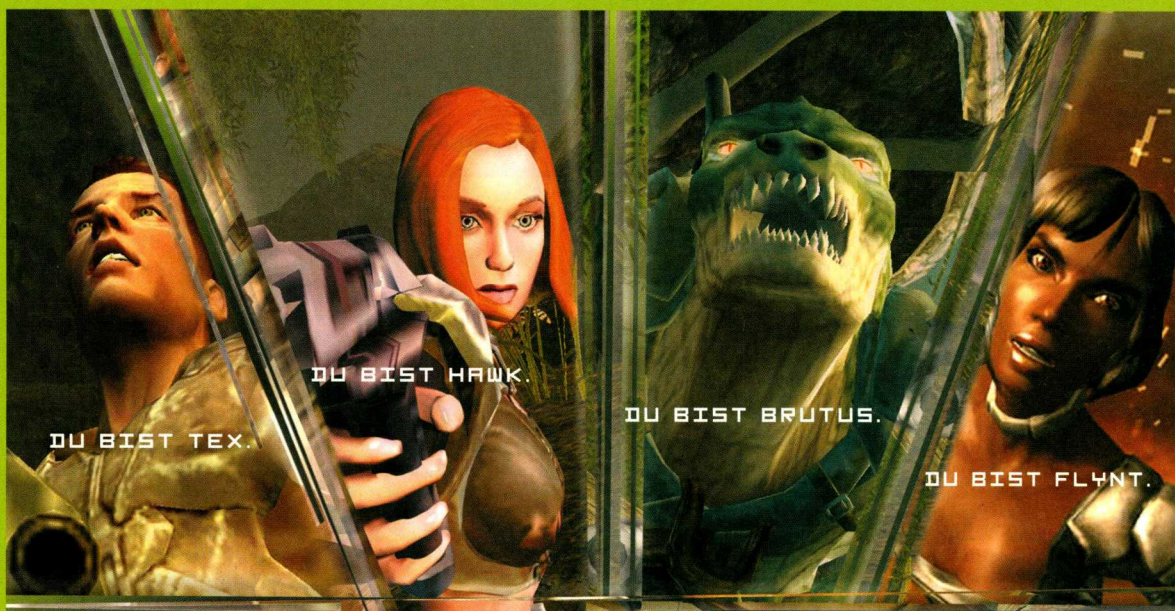
Hallo Uwe,
Der Song, den du in dem Video hörst, ist „Feel This“ von DJ Ashba. Der Soundtrack zu *Outlaw Volleyball* ist insgesamt sehr gut gelungen und wir warten darauf, dass genau wie bei *SSX 3* ein Soundtrack zu dem Spiel erscheint. Schön wär's ja.

DTM 2

Liebes OXM-Team
Wann kommt denn eine Fortsetzung zu *DTM Racer Driver: Director's Cut*?
ProfiDa11 (per E-Mail)

Lieber Profi,
die Fortsetzung erscheint im ersten Quartal 2004.

LASST VON EUCH HÖREN:
oxm-leserbriefe@computec.de



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**
DANGERUS ALONE DEADLY TOGETHER



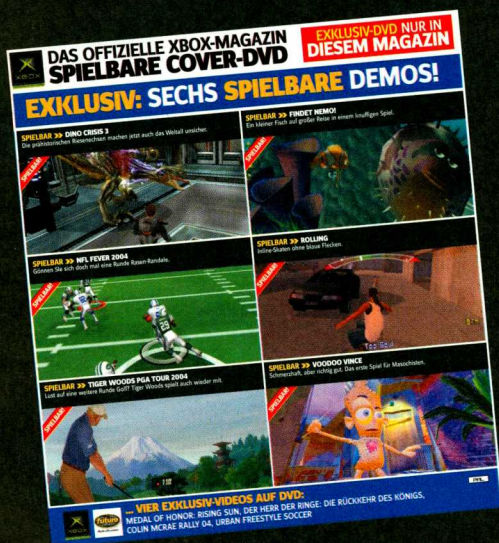
www.xbox.com





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.



» DINO CRISIS 3 Dinos im Weltraum!



» FINDET NEMO Jump & Swim!



» TIGER WOODS 2004 Generation Golf!

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:
DINO CRISIS 3

090

DEMO AUF DVD:
FINDET NEMO

091

DEMO AUF DVD:
VOODOO VINCE

091

DEMO AUF DVD:
ROLLING

092

DEMO AUF DVD:
TIGER WOODS PGA TOUR 2004

092

DEMO AUF DVD:
NFL FEVER 2004

092

KOMPLETTLÖSUNG:
SPLINTER CELL: KOLA CELL

093

CHEATS & CODES:
TIPPS & TRICKS

096





play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



Spielbare Demos



HALLO, LIEBE LESER!

Endlich ist es so weit: Wir können Ihnen den lang erwarteten Downloadlevel von *Splinter Cell: Kola Cell*, präsentieren. Alles Wissenswerte über Sam Fishers Zusatzmission erfahren Sie in der entsprechenden Komplettlösung auf Seite 93. Außerdem bieten wir Ihnen in dieser Ausgabe natürlich wieder eine ganze Reihe brandaktueller Spiele zum Antesten.

Actionfans können es in *Dino Crisis 3* von Capcom im Weltall so richtig krachen lassen, während die Sportbegeisterten mit *NFL Fever 2004* und *Tiger Woods PGA Tour 2004* zwei gepflegte amerikanische Rasensportarten zur Auswahl haben. In die Rolle einer aus Stofftetzten zusammengeflochtenen Voodoo-Puppe schlüpfen Sie bei

Microsofts abgedrehtem Jump&Run-Spiel *Voodoo Vince*. Eine etwas ruhigere Gangart legt das Unterwasser-Abenteuer *Findet Nemo* mit dem übermütigen Clownfisch an den Tag. Helfen Sie Nemo in drei Spielabschnitten, die Tücken des Meeres zu meistern. Rasant geht es in unserer letzten Demo zum Trendsportspiel *Rolling zur Sache*, bei der Sie mit drei unterschiedlichen Profi-Skatern ein Areal in New York abfahren dürfen.

Viel Spaß beim Zocken!

Ihre OXM-Redaktion

DINO CRISIS 3

SPIELE-INFOS

TITEL: **DINO CRISIS 3**

HERSTELLER: **CAPCOM**

GENRE: **ACTION**

SPIELER: **1**

DAS ERWARTET SIE

AUF EINEM IM WELTALL treibenden, lange verloren geglaubten Raumschiff wimmelt es von mutierten Dinosauriern.

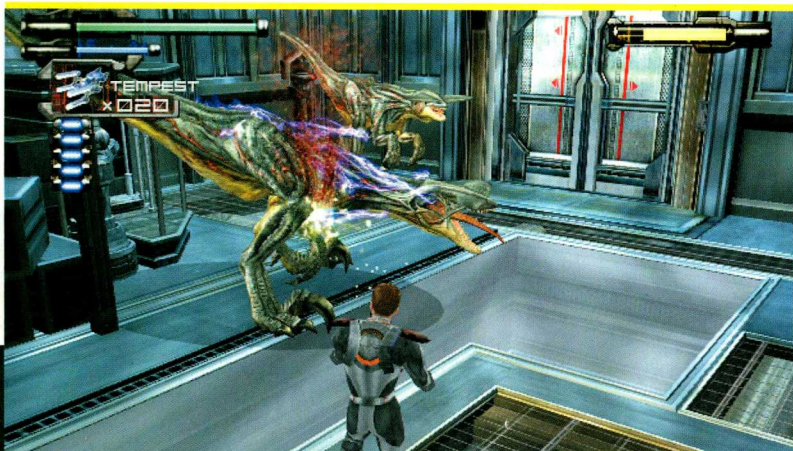
SO SPIELT ES SICH

Nach der Auswahl des Schwierigkeitsgrades (Leicht, Normal, Schwer), starten Sie Ihre Erkundung des gigantischen Raumschiffs Ozymandius in einem riesigen Hangar, in dem es nach einer schicken Rendersequenz von kleinen, flinken Dinos nur so wimmeln. Führen Sie mithilfe des Jet-Packs ständig Ausweichmanöver durch, um nicht getroffen zu werden. Verlassen Sie den Hangar, nachdem Sie alle roten Energiepunkte aufgesammelt haben, und begehen Sie sich auf direktem Weg zum Kontrollraum. Zerschießen Sie dazu die Laserfallen im Gang. An der Konsole können Sie den Aufbau des Schiffs verändern und somit neue Wege freigeben. An den mit blauem Licht gekennzeichneten Speicherstellen können Sie aufgesammelte Punkte für Health-Packs, Munition und Inventarplätze eintauschen.

DEMO-TIPPS

Kehren Sie, nachdem Sie im Kontrollraum das Schiff verändert haben, in den langen Korridor mit den beweglichen Bodenplatten zurück. Sie haben nun Zugang zu einem anderen Teil des Schiffs. Setzen Sie die WASPs an der verschlossenen Tür im nächsten Gang ein, um auf die andere Seite des Hangars zu gelangen. Von dem großen Shuttle in der Mitte aus kommen Sie an eine höher gelegene Schalttafel. Kehren Sie nun in den anderen Teil des Hangars zurück und betätigen Sie den eingblendeten Schalter. Mit der Codekarte können Sie nun Sonya folgen. Aktivieren Sie im EVAs Supply Room mit dem Kran die Plattformen und betätigen Sie anschließend den Schalter hinter den Gitterstäben, um die Türe zu öffnen und die Demo zu beenden.

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	EGO-PERSPEKTIVE/KAMERA
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	AUSFÜHREN
	B-TASTE	SPRINGEN/ABBRECHEN
	X-TASTE	SCHIESSEN
	Y-TASTE	WASP FREISETZEN
	L-SCHALTER	BOOSTER
	R-SCHALTER	ANVISIEREN
	WEISSE TASTE	INVENTAR
	SCHWARZE TASTE	KARTE



UND SONST?

Springen Sie im Front Deck Entrance-Room auf die Plattform und betätigen Sie den Schalter, um die Wandplatten zu bewegen. Boosten Sie sich nun auf die gegenüberliegende Seite und stellen Sie sich auf die erleuchtete Bodenplatte. Fliegen Sie durch die sich schnell schließende Tür. Wechseln Sie nun in die Ego-Sicht und feuern Sie mit einem aufgeladenen Energiestoß auf das grün leuchtende Symbol an der Wand. Allgemeine Tipps: Rot blinkende Container oder Platten lassen sich mit ein paar Gewehrsalven zerstören. Wenn Sie springen und gleichzeitig boosten, schweben Sie langsam zu Boden.

FINDET NEMO

SPIELE-INFOs

TITEL: **FINDET NEMO**HERSTELLER: **THQ**GENRE: **GESCHICKLICHKEIT**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	BESCHLEUNIGEN
	B-TASTE	NICHT BELEGT
	X-TASTE	AUSFÜHREN
	Y-TASTE	NICHT BELEGT
	L-SCHALTER	NICHT BELEGT
	R-SCHALTER	NICHT BELEGT
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

SPIELE-INFOs

TITEL: **VOODOO VINCE**HERSTELLER: **MICROSOFT**GENRE: **JUMP & RUN**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	SPRINGEN/DOPPELSPRUNG
	B-TASTE	DREHATTACK
	X-TASTE	SCHLAGEN/AUSFÜHREN
	Y-TASTE	AUFHEBEN/FALLEN LASSEN
	L-SCHALTER	SCHWEBEN
	R-SCHALTER	KAMERA ZENTRIEREN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	EGO-SICHT



DAS ERWARTET SIE

NEMO IST EIN FISCH AUF ABWEGEN, denn der abenteuerlustige Clownfisch mit der großen Flosse hat keine Lust, ständig unter der Kontrolle seines überfürsorglichen Vaters Marlin zu stehen.

SO SPIELT ES SICH

Nemos Abenteuer verfolgen Sie aus einer zweidimensionalen Kameraperspektive. Um ihn durch die Gefahren des Meeresbodens wie Krabben, Gase und Kugelfische zu manövrieren, braucht es nur die Richtungstasten und einen Beschleunigungsknopf. An der Ankerkette muss Nemo zusätzlich darauf achten, nicht von der gefährlichen Strömung abgetrieben zu werden.

DEMO-TIPPS

Im dritten Spielabschnitt müssen Sie vor einem Taucher davonschwimmen, der Nemo einfangen möchte. Auf Höhe der Taucherbrille oder noch weiter oben fällt es leichter, den greifenden Händen auszuweichen.

UND SONST?

Ähnlich wie die Schamanenmaske bei *Crash Bandicoot* wird Nemo auch von einem kleinen Schutzhelfer begleitet. Das blaue Fischchen heftet sich an Nemos Fersen, sobald er vorbeischwimmt. Das Anhängsel verschwindet, sobald der Spieler einen Fehler begeht und etwa mit einem Kugelfisch zusammenstößt.

VOODOO VINCE

DAS ERWARTET SIE

EIN ABGEDREHTES ABENTEUER mit einer Voodoo-Puppe, die sich ihrer Gegner entledigt, indem sie die Angriffe an sich selbst durchführt.

SO SPIELT ES SICH

Angeleitet von seiner Besitzerin Madame Charmaine, begeben Sie sich als die Voodoo-Puppe Vince in das von Monstern heimgesuchte New Orleans. Der erste Spielabschnitt der Demo ist wie ein Tutorial aufgebaut, in dem Ihnen die Steuerung näher gebracht wird. Gegner kann Vince auf konventionelle Weise mit verschiedenen Schlagattacken erledigen - oder er benutzt seine Voodoo-Power. Wenn die Voodoo-Leiste voll aufgeladen ist (erkennbar an dem Totenkopf am rechten oberen Bildschirmrand), startet Vince durch gleichzeitiges Drücken beider Schultertasten einen Angriff, der alle Gegner in seiner näheren Umgebung vernichtet.

DEMO-TIPPS

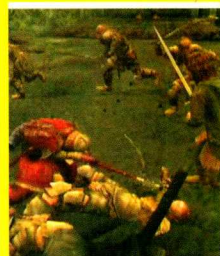
Setzen Sie Vince im zweiten Spielabschnitt an der brennenden Gasleitung in Brand und zünden Sie das an weiteren Rohren ausströmende Gas an, bis Sie zu zwei sprechenden Zapfsäulen gelangen. Die Flammen entzünden das ausgelaufene Benzin und sprengen die beiden Plappermäuler, wodurch Vince einen Benzinkanister erhält, mit dem er die Walze in Bewegung setzen kann.

UND SONST?

Vince ist so klein, dass er mühelos durch Abwasserleitungen passt. Halten Sie die Augen nach Eingängen zu solchen Kanälen offen, denn diese führen meist zu einem Versteck mit vielen Energiefläschchen oder Lebenspunkten.

VIDEOS AUF DVD

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



DER HERR DER RINGE:
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



COLIN MCRAE RALLY 04



URBAN FREESTYLE SOCCER



MEDAL OF HONOR: RISING SUN



playmore
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

ROLLING

SPIELE-INFOs

TITEL: **ROLLING**

HERSTELLER: **TAKE 2**

GENRE: **TRENDSPORT**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/TRICK COMBO
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN/TRICK COMBO
	A-TASTE	BESCHLEUNIGEN/SPRINGEN
	B-TASTE	FLIP TRICKS/SPRECHEN
	X-TASTE	GREIFEN
	Y-TASTE	GRIND/WALLSTALL/WALLRIDE
	L-SCHALTER	CHESS SLIDE
	R-SCHALTER	CHARAKTER I. D. LUFT DREHEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

DREI WAHNWITZIGE INLINE-SKATER aus der Profi-Szene namens Jon Julio, Cesar Mora und Fabiola da Silva erwarten Sie in diesem Trendsportspiel. Von den 15 Arealen der Vollversion können Sie in unserer Demo fünf Minuten in den NY Outskirts verbringen.

SO SPIELT ES SICH

Versuchen Sie, innerhalb von fünf Minuten zehn Herausforderungen zu bestehen und dabei so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die jeweiligen Aufträge bekommen Sie von herumstehenden Passanten, die Sie mit dem B-Knopf ansprechen. Die wohl einfachste Herausforderung besteht darin, um das Basketballfeld zu grinden.

DEMO-TIPPS

Zuallererst sollten Sie die fünf Rolling-Logos im Level einsammeln. Das ist nicht nur eine sehr einfache Aufgabe, sondern auch eine gute Gelegenheit, Grinds und Wallrides zu üben. Für einen Wallride müssen Sie nur auf eine Wand zuskaten und dann im richtigen Moment den Y-Knopf drücken. Sie können auch vorher springen, um noch höher zu kommen.

UND SONST?

Füllen Sie die graue Energie-Leiste am rechten Bildschirmrand durch Grinds und Tricks in der Luft. Wenn sie vollständig gefüllt ist, können Sie alle möglichen Special Moves abziehen, vorausgesetzt, Sie beherrschen sie. Falls Sie nämlich stürzen, leert sich die Leiste wieder.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

SPIELE-INFOs

TITEL: **TIGER WOODS PGA TOUR 2004**

HERSTELLER: **ELECTRONIC ARTS**

GENRE: **SPORT**

SPIELER: **1-2**

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

DAS ERWARTET SIE

AUF VIER VERSCHIEDENEN REALEN Golfplätzen dürfen Sie jeweils ein Loch vom Abschlag bis zum Grün spielen. Im Modus „Long Drive Shootout“ können sich zwei Spieler im Splitscreen messen, wer den weiteren Ball schlägt.

SO SPIELT ES SICH

Mit einem der beiden Mini-Sticks - welcher, bleibt Ihnen überlassen - müssen Sie mit dem Golfschläger ausholen und schlagen. Dabei kommt es auf den richtigen Rhythmus, die Richtung und die richtige Schlagstärke an, damit der Ball auf dem Grün landet.

DEMO-TIPPS

Die Wahl des Schlägers ist je nach Nähe zum Loch entscheidend. Mit der L-Taste gehen Sie die verfügbaren Golfschläger durch. Eine Auswahl treffen Sie, indem Sie die maximale Schlagweite mit der Entfernung zum Loch vergleichen.

UND SONST?

Sie können dem Ball beim Abschlag noch mehr Vorwärtsdrall verleihen, indem Sie im richtigen Moment den weißen Knopf drücken. Eine Zeitlupensequenz zeigt Ihnen, ob es geklappt hat.

NFL FEVER 2004

SPIELE-INFOs

TITEL: **NFL FEVER 2004**

HERSTELLER: **MICROSOFT**

GENRE: **SPORT**

SPIELER: **1-4**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	ANPASSEN DER PASSHÖHE
	STEUERKREUZ	SPRUNG/FEIERN
	A-TASTE	SPRINTEN
	B-TASTE	DREHUNG
	X-TASTE	SCHULTERANGRIFF
	Y-TASTE	AUSGESTRECKTER ARM
	L-SCHALTER	LINKS AUSWEICHEN
	R-SCHALTER	RECHTS AUSWEICHEN
	WEISSE TASTE	LATERALER PASS
	SCHWARZE TASTE	HECHTSPRUNG



DAS ERWARTET SIE

FOOTBALL IN REINFORM. Spielen Sie mit zwei bis vier Spielern den neuesten Titel aus der XSN-Sports-Reihe.

SO SPIELT ES SICH

Wählen Sie zunächst Ihre gewünschte Spielerposition (Quarterback, Verteidiger und Angriff), um dann mit einem der zwei zur Verfügung stehenden Teams Jets und Colts gegen ein CPU-Team oder einen Mitspieler anzutreten. Sie müssen alles daransetzen, mit dem Ball einen Touchdown zu erzielen. Beim Angriff bekommen Sie drei Chancen, die Zehn-Yard-Linie des Feldes (gelbe Linie) zu erreichen.

DEMO-TIPPS

Versuchen Sie, während des Angriffs den Ball einem Ihrer Teammitglieder zuzuworfen. Ein erfolgreicher Pass führt meist auch zu einer guten Chance, die gegnerischen Reihen zu durchbrechen. Sie können allerdings auch auf den Quarterback und Sprintfähigkeiten setzen.

UND SONST?

In der Rolle des Verteidigers ist es Ihre Aufgabe, den gegnerischen Quarterback abzufangen oder einen Pass zu seinen Mitspielern zu verhindern. Sie wissen nie, welche Taktik das andere Team anwendet, manche Situationen lassen sich aber ziemlich gut abschätzen. Befindet sich das Team weit von der Zehn-Yard-Linie entfernt, werden die Spieler die Pille eher werfen als damit laufen.



OFFIZIELLES XBOX MAGAZIN

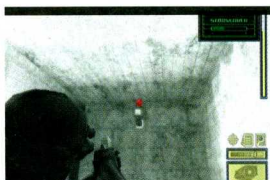
Masterclass

Wir freuen uns ganz besonders, Ihnen zu unserem einjährigen Jubiläum den *Splinter Cell*-Level „Kola Cell“ auf der DVD präsentieren zu dürfen. Falls Sie an irgendeiner Stelle nicht weiterkommen sollten, werfen Sie doch einen Blick in diese Komplettlösung. Sie bietet einen Durchgang durch den Level und beschreibt alle fünf Aufgaben.

Komplett Level auf DVD!

Splinter Cell: Level Kola Cell

Erste Aufgabe



↑ Lenken Sie die unzerstörbare Kamera mit dem Kamerastörsystem ab.



↑ Kriechen Sie durch diesen Schacht, um die Laserbarrieren zu umgehen.

» SCHALTEN SIE als Erstes Ihr Nachtsichtgerät ein und suchen Sie sich eine Passage nach draußen, während Ihnen die genauen Missions-Parameter erklärt werden. Sobald Sie den Schacht verlassen haben, gehen Sie langsam, um die Wache ganz in der Nähe nicht zu alarmieren. Schleichen Sie sich von hinten an sie heran, schlagen Sie sie k. o. und verstecken Sie den Körper gut. Schleichen Sie nun weiter voran. Hinter dem ersten Vorhang erwartet Sie eine Laser-Barriere, die Sie per Wärmebild- oder Nachtsichtgerät erkennen können. Springen Sie über den Laser hinweg.

Wenden Sie sich nun nach links, an dem Retina-Scanner vorbei, und gehen Sie in den Raum, der mit vielen Laserstrahlen gespickt ist. (Sollten Sie den Laser hinter dem Vorhang berührt haben, ist die Tür zu



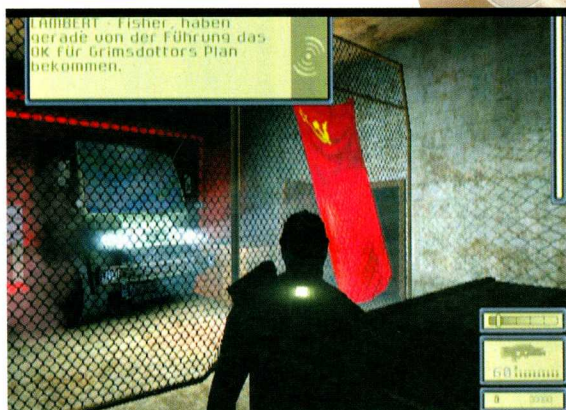
↑ Mit dem Wärmebildgerät können Sie die Laserbarriere gut erkennen.

diesem Raum verschlossen, so dass Sie nur durch einen Schacht in der Nähe des Retina-Scanners hineingelangen können.) Um die Tür am anderen Ende des Raumes zu öffnen, müssen Sie die Konsole aktivieren. Verlassen Sie anschließend den Raum und kriechen Sie in den Lüftungsschacht in der Nähe des Retina-Scanners. Auf diese Weise umgehen Sie die Laser-Barrieren. Steigen Sie nun die Treppen zu einem leeren Raum hoch, den Sie mithilfe des Dietrichs wieder verlassen.

Bewegen Sie sich im folgenden Durchgang langsam vorwärts. Sie hören zwei Wachen, die - in ein Gespräch verwickelt - auf Sie zukommen. Verstecken Sie sich vor ihnen in dem kleinen Raum zu Ihrer Linken, in dem Sie außerdem noch ein Medi-Pack finden. Die beiden Wachen fangen nun an, Patrouille zu gehen, so dass ein gutes Timing nötig ist, um an beiden ungesehen vorbeizukommen. Wenden Sie sich am Ende des Durchgangs nach links. Sobald Sie die Treppen hinuntergehen, können Sie den Schatten einer Wache sehen. Weichen Sie dieser mit einem Spagat-Sprung aus und attackieren Sie sie, sobald sie unter Ihnen hindurchgeht. Den Körper verstecken Sie in einer dunklen Ecke. Klettern Sie nun über den Boxenstapel. Bevor Sie jedoch durch die Tür gehen, sollten Sie nach links schauen, wo Munition liegt, die Sie auf sammeln können, indem Sie mit dem Rücken



↑ Dieses Terminal öffnet die Tür.



↑ An dieser Stelle beginnen und enden Fishers Aufgaben des Kola-Cell-Levels.

an der Wand entlanggehen. Benutzen Sie nun die Glasfaser-Kamera oder das Wärmebildgerät, bevor Sie den nächsten Raum betreten, um sicher zu sein, dass die Wache nicht hinter der Tür steht. Gehen Sie durch die Tür, dann geradeaus in die kleine Schatzenzone neben der Kiste und steigen Sie auf diese hinauf. Sobald die Wache wieder an Ihnen vorbeigegangen ist, springen Sie auf die höher gelegenen Kisten. Kriechen Sie oben im Schatten verborgen durch den Raum, springen Sie am Ende der Kisten hinunter und gehen Sie durch die Tür. (Sie können sich alternativ auch an die Rohre hängen, um die Wache von oben anzugreifen oder Sie machen einen Spagat-Sprung zwischen den Kisten.)

Benutzen Sie in dem hinter der Tür liegenden Durchgang schnell das Kamerastörsystem, während Sie sich auf die geschützte Kamera zubewegen. Sobald Sie die Kamera erreicht haben, schalten Sie auf Wärmebild oder Nachtsicht um. Links von Ihnen entdecken Sie jetzt einen Laser, den Sie überspringen müssen. Betreten Sie nun den Server-Raum und verschaffen Sie sich Zugang zu der Konsole hinter einem der Server. (Sollten Sie von der Kamera oder dem Laser entdeckt worden sein, schließt sich die Tür zum Server-Raum und Sie müssen einen Schacht links neben der Treppe benutzen, um dennoch in den Raum zu gelangen. Schalten Sie Ihr Nachtsichtgerät ein, klettern Sie ein Rohr empor, greifen Sie nach dem Sims und lassen Sie sich dann durch die Decke in den Server-Raum fallen.) Sie haben nun die erste Aufgabe bewältigt und den ersten Speicherpunkt des Levels erreicht.

Zweite Aufgabe

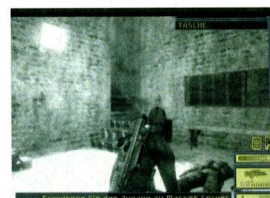
» SOBALD SIE Zugang zum Server haben, fangen Sie eine Nachricht von Colonel Alekseevich ab. Gleichzeitig geht das Licht aus und drei Wachen mit Nachtsichtgeräten beginnen den Server-Raum zu untersuchen. Versuchen Sie, in Deckung zu bleiben, und verlassen Sie den Raum über die Treppe. (Sie können den Wachen auch entgehen, indem Sie, sobald das Licht ausgeht, schnell in den Ventilationsschacht in der Decke springen. Sollten die Wachen Sie entdecken, benutzen Sie den Taser - der Boden ist mit Wasser geflutet!). In dem Durchgang benutzen Sie wieder das Kamerastör-



↑ Sie dürfen Alekseevich nicht töten!



↑ Benutzen Sie seine Retina-Parameter!



↑ Schlagen Sie die erste Wache k. o.



system, während Sie zurückgehen, und betreten den nächsten Raum. Spätestens das hier ertönende Alarmsignal wird die drei Wachen mit den Nachtsichtgeräten auf Sie aufmerksam machen.

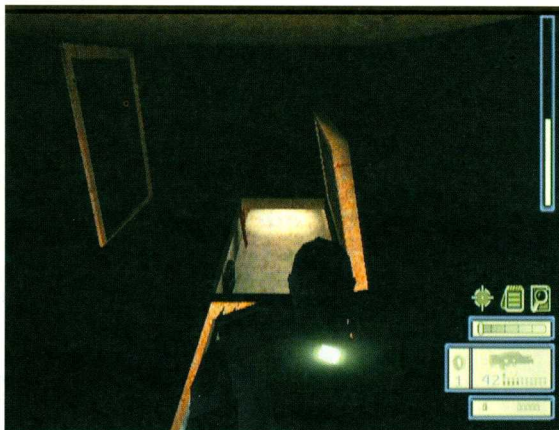
Im Raum wird Lambert Ihnen mitteilen, dass Alekseevich sich ganz in der Nähe befindet. Durch einen Blick auf Ihre Missionsziele stellen Sie fest, dass Sie seine Retina-Parameter brauchen, um zu Masse zu gelangen. Öffnen Sie die Tür, die aus dem Raum hinausführt, und eine kleine Zwischensequenz folgt. Warten Sie jetzt, bis die patrouillierende Wache weg ist, und klettern Sie dann über die Boxen. Direkt vor Ihnen befindet sich ein Ventilationsschacht. Öffnen Sie ihn und klettern Sie hinein. Navigieren Sie hindurch und machen Sie am Ende einen Mauer-Sprung, um den letzten Sims zu erreichen. Schalten Sie nun Ihr Wärmebildgerät ein – jetzt sehen Sie Alekseevich, der mit dem Rücken zu Ihnen steht. Springen Sie ohne das geringste Geräusch hinter ihm hinunter und greifen Sie ihn von hinten. Bringen Sie ihn zu dem Durchgang. Hier kommt eine Wache auf Sie zu. Verstecken Sie sich in dem kleinen dunklen Raum. Führen Sie Alekseevich in den leeren Raum und von dort hinunter in das Kellergeschoss. Hier herrscht nun Dunkelheit, welche nur von zwei Wachen mit Taschenlampen durchbrochen wird. Weichen Sie der ersten Wache mit gekontem Timing aus und folgen Sie dann der zweiten, wenn diese sich von Ihnen weg bewegt. Verstecken Sie sich links in einem schmalen Spalt neben einem großen Rohr. Sobald die Wache nun wieder in die andere Richtung an Ihnen vorbeigegangen ist, verlassen Sie Ihr Versteck und den Raum. Benutzen Sie Alekseevich bei dem Retina-Scanner, betreten Sie den Raum und schla-



↑ Mit der Glasfaser-Kamera luschern Sie unter der Tür drunter durch.



↑ Der Schein der Taschenlampen zeigt Ihnen, wo sich die Wachen befinden.



↑ Es ist wichtig, das richtige Timing zu finden, um Alekseevich lebend zu erwischen.

gen Sie ihn k. o. Hiermit haben Sie Ihre zweite Aufgabe erfüllt.

Den zweiten Speicherpunkt erreichen Sie, indem Sie nun die Leiter in den Raum darüber hinaufklettern.

Dritte Aufgabe

↑ IN DIESEM RAUM müssen Sie nun die Doppelflügel-Tür finden. (Die einfache Tür ist versperrt. Mit der Glasfaser-Kamera können Sie die Wachen auf der anderen Seite

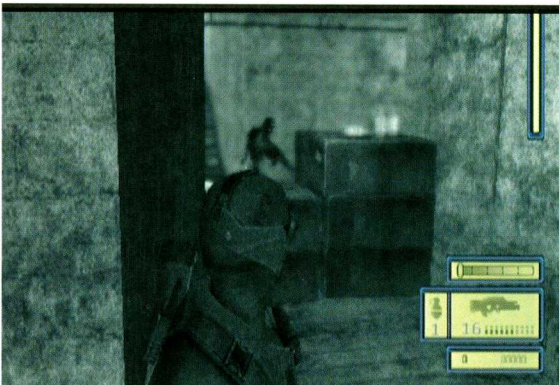


↑ Haben Sie Nikolai erledigt, versteckt sich Masse in dieser Ecke vor Ihnen.

belauschen.) Nach dem Öffnen der Doppelflügel-Tür folgt eine kurze Zwischensequenz. Betreten Sie den Ballsaal und bewegen Sie sich langsam um den rechten Balkon herum, während Sie Masse mit Nikolai sprechen hören. Schalten Sie Nikolai mit dem Taser aus, sobald er seine Patrouille startet. Springen Sie hinunter, schleichen Sie sich von hinten an Masse an, fassen Sie ihn und zwingen Sie ihn, den PC zu benutzen. (Bei den Boxen vor den Servoschränken befinden sich Minen.) Hiermit ist die dritte Aufgabe erledigt.



↑ Vom Balkon aus haben Sie eine gute Übersicht über den ganzen Ballsaal.



↑ Sie müssen über die Kartons klettern, an der Wache vorbei und ab in den Schacht.

Vierte Aufgabe

↑ DREI WACHEN mit Nachtsichtgeräten stürmen in den Raum, werfen eine Granate nach Ihnen und beziehen Position. Schlagen Sie Masse k. o. und schalten Sie die Wachen aus. Sollte Masse nach dem Kampf noch am Leben sein, töten Sie ihn. (Alternativ können Sie den Wachen auch eine Falle stellen: Platzieren Sie hierzu die Minen vor der Tür, bevor Sie Masse zur PC-Benutzung zwingen. Sobald die Wachen in den Raum kommen, lösen sie die Minen aus.) Hiermit endet Ihre vierte Aufgabe.



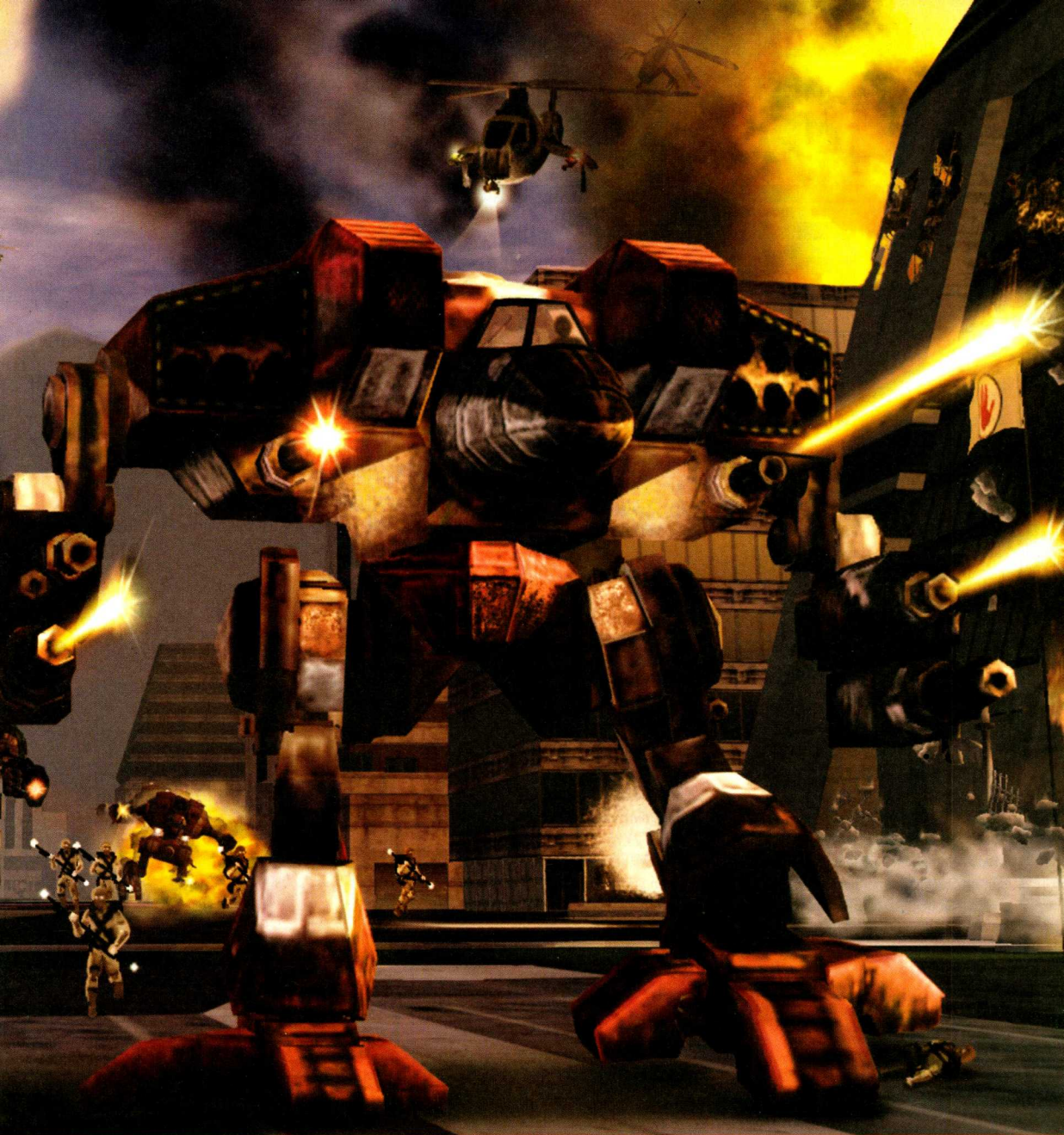
↑ Masse zur Benutzung seines PCs zu zwingen, sollte nicht schwer sein.



↑ In diesem Raum beginnt Ihre dritte Aufgabe: Masse muss den PC freigeben.

Fünfte Aufgabe

↑ SOBALD MASSE tot ist, verlassen Sie den Ballsaal. Gehen Sie zu der nun nicht mehr versperrten, einfachen Tür und öffnen Sie den Lüftungsschacht dahinter. Sie gelangen so in einen tiefer gelegenen Raum, der eine Splittergranate enthält. Verlassen Sie diesen Raum und schleichen Sie sich an eine Wache heran, die mit dem Rücken zu Ihnen steht. Greifen Sie sie und schlagen Sie sie k. o. Gehen Sie nach links und machen Sie einen Spagat-Sprung, um so einer weiteren Wache auszuweichen oder sie von oben anzugreifen. Weichen Sie der letzten Wache aus, indem Sie sich bei den großen Rohren verstecken, oder schießen Sie sie einfach nieder. Laufen Sie nun nur noch durch die Passage und steigen Sie in den Schacht, durch den Sie hineingekommen sind. Hiermit haben Sie nicht nur Ihre fünfte Aufgabe erledigt, sondern sind auch am Ende des Levels angekommen.



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.



CHEATS & CODES

SOUL CALIBUR II

TEIL 1 - SPIELMODI

DIALOGE

Dieser Trick funktioniert bei jedem Kampf, in dem sich die beiden Gegner von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen. Nachdem Sie einen Charakter ausgewählt haben, erscheint ein Ladebildschirm. Drücken Sie hier einen beliebigen Knopf, um Ihren Charakter vor dem Kampf etwas Bestimmtes sagen zu lassen. Sie können nur einen Knopf pro Ladevorgang drücken.

SIEGERPOSE

Um Ihren Charakter eine bestimmte Siegerpose ausführen zu lassen, müssen Sie nach dem Kampf einen beliebigen Knopf gedrückt halten.

CHARAKTER-PROFILE FREISCHALTEN

Spielen Sie den Arcade-Modus mit einem Charakter durch, um für ebendiesen Charakter das Profil freizuschalten.

OPENING (HOME VERSION)

Spielen Sie den Extra-Überlebenskampf-Modus einmal ohne Continue durch oder spielen Sie ihn fünfmal hintereinander durch.

OPENING (ARCADE-VERSION)

Spielen Sie den Extra-Zeitangriff-Modus einmal auf dem extremen Schwierigkeitsgrad durch oder spielen Sie ihn fünfmal.

ERÖFFNUNGSSEQUIENZ DES WAFFENMEISTER-MODUS

Absolvieren Sie erfolgreich die dritte Stage des zehnten Kapitels des Waffenmeister-Modus.

ENDSEQUENZ DES WAFFENMEISTER-MODUS

Absolvieren Sie erfolgreich die Extra-Mission der dritten Stage des zehnten Kapitels des Waffenmeister-Modus.

EXTRA-ZEITANGRIFF-MODUS

Spielen Sie im Waffenmeister-Modus die erste Stage des fünften Kapitels durch.

EXTRA-ÜBERLEBENSKAMPF-MODUS

Spielen Sie im Waffenmeister-Modus die fünfte Stage des sechsten Kapitels durch.

ALTERNATIVER ZEITANGRIFF

Spielen Sie im Waffenmeister-Modus die vierte Mission des neunten Kapitels durch.

EXTRA-ÜBERLEBENSKAMPF-MODUS

(Schwierigkeitsgrad extrem schwer)

Spielen Sie im Waffenmeister-Modus die zweite Stage des zweiten Extrakapitels durch.

EXTRA-ARCADE-MODUS FREISCHALTEN

Spielen Sie den Arcade-Modus einmal durch.

EXTRA-DUELL-MODUS

Spielen Sie den Extra-Arcade-Modus einmal durch.

EXTRA-TEAMDUELL-MODUS

Spielen Sie den Extra-Teamkampf-Modus einmal durch.

EXTRA-TRAININGS-MODUS

Absolvieren Sie erfolgreich den ersten Kampf im Kapitel 1 des Waffenmeister-Modus.

EXTRA-WAFFENMEISTER-MODUS-MISSIONEN

Absolvieren Sie erfolgreich die dritte Stage des zehnten Kapitels des Waffenmeister-Modus. Spielen Sie den Waffenmeister-Modus, bis Sie den Rang eines Iron Edgemaster (300.000 Erfahrungspunkte) erreicht haben. Spielen Sie dann die dritte Stage des vierten Kapitels durch, um das Unterkapitel 2 freizuschalten.

ALTERNATIVER TITEL-BILDSCHIRM

Schalten Sie alle Geheimnisse frei, die in der Geschichte der Sammlung stehen.



↑ Diese Siegerpose muss doch weh tun?!



↑ Schalten Sie weitere Spielmodi frei.

ALIENS VS. PREDATOR EXTINCTION

CHEAT-MENÜ AKTIVIEREN

Drücken Sie während des Spiels die Start-Taste und geben Sie im darauf folgenden Bildschirm die folgende Tastenkombination ein: R-Schalter (2x), L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter (2x), R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter (2x), L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter (2x), R-Schalter. Gehen Sie nun in das Optionsmenü und wählen Sie dort den Menüpunkt „Cheats“ aus. Hier können Sie nun aus mehreren Cheats auswählen, die Sie mit der A-Taste aktivieren.



↑ Wählen Sie passende Cheats im Cheatmenü aus.

MIDTOWN MADNESS 3

ALLE WAGEN

Halten Sie im Wagenauswahl-Menü den linken Ministick gedrückt und geben Sie dann folgenden Code ein, um alle Autos freizuschalten: L-Schalter, R-Schalter, L-Schalter (3x), R-Schalter (3x), L-Schalter (2x), R-Schalter (2x).



↑ Dank Cheat können Sie alle Wagen fahren.



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
Das Buch zum Spiel	_____	☐	☐	☐
Jade Empire	_____	☐	☐	☐
Legacy of Kain: Defiance	_____	☐	☐	☐
Rainbow Six 3	_____	☐	☐	☐
XIII	_____	☐	☐	☐
WWE Raw 2	_____	☐	☐	☐
Xbox Live Download Test	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Kola Cell	_____	☐	☐	☐
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: 11/03)

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:

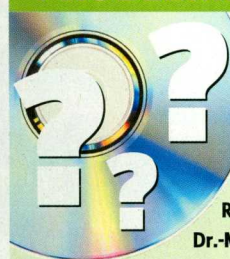
Computec Media AG, Redaktion OXM,

Kennwort: OXM-Zeugnis 11,

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 11/03,

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

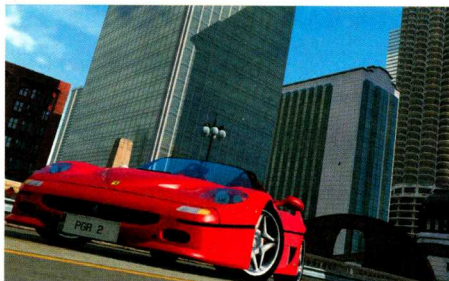


NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 12/03 ab 19. November im Handel!

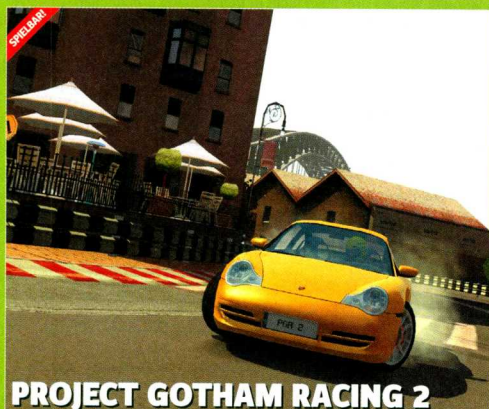
» TEST PROJECT GOTHAM RACING 2

Es war verdammt knapp, aber leider hat es in dieser Ausgabe nicht mehr mit einem Test des neuen Raser-Spektakels von Microsoft geklappt. Auf der anderen Seite wäre der Platz in diesem Heft auch verdammt eng geworden, wenn es doch noch rechtzeitig eingetroffen wäre. So haben wir im November den Raum für einen großen XXL-Test. Versprochen.



Die Rennspiel-Referenz geht im November online.

DVD-INHALT 12/2003



PROJECT GOTHAM RACING 2



**DISNEY'S EXTREME
SKATE ADVENTURE**



ESPN NHL HOCKEY



FREAKY FLYERS



KAO THE KANGAROO 2



**MAGIC:
THE GATHERING
BATTLEFIELDS**



**METAL ARMS:
GLITCH IN THE
SYSTEM**



**MIDTOWN
MADNESS 3**



SSX 3

UND VIELES WEITERE MEHR ... AB 19. NOVEMBER 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-LESEBRIEFE@COMPUTEC.DE

REDAKTION

REDAKTIONSDIREKTOR: HANS IPPISCH
LEITENDER REDAKTEUR: JEAN-REINER JUNG (V. I. S. D. P.)
REDAKTION: JANINA WINTERMAYR, MANFRED PATRICK
REICHL, JANA MAHNKE (FREIE MITARBEITERIN)
LAYOUT: JANA KROMAT, BRITTA RASP, WOJTEK
PRUCHNICKI
LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MICHAEL PLOOG
(TEXTCHEF), MARGIT KOCH-WEISS (STELLV.
TEXTCHEF), BIRGIT BAUER, CLAUDIA BROSE,
ESTHER MARSCHE, CORNELIA LUTZ

ERSCHEINUNGSWEISE:

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH
(12 AUSGABEN PRO JAHR).
MANUSKRIPTE MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIPTE JEDER ART
GILT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DER VON DER
VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR
FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT
ÜBERNOMMEN WERDEN.
URHEBERRECHT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
VERÖFFENTLICHTE BETRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.
JEDIGE 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 72-241, FAX: +49(0)911-28 72-241
E-MAIL: JASMIN.ZEWSCH@COMPUTEC.DE
ANZEIGENLEITUNG: INA WILLAX
E-MAIL: INA.WILLAX@COMPUTEC.DE

PRODUKTION

MARTIN CLOSMANN, RALF KUTZER

VERTRIEBSLEITER

KLAUS-PETER RITTER

VERTRIEB

BURDA MEDIEN VERTRIEB

DRUCK

ÖBERNDORFER DRUCKEREI GMBH

A-5510 ÖBERNDORF BEI SALZBURG

MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:

DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)

dom.beaven@fxmi.com

INTERNATIONAL BUSINESS MANAGER:

STEVE MAGGS (+44 (0) 1225 442244)

steve.maggs@fxmi.com

GLOBAL BRAND MANAGER:

DAVID BARROW (+1 206 4231921)

dbarrow@imaginemedia.com

EUROPEAN BRAND MANAGER:

EMMA PARKINSON (+44 (0) 7766 508897)

emma.parkinson@fxmi.com

CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY

DVD-PRODUKTION

JULIE STUCKES, DAVID PRATT, DAVID NORMAN,
WENDY SMITH, SCOTT GILCHRIST, NICK BRANSBY-
WILLIAMS, KEVIN Y UING

BESONDERER DANK GEHT AN:

DOMINIC BEAVEN, JAMES ASHTON, STEVE BROWN,
EMMA PARKINSON, JULIE STUCKES, CLAIRE MORGAN,
BORIS SCHNEIDER-JOHNE UND ALLEN PERSONEN BEI
MICROSOFT UND WORX SOWIE DEN TEAMS VON
OFFICIAL XBOX MAGAZINE UK UND US.

ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von
FXM International und wird mit der Lizenz von Image
Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden
derzeit von The Future Network in den Vereinigten
Staaten, Deutschland, Italien und Spanien veröffentlicht
oder lizenziert. The Future Network besitzt die weltweiten
Rechte außer in Japan. Falls Sie ein Lizenznehmer werden
wollen, kontaktieren Sie bitte unseren International
Development Director: Dom Beaven unter +44 (0) 1225
822846 oder dom.beaven@fxmi.com



The Future Network serves the
information needs of groups of people
who share a passion. We aim to satisfy
their passion by creating magazines
and websites that offer superb value for money, and are a
pleasure to read and to visit. This simple strategy has
helped create one of the fastest-growing media
companies in the world: we publish more than 100
magazines, 20 magazine websites, and a number of web
networks from offices in four countries. The company
also licenses 42 magazines in 30 countries.
The Future Network is a public company quoted on the
London Stock Exchange (symbol: FNET)

Xbox is a trademark of Microsoft Corporation in the
United States and other countries and is used by OXM (D)
under licence from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-
MAGAZIN is written and printed under license from
Microsoft Corp.

ALLEINE SIND SIE STARK
ZUSAMMEN SIND SIE UNSCHLAGBAR



DIE MAGIERIN



DER KÄMPFER



DER KLERIKER



DIE SCHURKIN

DUNGEONS & DRAGONS HEROES



DEMNÄCHST IM HANDEL



www.danddheroes.com



© 2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY. All trademarks are the property of their respective owners. Dungeons & Dragons, the Wizards of the Coast logo, the DDO system logo, and all Wizard characters, character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. © 2003 Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

**ES IST KEIN
DRIVING GAME.**



„Hinterm Steuer rast ihr mit Genuss über die Straßen von L.A. und erfreut euch an markanten Punkten wie dem Convention Center ... rast dank exzellentem Fahrverhalten gekonnt durch die Verkehrslücken und genießt bei einem Crash das herrlich anzuschauende Schadenssystem.“

OPM2 08/03

**ES IST KEIN
FIGHTING GAME.**



„Wenn euer Gegner nach schnellen Schlagfolgen für einen Moment benommen umhertorkelt, packt ihr durch eine Tastenkombination 'nen ganz fieses Schlag aus. Spezialschläge und sogar komplett neue Kampfstile erlernt ihr in Dojos, die übers Stadtgebiet verteilt sind..“

OPM2 08/03

**ES IST KEIN
SHOOTING GAME.**



„Bangbang mit Nick Kang: Wow! Nach sechs Stunden 'True Crime' sind wir sicher: dieses Spiel wird ein Riesenhit.“

OPM2 08/03

Ab November 2003 erhältlich

ES IST

TRUE CRIME
STREETS OF LA™

truecrimela.com



PlayStation 2



© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.