

9

SPIELBARE DEMOS

RAINBOW SIX 3 - FREEDOM FIGHTERS
GRABBED BY THE GHOULIES U. A.

01/2004
€ 7,99
Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

9

SPIELBARE DEMOS



RAINBOW SIX 3

SPIELBAR - Der Taktik-Shooter des Jahres

GRABBED BY THE GHOULIES

SPIELBAR - Rares gruseliges Erstlingswerk für die Xbox

OUTLAW VOLLEYBALL

SPIELBAR - TDK bittet zur Volleyball-Randale

ARMED & DANGEROUS

SPIELBAR - Heiße Action und kultiger Klamauk

BUFFY: CHAOS BLEEDS

SPIELBAR - Die Vampir-Jägerin kämpft erneut gegen das Böse

FREEDOM FIGHTERS

SPIELBAR - Im Team kämpfen Sie gegen die Rote Armee

WRATH UNLEASHED

SPIELBAR - Eine Konkurrenz für Magic: Battlegrounds?

NHL HITZ PRO

SPIELBAR - Reichlich Action im Eishockey-Stadion

JETZT UNZENSIERT!
„AB 16“- DVD!

MAX PAYNE 2

DER PC-ACTION-KULT ENDLICH FÜR DIE XBOX!
Warum man dieses Game nicht versäumen darf.

295 XBOX-SPIELE IM ÜBERBLICK!

ANGESPIELT!
» **DEUS EX 2**
» **GTA DOPPELPAK**
UND VIELE MEHR...



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT ZWEI
EPIISCHE SPIELE VON
ROCKSTAR NORTH IM
DOPPELPAK FÜR XBOX

grand theft auto

doppel
pack

grand theft auto III



& grand theft auto
vice city



MEILENSTEIN DER VIDEOSPIELGESCHICHTE
OFFIZIELLES XBOX-MAGAZIN

WWW.GTA3.DE

WWW.VICECITY.DE

ENTWICKELT VON:



VERSION VON:



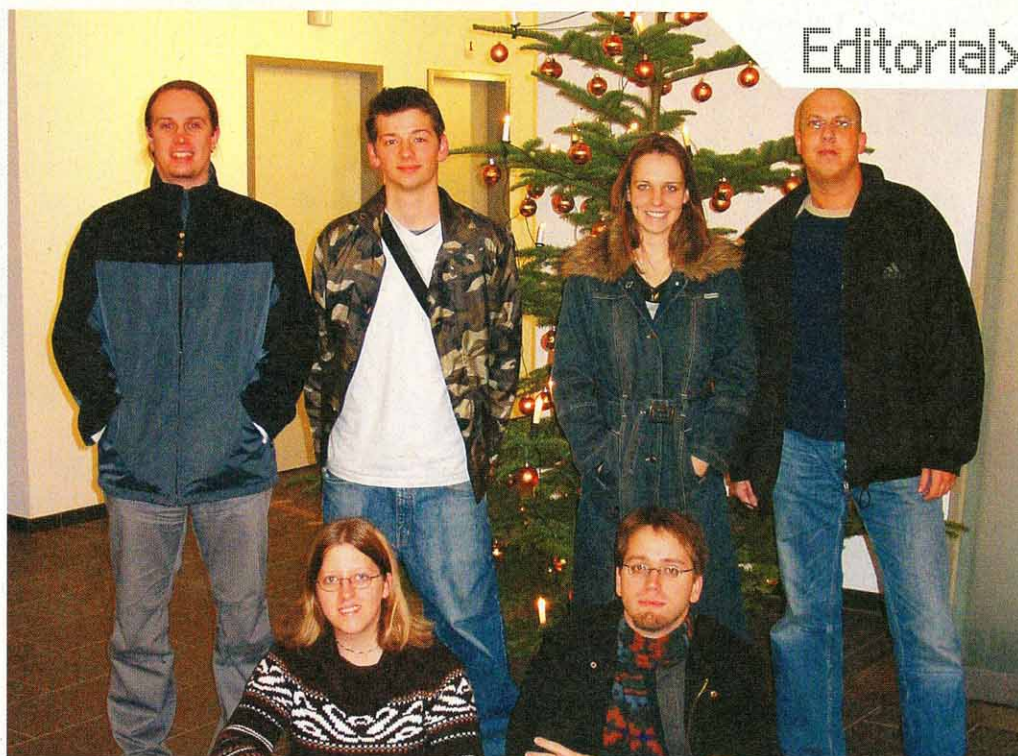
© 2003 Rockstar Games, Inc. Das R Logo ist ein Warenzeichen und/oder eingetragenes Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. "Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. © 2003 Sony Music Entertainment Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.



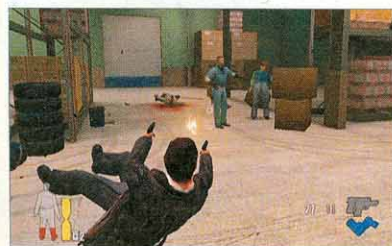
OFFIZIELL
» ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR
» DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

AKTUELL
» NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ IN WEIHNACHTLICHER VORFREUDE: Manfred Reichl (Redakteur), Wojtek Pruchnicki (Layout), Janina Wintermayr (Volontärin) und Lars Kromat. Vorne hocken: Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin) und Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur)



Oh, du Fröhliche!

Hallo, liebe Leser. Nur noch ein paar Tage und das Fest der Liebe steht wieder vor der Tür. Im Kreise seiner Liebsten packt man Geschenke aus, singt Weihnachtslieder und überfrisst sich selig an Mutters leckerem Gänsebraten. Es ist eine Zeit des Friedens und der Erleuchtung und der eine oder andere geht sogar hinaus, um der Kirche den jährlichen Besuch abzustatten. Wahrlich, es ist eine Wonne!

Wenn man jedoch einen Blick auf den Spiele-Index dieser Ausgabe wirft, drängt sich einem die folgende Frage förmlich auf: Warum schicken uns die Entwickler genau zur Weihnachtszeit Test- und Vorab-Versionen voller Sex, Verbrechen und Gewalt? Auf der anderen Seite sind wir – und Sie sicherlich auch – natürlich dankbar, dass gerade solche Spiele zur verkaufsfähigsten Zeit herauskommen und wir von Wertungs-Ausreißern wie *Barbies Pferdabenteuer*, die zwar zuckersüß und über jeden moralischen Aspekt erhaben, aber trotzdem ganz und gar nicht unser Geschmack sind, verschont werden.

Oder würden Sie es etwa lieber sehen, wenn sich die Hersteller der Jahreszeit anpassen würden und *True Crime*-Held Nick Kang den Schurken anstelle der Handschellen Lebkuchen überreicht? Wenn Driver Tanner durch den Schornstein in die Häuser dringt, um einen fetten Haufen Geschenke unter den bunt geschmückten Weihnachtsbaum zu legen? Oder wenn sich gar der *GTA*-Raubbold voller Reue zeigt, nur weil ihm Knecht Ruprecht mit der Rute den blanken Hintern versohlt hat? Nein, über solch abstruse Dinge möchten wir lieber gar nicht nachdenken!

In diesem Sinne
viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Ach ja, bevor wir es vergessen: Vereinzelt haben sich Leser über Verunreinigungen der DVD beschwert. Wir haben jetzt Abhilfe geschaffen, indem wir den bisher verwendeten Karton durch ein teureres Material ersetzt haben. Wir hoffen mal, dass dadurch unsere Reklamationsquote von 0,5 Prozent vollständig auf null sackt.

DIE TOPTHEMEN

MAX PAYNE 2
PC-Kult die Erste ab Seite 42

DEUS EX 2
PC-Kult die Zweite ab Seite 16

COUNTER-STRIKE
PC-Kult die Dritte ab Seite 46

GRAND THEFT AUTO
PS2-Kult ab Seite 28

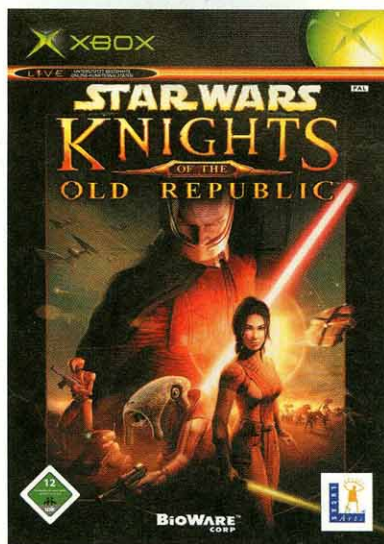
JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS
Kino-Kult ab Seite 24





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

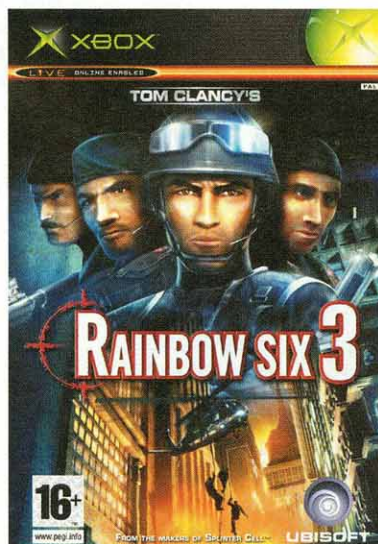
ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



Star Wars: Knights of the Old Republic

Das Spiel ist zeitlich etwa 4.000 Jahre vor dem ersten *Star Wars*-Film angesiedelt. 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.

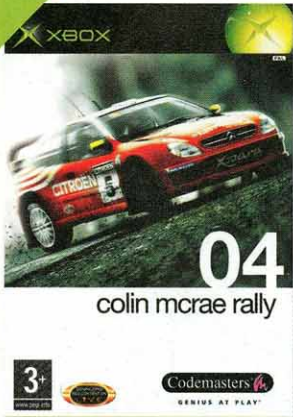
Prämien-Nr.: 002338



Tom Clancy's Rainbow Six 3

Tom Clancy schlägt wieder zu und beschert den Spielern ein Action-Highlight auf der Xbox. Als Mitglied eines multinationalen, vierköpfigen Einsatzteams müssen Sie an verschiedenen Orten der Erde Terrorakte gegen die venezolanische Regierung verhindern.

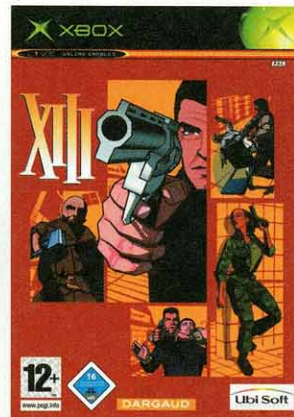
Prämien-Nr.: 002368



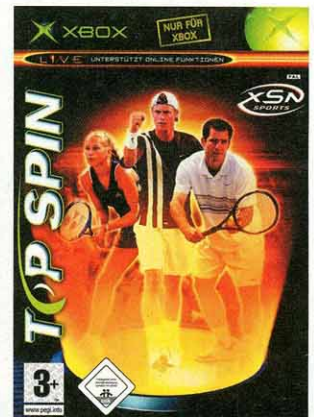
Colin McRae Rally 04
Größer, besser, anders: Genrekönig Colin McRae Rally auf der Überholspur!
Prämien-Nr.: 002339



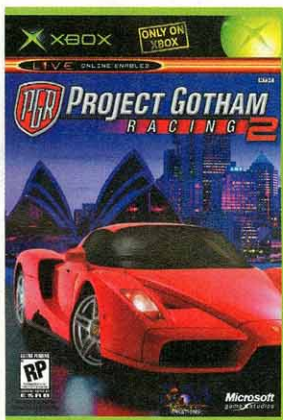
Baphomets Fluch 3
Adventure im klassischen Stil mit rätselhafter Story und schöner Optik.
Prämien-Nr.: 002341



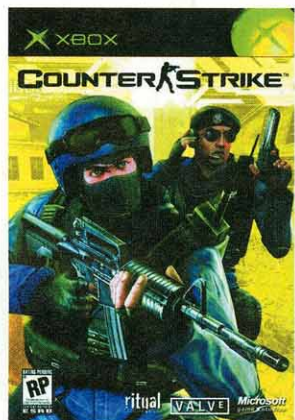
XIII
XIII bietet Comic-Grafik im angesagten Cel-Shading-Stil.
Prämien-Nr.: 002340



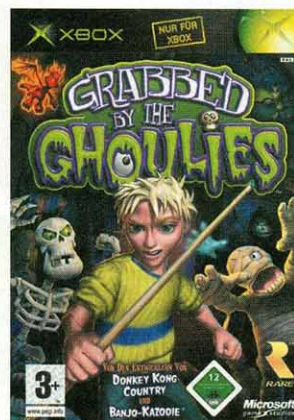
Top Spin
Mit Top Spin bekommen Tennis-Fans endlich die längst fällige Granate.
Prämien-Nr.: 002367



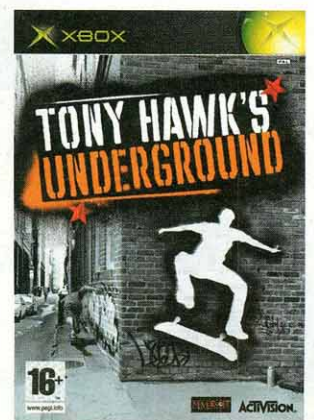
Project Gotham Racing 2
Selten hat man die Traumwagen von Ferrari, Porsche oder VW so realitätsnah gesehen.
Prämien-Nr.: 002369



Counter Strike
Endlich auch für die Xbox - in mehr als 20 Missionen greifen Sie auf über 25 realistische Waffen zurück.
Prämien-Nr.: 002391



Grabbed by the Ghoules
Bei der witzigen Geisterjagd nehmen Sie es mit einer Vielzahl verschiedener Monster auf.
Prämien-Nr.: 002370



Tony Hawk's Underground
Gelungener Story-Modus, geiles Gameplay, cooles Leveldesign. Der neue Tony überzeugt auf ganzer Linie.
Prämien-Nr.: 002371

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.



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

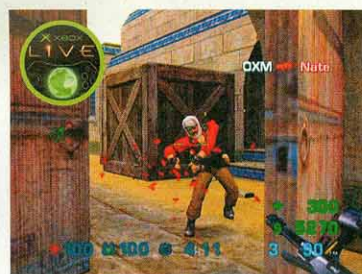
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)



MAX PAYNE 2:

BULLET TIME Diese Slow-Downs sind cool und gewollt. Hier ist Stil angesagt!

042



↑ COUNTER-STRIKE // 046



↑ MISSION: IMPOSSIBLE // 050



↑ TERMINATOR 3 // 052



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 01/2004

AKTUELL >>

- 014 CHARTS
- 008 NEWS
- 015 WAS KOMMT WANN?

VORSCHAU >>

- 022 ARMED & DANGEROUS
- 027 CONAN
- 016 DEUS EX 2
- 020 DRIV3R
- 032 FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL
- 034 GOBLIN COMMANDER
- 028 GRAND THEFT AUTO DOUBLEPACK
- 024 JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
- 030 MAFIA
- 035 SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

TEST >>

- 040 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 072 TEST-ÜBERSICHT
- 062 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

- 060 BARBIE PFERDEABENTEUER
- 054 BATMAN: RISE OF SIN TZU
- 064 BATTLESTAR GALACTICA
- 061 BLOODY ROAR EXTREME
- 055 CELEBRITY DEATHMATCH
- 046 COUNTER-STRIKE
- 056 DYNASTY WARRIORS 4
- 058 HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN
- 059 HARRY POTTER QUIDDITCH WM
- 042 MAX PAYNE 2
- 050 MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA
- 068 NBA INSIDE DRIVE 2004
- 070 NFL STREET
- 066 NHL RIVALS 2004
- 049 ROBOCOP
- 052 TERMINATOR 3

GEWINNSPIEL >>

- 080 SOUL CALIBUR II

REPORTAGE >>

- 036 DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES 2003

play:more >>

- 093 HINTS AND CHEATS
- 082 DEMO-ANLEITUNGEN
- 081 STARTSEITE PLAY:MORE
- 087 KOMPLETTLÖSUNG BAPHOMET'S FLUCH 3 - TEIL 1

RUBRIKEN >>

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



DEUS EX 2

DIE LEGENDE KEHRT ZURÜCK! Ein erster Blick auf Eidos' düstere Zukunftsvision.

016



DRIV3R

KRIMINALITÄT TEIL 1: Hier wird ein Fluchtwagenfahrer gesucht.

020



GRAND THEFT AUTO DOUBLEPACK

KRIMINALITÄT TEIL 2: Der Genre-König!

028



MAFIA

KRIMINALITÄT TEIL 3: Wir kramen bereits wieder unsere alten Der Pate-DVDs raus.

030

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

AMPED 2	093
ARMED & DANGEROUS	022
AUTO MODELLISTA	008
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	062
BARBIE: PFERDEABENTEUER	060
BATMAN: RISE OF SIN TZU	054
BATTLESTAR GALACTICA	064
BLOODY ROAR EXTREME	061
CARMEN SANDIEGO	010
CARVE	008
CELEBRITY DEATHMATCH	055
CONAN	027
COUNTER-STRIKE	046
CRIMSON SKIES	093
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	093
DEUS EX 2	016
DRIV3R	020
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	094
DYNASTY WARRIORS 4	056
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	032
GOBLIN COMMANDER	034
GRAND THEFT AUTO DOUBLEPACK	028
HALO	010
HARRY POTTER: QUIDDITCH WM	059
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	058
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	024
MAFIA	030
MAX PAYNE 2	042
MECH ASSAULT	010
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	094
MISSION: IMPOSSIBLE	050
NBA INSIDE DRIVE 2004	068
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	095
NFL STREET	070
NHL RIVALS 2004	066
R: RACING	008
RICHARD BURNS RALLY	008
ROBOCOP	049
SEGA GT ONLINE	010
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	035
SPYHUNTER	010
SQUAD ASSAULT	008
STAR WARS: BATTLEFRONT	010
STAR WARS: JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	094
TERMINATOR 3	052
TONY HAWK'S UNDERGROUND	095
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	009
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	010
XBOX MUSIC MIXER	012
XYANIDE	009

SPIELBARE DEMOS AUF DVD!



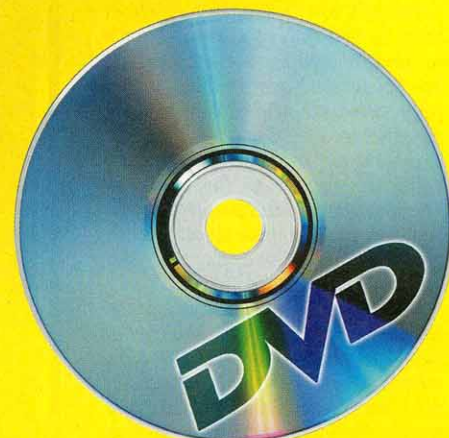
DIE DEMOS

- » ARMED & DANGEROUS
- » BUFFY - IM BANN DER DÄMONEN: CHAOS BLEEDS
- » FREAKY FLYERS
- » FREEDOM FIGHTERS
- » GRABBED BY THE GHOULIES
- » NHL HITZ PRO
- » OUTLAW VOLLEYBALL
- » TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
- » WRATH UNLEASHED



DIE VIDEOS

- » ARX FATALIS
- » CONFLICT: DESERT STORM II
- » RALLISPORT CHALLENGE 2
- » ROGUE OPS
- » TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- » TERMINATOR 3



MEHR ZUM DVD-INHALT AB SEITE 81.



Aktuell-Inhalt

AUTO MODELLISTA

Freunde des Grafikstils Cel Shading sollten sich den März rot im Kalender anstreichen.

008

RICHARD BURNS RALLY

Colin McRae bekommt Konkurrenz. Weltmeister Richard Burns will den Rallye-King stürzen.

008

XYANIDE

Nach *Panzer Dragoon* Orta kündigt sich endlich ein weiteres Shoot 'em Up an.

009

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

Sie finden Snooker zu schwer? Probieren Sie es stattdessen doch einmal mit Poolbillard.

009

CARMEN SANDIEGO

Spiel- und Lernprogramm in einem. Acclaim veröffentlicht *Carmen Sandiego*-Spiel.

010

WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

Auf der Xbox gibt es Fußball-, Fußball- und Basketballspiele. Was fehlt, ist ein Rugby-Titel.

010

GEDANKENSPIELE



Manfred Reichl

Redakteur

FÄNGT DIE ABZOCKEREI JETZT ERST RICHTIG AN?

DA HABEN WIR DEN SALAT: Der erste kostenpflichtige Premium-Download steht für Xbox-Live-Zocker zum Herunterladen bereit. Für stolze 3,99 britische Pfund (ca. € 5,20) gibt es zu *MechAssault* zwei neue Modi und drei neue Karten.

Fans des Spiels werden vom neuen Inhalt begeistert sein und sogar den Preis verschmerzen können. Für die Hersteller ebnet dieser Service zudem völlig neue Geschäftspfade. Hoffentlich bringt diese Entwicklung aber zukünftig nicht erhebliche Nachteile mit sich. Denn wäre es nicht unverschämte, wenn ein Hersteller absichtlich den besten Levelabschnitt seines neuen Spiels erst Wochen nach dem eigentlichen Release anbieten und den Spieler noch mal zur Kasse bitten würde? Würde diesem dann nicht etwas vorenthalten, auf das er schon durch die Bezahlung des Kaufpreises ein Anrecht hätte? Was täten dann Zocker, die im Breitband-Entwicklungsland-Deutschland noch mit einem 56k-Modem vorlieb nehmen müssen und nicht in den Genuss von Xbox Live kommen?

In den Spielhallen müssen Sie Münzen einwerfen, wenn Sie in den Genuss eines kompletten Spiels kommen wollen. Es wäre fatal, wenn es schon bald auch auf der Xbox hieße: „Bitte geben Sie Ihre Kreditkartennummer ein, wenn Sie dem letzten Endgegner gegenüber treten wollen!“ Wir werden die Situation auf jeden Fall aufmerksam für Sie verfolgen.

AUTO MODELLISTA

Rasantes Cel Shading: Capcoms cooler Comic-Racer setzt auf Xbox Live.

WER NACH Ubisofts Cel-Shading-Shooter *XIII* von der coolen Cartoon-Optik gar nicht genug bekommen kann, den wird es freuen, dass Capcoms Comic-Racer *Auto Modellista* Kurs auf die Xbox nimmt. Bisher gab es das ausgefallene Rennspiel nur auf der PlayStation 2, was sich im März 2004 aber ändern wird.

Für die Xbox-Version haben sich die japanischen Entwickler nochmals ins Zeug gelegt und nicht nur grafische Verbesserungen wie eine schärfere Optik und flüssigere Rennen vorgenommen, sondern sich vor allem auch um eine tadellose Xbox-Live-Unterstützung bemüht. Zusätzlich zu Online-Rennen für insgesamt acht Spieler kann auch mit den angepassten Autos gehandelt werden. Neben den von der PS2 bekannten, lizenzierten Cel-Shading-Flitzern von Mazda, Honda, Toyota, Nissan, Mitsubishi und Subaru verfügt die Xbox-Fassung exklusiv über PS-starke American Muscle Cars. Die ersten Xbox-Screenshots machen jedenfalls Lust auf mehr. (jw)



↑ Zusätzlich zum Online-Modus wird die Grafik aufgepeppt.

RICHARD BURNS RALLY

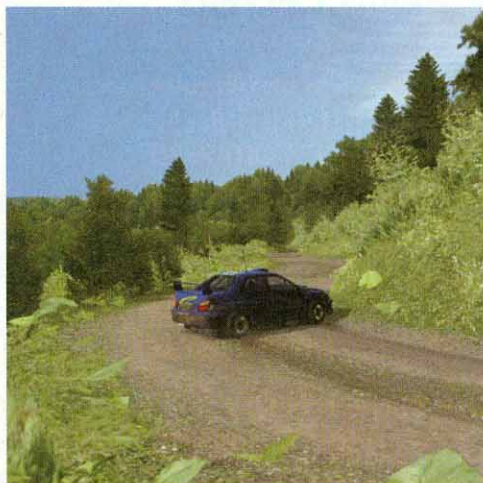
Nimmt dich in Acht, Colin, Richard will dir den Titel klauen!

RICHARD BURNS, zurzeit erfolgreichster britischer Rallye-Fahrer, und Colin McRae sind nicht nur auf der Rennstrecke erbitterte Rivalen. Demnächst macht „Burnsie“, wie er von seinen Freunden genannt wird, dem einmaligen Rallye-Weltmeister auch im Videospiegelmarkt Konkurrenz.

In Zusammenarbeit mit SCI entsteht in den schwedischen Warthog Studios ein simulationslastiges Rallye-Spiel der Extraklasse. Tatkräftige Unterstützung erhalten die Entwickler von Burns und seinem Beifahrer, die dafür sorgen, dass Fahrphysik und Handling den realen Fahrzeugen entsprechen. Eine

Online-Unterstützung wird ebenfalls integriert, bestätigt sind bisher aber keine Live-Rennen, sondern nur Online-Ligen ähnlich denen bei Codemasters' Vorzeigetitel. Unsere englischen Kollegen hatten bereits die Gelegenheit, eine frühe Version anzupspielen, und waren trotz einiger Schwächen begeistert.

Ob *Richard Burns Rally* tatsächlich Colin McRae Rally das Wasser reichen kann, wird sich noch zeigen. Im echten Leben musste sich Colin McRae jedenfalls schon einmal seinem Landsmann geschlagen geben. Dieser gewann 2001 die Rallye-Weltmeisterschaft vor dem Schotten. (jw)



↑ Kann Burns Colin McRae den Rang ablaufen?



↑ Grafisch machen die Strecken schon eine Menge her.



Back to the roots! Playlogic kündigt 3D-Arcade-Shoot-'em-Up an.

XYANIDE

NACH DEM phänomenalen *Panzer Dragoon Orta* ist das Genre der Shoot 'em Ups leider wieder von der Bildfläche verschwunden. Nachschub kündigt sich aber mit dem von Playlogic entwickelten 3D-Shoot-'em-Up *Xyanide* an. Den ungewöhnlichen Namen verdankt das Spiel der außerirdischen Substanz Xyanide, die Gedanken in Materie verwandeln

kann. Diese wird dem Raumschiffpiloten Drake zum Verhängnis, als ein mit Xyanide beladener Asteroid mit Drakes Raumschiff kollidiert und seiner Passagierin, der zum Tode in einem schwarzen Loch verurteilten Massenmörderin Agura, die Flucht gelingt. Drake steht nun alleine mit seinem Starfighter einer Horde von mechanischen und organischen Kreaturen gegenüber. Mittels eines Morph-Systems kann sich sein Raumschiff in die drei verschiedenen Formen Organic, Mech und Hybrid ver-

wandeln und so gezielt die Schwächen seiner Feinde angehen. In Kombination mit etlichen Power-ups und Spezialwaffen ist Drake im Kampf gegen 50 unterschiedliche Gegnertypen und 15 Bosse somit bestens gewappnet. In Koop-Modus können sich zwei Spieler gemeinsam auf die Jagd nach Agura begeben. Des Weiteren unterstützt *Xyanide* Xbox Live, möglicherweise nicht nur mit den angekündigten Downloads und Highscore-Tabellen, sondern auch mit Online-Matches. (jw)



↑ Wird Xyanide ähnlich spektakulär wie Panzer Dragoon?



↑ Xyanide soll bereits im 1. Quartal für die Xbox erscheinen.

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

Jaleco schiebt fürs nächste Jahr eine ruhige Kugel.

FREUNDE DES GEPFLEGTEN Kneipensports Billard freuten sich dieses Jahr, als *World Championship Snooker 2004* in Ausgabe 8 stattliche 81 Prozent absahnen konnte und zum Spiel des Monats gekürt wurde. Spieler, die dem komplexen Snooker dagegen nichts abgewinnen können, sondern auf die hierzulande beliebtere Variante Pool stehen, gingen bisher leer aus. Das soll sich im Februar 2004 ändern, wenn Jalecos *World Championship Pool 2004* für alle Plattformen erscheint. Die Entwickler haben es sich zur Aufgabe gemacht, Profis und Anfänger gleichermaßen anzusprechen sowie für eine realistische Kugelphysik zu sorgen. Freischaltbare Kugelsets, Tische und Queues sorgen zudem für Langzeitmotivation. Um die eher gesittete Sportart dynamisch in Szene zu setzen, vertraut man bei Jaleco auf eine fernsehtypische Aufmachung samt berühmten Kommentatoren. Prominenz zeigt sich aber nicht nur im Spiel: Für die Werbekampagne konnte Jaleco das deutsche Pool-Billard-Ass Thorsten Hohmann gewinnen. (jw)



↑ Fotorealistisch: Hoffentlich kann der Titel auch grafisch überzeugen.



↑ Die Zielhilfe macht das Einlochen für Anfänger im Billard-Sport leichter.

News Ticker

R: RACING ERSCHEINT IM MÄRZ

Eine vollständig lokalisierte Version von Namcos Rennspiel *R: Racing* wird im März 2004 von Electronic Arts veröffentlicht. Der ursprüngliche Titel *R: Racing Evolution* musste wegen der Namensähnlichkeit zu Ataris Top-Titel *Racing Evolution* geändert werden.

TAKE 2 SICHERT SICH CARVE

Argonauts ambitioniertes Wasser-Rennspiel *Carve* hat endlich einen Publisher gefunden. Im Januar soll das Xbox-Live-fähige Jetski-Spektakel in den USA erscheinen, wenig später auch in Europa.

SQUAD ASSAULT FÜR DIE XBOX

DAS Entertainment hat das Studio Freedom Games übernommen, die das Zweite-Weltkriegs-PC-Strategiespiel *Squad Assault: Western Front* entwickelten. Gleichzeitig wurden Pläne für ein Spin-off von *Squad Assault* für die Xbox bekannt gegeben.

KUGELSICHERE XBOX

Kurioses ist einem leidenschaftlichen Videospielespieler aus Amerika passiert. Dessen Nachbar zeigte sich über die nächtliche Lärmbelästigung des Spielers so wenig begeistert, dass er kurzerhand mit einer Pistole auf den Verursacher, die Xbox-Konsole, schoss. Der Besitzer hat die Attacke unbeschadet überstanden und die Xbox, deren Gehäuse zwar von der 9-mm-Kugel beschädigt wurde, läuft trotzdem noch einwandfrei. Eine Anzeige wegen Sachbeschädigung und Gefährdung steht dem Schützen dennoch ins Haus.

STAR WARS BATTLEFIELD 1942

Lucas Arts arbeitet bereits an einem neuen *Star Wars*-Titel für die Xbox, PS2 und den PC. *Star Wars: Battlefront* – so der derzeitige Name des Spiels – soll Online-Multiplayermatches im Stil von *Battlefield 1942* bieten. Weitere Infos sind bisher nicht bekannt.

SPYHUNTER WIRD VERFILMT

Universal Pictures hat sich die Filmrechte an Midways Actionrennspiel *SpyHunter* gesichert. Drehbeginn soll 2004 sein, der Kinostart ist für 2005 geplant. In die Rolle des Agenten Alec Sects schlüpft Wrestling-Star The Rock (*Scorpion King*).



News Ticker

SEGA GT ONLINE VERSCHIEBT SICH ERNEUT

Auf Ataris Xbox-Live-Rennspiel *Sega GT Online* werden die Spieler noch länger warten müssen, da der Publisher als erneuten Releasetermin den 29. Januar angegeben hat. Dann wird es der Titel sehr schwer haben, sich gegen die Konkurrenz von Microsoft, *PGR 2*, durchzusetzen.

HALO ENDLICH ALS CLASSIC-TITEL

Nach knapp zwei Jahren gibt es den Xbox-Launch-Titel und Edel-Shooter *Halo* endlich als Classic-Version zu einem günstigeren Preis. Einen Haken hat die Geschichte allerdings: Bisher profitieren nur Zocker in Amerika von der Umstellung. Wann auch bei uns der Preis für *Halo* gesenkt wird, steht noch nicht fest.

53 PROZENT MARKTANTEIL FÜR DIE XBOX

Traumhafte Verkaufszahlen erzielt Microsoft mit der Xbox auf dem neuseeländischen Markt. Stolze 53 Prozent Marktanteil kann der Redmonder Konzern dort für sich verbuchen. Bisher wurden etwa 50.000 Konsolen an die Neuseeländer verkauft. In Japan haben sich die Verkaufszahlen seit der Preissenkung ebenfalls verbessert: Von unter einem Prozent ist der Marktanteil auf immer noch magere 7 Prozent gestiegen.

ERSTER KOSTENPFLICHTIGER DOWNLOAD ERHÄLTICH

Lange hat es Microsoft angekündigt, nun ist es endlich geschehen: Zum ersten Mal muss für einen Download-Inhalt bezahlt werden. Stolze 3,99 Pfund (€ 5,20) muss man für zwei neue Online-Multiplayer-Modi und drei neue Karten des Action-Titels *MechAssault* berappen. Die Abrechnung erfolgt über die für Xbox Live angegebene Kreditkarte. Weitere kostenpflichtige Downloads sind für *Project Gotham Racing 2* angekündigt.

GI JOE SPIELT XBOX

Nachdem in Deutschland stationierte US-Soldaten bereits in den Genuss von Xbox-Stationen auf ihrer Basis gekommen sind, stattet die US Air Force zur Stärkung der Moral nun weitere acht Stützpunkte weltweit mit der Spielkonsole aus. Via Xbox Live haben die Soldaten die Möglichkeit, mit ihren Angehörigen online zu spielen.

CARMEN SANDIEGO THE SECRET OF THE STOLEN DRUMS

Acclaim schickt die Spieler auf die Suche nach der weltberühmten Diebin.

WENN MAN KINDER UND JUGENDLICHE für eher trockene Fächer wie Erdkunde, Fremdsprachen oder logisches Denken begeistern will, muss man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Spielerisches Lernen ist da das viel gerühmte Stichwort. Ein Konzept, mit dem auch die mehrfach ausgezeichnete *Carmen Sandiego*-Spiel-Reihe große Erfolge bei der jungen Zielgruppe feiern konnte.

Die spannende Geschichte um die berühmte Meisterdiebin Carmen Sandiego erscheint nun im Februar 2004 als Action-Adventure zum ersten Mal auf allen

gängigen Konsolen. In dem spannenden Mix aus Spiel- und Lernprogramm schlüpfen die jungen Spieler in die Rolle des gewieften Geheimagenten William Alan Clandestine und begeben sich auf die Suche nach der geheimnisvollen Carmen Sandiego und den gestohlenen Trommeln.

Die Agenten in spe besuchen bei ihrer Jagd in zwölf Missionen fünf Kontinente und zwölf verschiedene Orte, müssen wichtige Hinweise zum Verbleib von Carmen enträtseln und sich im Nahkampf mit einer Vielzahl an Ninja-Manövern gegen Feinde verteidigen. (jw)



↑ Knifflige Rätsel erwarten den Spieler auf seiner Reise.



↑ Agent William Clandestine kämpft wie ein echter Ninja.

WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

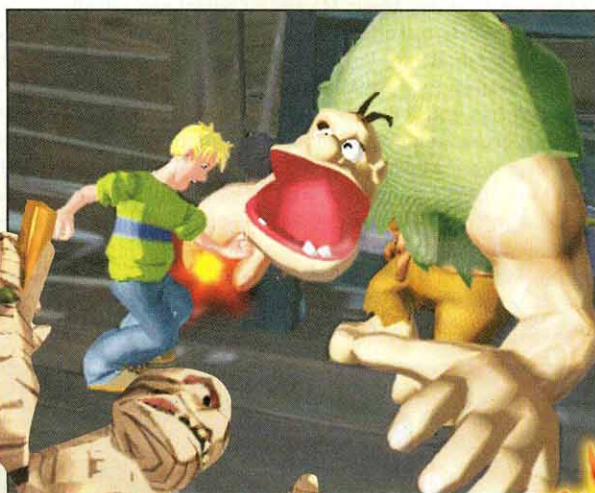
Die Schnauze voll von Football? Probieren Sie es doch mal mit Rugby.

ÜBER FOOTBALL-, Basketball- und Eishockey-Spiele können sich Xbox-Besitzer wahrlich nicht beklagen. Exotischere Sportarten fristeten dagegen ein Schattendasein auf der Konsole. Für nächstes Jahr kündigt sich zumindest ein Titel an, der eine Sportart zum Thema hat, mit der deutsche Sportbegeisterte normalerweise nicht besonders viel anfangen können: Rugby. Das von den Swordfish Studios entwickelte *World Championship Rugby* soll im März 2004 für mehrere Plattformen erscheinen. Um möglichst viele Spieler anzusprechen, entschied man sich bei Swordfish für *Rugby* im Arcadestil mit einer einfachen Steuerung samt dynamischem Tackling-System. Insgesamt werden 20 internationale Teams, allesamt Teilnehmer des 2003 World Cup, zur Auswahl stehen. Fehlende Erfahrung mit der kontaktfreudigen Sportart kann den Swordfish-Studios jedenfalls nicht vorgeworfen werden, setzt sich das Team doch aus ehemaligen Entwicklern des *Jonah-Lumo-Rugby*-Spiels zusammen. (jw)



↑ Männersport: Rugby ist wahrlich nichts für Weicheier.

Wer hat denn schon Angst
vor Zombies? Nur derjenige,
der keine guten Ideen hat!



Microsoft
game studios

FROM THE
MAKERS OF
DONKEY KONG
COUNTRY AND
BANJO-KAZOOIE



Willkommen im verwunschenen Herrenhaus Ghouhaven Hall. Hier, in einem mit allen nur denkbaren Flüchen belegten Anwesen, hält Baron von Ghoul deine Freundin gefangen. Befreie sie! Skelette, Mumien, Vampire, Fledermäuse und Zombies stellen sich dir in den Weg; hinter jeder Ecke wartet eine hinterlistige Falle. Um nicht gebissen, mumifiziert oder verbrannt zu werden, musst du deine Fantasie spielen lassen und das Angst-O-Meter besiegen. Und falls du mal gerade keine Gegenstände für den Kampf gegen die Ghoulies findest, baust du dir schnell eine eigene Waffe zusammen. Also, atme tief durch, überwinde deine Angst und lass deine Freundin bloß nicht zu lange warten.

GRABBED
BY THE
GHOULIES™



it's good to play together
xbox.com/ghoulies

© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Grabbed by the Ghoulies, die Xbox Logos und das Microsoft Game Studios Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken Ihrer jeweiligen Inhaber sein.



XBOX MUSIC MIXER

Ist es ein Spiel? Oder ist es ein PC-Programm? Entscheiden sie selbst.

XBOX MUSIC MIXER

HERSTELLER: MICROSOFT

TERMIN: ERHÄLTlich

PREIS: CA. € 50,-

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/MUSICMIXER



Unverhofft kommt oft. Seit der E3 hatte man von Microsofts merkwürdigem *Music Mixer* nichts mehr gehört und dann ganz plötzlich, Ende November, stand das gute Stück in den Händlerregalen. Eine kleine Warnung voraus: Der *Xbox Music Mixer* ist kein Musikspiel wie beispielsweise Segas *Space Channel 5* (Dreamcast und PS2) oder Konamis *Dancing Stage Unleashed* (erscheint

Ende Februar auf der Xbox), sondern ein Musikbearbeitungsprogramm, das von sich behauptet, fast alles zu können.

Für etwa 50 Euro erhält der Käufer aber nicht nur diesen musikalischen Tausendsassa, sondern auch ein Mikrofon samt Anschlussadapter für den Xbox-Controller. Die beigelegte Hardware macht einen sehr gut verarbeiteten Eindruck. Im Praxistest war das mit dem Mikro aufgezeichnete Material jedoch nicht sehr hochwertig. Wir haben mit dem Xbox-Live-Headset, das man alternativ anschließen kann,

bessere Erfahrungen gemacht.

Mit dem Kauf des *Music Mixers* erwerben Sie übrigens auch noch die Berechtigung, ein kleines Programm von der offiziellen Produkt-Webseite www.xbox.com/musicmixer herunterzuladen, das eine Verbindung Ihres PCs mit der Xbox ermöglicht. Hiermit können Sie nun MP3-Files, JPEG-Dateien oder Windows Media Applications (wma) auf die Festplatte der Xbox kopieren und sie mit dem *Music Mixer* einsetzen. Wer sich ein wenig auf der Seite umsieht, findet

auch gleich jede Menge weiteren Content wie aktuelle Chart-Hits oder neue Videos, deren Download jedoch gleich nach dem Einsatz der Kreditkarte schreit.

Und was bietet das Musikprogramm? Nun, im Hauptmenü hat man die Auswahl aus fünf Programmpunkten: Music Player, Karaoke, Diashow, Ravemodus und Xbox Live. Die Features im Einzelnen:

Der Music Player ist nichts anderes als eine Art erweiter- »



↑ Im interaktiven Nachtclub tanzt man nach Ihrer Lieblings-CD.



↑ Pfui Teufel! Vor jeder Karaoke-Session folgt eine Werbe-Einblendung.



» ter CD-Spieler, wie man ihn schon aus dem Xbox-Dashboard kennt. Wie gehabt können Sie Songs von einer Musik-CD oder Festplatte anhören. Im Gegensatz zum Dashboard-Programm haben Sie jedoch eine große Anzahl von Visualisierungen zur Hand, welche das Flair eines Musikvideos auf den Bildschirm zaubern. Neben dieser audiovisuellen Variante können Sie auch Ihre gespeicherten Lieder verwalten, umbenennen und in neuen Gruppen erfassen – ein Fest für Organisationswütige.

Das Kernstück des Programms ist sicherlich die Karaokefunktion. 30 Tracks samt Soundtexten stehen bereits standardmäßig zur Verfügung. Einige Lieder sind recht neu und auch interessant, aber die Mehrheit sind eher traditionelle Klassiker und All-Time-Hits. Wem diese Songs nicht reichen, der kann auch seine Lieder von der Festplatte verwenden oder eine CD einwerfen. Per Knopfdruck filtert der *Music Mixer* dann den originalen Gesang heraus und überlässt Ihnen den stimmlichen Part via Mikrofon. Bei dieser Lösung müssen Sie jedoch auf Texteinblendungen verzichten und zum Speichern Ihrer gesanglichen Brillanz muss eine Kopie des Liedes auf der Festplatte existieren.

In der Diashow kommt die Verbindung zwischen PC und Xbox richtig zum Tragen. Wenn Sie Ihre JPEG-Bilder per Datenlink auf die Xbox transferiert haben, können Sie sie hier in einer beliebigen Reihenfolge zusammenstellen, mit Musik unterlegen und dem staunenden Publikum die Schnappschüsse vom letzten Sommerurlaub mittels Mikrofon präsentieren.

Der Ravemodus schlägt genau in dieselbe Kerbe. Nur dass sich Ihnen

hier noch die Möglichkeit auftut, mit Effekten und vorbereiteten Videosequenzen zu arbeiten. Zu Ihrem Lieblingslied können Sie beispielsweise digitale Fotos vom letzten Geburtstag nehmen, ein paar Wirbeleffekte einbauen und zwischendrin das Video eines durchgeknallten Hip-Hop-Dancers einbauen.

Zu guter Letzt wäre dann noch das Xbox-Live-Feature zu nennen. Dieses ist mit dem Anfordern von Downloads und dem Anmelden unter Xbox Live extrem spartanisch ausgefallen. Die Anmeldung bringt übrigens nur Ihre Freundesliste auf den Bildschirm und hat keine eigenen Online-Funktionen. Hier hätten wir uns die Möglichkeit eines Karaoke-Wettbewerbs mit Bekannten gewünscht. Downloads sind zurzeit noch nicht verfügbar.

Insgesamt stellt sich die Frage, was dieses Xbox-Spiel, das weder Spiel noch Anwender-Software ist, überhaupt bringt. Wer mit der Xbox Musik hören will, kann dies mit dem Dashboard um einiges preisgünstiger tun. Wer PC-Bilder bearbeiten möchte, kann das besser auf dem PC machen. Und für die restlichen Funktionen empfiehlt sich eher ein günstiges Musikbearbeitungsprogramm für den Homecomputer. Einzige Karaokefunktion macht am großen Fernseher Laune und sorgt für Party-Stimmung. Die meisten anderen Features sind wirklich nur Abzocke.

WERTUNG

- NETTER KARAOKE-MODUS
- SCHLECHTE TONQUALITÄT
- GEBÜHRENPFLLICHIGE PC-DOWNLOADS

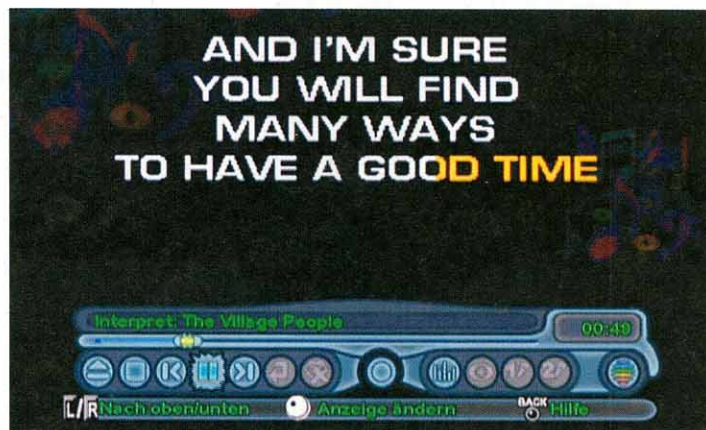
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



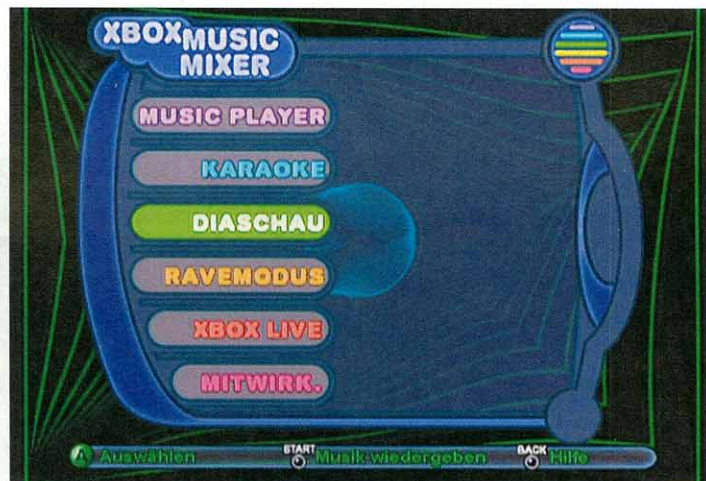
↑ Videos und JPEGs im Ravemodus.



↑ Das Mikrofon ist nicht so pralle.



↑ Mit Rhythmus-Bällchen wäre der Karaoke-Modus besser geworden.



↑ Von allen Punkten ist der Karaoke-Modus am interessantesten.

DIE HITLISTE

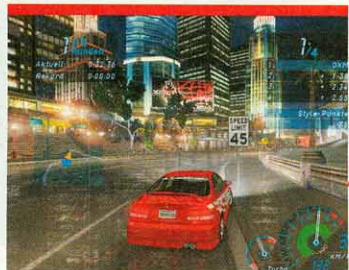
Name	Hersteller	Preis	Kommentar	Einschätzung
Controller				
Controller S	Microsoft	Ca. € 40,-	Der beste Controller im Testfeld	Elite
XS Controller	BigBen	Ca. € 20,-	Gewöhnungsbedürftige, analoge Buttons	Elite
Xbox Controller	Microsoft	Ca. € 40,-	Sehr groß, aber gutes Handling	Empfehlenswert
Logic3 Game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



SATURN

DIE XBOX-SPIELE CHARTS

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



↑ STRASSENRENNEN FASZINIEREN nicht erst seit *The Fast and the Furious*. Dank Electronic Arts können Tuningfetischisten nun völlig ungefährlich und ganz legal ihrem Hobby nachgehen. *Need for Speed: Underground* bietet alles, was das Spielerherz erfreut: stylisch getunte Autos, tolle Geschwindigkeitseffekte und – nicht zu vergessen! – einen coolen Soundtrack.

1. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Stilsicher fährt EA mit *NFS* im *The Fast and the Furious*-Stil auf den ersten Rang.

NEU

2. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

PUBLISHER: ACTIVISION

Activision lädt zum Kang-Bang ein, doch die Konkurrenz von Take 2 schläft nicht.

NEU

3. RAINBOW SIX 3

PUBLISHER: UBISOFT

Gemeinsam sind wir stark: Ubisofts Team-Shooter macht online so richtig Spaß.

NEU

4. FIFA FOOTBALL 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Selbst im Winter können die Fußballfans nicht vom Rasensport lassen.

✓

5. HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Mit dem Start des dritten *HdR*-Kinofilms geht das Spiel weg wie warme Semmeln.

NEU

6. PROJECT GOTHAM RACING 2

PUBLISHER: MICROSOFT

Microsofts Edelraser landen leider nur auf dem sechsten Platz.

NEU

7. TOP SPIN

PUBLISHER: MICROSOFT

Tennisfans fühlen sich mit dem onlinefähigen Filzball-Spiel wie im Himmel.

NEU

8. MEDAL OF HONOR: RISING SUN

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Die atmosphärische Umsetzung kann die Gameplayschwächen nicht kaschieren.

NEU

9. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Selbst die Macht kann *KOTOR* nicht vor dem Charts-Absturz bewahren.

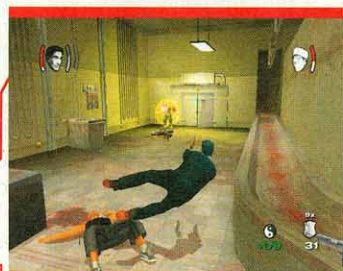
✓

10. TONY HAWK'S UNDERGROUND

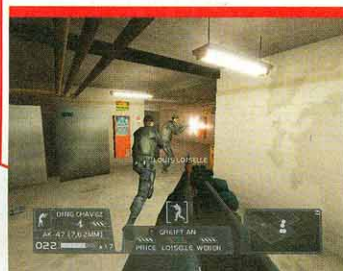
PUBLISHER: ACTIVISION

Mit zahlreichen Neuerungen schafft es Skaterprofi Tony Hawk in die Charts.

NEU



↑ IN DER STADT DER ENGEL ist der Teufel los. Zeigen Sie der Russenmafia und den Triaden als Good Cop oder Bad Cop, wer das Sagen hat. Ob Gangsterschreck Nick Kang nächsten Monat den zweiten Rang gegen das *GTA Doublepack* verteidigen kann, ist allerdings fraglich.



↑ TEAM-SHOOTER sind zurzeit ganz groß in Mode und so verwundert es wenig, dass der Genrekönig *Rainbow Six 3* von Ubisoft einen Platz unter den drei besten Verkaufstiteln erreicht. Der hammerharte Schwierigkeitsgrad der Missionen scheint die Spieler dabei nicht abzuschrecken.

LESER CHARTS

EINES WIRD SICH wohl nie ändern – und das ist der erste Platz für *Halo*. Jeden Monat steht der Ego-Shooter ganz oben in den Lesercharts. Im Gegensatz zu den Verkaufcharts favorisieren die Spieler *Project Gotham Racing 2* und nicht *NFS: Underground*. Neueinsteiger sind diesmal *Counter-Strike*, *True Crime*, *Star Wars: KOTOR* und *Soul Calibur II*.



1. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (-) PROJECT GOTHAM RACING 2

PUBLISHER: MICROSOFT

3. (2) SPLITTER CELL

PUBLISHER: UBISOFT

4. (9) BURNOUT 2

PUBLISHER: ACCLAIM

5. (4) DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

6. (-) SOUL CALIBUR II

PUBLISHER: EA

7. (-) NFS: UNDERGROUND

PUBLISHER: EA

8. (-) COUNTER-STRIKE

PUBLISHER: MICROSOFT

9. (-) STAR WARS: KOTOR

PUBLISHER: EA

10. (-) TRUE CRIME

PUBLISHER: ACTIVISION

(Platzierung des Vormonats in Klammern)

MOST WANTED

GLEICHES BILD wie bei den Verkaufcharts: *Halo* auf Platz 1 und der Rest verteilt sich auf die Ränge 2 bis 10. Lediglich *Splinter Cell 2* hat sich komplett aus der Most-Wanted-Liste verabschiedet. An dessen Stelle gesellt sich nun *DRIV3R* zu den anderen heiß erwarteten Titeln wie *GTA Doublepack*, *Half-Life 2* oder *Rallisport Challenge 2*.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

2. FABLE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

3. HALF-LIFE 2

PUBLISHER: VIVENDI

TERMIN: 2004

4. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 2004

5. B.C.

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

6. GTA DOUBLEPACK

PUBLISHER: TAKE 2

TERMIN: JANUAR

7. JADE EMPIRE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

8. MAFIA

PUBLISHER: TAKE 2

TERMIN: JANUAR

9. DRIV3R

PUBLISHER: ATARI

TERMIN: MÄRZ

10. RALLISPORT CHALLENGE 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR 2004		
BDFL MANAGER 2004	CODEMASTERS	Januar
CARVE	TAKE 2	Januar
DRAGON'S LAIR 3D	UBISOFT	29. Januar
GRAND THEFT AUTO DOUBLEPACK	TAKE 2	Januar
MAFIA	TAKE 2	Januar
NFL STREET	EA	30. Januar
SEGA GT ONLINE	ATARI	29. Januar
TIGER & DRAGON	UBISOFT	15. Januar
FEBRUAR 2004		
ARMED & DANGEROUS	EA	Februar
BLOWOUT	VIVENDI	13. Februar
CARMEN SANDIEGO	ACCLAIM	Februar
DANCING STAGE UNLEASHED	KONAMI	Februar
DRAKE	VIVENDI	20. Februar
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	19. Februar
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	EA	20. Februar
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	6. Februar
MX UNLEASHED	THQ	13. Februar
NINJA GAIDEN	TECMO	Februar
ROGUE OPS	CAPCOM	Februar
SILENT SCOPE COMPLETE	KONAMI	Februar
SONIC HEROES	ATARI	5. Februar
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	THQ	20. Februar
SPONGEBOB: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM	THQ	13. Februar
SPYHUNTER 2	MIDWAY	Februar
UNREAL 2: THE AWAKENING	ATARI	26. Februar
WHIPLASH	EIDOS	13. Februar
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	JALECO	Februar
WRATH UNLEASHED	ACTIVISION	Februar
MÄRZ		
ALIAS	ACCLAIM	März
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	März
DEAD MAN'S HAND	ATARI	25. März
DEAD OR ALIVE ONLINE	TECMO	März
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	EIDOS	März
DR. SEUSS CAT IN THE HAT	VIVENDI	19. März
DRIV3R	ATARI	März
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK	März
R: RACING	EA	März
RICHARD BURNS RALLY	SCI	März
SCOOPY-DOO! FLUCH DER FOLIANTEN	THQ	12. März
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	ACCLAIM	März
2004		
100 BULLETS	ACCLAIM	2004
ADVENT RISING	MAJESCO	2004
AREA 51	MIDWAY	2. Quartal
B.C.	MICROSOFT	2004
BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	2004
BLACK 9	VIVENDI	2004
BLOODRAYNE 2	MAJESCO	2004
CALL OF DUTY	ACTIVISION	2004
CONAN	TDK	1. Quartal
CONKER - LIVE AND UNCUT	RARE	2004

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
CURSE: THE EYE OF THE ISIS	WANADOO	2004
DEAD OR ALIVE 4	TECMO	4. Quartal
DEAD TO RIGHTS 2	NAMCO	2004
DOOM III	ACTIVISION	2004
DTM RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	1. Quartal
ESPIONAGE	MIDWAY	2004
FABLE	MICROSOFT	1. Quartal
FAR CRY	UBISOFT	2004
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	30. April
GHOSTMASTER	VIVENDI	2004
GOBLIN COMMANDER	JALECO	2004
HALF-LIFE 2	VIVENDI	2004
HALO 2	MICROSOFT	1. Quartal
HOLLOW	ZOOTFLY	2004
JADE EMPIRE	MICROSOFT	4. Quartal
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	RARE	2004
LEISURE SUIT LARRY	VIVENDI	2004
MEN OF VALOR	VIVENDI	2004
NARC	MIDWAY	2. Quartal
NIGHTMARE CREATURES 3	UBISOFT	2004
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	1. Quartal
OTOGI: HYAKKI TOUBATSU EMAKI	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
PLAYBOY: THE MANSION	UBISOFT	2004
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBISOFT	2004
PSI-OPS: THE MINDGATE	KONAMI	2004
RALLISPORT CHALLENGE 2	MICROSOFT	2004
RED NINJA: END OF HONOR	VIVENDI	2004
RESISTANT	SNOWCODE	2004
SERIOUS SAM 2	CROTEAM	2. Quartal
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	Juni
SNIPER ELITE - BERLIN 1945	WANADOO	2004
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	2004
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	2004
STARCRRAFT GHOST	VIVENDI	2004
STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT	CAPCOM	2004
SUDEKI	MICROSOFT	1. Quartal
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	April
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	ACTIVISION	2004
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	2004
THE FAST AND THE FURIOUS	VIVENDI	2. Quartal
THE KORE GANG	CDV	3. Quartal
THE MOVIES	ACTIVISION	2004
THE RED STAR	ACCLAIM	2004
THE SUFFERING	MIDWAY	2. Quartal
THIEF 3	EIDOS	2004
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	2004
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	1. Quartal
VAN HELSING	VIVENDI	1. Quartal
VULTURES	CDV	1. Quartal
WARS AND WARRIORS: JEANNE D'ARC	ENLIGHT	2004
XYANIDE	PROLOGIC	2004

HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele



↑ ARMED AND DANGEROUS
Erscheinungstermin: Februar



↑ JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
Erscheinungstermin: 20. Februar



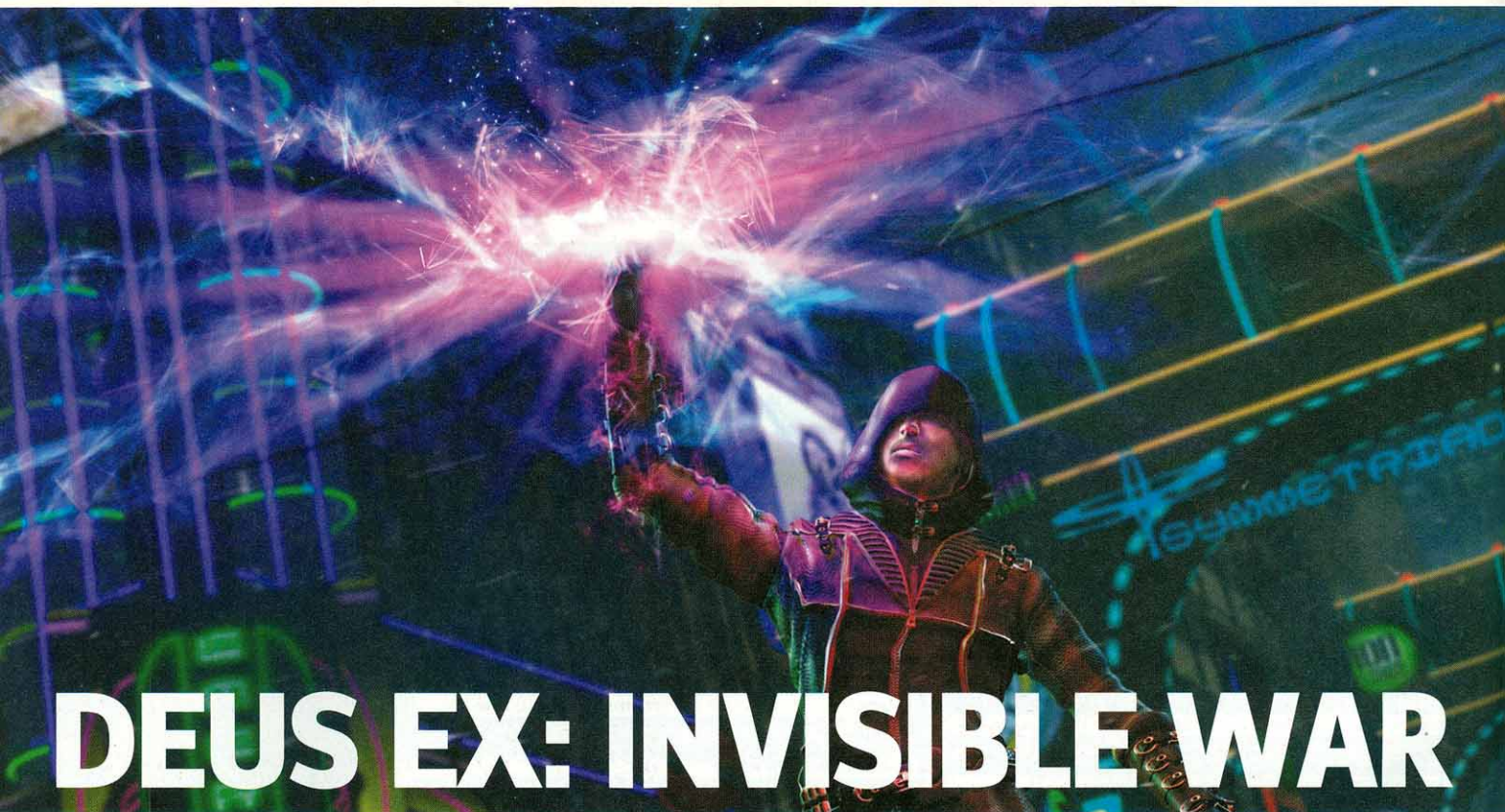
↑ DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Erscheinungstermin: März



↑ XYANIDE
Erscheinungstermin: 2004



↑ AUTO MODELLISTA
Erscheinungstermin: März



DEUS EX: INVISIBLE WAR

„The world is not a happy place!“ – Warren Spector, Studiodirektor Ion Storm

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: ION STORM

PUBLISHER: EIDOS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: MÄRZ 2004

WEBSITE: WWW.DEUSEX.DE

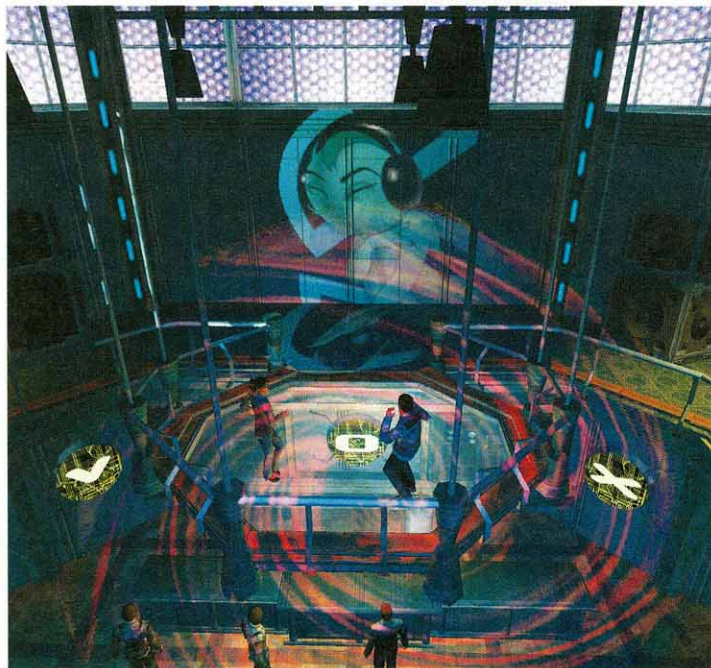
Über 30 Auszeichnungen zum Spiel des Jahres 2000 sprechen eine eindeutige Sprache und lassen keine Irrtümer über die Qualität des Vorgängers zu. Mit dem Nachfolger *Deus Ex: Invisible War* will Software-Hersteller Ion Storm an die Erfolgsstory des ersten Teiles anknüpfen.

Wie schon im ersten Teil erwartet den Spieler ein futuristisches Endzeit-Szenario. Die Handlung setzt diesmal

15 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils an. Da das Original verschiedene Ausgänge nehmen konnte, stellt sich nun die Frage, auf welchem Ende der zweite Teil basieren wird. Diesbezüglich hielt sich Warren Spector, Gründer und Studiodirektor von Ion Storm, allerdings noch vollkommen bedeckt und wollte die Katze auf gar keinen Fall aus dem Sack lassen. Fest steht allerdings, dass der Spieler nicht mehr in die Rolle von J. C. Denton, dem Hauptdarsteller des ersten Teils, schlüpft. Sie übernehmen nun

die Kontrolle über Alex D. Dieser Charakter kann, je nachdem, was der Spieler bevorzugt, ein Mann oder eine Frau sein. Zu Beginn des zweiten Teils müssen Sie sich auf die Suche nach J. C. Denton und seinem Bruder Paul machen. Laut den Machern erwartet Sie des Öfteren ein Wiedersehen mit Charakteren aus dem ersten Teil.

Auf dem ersten Blick mag *Deus Ex: Invisible War* zwar wie ein stinknormaler Ego-Shooter erscheinen, allerdings steckt weit mehr in



↑ Ausgefallene Locations – wie diese futuristische Diskothek – erwarten Sie.



↑ Loggen Sie sich in Selbstschussanlagen ein und ballern Sie los!



↑ In dunklen Nischen entdecken Sie seltsame Geschöpfe.



↑ Sehen so radikale Fundamentalisten der Zukunft aus?



↑ Machen Sie sich die interaktiven Umgebungen zunutze.

„Egal, ob Sie auf Action- oder Schleich-Passagen stehen, Sie kommen auf Ihre Kosten!“

» diesem Spiel. So bedient sich der Titel neben harter Action auch diverser Rollenspiel-Elemente. Wie schon im Vorgänger lässt sich Ihr Charakter im Laufe des Spiels durch so genannte Bio-Mods (nanotechnologische Implantate) upgraden.

Was den Vorgänger schon zu etwas ganz Besonderem machte, wird auch den zweiten Teil auszeichnen: ein nichtlineares Gameplay mit zahlreichen Verlaufsmöglichkeiten der Handlung. Ganz gleich, ob Sie als

Spieler auf knallharte Action- oder lautlose Schleich-Passagen stehen, Sie werden auf Ihre Kosten kommen. Laut Warren Spector wird es problemlos möglich sein, das Spiel durchzuspielen, indem Sie keiner einzigen Figur im Spiel auch nur ein einziges Haar krümmen. Als Kontrast dazu dürfen Sie allerdings auch alles und jeden niedermähen und kommen auch so in den Genuss einer der vier verschiedenen Endsequenzen. Keine davon wird im Übrigen ein

Happyend sein, verkündete Spector. Seine nüchterne Begründung: „The world is not a happy place!“ (Die Welt ist kein glücklicher Ort!).

Damit die Spieler tatsächlich in den Genuss eines abwechslungsreichen Gameplays kommen, erwartet sie eine komplexe Free-Roaming-Welt. Dies bedeutet, dass Sie riesige Areale nach Herzenslust durchforsten können. Dabei kann es Sie sogar an Schauplätze verschlagen, die Sie gar nicht unbedingt besuchen müssen,

um das Spiel zu lösen. Diese dienen nur der Unterhaltung. Darüber hinaus treffen Sie auf eine Vielzahl von Charakteren. „Jede Gestalt, die Ihnen im Spiel begegnet, dürfen Sie ansprechen und dies wird auch Einfluss auf den Verlauf der Handlung haben“, berichtete Spector stolz. „Der eine Spieler kann einen Raum betreten und auf drei Freunde treffen, einen anderen Spieler können im gleichen Zimmer mit den gleichen Personen drei Feinde erwarten“, fuhr Spector fort. Obwohl die Spieler in *Deus Ex: Invisible War* auf viele verschiedene Gruppierungen treffen, wird auf eine klassische Unterteilung in Gut und Böse verzichtet. »

FEUERKRAFT » Für ordentlich Wumms zwischendurch!

» WAS WÄRE EIN EGO-SHOOTER ohne durchschlagskräftiges Waffensortiment? Auch in *Deus Ex: Invisible War* stehen Ihnen einige mächtige Wummen zur Verfügung. Je nachdem, welche Vorgehensweise Sie bevorzugen (leise und versteckt oder laut und mittenrein), sollten Sie sich den passenden Ballermann aussuchen.



FLAMMENWERFER: In *Halo* suchten ihn die Spieler vergebens, in *DX 2* wird es diese Waffe sehr wohl geben.



RAKETENWERFER: Jedes noch so große Hindernis wird dank dieses Monstrums problemlos umgenietet.



SCHROTFLINTE: Wenn Sie diese doppelläufige Knarre im Gepäck haben, kommt Ihnen niemand zu nahe.



SCHARFSCHÜTZE: Für lautlose Angriffe aus großen Distanzen empfiehlt sich dieses Präzisionsgewehr.

„Ion Storm will sich auf eine grandiose Einzelspieler-Erfahrung und Story konzentrieren.“

» So vielversprechend die Handlung und das Konzept des Spieles auch klingen mögen, kommt es dennoch mit einer ganz erheblichen Einschränkung daher: Von einer Multiplayer-Unterstützung wird in *Deus Ex: Invisible War* keine Spur zu finden sein. Laut Spector eben genau deswegen, weil sich seine Firma Ion Storm auf eine grandiose Einzelspieler-Erfahrung mit einer grandiosen Story konzentriert hat.

Mit *Deus Ex: Invisible War* erwartet Sie kein grafisches Highlight, das ist bei der gigantischen Größe der zu

berechnenden Welt auch gar nicht zu erwarten. Einige der Objekte und Gegenstände im Spiel hätten dennoch etwas sauberere Rundungen vertragen und sind etwas kantig ausgefallen. Im Vergleich zur PC-Fassung wurde zudem die Auflösung der Texturen erkennbar reduziert. Vollends überzeugen können dafür die dynamischen Lichteffekte. Bei der Präsentation des Spiels waren wir schwer beeindruckt vom Schatten einer Leiter, der sich im wabernden Lichtschein einer schwingenden Glühbirne absolut realistisch mitbewegte.

Akustisch wird ebenfalls mit viel Liebe zum Detail gearbeitet. So hörte sich während unseres Probespiels ein Fass, das über den Boden rollte, deutlich anders an als eines, das über den Boden geschleift wird. Vor allem wollen Eidos und Ion Storm allerdings bei den deutschen Fans mit einer komplett deutschen Synchronisation punkten. In Anbetracht der Komplexität der Story und der Tatsache, dass über 30.000 Zeilen Dialoge den Spieler erwarten, ist dies ein sehr zu begrüßender Aspekt. Für die Synchronisation scheute Eidos daher weder

Mühe noch Kosten und verpflichtete mit Synchronsprecher Tobias Meister einen wahren Meister seines Faches für die Rolle des männlichen Alex D. Meister übernimmt hierzulande die Synchronisation der Hollywood-Stars Kiefer Sutherland (*Flatliners*) und Brad Pitt (*Sieben*). Die Sprecherinnen von Julia Roberts und Meg Ryan sind auch dabei.



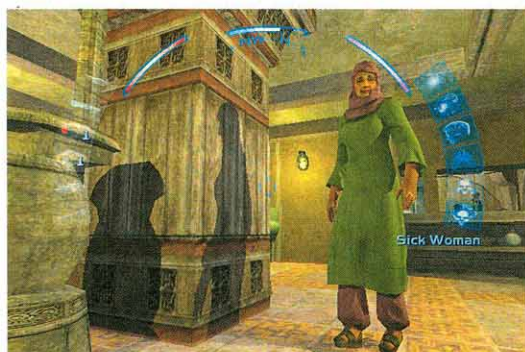
ERSTER EINDRUCK



Kein Zweifel, Eidos hat hier ein extrem heißes Eisen im Feuer. Wer auf düstere Sci-Fi-Geschichten steht, kommt an diesem Titel nicht vorbei. Die vielfältigen Gameplay-Möglichkeiten versprechen zudem Langzeitmotivation pur.



↑ So manchen Türcode müssen Sie erst hacken.



↑ Was uns diese kranke Frau wohl sagen will?



↑ Auch schräge Mutanten trachten Ihrer Spielfigur nach dem Leben.



↑ Ein grünes Männchen mit Heiligenschein verheißt sicherlich nichts Gutes.



↑ Absolut jeden Charakter im Spiel dürfen Sie ansprechen.

Nachgefragt bei Warren Spector

Warren Spector, der Gründer und Studiodirektor von Software-Hersteller Ion Storm, stellte sich unseren Fragen.

VON: MANFRED REICHL



Bei der offiziellen Präsentation von *Deus Ex: Invisible War* hatten wir Mitte November in der Hamburger Xbox Lounge die Möglichkeit, dem Macher des legendären DOS-Spiels *System Shock* einige Fragen zu stellen.

OXM: Vor einigen Ausgaben haben wir einen Entwickler einer anderen Firma nach seinem Lieblingsspiel gefragt. Seine Antwort lautete *System Shock*. Ist das nicht die beste Bestätigung, die man in Ihrem Job für die eigene Arbeit kriegen kann?

WARREN SPECTOR: Es tut auf jeden Fall sehr gut, wenn ein „Rivale“ sagt, dass er meine Arbeit mag. Aber ehrlich gesagt ist es mir wichtiger, dass mein Team und ich es schaffen, genau das umzusetzen, was wir uns vorgenommen haben. Damit wir selbst mit uns zufrieden sein können. Meine Arbeit am ersten *Deus Ex* begann im Übrigen aus reiner Frustration, da es zur damaligen Zeit keine Spiele gab, die mich wirklich interessierten. Ich hoffe aber, dass die Person, mit der Sie damals gesprochen haben, sich von meinen Spielen beeinflussen lässt, damit ich mehr Spaß in meinem Leben habe.

OXM: Viele Print- und Online-Medien haben Sie sogar schon als lebende Legende der Videospiele-



↑ Warren Spector

le-Industrie bezeichnet. Sehen Sie sich selbst auch in dieser Rolle?

WARREN SPECTOR: Um Gottes willen, nein! Ich bin doch einfach nur ein Typ, der Spiele macht. Natürlich gibt es in dieser Branche Leute wie Will Wright (*Sim City*, 1989, Anm. d. Red.) oder Shigeru Miyamoto (*Super Mario World*, 1990, Anm. d. Red.), die bewiesenermaßen Genies sind. Diese Jungs haben mit ihren Titeln im Alleingang das Gesicht der Videospiele verändert. Und ich spiele definitiv nicht in der gleichen Liga wie die beiden. Aber was ich persönlich mitbringe, ist die Leidenschaft für eine ganz bestimmte Art von Spiel. Wenn jemand zu mir sagen würde, ich solle ein Beachvolleyball-Spiel machen, würde ich kläglich versagen.

OXM: Sie wirken also nur an Spielen mit, die Sie auch selbst spielen würden?

WARREN SPECTOR: Genau das ist es! Ich habe beispielsweise ein vollständiges Konzept für ein Multiplayer-Spiel mit Online-Unterstützung in meiner Schublade. Wenn mir morgen dafür jemand einen Batzen Geld bieten würde, könnte ich sagen: „Hey, ich bin dabei!“ Es schlummert allerdings deswegen in meiner Schublade, weil ich gemerkt habe, dass ich das Spiel damit aus den falschen Gründen produzieren würde, da ich weder Online- noch Multiplayer-Spiele mag. Nur mit Leidenschaft kann man Großes schaffen.

OXM: Das erste *Deus Ex*-Abenteuer wurde mit über 30 „Spiel des Jahres“-Auszeichnungen prämiert. Glauben Sie, dass Sie diesen Erfolg wiederholen können?

WARREN SPECTOR: Keine Ahnung, aber ich hoffe es natürlich! Wir gehen mit der Fortsetzung zwar ein hohes Risiko ein, aber wir haben genauso hart gearbeitet wie am ersten Teil und wir sind fest davon überzeugt, dass das Spiel noch besser ist als das Original.

OXM: Kein ähnlicher Erfolg wäre also keine Enttäuschung?

WARREN SPECTOR: Die einzige wirkliche Enttäuschung wäre für mich, wenn die Leute von Eidos sagen würden, dass sie keinen weiteren Teil herausbringen möchten. Und dabei mache ich diesen Job keinesfalls, um reich oder berühmt zu werden. Ich mache diesen Job vielmehr, weil ich glaube, dass dies die Zukunft der Spiele ist, und deshalb möchte ich auch unbedingt noch einen weiteren *Deus Ex*-Teil machen. Ganz ehrlich, ich liebe dieses Spiel und ich bin wahnsinnig stolz auf die tolle Arbeit, die das gesamte Team geleistet hat. Trotzdem gibt es Dinge, die wir noch besser machen können, müssen und werden.

OXM: Das Szenario des Spiels ist extrem düster. Wovon wurde die Handlung beeinflusst?

WARREN SPECTOR: Von Cyberpunk, Science-Fiction, *Blade Runner*, sogar von *Akte X*! Eine große Rolle spielte vor der Entwicklung des ersten *Deus Ex*-Spiels auch die Tatsache, dass die Jahrtausendwende unmittelbar bevorstand. Vor allem online wurde zur damaligen Zeit über Verschwörungstheorien und den Weltuntergang philosophiert. All diese Dinge haben das gesamte Team inspiriert und als wir begannen, uns die Handlung für *Invisible War* auszudenken, wurde die Lage auf unserem Planeten immer schrecklicher. Heutzutage gehört der Terrorismus ja bedauerlicherweise schon zum Alltag. Zudem meine ich tatsächlich, dass die Zukunft so düster wie im Spiel aussehen könnte. Obendrein glaube ich nicht an Happyends, geschweige denn daran, dass eine einzige Person die Welt retten kann. Darum finde ich auch, dass Spiele nicht unbedingt zuckersüß sein und ein Töte-das-Monster-und-alles-wird-gut-Ende haben müssen.

OXM: In *Invisible War* soll ein deutscher Schauplatz mit von der Partie sein. Welcher genau?

WARREN SPECTOR: Ja, stimmt. Das kommt unter anderem daher, dass Projektdirektor Harvey Smith auch einige Jahre in Deutschland gelebt hat. Es wird sich um das schwarze Tor in Trier (Die Porta Nigra, Anm. d. Red.) handeln. Einer der Stempel, den wir schon immer den *Deus Ex*-Spielen aufdrücken wollten, ist, dass es die Spieler an reale Schauplätze auf dem gesamten Globus verschlägt. Im ersten Teil waren es New York, Paris, Hongkong, diesmal ist es Trier, die Antarktis, Kairo ... und jetzt höre ich auf, sonst verrate ich zu viel.

OXM: Haben Sie denn bei all der Arbeit überhaupt noch Zeit dafür, andere Spiele zu spielen als die, an deren Produktion Sie beteiligt sind?

WARREN SPECTOR: Na logisch. Vor dieser Presstour habe ich mit *Star Wars: Knight of the Old Republic* angefangen. Bisher habe ich es zwar nur fünf, sechs Stunden gespielt und damit eigentlich nur an der Oberfläche gekratzt, aber das war schon sehr spaßig. Ich muss allerdings gestehen, dass es schon eine Weile her ist, dass ich zuletzt ein Spiel komplett durchgespielt habe. Es handelte sich dabei um *Wario Ware* auf dem GBA.

OXM: Wird es noch länger Spiele von Warren Spector geben oder haben Sie insgeheim auch schon mal daran gedacht, ganz aufzuhören?

WARREN SPECTOR: Keine Sorge, über meinen Ruhestand habe ich mir noch keine Gedanken gemacht. Ich glaube nämlich, dass sich PC- und Videospiele gerade in eine völlig neue Richtung entwickeln und in Zukunft noch gigantischer sein werden. Und dazu will ich unbedingt auch meinen Teil beitragen. Ich will sehen, wo die Reise hingeht.

OXM: Vielen Dank für das Interview und für Ihre interessanten Antworten.

WARREN SPECTOR: War mir ein Vergnügen.



↑ Die Spider-Bots sind zwar klein, dafür aber sehr gefährlich!



↑ Jetzt gibt's für diesen Schurken was mit dem Elektroschocker!

Der dritte Driver-Teil stellt sich zum Kampf um den Verbrechens-Thron.

DRIV3R

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: REFLECTIONS INTERACTIVE

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-2

TERMIN: MÄRZ 2004

WEBSITE: WWW.ATARI.DE

ES WEHTE ein kleiner Hauch von Premieren-Stimmung durch den Vorführungsraum von Reflections Interactive im englischen Newcastle, als Firmengründer Martin Edmondson zum Mikrofon griff: Zum ersten Mal, seit seine Firma für Konsolen entwickelt, begrüßte er Xbox-Fachpresse in seinem Firmengebäude. Nach einer langjährigen Exklusiv-Entwicklung für PSone und PlayStation 2, während der man Highlights wie *Destruction Derby 1 & 2*, *Stuntman*, *The Getaway* oder die *Driver*-Serie herausbrachte, wagt man sich daran, einen Toptitel zeitgleich für zwei Konsolensysteme zu veröffentlichen. Die Rede ist vom dritten Teil der *Driver*-Serie mit dem stylisch gewählten Namen *DRIV3R*.

Wer die Videospielszene regelmäßig im Auge behält, dem wird sicherlich nicht entgangen sein, dass *DRIV3R* bereits seit zwei Jahren auf

den Release-Listen von Atari - beziehungsweise Infogrames - steht. Bisher gab es jedoch keinerlei Informationen, geschweige denn Bildschirmfotos. Mit diesem Event ließ man endlich die Katze aus dem Sack und führte eine Vorabversion vor, bei der die anwesende Presse auch einmal selber Hand anlegen durfte. Für uns war dies vor allen Dingen deshalb interessant, weil wir nicht gerade ohne ein ganz besonderes Vorurteil dorthin gefahren waren: Lohnt sich die Veröffentlichung von *DRIV3R* überhaupt noch, wenn Anfang Januar 2004 mit dem *Grand Theft Auto*-Doppelpack der absolute Genre-Primus auf der Xbox erscheint? Eine Antwort darauf ist, um es gleich vorwegzusagen, schwer. Die *Grand Theft Auto*-Serie besticht dadurch, dass der Spieler in einer riesigen Stadt fast alles tun und lassen kann, was er will - und sei es moralisch noch so verwerflich. Bei *DRIV3R* besinnt man sich wieder auf die Tugenden des ersten *Driver*-Teils, der damals auf der PSone (lange vor *GTA III*) Videospielgeschichte geschrieben hat. Hier stehen motorisierte Verfolgungsjagden und damit auch die Dynamik der Fahrzeuge im Vordergrund.

Auf den ersten Blick fallen die Unterschiede aber gar nicht ins Auge. Wer nicht selbst Hand an den Controller anlegt, dem fällt erst nur die Tatsache auf, dass die Action nicht frei in einer Stadt, sondern missionsgebunden in den drei realen >>>



↑ Hier zerlegt Tanner eines der 35.000 verschiedenen Häuser.



↑ Auch in ultraschweren Lastern können Sie durch die Städte fahren.



↑ Hier sieht man sehr deutlich das ausgefeilte Schadensmodell.



↑ Cop Tanner setzt in Istanbul zu einem gewagten Überholmanöver an.



↑ Miami, die Stadt der türkisfarbenen Parkhäuser.

BONUS INFO

VERTONUNG

Im Stile von *True Crime* und *GTA* kutschiert man auch für *DRIVER3R* hochkarätige Stars für die Vertonung in ein Tonstudio. Held Tanner wird von Michael Madsen (*Kill Bill*) gesprochen. Weitere Unterstützung erhält er durch Mickey Rourke (*Irgendwann in Mexiko*), Michelle Rodriguez (*Resident Evil*) und Ving James (*Con Air*).

EGO-SHOOTER

Ob Sie nun im Auto sitzen oder zu Fuß durch die drei Städte ziehen: Sie können jederzeit von der genretypischen Third-Person- auf eine Ego-Shooter-kompatible Perspektive umschalten.



↑ Ein Druck auf die weiße Taste und Sie werden sehen, dass die Sprünge in Zeitlupe noch bombastischer aussehen.



↑ Das Fahrverhalten der Motorräder erinnert sehr an MotoGP.

„Die Technik von *DRIVER3R* ist für so manchen Hingucker gut.“

EIN FLUCHTFAHRER >>> Drei Städte

DIE ENTWICKLER VON Reflections Interactive bemühten sich bei der Abbildung der drei Städte (Miami, Nizza und Istanbul) um größten Realismus. So wurden nicht nur Stadtpläne gewälzt, sondern auch in Vor-Ort-Recherche ein Großteil der Metropolen auf Film gebannt, damit der Wiedererkennungswert auch für Ortsansässige groß genug ist.

1



So sieht die Istanbul Hagia Sofia in der Realität aus.

2



Und so hat man das Wahrzeichen ins Spiel integriert.



↑ Ihre Zerstörungssorgen können Sie als Film abspeichern.

Metropolen Miami, Nizza und Istanbul stattfindet. Erst als es uns möglich war, den *Driver*-Helden Tanner eigenhändig zu steuern, fiel auf, dass sich die Entwickler wirklich viel Mühe mit dem Fahrverhalten der verschiedenen Autos und Motorräder gegeben haben. Die Aufteilung in einzelne Missionen erlaubt es, die Jagden viel treffender in Szene zu setzen. Im Endergebnis erhofft man sich Spielszenen, die in *Starsky & Hutch*-Manier das Flair der alten Polizeiserien aus den Siebzigerjahren auf den Bildschirm zaubern. Unterstrichen wird dies durch eine eigene Taste am Controller, die per Knopfdruck à la *Matrix* auf Zeitlupe umschaltet und Sprünge oder das Durchbrechen von Zäunen besonders spektakulär darstellt. Neben dieser Zeitlupen-Funktion können Sie auch jederzeit besonders atemberaubende Sequenzen aufzeichnen, wie ein Regisseur bearbeiten und für die Ewigkeit auf Ihrer Festplatte abspeichern.

Auch die Technik von *DRIVER3R* ist für so manchen Hingucker gut. Ein paar Beispiele: Jedes Fahrzeug lässt sich bis auf den Außenspiegel auseinander nehmen und Explosionen

zerstreuen die Einzelteile im gesamten Wohnblock. Die drei Städte setzen sich aus 35.000 verschiedenen Häusern zusammen, die man in Vor-Ort-Recherche aufzeichnete. Die Schattenwürfe in den Arealen werden vollständig in Echtzeit berechnet. Doch bis zur Veröffentlichung im März müssen die Entwickler immer noch an mehreren Dingen feilen. So hatte die vorgestellte Version noch arge Probleme mit der Framerate, außerdem stellten wir ein starkes Ruckeln im Environment-Mapping fest und es wimmelte nur so von störenden Pop-ups. Bei dem Perfektionismus, den die Entwickler bei diesem Projekt bisher an den Tag gelegt hat, müsste es aber mit dem Teufel zugehen, wenn es hieran scheitern sollte.

ERSTER EINDRUCK



Ein weiterer Undercover-Cop findet seinen Weg auf die Xbox. Im Gegensatz zur Konkurrenz legt *DRIVER3R* mehr Wert Verfolgungsjagden. Wenn die technischen Probleme beseitigt sind, steht uns ein echter Hitkandidat ins Haus.



↑ Hoch aus der Luft starten die Lionhearts einen Überraschungsangriff.



↑ Das schwarze Mini-Loch erledigt einen Großteil der Arbeit für Sie.

Alle Mann den Kopf einziehen! Die verrückten Lionhearts kommen!

ARMED & DANGEROUS

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: LUCASARTS

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: ACTION-SHOOTER

SPIELER: 1

TERMIN: FEBRUAR 2004

WEBSITE: WWW.LUCASARTS.COM

In Armed & Dangerous übernehmen Sie die Kontrolle über eine verrückte Heldentruppe namens "Lionhearts". Sie setzt sich aus vier völlig schrägen Typen - einem Roboter, einem Sprengstoffspezialisten, einem Draufgänger und einem durchgeknallten Magier - zusammen, die sich ein heißes Duell Duell mit König Forge liefern, welcher als Tyrann über ihr Heimatland Milola herrscht. Während der König versucht, den Magier der Lionhearts zu schnappen, um ihn zum Öffnen eines Buches zu zwingen, das die Herrschaft über die Welt verspricht, denken die Lionhearts darüber nach, wie sie den Diktator am einfachsten aus der Welt schaffen können.

Eine Story, die eine ganze Menge Zündstoff und Action verspricht! Und dieses Versprechen wird zumindest in den ersten sechs spielbaren Levels wirklich eingelöst. Wohin man auch schaut: Überall pfeifen die Kugel, donnern die Explosionen und gellen Kampfschreie. Die Intelligenz Ihrer Gegner und Mit- ➤

WO AUCH IMMER diese vier Jungs auftauchen, eilt ihnen ihr Ruf schon meilenweit voraus. In der Juli-Ausgabe dieses Jahres haben wir Ihnen damals das erste Mal über Armed & Dangerous, die neueste Entwicklung der Planet Moon Studios, berichtet. Nun ist endlich eine erste spielbare Version bei uns eingetrudelt, in der man die ersten sechs Levels anwählen kann.

Zuerst aber zur Erinnerung noch einmal ein kurzer Blick auf die Story.



↑ Die Areale sind alle sehr farbenfroh gestaltet.



↑ In diesem Spiel knallt und rumst es wirklich an jeder Ecke!

BEISSATTACKEN ➤ Das Haigewehr

IN DER SPIELBAREN PREVIEW durften wir zum ersten Mal Hand an das Haigewehr legen! Und eins steht fest: Dessen kraftvolle Beißattacken werden bei Ihren Feinden für schreckliche Albträume sorgen! Und so gehts: Zielen Sie sorgfältig auf Ihren Gegner. Sobald das Geschoss den Boden berührt, taucht an eben dieser Stelle, wie auf dem rechten Bild zu sehen ist, ein Hai auf, der Ihren Gegner mit seinem Maul schnappt.



» streiter ist dabei sehr gut gelungen, auch wenn es ein paar besonders schlaue und dämliche Vertreter jeder Spezies gibt. Das Besondere des Spiel ist, dass es von vorne bis hinten einfach nur völlig abgedreht ist: Ihre Feinde rekrutieren sich zum Teil aus Pinguinen und Affen, mit einigen Bomben könnten Sie ganze Häuserblocks in Schutt und Asche legen und die Kommentare Ihrer Kameraden strotzen vor schwarzem Humor. Die Areale des Spiels sind atmosphärisch passend und für einen Action-Shooter mit hohem Explosionsgehalt sehr farbenfroh und liefen in der Preview-Version bereits konstant mit

ungefähr 30 Frames pro Sekunde. Eine bemerkenswerte Leistung, wenn man bedenkt, dass einem teilweise so viele Feinde gleichzeitig entgegenstürmen, dass man gar nicht weiß, auf wen man das coole Haigewehr  zuerst richten soll.

ERSTER EINDRUCK



Beim ersten Anspielen kam in der Redaktion echte Begeisterung auf. Die Levels verfügen über eine überraschend flüssige Grafik und statt eines düsteren Endzeitszenarios erwarten uns farbenfrohe Levels und schwarzer Humor vom Feinsten.



↑ In dieser Welt ist genügend Platz für verrückte Erfindungen!

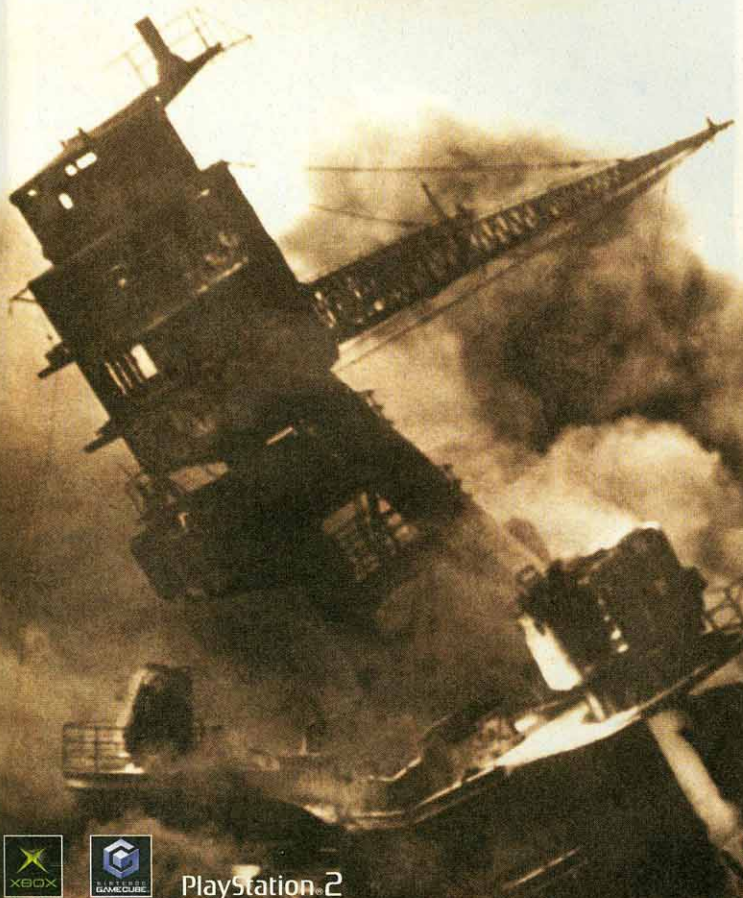


↑ Noch irgendjemand mit einem Freiflugticket? Du? Na denn man los!

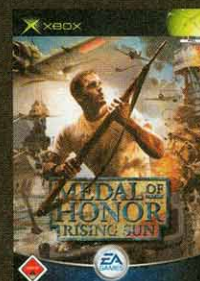


↑ Zeppeline zählen schon seit eh und je zu den coolsten Luftfahrzeugen!

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.



Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalcanal, am Kwai und auf den Philippinen.



Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com



PlayStation 2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospiele 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. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE und das offizielle seal™ sind trademarks of NINTENDO. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation™ und die PSP-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

JAMES BOND 007 ALLES ODER NICHTS

Bond in Aktion: die Entwickler präsentierten uns den neuen Doppelnul-Agenten.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: EA REDWOOD SHORES

PUBLISHER: EA

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1-4

TERMIN: 20. FEBRUAR 2004

WEBSITE: WWW.ELECTRONICARTS.DE

SAG NIEMALS nie: Nachdem der charmante Geheimagent in *Nightfire* und *Agent im Kreuzfeuer* die Welt aus der Ego-Perspektive retten durfte, wechselt EA im neuesten Geheimagenten-Thriller zur Third-Person-Perspektive. Die Erwartungen sind hoch, denn schließlich hat *James Bond 007: Alles oder nichts* den gleichen Stellenwert wie ein 007-Agenten-Thriller auf der Leinwand. Damit bei der spielerischen Umsetzung Kinoatmosphäre aufkommt, dürfen natürlich hochkarätige Schauspieler nicht fehlen, die ihren virtuellen Abbildern Leben einhauchen: Neben Pierce Brosnan als Martini schlürfender Geheimagent und der 007-Stammbesetzung Q (John Cleese) und M (Judi Dench) gibt es auch ein Wiedersehen mit dem aus den Filmen *Der Spion, der mich liebte* und *Moonraker* bekannten Schurkenhandlanger „Beißer“. Im Auftrag des Ex-KBG-Agenten Nikolai Diavolo (Willem Dafoe) soll er James Bond nicht nur einmal gehörig auf den Zahl fühlen. Sängerin Mya war ursprünglich nur für den Soundtrack vorgesehen,

verdrehen nun aber auf eigenen Wunsch dem Digi-Agenten auch im Abenteuer den Kopf. Des Weiteren lassen Deutschland-Export Heidi Klum als hinterlistige Katya Nadanova und das neue Bond-Schnuckelchen Shannon Elizabeth in der Rolle von Serena St. Germaine nicht nur Polygon-Männerherzen höher schlagen.

Das cineastische Flair von *Alles oder nichts* kommt nicht nur dank des Staraufgebots, sondern auch durch die Third-Person-Perspektive besonders gut zur Geltung. Mit neuem Nahkampfsystem und schleichtastigeren Missionen verschlägt es den Spieler im Story-Modus an die vier Hauptschauplätze Ägypten, New Orleans, Peru und Moskau. Bond-typische Verfolgungsjagden (entwickelt von Mitarbeitern des *Need for Speed*-Teams in Kanada) mit Autos, Hubschraubern und sogar Panzern fehlen ebenfalls nicht.

Anders als Sam Fisher in *Splinter Cell* ist James Bond jedoch kein Sklave des Stealth. Dem Spieler steht frei, ob er eine Mission mit roher Gewalt oder taktischem Vorgehen beendet. Allerdings wird unauffälliges Verhalten belohnt: In einer Mission muss sich Bond beispielsweise auf einem Zug bis zu seinem Widersacher durchkämpfen. Wenn er dabei im ersten Abteil einen Frontalangriff statt List und Tücke einsetzt, alarmiert er damit alle weiteren Soldaten. Der Spieler wird nun mit deutlich mehr Widerstand zu rechnen haben, als es sonst der Fall wäre.

Ebenfalls nicht zwingend notwendig, aber hilfreich ist der Einsatz von Bonds zahlreichen Gadgets. Ob spinenartiger Mini-Roboter, Tarnanzug oder mit Raketen be-



↑ Freefall: Bond stürzt sich todesmutig in die Tiefe.



↑ Alles oder nichts bietet drei lizenzierte Autos, darunter natürlich der Aston Martin.



↑ Der Beißer ist zurück und hat es wieder auf Bond abgesehen.



↑ Die Stealth-Komponente ist ausgeprägter als bei den Vorgängertiteln.



↑ Bondgirl: Mya macht Bond im Spiel schöne Augen ...



↑ Seit dem Goldeneye-Debakel dürfen Doppelnul-Agent nur noch alleine arbeiten. Also kein Bond im Koop.

... und singt sogar den Titelsong „Everything or Nothing“.

» stückte Autos – Qs technische Spielereien erleichtern dem Doppelnul-Agenten die Erfüllung seiner Aufträge enorm, sind im Unterschied zu den Vorgängerspielen für die Missionsbewältigung jedoch nicht unbedingt erforderlich. Ein weiteres Hightech-Gerät und Lieblings-Gimmick von Senior-Produzent Scott Bandy ist ein kleines, ferngesteuertes Auto, mit dessen Hilfe eine Feuerwerksfabrik in die Luft gesprengt werden kann, um Verwirrung unter Diavolos Fußsoldaten zu stiften.

Besonders stolz sind die Entwickler auf den „Bond-Sinn“: Sobald der Spieler diesen siebten Sinn aktiviert, färbt sich die Umgebung bläulich und das Spielgeschehen verlangsamt sich. Im Gegensatz zur Bullet-Time entsteht dem Spieler dadurch aber kein Kampf-Vorteil. Die Slow-Motion dient nur dazu, relativ ungestört auf das Inventar zugreifen zu können und Interaktionen mit der Umgebung leichter zu erkennen.

Dass *Bond* für die Xbox keine Xbox-Live-Unterstützung bieten würde, war uns bereits vor der Pressevorführung bekannt. Mehr erschüttert denn gerührt war allerdings die anwesende PlayStation-2-Fraktion, als Scott Bandy eröffnete, dass die Online-Funktion von *Alles oder nichts* auf den nord-amerikanischen Raum begrenzt bleibt. Xbox- und PS2-Pal-Spieler brauchen aber nicht zu verzagen, denn der Koop-Modus macht auch offline jede Menge Spaß. In 13 eigenständigen Missionen bestreiten zwei MI6-Agenten ein an den Story-Modus angelehntes Szenario. Die beiden Charaktere müssen dabei nicht nur beim Lösen von Problemen Teamgeist beweisen, son-

dern im gesamten Spiel – teilen sie sich doch Munition und Lebensenergie. Eine Markierung anvisierter Feinde zeigt dem Mitspieler sogar, welchen Gegner sein Kollege gerade im Fadenkreuz hat.

ERSTER EINDRUCK



Ego-Sicht ade: Der neue Bond präsentiert sich in kinoreifer Aufmachung aus der Third-Person-Perspektive. Hoffentlich bekommen die Entwickler die ruckeligen Flugeinlagen und die hektischen Schusswechsel noch in den Griff.

→ Ein Interview mit Produzent Scott Bandy finden Sie auf der folgenden Seite.



↑ Die Spinnenkamera lässt sich auch als ferngesteuerte Bombe verwenden.



↑ Bond verfügt über viele neue Bewegungen, darunter auch schnelles Um-die-Ecke-Feuern.

Die Lizenz zum Spiele-Entwickeln

Scott Bandy, Senior Producer von James Bond 007: Alles oder nichts, beantwortete uns ein paar Fragen.

VON: JANINA WINTERMAYR

OXM: Auch der neue *Bond* setzt wie gewohnt auf Action, Stil und schöne Frauen – trotzdem stehen viele Spieler dem Wechsel von Ego- auf Third-Person-Perspektive noch skeptisch gegenüber. Wie gedenken Sie die Zweifler zu überzeugen?

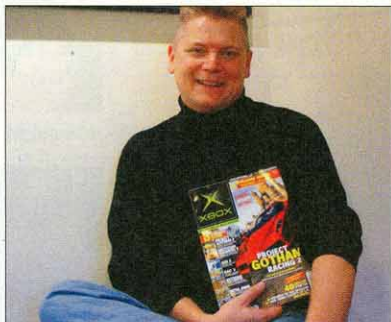
SCOTT BANDY: Das hört sich jetzt zwar wie ein Marketing-Slogan an, aber es stimmt wirklich, was wir bei EA immer sagen: Um dich wie Bond zu fühlen, musst du Bond sehen. Ihn ganz und nicht nur seine Hände auf dem Bildschirm zu sehen, verstärkt die filmische Qualität des Titels. Wir haben uns besonders bemüht, die beste Mischung aus Action, Nahkampf sowie der Benutzung von technischen Geräten zur Problemlösung und eine tolle Fahr- und Flugerfahrung zu erzielen. Wir sind sehr ehrgeizig, was die verschiedenen Gameplay-Arten angeht: *Bond* hat Stealth-, Puzzle-, Nahkampf- und Rennspielelemente. Ich bin zuversichtlich, dass jeder Spieler in dieser Vielfalt an Elementen etwas an *Alles oder nichts* finden wird, was ihm gefällt.

OXM: Inwiefern unterscheidet sich die Herangehensweise bei der Entwicklung von *Alles oder nichts* von früheren *Bond-Ego-Shootern*?

SCOTT BANDY: Wir mussten die Engine natürlich drastisch umbauen. Die größte Herausforderung waren aber die Charaktere. Für ein Spiel aus der Third-Person-Perspektive muss eine große Zahl von Bewegungen unterstützt werden. *Bond* verfügt im Moment über mehr als 700 verschiedene Animationen. Bei einem Ego-Shooter kommt man mit 10% davon aus. Andererseits eröffnen sich uns auch neue Möglichkeiten im Gameplay. Nahkampf ist beispielsweise viel sinnvoller in der Third-Person-Perspektive als in der Ego-Sicht, schon alleine weil man den Charakter sieht und wie er sich bewegt. Zuerst müssen wir die zusätzlichen Animationen einbauen und sie dann natürlich dem jeweiligen Schauspieler anpassen. Es ist wichtig, dass die Bewegungen genauso wie die von Pierce Brosnan aussehen.

OXM: Einmal angenommen, James Bond in der Third-Person-Perspektive kommt bei den Spielern nicht so gut an wie erwartet – wird ein möglicher nächster *Bond*-Titel dann wieder ein Ego-Shooter?

SCOTT BANDY: Der Vertrag mit MGM erlaubt es EA, pro Kalenderjahr einen *James Bond*-Titel zu produzieren. Für unser Studio alleine wäre es sehr schwierig, ein Spiel in einem Zwölf-Monats-Zyklus zu entwickeln, das unseren Qualitätserwartungen gerecht wird. Das nächste Spiel wird deswegen das Los-Angeles-Studio (*Medal of Honor*) übernehmen. Es hat sogar schon mit der Ent-



↑ Scott Bandy mag Bond und den Mini Cooper.

wicklung begonnen und es ist davon auszugehen, dass damit eine andere Richtung eingeschlagen wird als bei uns.

OXM: Wie sehen Sie die *James Bond*-Spiele in Vergleich zu anderen Film-Spiel-Franchises wie *Matrix*, *Indiana Jones* oder *Der Herr der Ringe*?

SCOTT BANDY: *Bond* ist mit *Indiana Jones* vergleichbar: eine komplett neue Story in einem bekannten Universum. Wir haben das Glück, mit Charakteren zu arbeiten, die jeder kennt – etwa Q, M und natürlich Bond. Das macht es leichter, die Geschichte zu erzählen, denn wir müssen nicht erst erklären, wer der Typ ist und was er macht. Andererseits werden viele Erwartungen in uns gesetzt: Ich kann kein *Bond*-Spiel ohne tolle Autos oder eine schöne Frau produzieren. Darin liegt die Herausforderung: die Erwartungen der Spieler zu erfüllen. In unserem Fall war es aufregend, zu sehen, wie Story und Gameplay zusammenfinden.

OXM: In der Vergangenheit haben Sie an vielen Sportspielen mitgewirkt. Ist Ihnen Ihre Erfahrung in diesem Gebiet bei den Nahkämpfen oder Renneinlagen zugute gekommen?

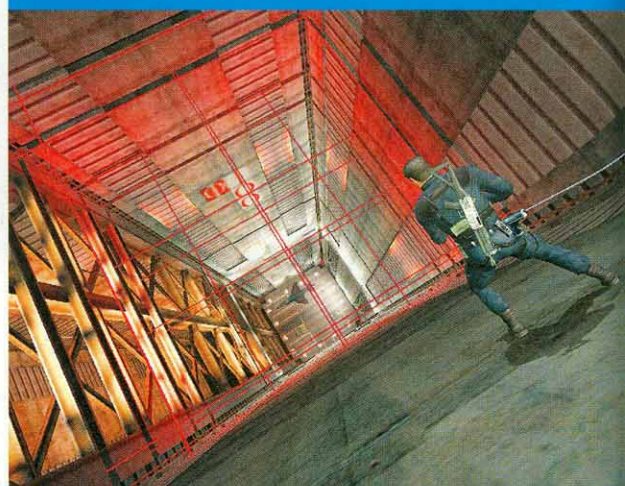
SCOTT BANDY: Meine Erfahrung mit Sport-Titeln, besonders mit Box-Spielen wie *Knockout Kings* – aber auch mit *Madden*, wo es viel Interaktion zwischen den Charakteren gibt –, hat uns sehr geholfen. Die Nahkämpfe gehen zwar nicht so ins Detail wie bei einem Beat 'em Up, trotzdem ist *Bond* kein Hit-One-Button. Es gibt Schlag- und Wurf-Kombinationen und auch das Timing ist wichtig: Ein geübter Spieler wartet, bis sein Gegner ihn angreift, und versucht dann einen Konterwurf. Mehrere Bewegungen zielen sogar darauf ab, den Gegner zu entwaffnen, um dann die Waffen gegen ihn zu verwenden.

OXM: Welcher ist Ihr Lieblings-Bond-Film und -Charakter?

SCOTT BANDY: Mein Lieblings-Bond-Film ist ganz klar *Goldfinger* – und obwohl ich Pierce Brosnan für einen großartigen Bond-Darsteller halte, sehe ich Sean Connery als den besten 007-Agenten an. (X)



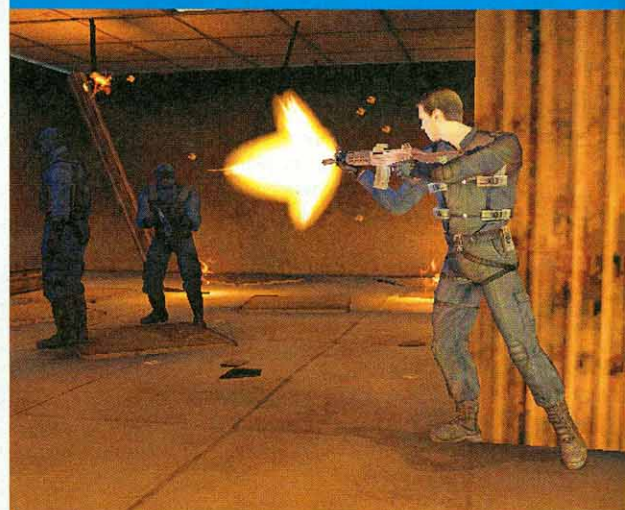
↑ Mit der Thermalsicht behält Bond im Dunkeln den Überblick.



↑ Drahtseilakt: Selbst die Laserfallen können Bond nicht aufhalten.



↑ Q hat alle Fahrzeuge, wie das Motorrad, mit Waffen ausgerüstet.



↑ Auch aus der Third-Person-Perspektive wird scharf geschossen.

CONAN

Der düstere Muskelmann aus den 80er-Kultfilmen feiert sein Comeback!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CAULDRON

PUBLISHER: TDK

GENRE: HACK & SLAY

SPIELER: 1

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

WEBSITE: WWW.CONANGAME.DE



RACHE – SCHON VIELE Menschen hat sie zu scheinbar unmöglichen Taten angetrieben. So auch Conan aus dem Stamme der Crimera. Der finster dreinblickende Muskelprotz kehrt eines Tages in das Dorf seiner Kindheit zurück und statt einer warmen Mahlzeit erwarten ihn dort nur Tod und Zerstörung. Der einzige Überlebende erzählt ihm mit seinen letzten Atemzügen, auf welcher grausamen Weise sich unbekannte Angreifer an den Einwohnern vergangen haben. Noch am Grab seiner Verwandten und Freunde schwört Conan, schreckliche Rache an den Verantwortlichen des blutrünstigen Massakers zu nehmen, selbst wenn

es ihn sein eigenes Leben kosten sollte.

Seinen Verfolgern stets dicht auf den Fersen, schlägt es Conan als Erstes in eine unwirtliche Schnee- und Eislandschaft inklusive gieriger Wölfe, Bären und anderer fantastischer Kreaturen. Hier dürfen Sie ihn auf vorgegebenen Pfaden durch einen finsternen Schneesturm steuern und gelangen so von einem Unterkapitel zum nächsten, welche jeweils durch stimmungsvolle Videosequenzen miteinander verbunden sind. Die Steuerung ist insgesamt sehr intuitiv und ermöglicht Ihnen durch zwei Schlagtasten das Ausführen unterschiedlicher Combos. Die Umgebungsgrafiken wirken dabei bisher jedoch noch etwas farblos – wobei eine Eislandschaft ja auch in natura nicht gerade sehr viel Abwechslung bietet – und auch die Animationen sind ein wenig holprig. Im Moment feilen die Programmierer allerdings noch kräftig an den Texturen und der Kollisionsabfrage, so dass sich die Veröffentlichung des Spiels gerade nach hinten verschoben hat. Somit dürfen wir aber darauf hoffen, dass die bisher nur durchschnittliche Grafik noch aufgepeppt wird.

Was die Grafik der Videosequenzen angeht, so kann man trotz gelegentlicher Ruckler nicht meckern: Diese fesseln den Spieler mit außergewöhnlichen Kamerafahrten, der markanten Erzählerstimme und dem Originalsoundtrack des gleichnamigen Films aus den Achtzigerjahren. Für alle Filmfans zum Schluss noch zwei schlechte Nachrichten: Das Spiel wird nicht die Story des Films nacherzählen und auch Conan sieht Arnold Schwarzenegger nicht gerade besonders ähnlich. Die Stimmung des Films wurde allerdings gut eingefangen, so dass auch eingefleischte Fans des Kinostreifens sicher nicht enttäuscht sein müssen.

ERSTER EINDRUCK



Im Bereich der Ingame-Grafik haben die Entwickler beim momentanen Stand der Dinge noch einiges zu tun. Die Videosequenzen machen dagegen einen guten Eindruck und vermitteln ein stimmungsvolles Bild der Story.



↑ In Conans Welt treffen Sie auf allerlei fantastische Geschöpfe.



↑ Im Verlauf des Spiels begegnen Ihnen häufig starke Zwischengegner.



↑ Der Schlag dieser mächtigen Pranke schickt Conan zu Boden.



↑ Die hungrigen Wölfe lauern überall auf den eisigen Bergpfaden.

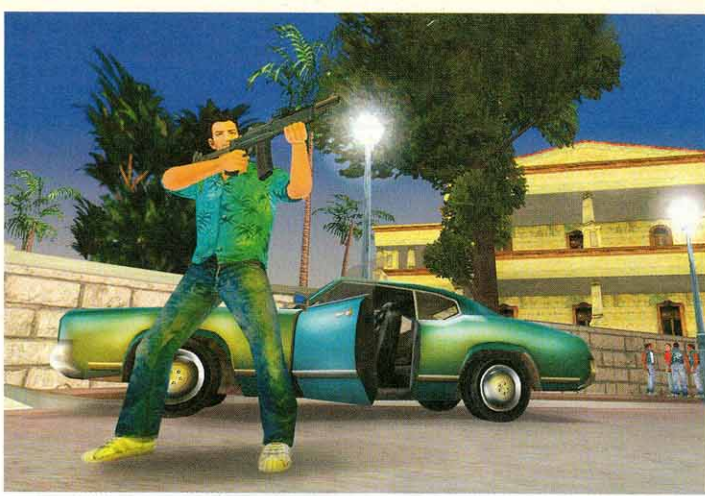
KAMERAFAHRTEN



Beim Erstellen der Videosequenzen gehen die Entwickler von Conan erfrischend neue Wege. Die Geschehnisse werden aus sehr vielen verschiedenen Kamerawinkeln gezeigt, welche in Wirklichkeit teilweise so gar nicht machbar wären. Das Resultat ist eine hohe Dynamik und sehr viel Abwechslung, so dass einem auch bei längeren Sequenzen nicht so schnell langweilig wird. Schade sind nur die leichten Ruckler.



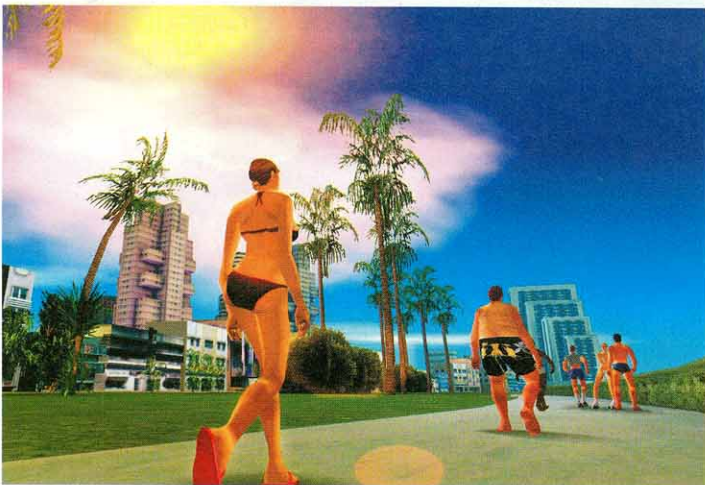
↑ Conan hat seinen Feinden ewige Rache für ihre Bluttaten geschworen.



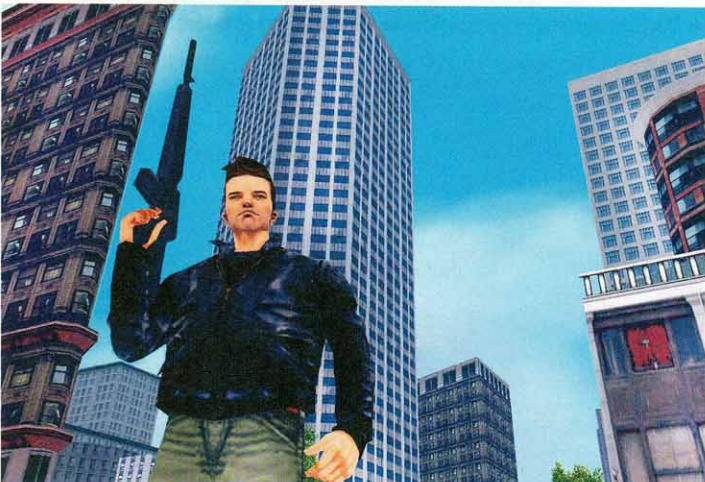
↑ Hauptdarsteller Tommy Vercetti ist in der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich.



↑ In beiden Spielen wollen Ihnen hinterhältige Gangmitglieder an den Kragen.



↑ Auf den Straßen tummeln sich massenhaft vor sich hin brabbelnde Fußgänger.



↑ GTA III ist eine ernste Angelegenheit: Der Hauptdarsteller lächelt nie.

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK

In Amerika erobert GTA bereits die Xbox, hier geht das Warten weiter.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ROCKSTAR GAMES

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

TERMIN: ENDE JANUAR 2004

WEBSITE: WWW.ROCKSTARGAMES.COM

NACHDEM DAS *Grand Theft Auto Double Pack* mittlerweile im Land der unbegrenzten Möglichkeiten erschienen ist, konnten wir bereits einen ausgiebigen Blick darauf werfen. Und obgleich *True Crime: Streets of L.A.* in der letzten Ausgabe für ordentlich Furore sorgte, bleibt eines ganz klar: Am Thron des Genre-Königs *Grand Theft Auto* gibt es weiterhin nichts zu rütteln.

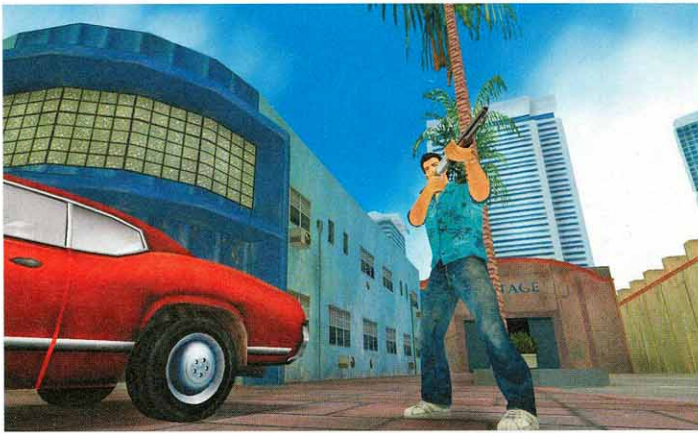
In *Grand Theft Auto: Vice City* (dt.) schlüpfen Sie in die Rolle von Tommy Vercetti. Nachdem dieser 15 Jahre im Knast abgesessen hat, wird er von seinen Mafia-Bossen nach Vice City geschickt. Gleich beim ersten Drogen-Deal läuft jedoch alles schief und Ihr Charakter sieht sich mit zahlreichen Problemen konfrontiert, die nur mit jeder Menge krimineller Energie gelöst werden können. In *GTA III* ist die Situation nicht viel anders.

Das Spielprinzip in beiden Teilen ist identisch. Sie können sich entweder an den Hauptmissionen oder an zahlreichen Extramissionen versuchen, die mit der eigentlichen Hand-

lung des Spieles nichts zu tun haben. Sie müssen dabei jeweils für verschiedene Charaktere Aufträge erfüllen. Diese Auftraggeber finden Sie durch Symbole auf dem Radar. Dieser hilft Ihnen auch bei der Navigation durch die Städte Vice City und Liberty City. Beide Metropolen sind zwar nur fiktiv, versprühen aber dennoch jede Menge Charme, da sie extrem abwechslungsreich aufgebaut und super stylisch in Szene gesetzt sind. In Liberty City dürfen Sie durch drei Stadtteile cruisen und machen dabei Halt in abgefahrenen Locations wie Luigis Sex Club oder Mr. Wongs Wäscherei. Kriminelle Drahtzieher sind illustre Charaktere wie Mafiaboss Salvatore Leone oder Playboy Donald Love. In *Vice City* (dt.) sind die Charaktere nicht minder schräg, unter anderem müssen Sie für Koks-Baron Ricardo Diaz und Porno-Regisseur Steve Scott arbeiten. Zudem machen in beiden Städten zahlreiche Gangs wie die Diablos oder die Haitianer die Straßen unsicher und trachten auch Ihnen nach dem Leben, sobald Sie ihnen in die Quere kommen.

Fernab der Haupt- und Extramissionen haben Sie in beiden Spielen auch noch die Möglichkeit, sich an diversen Nebenjobs zu versuchen. So dürfen Sie z. B. in Polizeiwagen Platz nehmen und selbst auf Verbrecherjagd gehen, am Steuer eines Krankenwagens Verletzte zum Hospital transportieren oder als Taxifahrer Fahrgäste durch die Städte karren.

Damit Sie sich schnellstmöglich durch die Stadtgebiete bewegen können, steht es Ihnen frei, sich ans Steuer von über 100 ➤



↑ Gestatten, Vercetti! Und das ist mein bester Freund, die Schrotflinte!



↑ Vice City (dt.): Eine Hommage an die 80er-Jahre Krimiserie Miami Vice.

» verschiedenen Fahrzeugen zu setzen. In *Vice City (dt.)* ist die Auswahl dabei um einiges größer als in *GTA III*.

Grafisch sehen die Xbox-Fassungen erwartungsgemäß um einiges detaillierter aus als die PS2-Varianten. Zudem ist die Framerate wesentlich konstanter und die Spiele ruckeln bei weitem nicht mehr so heftig. Die Weitsicht wird zwar immer noch durch Pop-ups getrübt, aufgrund der Ladezeiten der riesigen Stadtgebiete ist dies aber nicht weiter verwunderlich. Dem Spielspaß

„Die Spiele ruckeln bei weitem nicht mehr so heftig.“

tut es ohnehin keinen Abbruch. Die Sounduntermalung von *GTA III* ist grandios, die von *Vice City (dt.)* nahezu perfekt. Falls Sie nämlich in Fahrzeugen sitzen, die über ein Radiogerät verfügen, dürfen Sie sich in beiden Spielen verschiedene Sender reinziehen. Wurde die Mucke in *GTA III* noch komplett für das Spiel komponiert, werden Sie in *Vice City*

(dt.) mit über 100 Musikstücken aus den Achtzigerjahren verwöhnt – Nenas „99 Luftballons“ gibt es auch zu hören. In den Zwischensequenzen beider Spiele erwartet Sie eine erstklassige englische Synchronisation, gesprochen von zahlreichen US-Promis wie Dennis Hopper, Burt Reynolds, Michael Madsen oder Football-Legende Lawrence Taylor.

Erscheinungstermin der PAL-Fassung des *Grand Theft Auto*-Doppelpacks ist der erste Werktag des nächsten Jahres. Das Warten hat also bald ein Ende.



ERSTER EINDRUCK

Zwei absolute Spielspaß-Bomben zum Preis von einer gibt es nicht alle Tage. Nachdem beide Titel nun auch noch technisch einen weitaus besseren Eindruck hinterlassen, gibt es noch weniger daran zu bemängeln.

PS-STARK

» Fast jedes Vehikel dürfen Sie selbst steuern.

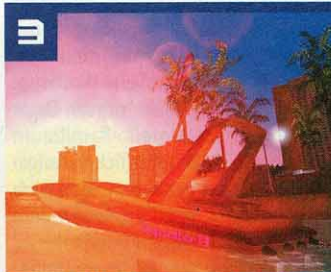
EGAL OB ZU LANDE, ZU WASSER ODER IN DER LUFT – in den *GTA*-Spielen können Sie sich mit unzähligen Fahrzeugen fortbewegen. In beiden stehen Ihnen Autos und Boote zur Verfügung, Motorräder und Hubschrauber lassen sich hingegen nur in *Vice City (dt.)* durch die Protagonisten lenken.



1 **AUTOMOBIL:** Sie dürfen sich jeden Pkw schnappen. Zerren Sie den Fahrer einfach heraus und brausen Sie davon.



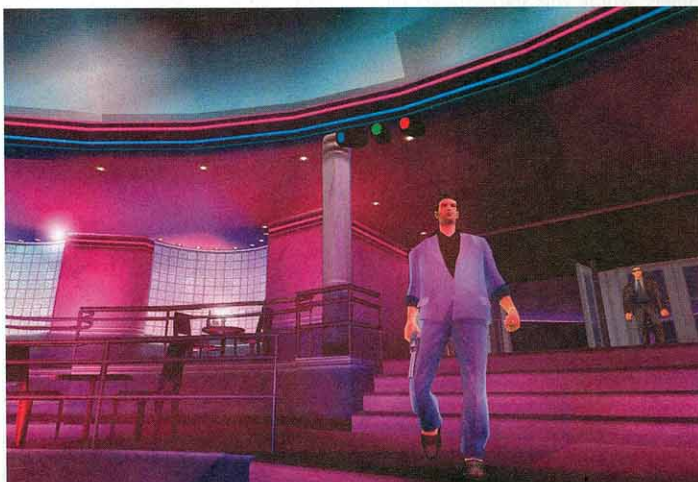
2 **HELIKOPTER:** In *Vice City (dt.)* donnern Sie sogar mit Hubschraubern über die Stadt. In *GTA III* geht dies nicht.



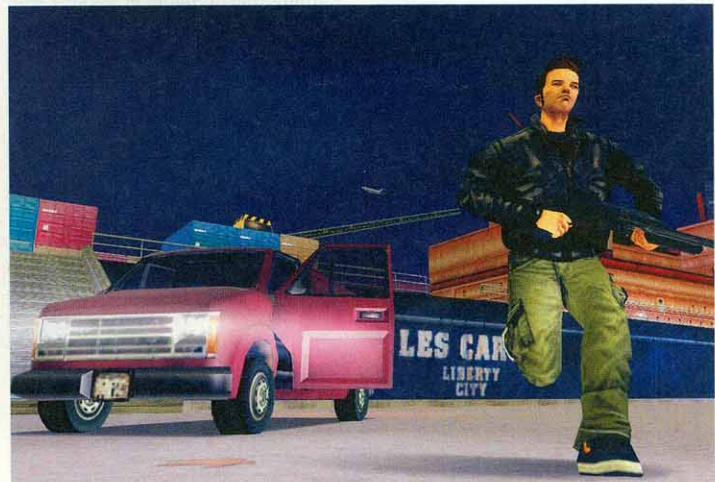
3 **MOTORBOOT:** Mit rasanten Rennbooten wie hier dem „Squalo II“ brettern Sie über die Gewässer der beiden Städte.



4 **MOTORRAD:** Motorisierte Zweiräder finden Sie nur im Stadtgebiet von *Vice City*. Diese steuern sich aber tückisch.



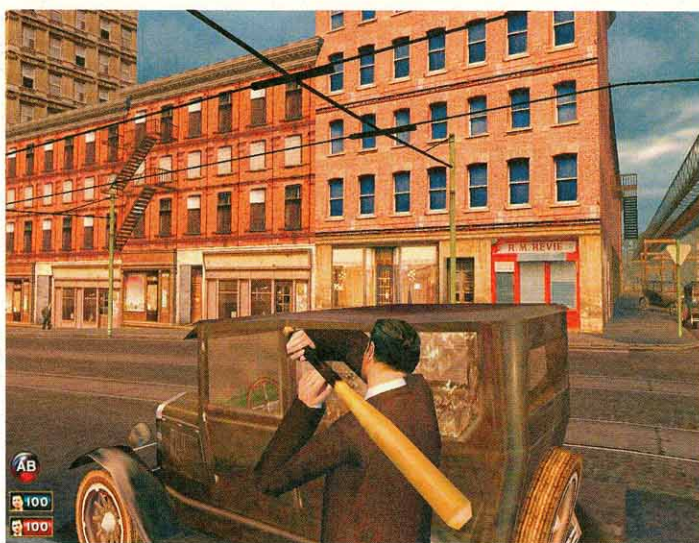
↑ In *Vice City (dt.)* können Sie auch diverse Gebäude betreten.



↑ An den Docks von Liberty City tobt das Verbrechen.



Wüste Verfolgungsjagden in authentisch gestalteten Oldtimern erwarten Sie.



Einschüchterung im Mafia-Stil mit dem Baseballschläger.

MAFIA

Eins ist klar, mit dieser „Familie“ ist wirklich nicht gut Spaghetti essen!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: ILLUSION SOFTWARES

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

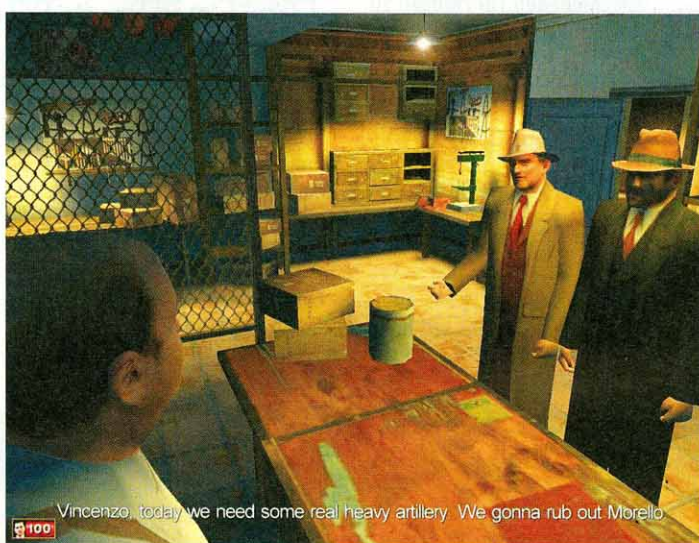
TERMIN: ENDE JANUAR 2004

WEBSITE: WWW.MAFIA-GAME.DE

IE IM SEPTEMBER 2002 veröffentlichte PC-Version konnte zahlreiche Auszeichnungen als „PC-Spiel des Jahres“ einheimen und war ein voller Erfolg. Knapp eineinhalb Jahre später steht nun der Erscheinungstermin der Xbox-Fassung von *Mafia* unmittelbar bevor.

Wie in der Hollywood-Trilogie von *Der Pate* dreht sich im Spiel alles um die Machenschaften einer Mafia-Organisation. Das Szenario ist im Amerika der Dreißigerjahre in der Stadt Lost Heaven angesetzt. Sie schlüpfen in die Rolle des ehemaligen Taxifahrers Tommy Angelo, der mehr oder weniger zufällig Teil der „Familie“ wird. Genau genommen verschlägt es ihn auf die Seite der Gruppierung von Don Salieri, dessen Organisation mit der Morello-Familie im Clinch liegt. Zu den alltäglichen Aufgaben, die Tommy in seinem neuen Job erledigen muss, gehören neben dem Schmuggel von Alkohol auch tollkühne Verfolgungsjagden, draufgängerische Banküberfälle und eiskalte Auftragsmorde.

Nachdem Tommy zunächst in seinem Job aufblüht und regelrecht Karriere macht, findet er danach wie-



Dubiose Waffen-Deals sind in diesem Spiel an der Tagesordnung.

der den Weg zurück auf den Pfad der Tugend. Schließlich kehrt er der „Familie“ wieder den Rücken und arbeitet als Kronzeuge mit der Polizei zusammen. Dass die Cosa Nostra dem guten Tommy fortan das Leben zur Hölle macht, versteht sich von selbst. Der Handlungsstrang von *Mafia* lehnt sich dabei an reale Geschehnisse an und verspricht zahlreiche unvorhergesehene Story-Wendungen.

Lost Heaven, der Schauplatz des Spiels, wurde von Städten wie Chica-

go oder New York inspiriert, die in den Zwanziger- und Dreißigerjahren und auch heute noch unweigerlich mit der Mafia in Verbindung gebracht werden. Schon alleine der Name lehnt sich an das New Yorker Stadtgebiet „Hell's Kitchen“ oder die „City of Angels“ Los Angeles an. Um Lost Heaven einen authentischen Look zu verpassen, nahmen die tschechischen Entwickler zudem zahlreiche historische Fotos und Pläne bei der Erstellung des etwa 20 Quadratkilometer großen Stadtgebietes zu



Hindernisse werden einfach aus dem Weg geräumt.

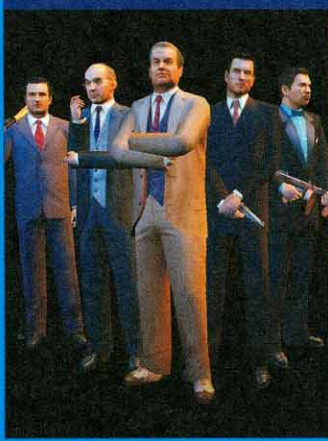


Auch in den Gebäuden geht es bei wilden Schießereien mächtig zur Sache.

FAMIGLIA SALIERI

» Die durchtriebenen Protagonisten des Spiels

Hauptdarsteller Tommy Angelo ist im Laufe der Handlung ein wichtiger Bestandteil der Organisation von Don Salieri. Neben Tommy und dem Don spielen aber auch noch andere Charaktere in der „Famiglia“ eine wichtige Rolle – so z. B. Hitzkopf Paulie, Tommys bester Freund, und der schüchterne Riese Sam. Vor allem die Meinung von Frank, dem Ratgeber und Finanzverwalter des Don, ist häufig von entscheidender Bedeutung.



↑ Von links nach rechts: Paulie, Frank, Don Salieri, Hauptcharakter Tommy Angelo und Sam.



↑ Der Personenschutz gehört ebenfalls zu Tommys Aufgaben.



↑ Mit diesem Flitzer fährt es sich etwas schneller.



↑ Über Lost Heaven braust eine Schwebbahn.



↑ Bei nur 45 Meilen pro Stunde quietschen die Reifen.

„Über ein Dutzend Argumentationsverstärker dürfen Sie jederzeit in Mafia einsetzen.“

» Hilfe. Wie in *True Crime* oder *GTA* wird der Spieler auch in *Mafia* die Möglichkeit haben, sich auf verschiedene Arten in der Stadt fortzubewegen. Die Entscheidung liegt bei Ihnen, ob Sie lieber zu Fuß, per Bahn oder mit dem Auto ans Ziel gelangen wollen. Immerhin stehen Ihnen über 60 zeitgemäße fahrbare Untersätze zur Verfügung. Jeder dieser historischen Oldtimer verfügt zudem über eine individuelle Fahrphysik und ein umfangreiches Scha-

densmodell. Noch dazu dürfen Sie im Spiel über 30 Gebäude betreten – vom Flughafen über Banken bis hin zu Restaurants. In den mehr als 20 Einzelspieler-Missionen, die allesamt von der PC-Fassung übernommen wurden, können Sie zur Zeit der Prohibition auch auf ein zeitgenössisches Waffenarsenal zurückgreifen. Über ein Dutzend Argumentationsverstärker wie Baseballschläger, abgesägte Schrotflinten und 45er-Magnums lassen sich einsetzen.

Während des Spieles hat der Großteil Ihrer Aktionen einen unmittelbaren Einfluss auf das Gameplay. Allerdings wurden einige dieser Charakteristiken für die Xbox-Fassung deutlich heruntergeschraubt. So ließen die Hersteller etwa verlauten, dass Sie nun nicht mehr an jeder roten Ampel anhalten und warten müssen, bis diese auf Grün umschaltet, um nicht sofort die Cops am Hals zu haben. Im Vergleich zur PC-Fassung wurde zudem nicht nur die Steuerung angepasst, sondern auch einige der Missionen für die Bedürfnisse der Konsolen-Spieler optimiert. Komplette neue Aufgaben wird es allerdings nicht geben. Auch der Grad der Gewaltdarstellung soll unverändert übernommen werden.

Mithilfe von Motion-Capturing und detaillierten Gesichtern versuchen die Hersteller die Hauptcharaktere so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen. Hierzulande bekannte Synchronsprecher werden den Figuren akustisch Leben einhauchen. Dazu gibt es – passend zum Ambiente – Musikstücke aus den Stilrichtungen Klassik und Jazz.

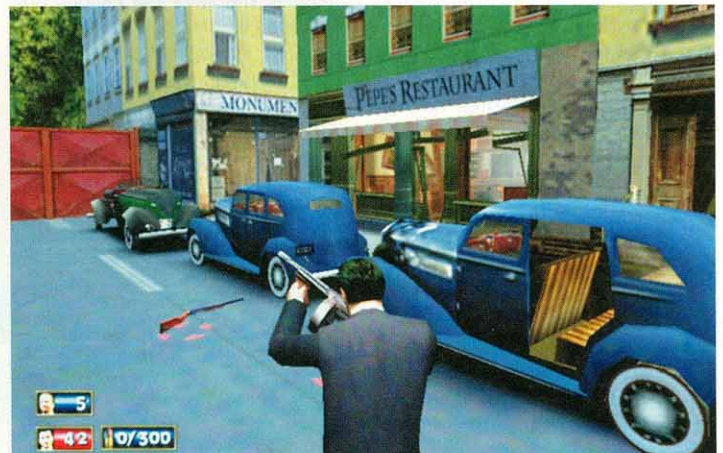
ERSTER EINDRUCK



Mafia sieht auf den ersten Blick aus wie *Grand Theft Auto* im 30er-Jahre-Look. Allein diese Tatsache weckt aber schon die Neugierde an diesem Spiel. Neben dem kultigen Ambiente verspricht das Gameplay jede Menge Fun.



↑ Die romantische Idylle trägt: In Lost Heaven tobt die Action rund um die Uhr!



↑ Liegen gelassene Waffen sollten Sie stets einsammeln.



↑ In Fallout verfügen alle Gegner über eine sichtbare Lebensleiste.

FALLOUT

BROTHERHOOD OF STEEL

Interplay setzt das PC-Rollenspiel in veränderter Form auf der Xbox fort.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: INTERPLAY

PUBLISHER: AVALON

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-2

TERMIN: DEZEMBER

WEBSITE: WWW.INTERPLAY.COM/FBOS

DER KAMPF um das schwarze Gold führte schon viele Nationen ins Verderben. In der fiktiven Welt von *Fallout* ist der Preis aber beträchtlich höher als ein einzelner Staatsbankrott: Als sich die Erdölreserven der Erde dem Ende zuneigen, bricht Krieg unter den industriellen Ländern aus. Der Streit um die letzten Reserven gipfelt am 23. Oktober 2077 schließlich in einem nuklearen Desaster, als die beiden Großmächte China und USA mit Atomraketen um sich werfen.

Nur wenige Menschen können sich in die unterirdischen Schutzräume retten. Der Großteil der Bevölkerung geht jedoch im nuklearen Krieg zugrunde. Jahre nach dem Atomschlag versucht die Menschheit wieder auf der verwüsteten Erde Fuß zu fassen und muss sich dabei nicht nur mit Tier- und Menschen-Mutanten, sondern auch mit einer machtbesessenen Gruppierung auseinander setzen. Nur die Soldaten der Brotherhood of Steel können die Bevölkerung jetzt noch vor der endgültigen Vernichtung bewahren.

Auf dem PC begeisterte die post-apokalyptische Welt von *Fallout* als Rollenspiel nicht nur die Spieler, auch Kritiker zeigen sich vom Endzeitspielprinzip begeistert. Der Konsolenabnehmer richtet sein Gameplay dagegen mehr auf actionlastiges Hack & Slay aus. Als einer von drei Brotherhood-Kämpfern stapft man durch das verwüstete Ödland und schnetzelt sich im *Baldur's Gate*-Stil munter durch die Mutantenherden. Nach bekanntem Gameplay-Muster können die Charaktere im Spielverlauf weiterentwickelt und mit neuen Fähigkeiten mit teils kuriosen Bezeichnungen wie „Men's Best Friend-Skill“ ausgestattet werden. Waffen, Ausrüstung und Heilgegenstände dagegen bekommt man von erledigten Gegnern – oder man kauft sie beim örtlichen Kleinhändler. Die Story von *Fallout: Brotherhood of Steel* folgt zwar einem linearen Hauptstrang, bietet aber unzählige Nebenquests, die dem Spieler neue Erfahrungspunkte und Zahlungsmittel einbringen. Zusätzlich bietet der Titel noch eine Mehrspieleroption in Form eines Zweispielers-Koop-Modus.

ERSTER EINDRUCK



Wer auf Action-Rollenspiele wie *Baldur's Gate* steht und vom üblichen Fantasy-Szenario angeödet ist, der wird an *Fallout* Gefallen finden. Jetzt müssen nur noch die langen Ladezeiten und die instabile Framerate beseitigt werden.



↑ In den harten Missionen gilt es, jederzeit seinen Mann zu stehen.



↑ Am Ende eines jeden Areals erwartet Sie ein Bosskampf.



↑ Auf drei ausgewählte Waffen können Sie per Knopfdruck schnell zugreifen.



↑ Vergiftungsgefahr: Unwelteinflüsse können Sie radioaktiv verseuchen.

Betrete eine neue Welt.



Wo zieht's dich zuerst hin?

Erstelle deine Lieblings-Charaktere und mach mit ihnen die Stadt unsicher. Aber pass auf, dass du sie bei so vielen Versuchen unter Kontrolle behältst!



Franka Schwanen hängt jeden Tag im Pixel-Paradies ab. Sie ist im totalen Einklang mit der Natur – und wenn du dich geschickt anstellst, wird sie auch mit dir harmonieren.



Oskar Hart trifft du garantiert auf den abgefahrenen Casa Caliente-Parties. Er ist ein Bär von einem Mann, der zum Schmusekater wird, wenn du mit ihm umzugehen weißt.



Mona Lott ist Tänzerin im Beat Club und steht total auf Benno. Trotzdem wird sie sich die Zeit nehmen, um dir die unglaublichesten Moves auf der Tanzfläche beizubringen.



GOBLIN COMMANDER UNLEASH THE HORDE

Schlagen Sie sich mit Ihren kleinwüchsigen Goblin-Horden von einem heißem Gefecht zum nächsten.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: JALECO

PUBLISHER: NICHT BEKANNT

GENRE: ECHTZEITSTRATEGIE

SPIELER: 1-2

TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT

WEBSITE: WWW.GOBLINCOMMANDER.COM



MAL GANZ EHRlich, wenn wir eine Liste der größten Helden einer Fantasywelt aufstellen würden, tauchten dort mit Sicherheit ehrenvolle menschliche Krieger, mächtige Zaube-

rer, wundervolle Elfen und andere gutartige Wesen auf. Keiner von uns würde wohl auf die Idee kommen, Goblins dort mit aufzunehmen. Diese kleinen Biester werden vielmehr meist zu den Bösewichten gezählt, die den Helden das Leben schwer machen. Mit dem Spiel *Goblin Commander: Unleash the Horde* treten die Entwickler von Jaleco jetzt den Beweis an, dass dies nur ein gemeines Vorurteil ist und dass man nicht alle Goblins über einen Kamm scheren darf.

Im Spiel übernehmen Sie nämlich die Herrschaft über die Stonekrusher, einen Clan klobiger, grauer Goblins, der gewaltsam aus seinen Bergen vertrieben wurde und der sich nun ohne

seinen obersten Meister in einer feindlichen Welt zurechtfinden muss. Ihr erster Erkundungstrupp stößt denn schon sehr bald auf Angehörige eines anderen Clans, die nicht an einer Unterhaltung mit Ihnen interessiert sind, sondern die gleich einen blutigen Kampf anzetteln. Diese Scharmützel werden im typischen Strategiespielstil auf einer Karte dargestellt, welche Sie nach und nach erkunden müssen. Hierbei können Sie Ihre Einheiten entweder aus der Vogelperspektive steuern oder aber die Kontrolle über einen bestimmten Goblin übernehmen. Mit diesem können Sie dann aktiv in die Kämpfe eingreifen oder sich dank frei drehbarer Kamera einen besseren

Überblick verschaffen. Dieses Feature peppt das eigentliche Strategiespielkonzept noch mit etwas zusätzlicher Action auf. Ganz wichtig ist es natürlich, bei seinem Vorgehen eine gute Strategie zu entwickeln, um so gleichzeitig anzugreifen, das eigene Lager zu schützen und wichtige Ressourcen wie Gold und Seelen (siehe Extrakasten) zu beschaffen. Neben den Goblintruppen können Sie zu diesem Zweck auch auf selbstschießende Geschütztürme und muskelbepackte Titanen zurückgreifen.

Hoffen wir also, dass die Entwickler auch hierzulande einen Publisher finden, denn dann erwartet uns ein erstklassiges Strategiespiel mit gelungener Steuerung, einer knuffigen Story und einer stimmungsvollen Sprachausgabe. 

ERSTER EINDRUCK



Goblin Commander macht bereits in der Vorversion sehr viel Spaß. Besonders die gute Steuerung und der sich allmählich steigernde Schwierigkeitsgrad sprechen dafür, dass dies das erste gute Strategiespiel für die Xbox wird.

SEELENQUELL

Was genau sind eigentlich Goblins? Und von wem wurden sie erschaffen? Gleich im Vorspann des Spiels werden Ihnen diese beiden Fragen beantwortet: Die Goblins wurden von einem Meister der Magie erschaffen. Hierzu war vor allen Dingen eine ganz wichtige „Zutat“ nötig: Seelen. Wenn Sie während des Spiels nun selber Goblins zur Verstärkung Ihrer Truppen erschaffen wollen, brauchen Sie also ebenfalls Seelen. Diese bekommen Sie aus den Seelenquellen, welche Sie häufig erst von Ihren Feinden erobern müssen, bevor die Seelen für Ihren eigenen Clan nutzbar sind. Hierzu müssen Sie, sobald Sie einen Seelenquell entdeckt haben, alle feindlichen Truppen in seiner Nähe erledigen, die meist in größeren Scharen versuchen, diese zu verteidigen. Anschließend stellen Sie sich eine Zeit lang daneben und mit der Zeit nimmt die Quelle automatisch die Farbe Ihres Clans an.



↑ Diese Quelle haben Sie soeben einem anderen Clan abgerungen.



↑ Das Spiel glänzt häufig mit netten Grafikeffekten.



↑ Ihr Feind beschießt Sie mit schwerer Artillerie.



↑ Im Gebirge kämpfen Sie gegen fette Würmer.



↑ Die Kontrolle eines Goblins ermöglicht es, nahe an die Kämpfe zu zoomen.



↑ Der Titan schwingt seine Keule oder frisst seine Gegner schlichtweg auf.



↑ In der Rolle von Sphinx müssen Sie knifflige Rätsel mit Actioneinlagen lösen.



↑ Der bemitleidenswerte Tutankhamen schlurft als Mumie durch die Gegend.

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: EUROCOM

PUBLISHER: THQ

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: FEBRUAR 2004

WEBSITE: WWW.SPHINX-GAME.DE



KOMMEN SIE, meine Damen und Herren! Betreten Sie eine Welt voller Wunder und Geheimnisse!

Eine Welt, in der Götter noch lebendig über die Erde wandelten und Gestalten aus der Sagenwelt sich die Klinken in die Hand gaben. Machen Sie sich mit uns auf und erleben

Sie den mystischen Charme des alten Ägyptens. Der tragische Held der Geschichte ist der junge Prinz Tutankhamen, der von seinem teuflischen Bruder bei lebendigem Leib in eine Mumie verwandelt wird. Zurück bleibt seine weinende Geliebte Prinzessin Nefertiri. Bevor auch sie einigen schaurigen Gestalten zum Opfer fällt, taucht jedoch der junge Gott Sphinx auf und bewahrt die Schöne heldenhaft vor einem grauenvollen Tod. Dies beeindruckt Nefertiri dermaßen, dass sie Sphinx mit der schwierigen Suche nach Tutankhamens Urnen betraut. Mithilfe aller Urnen hofft Nefertiri, dann ihren Geliebten wieder zu neuem Leben erwecken zu können.

Und so beginnt für Sphinx eine lange und äußerst knifflige Suche, in

deren Verlauf Sie ihn an viele magische Orte des antiken Ägypten begleiten werden. Magisch vor allem deswegen, weil Ihnen viele Dinge und Kreaturen begegnen, die sonst nur in der Märchenwelt zu finden sind. Auf diese Weise gelingt es den Entwicklern, eine äußerst dichte Stimmung zu kreieren, die einen sofort in ihren Bann zieht. Und das, obwohl das Spiel höchstwahrscheinlich über keinerlei Sprachausgabe verfügen wird. Die abwechslungsreichen Charaktere, eine schöne Grafik und jede Menge liebevolle Details machen dies aber auf jeden Fall wieder wett. Wie es sich für ein reinrassiges Action-Adventure gehört, bietet Ihnen das Spiel jede Menge Tüfteleien, die zum Teil gar nicht so einfach zu lösen sind! Der Rätselstil unterscheidet sich zudem

sehr stark, je nachdem mit welcher der beiden Hauptfiguren Sie spielen: Mit Sphinx erwarten Sie eher Hüpf- und Springaufgaben, mit der labberigen Mumie müssen Sie hingegen eher Logikrätsel lösen. Auf den ersten Blick stimmt bei diesem Spiel einfach wirklich alles, so dass uns mit *Sphinx und die verfluchte Mumie* Anfang nächsten Jahres ein echter Top-titel ins Haus schneien wird! 

ERSTER EINDRUCK

Vorsicht Suchtgefahr! Aufgrund der mitreißenden Geschichte und des motivierenden Gameplays fiel es uns sehr schwer, den Controller wieder aus der Hand zu legen! Mit diesem Titel steht uns demnächst ein absoluter Hit ins Haus!



↑ In den Städten begegnen Sie einer Menge merkwürdigem Volk.



↑ Ob Sphinx dem Feuerwurm wohl schmecken wird?



BEST OF 2003

Die Würfel sind gefallen! Wir präsentieren Ihnen die absolute Elite des vergangenen Jahres.

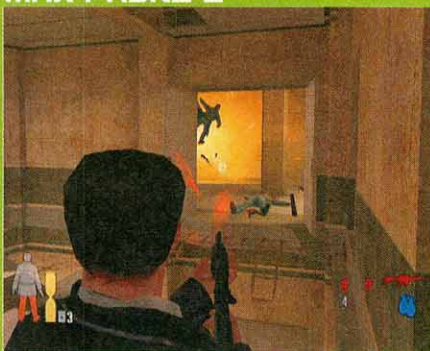
DAS JAHR NEIGT SICH dem Ende entgegen und was läuft im Fernsehen? Jahresrückblicke! Wir wollen uns diesem Trend nicht verschließen und haben für Sie die Highlights dieses Jahres herausgepickt. Unterteilt in 13 Kategorien finden Sie die Spiele, die uns in den letzten zwölf Monaten am meisten be-

geistert haben, und vielleicht findet der eine oder andere kurz vor dem 24. Dezember noch das passende Geschenk für einen befreundeten oder verwandten Xbox-Gamer. Wer seinen Blick auch in die Extrakästen schweifen lässt, findet die ultimativen Top 5 der Redakteure und die Gewinner der

Nebenkategorien. Bevor es losgeht, sollten wir jedoch noch erwähnen, dass die Liste rein subjektiv ist und wir Kritik an unserer Auswahl jederzeit gerne lesen, wenn sie an unsere Standard-Leserbrief-Adresse oder oxm-leserbriefe@computec.de  gesendet wird.

ACTION-SPIELE

MAX PAYNE 2



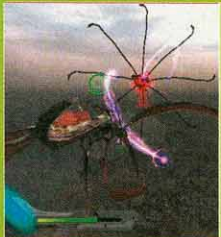
Eine wunderbare Special-Effects-Ballerei für Erwachsene. Frisch in dieser Ausgabe getestet und schon ist *Max Payne 2* das Actionspiel des Jahres. Obwohl das zweitplatzierte *Yager* noch ein paar Pünktchen mehr in der Gesamtbewertung hat, haben wir aus Aktualitätsgründen dem Neuzugang den Vorrang gegeben.

YAGER



Es sieht einfach geil aus und wenn man sich erst einmal an die etwas knifflige Umschaltung zwischen Jet- und Hover-Modus gewöhnt hat, kann man einfach nicht mehr aufhören. Im Gegensatz zum Konkurrenten *Crimson Skies* spielt sich kein Level wie der andere und wer blind drauflosballert, hat schon verloren.

PANZER DRAGON ORTA



Dieses Spiel ist ein einziges Grafikwunder voller hochauflösender Effekte in einer Fantasy-Welt, die ihresgleichen sucht. Obwohl man sich auf vorgefertigten Bahnen durch die Levels ballert, ist die Echtzeitgrafik dermaßen atemberaubend, dass man nicht eher aufhört, bis der letzte Endgegner erledigt ist.

EGO-SHOOTER

XIII



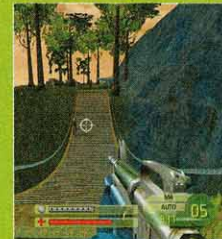
Neue Ideen braucht das Land – dann klappt es auch mit der Auszeichnung zum Ego-Shooter des Jahres. *XIII* schmiss alle ungeschriebenen Gesetze des Cel-Shading-Stils über Bord und zeigte, dass diese Grafik nicht nur für knuddelige Kiddie-Spiele reserviert ist: *XIII* ist ein richtig cooler Shooter im Stil eines Comics für Erwachsene.

RED FACTION II



Lang lebe die Revolution! Und wie es sich für eine anständige Revolte gehört, geht bei *Red Faction II* jede Menge zu Bruch. Der Spaßfaktor, wenn man hier nicht nur auf die Gegner schießt, sondern nebenbei auch so manches Teil der Inneneinrichtung auseinander nimmt, ist wahrlich nicht von schlechten Eltern.

SOLDIER OF FORTUNE II



In Ego-Shootern muss es ordentlich zur Sache gehen – und diesbezüglich lässt *Soldier of Fortune II* keine Wünsche offen. Einige technische Mängel verwehren Activisions Soldaten-Drama zwar den Zugang zur Elite-Liste, wer aber einen hammerharten Shooter sucht, liegt hier genau richtig.

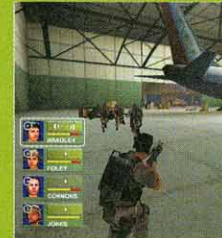
TAKTIK-SHOOTER

RAINBOW SIX 3



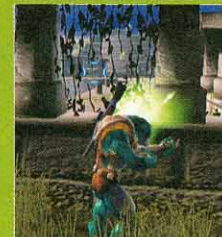
Ja, es ist verdammt schwer und Taktik-Shooter-Einsteiger werden es gewiss nicht leicht haben. Aber das Zusammenspiel aus realistischer Team-Action und gelungenen Baller-Sequenzen hat ein riesiges Motivationspotenzial. Besonders der eher unübliche Offline-Einsatz des Headsets ist trotz englischer Sprache gut gelungen.

CONFLICT DESERT STORM II



Na gut, über den politischen Hintergrund dieses Spiels kann man wirklich streiten. Genre-Einsteigern wird aber ein sehr gut abgemischter Action-Titel geboten, der eine Vielzahl an Szenarien und eine sehr intuitive Steuerung besitzt. Technisch ist *Conflict Desert Storm II* jedoch der schwächste Titel der drei Jahresbesten.

BRUTE FORCE



Mensch, Microsoft! Was habt ihr euch nur dabei gedacht, diesem Spiel kein Xbox Live zu spendieren? Dabei ist dieser Titel doch vollständig darauf ausgelegt. So schafft es die futuristische Ballerei leider nur auf den dritten Platz. Dank guter Offline-Mehrspielermodi und schönen Kampagnen ein verdienter dritter Platz.

DIE HITS DER REDAKTION



Jean-Reiner Jung
(Leitender Redakteur)
... wollte schon als Kind Pilot werden.

- 1 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
„Hallo, George Lucas! Bevor Sie *Episode III* abliefern, schauen Sie sich dieses Spiel an. So muss ein *Star Wars*-Titel aussehen und nicht anders.“
- 2 YAGER**
„Die perfekte Mischung aus heißer Cockpit-Action und ausdauernder Strategie“
- 3 CRIMSON SKIES**
„Selten so ein abgefahrenes Setting und so einfallsreiche Bosskämpfe gesehen!“
- 4 SOUL CALIBUR II**
„Ideal zum Frustabbauen. Wenn die Redaktion mal wieder nicht auf mich hört, verklappe ich sie mit Spawn Cervantes.“
- 5 SECRET WEAPONS OVER NORMANDY**
„Man merkt es schon: Als Kind wollte ich immer Pilot werden.“



Manfred Reichl
(Redakteur)
... macht einen auf Supersportler.

- 1 MAX PAYNE 2**
„So und nicht anders müssen Bullet-Time-Sequenzen und spektakuläre Actionspiele aussehen!“
- 2 TOP SPIN**
„Da ich es selbst kaum noch auf den echten Tennisplatz schaffe, kann ich wenigstens vor der Glotze ein paar Asse schlagen.“
- 3 OUTLAW VOLLEYBALL**
„Sport, Action, schräger Humor, großer Umfang – für mich ein Titel mit absoluter Langzeitmotivation!“
- 4 ESPN NFL FOOTBALL**
„Diese ‚Pille (der Football) für den Mann‘ hat eine heftige Nebenwirkung: Sie macht süchtig!“
- 5 NBA STREET VOL. 2**
„Es muss nicht immer super-realistisch sein. Bei diesem Slam-Dunk-Festival geht dafür die Post ab!“

ACTION-ADVENTURES

TRUE CRIME



Wäre der *Grand Theft Auto*-Doppelpack noch in diesem Jahr erschienen, hätte *True Crime: Streets of L.A.* nie und nimmer eine Chance auf den ersten Platz der besten Action-Adventures gehabt. Dennoch: Dank ausgeklügelter Kampf- und Fahr-Engine ist der Titel zurzeit das beste Action-Adventure auf der Xbox.

METAL GEAR SOLID 2



Im März war es endlich so weit: Der Urvater der Stealth-Spiele machte einen Abstecher von der PS2 auf die Xbox. Zwar war die Technik bei weitem nicht so atemberaubend wie auf Sonys Konsole, das bewährte Spielkonzept und die epische Story waren aber trotz leicht ruckelnder Grafik überzeugend.

SHENMUE II



Ach Menno! Wann kommt endlich der dritte Teil? Wie es bis jetzt aussieht, hat Sega das *Shenmue*-Projekt wohl eingestampft und wir werden nie erfahren, wie Ryus Abenteuer ausgeht. Aber wer weiß, wenn die Absätze dieses Teils kurz vor Weihnachten noch mal in die Höhe schnellen, reagiert Sega ja vielleicht?

BEAT 'EM UPS

SOUL CALIBUR II



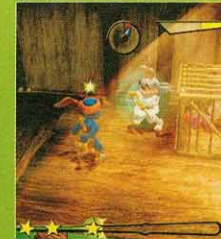
Wer den Vorgänger auf dem Sega Dreamcast gespielt hat, weiß eigentlich Bescheid: Einsteiger kommen sofort mit *Soul Calibur* zurecht. Und auch Profis erkennen sofort den Tiefgang in den Kombos und Spezialmanövern. Die Krönung ist jedoch der rollenspielartige Waffenmeistermodus, der Sie bestimmt für Wochen an die Xbox fesseln wird.

TAO FENG



Wo andere Prügel-Spiel-Helden selbst nach hunderten von eingesteckten Treffern immer noch an einem Schönheitswettbewerb teilnehmen könnten, sieht es für die *Tao Feng*-Kombatanten ganz anders aus. Hier tragen sie Verletzungen davon, die auch ihre Kampffähigkeiten einschränken. Ideal für Fortgeschrittene.

KUNG FU CHAOS



Absoluter Klamauk! Schon wenn der alte 70er-Jahre-Song „Everybody was Kung Fu Fighting“ aus der Anlage dröhnt und stiehlt Filmflitzer über den Bildschirm huschen, weiß man: Dieses Spiel nimmt sich nicht ernst. Ernst nehmen sollte man aber besonders die motivierenden Multiplayer-Modi.

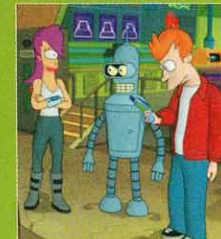
JUMP & RUNS

RAYMAN 3



Seit seinem Erstauftreten auf Ataris gefloppter Jaguar-Konsole ist der Strahlmann ohne Arme und Beine nicht mehr aus dem Jump&Run-Genre wegzudenken. Der dritte Teil ist definitiv auch der beste, was auch an der hervorragenden deutschen Synchronisation liegt, in der unter anderem auch Guile Horn mitquatscht.

FUTURAMA



Rayman 3 hält den Jump&Run-Thron besetzt und dann kommt auf der Wertungsskala eine ganze Weile erst mal gar nichts. Erst im hohen Siebziger-Bereich steht mit *Futurama* wieder ein nennenswertes Hüpfspiel, das mit seinem abgedrehten Anarcho-Humor und einem netten Setting Spaß macht.

VOODOO VINCE



Ein weiterer Jump&Run-Kandidat, der es nicht zu einer Wertung im Achtziger-Bereich geschafft hat. Die Levels sehen zwar nicht wirklich schön aus und die Polygonen-Anzahl der Feinde kann man an einer Hand abzählen, dafür ist das Spieldesign um die masochistische Voodoo-Puppe Vince echt mal was Neues.

ADVENTURE/ROLLENSPIEL

STAR WARS: KOTOR



Wenn Sudeki auf den Markt kommt, wird sich Climax' Rollenspiel-Erstversuch hieran messen müssen – und das wird gar nicht leicht werden. *Star Wars: KOTOR* hat die Messlatte für Rollenspiele nämlich verdammt hoch gelegt und brilliert mit einer tollen Atmosphäre, von der sich *Episode I* und *II* noch eine Scheibe abschneiden könnten.

BAPHOMET'S FLUCH 3



Adventure-Altmeister Charles Cecil hat es geschafft und das Genre ins neue Jahrtausend gerettet. Die Rätsel sind zwar immer noch knifflig, aber kleine Anleihen an *Splinter Cell* machen das Adventure wieder salonfähig. Darüber hinaus hat dieser Titel einfach die beste Story aller Veröffentlichungen dieses Jahres.

PHANTASY STAR ONLINE



Für die einen ist es ein Rollenspiel, für die anderen ein weiteres Hack & Slay. Dennoch: Wenn man die dritte Nacht hintereinander online verbracht hat, nur um noch einen Level aufzusteigen oder mal zu gucken, ob in den Ruins eine seltene Waffe liegt, macht sich das große Suchtpotenzial bemerkbar.

STRATEGIESPIELE

FUSSBALL MANAGER 2004



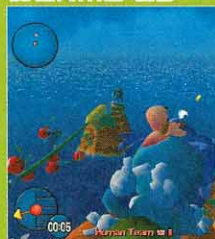
Bislang war Electronic Arts' Aufbau-Strategiespiel nur PC-Zockern vorbehalten. Erst jetzt kommen auch Xbox-Spieler in den Genuss dieser exzellenten Serie. Schon fast unzählige Möglichkeiten und die Linkfähigkeit zum Spiel *FIFA Football 2004* lassen spielerisch kaum Wünsche offen. Nur die Musik-Unterhaltung mit Techno und Trance hat uns verwirrt.

DIE SIMS



Eigentlich ist es abstrus: Da sollte jeder Mensch eigentlich genug damit zu tun haben, sein eigenes Leben in den Griff zu kriegen, und dann kommt Electronic Arts an und lässt Sie mit den Problemen anderer Leute kämpfen. Der vom PC bewährte Spielspaß stimmt bei diesem Suchttitel aber allemal.

WORMS 3D



Während man in den Vorgängern die militaristischen Kriechtiere nur in einer zweidimensionalen Umgebung bewundern konnte, wird der Spaß jetzt dreidimensional. Dies hat nicht nur grafische Auswirkungen, sondern das Umdenken erhöht auch den Strategie-Anteil. Leider wird es auch leicht chaotisch.

RENNSPIELE

PROJECT GOTHAM RACING 2



Die Konkurrenz war riesengroß, doch letztendlich hat sich die Fortsetzung eines Launch-Titels doch noch an die Spitze der Rennspiele gesetzt. *Project Gotham Racing 2* bietet wirklich alles, was sich der Geschwindigkeitsfanatiker von einer Bleifuß-Simulation erhofft: herausfordernde Strecken, intelligente Gegner und eine gute Xbox-Live-Unterstützung.

MOTOGP 2



Nur ganz knapp schlägt es das Zweirad-Spektakel auf den zweiten Platz. In fast allen Punkten ist *MotoGP 2* *Project Gotham 2* ebenbürtig. Letztendlich waren es jedoch die kleinen technischen Schwächen, die dieses Spiel auf den zweiten Platz zurückfallen ließen. Für Biker aber immer noch die erste Wahl.

COLIN MCRAE RALLY 04



Auf dem dritten Platz finden wir einen alten Bekannten, der mittlerweile zum vierten Mal seinen Videospiel-Auftritt feiert. *Colin McRae 04* ist die konsequente Weiterentwicklung der Vorgänger und ist im Rallye-Genre ungeschlagen. Wer lieber die Ideallinie sucht, als im Pulk zu fahren, ist hier genau richtig.

DIE HITS DER REDAKTION



Janina Wintermayr
(Volontärin)

... kann tatsächlich Auto fahren.

1 PROJECT GOTHAM RACING 2
„Das beste Xbox-Rennspiel überhaupt. Eigentlich bin ich ja passionierter Einzelspieler, bei *PGR 2* werde ich aber zum Multiplayerfan.“

2 FREEDOM FIGHTERS
„Kurzweiliger und unkomplizierter Actionspaß. Genau richtig für den Feierabend.“

3 SWAT
„*Rainbow Six 3* ist zwar der beste Taktik-Shooter 2003, mit *SWAT* habe ich persönlich aber mehr Spaß.“

4 COLIN MCRAE RALLY 04
„Kurzum: Ich liebe einfach Rallye-Spiele und *CMR 04* ist eben das beste.“

5 FUTURAMA
„Für mich als alten *Futurama*-Fan ist dieses Spiel absolute Pflicht.“



Jana Mahnke
(freie Mitarbeiterin)

... haut gern feste druff.

1 BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE
„Endlich gab es wieder erstklassigen Nachschub in diesem fast schon vergessenen Genre!“

2 GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE
„Mit seiner flüssigen Grafik und dem coolen Combosystem für mich der Überraschungshit des Jahres!“

3 SOUL CALIBUR II
„Der Waffenmeister-Modus motiviert bei diesem Spiel wirklich dauerhaft.“

4 DUNGEONS & DRAGONS HEROES
„Fantasy und Action: Eine Mischung, auf die ich lange gewartet habe. Richtig spaßig wird's vor allem im Multiplayer!“

5 BRUTE FORCE
„Späßiger Shooter, der durch das Klonen der Charaktere auch für ein paar schnelle Schüsse zwischendurch gut ist.“

SPORT

TOP SPIN



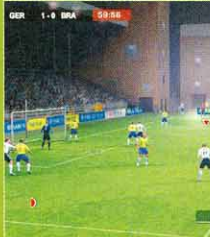
Fast war man versucht zu sagen, dass es niemals einem Titel gelingen würde, *Virtua Tennis* auf dem Sega Dreamcast als bestes Tennis-Spiel aller Zeiten abzulösen. Doch jetzt hat *Top Spin* das Unmögliche möglich gemacht. Dank einer ausgeklügelten Spieldynamik müssen sich in Zukunft alle Tennisspiele an diesem Titel messen.

LINKS 2004



Xbox Live macht es möglich. Zwei Jahre lang hatte EA mit der *Tiger Woods PGA Tour*-Serie die Golf-Referenz im Programm. *Links 2004* spielt sich zwar genauso gut, aber die Möglichkeit, auch online den kleinen, weißen Ball über das Grün zu jagen, hat schließlich dazu geführt, dass *Links* die Nase vorn hat.

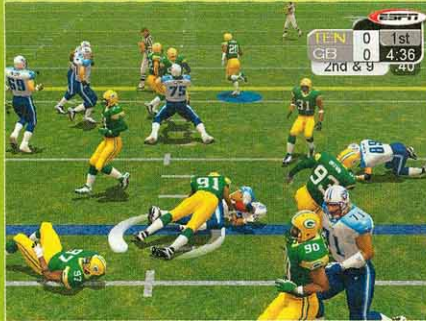
FIFA 2004



Solange auf der Xbox Konamis *Pro Evolution Soccer*-Reihe fehlt, ist und bleibt die *FIFA*-Serie das Nonplusultra. Die Präsentation und der Umfang mit über 10.000 lizenzierten Spielern sind über jeden Zweifel erhaben. Besonders nett ist die Linkmöglichkeit mit dem Aufbau-Strategiespiel *Fußball Manager 2004*.

AMERICAN SPORTS

ESPN NFL FOOTBALL



Sega Sports zum Ersten! Der japanische Kult-Entwickler hat wirklich alles richtig gemacht und verweist den Electronic-Arts-Altstar John Madden in seine Schranken. Konsequenter wurden die Stärken des Vorgängers *NFL 2k3* weiter ausgebaut, so dass es zukünftige American-Football-Spiele extrem schwer haben werden.

ESPN NHL HOCKEY



Sega Sports zum Zweiten! Auch beim Eishockey hat Sega die Nase vorn. Nachdem dem Vorgänger vor einem Jahr noch nicht einmal der Elite-Stempel gewährt war, haben sich die Entwickler in der Zwischenzeit auf den Hosenboden gesetzt und auch hier die direkte Konkurrenz von EA auf die hinteren Plätze verwiesen.

ESPN NBA BASKETBALL



Und Sega Sports zum Dritten! Wer bei dem dritten Sega-Titel unter den besten American-Sports-Spielen noch an Zufall glaubt, ist selber schuld. Zwar ist der Basketball-Titel der schwächste in der *ESPN*-Serie, aber mit 86 Prozent in der Gesamtwertung spielt er die restliche Konkurrenz locker an die Wand.

TRENDSPORT

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Man konnte es schon fast das Sportspiel-Syndrom nennen: Jahr für Jahr brachten die Hersteller ein neues Update ihrer Erfolgsserie heraus und feilten nur noch an Kleinigkeiten. Im fünften *Tony Hawk*-Teil ging Activision jedoch einen anderen Weg, indem das ganze Spielprinzip von Grund auf überarbeitet wurde. Wie man sieht, hat sich die Mühe gelohnt.

AMPED 2



Ein weiterer Xbox-Launchtitel aus dem Hause Microsoft, der kurz vor Jahresende in die zweite Runde geht. Das Gameplay ist zwar anspruchsvoll wie eh und je, aber dank eines sehr gelungenen Tutorial-Modus werden jetzt auch Anfänger ihre helle Freude an diesem herausragenden Snowboard-Spiel haben.

SSX 3



Hier passt die Bezeichnung Trendsportspiel wie die Faust aufs Auge. Von den coolen Klamotten über die geile Musik und die bildschirmfüllenden Effekte bis hin zum intuitiven Tricksystem hat *SSX 3* alles, was zur vollkommenen Snowboard-Dröhnung gehört. Da vergisst man auch schnell die kleinen Ruckler.

DIE HITS DES LAYOUTS



Lars Kromat
(Layout)

... liebt es und hat keine Angst vor TMs eines gewissen Burgerverkäufers.

1 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
„Ich liebe dieses Spiel. Der Geschwindigkeitseffekt ist einfach nur genial. Ich wünschte, ich könnte meinen Smart so hochtunen wie diese Vehikel.“

2 MOTOGP 2
„Ich liebe auch dieses Spiel, obwohl es nicht so genial ist wie *Need for Speed: Underground*.“

3 GRABBED BY THE GHOULIES
„Eigentlich liebe ich dieses Spiel und besonders den Grafikstil, die anderen Titel sind aber besser.“

4 SSX 3
„Keine festen Pisten, sondern ein einziger, riesiger Berg. Ich liebe es.“

5 STEEL BATTALION
„Ein riesiger Controller. Ich habe mich sofort in dieses Sammlerstück verliebt.“



Wojtek Pruchnicki
(Azubi Mediengestalter)

... ballert lieber mit zwei Wummen.

1 COUNTER-STRIKE
„Endlich wieder das Aiming trainieren. Und ganz ehrlich, auf der Xbox sieht das Spiel einfach besser aus als auf dem PC.“

2 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
„Nein, Janina! *Rainbow Six 3* ist im Gegensatz zu *SWAT* einfach motivierender.“

3 MAX PAYNE 2
„Der Meister der Bullet Time macht auch auf der Xbox eine fantastische Figur.“

4 XIII
„Für mich als angehenden Designer der Grafik-Hit schlechthin“

5 OUTLAW VOLLEYBALL
„In diesem Spiel gibt es Bälle. Viele, viele, schöne Bälle. Und Volleyball spielt man zwischendurch auch.“

Britta Rasp wurde nicht berücksichtigt, da im Urlaub. Selbst schuld.

TEST

SO TESTEN WIR

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

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

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

DIE ICONS



XBOX-ELITE

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



SPIEL DES MONATS

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



BUDGET

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

NUR FÜR XBOX

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



SPIELBARE DEMO AUF DVD

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



VIDEO AUF DVD

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

DIE WERTUNGEN

85 % - 100 %

XBOX-ELITE - DAS BESTE, WAS SIE SPIELEN KÖNNEN

75 % - 84 %

ÜBERZEUGEND - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

65 % - 74 %

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

51 % - 64 %

DURCHSCHNITT - BIETET NICHTS AUSSERGEWÖHNLICHES

26 % - 50 %

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

00 % - 25 %

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



REDAKTEUR MEINT:

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

GRAFIK

99%

SOUND

98%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



POSITIV

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

NEGATIV

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

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

99%

DIE WERTUNGSSTERNE

***** Elite: Absolut herausragend

**** Gut: Eine echte Bereicherung

*** Okay: Macht Spaß

** Na ja: Wirkt aufgesetzt

* Schlecht: Echt übel

DAS TEAM



JEAN-REINER JUNG (31)
// LEITENDER REDAKTEUR

Wollte sich ein wenig im Nahkampfsport engagieren und ist am Erstveröffentlichungstag in die nächstbeste Buchhandlung spaziert, um sich den fünften Harry Potter-Band zu kaufen.

AKTUELLE TOP 3:

- I. NAHKAMPFTECHNIKEN
- II. MÜTZE VERSTECKEN
- III. KNIE-SCHLENZER
- IV. LÖLLI KLAUEN

SPIELT DERZEIT:
BATTLESTAR GALACTICA



JANINA WINTERMAYR (21)
// VOLONTÄRIN

Weihnachtszeit ist Kinozeit. Im Winter zieht es Janina wieder in die Lichtspielhäuser. Als Weihnachtsmuffel kann sie Popcorn und THX-Sound eben mehr abgewinnen als Plätzchen und Weihnachtsliedern.

AKTUELLE TOP 3:

- I. KINOFILME
- II. HERR DER RINGE III
- III. FINDET NEMO
- IV. SWAT

SPIELT DERZEIT:
MISSION: IMPOSSIBLE



MANFRED REICHL (29)
// REDAKTEUR

Traf im Verlagsgebäude eines Nachmittags unverhofft auf Fräulein Lara Croft. Nach ihrem letzten altersschwachen Auftritt sah er sich gezwungen, die Gute mit einer herzlichen Umarmung zu trösten.

AKTUELLE TOP 3:

- I. GAME-BABES
- II. MONA SAX (MAX P. 2)
- III. JADE DRAGON (TAO F)
- IV. SUMMER (OUTL. VB)

SPIELT DERZEIT:
TOP SPIN



JANA MAHNKE (24)
// FREIE MITARBEITERIN

Neben all dem Spielen und Testen hat Jana es tatsächlich geschafft, in die Keksmassenproduktion einzusteigen. Seitdem gibt es zu Hause nur noch ihre selbst gebackenen Keks-spezialitäten.

AKTUELLE TOP 3:

- I. WEIHNACHTSKEKE
- II. MOHNSTRUDEL
- III. EIERLIKÖRKEKE
- IV. ZIMTSTERNE

SPIELT DERZEIT:
SPHINX



WOJTEK PRUCHNICKI (22)
// LAYOUT

Brauchte geschlagene vier Tage, um sich körperlich von der Computec-VIP-Party zu erholen. Freut sich aber nun auf Silvester, wo er endlich wieder seine Leute aus Dortmund und Lüdenscheid wiedersieht!

AKTUELLE TOP 3:

- I. SONGS
- II. TRAPT - STILL FRAME
- III. SEAN PAUL - WORK WID IT
- IV. NELLY F. - POWERLESS

HÖRT DERZEIT:
MAKAVELI



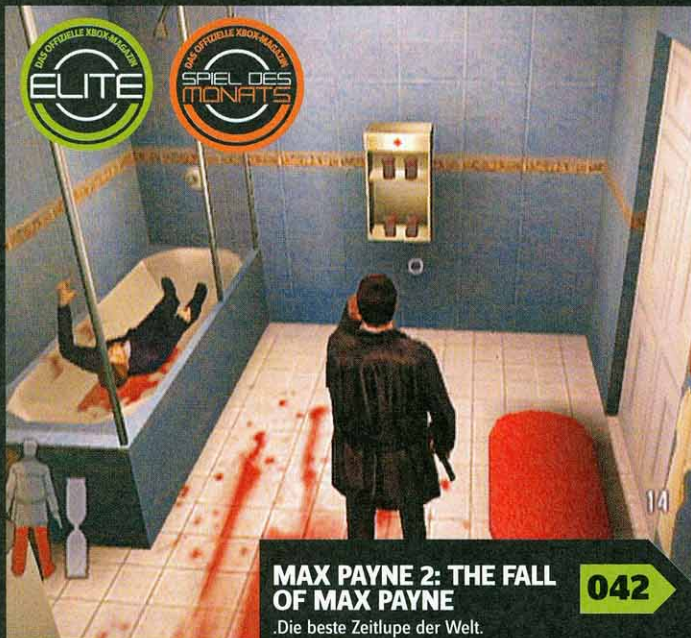
LARS KROMAT (30)
// LAYOUT

Ist die Katze aus dem Haus ... Mit unbekanntem Ziel hat sich Britta Rasp einfach so in den Urlaub verabschiedet. Dreist nutzte Lars die Gelegenheit aus, um sein Bild wieder auf dieser Seite zu haben.

AKTUELLE TOP 3:

- I. THE CENTRAL PARK CONCERT
- II. U2 - GO HOME
- III. SPIEL MIR DAS LIED ...

SPIELT DERZEIT:
DEN WEIHNACHTSMANN



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Die beste Zeitlupe der Welt.

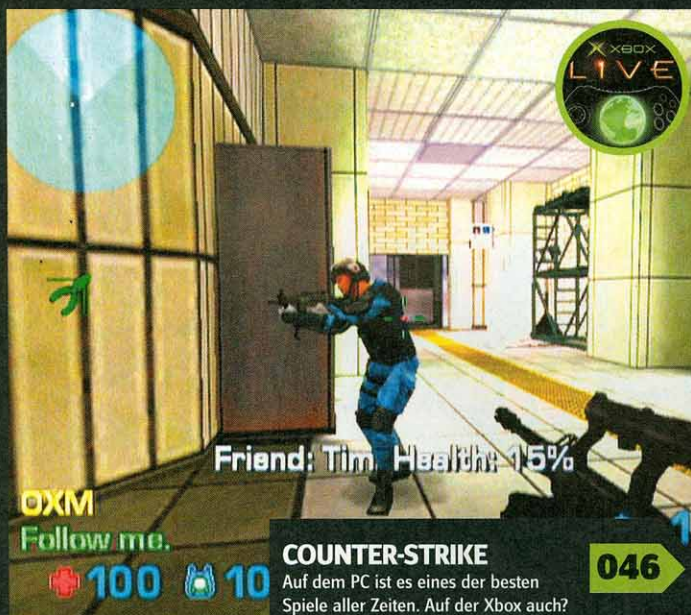
042



MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

Verwechslungsgefahr mit *Splinter Cell*.

050



Friend: Tim Health: 15%

COUNTER-STRIKE

Auf dem PC ist es eines der besten Spiele aller Zeiten. Auf der Xbox auch?

046



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

Im direkten Vergleich mit *D&D Heroes*.

062

WEITERE TESTS

ROBOCOP

Finger weg! Die Kampfmaschine aus den 80ern ist reif fürs Altmittel.

049

TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN

Finger weg! Die Kampfmaschine aus dem Kino ist auch reif fürs Altmittel.

052

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Finger weg! Der dunkle Rächer gehört in Pension.

054

CELEBRITY DEATHMATCH

Finger weg! Vom MTV-Klamauk ist nichts übrig geblieben.

055

BARBIE PFERDEABENTEUER

Finger weg! Auch sechsjährige Girlies können hiermit nichts anfangen.

060

DYNASTY WARRIORS 4

Geschafft! Nach all dem Murks kommt auch mal ein gutes Spiel.

056

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

Der Zauberschüler in seinem ersten Abenteuer

058

HARRY POTTER QUIDDITCH WM

Die Einstiegsdroge ins Sportspiel-Genre

059

BLOODY ROAR EXTREME

Gegen *Soul Calibur II* hat dies Gebolze keine Chance.

061

BATTLESTAR GALACTICA

Nettes Spielchen, aber wir vermissen den guten, alten Starbuck.

064

NHL RIVALS 2004

Microsoft greift nach dem Eishockey-Thron.

066

NBA INSIDE DRIVE

Wieso hängt der verflixte Korb eigentlich so hoch?

068

NFL STREET

Electronic Arts verlagert das Spiel auf die Straße.

070

Ein Mann nimmt Schrot! Der psychisch gepeinigter Cop kennt kein Pardon!

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: TAKE 2

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: KEINE JUGENDFREIGABE

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.MAXPAYNE.DE



KURZ & KNAPP

IN DIESEM interaktiven Action-Spektakel wird mit viel Stil geballert, was das Zeug hält. Nur für Erwachsene!

M

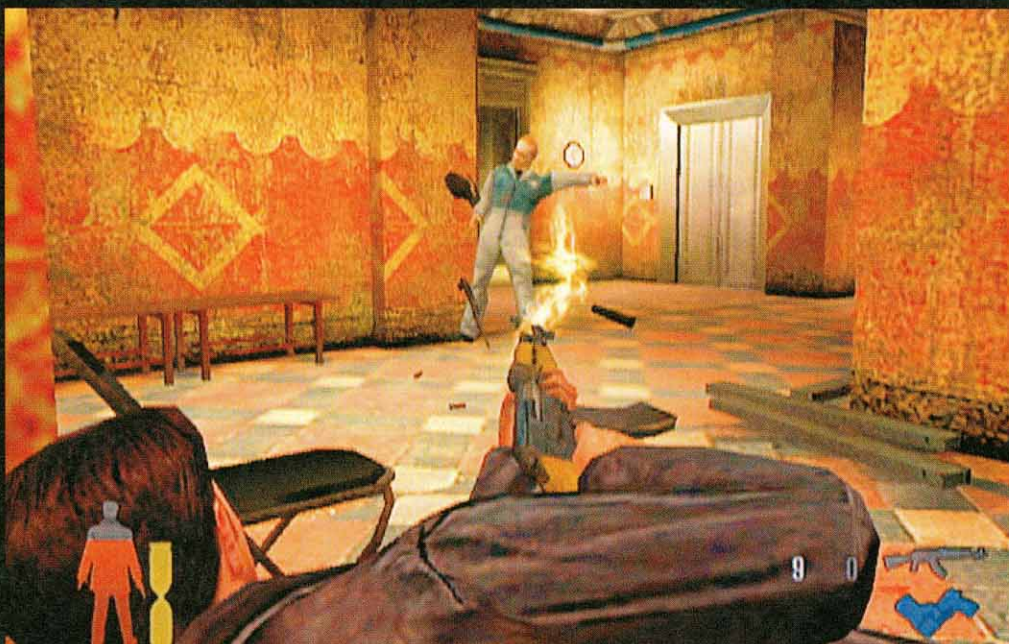
AX PAYNE – dieser Name ist Programm! Zu einer Zeit, in der vor allem Schleich- und Taktik-Spiele groß in Mode sind, fällt das knallharte Action-Spektakel *Max Payne 2* fast schon ein wenig aus dem Rahmen. Die rasante und knallharte Action des Spiels spricht allerdings ganz klar für sich und beschert allen volljährigen Xbox-Besitzern unmittelbar vor dem Weihnachtsfest ein grandioses Baller-Spektakel.

Zerfressen von der Trauer über den Verlust seiner Frau und seines Kindes, tritt Max Payne allen widrigen Umständen zum Trotz wieder seinen Dienst bei der New Yorker Polizei an. Im Laufe des Abenteuers spielt zudem die längst tot geglaubte und des Mordes verdächtige Mona Sax eine tragende Rolle. Die Handlung des Spiels ist geprägt von Gewalt, Intrigen und der Liebe der beiden Hauptdarsteller. Alles Zutaten, die eben einen klassischen „Film noir“ ausmachen.

Sie steuern im Spiel nicht nur ausschließlich Max Payne, sondern dürfen später auch die Kontrolle über seinen attraktiven weiblichen Gegenpart über-

nehmen. Darüber hinaus begegnen Sie auch zahlreichen nicht spielbaren Charakteren, die Ihnen Unterstützung anbieten. Einmal treffen Sie beispielsweise auf „Mike the Cowboy“. Dieser schießwütige Zeitgenosse hilft Ihnen und feuert aus allen Rohren. Doch Vorsicht! Falls Sie im Eifer des Gefechts Mike treffen, eröffnet dieser das Feuer auch auf Sie oder gibt den Löffel ab.

Um während der intensiven Feuergefechte gegen die meistens in Überzahl agierenden Gegner bestehen zu können, setzt das Spiel auf die Bullet-Time 2.0. Dies bedeutet, dass Sie während der Schießereien per Knopfdruck in einen Zeitlupen-Modus schalten können. Das eigentliche Spielgeschehen läuft dabei verlangsamt ab, Sie selbst können aber weiterhin in Echtzeit auf Ihre Gegner ballern. Allerdings steht Ihnen dieses Feature nicht unendlich lange zur Verfügung. Auf einer Sanduhr in der linken unteren Bildschirmecke erkennen Sie, wie lange diese Sequenz noch andauern wird. In *Max Payne 2* ist es nun allerdings so, dass sich die Bullet-Time-Funktion mit der Zeit wieder von alleine auflädt und nicht erst dadurch, dass Sie Feinde erledigen. Außerdem verlangsamt sich die Geschwindigkeit »



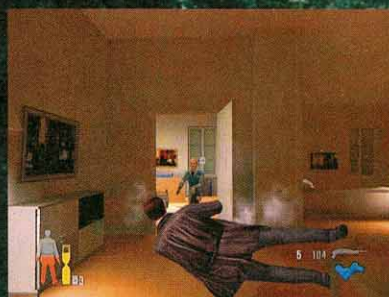
↑ Die Paradedisziplin von Max Payne: Selbst im Hechtsprung geht es Gegnern mit viel Stil an den Kragen.



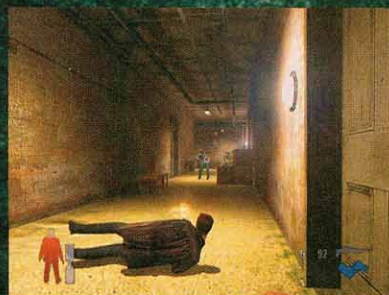
↑ Je nachdem, wohin ein erledigter Feind fällt, passt sich dessen Körper an die Umgebungsgrafik an.



↑ Hier gibt Mona Sax Max Payne Deckung.



↑ Tür auf, Hechtsprung Max, Gegner tot.



↑ Auch am Boden liegend wird geschossen.



↑ Passen Sie die Waffen der Entfernung an.

BONUS INFO

» SPEICHERN

Dank der Festplatte verfügt auch die Xbox-Fassung über eine Quick-Save-Funktion. Sie können diese zu jeder Zeit im Spiel benutzen und sollten davon auch häufig Gebrauch machen. Denn zumindest beim ersten Durchspielen werden Sie häufig von Feinden eiskalt auf dem falschen Fuß erwischt.

„In Max Payne 2 gibt es viele Dinge zu entdecken, die den Wiederspielwert enorm ansteigen lassen.“

» der Bullet-Time-Sequenz nun noch weiter, je mehr Gegner Sie während dieser Slow-Motion-Phase treffen. Während so einer Zeitspanne wird Ihre Überlegenheit daher immer größer.

Ein weiteres wichtiges Gameplay-Element ist die Shootdodging-Funktion. Mit der linken Schultertaste haben Sie während Schusswechseln nämlich die Möglichkeit, dem Kugelhagel der Kontrahenten mit Hechtsprüngen zur Seite, nach vorne und nach hinten auszuweichen. Zur Shootdodging-Funktion sei noch erwähnt, dass Max Payne seine Waffen nun sogar nachladen kann, wenn er nach einem

Sprung noch auf dem Boden liegt und auf die Gegner zielt. Das Shootdodging-Manöver lässt sich zudem auch mit der Bullet-Time 2.0 kombinieren.

Wenn Max trotz aller Vorsichtsmaßnahmen hin und wieder einen Treffer kassiert, kann er seine Wehwehchen mit Painkillern (kleine Erste-Hilfe-Fläschchen) medikamentös behandeln. Acht davon lassen sich maximal in das Inventar aufnehmen. Um immer einen Vorrat parat zu haben, sollten Sie die Areale stets nach den heiß begehrten Behältern durchsuchen. Neben diesen Heilmitteln, Munition und Waffen gibt es noch viele weitere Din-

ge in *Max Payne 2* zu entdecken, die den Wiederspielwert enorm ansteigen lassen. In jedem Areal warten viele nette Details auf den Spieler. So dürfen Sie erneut herumstehende Fernsehgeräte anknippen und sich von schockierenden Nachrichten, Serien-Persiflagen und ulkigen TV-Programmen unterhalten lassen. Unter anderem ist der kultige Captain-Baseball-Bat-Boy wieder mit von der Partie.

Zunächst können Sie *Max Payne 2* nur im Schwierigkeitsgrad „Detective“ spielen. Dabei passt sich die KI der Gegner Ihrer eigenen Spielstärke an: Je souveräner Sie agieren, desto stärker kon-

BALLERN MIT STIL

Die Präsentation des Spiels

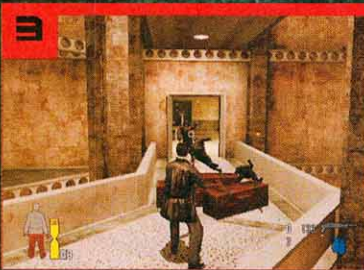
OHNE EINE PASSENDE Inszenierung wäre die packende Story des Spiels vielleicht nur halb so spannend. In *Max Payne 2* setzen die Entwickler auf verschiedene Stilmittel, um dem Spieler ein passendes Ambiente zu vermitteln.



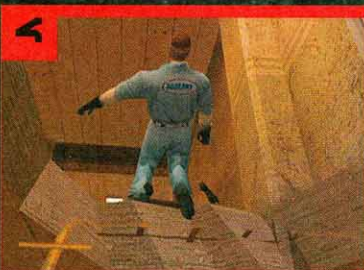
1 GRAPHIC NOVELS: Comicähnliche Sequenzen am Anfang und Ende der Kapitel.



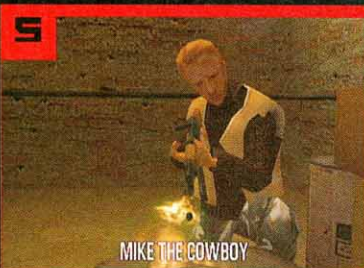
2 CUT-SCENES: Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben die Handlung voran.



3 BULLET-TIME 2.0: Im Zeitlupen-Modus verfärbt sich das Bild schwarz-weiß.



4 CINEMATIC SHOTS: Gelegentlich beißen Feinde höchst dramatisch ins Gras.



5 CHARAKTERE: Die Spielfiguren werden Ihnen stimmungsvoll vorgestellt.

„Das Spiel läuft wie ein interaktiver Actionfilm vor Ihren Augen ab.“

tern Ihre Widersacher. Nachdem Sie diesen Modus geknackt haben, lassen sich zwei weitere Schwierigkeitsgrade freischalten, bei denen die Feinde weitaus unnachgiebiger sind. Obendrein dürfen Sie sich auch noch an zwei Bonus-Modi versuchen.

Neben dem tempo- und actionreichen Gameplay begeistert der Titel auch durch seine grandiose Präsentation. Das Spiel läuft wie ein interaktiver Film vor Ihren Augen ab. Unterstützt wird dies zu Beginn und am Ende jedes Kapitels von Graphic Novels. Diese mit Sprechblasen versehenen Standbild-Sequenzen erinnern in ihrem Aussehen an einen Erwachsenen-Comic. Zudem wirken diese Szenen nun wesentlich gereifter, da sämtliche Charaktere von professionellen Schauspielern gemimt wurden. So sieht der Hauptdar-

steller in seinem zweiten Auftritt wesentlich mitgenommener aus – die schicksalhaften Ereignisse in seiner Vergangenheit haben eben ihre Spuren hinterlassen. Pate für den neuen Look von Max Payne stand Schauspieler Timothy Gibbs. Kathy Tong lieh dem weiblichen Charakter Mona Sax ihr Gesicht. Um die nicht ganz unkomplizierte Story besser verstehen zu können, wird das Spiel noch dazu komplett in Deutsch erscheinen. Torsten Michaelis, die deutsche Synchronstimme von Wesley Snipes, wird den Titelhelden sprechen.

Auch grafisch hat das finnische Entwickler-Team von Remedy famose Arbeit abgeliefert. Vor allem die Havoc-Engine begeisterte uns vollends. Diese sorgt dafür, dass fast jedes Objekt im Spiel in das Geschehen eingebunden werden kann und sich diese Gegenstände

BONUS INFO

BULLET-TIME I

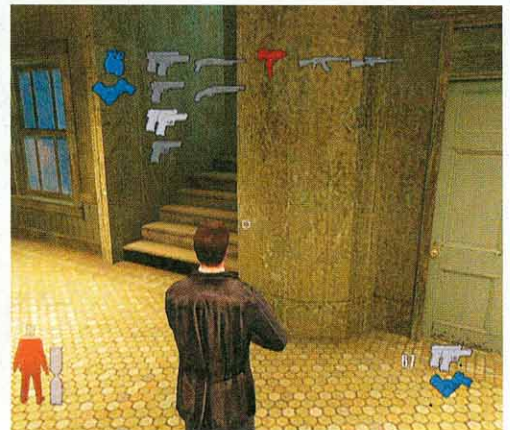
Wenn Sie im Besitz des Scharfschützengewehres sind und die Bullet-Time-Funktion aktivieren, lässt es sich wesentlich genauer zielen. Präzise Schüsse aus großer Distanz sind damit fast schon ein Kinderspiel und sehen noch stylischer aus.

BULLET-TIME II

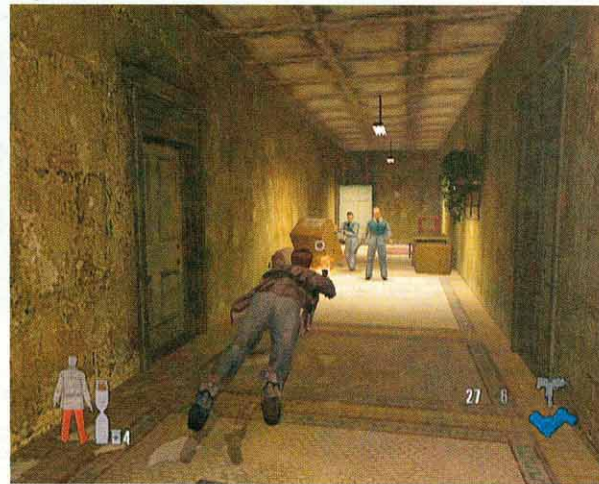
Je mehr Gegner Sie während der Bullet-Time-Sequenzen neutralisieren, desto langsamer wird die Spielgeschwindigkeit und desto mehr Zeit haben Sie, die Gegner auszuschalten. Diese Verlangsamung macht sich sogar akustisch bemerkbar, da auch die Sprachsamples immer langsamer abgespielt werden.



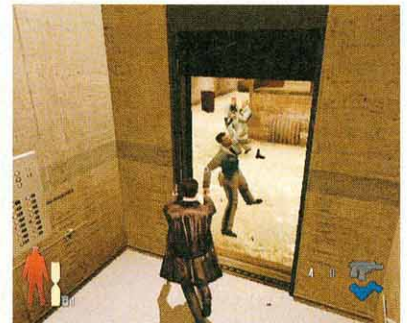
1 In Badezimmern finden Sie oft Painkiller-Fläschchen.



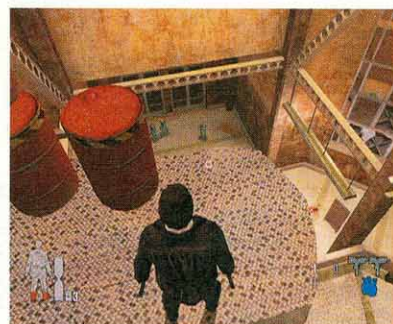
2 Über das Steuerkreuz haben Sie Zugriff auf Ihre Waffen.



3 Diesmal setzt Max auf einen Frontalangriff.



4 Bullet-Time 2.0 macht das Leben leichter.



5 Wenn das Fass explodiert, nibbelt Max ab.



6 Auch die weibliche Spielfigur Mona Sax mischt kräftig mit.

INTERAKTION >> Nicht spielbare Charaktere sind nicht immer Feinde.

IM SPIEL TREFFEN SIE hin und wieder auf so genannte NPCs (Non-Playable Characters). Einige davon erweisen sich sogar als äußerst hilfreich. Häufig plaudern diese Figuren ganz von alleine aus dem Nähkästchen. Schon alleine das Zuhören lohnt sich. Dennoch sollten Sie gelegentlich verschiedene Charaktere von selbst ansprechen.



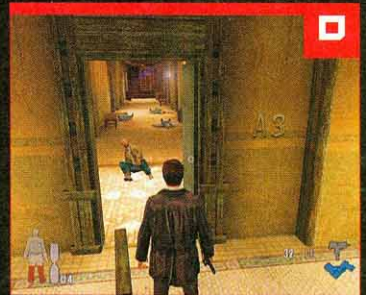
↑ Nachdem diese Omi mit ihrem Schießprügel einen Einbrecher erledigt hat, erzählt sie Max stolz von einer zweiten Schrotflinte, die sie noch hat.



↑ Wenn Sie die gute Frau noch einmal ansprechen, führt sie Max zu einem Schrank und händigt ihm den mächtigen Ballermann aus.



↑ Durch dieses Brett unter dem Griff ist die Tür verriegelt. Dahinter sind die aufgebracht Hilferufe eines verzweiferten Mannes zu hören.



↑ Wenn Sie das Brett umrennen, ist der Weg frei und der Gerettete wird sich erkenntlich zeigen und Ihnen später Feuerschutz gegen den Feind geben.

„Auch die Körper der Feinde verhalten sich realistisch, wenn rohe Kräfte auf sie walten.“

>> auch noch sehr realistisch verhalten. So dürfen Sie unter anderem schwere Fässer auf Ihre Gegner zurollen lassen, Kisten zum Explodieren und Baugerüste zum Einsturz bringen. Doch nicht nur Ihre Gegner haben unter dieser Engine zu leiden. Bedenken Sie daher stets die Beschaffenheit der Gegenstände, die sich in Ihrer Nähe befinden. Wenn

sich Max Payne beispielsweise hinter einem Fass mit explosivem Inhalt duckt, läuft er Gefahr, in die Luft gesprengt zu werden, sobald ein Gegner auf das Fass schießt.

Auch die Körper der Feinde verhalten sich sehr realistisch, wenn rohe Kräfte auf sie einwirken. Ein ins Bein getroffener Schurke stürzt anders als einer, dem Sie eine Breitsei-

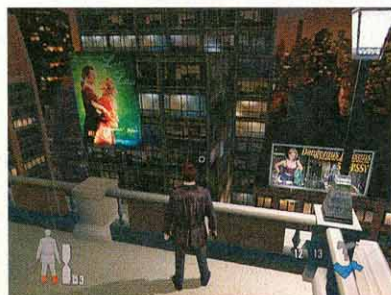
te mit einer Schrotflinte verpassen. Beeindruckend ist es auch, wenn Getroffene über Geländer und Brüstungen stürzen und an diversen Hindernissen hängen bleiben. Die Animationen der Charaktere sind durchgehend sehenswert – Motion-Capturing macht's möglich. Zudem gibt es neben detaillierten Texturen auch gelungene Licht-und-Schatten-

Effekte zu bewundern. Dabei kommt es lediglich zu minimalen Rucklern, die kaum der Rede wert sind.

Am Sound des Spiels gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln. Es wurde sogar digitales Audio-Material verwendet, das in New York City aufgenommen wurde, um für ein authentisches akustisches Ambiente zu sorgen. Bei den Ballereien flitzen Ihnen die Kugeln zudem in feinstem Dolby-Digital-Raumklang um die Ohren. Dazu gibt es stimmungsvolle, melancholische Klänge zu hören. 



↑ Das Design der Areale im Spiel ist sehr detailliert und abwechslungsreich.



↑ Licht-und-Schatten-Effekte sind erstklassig.



↑ Durch das Glas hindurch hat es gerummt.



MANFRED MEINT:

Kurz vor Jahresende beschert uns die finnische Entwickler-Schmiede Remedy in Kooperation mit Rockstar Games einen grandiosen Action-Kracher. Das Gameplay rockt das Haus und noch nie waren bleibende Feuergefechte so stylisch inszeniert. Dank der cineastischen Präsentation wird Sie die düstere Handlung zudem voll in ihren Bann ziehen. Für alle Action-Freunde und Fans cooler Schießereien führt an diesem Spiel definitiv kein Weg vorbei.

GRAFIK
90%

SOUND
90%

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE
NICHT MÖGLICH

POSITIV
+ INTERAKTIVE UMGEBUNG MITTELS HAVOC-ENGINE + GRANDIOSE PRÄSENTATION DER PACKENDEN HANDLUNG + ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY MIT HOHEM WIEDERSPIELWERT + MITREISSENDE AKUSTIK IN DOLBY DIGITAL + BULLET-TIME 2.0
NEGATIV
- MINIMALE RUCKLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

90%

COUNTER-STRIKE

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1; 2-16 SYSTEM LINK/XBOX LIVE

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.XBOX.DE

KURZ & KNAPP

KOMPROMISSLOSE Mehrspielerunterhaltung, die ganz auf die Benutzung von Xbox Live ausgerichtet ist.

KAUM EIN Ego-Shooter für den PC erfreut sich bei Clan-Spielern so großer Beliebtheit und hat in den Medien für mehr Aufbruch gesorgt als *Counter-Strike*. Nach den tragischen Ereignissen in Erfurt im April 2002 geriet das Spiel schnell in Verruf, als bekannt wurde, dass der Amokläufer in

seiner Freizeit mit Begeisterung den Ego-Shooter spielte. Trotz aller Anschuldigungen seitens der Boulevard-Presse und Indizierungsforderungen von Politikern setzte die deutsche Prüfbehörde *Counter-Strike* nicht auf den gefürchteten Index. So stand einer Veröffentlichung auf der Xbox nichts mehr im Wege. Die Freude darüber hält sich jetzt nach dem Release am 5. Dezember allerdings in Grenzen, zumindest wenn man neben dem hohen Multiplayer-Aspekt auch Wert auf einen umfangreichen Solo-Modus legt. Noch nie gab es ein Xbox-Spiel, das so kompromisslos auf die Benutzung von Xbox Live ausgerichtet war. Hieß es auf der E3 im Jahr 2002 noch, in *Counter-Strike* werde eine umfassende Story-Kampagne integriert, die spannende Anti-Terror-Einsätze rund um den Globus ermöglicht, ist in der finalen Fassung davon nichts mehr zu sehen. Einzig ein Trainingsmodus, welcher die beiden Spielvarianten Geiselnbefreiung und Demolition kurz erläutert, und die Möglichkeit, in allen 18 Maps gegen computergesteuerte Mitspieler, so genannte Bots, anzutreten, erinnert

entfernt an einen Single-Player-Modus. Ein wirklicher Ersatz für Story-Missionen ist das zwar nicht, für jemanden, der bisher mit *Counter-Strike* nichts am Hut hatte, bietet es aber die Gelegenheit, sich mit dem Spielprinzip und der Steuerung vertraut zu machen.

Vor jedem Match wählen Sie aus einer der beiden Parteien Counter-Terrorist oder Terrorist aus. Als Counter-Terrorist ist es Ihre Aufgabe, in den etwa vier Minuten langen Runden Bomben zu entschärfen und Geiseln zu befreien. Dagegen muss die turbanstirnband- oder skimaskentragende Gegenfraktion verhindern, dass die gefangenen Personen befreit oder die Sprengsätze entschärft werden. Die weitaus populärere Alternative besteht darin, alle Mitspieler der gegnerischen Seite zu eliminieren, um das Match zu gewinnen. Für jeden abgeschossenen Feind oder jede gewonnene Runde erhalten Sie Geld, welches Sie in der nächsten Partie gegen Waffen und Ausrüstungsgegenstände eintauschen können. Über ein für Konsolenverhältnisse

BONUS INFO

>>> BEFEHLSMENÜ

Wer als Einzelspieler mit Bots spielt, kann den KI-Kollegen über das Digital-Kreuz einfache Befehle erteilen. Die vier Anweisungen sind natürlich nicht mit dem umfangreichen Befehlssystem eines Taktik-Shooters wie z. B. *Rainbow Six* vergleichbar.

>>> INTELLIGENTE BOTS

Um das magere Befehlssystem zu kompensieren, haben die Entwickler für eine ausgebuffte Gegner-KI gesorgt. Eigenständig geben die Bots Feuerschutz, entschärfen Bomben und wählen immer neue Routen durch die Maps. Auf einem höheren Schwierigkeitsgrad wenden die Bots sogar fortschrittlichere Taktiken an.



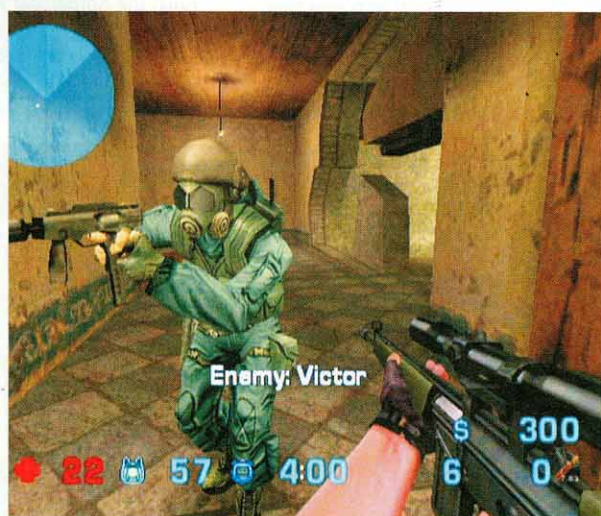
↑ Wer in Counter-Strike zimperlich mit dem Feind umgeht, steht schnell auf der Verliererseite.



↑ Erteilen Sie den KI-Spielern einfache Befehle.



↑ Unseren Kollegen hat's von hinten erwischt.



↑ So nahe kommen Sie einem Gegner in Counter-Strike selten.



↑ Zu Beginn jedes Matches können Sie sich neue Waffen kaufen.

IMMER IM BILDE Das HUD (Heads Up Display) im Detail

1 WAFFEN

Durch Drücken der Y-Taste öffnen Sie das Waffenmenü und wechseln gleichzeitig Ihr derzeitiges Schussseisen.

2 RADAR

Die Position Ihrer Teamkameraden sowie den Aufenthaltsort von Geiseln können Sie anhand der weißen Punkte auf Ihrem Radar erkennen.

3 IN DER ZONE

Wenn Sie sich in der Einkaufszone (sichtbar an dem Einkaufswagensymbol) befinden, können Sie mit Druck auf den linken Ministick das Kauf-Menü öffnen und Munition, Waffen sowie Ausrüstungsgegenstände erwerben. Spielen Sie den Modus Geiselbefreiung, so wird zusätzlich noch das Symbol für die Rettungszone eingeblendet.

4 GEGENSTAND

Wenn Sie als Terrorist im Besitz einer Bombe sind, erkennen Sie das am Bomben-Symbol. Besitzen Sie dagegen als Counter-Terrorist ein Entschärfungsgerät für Bomben, wird das im HUD durch eine Drahtzange angezeigt.

5 LEBENSENERGIE UND SCHUTZWESTE

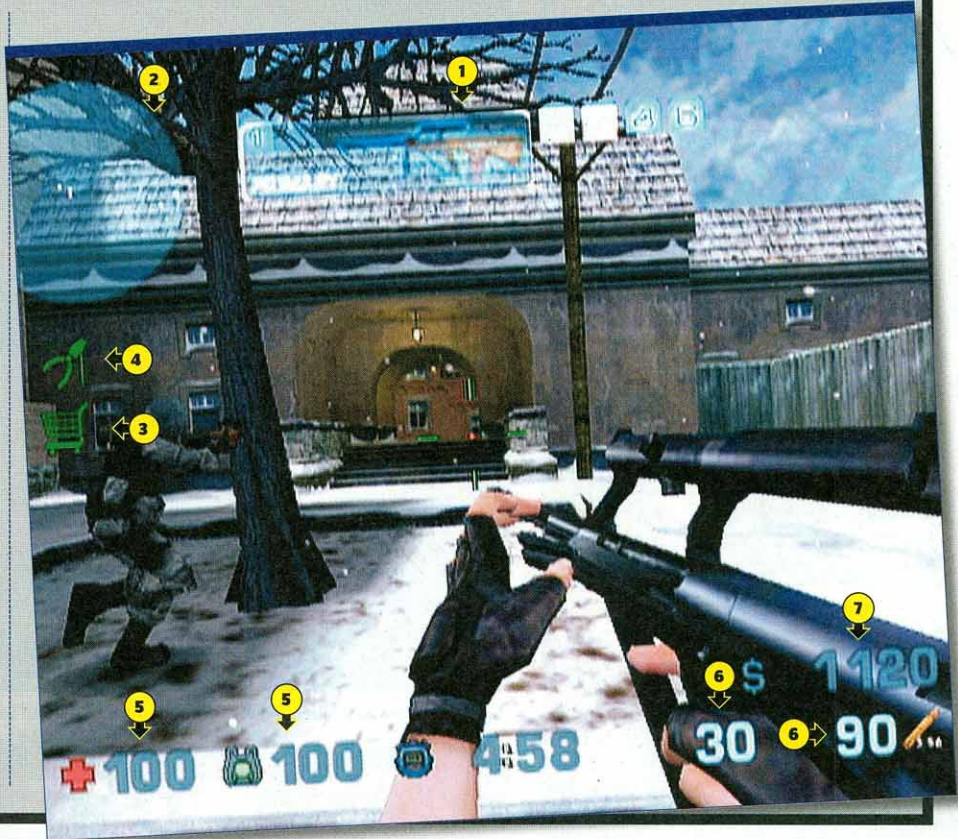
Lassen Sie sich nicht von den Zahlen für die Lebensenergie täuschen. Es reichen schon ein paar kritische Treffer und Sie segnen das Zeitliche. Dagegen hilft eine Schutzweste, die den Schaden begrenzt.

6 MUNITION

Behalten Sie die Anzahl der noch im Magazin befindlichen Kugeln immer im Blick, um nicht in einem kritischen Moment nachladen zu müssen. Gleich daneben befindet sich die Anzeige, wie viel Munition Sie für eine Waffe insgesamt noch besitzen.

7 GELD

Ohne Moos nix los. Verdienen Sie sich durch Abschüsse feindlicher Soldaten, Retten von Geiseln und das Entschärfen von Bomben genügend Geld, um sich im nächsten Match mit durchschlagskräftigen Waffen auszurüsten.



„Technisch muss sich der PC-Shooter der Konsolenkonkurrenz geschlagen geben.“

» leicht zugängliches Einkaufsmenü haben Sie vor Spielbeginn jeweils ein paar Sekunden Zeit, um sich mit Waffen, Munition sowie Granaten und Schutzkleidung auszurüsten. Sie können jederzeit in die auf Ihrem Display mit einem Einkaufswagen gekennzeichnete Zone zurückkehren und sich

Nachschub besorgen oder Ihre Waffe gegen die eines erledigten Feindes tauschen, was aufgrund der kurzen Matches und des schnellen Gameplays aber selten nötig ist. Sie beenden das Spiel meist mit der Waffe, die Sie anfangs gewählt haben, und das bedeutet, dass Sie sich je nach Schießseisen eine

andere Taktik zulegen müssen. Mit einem Sniper-Gewehr wäre es beispielsweise fatal, sich frontal mit einem Gegner und seinem Maschinengewehr anzulegen. Geringfügig unterscheidet sich die Waffenauswahl der zwei Parteien - Counter-Terroristen haben ein Gerät für die Bombenentschärfung mehr-, was jedoch keiner der Gruppen im Kampf einen Vorteil bringt.

Im Gegensatz zur PC-Version gibt es bei der Xbox-Fassung, die weitgehend dem aktuellen PC-Counter-Strike-Patch entspricht, keine



↑ Geleiten Sie die Geisel bis zum Treffpunkt in Sicherheit.



↑ Sie können Ihre Waffen gegen die eines Feindes tauschen.



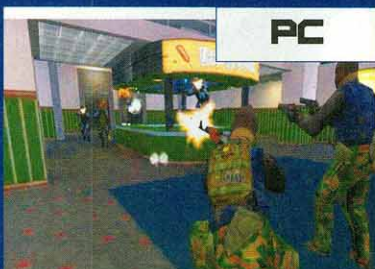
↑ Explosive Mischung: Die Terroristen sprengen vor unseren Augen einen japanischen Garten.

XBOX VS. PC

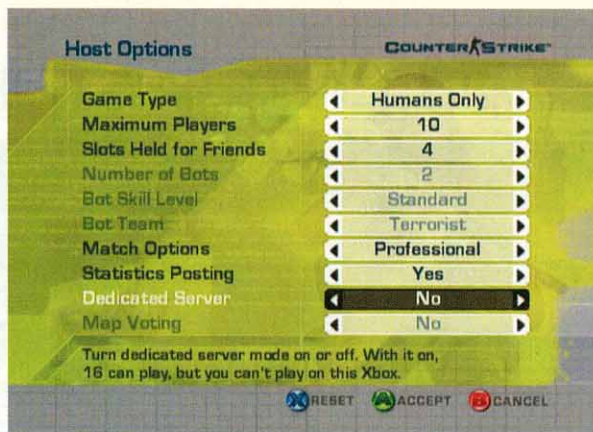
WAS UNTERSCHIEDET *Counter-Strike* auf der Xbox von der PC-Fassung?



↑ **XBOX:** Bei der Controllersteuerung haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Ein einfaches, kreisförmiges Befehlsmenü erlaubt einen schnellen Zugriff auf das Einkaufsmenü und auch präzise Manöver im Kampf sind kein Problem. Um eine flüssige Bildrate zu garantieren, mussten die Entwickler die Auflösung zwar herunterschrauben, dafür verfügen die Charaktere und die Umgebung über mehr Texturen. Die Matches über Xbox Live stehen den Clan-Kämpfen auf dem PC in nichts nach.



↑ **PC:** Durch die sensible Maus- und Tastatur-Steuerung erzielen PC-Spieler bessere Abschussresultate, Xbox-Spieler können sich dank einer ordentlich angepassten Controllersteuerung aber nicht beklagen. Mit der leicht angestaubten Engine von *Half-Life* (dt.) haben heutige Rechner keinerlei Probleme, *Counter-Strike* auch in höchster Auflösung und auf einer konstant hohen Bildrate abzuspielen. Mit Bots wird kaum gespielt, dafür findet man sich zu Clan-Kämpfen im Internet zusammen.



↑ Mit der Option „Dedicated Server“ können online 16 Spieler spielen.



↑ Feindbeschuss: Bleiben Sie als Scharfschütze immer auf Distanz.



↑ Wer stirbt, wird zum Zuschauen verdammt.



↑ Der Weg zu den zwei Einsatzzonen ist in jeder Map übersichtlich gekennzeichnet.

neuen Waffen, lediglich über einen Schutzschild dürfen sich Konsolenspieler freuen. Komplette anders fällt dagegen aufgrund der Peripherie-Vorgaben die Steuerung auf der Xbox aus. Mit der präzisen Maus- und Tastatur-Steuerung für den PC kann der Controller naturgemäß nicht mithalten, die Anpassung ist den Entwicklern für Konsolenverhältnisse aber sehr gut gelungen. Die Steuerung mit den beiden Ministicks geht sensibel von der Hand und auch höhere Sprünge sind durch die Kombination von Sprung- und Ducken-Taste kein Problem. PC-Spieler werden zwar anfangs leichte Schwierigkeiten mit der Steuerung haben, nach kurzer Eingewöhnungsphase steht spannenden Online-Matches aber nichts mehr im Weg. Das ist auch der Punkt, an dem *Counter-Strike* sein volles Potenzial entfaltet. Über Xbox Live oder System Link gilt es, gemeinsam via Headset Taktiken auszutüfteln und im Team wahlweise gegen Bots oder menschliche Mitspieler anzutreten. Fungiert die Xbox dabei als reiner Server, so können bis zu 16 Spieler am Match teilnehmen, andernfalls bleibt die Teilnehmerzahl auf zehn begrenzt.

Keine Frage, *Counter-Strike* bietet grandiose Online-Unterhaltung, technisch muss sich der ehemalige PC-Shooter der Konsolen-Konkurrenz aber geschlagen geben. Ein leichtes Facelifting der etwas angestaubten PC-Optik reicht eben nicht, um sich gegen Titel wie *Rainbow Six 3* durchzusetzen. Das Spielgeschehen läuft allerdings recht flüssig, was angesichts der spärlichen Effekte und hölzernen Animationen aber auch keine große Kunst ist. An den Sound darf man ebenfalls keine zu hohen Erwartungen stellen. Waffen- und Umgebungsgeräusche wurden zweckdienlich umgesetzt, heben sich aber nicht großartig hervor.



JANINA MEINT:

Mit einem frühzeitigeren Release, etwa zur Anfangszeit von Xbox Live, hätte *Counter-Strike* deutlich bessere Chancen gehabt, denn mittlerweile gibt es einige Online-Shooter, die außer einem tollen Mehrspielermodus zusätzlich noch mit einer motivierenden Story-Kampagne glänzen. Mit Letzterer kann *Counter-Strike* nämlich gar nicht dienen. Xbox-Live-Nutzer, die kompromisslose und grandiose Multiplayer-Action suchen, sollten sich den Titel aber nicht entgehen lassen.

GRAFIK
74%

SOUND
73%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

- DER MEHRSPIELER-SHOOTER SCHLECHTIN
- ZUGÄNLICHE STEUERUNG

NEGATIV

- KEIN VERNÜNFTIGER EINZEL-SPIELERMODUS
- LEICHT ANGESTAUBTE TECHNIK



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

75%



↑ Robocops Gegner halten wie er selbst jede Menge Waffenfeuer aus.

Ob Robocop oder Terminator – im Dezember werden die Roboter-Altlasten verramscht.

ROBOCOP

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: AVALON

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.ROBOCOP-GAME.COM

KURZ & KNAPP

EGO-SHOOTER, der den Pfaden des Mensch-Maschinen-Polizisten Robocop folgt

schlechte Fernsehserie, die mehr als deutlich bestätigte, dass der stählerne Polizist sein Verfallsdatum seit langem überschritten hat. Wir wissen nicht, was Entwickler Titus Software geritten hat, ausgerechnet im Jahr 2003 noch ein *Robocop*-Spiel herauszubringen. Rein qualitativ hätte der Titel jedenfalls besser ins letzte Jahrhundert gepasst. Nach nur einer halben Stunde Spielzeit disqualifiziert sich der Titel nämlich selbst für eine höhere Wertungsposition.

Neun Missionen lang steuert man Robocop aus der Ego-Perspektive durch verschiedene Stadtteile von Neo-Detroit wie Downtown, Mülldeponie oder Ölbohrplattform.

Für einen Ego-Shooter-Charakter und Gesetzhüter lässt es der Maschinenmensch aber recht gemütlich angehen und bewegt sich im Schneckentempo durch die Polygon-Welt. Alternativ hätte man Robocop auch gleich eine Zielscheibe umbinden können, denn er kann weder rennen noch sich ducken. Zwar steckt er jede Menge Treffer weg, allerdings sind die Levels mit bis an die Zähne bewaffneten Schurken überladen und obwohl die Gegner-KI nicht das Gelbe vom Ei ist, reicht sie aus, um Robocop konsequent das Lebenslicht auszublasen. Wenn das passiert, muss der Spieler aufgrund fehlender Speicherpunkte während einer Mission wieder ganz von vorne anfangen. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, zeigen sich die Computerschergen von Robocops magerem Waffenarsenal nicht im Geringsten beeindruckt. Vom einfachen Gangster bis zum gepanzerten Kriminellen stecken alle Gegner unglaublich viel ein, bevor sie in lächerlichen Animationen zu Boden sinken. Zudem macht es die hakelige und grobe Steuerung fast unmöglich, präzise Schüsse abzugeben.

Nicht genug der Peinlichkeiten, setzt sich das Trauerspiel bei der grafischen und akustischen Präsentation fort. In den langweilig texturierten Umgebungen vermiesen derbe Clippingfehler auch noch den Rest an Spielspaß. Einmal konnten wir beobachten, wie ein Gegner huckepack auf einem flammenwerfenden Kämpfroboter geradewegs mitten durch einen Container stapfte. Total daneben sind Robocops pseudocoole Sprüche wie „Yeah, Baby!“, sobald er einen Gegner erledigt hat.



↑ Robocop stapft durch langweilig texturierte Umgebungen.



↑ Die Feinde schießen sich gegenseitig über den Haufen.



JANINA MEINT:

Zwei Jahre Entwicklung und was kommt dabei heraus? Ein unterirdisch schlechter Ego-Shooter, der dem Spieler mit langweiligem Leveldesign, dummlichen KI-Gegnern und einem unfairen Speichermanagement jeden Funken Spielspaß vermiest. Lediglich Hardcore-Fans des Roboter-Polizisten können dem trägen Gameplay noch etwas abgewinnen, alle anderen sollten einen großen Bogen um *Robocop* machen. Einen solchen Ego-Shooter braucht die Xbox wirklich nicht.

GRAFIK

47%

SOUND

44%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

+ ROBOCOP-FLAIR

NEGATIV

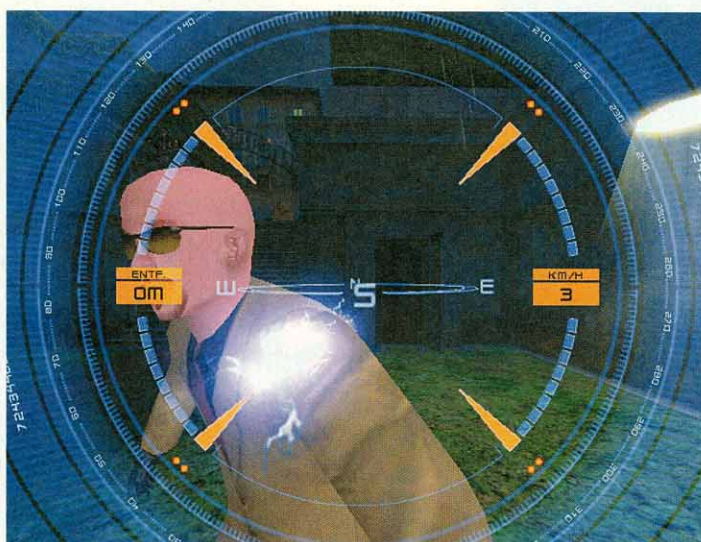
- KEINE SPEICHERMÖGLICHKEIT WÄHREND DER MISSIONEN
- MONOTONES LEVELDESIGN
- DÜMMICHE GEGNER-KI
- UNGENAUE STEUERUNG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

36%



↑ Wird Ethan entdeckt, kann er die Wache mit Faustschlägen außer Gefecht setzen.



↑ Killer-Wespe: Die fliegende Kamera ist mit einem Taser ausgerüstet.

Treffen der Schleichkünstler: Ethan Hunt wandelt auf den Spuren von Sam Fisher.

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.MI-GAME.COM

KURZ & KNAPP

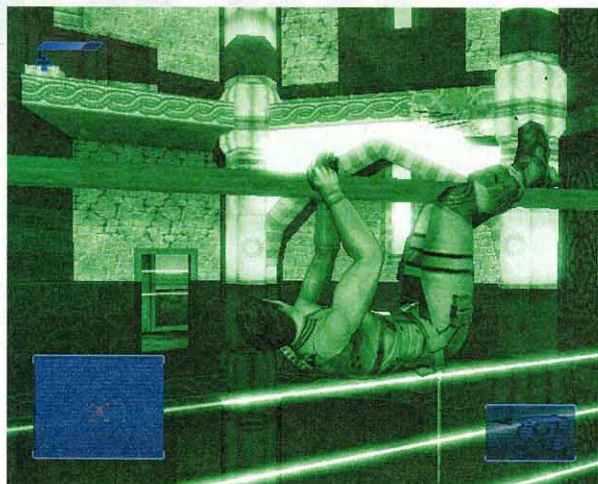
ALS AGENT IN geheimer Mission verschaffen Sie sich Zutritt zu geheimen Anlagen des Surma-Konzerns.

GUTEN ABEND, Mr. Hunt. Ihre Mission, sollten Sie sie annehmen, lautet: Infiltrieren Sie den Großkonzern Surma, hacken Sie sich in deren Computersysteme und vereiteln Sie die finsternen Pläne

des Ex-Geheimagenten und jugarischen Präsidenten Simon Algo. Was normale Agenten vor eine unlösbare Aufgabe stellt, ist für IMF-Spion Ethan Hunt ein Kinderspiel. Im Alleingang schleicht, kämpft und hackt er sich so gekonnt durch die fünf Hauptmissionen, als hätte er Sam Fisher (*Splinter Cell*) zum Lehrmeister gehabt. Anders als Ubisofts notorischer Einzelkämpfer arbeitet Hunt jedoch mit einem Team fähiger IMF-Mitarbeiter zusammen. Über Funk stehen Sie ständig mit dem Computerexperten Luther in Verbindung, der nicht nur hilfreiche Ratschläge parat hält, sondern auch dafür sorgt, dass Überwachungskameras nichts von Hunts Aktivitäten mitbekommen. Alles, was Ethan

dafür tun muss, ist, mit einer Pfeilpistole, der elektronischen Kriegswaffe, in einem unbeobachteten Moment auf die Kamera zu schießen. Genau wie in *Splinter Cell* gibt sich auch die weitere Ausrüstung von *Mission: Impossible* sehr technikverliebt: Mit dem Fernbildbetrachter hat Ethan Zugriff auf alle Überwachungskameras, der Schallbildwandler zeigt das Geschehen hinter einer verschlossenen Tür und die fliegende Kamera erreicht unzugängliche Stellen. Durch das lineare Missionsdesign ist leider meist vorgegeben, welches Gimmick wann wo eingesetzt werden muss, was wenig Platz zum Experimentieren lässt. Schade auch, dass die aus den Filmen bekannten Gesichtsmasken zu selten zum Einsatz kommen, zumal das Gameplay ja unauffälliges Vorgehen favorisiert. Bleibt dem Spieler also nur übrig, sich möglichst lautlos durch die Levels zu bewegen, dunkle Ecken zu nutzen und seine Feinde hinterrücks zu überfallen, um nicht entdeckt zu werden.

Ganz so auf Stealth-Action wie Kollege Fisher ist Ethan dann aber doch nicht geeicht. Fliegt seine Tarnung auf, bleiben ihm immer noch ein paar Sekunden, den Alarm abzustellen und die Wache zum Schweigen zu bringen – entweder mit Betäubungspistole oder Handfeuerwaffe. Aber auch bloße Faustschläge führen zum Erfolg. In Verbindung mit den Richtungs-tasten stehen Hunt sogar ein paar durchschlagende Combo-Manöver zur Verfügung. Stellenweise werden Sie von dem Spiel bewusst in wilde Schießereien verwickelt, etwa wenn Sie Ihrer Kollegin Jasmine vom Dach eines Gebäudes mit einer Scharfschützenpistole



↑ Die Laserstrahlen sind nur mithilfe des Nachtsichtgerätes zu erkennen.



↑ Die Stealth-Anzeige oben rechts zeigt, wie gut sich Ethan versteckt.

BONUS INFO

SEILWINDE

Laserbarrieren oder Feindansammlungen können Sie meist mithilfe der Seilwinde umgehen. Halten Sie dazu Ausschau, ob sich nicht ein Haken oder Rohr an der Decke befindet, an welchem sich das Mikrokabel befestigen lässt.

ANLEHNEN

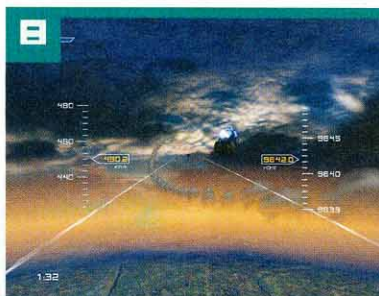
Sie können feindliche Wachen mit einem besonderen Angriff schnell und lautlos außer Gefecht setzen. Lehnen Sie sich dazu an einer Wand an und warten Sie an der Kante, bis sich der Gegner auf Ihrer Höhe befindet, um ihn dann mit einem Sprungangriff zu überraschen.

FLUGAKROBATIK Agent im Sturzflug.

ETHAN HUNT muss viele brenzlige Situationen bestehen, etwa die Bewältigung des komplexen Gefängnis-Abschnittes in Sansara mit seinen Laserfallen und Selbstschussanlagen oder die Vernichtung der Neurodioxinvenen in den Los-Muertos-Laboratorien. Der mit Abstand gefährlichste Auftrag ist aber die Rettung einer Kollegin aus Algos Privatmaschine.



↑ **TODESMUTIG** springt Ethan ohne Fallschirm und nur mit einem Jet-Pack ausgerüstet in die Tiefe. Halten Sie mithilfe der Ministicks und Schultertasten den von Luther vorberechneten Fallkurs, bis Sie sich auf gleicher Höhe mit dem Flugzeug befinden.



↑ **MIT GEZÜNDETEM** Jet-Pack muss Ethan nun die Frachtmaschine einholen und dabei Raketen ausweichen. Dann ist Fingerspitzengefühl gefragt, um Ethan Hunt bei abgeschaltetem Jet-Pack in das offene Heck des Flugzeugs zu manövrieren.



↑ **SICHER** im Flugzeug angekommen, hetzt Oberschurke Simon Algo sogleich seine Männer auf Sie los. Während Ethan an den Flügeln und im Heck der Maschine Sprengsätze anbringt, wird er immer wieder in Schusswechsel mit den Soldaten verwickelt.

Deckung geben müssen. Ausgeschaltete Gegner müssen nur dann – wie bei *Splinter Cell* – versteckt werden, sofern sich noch andere Wachen im gleichen Areal befinden. Die Sorge, in einem späteren Missionsabschnitt wegen einer offensichtlich liegen gelassenen Leiche aufzufallen, besteht nicht. Aufgrund der schwachen Gegner-KI fällt es den Soldaten zum Teil nicht einmal auf, wenn plötzlich einer der ihren verschwindet. Solche Logik-

„Ganz so auf Stealth-Action wie Kollege Sam Fisher ist Ethan Hunt dann doch nicht geeicht.“

Fehler setzen sich im Missionsdesign fort, wo beispielsweise der einzig sichere Ort auf dem Schießstand ausgerechnet hinter der Zielscheibe ist. Andererseits wird der Spieler auch mit einigen recht raffinierten Aufgabenstellungen und Fallen konfrontiert. Diese sind es dann, die

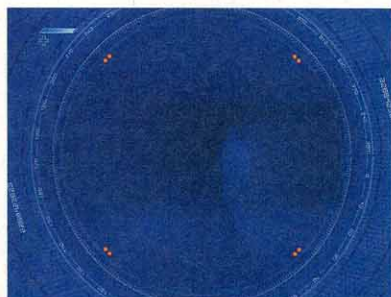
einem nach ca. 10 Stunden Spielzeit im Gedächtnis bleiben, während der Rest wegen fehlender Originalität schnell vergessen wird.

Mission: Impossible – Operation Surma kopiert zwar *Splinter Cell*, erreicht aber nicht dessen Klasse. Für eine mitreißende Atmosphäre

mangelt es einfach am Zusammenspiel von Licht und Schatten, was jedoch keinen Zweifel an der ansonsten ordentlichen grafischen Qualität des Titels aufkommen lässt. An Spannung verliert das Spiel leider auch durch die hölzerne deutsche Sprachausgabe. ❌



↑ Dank der Seilwinde kommt Ethan ohne Probleme an die Laufwerkschnittstellen heran.



↑ Der Schallbildwandler sieht durch Türen.



↑ Die Wache lässt sich von der Maske täuschen.



JANINA MEINT:

Dass sich *Mission: Impossible – Operation Surma* klar am Genre-König *Splinter Cell* orientiert, ist nicht zu übersehen. Dem Klassenprimus kann Ataris Schleich-Experte Ethan Hunt technisch und spielerisch aber nicht das Wasser reichen, dafür ist die Gegner-KI einfach zu schwach und es gibt zu wenig kreative Herausforderungen. Ihren Spaß werden Freunde von Stealth-Abenteuern wegen der vielen coolen Gadgets und der kurzweiligen Missionen dennoch haben.

GRAFIK
74%

SOUND
78%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- ♦ COOLE TECHNISCHE SPIELEREIEN
- ♦ ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN



NEGATIV

- ♦ SCHWACHE GEGNER-INTELLIGENZ
- ♦ GELEGENTLICHE RUCKLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%

Der Terminator will's noch mal wissen und landet direkt auf dem Schrottplatz.

TERMINATOR 3

REBELLION DER MASCHINEN

KURZ & KNAPP

EGO-SHOOTER mit Kampfpässen aus der Third-Person-Perspektive zum Kino-Actionkracher *Terminator 3*

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ATARI

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: ENGLISCH, DT. TEXTE

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.ATARI.DE

KEINER HÄTTE ANFANG dieses Jahres so recht an einen Erfolg des Kinofilms *Terminator 3: Rebellion der Maschinen* geglaubt: Ein alternder Hauptdarsteller auf dem absteigenden Ast seiner Filmkarriere, ein unwilliger Original-Regisseur und ein bereits mehrfach durchge-

kauter Handlungsstrang (*Terminator*, *Terminator 2*) stellten den Film vorab in kein gutes Licht. Trotz aller Skepsis hat es Arnold Schwarzenegger in der Rolle des unbarmherzigen Roboters mit seinen 56 Jahren den Filmkritikern noch einmal gezeigt und einen furiosen Actionknüller hingelegt. Wer jetzt aber glaubt, der Terminator mache auf der Konsole eine ebenso gute Figur wie auf der Leinwand, der irtt gewaltig. Nach *Enter the Matrix* hat Atari in Sachen vermurkste Lizenzspiele mit *Terminator 3: Rebellion der Maschinen* einen neuen Tiefpunkt erreicht.

Wenigstens bei der Handlung versucht der Titel nicht krampfhaft, neuen Storypfaden zu folgen oder gar als komplexe Verbindung mit dem Film zu fungieren. In der zweiten Hälfte des 22 Missionen umfassenden Spiels spielt man die wichtigsten Schlüsselszenen des Kinostreifens nach, während sich die ersten zwölf Levels mit dem Weg des umprogrammierten Mucki-Roboters vom Rebellen-

hauptquartier in der Zukunft bis zur Zeitmaschine befassen. Spielerisch sind diese ersten Aufträge aus der Ego-Perspektive zwar nicht der Weisheit letzter Schluss, bieten jedoch mehr Motivation als die späteren, teils lächerlich kurzen Missionen. Tatsächlich sind viele Levels von derart geringem Umfang, dass sich lediglich eine Gesamtspielzeit von drei bis vier Stunden ergibt. Bezieht man jetzt noch den Fakt mit ein, dass man an vielen Stellen die Gegner einfach links liegen lassen und direkt zum angegebenen Zielort marschieren kann, ist das ein regelrechtes Armutszeugnis für die zuständigen Leveldesigner. Dazu gesellen sich noch planlose Aufgabenstellungen und schlecht geskriptete Elemente wie aus dem Nichts auftauchende Gegner. Um einer gänzlichen Gameplay-Monotonie vorzubeugen, haben die Entwickler einige Beat-'em-Up-Sequenzen eingestreut, in denen man sich aus der Third-Person-Perspektive mit einem Opponenten - meist dem T- ➤



↑ Die Beat-'em-Up-Levels sind völlig daneben.



↑ Schützen Sie John Connor und Freundin.



↑ Freund oder Feind? Hier steht Arnie noch auf der Seite der Maschinen.



↑ Kurzer Level: Säubern Sie den Zeitmaschinenraum von Gegnern.



↑ Geschützstellung: nicht nötig, aber hilfreich.



↑ Die Rendersequenzen sind atmosphärisch.

BONUS INFO

WAFFEN

In *Terminator 3: Rebellion der Maschinen* stehen dem Spieler 20 normale und futuristische Waffen wie Schrotflinte, Raketenwerfer oder Plasmagewehr zur Verfügung. Der Zugriff auf das Waffeninventar erfolgt im Spiel über die B- und Richtungstasten, was sich besonders in hektischen Momenten als recht unpraktisch erweist.

FILM UND FOTO

Besonders für Filmfreunde unter den Zockern bietet *Terminator* jede Menge Bonus-Material: nicht verwendete Filmsequenzen des Spiel sowie eine „Hinter den Kulissen“-Reportage von *Terminator 3: Rebellion der Maschinen*.



↑ Die Termini-Sicht dient zum Analysieren.



↑ Der T-1 zieht gegen Arnie klar den Kürzeren.



↑ T3 bietet über 20 verschiedene Waffen.



↑ Explosiv: Neben Handfeuerwaffen verfügt man auch über Granaten.



↑ Der Terminator darf keine Menschen töten, nur Autos zerstören.

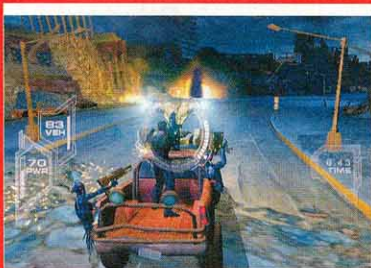
» X - kloppt. An sich ja keine schlechte Idee, um die Shooter-Passagen aufzulockern, nur leider wurden die Kampfszenen qualitativ vollkommen unterirdisch umgesetzt und lassen jegliche Spieltiefe vermissen. Es ist nur eine Sache von Minuten, den Gegner durch stumpfes Betätigen der Schlag-, Tritt- und Wurf-Tasten sowie gelegentliches Blocken zu Boden zu zwingen. Die Möglichkeit, Gegenstände wie

Kisten oder Fässer als Waffe zu benutzen, führt angesichts der eigenwilligen Kameraperspektive nur selten zum Erfolg. Als optisches Zugeständnis verfügt der Terminator zumindest über ein Schadensmodell, das je nach Schwere der Beschädigung sein Metallskelett mehr und mehr durchschimmern lässt. Grafisch ist *Terminator 3: Rebellion der Maschinen* wenig überzeugend: Langweilig texturierte Umgebungen und ste-

rile Charaktermodelle zählen nicht gerade zu den Highlights auf der Xbox. Einzig die hübschen Rendersequenzen fallen ins Auge. Dazwischen finden sich noch Szenen aus dem Film, die im Gegensatz zum restlichen Spiel sogar in deutscher Sprache ablaufen. Auch in puncto Sound ist der Titel nicht überragend. Zwar darf Arnie ein paar coole Sprüche anbringen, deren Reiz verliert sich aber recht schnell. 

„Die schlechten Kampfszenen lassen jegliche Spieltiefe vermissen.“

EXTRAS Spielbare Demo und Atari-Klassiker



TERMINATOR 3: REDEMPTION

Einen Vorgeschmack auf das nächste Spiel (Erscheinungstermin 2004) mit dem Terminator bietet eine etwa zehnminütige spielbare Sequenz. Aus der Third-Person-Perspektive lenken Sie Arnie durch die zerstörte Zukunftswelt und nehmen abwechselnd zu Fuß, auf einem fahrbaren Untersatz oder von einem Hubschrauber aus Skynet-Einheiten unter Beschuss. Nüchtern betrachtet haben diese zehn Minuten Spielzeit mehr zu bieten als das gesamte Hauptspiel.



ATARI-GAMES:

Mit *Centipede* und *Missile Command* können Sie bei *Terminator 3* zwei Atari-Kult-Klassiker freispielen. Um *Centipede* unter dem Menüpunkt „Sonderfunktionen“ auszuwählen, müssen Sie entweder das Hauptspiel beenden oder aber in der Tierklinik (Mission 13) das Büro rechts hinter der Rezeption betreten und am Computer mit dem Yahoo-Bildschirmschoner die A-Taste drücken. Mit der Back-Taste verlassen Sie das Minispiel wieder.



JANINA MEINT:

Bei Atari wird kräftig gespart – und zwar am Gameplay. Oder wie sehen Sie das, wenn die Film- bzw. Rendersequenzen länger sind als der nachfolgende Level? Während die Ego-Passagen trotz uninspirierten Level- und Aufgabendesigns ansatzweise Unterhaltung bieten, sind die Beat-em-Up-Szenen spielerisch eine einzige Misere. Der Hardcore-Terminator-Fan findet wenigstens haufenweise Extras, ansonsten ist der Titel aber ein Kandidat für Eigenterminierung.

GRAFIK

50%

SOUND

52%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + HÜBSCHE RENDERSEQUENZEN
- + HAUFENWEISE EXTRAS



NEGATIV

- LÄCHERLICH KURZE MISSIONEN
- LANGWEILIGE LEVELTEXTURIERUNG
- VERKORKSTES LEVELDESIGN
- MISERABLE KAMPFSEQUENZEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

44%



↑ Auch bei Batgirl ist der Matrix-Kampfstil durchgeschlagen!



↑ Nicht einmal den Blureffekt hat man bei diesem Spiel gut hinbekommen.

Kloppen bis die Finger wund gescheuert sind!

BATMAN RISE OF SIN TZU

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: BEAT 'EM UP

SPRACHE: TEXT DT., SPRACHE ENGL.

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

KURZ & KNAPP

SCHLAGEN SIE sich alleine oder zu zweit durch die 3D-Welten eines neuen Batman-Abenteuers.

WAS, MEINEN SIE wohl, ist die Hintergrundstory dieses Spiels? Richtig! Sie sind Batman beziehungsweise einer seiner Kumpane und haben natürlich nichts Besseres zu tun, als wieder einmal die Welt zu retten. Der Grund hierfür ist Sin Tzu, ein Meister der Strategie und Kampfkunst, der mit seinen Schergen Angst und Schrecken in Gotham City verbreitet.

Nachdem Sie sich für Batman, Nightwing, Robin oder Batgirl als Spielfigur entschieden haben, dürfen Sie auch gleich damit anfangen, den bösen Jungs so richtig in den Arsch zu treten. Wie es sich für ein zünftiges Prügelspiel gehört, hat Ihr Alter Ego hierzu ein paar coole Kampftricks auf Lager und nach jedem Level

können Sie auch noch weitere Combos dazulernen. Hört sich ja so weit eigentlich alles ganz nett an. Wo ist also nun der Haken? Nun, den ersten werden Sie sicherlich spätestens im dritten Level bemerken, denn hier werden Sie wahrscheinlich ein massives Gefühl von „Alles wiederholt sich“ haben: der Gegnertypus, die Straßenabschnitte und auch Ihre Aufgabe. Außer wildem Buttonschmettern wird Ihnen im Spiel nämlich nichts Großartiges geboten. Einmal abgesehen vielleicht von Giftbomben, die dafür sorgen, dass Ihre Feinde sich in sabbernde Mutanten verwandeln und Ihre Umgebung ordentlich aus den Fugen gerät. Auch der Challenge-Modus bietet im Grunde genommen die gleiche Kost wie der Story-Modus: Hier kämpfen Sie entweder gegen eine bestimmte Anzahl von Gegnern oder gegen ein hartes Zeitlimit.

Werfen wir zum Schluss noch einen Blick auf Grafik und Sound. Auch hier herrscht pure Langeweile: Detaillierte Texturen sind bis auf Einzelfälle nicht vorhanden und das ständig gleiche Gelaber Ihres Alter Ego geht Ihnen garantiert in null Komma nichts auf den Sack. Das alles macht *Batman Rise of Sin Tzu* zu einem Spiel, das man nur zum Aggressionsabbau in die Box werfen sollte – und auch das nur, wenn nicht Spiele wie das uralte *Streets of Rage* (Sega Mega Drive) oder das glanzvolle *Soul Calibur II* als Konkurrenten zur Verfügung stehen.



↑ Sie dürfen Ihren Feinden auch zu zweit Saures geben.



JANA MEINT:

Zu mehr als einer kurzen Prügelsession zwischendurch vermag dieses Spiel leider nicht zu motivieren, da es auf der ganzen Linie Schwächen aufweist. Nicht einmal das typische *Batman*-Flair will sich beim Zocken einstellen. Bei diesem Titel dürfen nur absolute *Batman*-Fans oder Liebhaber stupider Prügel-Action bedenkenlos zugreifen. Allen anderen empfehlen wir lieber genreverwandte Kracher wie *Soul Calibur II* oder auch *Dungeons & Dragons: Heroes*.

GRAFIK

62%

SOUND

65%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- ORDENTLICHE CHARAKTERANIMATIONEN
- KOOP-MODUS

NEGATIV

- LANGWEILIGE TEXTUREN
- SICH WIEDERHOLENDES GAMEPLAY

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

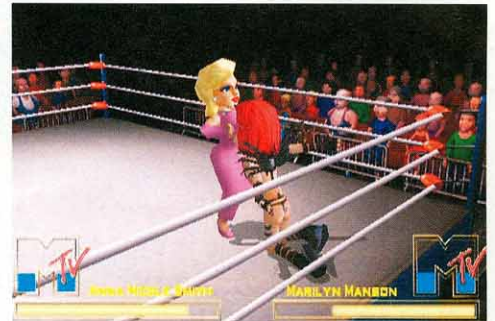
57%



↑ Hat Ihr Gegner nur noch wenig Lebensenergie übrig, können Sie ihm die Gliedmaßen abhacken.



↑ Eindeutige Pose: Justin furzt Tommy Lee an.



↑ Anna Nicole nimmt sich Marilyn Manson zur Brust.

Promi-Boxen der besonders brutalen Art

CELEBRITY DEATHMATCH

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: TAKE 2
GENRE: BEAT 'EM UP
SPRACHE: ENGLISCH, DT. TEXTE
USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN
SPIELER: 1-2
TERMIN: ERHÄLTlich
WEBSITE: WWW.TAKE2.DE

KURZ & KNAPP

LASSEN SIE prominente Charaktere in einem Kampf um Leben und Tod antreten.

WENN SICH berühmte Persönlichkeiten im deutschen Privatfernsehen gegenseitig eins auf die Glocke geben, nennt man das Promi-Boxen. Der Trend kommt natürlich aus Übersee, wo man die Unterhaltung fürs voyeuristische Massenpublikum unter dem Titel *Celebrity Deathmatch* kennt. Hier kommen die VIPs selten mit einem blauen Auge davon: Verbrennungen, herausgerissene Eingeweide oder Enthauptungen – die Liste der Verstümmelungen ist schier unendlich. Zum Glück massakrieren sich aber lediglich animierte Knetfiguren und keine richtigen Starlets. Nichtsdestotrotz avancierte die vom Musiksender MTV produzierte Serie unter der jugendlichen Zielgruppe schnell zum TV-Liebling. Ein ähnlicher Erfolg wird dem Spiel jedoch versagt bleiben, denn obwohl virtuell auf die gleiche makabere Brutalität der Fernsehshow gesetzt wird, bleibt das Gameplay

dagegen äußerst blass. Was im Handbuch als Mordsspaß angekündigt wird, entpuppt sich als extrem kurzer Story-Modus mit gerade einmal 18 Kämpfen. Aufgeteilt in sechs Episoden, kloppen sich 19 Stars und Sternchen wie Wuchtbrumme Anna Nicole Smith, Basketballrüpel Dennis Rodman und Skandalsänger Marilyn Manson die Polygon-Birne weich. Jeder Charakter verfügt über verschiedene individuelle Angriffsmuster: Anna Nicole Smith beispielsweise klatscht Ihnen zwei Melonen an die Birne, schickt einen kleinen, kläffenden Köter auf Sie los und verprügelt Sie mit einem saftigen Stück Fleisch. Füllt sich das MTV-Logo neben der Lebensenergie, so führt die Figur einen Spezialangriff aus, der verheerende Schäden am Gegner hinterlässt. Wenn ein Charakter seine komplette Lebensenergie verloren hat, endet der Fight recht schnell mit einem brutalen Final-Schlag. Das eigentliche Kampfsystem ist dabei derart beschränkt, dass simples Button-Smashing genügt, um die Kämpfe zu gewinnen. Die verschiedenen Waffen wie Kettensäge oder Axt tragen zwar zur Belustigung des Spielers bei, sind im Endeffekt aber genauso nutzlos wie viele der abstrusen Angriffsmuster.

Nicht nur in puncto Gameplay, auch grafisch enttäuscht *Celebrity Deathmatch* in jeder Beziehung: Kantige Cartoon-Figuren und fantasielose Kampfarenen vermögen nicht das Flair der TV-Sendung einzufangen. Akustisch lockern die witzigen Kommentare von Johnny Gomez und Nick Diamond das Spiel etwas auf, die Soundeffekte und die Musik sind aber unsppektakulär bis langweilig.

BONUS INFO

»MULTIPLAYER
Neben den Story-Kämpfen gibt es nur einen weiteren Modus: Bei Deathmatch tritt der Spieler und sein Starlet entweder gegen Bots oder einen weiteren Mitstreiter an.



↑ Fauler Zauber: zwei Hexen im Ring.



JANINA MEINT:

Celebrity Deathmatch ist ein klarer Schuss in den Ofen. Was im TV noch spaßig anzusehen ist, langweilt als Spiel nur noch. Das Gameplay bietet nichts außer stupidem Button-Smashing und sich wiederholenden Kämpfen. Die technische Umsetzung ist ebenfalls mehr als mau. Fans der Fernsehserie finden die Fights etwa 45 Minuten lang unterhaltsam, denn länger braucht es nicht, um das Spiel komplett durchzuspielen. Dafür sind selbst 40 Euro eindeutig zu viel.

GRAFIK

39%

SOUND

40%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

»MAKABERER SPLATTER-HUMOR

NEGATIV

»SEHR SPÄRLICHER UMFANG
»LANGWEILIGE GRAFIK
»LANGWEILIGER SOUND
»STUPIDES KAMPFSYSTEM



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

30%



↑ Koei-Chaos: Im Kampfgetümmel geht öfters die Übersicht flöten.



↑ Wenigstens lenken die Massenschlachten von der tristen Grafik ab.



↑ Musou-Angriff: Die Spezialattacke haut die Gegner aus den Sandalen.

Im Osten nichts Neues - Koei setzt auf Altbewährtes.

DYNASTY WARRIORS 4

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: THQ

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

POMPÖSE Massenschlachten im alten China, die technisch schon etwas angestaubt sind.

AN DYNASTY Warriors scheiden sich die Geister: Für den einen ist es einfach nur ein planloses Hack & Slay, die anderen erfreuen sich wiederum an den groß angelegten Schlachten, die Taktikgespür erfordern.

Wie man es auch sieht, Koeis Action-Serie ist jedenfalls nicht totzukriegen und begibt sich nun schon in die vierte Runde.

An das bewährte Rezept der Vorgänger haben sich die Entwickler auch diesmal gehalten: Im Story-Modus Musou entscheiden Sie sich für einen Charakter der drei Parteien Wu, Wei oder Shu und kämpfen sich dann mit diesem durch die auf mehreren Ebenen stattfindenden Gefechte. Alternativ können Sie auch eine mit dem Editor selbst entworfene Spielfigur in den Kampf schicken. Ziel der jeweiligen Schlachten ist es, den feindlichen Oberbefehlshaber und seine Generäle zu eliminieren. Wer sich

allerdings wild ins Getümmel wirft und die strategisch wichtigen Personen vernachlässigt, kommt nicht allzu weit. Zum einem verschwendet man Lebensenergie an das Fußvolk, zum anderen sinkt die Truppenmoral ins Bodenlose und der Anführer wird feindlichen Attacken ausgesetzt. Wer sich die Generäle der gegnerischen Seite zur Brust nimmt, der trägt entscheidend zum Sieg der eigenen Truppe bei. Ist die Feindschaft zwischen zwei Figuren besonders stark ausgeprägt, kann es bei deren Aufeinandertreffen zu einer so genannten Duell-Herausforderung kommen. Sieger ist derjenige, der dem Gegner in einem 45-sekündigen Zweikampf die komplette Lebensenergie abzieht.

Das weitgehend unveränderte Kampfsystem baut neben den individuellen Angriffsmustern der Charaktere besonders auf die aufladbaren Kombo-Attacken, genannt „Musou“. Einmal aktiviert, metzelt sich die Spielfigur ungehindert durch die Gegnerherden. Zusätzlich verstärken bestimmte Gegenstände für eine kurze Zeit die Charakterfähigkeiten.

Dass neben dem bekannten Spielprinzip auch konsequent die angestaubte Technik des Vorgängers beibehalten wird, ist weniger erfreulich. Wie schon bei Dynasty Warriors 3 beschränken wieder dichte Nebelbänke die Sichtweite. Die allgemeine grafische Präsentation hat sich ebenfalls wenig verbessert und gibt sich gewohnt unspektakulär. Unpassend ist auch wieder die Soundunterstützung im Hardrock-Stil, die einfach nicht zur altchinesischen Atmosphäre beiträgt.



JANINA MEINT:

Dynasty Warriors 4 bietet alles, was den Fan der Serie mehr als zufrieden stellt: ein solides Gameplay, neue Features und umfangreiche Massenschlachten. Großartige technische Verbesserungen oder gar Innovationen zum Vorgänger darf man dagegen nicht erwarten. Nichtsdestotrotz übt der technisch etwas angestaubte Action-Titel mit seinen pompös inszenierten Gefechten immer noch einen gewissen Reiz aus. Es lohnt sich durchaus, mehr als nur einen Blick zu riskieren.

GRAFIK

73%

SOUND

70%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- BOMBASTISCHE MASSENSCHLACHTEN
- GUTER ZWEISPIELERMODUS
- FLÜSSIGER SPIELABLAUF

NEGATIV

- KAUM ABWECHSLUNG
- SCHLECHTE WEITSICHT DURCH UNSCHÖNEN NEBELAUFBAU



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

74%

An dieser Stelle
hat er übersehen,
dass ich gekommen bin.

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**
TEAM STEALTH ACTION



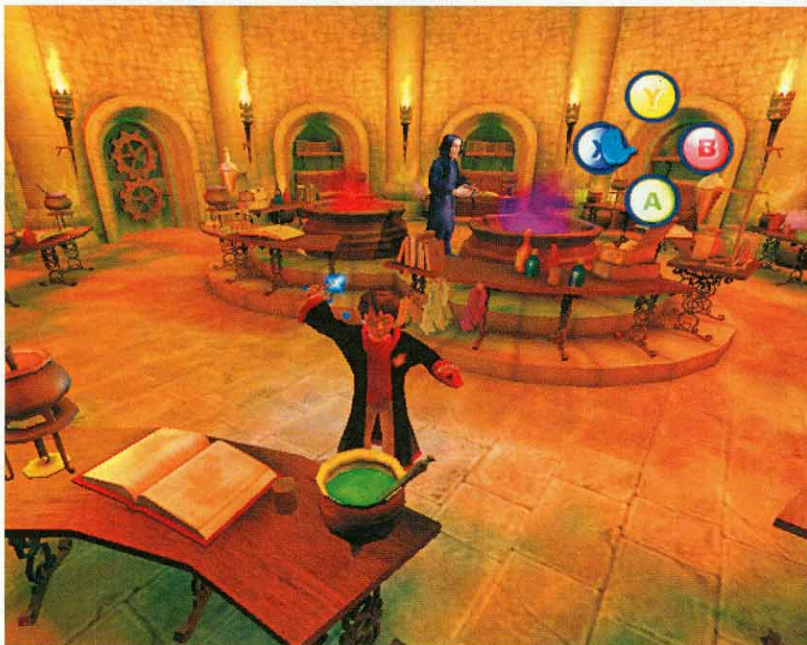
N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Tom Clancy's Splinter Cell® Stealth Action, jetzt auf dem N-Gage™ Spiele-Terminal.
Schlüpfe in die Rolle von Sam Fisher, und schleiche hinter die feindlichen Linien.
Oder bilde ein Team mit anderen Spielern über Bluetooth, und arbeitet zusammen,
um euren Feind zu überraschen – in einem von zwei einzigartigen Multiplayer-Levels,
die es exklusiv nur für N-Gage gibt. Jetzt unter n-gage.com/de

gameloft

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.A. Under license by Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



↑ Harry zaubert unaufgefordert im Unterricht von Professor Snape. Das gibt Ärger.

Back to the Roots! EA schickt mit erheblicher Verspätung den ersten Harry-Potter-Teil an die Front.

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.HARRYPOTTER.EA.COM

KURZ & KNAPP

SCHAUEN SIE sich jede Menge Filmsequenzen an und erleben Sie mit Harry Potter den harten Hogwarts-Schulalltag.

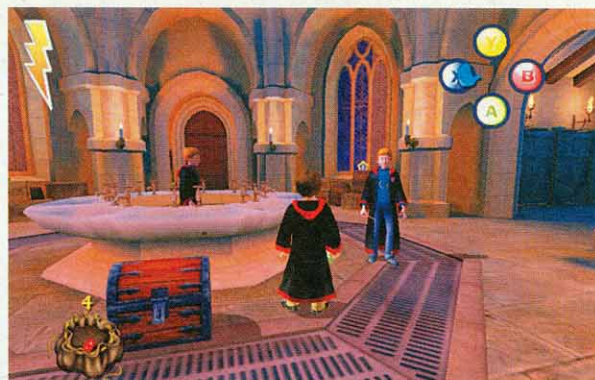
Dieses Spiel erschien bereits vor zwei Jahren für die PSone, den PC und den Game Boy Advance (beziehungsweise Game Boy Color) und jetzt bringt Electronic Arts eine überarbeitete Fassung für die Xbox heraus.

Schon damals war der Titel auf eine junge Spielerschaft zugeschnitten – und das hat sich, trotz der eher erwachsenen Xbox-Klientel, in der Neuauflage nicht geändert. Der Schwierigkeitsgrad ist irre leicht, die Dialoge sehr knuffig und das gesamte Drumherum wirkt im Gegensatz zum Flair des gerade erst veröffentlichten

fünften Bandes sehr, sehr familienfreundlich. Bevor Harry in seinem ersten Schuljahr seiner Nemesis Lord Voldemort gegenüber treten darf, muss er erst einmal jede Menge kleiner Mini-Aufgaben lösen, die ihm von verschiedenen Personen gestellt werden. Mal geht es darum, ganz fix Gegenstände einzusammeln, dann winken kleine Jump&Run-Levels und natürlich dürfen auch kleine Schleicheinlagen à la Sam Fisher nicht fehlen. Bonus-Punkte verdienen Sie sich, indem Sie Sammelkarten berühmter Hexen und Zauberer aufspüren.

So weit, so nett. Was den Spielfluss aber extrem stört, ist die hohe Anzahl an nicht abbrechbaren Zwischensequenzen, welche die Geschichte des Buches 1:1 in nicht gerade ansehnlicher Computergrafik nacherzählen. Meistens läuft es darauf hinaus, dass man sich, sobald eine von ihnen abgeschlossen ist, nur ganz kurz bewegen darf, um dann erneut eine Sequenz anzuschauen. Hier fragt man sich am Ende wirklich, warum man sich nicht für viel weniger Geld den Film auf DVD (die beiden Filme gibt es im Doppelpack schon ab 15 Euro) gekauft oder (was natürlich noch günstiger wäre) einfach zum fünften Mal das Buch gelesen hat.

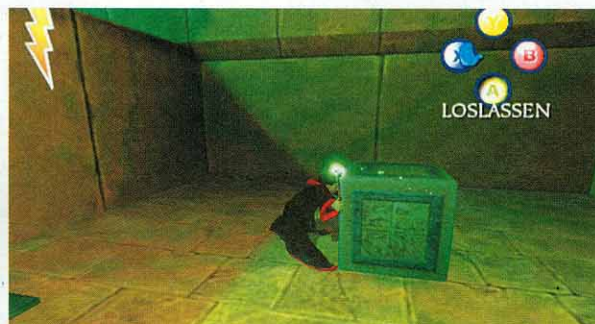
Junge Xbox-Spieler zwischen sechs und zehn Jahren, die ihren zauberhaften Lieblings-Helden mal eigenhändig durch die Hogwarts-Schule steuern wollen, dürfen dennoch mit diesem Spiel halbwegs glücklich werden.



↑ Fred und George haben in der Toilette einen Laden eröffnet.



↑ Harry schleicht am Vertrauensschüler Percy Weasley vorbei.



↑ Wie in allen Action-Adventures gibt es auch hier Kistenrätsel.



JEAN-REINER MEINT:

So gerne ich Harry Potter mag, so unnützlich ist dieses Spiel. Da schaut man zehn Minuten einer Zwischensequenz zu, darf dann ganz kurz mal rumlaufen, um einen Gegenstand einzusacken, und schon ist man wieder in einer Zwischensequenz gefangen. Tut mir Leid, bevor ich mir die Story in Computergrafik reinziehe, schmeiße ich mir lieber noch mal den Film in den DVD-Player. Der ist zwar auch nicht das Gelbe vom Ei, aber den kann ich zumindest jederzeit abbrechen.

GRAFIK

61%

SOUND

69%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

• DIE STORY IST SEHR ENG AM BUCH ORIENTIERT

NEGATIV

• ZU VIELE VIDEOSEQUENZEN
• VIEL ZU LEICHT
• UNAUSGEWOGENER GENRE-MIX

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

60%



↑ Lee Jordan jubelt für Gryffindor.



↑ Die aufregende Jagd nach dem Schnatz.



↑ Gutes Passen zwischen den drei Jägern ist beim Quidditch besonders wichtig.

Vierzehn Spieler, vier Bälle und sechs Tore.

HARRY POTTER QUIDDITCH WM

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: SPORT

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.HARRYPOTTER.EAGAMES.COM

KURZ & KNAPP

LEICHT CHAOTISCHE Umsetzung des Lieblings-Mannschafts-Sports der Hexen und Zauberer.

WEITER GEHT'S in unserem Harry-Potter-Doppelpack. Haben Sie *Harry Potter und der Feuerkelch* gelesen? Ja? Super, dann werden Sie sich sicherlich noch daran erinnern, dass unser magischer Held zu Beginn seines vierten Schuljahres bei Hogwarts die Quidditch-Weltmeisterschaft besucht. Bei Electronic Arts scheint es auch Entwickler zu geben, die nicht erst darauf warten, bis ein Film erschienen ist, sondern auch mal einen Blick auf die Buchvorlage riskieren, damit die kostspielige Lizenz auch in einem Jahr ohne Potter-Film Jahr genutzt werden kann. Und das Ergebnis ist gar nicht mal schlecht.

Quidditch, der Mannschaftssport der Hexen und Zauberer, erinnert sehr stark an den abendländischen Fußball. Nur dass mit vier Bällen gespielt wird, drei Torringe pro

Seite existieren und alle Spieler auf Hexenbesen durch die Luft sausen. Ja, es ist schon sehr konfus, dennoch findet man sich als Neuling recht schnell in dieses Spiel. Zu Beginn haben Sie nämlich nur die Möglichkeit, den Hauptball (Quaffel) zwischen den drei Angriffsspielern (Jäger) zu passen und auf einen der drei Torringe zu schießen. Wenn bestimmte Parameter erfüllt sind (Torstand, Bonuspunkte oder Anzahl der Stunts), wird das Spiel abgepfiffen und man konzentriert sich völlig auf die beiden Sucher der Mannschaften. Diese müssen jetzt den goldenen Schnatz jagen, was zu einer irren Verfolgungsjagd durch das Stadion führt. Der Fänger kassiert für seine Mannschaft nochmals 150 sagenhafte Punkte. Und nur der Sucher, dessen Mannschaft in Führung liegt, kann eine hohe Boostanzeige vorweisen, die das Fangen des Schnatzes vereinfacht.

Nach der Ausbildung in Hogwarts kommen noch weitere Feinheiten dazu, die dem Spiel für Fortgeschrittene noch mehr Tiefgang verleihen, es aber auch ein wenig chaotischer machen. So kann man jederzeit mit Klatschern Spieler der gegnerischen Mannschaft vom Besen holen oder mit Spezialmanövern Angriffe ausführen.

Technisch sieht das gar nicht schlecht aus. Die Spieler sind sehr detailliert und nur ein viel zu plötzlich auftretender Blur-Effekt, der ferne Objekte undeutlicher wirken lässt, sieht etwas Panne aus. Der Sound ist mit einem netten Kommentar und fantastischer Musik wie der pompösen „Messa da Requiem“ von Verdi gut gelungen.

BONUS INFO

» GUTE RECHERCHE Erfahrene Harry Potter-Leser werden jedes Mitglied der Hogwarts-Hausmeisterschaften wiedererkennen. So fehlen weder Oliver Wood als Gryffindor-Hüter noch Cho Chang als Ravenclaw-Sucherin. Auch die aus den Büchern bekannten Kommentare von Lee Jordan und Seamus Finnigan sind integriert.



↑ Der Kampf um den Schulpokal ist leicht.



JEAN-REINER MEINT:

Ich hätte niemals gedacht, dass man das konfuse Quidditch-Spielprinzip so gut in ein Videospiel transferieren kann. Besonders der Deus ex Machina in Form des goldenen Schnatzes wurde gut integriert. *Harry Potter Quidditch WM* ist die ideale Einstiegsdroge in das Sportspielgenre. Man wird ganz sachte an die Dynamik eines *FIFA 2004* oder *NHL 2004* herangeführt und wenn man die Quidditch-Liga durchhat, läubelt so mancher bestimmt mit einem ernsthaften Sportspiel. Gute Idee, EA!

GRAFIK
79%

SOUND
81%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + GUTE SPIELIDEE
- + HOHE MOTIVATION
- + DAS BESTE SPORTSPIEL FÜR ABSOLUTE EINSTEIGER



NEGATIV

- SEHR HEKTISCH
- GRAUVOLLER BLUR-EFFEKT

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

79%



↑ An einigen Stellen müssen Sie kleine Rätsel lösen, bevor Sie das Fohlen wegführen können.

Auf dem Rücken der Pferde liegt ... äh ... Barbie!?

BARBIE PFERDEABENTEUER RETTET DIE WILDPFERDE

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: SPIELE FÜR KINDER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE:

WWW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.DE

KURZ & KNAPP

NEUES Kinder-Abenteuerspiel, insbesondere für kleine Mädchen, mit Barbie und ihren Pferdefreunden.

ALS OB DAS LEBEN eines Redakteurs nicht schon hart genug wäre! Jetzt flattern uns auch noch solch grauererregende Testversionen wie *Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde* ins Haus! Da

wird das Testen zur Tortur und man fängt an, die Leser zu beneiden, da diese nicht dazu gezwungen sind, sich auch nur eine Minute lang dieses Spiel anzutun. Es sei denn, Sie haben eine Tochter im Alter von etwa fünf bis zwölf Jahren, die von diesem Titel sicherlich total begeistert sein dürfte!

Versuchen wir jedoch fairerweise einmal, *Barbie Pferdeabenteuer* aus den Augen der Zielgruppe, also den Augen eines kleinen Mädchens zu betrachten. Die dürftige Story

des Spiels dreht sich darum, dass sich einige Pferde der Ranch, auf der Barbie mit ihren Freundinnen Urlaub macht, bei einem scheußlichen Unwetter aus dem Staub gemacht haben. Die Aufgabe des blonden Vorzeige-Püppchens ist es nun, sie so schnell wie möglich wieder einzufangen. Auf acht Pfaden rund um die Ranch müssen Sie außerdem noch Silbermünzen einsammeln, Fohlen besänftigen und ekelhaften Stinktieren (die können einem schnell die Frisur ruinieren) ausweichen. Nach den anstrengenden Ausritten dürfen Sie Ihr Pferdchen im Stall ordentlich striegeln und putzen und für den nächsten Ritt neu einkleiden. Selbstverständlich hat auch Barbie mehr als nur ein Outfit dabei. Das Hauptspielprinzip ist insgesamt also durch seine Einfachheit auf die Bedürfnisse sehr junger Spieler abgestimmt. Die Grafik ist leider ebenfalls sehr simpel gestrickt, so dass man sich echt fragen muss, warum die Entwickler es trotzdem nicht geschafft haben, dass sie wenigstens flüssig läuft! Neben dem Abenteuer-Modus sind zudem einige Minispielchen am Start, bei denen sich die Mädels auch zu zweit mit Barbie und ihren Pferden vergnügen können.

Betrachtet man das Spiel abschließend noch einmal mit den Augen eines Normalo-Xbox-Spielers, so würden wohl alle meinem Fazit zustimmen, dass eine so üppig entwickelte junge Frau wie Barbie ihre Freizeit wirklich aufregender gestalten könnte als sich mit nun gerade diesen verwöhnten Gäulen herumzuschlagen.



↑ Im Galopp über die Baumstämme.



↑ Kleiden Sie Ihr Pferd individuell ein.



↑ Mit dem schmutzigen Gaul geht's nach dem Ritt in die Waschanlage.



JANA MEINT:

Bei *Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde* fragt man sich wirklich, was dieses Spiel auf der Xbox-Konsole verloren hat, denn kleine Mädchen gehören eher nicht zu Microsofts Zielgruppe. In unserer Endwertung haben wir trotzdem versucht, das Spiel vor allem anhand von Grafik und Gameplay möglichst objektiv zu bewerten. Barbie- und Pferde-Fans dürfen deshalb noch einige Prozentpunkte dazuaddieren, alle anderen sollten von diesem Spiel besser die Finger lassen.

GRAFIK
42%

SOUND
58%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + VIELE FREISPIELBARE KLEIDUNGSTÜCKE UND ANDERE GOODIES
- + SCHWIERIGKEITSGRAD ZIELGRUPPENGEMÄSS (KINDER ZWISCHEN 5 UND 10 JAHREN)



NEGATIV

- MIESE GRAFIK
- HEFTIGE FRAMERATE-EINBRÜCHE
- LEVELDESIGN WIEDERHOLT SICH STÄNDIG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

34%



↑ Von wegen Schmuskatze: In Tiergestalt sind die Kämpfer noch stärker.



↑ Komplexe Attacken wie bei DoA finden Sie bei Bloody Roar nicht.



↑ Die Tiercharaktermodelle sind fantasievoll gestaltet.

Konamis Prügelei entfesselt das Tier im Kämpfer.

BLOODY ROAR EXTREME

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: KONAMI

GENRE: BEAT 'EM UP

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.KONAMI-EUROPE.COM

KURZ & KNAPP

TRETEN SIE mit einem Tier-Mensch-Hybriden gegen andere Kämpfer an.

WENN DIE KÄMPFER bei *Bloody Roar Extreme* so richtig aus der Haut fahren, werden sie sprichwörtlich zur reißen Bestie. Denn die Teilnehmer des *Bloody Roar*-Turniers gehören alle der

Rasse der Zoanthropen an, Menschen, die sich auf Knopfdruck in ein bestimmtes Tier verwandeln können. Beat'em-Up-Veteranen kennen das tierische Spektakel noch aus PSone-Zeiten, für Xbox-Besitzer ist es das erste Zusammentreffen mit den Hybriden.

In der Vergangenheit erfreute sich die Serie großer Beliebtheit, was vor allem an der Verwandlungsfähigkeit seiner Hauptcharaktere liegt. Der bebrillte Kämpfer Long verwandelt sich beispielsweise in einen furchteinflößenden Tiger, während Bakuryo den Maulwurf mimt und die schmunzelnde Alice zum überdimensionalen Bunny samt Hasenohren mutiert. Damit sich die Figur zur

schrecklichen Bestie entwickelt, muss durch Schläge und Tritte die entsprechende Energieleiste aufgefüllt werden. Die Kämpfer sehen in tierischer Gestalt nicht nur ansprechender aus, sondern verfügen auch über eine höhere Schlagkraft und können auf die wirkungsvolle Spezialattacke Hyper-Beast-Move zurückgreifen.

Das sonstige Schlag-Repertoire kann allerdings nicht mit den komplexen Kampf-Manövern eines *Dead or Alive* oder *Soul Calibur II* mithalten. *Bloody Roar Extreme* ist daher mehr für Gelegenheitsspieler und Anfänger denn für Beat'em-Up-Profis geeignet. Die einfach gehaltene Steuerung erleichtert Neulingen zwar den Einstieg, an dem happigen Schwierigkeitsgrad des Arcade-Modus dürften aber viele verzweifeln. Die Computer-Gegner blocken zunehmend auf höheren Levels und lassen gleichzeitig diese Kombo-Angriffe vom Stapel. Zudem gibt es – für Beat'em-Ups unüblich – keine Liste der verfügbaren Angriffe.

Nicht nur was die Spieltiefe von *Bloody Roar Extreme* angeht, auch grafisch kann der Titel nicht mit der Prügelkonkurrenz auf der Xbox mithalten. Die Tiergestalten sind zwar ausgefallen und sauber modelliert, in menschlicher Form präsentieren sich die Prügelcharaktere aber arg stereotypisch und uninteressant. Negativ fallen auch die verschiedenen Arenen auf, die sich zwar mit etwas Glück und Timing wie bei *Dead or Alive* 3 zerlegen lassen, aber über besonders triste Hintergründe verfügen. Dafür läuft das Spielgeschehen trotz vieler Effekte angenehm flüssig ab.



JANINA MEINT:

Gegen die wirklich ausgezeichnete Beat'em-Up-Konkurrenz auf der Xbox kommt *Bloody Roar Extreme* nicht an. Konamis Prügelspiel bietet mit der Möglichkeit, seinen Charakter in ein Tier zu verwandeln, zwar solide Unterhaltung, Profis unterfordert das einfach gestrickte Kampfsystem aber und Anfängern machen die fiesen Computer-Gegner das Spiel madig. Gut aufgehoben sind hier dagegen Gelegenheitszocker, die sich nicht an technischer Durchschnittskosten stören.

GRAFIK
72%

SOUND
70%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH

POSITIV

- + VERWANDLUNGSFEATURE
- + FLÜSSIGER SPIELABLAUF

NEGATIV

- GERINGE SPIELTIEFE
- FIESE KI-GEGER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

75%

Die Stadt Baldur's Gate ist erneut von schrecklichen Gefahren bedroht.

BALDUR'S GATE

DARK ALLIANCE 2



VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-2

TERMIN: 1. QUARTAL 2004

WEBSITE: WWW.INTERPLAY.COM

KURZ & KNAPP

BLUTIGER Nachfolger des bekannten Hack-&Slay-Abenteuers, mit dem *Dungeons & Dragons*-W20-Prinzip.

FANS VON *Baldur's Gate: Dark Alliance* mussten wahrlich lange zittern, ob der zweite Teil in Europa erscheinen wird. Mittlerweile steht aber endgültig fest, dass Acclaim das Spiel Anfang nächsten Jahres auf den Markt bringen wird. In unserem Test wollen wir nicht nur aufdecken, was sich gegenüber dem ersten Teil alles getan hat, sondern auch einen kurzen

Vergleich zu *Dungeons & Dragons Heroes* von Atari liefern.

Schauen wir uns also zunächst einmal das generelle Gameplay an, welches sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert hat: Begleitet von einer fantastischen Hintergrundgeschichte, ist es noch immer Ihre Hauptaufgabe, sich gegen scharenweise auftretende Feinde durchzusetzen. Hierzu dürfen Sie aus verschiedenen Charakterklassen (Krieger, Zauberer usw.) eine Spielfigur auswählen und dann im ersten Abschnitt gleich voll loslegen. Sie steuern Ihren Charakter aus der Vogelperspektive durch schicke 3D-Umgebungen, die im Gegensatz zum Vorläufer mit wesentlich schöneren Texturen daherkommen. Trotz dieser größeren Detailfülle läuft das Spiel völlig flüssig.

Bei einem Blick auf die Ausrüstung stellt man fest, dass man zu Beginn des Spiels lediglich mit blanken Fäusten auf die Gegner losgehen kann. Mit der Zeit gesellen sich aber viele Waffen unterschiedlicher Kategorien hinzu, von denen Sie jeweils zwei direkt anlegen können. Dies ermöglicht zum Beispiel eine sehr



↑ Am Ende eines Abschnitts treffen Sie auf harte Endgegner.



↑ In diesem Labor werden grausige Kreaturen geschaffen.



↑ Das Empfangskommando für Sie in den Höhlen der Goblins ist gewaltig!



↑ Es gibt ihn also wirklich, den schleimig grünen Blob!



↑ In der Taverne ziehen Sie neue Aufträge an Land.



↑ Der Wassereffekt wurde deutlich verbessert.



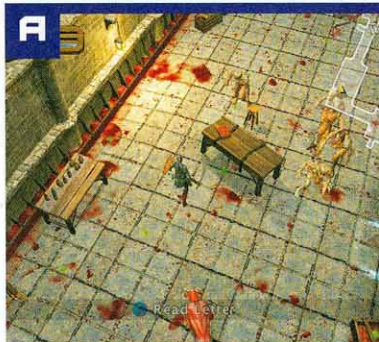
↑ Jede Menge Monster in einem großen Herrenhaus.

BONUS INFO

» **MASSENANDRANG**
Über einen Mangel an Gegnern braucht sich in diesem Spiel wirklich niemand zu beklagen: Verschiedenste Kreaturen schlagen sich förmlich darum, wer Ihnen als Erstes in die Waden beißen darf. Sie sollten für den Fall der Fälle also immer ausreichend Heiltränke mit sich führen!

DER UNTERSCHIED » Ein Vergleich zwischen *D&D Heroes* und *Baldur's Gate 2*

» **BALDUR'S GATE 2** und *Dungeons & Dragons Heroes* sind sich vom Grundkonzept (W20-Spielprinzip) verdammt ähnlich. Die Unterschiede sind also im Detail zu suchen. Hierbei sticht speziell die Kameraführung hervor. Während Sie bei *D&D Heroes* nahe heranzoomen und schnelle Schwenks ausführen können, ist das Drehen bei *BG2* langsam und nur ein ganz leichter Zoom möglich. Der zweite Unterschied besteht im Kampfsystem, das bei *D&D Heroes* auf Combos beruht, bei *BG2* sind hingegen nur Einzelschläge angesagt. Ein dritter Gegensatz findet sich bei den Fallen. In *D&D Heroes* werden Sie sowohl durch Gifffallen als auch durch Schatzkisten als auch von Feuer- und ähnlichen Fallen auf dem Boden überrascht. In *BG2* sind solche nur äußerst selten zu finden. Somit tendiert *BG2* mehr zum Rollenspiel-Genre, *D&D Heroes* dagegen zum Action-Genre.



Bei *Baldur's Gate 2* sehen Sie das Geschehen aus relativ weiter Entfernung.



Bei *D&D Heroes* können Sie um einiges dichter ans Geschehen heranzoomen.

„Das Spielen mit mehr als zwei Spielern ist auch in diesem Teil nicht möglich - ebenso wenig wie das Zocken per Xbox Live.“

» effektive Kombination aus Katanas und Bogen, mit der Sie sowohl Nah- als auch Fernkämpfe ausfechten können. Neben neuen Waffen und Gegenständen steht natürlich vor allem die Weiterentwicklung Ihres Charakters im Vordergrund. Wie im ersten Teil dürfen Sie, sobald ein Levelaufstieg erfolgt, die neu hinzugewonnenen Erfahrungspunkte auf der Stelle in spezielle Fähigkeiten oder zum Teil auch auf Ihre Grundwerte (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz usw.) verteilen.

Auf diese Weise passt sich die Stärke Ihres Charakters quasi automatisch der Stärke der Gegner an, was allerdings nicht bedeuten soll, dass Sie es immer leicht haben werden. Insbesondere die Zwischen- und Endgegner sind manchmal eine ganz schön harte Nuss. Häufig hilft hier nur eine spezielle Taktik, um mit den widerlichen Kreaturen fertig zu werden.

Sollten Sie von einem der Endgegner immer wieder Prügel beziehen, dürfen Sie sich auch dieses Mal wieder einen zweiten Spieler zur

Unterstützung vor den Fernseher holen. Gemeinsam wird es Ihnen dann vielleicht gelingen, den bösen Horden Einhalt zu gebieten. Was an sich ja ein wirklich nettes Feature ist, hat uns im Grunde genommen jedoch etwas enttäuscht: Das Spielen mit mehr als zwei Spielern ist auch in diesem Teil nicht möglich - ebenso wenig wie das Zocken per Xbox Live.

Alles in allem ist *Baldur's Gate: Dark Alliance 2* ein würdiger Nachfolger des ersten Teils, der nicht nur Fans begeistern dürfte. Trotz gleicher

Endwertung schafft er es aber nicht, Ataris *Dungeons & Dragons Heroes* den Genrepokal abzuluchsen. Die Hauptgründe dafür sind die vergleichsweise lahmten Kameraschwenks und das fehlende Combosystem. Die Details hierzu haben wir im Extrakasten für Sie zusammengestellt. Für welchen der beiden Titel Sie sich auch entscheiden, Sie erhalten in jedem Fall ein sehr gutes Hack&Slay-Spiel mit detailreicher Grafik und einer atmosphärischen Fantasy-Geschichte.



↑ Fallen wie diese Feuer spuckende Säule finden Sie im Spiel nur relativ selten.



↑ Hier haust eine Riesenspinne und ihre Brut.



↑ Hier finden wohl Gottesverehrungen statt.

**JANA MEINT:**

Bei der Wahl meines ganz persönlichen Favoriten ist diese eindeutig auf *Dungeons & Dragons Heroes* gefallen. Die schnelle Kameraführung und das Combosystem bieten letztendlich einfach mehr Action. *Baldur's Gate: Dark Alliance 2* ist aber auf jeden Fall ein Titel, den sich Liebhaber von Hack & Slays nicht entgehen lassen sollten. Wenn Sie das nötige Kleingeld gerade übrig haben, sind Sie natürlich am besten bedient, wenn Sie sich einfach beide Titel zulegen!

GRAFIK**82%****SOUND****78%****MULTIPLAYER*************XBOX LIVE****NICHT MÖGLICH****POSITIV**

- DETAILREICHE GRAFIK
- BASIERT AUF DEM DUNGEONS&DRAGONS-PAPIER-ROLLENSPIEL
- SPANNENDE HINTERGRUNDGESCHICHTE

NEGATIV

- KEIN XBOX LIVE
- FÜR MAXIMAL 2 SPIELER

DAS OFFIZIELLE **XBOX**-MAGAZIN WERTUNG**85%**



↑ Die Explosionseffekte sind dem Entwicklerteam wirklich schön gelungen.

Feiern Sie ein freudiges Wiedersehen mit dem Kommandeur der Galactica.

BATTLESTAR GALACTICA

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: VIVENDI INTERACTIVE

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE:

WWW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.DE

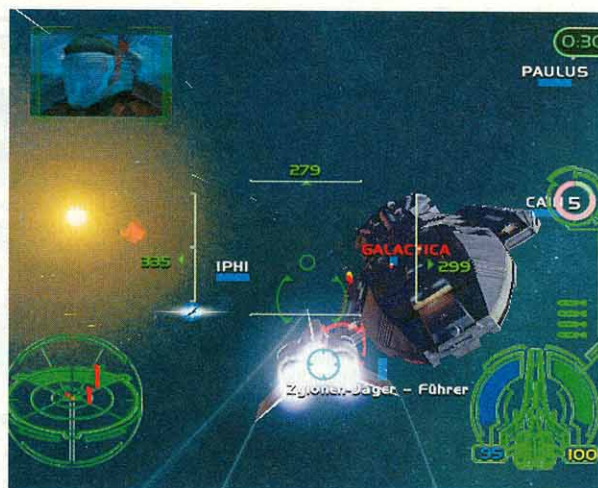
KURZ & KNAPP

DER HAMMERHARTE Schwierigkeitsgrad verhindert leider den Aufstieg in höhere Wertungsregionen.

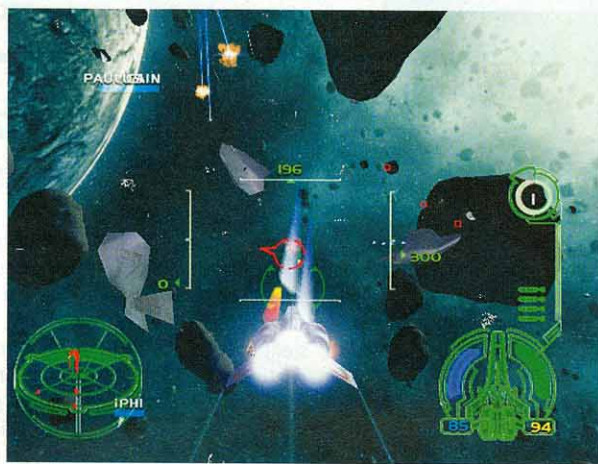
KOMMT IHNEN folgendes Szenario nicht irgendwie bekannt vor? „Wir schufen die Maschinen in dem Glauben, dass wir sie kontrollieren könnten, dass sie uns dienen und unser Leben vereinfachen würden. Doch eines Tages erhoben Sie sich gegen uns. Seitdem tobt ein erbitterter Krieg zwischen den Menschen und den Maschinen!“ Wenn Sie jetzt an die *Matrix*-Trilogie denken, liegen Sie dieses Mal leider falsch, denn diese Worte spricht der Erzähler im Vorspann zu *Battle-*

star Galactica. Bei älteren Spielern werden jetzt wahrscheinlich Erinnerungen wach, wie sie in den 80er-Jahren gespannt die Abenteuer des Sternenkreuzers Galactica und seiner Besatzung – Kapitän Adama, Apollo, Starbuck – verfolgt haben. Im Spiel treffen Sie jedoch auf einen ganz jungen Adama, der erst als Pilot auf der Galactica stationiert ist. Aus seiner Pilotenkanzel heraus dürfen Sie nun aktiv in den Krieg gegen die Maschinen, genauer gesagt gegen die Zylonen, eingreifen.

Obwohl Sie beim Fliegen im Welt-raum natürlich etliche Dinge gleichzeitig beachten müssen, sollten Sie dank der sehr intuitiven Steuerung recht schnell den richtigen Dreh herausbekommen. Mit den Schultertasten können Sie zum Beispiel ganz einfach die Geschwindigkeit Ihres Schiffes bestimmen, um Ihren Gegnern immer ganz dicht auf den Fersen zu bleiben. Haben Sie einen der Zylonen dann erst einmal im Visier, können Sie ihm mit den Bordkanonen oder den Lenkraketen ordentlich einheizen. Hierbei erscheint als Hilfe für Sie ein blauer Kreis, der Ihnen als Vorhaltepunkt dient. Schießen Sie allerdings Dauerfeuer, so verschwindet er. Die Trefferquote ist insgesamt allerdings auch bei haargenauen Zielen auf den Vorhaltepunkt so niedrig, dass es



↑ Häufig müssen Sie die Galactica oder Ihre Mitstreiter beschützen.



↑ Bugsieren Sie sich nicht zu nahe an die Asteroiden heran.



↑ Raketen und Zylonenschiffe schießen in rauen Mengen an Ihnen vorbei.



↑ Das Radar unten links hilft Ihnen leider nur wenig.

» zuweilen äußerst langwierig ist, einen Zylonen aus dem Cockpit zu schubsen. Dieses Manko können Sie zum Glück mit den Lenkraketen wieder etwas ausgleichen. Leider bleibt dies jedoch nicht das einzige Frusterlebnis! Ein weiteres Problem besteht darin, dass Ihnen die Missionsaufgaben nicht gut erklärt werden. Häufig ist die Mission schon gescheitert, bevor man überhaupt herausgefunden hat, was man eigentlich genau tun muss. Dies wäre ja im Prinzip nicht tragisch, wären da nicht diese megafiesen Rücksetzpunkte: Eine Mission besteht immer aus mehreren Aufträgen. Schaffen

Sie einen dieser Aufträge nicht, müssen Sie die komplette Mission noch einmal ganz von vorne bestreiten. Da vergeht einem spätestens beim dritten Mal echt die Lust, zumal die Zeitlimits so knapp bemessen sind, dass sogar alteingesessene Fliegerasse am Anfang Probleme haben dürften.

Die Stärken des Titels wollen wir natürlich nicht verschweigen. Hier ist an erster Stelle die Grafik zu nennen, welche, von leichten Rucklern in den Videosequenzen einmal abgesehen, sehr schön flüssig läuft. Zudem prahlt sie mit Hintergrundgrafiken, auf denen sich das Universum von

seiner Schokoladenseite zeigt und auch die Explosionseffekte können sich durchaus sehen lassen. Ebenfalls gut gelungen ist die deutsche Sprachausgabe: Die Sprecher scheinen mit vollem Enthusiasmus bei der Sache zu sein, so dass im Gegensatz zu anderen Synchronisationen dieses Mal wirklich gute Dialoge zu hören sind. Einen dritten Pluspunkt sahnt das Spiel dann noch für sein Raketensystem ab, welches wir Ihnen in unserem Extrakasten noch einmal genauer vorstellen. Trotzdem können wir *Battlestar Galactica* nur hartgesottenen Profi-Cockpitfliegern mit Engelsgeduld ans Herz legen.

BONUS INFO

» **BLECHBÜCHSEN**
Können Sie sich noch an die blechernen Stimmen der Zylonen in den Filmen erinnern? Genau diese Stimmen kommen auch im Spiel wieder zum Einsatz: Während Sie Ihren Gegnern Saurer geben, taucht ab und an das Bild eines Zylonen auf, der dann einen passenden, extrem metallisch klingenden Spruch ablässt.

RAFFINESSE

» WIE SCHON erwähnt, sind besonders die Raketen Waffen, die sich im Kampf gegen die Zylonen bewährt haben. Der Clou an der Sache ist, dass Sie einstellen können, welche Eigenschaften Ihre Raketen haben sollen. Hierzu verändern Sie in einem speziellen Menü einfach die Werte Geschwindigkeit, Wirkungsradius, Wendigkeit und Stärke. Die einzige Einschränkung besteht hierbei darin, dass Sie immer nur einen der sich in Zweierpaaren gegenüberliegenden Werte steigern können. Sie können also entweder eine hohe Geschwindigkeit oder einen hohen Wirkungsradius beziehungsweise entweder volle Geschwindigkeit oder volle Stärke einstellen.



↑ **EINSTELLUNGEN** Passen Sie die Raketen unter dem Extra-Menüpunkt im Pausenbildschirm der aktuellen Situation an.



↑ **EINLOGGEN** Für ein optimales Schussergebnis sollten Sie dann warten, bis alle vier Raketen das Ziel erfasst haben.



↑ **ABSCHIESSEN** Nun müssen Sie nur noch das Knöpfchen loslassen und schon zischen Ihre Geschosse mit vollem Karacho davon.



↑ Der Zylone befindet sich auf der anderen Seite der Galactica.



↑ Diesen Zylonen-jäger haben Sie erwischt.



↑ Im Hintergrund leuchten große Planeten.



↑ Die Raketen kriegen alles kurz und klein.



JANA MEINT:

Battlestar Galactica bereichert das Actionfliegen mit seinem etwas anderen Gameplay. Leider kann man das Spiel nur auf normalem oder Expert-Schwierigkeitsgrad zocken, was bei blutigen Anfängern und Gelegenheitsfliegern zu einem Frusterlebnis nach dem nächsten führen wird. Mit einem zusätzlichen leichten Schwierigkeitsgrad mit großzügigen Zeitlimits hätte das Spiel deutlich mehr Spieler angesprochen und auch eine Wertung im 80er-Bereich wäre drin gewesen.

GRAFIK

80%

SOUND

81%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- FLÜSSIGE GRAFIK
- ANGELEHNT AN DIE ORIGINALSERIE
- RAKETENSYSTEM

NEGATIV

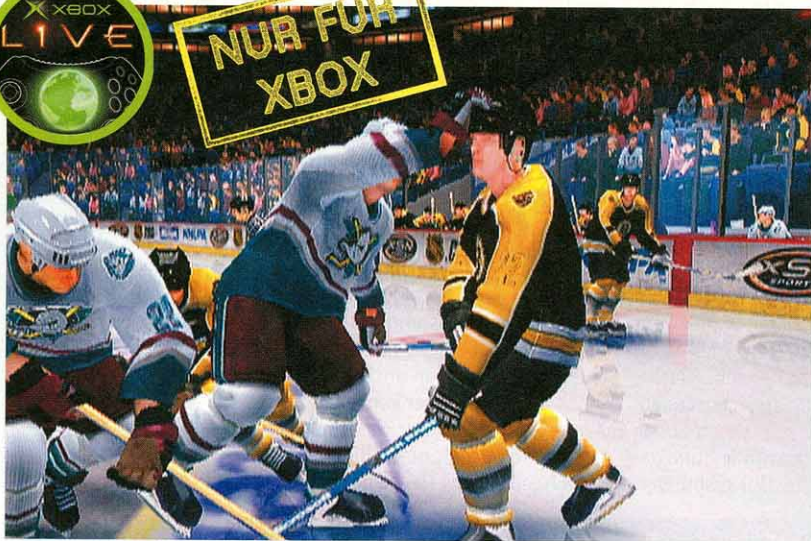
- HARTER SCHWIERIGKEITSGRAD
- SCHWAMMIGE KOLLISIONSABFRAGE
- SCHLECHTE MISSIONSERKLÄRUNGEN
- KAPPE ZEITLIMITS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

76%



NUR FÜR
XBOX



↑ Patz! Da gibt's für den Spieler der Boston Bruins eins auf den Helm!

Microsoft hetzt der Konkurrenz nun auch einen Eishockey-Rivalen auf den Hals!

NHL RIVALS 2004

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: EISHOCKEY

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4, 1-6 (XBOX LIVE)

TERMIN: JANUAR 2004

WEBSITE: WWW.XBOX.DE

KURZ & KNAPP

ERNEUT FLITZEN die Kufen-Cracks der NHL rasant über das Eis und dreschen nicht nur auf den Puck wie wild ein.

IM GENRE der American-Sports-Spiele mischt Microsoft mit der *NFL Fever*- und der *NBA Inside Drive*-Serie bereits seit geraumer Zeit kräftig mit. Mit *NHL Rivals 2004* feiert nun auch ein Eishockey-Titel der Microsoft Game

Das Spiel trägt den Namen „Rivals“ (Dt.: Rivalen) nicht ohne Grund. Im „Instant Rivalry“-Modus dürfen Sie nämlich jederzeit in das Duell zweier NHL-Erzwiralen einsteigen. Die Spielpaarungen werden dabei per Zufallsprinzip bestimmt. So kann es sein, dass Sie einmal mit den Boston Bruins gegen die New York Rangers antreten, ein anderes Mal steuern Sie die New Jersey Devils gegen die Anaheim Mighty Ducks. Falls Sie sich am Freundschaftsspiel-Modus versuchen, werden Ihnen spezielle Rivalitäten zweier Mannschaften ebenfalls angezeigt.

Daneben besteht auch die Möglichkeit, eine komplette NHL-Saison zu absolvieren, gleich in die Play-offs einzusteigen oder ein Turnier zu bestreiten. Im „Open Ice“-Modus erwartet Sie zudem ein Tutorial. Dabei kurven Sie mit Ihrem Team über die Eisfläche einer Trainingshalle und nach und nach werden diverse Tipps zum Spiel eingeblendet. Einen Franchise-Modus gibt es leider genauso wenig wie Nationalteams. DEL-Mannschaften bleiben *NHL 2004* vorbehalten.

Wie auch bei den Konkurrenzspielen, dürfen Sie die Spieleinstellungen in *NHL Rivals 2004* gemäß Ihren eigenen Vorstellung-



↑ Distanzschüsse sind seltener von Erfolg gekrönt.



↑ Aus spitzem Winkel lohnt sich dagegen der Torschuss.

gen vornehmen. Dabei lässt sich nicht nur die Dauer der Spieldrittel und Strafzeiten festlegen, sondern auch die Spielgeschwindigkeit in elf Stufen regulieren. Die Einstellungsmöglichkeiten sind zwar durchaus beachtlich, in puncto Spieltiefe hat aber weiterhin der Sega-Sports-Titel die Nase meilenweit vorn.

Beim eigentlichen Gameplay müssen ebenfalls Abstriche im Vergleich zu *ESPN NHL Hockey* und *NHL 2004* gemacht werden, denn bei den Nebenbuhlern flutscht die Action auf dem Eis doch einen deutlichen Tick flüssiger. Dennoch bringt *NHL Rivals 2004* eine rasante und realitätsnahe Eishockey-Atmosphäre rüber. Neben 180-Grad-Drehungen, pfeilschnellen Schüssen aus dem Handgelenk oder harten Schlagschüssen aus der Distanz haben die Kufen-Cracks das Standard-Aktions-Repertoire jedes Eishockey-Spielers drauf. Sehr zu begrüßen ist allerdings, dass Sie auch mit dem rechten Ministick passen können. Dies geschieht, indem Sie den Stick einfach in die Richtung neigen, in der sich der freie Mitspieler befindet. Weniger gelungen ist allerdings, dass One-Timer (ein sofortiger Schuss

BONUS INFO

3 GEGEN 3

Über Xbox Live dürfen Sie sogar zu sechst in 3-gegen-3-Matches ran. Jeder Spieler übernimmt dabei mit einem selbst erstellten Akteur einen der Spieler auf dem Eis. Die Torhüter werden von der CPU gesteuert.

GOODIES

Auch in *NHL Rivals 2004* lassen sich diverse Extras freischalten. Unter anderem warten fünf verschiedene All-Star-Teams auf Ihre Entdeckung. Dazu können Sie auch noch spaßige Spielmodi mit unsichtbaren oder kleinen Spielern aktivieren. Neben einem „Big Puck“-Modus gibt es auch einen, bei dem Ihre Spieler nicht erschöpft werden und ständig sprinten können.



↑ In den Zeitlupen kommen auch die kleinen Sünden ans Tageslicht.



↑ Dieser Pass findet den freien Mitspieler und der Torhüter sieht gleich alt aus.



↑ Ein Schuss aufs lange Eck könnte sich lohnen, denn der Goalie gibt eine Lücke preis.



↑ Die Abwehr ist ausgetanzt, nur der Torwart steht noch im Weg!

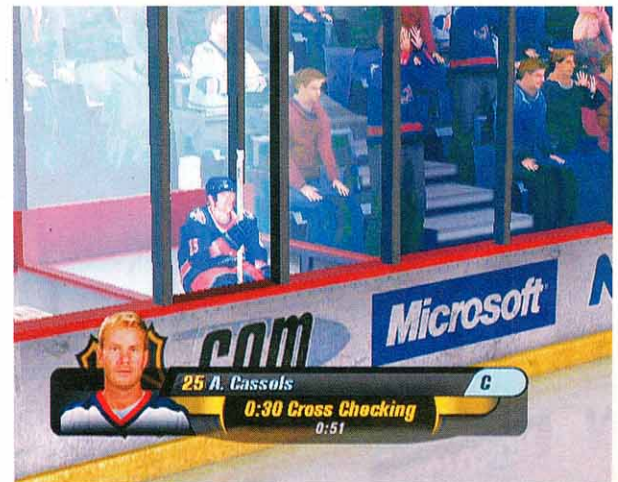
„Vor allem die KI der Torhüter ist durchaus realistisch ausgefallen.“

» nach einem Pass) wesentlich seltener klappen als bei den Rivalen. Dafür haben Sie bei jedem Bully die Möglichkeit, drei verschiedene Aktionen auszuführen. So dürfen Sie versuchen, den Puck sauber mit dem Schläger zu erhaschen, die Beine zu Hilfe zu nehmen oder sich mit heftigem Körperkontakt einen Vorteil zu verschaffen.

In den vier Schwierigkeitsgraden ist die KI der Protagonisten durchaus ausgewogen, vor allem die der Torhüter ist selbst in der leichtesten Stufe „Junior League“ durchaus realistisch, ohne dabei viel zu anspruchsvoll zu sein. Es ist zwar kein Leichtes, die Goalies

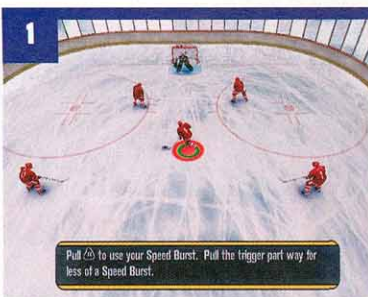
zu überwinden, dennoch rutscht den Jungs hin und wieder mal ein unglücklicher Beinschuss ins Gehäuse.

Auch optisch kann sich das Spiel sehen lassen. Die Stadien, Spieler, Zwischensequenzen und Animationen sehen allesamt gut aus, aber auch in diesem Punkt haben die Konkurrenz-Produkte die Oberhand. Akustisch tragen vor allem die Kommentatoren zu einer passenden Stimmung bei, der Soundtrack kann sich auch hören lassen. Gefällt Ihnen dieser trotzdem nicht, dürfen Sie Musikstücke hinzuziehen, die Sie auf Ihrer Festplatte gespeichert haben. ⊗



↑ Bedröppelt sitzt der Spieler seine Strafe ab.

ABWECHSLUNG » Das Spiel hat einiges zu bieten.



↑ OPEN ICE Dieser Modus ist ein Tutorial, in dem Sie die Grundlagen und Button-Belegungen erklärt bekommen.



↑ INSTANT RIVALRY Wenn Sie sich an dieser Spielvariante versuchen, dürfen Sie ein Derby zweier Erzrivalen miterleben.



↑ DOWNLOADS Über Xbox Live können Sie sich vierteljährlich aktualisierte Spielerkader herunterladen.



↑ CREATE PLAYER Mit dem Editor dürfen Sie einen selbst entworfenen Spieler ins Rennen schicken.



MANFRED MEINT:

Nicht schlecht, für das erste Mal! Einzelspieler erhalten mit *NHL Rivals 2004* ein gut unterhaltendes Eishockey-Spiel, sind mit den Konkurrenten *ESPN NHL Hockey* und *NHL 2004* aber glasklar besser bedient. Dank einer erstklassigen Xbox-Live-Unterstützung hat der Microsoft-Titel zumindest in dieser Hinsicht die besseren Karten. Wer also zu den online zockenden Xbox-Besitzern gehört, könnte an diesem Spiel möglicherweise mehr als nur Gefallen finden.

GRAFIK

78%

SOUND

75%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

POSITIV

- AUTHENTISCHE EISHOCKEY-ACTION
- GELUNGENE TORHÜTER-KI
- BULLY-SYSTEM MIT DREI MÖGLICHKEITEN

NEGATIV

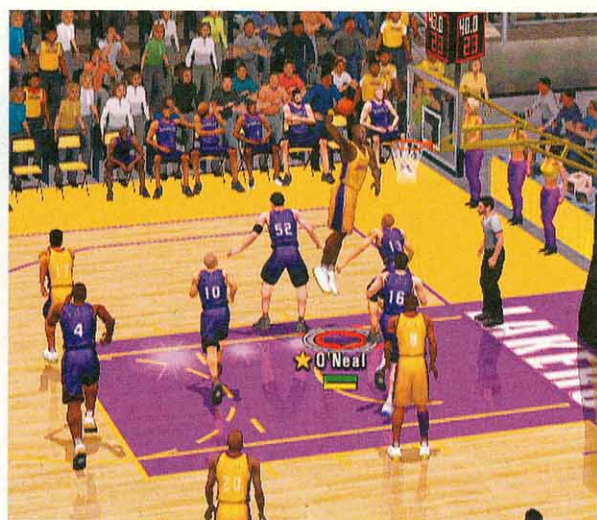
- KEINE NATIONAL- UND DEL-TEAMS
- KEIN FRANCHISE-MODUS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

78%



↑ Unerbittliche Duelle werden unter den Körben ausgefochten. Hier punktet Miami.



↑ Wenn der Shaq-Daddy zum Slam Dunk ansetzt, zittert der Korb!

Kann der Microsoft-Titel gegen die übermächtige Konkurrenz bestehen?



NBA INSIDE DRIVE 2004

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: BASKETBALL

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.XBOX.DE

KURZ & KNAPP

DIE NBA-STARS um den deutschen Vorzeigebasketballer Dirk Nowitzki blasen zur erneuten Korb-Jagd.

QUALITATIV hochwertige Basketball-Spiele gibt es auf der Xbox zur Genüge. Die aktuelle Referenz ist *ESPN NBA Basketball* von Sega Sports, dicht gefolgt von *NBA Live 2004* von Electronic Arts. Mit *NBA*

Inside Drive 2004 möchten die Microsoft Game Studios in diesem Jahr ebenfalls wieder im Basketball-Genre mitmischen.

Wie in jedem Basketball-Titel erwartet Sie neben einem Trainings- und Freund-

schaftsspiel- auch ein Saison-Modus, bei dem Sie eine komplette NBA-Saison durchlaufen dürfen. Alternativ können Sie allerdings auch gleich in die Play-offs einsteigen. In der Rubrik „General Manager“ haben Sie die Möglichkeit, die Teamkader zu verändern (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite). Spaßige Arcade-Modi wie in den Konkurrenztiteln oder gar einen Franchise-Modus werden Sie allerdings vergeblich suchen. Hinsichtlich des Umfangs zieht *NBA Inside Drive 2004* daher ganz klar den Kürzeren im Vergleich zur Konkurrenz, dafür punktet das Spiel aber mit einer erstklassigen Xbox-Live-Anbindung. Sie dürfen sich online mit anderen Xbox-Live-Usern messen und Ihre Statistiken auf den Ranglisten vergleichen. Zudem lässt Sie das XSN-Sports-Netzwerk an selbst gegründeten Ligen und Turnieren teilnehmen. Obendrein gibt es aktualisierte Spielerkader zum Download.

Das größte Manko im Vergleich zur Konkurrenz offenbart allerdings das Gameplay des Basketball-Titels. Alles in allem spielt sich *NBA Inside Drive 2004* zwar ganz gut, aber bei weitem nicht so realistisch, flüssig und rasant wie die Konkurrenz-Produkte. Dies liegt hauptsächlich daran, »



↑ Tolles Skript: Zwei Gegner kratzen sich gleichzeitig am eigenen Kopf!



↑ In der Trainingshalle dürfen Sie Freiwürfe üben.



↑ Mit dem Steuerkreuz können Sie jederzeit Taktiken und Spielzüge auswählen.



↑ Die Dribbel-Animationen wissen durchaus zu gefallen.



↑ Viele Spielermodelle haben einen viel zu kurzen Hals.



↑ Und es kommt doch auf die Größe an.

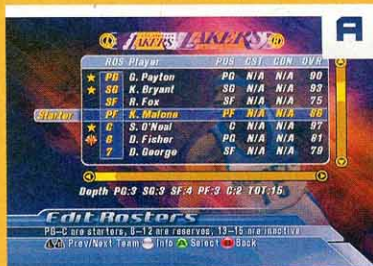
BONUS INFO

» OPTIMIERT

Sie können die Einstellungen des Spiels Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Neben drei Schwierigkeitsgraden dürfen Sie auch bestimmen, ob die Spieler im Laufe der Partien immer erschöpfter werden und nach erfolgreichen oder missglückten Wurfversuchen noch stärker auftrumpfen oder regelrecht einbrechen. Zudem können Sie das Geschehen in acht verschiedenen Kameraperspektiven beobachten. In der Broadcast-Ansicht erleben Sie das Spiel dabei wie eine echte TV-Übertragung.

WUNSCHKADER

Im „General Manager“-Modus können Sie an den Spielerkader der NBA-Mannschaften schrauben. Führen Sie nach Herzenslust Transfers durch oder erstellen Sie neue Spieler.



↑ Wenn Ihnen die Startformation Ihres Teams nicht gefällt, lässt sich diese im Handumdrehen ändern.



↑ Haben Sie schlechte Spieler im Kader, dürfen Sie diese entlassen und sich dafür bessere Free Agents holen.



↑ Mit dem Editor können Sie Ihren Traumspieler kreieren und am Spielgeschehen teilhaben lassen.

» dass Sie oftmals regelrecht auf einen Controller-Button einhämmern müssen, um die gewünschte Aktion so schnell wie möglich auszuführen. Denn leider reagieren die Herren Basketball-Cracks grundsätzlich mit einem Sekundenbruchteil Verzögerung, der den Spielfluss ganz gewaltig ins Stocken bringt. Außerdem fiel uns ein erheblicher KI-Mangel bei den CPU-gesteuerten Sportlern auf. Viele stehen und rennen mehr oder weniger planlos herum, wenn Sie nicht in das Spielgeschehen eingebunden sind. Einige gute Ansätze hat das Spiel aber dennoch zu bieten. So können Sie z. B. mit dem Steuerkreuz jederzeit taktische Spielzüge anwenden oder durch ein leichtes Antippen des Knopfes mit Abspiel-Fakes die Gegenspieler täuschen.

Auch in puncto Präsentation und Grafik hinkt *NBA Inside Drive 2004* der Konkurrenz hinterher. Vor den Basketball-Partien ist die Vorstellung der Spieler deutlich farbloser und unspektakulärer als bei *NBA Live 2004* oder *ESPN NBA Basketball*. Vor allem die Stadionskulissen wirken weniger stimmungsvoll. In den Hallen gibt es zwar nette Licht- und Schatteneffekte zu bestaunen, dafür werden die Zuschauer extrem pixelig dargestellt. Vor allem wenn die Kamera näher an das Publikum heranzoomt, wird dies offensichtlich.

Die Gesichter der Spieler sind dafür sehr realistisch umgesetzt worden. Leider gilt dies nicht für deren komplette Körper, denn die Hälse der Akteure sind für unseren Geschmack einen Tick zu kurz ausgefallen. Etwas bessere Arbeit wurde bei den Animationen abgeliefert. Vor allem die Animationen bei Slam Dunks, Dribblings und die Bewegungen der absoluten Topstars wie Kobe Bryant wurden sehr authentisch und flüssig umgesetzt. Dafür gibt es aber auch zahlreiche Standard-Animationen zu sehen, die äußerst kantig und abgehackt wirken.

Akustisch erwartet Sie eine formidable Dolby-Digital-5.1-Unterstützung, die dem Spiel zumindest im Audio-Bereich eine gelungene Stadionatmosphäre spendiert. Dafür hat der Soundtrack leider nur 08/15-Niveau. Auch die englischen Live-Kommentare lassen den Funken nicht wirklich überspringen.



↑ Die Defensive der L.A. Lakers steht im Moment besonders gut.



MANFRED MEINT:

Schon der Vorgänger musste deutlich hinter den Konkurrenz-Titeln zurückstecken, auch dieses Jahr ist dies wieder der Fall. Insgesamt ist *NBA Inside Drive 2004* ein guter Basketball-Titel, wesentlich besser werden Sie aber mit den Spielen von Sega Sports und EA bedient. Dafür stockt der Spielfluss beim Microsoft-Titel nämlich ganz einfach zu stark. Dank der Online-Anbindung sollten aber vor allem Xbox-Live-Nutzer vielleicht doch einen Blick riskieren.

GRAFIK

72%

SOUND

72%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

POSITIV

- BESTE XBOX-LIVE-ANBINDUNG EINES NBA-SPIELS
- TOLLE SURROUND-EFFEKTE IN DOLBY DIGITAL 5.1
- GELUNGENE SLAM-DUNK- UND DRIBBLINGS-ANIMATIONEN

NEGATIV

- NUR STANDARD-UMFANG
- STEUERUNG REAGIERT TRÄGE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

77%



↑ Beim Passen setzt das Spiel auf das Icon-Pass-System. Mit dem B-Knopf winkt hier der nächste Touchdown.



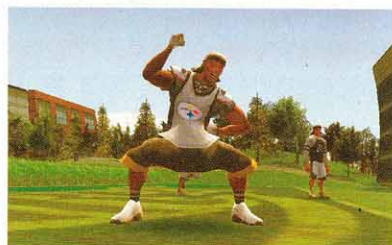
↑ Im Sand werden keine Burgen gebaut.



↑ Spielzüge dürfen Sie dennoch auswählen.



↑ Angeber erhalten viele Coolness-Punkte.



↑ Überschwänglich wird gejubelt.

American Football der etwas schrägeren Art

NFL STREET

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: AMERICAN FOOTBALL

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: 30. JANUAR

WEBSITE: WWW.ELECTRONICARTS.DE

KURZ & KNAPP

ÜBERZEICHNETE Football-Cracks balgen sich in spaßigen Matches um das „fliegende Ei“.

Neben ERNSTEN Simulationen haben auch Arcade-Sportspiele mit einem abgehobenen Gameplay viele Fans unter den Zockern. EA Sports Big, die Fun-Sportabteilung von Electronic Arts, hat dies mit *NBA Street Vol. 2* bereits unter Beweis gestellt. Mit *NFL Street* versuchen die Entwickler der legendären *Madden NFL*-Serie nun, in die gleiche Kerbe zu schlagen.

Im Gegensatz zu einer Simulation steht bei diesem Spiel nicht die Taktik im Vordergrund, sondern vielmehr der Spielstil Ihrer Akteure. Für besonders coole Manöver erhalten Sie nämlich Punkte, die Sie wiederum in schicke Extras und Goodies investieren können. Dabei gilt: je ausgefallener Ihre Aktionen, desto höher die Punktzahl. Zudem lädt sich im Laufe der Action eine Game-

breaker-Anzeige auf. Wenn Sie diesen Gamebreaker dann aktivieren, kommen Ihre Jungs erst so richtig in Fahrt und geben noch mehr Gas. Das American-Football-Regelwerk wird dabei zum großen Teil außer Acht gelassen.

Der Umfang des Spiels sorgt auf den ersten Blick nicht unbedingt für Begeisterungstürme. In der Rubrik „Play it“ stehen lediglich drei Modi zur Auswahl. Mit der NFL Challenge sorgt einer davon dennoch für jede Menge Abwechslung. In diesem Modus kreieren Sie zunächst Ihr eigenes Team und müssen dann mit diesem verschiedene Herausforderungen bestehen, für die Sie bessere Fähigkeiten und Punkte erhalten. Einmal ist es beispielsweise Ihre Aufgabe, beim Touchdown nicht einfach nur in die Endzone zu laufen, sondern mit einem spektakulären Dive hineinzuspringen.

Wie in *NBA Street Vol. 2* sind auch in der Football-Variante reale Sportstars mit von der Partie, diese sind allerdings genauso übertrieben dargestellt. Football-Profis haben ja schon in der Realität ein breites Kreuz, in diesem Spiel packen die Jungs allerdings noch mal ein paar Kilo Muckis drauf. Die Animationen der Charaktere sind ebenfalls nicht realistisch, passen aber wunderbar zum gesamten Szenario. Manchmal geht die Action auf dem Feld allerdings einen Tick zu hektisch und unübersichtlich vonstatten.

Mit etlichen lizenzierten Tracks ist auch der Soundtrack gut. Zu den bekannten Interpreten gehören die X-Ecutiokers und Korn. Die Effekte und Kommentare passen ebenfalls zum Geschehen.

BONUS INFO

» ALL-STARS

Neben Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen lassen sich auch verschiedene All-Star-Teams freischalten. Dazu gehören auch die X-Ecutiokers. Wenn Sie den Test aufmerksam gelesen haben, wird Ihnen nicht entgangen sein, wer das sein könnte.



MANFRED MEINT:

Obwohl ich bei Sportspielen eher auf Simulationen stehe, bin ich einem gelungenen Arcade-Titel nicht abgeneigt. *NBA Street Vol. 2* hat mich begeistert und ist nicht ohne Grund eines meiner fünf Lieblingsspiele des Jahres. *NFL Street* ist zwar vom gleichen Schlag, wirkt aber noch nicht ganz so ausgereift wie das populäre Basketball-Vorbild. Dafür geht es auf den Plätzen nämlich noch einen Tick zu hektisch zu und der Umfang könnte etwas größer sein.

GRAFIK

75%

SOUND

79%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- SPASSIGES GAMEPLAY MIT ABGEDREHTEN AKTIONEN
- UNTERHALTSAMER NFL-CHALLENGE-MODUS
- COOLE PRÄSENTATION

NEGATIV

- UMFANG KÖNNTE GRÖßER SEIN
- ETWAS HEKTISCH



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

75%

Willst du in die Weltrangliste?
Trainiere hart! Beiß dich
durch! ...und kämpfe!



Microsoft
game studios



„Quiet please!“ Von wegen Ruhe. Bei Top Spin geht's alles andere als gemütlich zu: Deine Vorhand, Rückhand, Aufschlag und Volleys müssen wirklich gut sein, um dann die Gegner mit knallharten Grundlinienduellen und einem super Slice einzuschüchtern. Spiel den Grand Slam auf dem Centre-Court, der Rest ist reine Nervensache. Logg dich beim Online-Service Xbox Live™ ein und zeig deinen Gegnern, wie stark deine Rückhand wirklich ist. Streite mit dem Schiedsrichter, täusche deine Konkurrenten und peitsche das Publikum auf. Du musst sie alle besiegen, um als König der Courts geadelt zu werden.

TOP SPIN™



it's good to play together

xbox.com/topspin

© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Top Spin, Xbox, die Xbox Logos, das XSN Sports Logo, das Microsoft Game Studios Logo und Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

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%
ALIENS 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%
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Süchtig machendes Snowboardspiel mit extrem viel Realismus“	87%
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%
ARX FATALIS	Ausgabe 11/03	Rollenspiel	„Nette Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel“	77%
ATV: QUAD POWER RACING 2	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Vier Räder und viele Stunts. Die <i>Moto GP</i> -Macher versuchen mal was Neues.“	79%
BAZURIK: RISE OF PERATHIA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Ein Action-Adventure, dessen Optik über das Gameplay hinwegtäuscht“	38%
BACKYARD WRESTLING	Ausgabe 12/03	Wrestling	„Schräge Freizeit-Wrestler hauen sich in öden Levels eins auf die Mütze.“	61%
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	Ausgabe 11/02	Action-Rollenspiel	„Eine tolle Mischung aus Action- und Rollenspiel.“	85%
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%
BLINK: THE TIME-SWEEPER	Ausgabe 11/02	Jump&Run	„Ein sehr nettes Jump&Run eine zeitreisende Katze.“	88%
BLOOD OMEN 2	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Das lineare Gameplay zieht die bissige Action-Erfahrung runter.“	63%
BLOOD WAKE	Ausgabe 01/03	Action-Rennspiel	„Spektakuläres, aber fehlerhaftes Action-Rennspiel mit klangvollem Namen“	45%
BMX XXX	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Jede Menge nackter Tatsachen beleben das angestaubte Genre.“	77%
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	Ausgabe 12/02	Beat 'em Up	„Der legendäre Bruce Lee würde sich im Grabe umdrehen.“	10%
BRUTE FORCE	Ausgabe 07/03	Action	„Ob taktisch oder brachial, Microsofts Sternenkrieger können überzeugen.“	84%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Eine hervorragende Umsetzung der TV-Serie!“	83%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	Ausgabe 11/03	Action	„Sechs Helden des <i>Buffy</i> -Universums kloppen sich durch zwölf Missionen.“	78%
BURNOUT	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Ein großartiger Arcade-Racer mit toller Optik. Eines der besten Xbox-Rennspiele.“	82%
CAPCOM VS. SNK 2 EO	Ausgabe 04/03	2D-Beat-'em-Up	„Capcoms Prügelhelden gehen jetzt auch über Xbox Live online.“	76%
CEL DAMAGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Heftisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend“	55%
CHASE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Sehr 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%
CLUB FOOTBALL	Ausgabe 11/03	Fußball	„Durchschnittliche Fußball-Umsetzung für 17 Vereine“	61%
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	Arcade/Strategie	„Einfacher, aber unterhaltsamer Taktik-Shooter mit hochwertigen Szenarien“	81%
CRASH	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Simples Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet“	66%
CRASH BANDICOOT: D. ZORN D. CORTEX	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen“	71%
CRASH NITRO KART	Ausgabe 12/03	Fun-Racer	„Lustiger Fun-Racer im typischen <i>Crash Bandicoot</i> -Stil“	78%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Ein netter Zusammenschchnitt aus den beiden ersten Teilen“	73%
CRIMSON SEA	Ausgabe 04/03	Action	„Kurzweiliges Actionspiel mit kleineren Rollenspiel-Elementen“	78%
DAKAR 2	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„So öde kann die Rallye Paris-Dakar sein. Fans greifen lieber zu <i>Colin McRae</i> .“	56%



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 2

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Snowboarding
„Realistisches Snowboardspiel mit sehr guter Grafik und Xbox Live“
WERTUNG: 87%



BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE

TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Adventure
„Fantastische Story“
WERTUNG: 86%



BURNOUT 2

TEST IN: Ausgabe 06/03
GENRE: Rennspiel
„Realismus? Was ist das? Bei *Burnout 2* zählt die Geschwindigkeit.“
WERTUNG: 88%



COLIN MCRAE RALLY 04

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: Rennspiel
„Der Rallye-Altmeister ist immer noch der Beste.“
WERTUNG: 88%



CONFLICT DESERT STORM II

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: Taktik-Shooter
„Actionreicher Team-Shooter für Einsteiger“
WERTUNG: 85%



CRIMSON SKIES

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Action
„Der 30er-Jahre-Luftkampf bietet leichte Steuerung und cooles Ambiente.“
WERTUNG: 88%



DEAD OR ALIVE 3

TEST IN: Ausgabe 01/02
GENRE: Beat 'em Up
„Leicht zu erlernen, cooles Design und motivierend. Ein Pflichtkauf.“
WERTUNG: 86%



DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT ONLINE

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Rennspiel
„Gutes Online-Rennspiel“
WERTUNG: 88%



DUNGEONS & DRAGONS HEROES

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Action-Rollenspiel
„Zu viert metzelt man sich durch die Dungeons.“
WERTUNG: 85%

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
DARK ANGEL	Ausgabe 04/03	Action	„Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie“	52%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefehrter Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“	61%
DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“	74%
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Ausgabe 01/02	BMX-Funsport	„Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“	69%
DAVID BECKHAM SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Ein klares Abseits für Davids altbackenes Fußball-Spiel“	42%
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	Ausgabe 04/03	Sport?	„Nette Mischung aus Volleyball-Spiel und Softporno“	73%
DEAD TO RIGHTS	Ausgabe 02/03	Action	„Brutal kommt weiter. Ein Actionspiel mit hohem Gewaltfaktor.“	70%
DEADLY SKIES	Ausgabe 01/02	Flugsimulation	„Leider gibt es zurzeit noch keine Alternativen in diesem Genre.“	52%
DEFENDER	Ausgabe 05/03	Action	„Recht gutes 3D-Remake des Baller-Klassikers. Sehr hektisch.“	62%
DEATHROW	Ausgabe 12/02	Action	„Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor“	53%
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Technisch absolut miese Umsetzung der Buchvorlage“	34%
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Auf in den Kampf! Mit Legolas, Gimli und Aragorn kämpfen Sie gegen fiese Orks.“	80%
DER HERR DER RINGE: RÜCKKEHR D. KÖNIGS	Ausgabe 12/03	Action	„Im Vergleich zum Vorgänger hat der Spielspaß leicht abgebaut.“	79%
DER HOBBIT	Ausgabe 12/03	Jump & Run	„Bilbo Beutlin hüpfert durch veraltete Grafik.“	69%
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 SIMS BRECHEN AUS	Ausgabe 12/03	Strategie	„Die Neuauflage der Sims leidet unter einigen technischen Schwächen.“	79%
DIE HARD VENETTA	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Missratene Umsetzung des GameCube-Shooters“	63%
DINO CRISIS 3	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Wenn die Probleme mit der Kamera nicht wären, wäre es ein Toptitel.“	80%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Ausgabe 10/03	Trendsport	„Die Disney-Stars gehen mit der <i>Tony Hawk</i> -Engine skaten.“	83%
DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Greifen Sie lieber zur Neuauflage mit Xbox-Live-Unterstützung.“	87%
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 <i>Tetris</i> und macht wirklich Spaß.“	65%
ENCLAVE	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Hier wurde eine ganze Menge Potenzial aufgrund von Zeitnot verschenkt.“	58%
ENTER THE MATRIX	Ausgabe 06/03	Action	„Bei weitem nicht so gut wie das Vorbild. Hier hat man sehr viel verschenkt.“	73%
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Ausgabe 01/02	Sport	„Sowohl spielerisch als auch grafisch können wir auf der Xbox mehr erwarten.“	32%
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Authentisches Gameplay sorgt für gute Laune im Snowboard-Paradies.“	70%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	Ausgabe 07/03	Action	„Routinierter Lizenztitel mit technischen Schwächen“	62%
F1 2002	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Solides Formel-1-Spiel mit allen aktuellen Saisondaten“	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%
FINDET NEMO	Ausgabe 12/03	Geschicklichkeit	„Fans des Films erwartet ein solides Geschicklichkeitsspiel.“	77%
FIREBLADE	Ausgabe 02/03	Action	„Im ruckeligen Hubschrauber durch schlecht texturierte Krisengebiete“	49%
FORD RACING 2	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Sehr günstiges Rennspiel, das besonders Gelegenheitszockern Spaß macht“	72%
FREAKY FLYERS	Ausgabe 10/03	Action	„Überdrehte Comic-Figuren ballern in Cartoon-Doppeldeckern.“	65%
FREESTYLE METAL X	Ausgabe 10/03	Rennspiel	„Spaßiges Motocross-Spiel mit kleinen Grafikschwächen“	76%
FUSSBALL MANAGER 2004	Ausgabe 12/03	Strategie	„Nur lange Ladezeiten trüben den Aufbau-Strategiespiel-Spaß.“	83%
FUTURAMA	Ausgabe 08/03	Jump & Run	„Die Stimmung der Serie wurde genial eingefangen. Nur am Gameplay hapert's.“	79%
FURIOUS KARTING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Auf cool gemachter Kart-Racer mit argen technischen Mängeln“	46%
FUZION FRENZY	Ausgabe 01/02	Multiplayer-Partyspiel	„Die Partygemeinde verfällt hier eher in Tiefschlaf als in Ekstase.“	45%
GAUNTLET - DARK LEGACY	Ausgabe 01/02	Action	„Leider ein ziemlich spaßfreies Game, das zu primitiv gestrickt ist“	38%
GENMA ONIMUSHA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Katana-Gemetzel mit heftigem Schwierigkeitsgrad vor einer Renderkulisse“	69%
GHOST RECON	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Gute PC-Umsetzung, wobei der Strategie-Anteil abgenommen hat.“	80%
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	Ausgabe 09/03	Action/Strategie	„Ein neuer Einsatz für die Ghosts zum Schnäppchenpreis“	83%
GLADIUS	Ausgabe 11/03	Rollenspiel	„Einsteigerfreundliches Metzel-Rollenspiel mit hoher Langzeitmotivation“	83%
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Monsterkeilerei in der Innenstadt. Ein Muss für <i>Godzilla</i> -Fans.“	69%
GRAVITY GAMES: STREET.VERT.DIRT	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts!“	8%
THE GREAT ESCAPE: GESPRENGETE KETTEN	Ausgabe 09/03	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers kränkt an der KI und der Technik.“	54%
GRABBED BY THE GHOULIES	Ausgabe 12/03	Action-Adventure	„Rares erster Xbox-Auftritt kränkt an mangelnder Abwechslung.“	79%
GROUP S CHALLENGE	Ausgabe 09/03	Rennspiel	„Capcoms Raser muss gegen <i>Sega GT</i> und <i>Racing Evoluzione</i> zuruckstecken.“	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 Nachwuchsmagier“	61%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Ausgabe 11/02	Action	„Nur kleine grafische Schwächen begleiten den Profikiller durch seinen Alltag.“	83%
HUNTER: THE RECKONING	Ausgabe 01/02	Action	„Ideal für Leute, die es gerne etwas härter mögen und nicht zimperlich sind“	67%
HUNTER: THE RECKONING - REDEEMER	Ausgabe 12/03	Action	„Die Non-Stop-Metzelei verliert auf Dauer ihren Reiz.“	70%



ESPN NBA BASKETBALL

TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Basketball
„Harter Realismus und flüssiges Gameplay“
WERTUNG: 86%



ESPN NFL FOOTBALL

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: American Football
„Exzellente Football-Simulation“
WERTUNG: 91%



ESPN NHL HOCKEY

TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: Eishockey
„Absolut flüssiges Gameplay und ein hoher Grad an Realismus“
WERTUNG: 88%



FIFA FOOTBALL 2004

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Fußball
„Dies ist definitiv das beste Xbox-Fußballspiel.“
WERTUNG: 86%



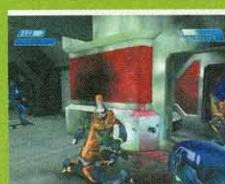
FREEDOM FIGHTERS

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: Action
„Drei Knöpfe reichen im Kampf völlig aus.“
WERTUNG: 85%



GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Action-Adventure
„Richtig gutes Prügelspiel“
WERTUNG: 85%



HALO

TEST IN: Ausgabe 01/02
GENRE: Ego-Shooter-Action
„Ernsthaft: Dieser Launchertitel darf in keiner Spielesammlung fehlen.“
WERTUNG: 92%



JET SET RADIO FUTURE

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



LINKS 2004

TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Golf
„Schöner als *Tiger Woods* und mit toller Xbox-Live-Unterstützung“
WERTUNG: 88%

TEST ÜBERSICHT

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
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%
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	Ausgabe 11/03	Ego-Shooter	„Der Comic-Held ballert in öden Levels gegen Untote.“	69%
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Ausgabe 04/03	Strategie	„Verwalten Sie den Jurassic Park und gehen Sie auf Fotosafari.“	72%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Ausgabe 11/02	Surfen	„Besonders für Trendsportsteiger ist Kelly Slater sehr gut geeignet.“	84%
KNOCKOUT KINGS 2002	Ausgabe 01/02	Boxen	„Pure Prügelei, die auf Dauer zu wenig Tiefgang hat“	63%
KUNG FU CHAOS	Ausgabe 04/03	Beat 'em Up	„Sehr unterhaltsames Klapp- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler“	78%
LEGENDS OF WRESTLING	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“	60%
LEGENDS OF WRESTLING II	Ausgabe 03/03	Wrestling	„Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“	73%
LEGO BIONICLE: THE GAME	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Technisch und spielerisch enttäuschendes Lego-Abenteuer“	57%
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	Ausgabe 12/02	Geschicklichkeit	„Fünf Minuten anarchischer Einweg-Spaß“	65%
LOTUS CHALLENGE	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Sehr frustrierendes Rennspiel mit hakeliger Steuerung“	60%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	Ausgabe 08/03	Ego-Shooter	„Sieht aus wie Halo, leidet aber an einer nervigen Steuerung“	71%
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%
MAGIC: THE GAHERING - BATTLEGROUNDS	Ausgabe 12/03	Action-Strategie	„Außergewöhnliche Mischung aus Action- und Strategie-Elementen“	83%
MARVEL VS. CAPCOM 2	Ausgabe 01/03	2D-Beat-'em-Up	„Die Marvel-Superhelden prügeln sich mit den Capcom-Videospielhelden.“	74%
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Ohne spielerische Highlights versucht sich Mat Hoffman auf dem BMX-Rad.“	62%
INDIZIERT	Ausgabe 01/02	Ego-Shooter	„Hervorragende Umsetzung eines indizierten PC-Spiels“	-
MECHASSAULT	Ausgabe 01/03	Action	„Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum“	80%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter	„Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“	75%
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ausgabe 12/03	Ego-Shooter	„Ruckler und Design-Schwächen stören die fantastischen Gameplay-Ansätze.“	80%
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	Ausgabe 11/03	Action	„Knuddelige Roboter ballern sich durch ein Höhlensystem.“	78%
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 breitern über die unmöglichsten Rennstrecken.“	66%
MIDTOWN MADNESS 3	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Gut gemachte Chaos-Raserei durch zwei 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-Rollenspiels“	76%
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ausgabe 03/03	Beat 'em Up	„Gut gelungenes Beat 'em Up mit sehr rauem Charme“	81%
MOTO GP	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Vom Nachfolger überholt. Das grandiose Rennspiel fasziniert aber noch immer.“	88%
MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	Ausgabe 11/02	Motocross	„Ein absolut durchschnittliches Offroad-Rennspiel“	50%
MX SUPERFLY	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Motocross-Rennen mit rasanter Action und tollkühnen Stunts“	79%
MYST III	Ausgabe 12/02	Adventure	„Mehr oder weniger logische Rätsel für Adventure-Fans“	70%
NBA 2K3	Ausgabe 03/03	Basketball	„Hinter der spartanischen Fassade verbirgt sich ein klasse Sportspiel.“	84%
NBA INSIDE DRIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„Ein gut gelungenes und sehr spielbares Basketball-Game“	72%
NBA INSIDE DRIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Dieses Spiel ist zwar gut, aber NBA Live 2003 ist besser.“	77%
NBA JAM	Ausgabe 11/03	Basketball	„Actionhaltige Basketball-Party“	80%
NBA LIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„So fantastisch das Spiel auch aussieht: Das Gameplay ist unter aller Kanone.“	52%
NBA LIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Um einiges besser als der Vorgänger. Fans greifen zu!“	83%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“	72%
NEW LEGENDS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und Spielspaß aus der Steinzeit.“	12%
NEXT GENERATION TENNIS	Ausgabe 09/03	Sport	„Müdes Gameplay und halbgare Spielmodi versalzen die Tennissuppe.“	62%
NHL 2002	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Sehr gutes Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts!“	82%



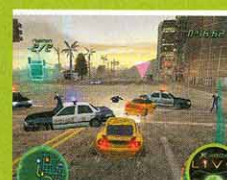
MADDEN NFL 2004

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: American Football
„Sehr komplexe Football-Simulation, der definitiv Xbox Live fehlt“
WERTUNG: 89%



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Der PS2-Hit kommt mit technischen Schwächen.“
WERTUNG: 85%



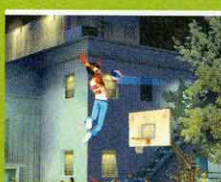
MIDNIGHT CLUB II

TEST IN: Ausgabe 07/03
GENRE: Rennspiel
„Grafisch schwach, aber an Rasanzt bis jetzt kaum zu überbieten“
WERTUNG: 86%



MOTO GP 2

TEST IN: Ausgabe 05/03
GENRE: Rennspiel
„Innovative Steuerung, realistisches Fahrgefühl und Xbox Live“
WERTUNG: 91%



NBA STREET VOL. 2

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Basketball
„Rasant, akrobatisch und spektakulär: einfach die besten Seiten des Sports“
WERTUNG: 85%



NBA LIVE 2004

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Basketball
„Der riesige Umfang sorgt für geballte Langzeit-motivation.“
WERTUNG: 85%



NHL 2004

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



OUTLAW VOLLEYBALL

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: Sport
„Sport, Unterhaltung, Erotik, Kampf“
WERTUNG: 86%



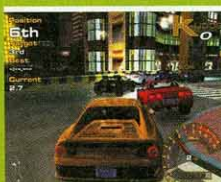
PANZER DRAGOON ORTA

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Hier lässt die Xbox ihre Muskeln spielen.“
WERTUNG: 90%

NHL 2003	Ausgabe 11/02	Eishockey	„Nur wenig Verbesserungen in der 2003er-Neuauflage“	82%
NHL 2K3	Ausgabe 03/03	Eishockey	„Sehr realistisches Eishockey-Spiel mit sehr großem Umfang und Xbox Live“	84%
NHL HITZ 20-02	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Wer es gerne actionlastiger mag, ist bei <i>NHL Hitz</i> vielleicht besser aufgehoben.“	74%
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%
NHL HITZ PRO	Ausgabe 11/03	Eishockey	„Das Arcade-Spiel gibt es jetzt auch wahlweise mit mehr Realismus.“	81%
🎮 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%
PROJECT GOTHAM RACING	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Den Klassiker gibt es jetzt schon für wirklich wenig Geld.“	87%
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%
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	Ausgabe 11/03	Strategie	„Die Neuaufgabe des Amiga-Klassikers als „Strategiespiel Light““	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%
ROLLING	Ausgabe 11/03	Trendsport	„Einfallsloses Trendsportspiel um eine Horde Inline-Skater“	70%
SEABLADE	Ausgabe 07/03	Action	„Unspielbar schweres Flugschpiel mit wenig Inspiration“	48%
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	Ausgabe 12/03	Simulation	„Guter Action-Flug-Simulator vor historischer Kulisse“	82%
SEGA GT 2002	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Alles, was der Autoliebhhaber braucht. Außer Xbox Live.“	85%
SEGA SOCCER SLAM	Ausgabe 12/02	Sport/Action	„Sega präsentiert ein anarchisches Fußball-Gerangel im Comic-Stil.“	76%
SERIOUS SAM	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Die beiden PC-Spiele wurden recht anständig für die Xbox konvertiert.“	65%
SHADOW OF MEMORIES	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Ist es die PS2- oder die Xbox-Version? Keine Ahnung, sie sehen gleich aus.“	40%
SHENMUE II	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Eine fast 1:1-Konvertierung vom Dreamcast, die sehr viel Freiheit bietet“	81%
SHREK	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Ein staubtrockenes Jump & Run. Schade um die schöne Lizenz.“	50%
SHREK SUPER PARTY	Ausgabe 04/03	Party-Game	„Putzige Mehrspieler-Party mit unlogischem Punktesystem“	64%
SILENT HILL 2: INNER FEARS	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Ein neuer Handlungsstrang auf der Xbox. Der Horror geht weiter.“	84%
SIMPSONS: HIT & RUN	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Die Simpsons in einem <i>Grand Theft Auto</i> -Klon“	80%
SIMPSONS ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein uninspirierter <i>Crazy Taxi</i> -Klon um die Simpsons“	59%
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen“	72%
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>Moto GP</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 KNIGHT: JEDI ACADEMY	Ausgabe 12/03	Action	„Netter Action-Shooter, der sein Potenzial aus dem <i>Star Wars</i> -Universum fischt“	77%
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Ausgabe 01/02	Action	„Zweifello eines der besseren <i>Star Wars</i> -Spiele“	74%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Grafisch schwach. Langweiliges Gameplay.“	33%
STAR WARS: THE CLONE WARS	Ausgabe 05/03	Action	„Ballern Sie sich an Bord diverser futuristischer Vehikel durch die Klon-Kriege.“	72%
STARSKY & HUTCH	Ausgabe 07/03	Rennspiel/Action	„Nett: Im Zweispieler-Modus werden 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%
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	Ausgabe 11/03	Taktik-Shooter	„Der direkte Konkurrent zu <i>Rainbow Six 3</i> ist sehr einsteigerfreundlich.“	83%
🎮 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%



PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II
TEST IN: Ausgabe 07/03
GENRE: Online-Rollenspiel
„Achtung: Suchtgefahr!“
WERTUNG: 85%



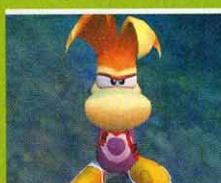
PROJECT GOTHAM RACING 2
TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Rennspiel
„Fast perfektes Rennspiel mit tollem Bonussystem“
WERTUNG: 91%



RACING EVOLUZIONE
TEST IN: Ausgabe 02/03
GENRE: Rennspiel
„Coole Rennen und ein ausgefeilter Storymodus“
WERTUNG: 87%



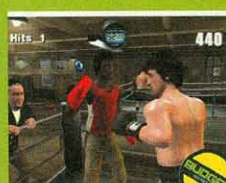
RALLISPORT CHALLENGE
TEST IN: Ausgabe 01/02
GENRE: Rallye-Rennspiel
„Gelungene Rallye-Umsetzung“
WERTUNG: 85%



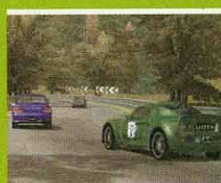
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Jump & Run
„So müssen gute Jump & Runs aussehen.“
WERTUNG: 88%



RED FACTION II
TEST IN: Ausgabe 06/03
GENRE: Ego-Shooter-Action
„Zukunftsrandale, in der man fast alles auseinander nehmen kann.“
WERTUNG: 85%



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



SEGA GT ONLINE
TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Rennspiel
„Das tolle Sega-Rennspiel gibt es jetzt auch mit Xbox-Live-Unterstützung.“
WERTUNG: 85%



SOUL CALIBUR II
TEST IN: Ausgabe 10/03
GENRE: Beat 'em Up
„Intuitive Steuerung, geniale Charaktere und als Ehrengast: Spawn!“
WERTUNG: 90%

TEST ÜBERSICHT

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
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%
TETRIS WORLDS ONLINE	Ausgabe 12/03	Geschicklichkeit	„Es ist <i>Tetris</i> . Und jetzt ist es auch online.“	62%
THE ITALIAN JOB	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Netter Arcade-Racer mit superfrustigen Rücksetzpunkten“	71%
THE HULK	Ausgabe 07/03	Action	„Hier dürfen Sie alles kaputt machen. 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%
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Der letzte Teil der offiziellen Serie.“	89%
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	„Einfallsreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“	70%
VOODOO VINCE	Ausgabe 11/03	Jump & Run	„Innovatives Voodoo-Jump&Run mit langatmigen Levels“	79%
WAKEBOARDING UNLEASHED	Ausgabe 06/03	Trendsport	„Extrem schweres <i>Wakeboarding</i> -Spiel von den <i>Tony Hawk</i> -Machern“	82%
WALLACE & GROMIT	Ausgabe 12/03	Jump & Run	„Die Kult-Charaktere watscheln durch ruckelnde Umgebungen.“	68%
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%
WORMS 3D	Ausgabe 11/03	Strategie	„Sehr albernes Echtzeit-Strategie-Spiel mit marodierenden Würmern“	75%
WRECKLESS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Sehr gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel.“	75%
WWE RAW	Ausgabe 11/02	Wrestling	„Grafisch ist das Spiel gelungen, jedoch hapert's an einigen Stellen.“	53%
WWE RAW 2	Ausgabe 11/03	Wrestling	„Nur die mäßige Kollisionsabfrage stört den genialen Wrestling-Spaß.“	81%
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%



SSX 3

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Snowboarding
„Grooviges Snowboardspiel mit jeder Menge Effekte und geiler Musik“
WERTUNG: 86%



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

TEST IN: Ausgabe 09/03
GENRE: Rollenspiel
„Besser als die Filme“
WERTUNG: 89%



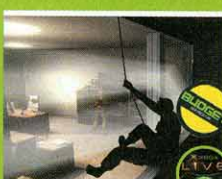
NEED FOR SPEED UNDERGROUND

TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Rennspiel
„Rennspiel à la *The Fast and the Furious*“
WERTUNG: 85%



TONY HAWK'S UNDERGROUND

TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Skateboarding
„*Tony Hawk* ist und bleibt Trendsport-Primus.“
WERTUNG: 89%



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

TEST IN: Ausgabe 12/02
GENRE: Action-Adventure
„Ubisoft definiert das Stealth-Genre neu.“
WERTUNG: 90%



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Taktik-Shooter
„Mit dem Headset im Kampf gegen Terroristen“
WERTUNG: 90%



TOP SPIN

TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Tennis
„Konsolenübergreifend ist dies das beste Tennis-Spiel, das man je gesehen hat.“
WERTUNG: 88%



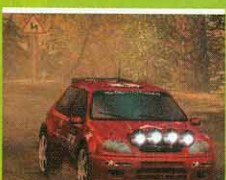
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

TEST IN: Ausgabe 12/03
GENRE: Action-Adventure
„Als Cop Nick Kang räumen Sie in L.A. auf.“
WERTUNG: 86%



UNREAL CHAMPIONSHIP

TEST IN: Ausgabe 12/02
GENRE: Ego-Shooter-Action
„Exklusiver Shooter mit Online-Modus“
WERTUNG: 85%



V-RALLY 3

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Rennspiel
„Arcadelastiges Rallyespiel. Sehr gut geeignet für Einsteiger.“
WERTUNG: 85%



XIII

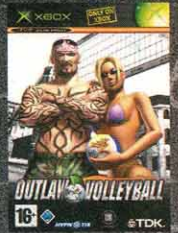
TEST IN: Ausgabe 11/03
GENRE: Ego-Shooter
„Echt harter Ego-Shooter mit unnachahmlichem Comic-Ambiente“
WERTUNG: 88%



YAGER

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Der Grafik- und Spielspaß-Kracher aus Deutschland“
WERTUNG: 92%

OUTLAW VOLLEYBALL



HARLEY 120903



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

© 2003 Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, Inc. All Rights Reserved. Published in Europe by TDK Mediactive, a division of TDK Publishing Media S.A. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

www.dearsummer.com

HYPNOTIX

TDK
mediactive

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

EINE ABSOLUTE FRECHHEIT!

Hallo!
Gleich zum Thema:
Warum habt ihr ein gefälschtes Halo-Flammenwerfer-Bild veröffentlicht? Das ist eine Frechheit! Ich finde eure Zeitung voll cool und werde sie ab der nächsten abonnieren.
Warum habt ihr keinen Kommentar bei den Videos auf der DVD? Könnt ihr mal einen Bericht über Fable machen?
Gruß

Alexander (per E-Mail)

Hallo!
Wir müssen dich leider enttäuschen, das Bild, das wir in den Leserbriefen der Ausgabe abgedruckt haben, stammt aus der PC-Version von Halo, in der der Flammenwerfer vorhanden ist. Das gefälschte Bild mit dem Flammenwerfer haben wir uns für diese Ausgabe ausgespart.
Zu deinen anderen Fragen: Alle Videos auf unserer DVD sind offizielle Filme, die von den jeweiligen Herstellern zur Verfügung gestellt werden. Je nachdem, ob dieser es für notwendig hält, findest du in den Videos einen Kommentar.
Wir würden sehr gerne einen Bericht über Fable machen (am allerliebsten sogar endlich mal den Test), aber seit unserer Vorschau in Ausgabe 01/2003 hat sich von Hersteller-Seite nichts mehr getan. Und ohne neue Informationen können wir halt keine Vorschau machen.



EINSAM VOR DER XBOX

Hallo OXM-Team!
Ich spar mir an dieser

Stelle das Lob und komme zum Wesentlichen:
Vor kurzem kaufte ich mir Rainbow Six 3 und konnte es kaum erwarten, den Multiplayer-Modus zu zocken. Weil ich es für selbstverständlich hielt, dass so ein Spiel einen Split-screen-Multiplayer-Modus hat, achtete ich bei den Tests nicht auf die Spieleranzahl. Also sitzen mein Freund und ich vor der Xbox, in freudiger Erwartung, die nächsten Stunden das Game zu zweit durchzuzocken, aber was sehe ich da: nur Online-Multiplayer! Vor Enttäuschung spielte ich schon mit dem Gedanken, das Spiel zurückzugeben. Nun frage ich mich, ob es zum Trend wird, dass man Spiele nur noch über Xbox Live zocken kann (was lange nicht jeder nutzen kann). Zählt denn das gute, alte (altmodische?) Zocken mit Freunden vor der Xbox gar nicht mehr?
Vielleicht könnt ihr ja mit den Entwicklern reden, vielleicht können sie ja einen Splitscreen-Multiplayer-Modus zum Downloaden bereitstellen (den ihr dann auf eure Demo-DVD packen könnt).
Euer Mike

Michael Hagemüller (per E-Mail)

Hallo Mike,
du hast Recht: Nicht jeder kann Xbox Live nutzen und es ist auch ein himmelweiter Unterschied, ob man mit jemandem, der Hunderte von Kilometern entfernt wohnt, per Headset spielt oder ob man mit dem besten Kumpel auf dem Sofa zockt. Besonders vermissen wir in letzter Zeit ausgefeilte Koop-Modi in Multiplayer-Spielen, wie sie Halo beispielsweise bietet. Der letzte anständige Kooperations-Modus ist uns übrigens bei Medal of Honor: Rising Sun und bei SWAT über den Weg gelaufen. Vielleicht schnupperst du in diese beiden Titel mal rein.
Nicht beschweren kann man sich aber über das Angebot an Split-screen-Spielen, in denen man gegeneinander spielen kann. Diese gehören mittlerweile wirklich zur Grundausstattung jedes Shooters.



PROJECT-GOTHAM-FEHLSTART?

Hallo OXM-Team,
nachdem PGR (I) schon seit längerer Zeit vor allem im Multi-

player-Modus „das“ Rennspiel für mich ist, habe ich mir nun auch PGR 2 angeschafft.

Allerdings gibt es hier offensichtlich einige Probleme!

1. Im Kudos-Wettbewerb (Einzelspieler/Multiplayer) treten bei dem ersten Slalomwettbewerb minutenlange Ladezeiten auf - ich wollte die Xbox abschalten, weil ich dachte, sie hätte sich aufgehängt, als es plötzlich weiterging. Liegt hier ein Fehler auf der CD vor?

2. Im Multiplayer-Modus (Split-screen) ist nach einem Rennen keine Wiederholung möglich. Dies war bei PGR 1 eine tolle Möglichkeit, noch einmal zu sehen, wer wann wo wie wen abgehängt hat. Die Wiederholung brachte mindestens genauso viel Spaß wie das Rennen selbst. Ist das bei PGR 2 im Programm nicht mehr vorgesehen oder liegt auch hier möglicherweise ein Fehler auf der CD vor?

Insgesamt macht PGR 2 einen tollen Eindruck, das Ladeproblem und die fehlenden Wiederholungen im Multiplayer-Modus machen jedoch eine Menge Spaß zunichte. Könnt ihr mir bei den Problemen weiterhelfen? Für eine kurze Mitteilung, ob ihr die gleichen Erfahrungen gemacht habt oder ob es bei mir an einer defekten CD liegt, wäre ich dankbar.

Ansonsten sage ich: Macht weiter so mit eurem Magazin!

Mit freundlichen Grüßen
Günther Rau (per E-Mail)

Hallo Günther,
auch die Redaktion dreht mittlerweile mit wachsender Begeisterung ihre Runden bei PGR 2 und auch zu Recht hat dieses Spiel den Titel Rennspiel des Jahres bei uns abgeräumt. Aber kommen wir mal zu deinen Fragen:

1. Bei unserer Testversion sind die Ladezeiten absolut minimal. Hier könnte wirklich ein Fehler auf der DVD vorliegen. Vielleicht solltest du aber auch mal gucken, ob die Disk unter Umständen verschmutzt ist. Fahre einfach mal mit einem sauberen Tuch von innen nach außen und probiere dann mal aus, ob es danach besser läuft. Wenn nicht, solltest du vielleicht deinen Händler nach einer anderen Version fragen.

2. Es ist wirklich sehr schade, aber eine Wiederholung des Rennens ist hier im Gegensatz zum ersten Teil nicht mehr vorgesehen..



WO IST DIE HARDWARE?

Finde euer Magazin echt klasse! Hab die Ausgabe 12/03 gelesen und seitdem bin ich dabei (wenn es finanziell hinhaut). Was ich aber gleich vermisst habe,

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.

KÖNNTET 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.

WANN BRINGT IHR DEN NÄCHSTEN DOWNLOAD AUF DER DVD?

Nach dem Kola-Cell-Level in Ausgabe 10/2003 wurden wir förmlich mit Anfragen zu den nächsten Downloads überschwemmt. Aber auch hier gilt dasselbe wie bei den Demos: Sobald uns Material angeboten wird, kommt es sofort auf die Disk.

LEST IHR JEDEN LESERBRIEF?

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

HABT IHR EINE EIGENE WEBSITE IM INTERNET?

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



sind die Testergebnisse zu der Xbox-Hardware wie Memory Cards, Controller, Kabel etc. so wie bei den Spielen.

Gruß

Johannes Harms (per E-Mail)

Hallo Johannes, keine Sorge, normalerweise haben wir eine feste Hardware-Rubrik in unserem Magazin. Die riesige Spieleflut der letzten beiden Monate und eine absolute Ebbe im Hardware-Markt hat uns jedoch dazu gezwungen, eine kurze Pause zu machen, da wir den Platz lieber für die Tests neuer Xbox-Spiele nutzen wollten. Ab dieser Ausgabe findest du diese Rubrik aber wieder in alter Frische in unserer Aktuell-Sektion. Dort ist auch die absolute Referenz-Liste aufgeführt, in der die besten Memory Cards, Controller und Lenkräder aufgeführt sind.

LIVE-UNTAUGLICH?

Hallo liebes OXM-Team! Erst mal ein fettes Lob an euer Mag!!!! Ich habe zwar erst vier Ausgaben erworben, dennoch bin ich vollauf begeistert. Vor allem da ihr das einzige Heft mit spielbaren Demos herausbringt! Aber jetzt mal zu meinen zwei Fragen!

1. Ich habe jetzt schon seit gut einem Jahr die Xbox und ein Freund von mir erst seit einem halben Jahr! Bei ihm ist im Dashboard der Xbox die Option „Xbox Live“ neben Speicher, Musik und Einstellungen zu sehen! Bei mir ist dies aber nicht der Fall! Bedeutet das, dass ich Xbox Live nicht nutzen kann?

2. Wird es auch einmal Download-levels zu anderen Games als *Splinter Cell* auf eurer DVD geben? Ich bedanke mich im Voraus schon mal für das Lesen und hoffentliches Antworten meiner E-Mail!

MfG

Firerocket

Stefan Maier (per E-Mail)

Hallo, lieber Firerocket! Herzlichen Dank, Lob hören wir immer wieder gerne.

Zu deinen Fragen:

1. Seit einem halben Jahr ist bei allen verkauften Xbox-Konsolen Xbox Live bereits installiert. Wenn du den Online-Service nutzen willst, dann kannst du dir entweder ein Starter-Kit kaufen und

Xbox Live mit der beigelegten Disk ganz einfach auf der Xbox installieren. Des Weiteren bieten auch neuere onlinetaugliche Spiele (zu erkennen an dem beigelegten zweimonatigen Xbox-Live-Probeabo) die Möglichkeit, von dort aus Xbox Live auf deiner Xbox zu installieren. Du siehst also, der Zug ist für dich noch nicht abgefahren. 2. Das liegt voll und ganz an den Herstellern. Wenn diese uns Download-Levels zu ihren Spielen zur Verfügung stellen, dann veröffentlichen wir diese auch auf unserer DVD.

LIVE-UNTAUGLICH?



Hallo!

Super Magazin ... Na ja, ihr wisst ja, dass ihr gut seid. Als ich bemerkt hatte, dass an der Längsseite der OXM ein Bild entsteht, habe ich ein Regal ausgeräumt, um dort meine vollständige OXM-Sammlung aufzustellen. Ich holte die neue OXM aus dem Briefkasten, dann wollte ich die letzte Ausgabe (12/03) auch mit hinstellen und sieh an: Das Bild hört plötzlich auf!

War das von euch gewollt? Wird jetzt ein neues Bild kommen? MfG

Robert Menzel

Hallo Robert!

Nein, das war nicht von uns gewollt. Bei der Produktion der letzten Ausgabe haben wir auch das nächste kleine Stück der Xbox auf dem Heftücken eingebaut, aber dann ist auf dem Weg zur Druckerei irgendetwas schief gegangen, was dazu führte, dass am Ende plötzlich das Teilbild verschwunden war. Langer Rede kurzer Sinn: Wir haben keine Ahnung, wo das Teil geblieben ist. Wir haben in der Redaktion auch lange darüber diskutiert, ob wir das finale Stück der Xbox jetzt überhaupt noch abbilden wollen. Da das verlorene Stückchen aber größtenteils nur schwarz ist, bilden wir jetzt doch den Abschluss ab und hoffen darauf, dass diejenigen, die auf einen einheitlichen Look stehen, mal kurz mit einem Edding und einem kleinen, schwarzen Strich den Heftücken verschönern.

Ab der nächsten Ausgabe folgt ein neues Motiv. Und wenn wir den Fehler im Produktionsablauf gefunden haben, wird dies auch bestimmt vollständig sein.

Kurz und knapp



KOTOR-DOWNLOADS

Hi OXM-Team, ich habe mir *Star Wars: KOTOR* gekauft, alles super und so. Auf der Verpackung stand was von Xbox-Live-Unterstützung durch Download-Features. Gibt es diese und ist ein Add-on geplant? Mit freundlichen Grüßen Marcus Hesse (per E-Mail)

Hi Marcus,

bei LucasArts hat man Downloads für *Star Wars: KOTOR* bereits fest eingeplant. In den USA soll bereits Ende dieses Jahres eine Weltraum-Basis downloadbar sein. Für Europa ist ein Termin für dieses Feature noch nicht bekannt.



PLAY IT AGAIN ... AND AGAIN ... AND AGAIN!

Hallo OXM-Team, zunächst erst mal ein großes Lob für eure tolle Zeitschrift. Ich habe das OXM seit 9/03. Nun zu meiner Bitte: Könntet ihr die Demo von *Halo* und *Splinter Cell* nochmals auf die DVD pressen. Ich weiß, dass dies wahrscheinlich nicht möglich ist, denn es wäre schon das dritte Mal (laut 11/03, Seite 26/27). Ich würde mich aber riesig freuen, euer Fan Gabriel Duss (CH)

Hallo Gabriell!

Jawoll, *Halo* hatten wir echt schon ein paar Mal drauf und inzwischen dürfte wirklich so gut wie jeder dieses Spiel für seine Xbox haben. Allen anderen sprechen wir hiermit eine uneingeschränkte Kaufempfehlung aus. Dies ist wirklich der beste Ego-Shooter für die Box. *Splinter Cell* packen wir als kleines Goodie für alle Xbox-Neulinge auf die Disk der nächsten Ausgabe.



MEHR ROLLENSPIELE

Hallo Xbox-Team! Ich wollte fragen, ob - und

wenn ja, wann - *Final Fantasy* für die Xbox rauskommt. Nebenbei wollte ich anmerken, dass euer Magazin voll geil ist. Ohne Namen (per E-Mail)

Hallo, lieber Unbekannter! Der japanische Hersteller Square/Enix plant zurzeit nicht, einen *Final Fantasy*-Teil für die Xbox herauszubringen. Diese Ehre ist weiterhin der PS2, dem GameCube und dem Game Boy Advance vorbehalten.



ALLES NUR GEKLAUT

Ich hab dieses Bild von Microsoft gestohlen. Hiermit präsentiere ich den neuesten Controller für die Xbox. Eure Zeitung ist klasse, weiter so. Euer Leser aus Ungarn. Kocsis Gábor (per E-Mail)



Grüße nach Ungarn ... und unsere Anerkennung an den Macher dieser Fotomontage. Bei so mancher Vorabversion, die in diesem Monat bei uns eintraf, hätten wir uns die zusätzlichen Tasten dieses Controllers wirklich gewünscht.



WINKE, WINKE

Ich habe mal eine Frage. Kommt das EyeToy auch für die Xbox raus? Wenn ja, wann? Bitte antwortet mir! Bitte! Tobias Brendel (per E-Mail)

Nein, das EyeToy ist von Sony und kommt deshalb auch nur für die PlayStation 2 heraus.

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



GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts präsentiert DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN das *Soul Calibur II*-Gewinnspiel.

DIE FRAGE:

WIE HEISST DER XBOX-EXKLUSIVE
SOUL CALIBUR II-KÄMPFER?

1. PREIS:

1 *SOUL CALIBUR II*-AIRBRUSH-XBOX
1 *SOUL CALIBUR II*-BATIK-T-SHIRT
1 SCHWARZES *SOUL CALIBUR II*-T-SHIRT
1 *SOUL CALIBUR II*-ACTION-FIGUR
1 *SOUL CALIBUR II*-POSTER

2. PREIS:

1 *SOUL CALIBUR II*-BATIK-T-SHIRT
1 *SOUL CALIBUR II*-ACTION-FIGUR
1 *SOUL CALIBUR II*-POSTER

3. BIS 4. PREIS:

1 SCHWARZES *SOUL CALIBUR II*-T-SHIRT
1 *SOUL CALIBUR II*-ACTION-FIGUR
1 *SOUL CALIBUR II*-POSTER

5. BIS 10. PREIS: 1 *SOUL CALIBUR II*-POSTER



Schreiben Sie eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:

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

Teilnahmeschluss ist der 13.01.2003. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

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



play:more

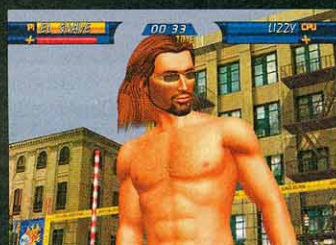
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



>> TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



>> FREEDOM FIGHTERS



>> OUTLAW VOLLEYBALL



>> NHL HITZ PRO



>> GRABBED BY THE GHOULIES



PLAY:MORE ...

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

jedem Spiel heraus.

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

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

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

Inhalt

DEMO AUF DVD: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	082
DEMO AUF DVD: FREEDOM FIGHTERS	083
DEMO AUF DVD: OUTLAW VOLLEYBALL	083
DEMO AUF DVD: NHL HITZ PRO	084
DEMO AUF DVD: GRABBED BY THE GHOULIES	084
DEMO AUF DVD: BUFFY - CHAOS BLEEDS	085
DEMO AUF DVD: ARMED & DANGEROUS	085
DEMO AUF DVD: FREAKY FLYERS	086
DEMO AUF DVD: WRATH UNLEASHED	086
KOMPLETTLÖSUNG: BAPHOMET'S FLUCH 3	087
CHEATS & CODES: TIPPS & TRICKS	093



play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



Spielbare Demos



HALLO, LIEBE LESER!

Mit der aktuellen DVD bricht ein neues Zeitalter an. Zum ersten Mal wurde unser Datenträger nicht mehr von DT-Control auf eine eventuelle Jugendbeeinträchtigung überprüft, sondern erhält von der Prüfbehörde USK eine Einstufung ab 16 Jahren. Damit dürfen wir Ihnen von nun an auch Demos zu Spielen anbieten, die sich an ältere Zielgruppen richten. So wollten wir Ihnen ursprünglich schon in Ausgabe 11/2003 die Demos zu *Rainbow Six 3* und *Freedom*

Fighters anbieten, DT-Control hatte allerdings etwas dagegen. Zudem verhinderten in Ausgabe 10/2003 technische Schwierigkeiten, dass wir Ihnen *Outlaw Volleyball* präsentieren konnten. Auch diese Demo wird auf der aktuellen Disk nachgereicht. Dazu gesellen sich sechs spielbare Versionen, die bisher noch nicht auf unserer DVD waren. Es gibt viel zu tun - zocken Sie los!

Ihre OXM-Redaktion



SPIELE-INFOs

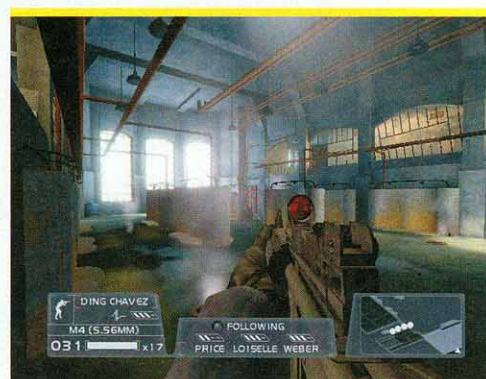
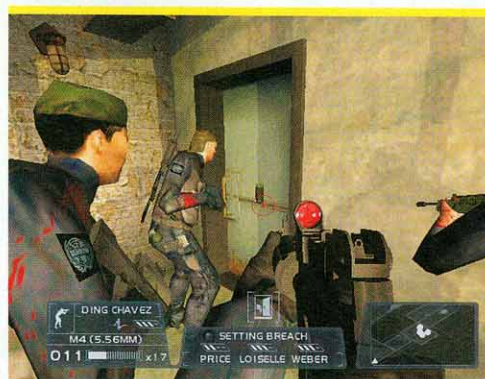
TITEL: **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3**

HERSTELLER: **UBISOFT MONTREAL**

GENRE: **TAKTIK-SHOOTER**

SPIELER: **1**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



DAS ERWARTET SIE

IN DER ROLLE VON DING CHAVEZ, dem Anführer einer vierköpfigen Anti-Terror-Einheit, manövrieren Sie Ihr Team durch die berühmte Gefängnisinsel Alcatraz.

SO SPIELT ES SICH

Sie beginnen in der Kanalisation des Knastes und müssen sich in die Duschräume vorarbeiten. Zu Beginn müssen Sie sich Ihre Sichthilfen zunutze machen, da es in den Katakomben äußerst dunkel ist. Wenn Sie den Duschbereich erreicht haben, heißt es in Deckung gehen, denn Sie werden von der Galerie aus angegriffen. Sie gelangen kurz darauf ein Stockwerk höher. Dort ist es Ihre Aufgabe, einige Geiseln zu befreien.

DEMO-TIPPS

Als Anführer des Teams können Sie Ihren drei Jungs verschiedene Befehle erteilen. Dazu müssen Sie lediglich

mit Ihrem Fadenkreuz auf Objekte oder Türen zeigen. Ein Symbol in der unteren Bildschirmmitte zeigt Ihnen an, dass Ihnen nun einige Kommandos zur Verfügung stehen. Welche dies sind, erfahren Sie, indem Sie den A-Knopf länger gedrückt halten. Türen lassen sich nicht nur schwungvoll, sondern auch leise öffnen. Ihre Männer brechen Türen auch für Sie auf. Sie können Ihren Mannen die Befehle sogar per Headset erteilen.

UND SONST?

Achtung bei Feuergefechten! Das Spiel setzt auf Realismus pur. Sie schaden also auch Ihren eigenen Jungs, wenn Sie nicht ganz genau darauf achten, wo Sie hinzielen. Zudem sollten Sie so oft wie möglich Ihre Untergebenen vorschicken. Auch wenn einer Ihrer Männer den Löffel abgibt, läuft die Mission noch weiter. Falls allerdings Sie als Anführer das Zeitliche segnen, ist Feierabend.

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/HALTUNG
	RECHTER MINISTICK	UMSEHEN/ZOOM
	STEUERKREUZ	UM ECKEN SPÄHEN
	A-TASTE	AUSFÜHREN/BEFEHLSMENÜ
	B-TASTE	THERMALSICHT
	X-TASTE	NACHLADEN/WAFFENMENÜ
	Y-TASTE	NACHTSICHT
	L-SCHALTER	WAFFE SCHNELL WECHSELN
	R-SCHALTER	SCHIESSEN
	WEISSE TASTE	ZULU-BEFEHLE
	SCHWARZE TASTE	TEAM-BEFEHLE

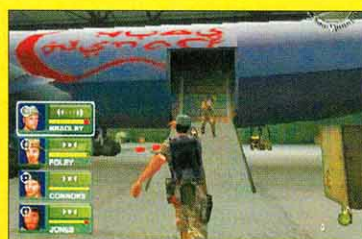


VIDEOS AUF DVD

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



ARX FATALIS



CONFLICT: DESERT STORM II



RALLISPORT CHALLENGE 2



FREEDOM FIGHTERS

DAS ERWARTET SIE

DIE SOWJETUNION HAT DIE USA BESETZT. Als mutiger Klempner, der nicht Mario heißt, scharen Sie einige Freiheitskämpfer um sich und versuchen, den großen Unterdrücker das Fürchten zu lehren.

SO SPIELT ES SICH

Sie dürfen die Mission „Brooklyn Post Office 2003“ spielen. Zu Beginn gilt es, die drei Kämpfer zu rekrutieren, die neben der brennenden Tonne stehen.



Sprechen Sie diese einfach durch einen simplen Druck auf den A-Knopf an. Mit der Back-Taste können Sie dann eine Karte einblenden und sich bis zum Postamt von Brooklyn durchkämpfen.

DEMO-TIPPS

Auf dem Weg zum Ziel müssen Sie auch ein Benzin-Depot in Schutt und Asche legen. Laufen Sie dazu einfach auf den Tank zu und platzieren Sie den C4-Sprengstoff daran. Anschließend sollten Sie sich aber schleunigst aus dem Staub machen, denn die Explosion ist gewaltig und wird Sie mit ins Verderben reißen, wenn Sie nicht genug Abstand halten.

UND SONST?

Wenn Sie auf den rechten Mini-Stick klicken, rufen Sie Ihr Inventar auf. Neben einem Maschinengewehr steht Ihnen auch eine leisere Pistole zur Verfügung. In Nahkämpfen dürfen Sie zudem einen schweren Schraubenschlüssel zum Einsatz bringen. Sie sollten sich allerdings auch die Waffen zunutze machen, die Sie im Spiel finden. Am Ende müssen Sie dann die US-Flagge auf dem Dach des Gebäudes hissen.

SPIELE-INFOS

TITEL: FREEDOM FIGHTERS
HERSTELLER: IO INTERACTIVE
GENRE: ACTION
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/ZIELEN
	RECHTER MINISTICK	UMSEHEN/INVENTAR
	STEUERKREUZ	BEWEGEN/AUSWEICHEN
	A-TASTE	AUSFÜHREN
	B-TASTE	VERTEIDIGEN
	X-TASTE	FOLGEN
	Y-TASTE	ANGREIFEN
	L-SCHALTER	SPRINGEN
	R-SCHALTER	SCHIESSEN
	WEISSE TASTE	NAHKAMPFATTACK
	SCHWARZE TASTE	KRIECHEN

OUTLAW VOLLEYBALL

DAS ERWARTET SIE

VIER SKURRILE CHARAKTERE stehen Ihnen für eine spaßige Partie Volleyball zur Verfügung. Sie können Ihre Gegner dabei nicht nur sportlich schlagen, sondern auch im wahrsten Sinne des Wortes.

SO SPIELT ES SICH

In der Vollversion stehen Ihnen insgesamt 16 Charaktere zur Verfügung, in unserer Demo sind es vier. Wenn Sie vor den Matches die Teams zusammenstellen, können Sie sich auch die Profile der vier Charaktere Leon, El Suave, Lizzy und Shawnee ansehen. Hier haben Sie die Möglichkeit, den Figuren andere Outfits zu verpassen. Bei einigen davon wurde ordentlich am Stoff gespart.

DEMO-TIPPS

Sobald das Match begonnen hat, müssen Sie auf eine rote und eine weiße Zielmarkierung achten. Die weiße zeigt Ihnen an, wohin das gegnerische Team den Ball platzieren wird. Sie müssen also lediglich zu der jeweiligen Stelle laufen, um den Ball zu erreichen. Wenn Ihr Duo im Ballbesitz ist, gilt es, den roten Zielcursor so im

gegnerischen Feld zu platzieren, dass Ihre Widersacher nicht mehr an den Ball kommen.

UND SONST?

Wenn der Ball auf Ihrer Seite des Spielfeldes ist, müssen Sie ihn spätestens beim dritten Kontakt wieder auf die andere Seite spielen. Versuchen Sie Ihr Spiel so aufzuziehen, dass Sie beim dritten Ballkontakt einen harten Smash spielen können. Sie können allerdings auch versuchen, Ihre Gegner zu überraschen, indem Sie den Ball schon vorher zurückspielen.



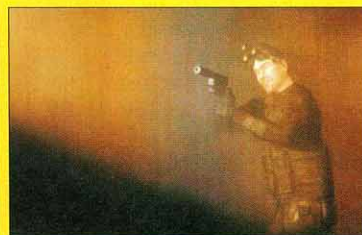
SPIELE-INFOS

TITEL: OUTLAW VOLLEYBALL
HERSTELLER: HYPNOTIX
GENRE: VOLLEYBALL
SPIELER: 1-4

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	ANNEHMEN/SCHMETTERN
	B-TASTE	BALL GLEICH ZURÜCKSPIELEN
	X-TASTE	SCHMETTERN
	Y-TASTE	BLOCKEN
	L-SCHALTER	SPIELER WECHSELN
	R-SCHALTER	TURBO
	WEISSE TASTE	KÄMPFEN
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT



ROGUE OPS



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

VIDEOS AUF DVD

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



play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

NHL HITZ PRO

SPIELE-INFOs

TITEL: NHL HITZ PRO
HERSTELLER: MIDWAY
GENRE: EISHOCKEY
SPIELER: 1-4

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	PASSEN/SPIELERWECHSEL
	B-TASTE	PUCK SCHÜTZEN/BODYCHECKS
	X-TASTE	SCHIESSEN/STICK-CHECK
	Y-TASTE	TRICKS
	L-SCHALTER	PUCK BLOCKEN
	R-SCHALTER	TURBO
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

DIE ANAHEIM MIGHTY DUCKS stellen sich den New Jersey Devils in einem Freundschaftsspiel. Sie dürfen das erste Drittel dieser Partie alleine oder mit bis zu drei Mitspielern bestreiten.

SO SPIELT ES SICH

Eishockey ist eine rasante Sportart, das sollten Sie immer bedenken. Passen Sie den Puck schnell zwischen Ihren einzelnen Akteuren hin und her, bis Sie eine Lücke zum Torschuss finden. In der Defensive dürfen Sie hingegen keine Kompromisse eingehen. Wenn Sie die Möglichkeit haben, Ihre Gegenspieler mit einem Bodycheck aufs Eis zu befördern, sollten Sie nicht allzu lange zögern.

DEMO-TIPPS

Falls es Ihnen schwer fällt, Tore zu erzielen oder zu verhindern, dürfen Sie an vielerlei Einstellungen des Spieles feilen. So können Sie neben vier Schwierigkeitsgraden auch die Geschwindigkeit auf dem Eis in mehreren Stufen verändern. Selbst an der KI der gegnerischen Spieler und der Torhüter dürfen Sie schrauben und können so das Spiel gemäß Ihren persönlichen Vorlieben anpassen.

UND SONST?

Probate Mittel, um zu Torerfolgen zu gelangen, sind so genannte Wraparounds und One-Timer. Für einen Wraparound brauchen Sie lediglich hinter dem gegnerischen Tor den Schussknopf zu drücken, der Spieler wickelt sich dann automatisch um das Tor herum und versucht den Abschluss. Für einen One-Timer müssen Sie im gleichen Moment, in dem Ihr Spieler einen Pass erhält, auf das Tor schießen. Im Idealfall zieht Ihr Akteur blitzschnell ab und der Goalie hat kaum eine Chance.



SPIELE-INFOs

TITEL: GRABBED BY THE GHOULIES
HERSTELLER: RARE
GENRE: ACTION
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	ATTACKIEREN
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	ITEMS AUFNEHMEN
	B-TASTE	NICHT BELEGT
	X-TASTE	NICHT BELEGT
	Y-TASTE	NICHT BELEGT
	L-SCHALTER	KAMERA NACH LINKS
	R-SCHALTER	KAMERA NACH RECHTS
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

GRABBED BY THE GHOULIES

DAS ERWARTET SIE

SIE KÖNNEN EINIGE LEVELS der Vollversion ausprobieren, sich an einem Bonus-Game versuchen oder sich einige Filmsequenzen rund um das Spiel ansehen.

SO SPIELT ES SICH

Wenn Sie sich dafür entscheiden, einige Levels des Spiels zu absolvieren, geht es im Billard-Zimmer los. Erst wenn Sie die zehn Skelette besiegt haben, dürfen Sie den Raum wieder verlassen. Sie attackieren Ihre Gegner mit dem rechten Mini-Stick. Drücken Sie diesen einfach in die Richtung, in der sich der nächste Feind befindet. Sie können auch Objekte aufheben und diese auf die Gegner schleudern.

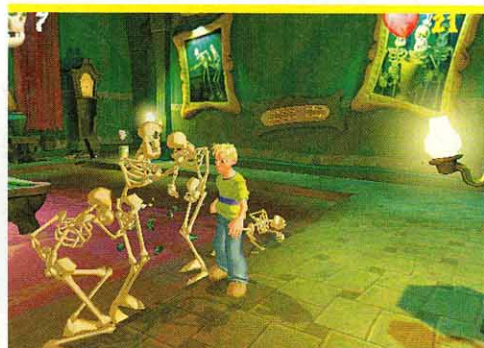
DEMO-TIPPS

An einigen Stellen im Spiel erschrickt Ihr Charakter. Ihnen wird dann eine Tastenkombination vorgegeben, die Sie möglichst schnell nachdrücken müssen. In manchen Räumen lohnt es sich zudem nicht, mit Gegnern kurzen Prozess zu machen, sondern Sie müssen einfach nur davonrennen. Vor allem wenn Gevatter Tod auf dem Bildschirm erscheint, sollten Sie schnellstens stiften gehen. Nur eine einzige Berührung von ihm und Sie werden dahingerafft.

UND SONST?

Im Bonus-Spiel „Poor Ol' Fiddlesworth!“ müssen Sie dem Hausmeister des Anwesens zur Seite stehen. Er wird von kleinen, lilafarbenen Ghoulies attackiert. Dies müssen Sie verhindern. Je länger Sie es schaffen, desto besser. Wenn Sie die Gegner 15 Sekunden lang von

Fiddlesworth fernhalten, erhalten Sie eine Bronze-medaille. Gold gibt es erst ab 45 Sekunden.



BUFFY - IM BANN DER DÄMONEN: CHAOS BLEEDS

SPIELE-INFOS

TITEL: BUFFY - IM BANN DER DÄMONEN: CHAOS BLEEDS
HERSTELLER: EUROCOM
GENRE: ACTION-ADVENTURE
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	INVENTAR
	A-TASTE	TRETEN
	B-TASTE	SPRINGEN
	X-TASTE	SCHLAGEN
	Y-TASTE	BENUTZEN
	L-SCHALTER	AUSWEICHEN
	R-SCHALTER	ZIELEN
	WEISSE TASTE	BLOCKEN
	SCHWARZE TASTE	PFÄHLEN

DAS ERWARTET SIE

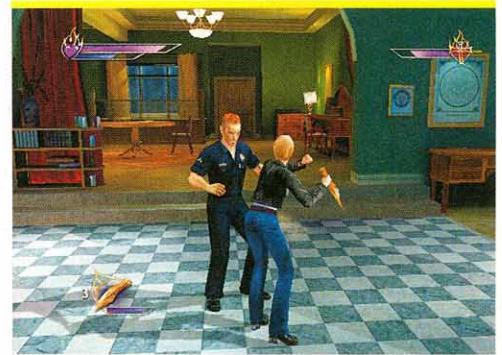
MIT BUFFY, WILLOW, XANDER UND SPIKE dürfen Sie vier der Charaktere der bekannten TV-Serie gegen allerlei Vampir-Gesindel in den Kampf schicken. Doch beeilen Sie sich, die Demo ist zeitlich begrenzt.

SO SPIELT ES SICH

Zunächst übernehmen Sie die Kontrolle über Buffy und schon bald trachten Ihnen die ersten Vampire nach dem Leben. Hauen Sie einfach immer feste druff und vergessen Sie nicht, die Untoten am Ende zu pfählen, damit diese nicht wieder auferstehen. Schon nach wenigen Kämpfen steuern Sie dann die rothaarige Hexe Willow. Mit ihr gilt es zunächst einen Schlüssel zu finden, mit dem Sie eine alte Truhe aufsperrern können. Darin finden Sie ein Buch.

DEMO-TIPPS

Willow kann sich ihre Hexenkräfte zunutze machen. Wenn Sie zweimal hintereinander den A-Knopf drücken schleudert sie einen Feuerball. Wenn Sie das vorhin erwähnte Buch gefunden haben, hat Willow sogar den Sonnenspruch drauf und kann Gegner aus noch größerer Distanz bekämpfen.



UND SONST?

Wenn Sie Xander steuern, müssen Sie zuerst einige Gegner besiegen, danach finden Sie verschiedene Waffen im selben Raum vor. So liegt unter anderem eine Armbrust herum, mit der Sie die feindlichen Vampire aus größerer Entfernung beschießen können. Sobald Sie mit dem Vampir Spike spielen, sollten Sie sich auf die Suche nach einem Schwert machen. Dieses macht aus den gruseligen Zombie-Gegnern im Handumdrehen Hackfleisch.

SPIELE-INFOS

TITEL: ARMED & DANGEROUS
HERSTELLER: LUCASARTS
GENRE: ACTION
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/SPRINGEN
	RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN/ZWEITWAFFE
	STEUERKREUZ	WAFFE WÄHLEN
	A-TASTE	ZWEITWAFFE
	B-TASTE	PARTNER RUFEN
	X-TASTE	NACHLADEN
	Y-TASTE	GESCHÜTZ BENUTZEN
	L-SCHALTER	ZOOM
	R-SCHALTER	PRIMÄRWAFFE
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	SPEZIALWAFFE

ARMED & DANGEROUS

DAS ERWARTET SIE

ZWEI VERSCHIEDENE MISSIONEN des schrägen Action-Spiels stehen zur Auswahl. In der einen müssen Sie sich mit Ihrem Trio durch ein feindliches Territorium schlagen, in der anderen nehmen Sie in einem Geschütz Platz.

SO SPIELT ES SICH

In der Episode „Run & Gun“ gilt es, Ihren Kumpan Rexus zu finden. Folgen Sie einfach dem Weg. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie Feinde auch aus größerer Distanz umnieten. Sie sollten vor allem auf die roten Fässer zielen, die überall stehen. Wenn diese explodieren, reißen sie sämtliche Feinde im Umfeld mit in die Luft. Sobald Sie den Raketenwerfer finden, müssen Sie damit die beiden Geschütztürme ausschalten. Dies ist einfacher, als es aussieht, da der Raketenwerfer eine Zielsuchfunktion hat.

DEMO-TIPPS

„Defend the Base!“ nennt sich die zweite spielbare Mission. Hierbei sitzen Sie im Geschütz einer Festung und müssen sich gegen eine riesige Horde „Grunts“ behaupten. Wenn es 50 der Feinde in die Festung schaffen, ist die Mission gescheitert. Halten Sie einfach wie wild mit dem Maschinengewehr auf die Angreifer und feuern Sie zusätzlich mit dem A-Knopf durchschlagskräftigere Raketen ab.

UND SONST?

Im Kapitel „Run & Gun“ finden Sie gegen Ende eine äußerst abgefahrene Spezialwaffe. Diese aktivieren Sie

mit dem schwarzen Knopf. Ihre drei Akteure machen dann einen Handstand und anschließend stellt sich das Bild auf den Kopf. Ihre Jungs halten sich dann an der „Decke“ fest, Ihre Gegner fallen hingegen in die Tiefe. Sobald sich das Bild wieder zurückdreht, zieht die Schwerkraft Ihre Feinde gnadenlos auf den harten Erdboden zurück.





FREAKY FLYERS

SPIELE-INFOs

TITEL: FREAKY FLYERS
HERSTELLER: MIDWAY
GENRE: ACTION
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	STEUERN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	STEUERN
	A-TASTE	SCHIESSEN
	B-TASTE	ITEM BENUTZEN
	X-TASTE	NACH HINTEN ZIELEN
	Y-TASTE	STUNTS
	L-SCHALTER	BREMSEN
	R-SCHALTER	BESCHLEUNIGEN
	WEISSE TASTE	FADENKREUZ
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

AMÜSIEREN SIE SICH in einem Rennen durch den Coyote Canyon oder beschützen Sie ein Fort vor den Angriffen zahlreicher gefährlicher mexikanischer Banditen.

SO SPIELT ES SICH

Wenn Sie sich für das Wettrennen entscheiden, treten Sie als Johnny Turbine an. Ihr Ziel ist es, mindestens Dritter zu werden. Während des Fluges müssen Sie nicht nur schnell sein, sondern auch genau zielen können. Nur wenn Sie mit Ihrem Geschütz die Widersacher vom Himmel holen, winkt Ihnen eine Platzierung unter den ersten drei. Doch Ihre Gegner haben es auch auf Sie abgesehen. Aktivieren Sie daher mit der Back-Taste so oft wie möglich Ihren Schutzschild.

DEMO-TIPPS

Falls Sie sich am Boss-Level versuchen, wird Ihnen einiges abverlangt. Ihre Hauptaufgabe ist es, das Fort vor den herbeiströmenden Banditen zu schützen. Kreisen Sie um das Gebäude herum und erledigen Sie die Schurken. Zudem müssen Sie auch die Basis-Camps der Tacos mampfenden Saubande unschädlich machen. Dabei sollten Sie auf die Geschütze achten.



UND SONST?

Auch zu zweit können Sie sich an dieser Demo-Version versuchen. Im Splitscreen-Modus wird sich zeigen, wer der bessere Pilot ist. Während der Rennen lassen sich verschiedene Objekte einsammeln, die Sie dann gegen den Widersacher verwenden können. Unter anderem ist es sogar möglich, mit verschiedenen Raketen auf den Gegner zu ballern.

SPIELE-INFOs

TITEL: WRATH UNLEASHED
HERSTELLER: THE COLLECTIVE
GENRE: STRATEGIE/BEAT 'EM UP
SPIELER: 1-2

	LINKER MINISTICK	NAVIGIEREN/BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	NAVIGIEREN
	A-TASTE	AUSWÄHLEN/ATTACKE
	B-TASTE	MAGIE-ATTACKE
	X-TASTE	ATTACKE
	Y-TASTE	HILFE/MAGIE-ATTACKE
	L-SCHALTER	WEGZOOMEN
	R-SCHALTER	HINZOOMEN
	WEISSE TASTE	EINEN ZUG AUSSETZEN
	SCHWARZE TASTE	KARTE VON OBEN

WRATH UNLEASHED

DAS ERWARTET SIE

SIE DÜRFEN ENTWEDER MIT EINER GANZEN ARMEE gegen eine CPU-Streitmacht in die Schlacht ziehen oder gegen die eines weiteren Mitspielers. Zudem können Sie alleine oder zu zweit harte Einzelkämpfe bestreiten.

SO SPIELT ES SICH

Im Battle-Modus dürfen beide Parteien nacheinander ihre Spielfiguren über das in Waben unterteilte Schlachtfeld ziehen. Sobald zwei Figuren auf der gleichen Wabe platziert werden, treten diese in einem erbitterten Kampf auf Leben und Tod gegeneinander an. Dabei kommt es nicht nur auf die Größe der Figuren an. Riesige und damit auch behäbiger Charaktere lassen sich beispielsweise von wendigeren Gestalten einfacher besiegen.

DEMO-TIPPS

In der Übersicht des Kampfareals können Sie sich mit dem Y-Knopf die Profile der verschiedenen Kampfeinheiten ansehen. Versuchen Sie daher immer, einen gleich starken Gegner in den Kampf gegen den Feind zu schicken. Vor allem Ihren Overlord sollten Sie nicht verheizen. Sobald dieser besiegt ist, ist die gesamte Schlacht nämlich endgültig verloren.

UND SONST?

Einige Ihrer Charaktere können andere heilen. Falls also eine Ihrer Figuren zu sehr im Kampf gelitten hat, sollten Sie diese schnellstens in die Nähe eines heilenden Charakters bringen. Anschließend können Sie mit der regenerierten Spielfigur wieder aus dem Vollen schöpfen.





DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

Komplettlösung

MIT *BAPHOMET'S FLUCH* - Der schlafende Drache hat das erste Adventure seinen Weg auf die Xbox gefunden. Die Rätseleinlagen sorgen meistens für eine Menge Knobelspaß, sie können aber auch schnell zum Frust werden, wenn man an einer Stelle nicht den richtigen Dreh herausbekommt. Mit dieser Komplettlösung schaffen wir Abhilfe.

BAPHOMET'S FLUCH DER SCHLAFENDE DRACHE

TEIL 1 DER LÖSUNG

VON: JANA MAHNKE



Das Spielprinzip

Bevor wir mit dem eigentlichen Walkthrough durch das Spiel beginnen, sollen hier vorweg noch drei generelle Tipps gegeben werden, die während des ganzen Spiels zu beachten sind:

Erstens: Das Alpha und Omega eines Adventures sind die Dialoge. Sie enthalten häufig mehr oder weniger direkte Hinweise darauf, was Sie als Nächstes unternehmen müssen, und führen Sie durch die Geschichte. In vielen Abschnitten kommen Sie zudem nur weiter, indem Sie mit den anwesenden Personen ein- oder mehrmals sprechen.

Zweitens: Es empfiehlt sich, unbekannte Gegenstände zunächst einmal gründlich anzuschauen, bevor Sie diese verwenden. Nur so lassen sich Besonderheiten und versteckte Mechanismen erkennen.

Drittens: Im Spiel ist an vielen Stellen Teamwork gefragt. In den Abschnitten, in denen Nico und George gemeinsam unterwegs sind, ist Georg Ihre Hauptspielfigur. An einigen Punkten kommen Sie allerdings nur weiter, wenn Sie Nico anweisen, bestimmte Dinge für Sie zu erledigen.

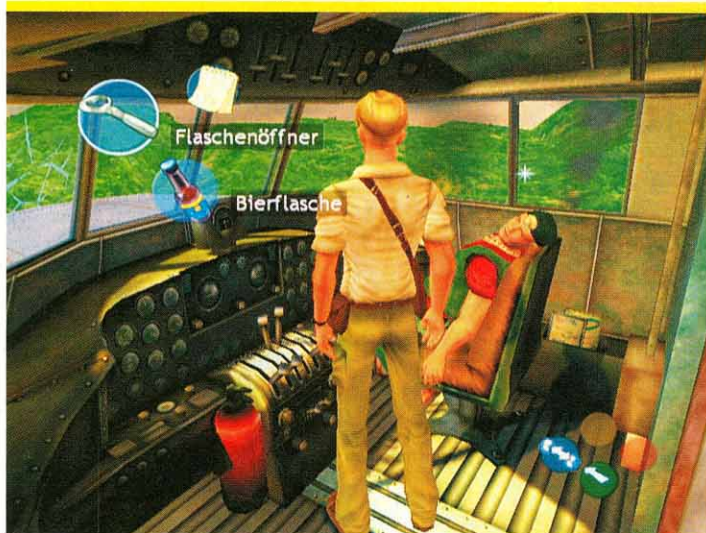


Die Gegenstände

Während des Spiels finden Sie einen ganzen Sack verschiedener Gegenstände, die zum Teil an mehreren Orten zum Einsatz gebracht werden müssen. In dieser Tabelle haben wir für Sie alle Gegenstände des Spiels zusammengestellt und die jeweiligen Situationen benannt, in denen die Objekte benutzt werden müssen.

ALLE GEGENSTÄNDE AUF EINEN BLICK

GEGENSTAND	FUNDORT	EINSATZORT(E)
Bierflasche	Flugzeug: Fußboden des Passagierraums	Geöffnet unter Harrys Nase halten, um ihn zu wecken
Kiste mit Werkzeug	Flugzeug: Passagierraum	Als Ballast in den hinteren Teil des Fliegers schieben
Flaschenöffner	Harrys Jackentasche	Öffnen der Bierflasche, offenhalten des Fahrstuhls
Feuerlöscher	Flugzeug: Cockpit	Einschlagen der Cockpit-Fensterscheibe
Bleistift	Vernons Wohnung: Pinnwand im Hausflur	Herausdrücken des Schlüssels der Balkontür
Nicos Presseausweis	Von Beginn an in Nicos Inventar	Drücken des Knopfes zum Öffnen des Koffergeheimfaches
Perücke	Vernons Wohnung: Hinterhof in der Nähe	Öffnen der Balkontür
Lupe	Höhle im Kongo: Schreibtisch	Wichtiger Gesprächsstoff in den Dialogen mit der alten Dame, der Polizistin und dem Kommissar in Paris
Metallstange	Höhle im Kongo: Neben der Maschine	Im Drachenkopf zum Entzünden des Vogelnestes
Vogelnest	Höhle im Kongo: schmaler Durchgang	Feststellen des Türmechanismus
Cholmonelys Ausweis	Höhle im Kongo: toter Wissenschaftler	Herunterholen des Vogelnestes
Postkarte	Höhle im Kongo: Schreibtisch	Aufbrechen der Höhlentür im Kongo
Gedichtband (mit 3 Münzen)	Glastonbury: Cosmic Faerie	Abfackeln in Drachenkopf
Münzen	Glastonbury: Gedichtband	Gesprächsstoff in Glastonbury
Boxershorts	Glastonbury: von Tristram erhalten	Gesprächsstoff in Glastonbury
Zeitung	Paris: Mülltonne nahe Feuerleiter	Untersuchungsobjekt für Madame Zazie
Taschentuch	Vernons Wohnung: Küche	Eamon vor dem Irish Pub zeigen
Kontoauszug	Vernons Wohnung: Küche	1. + 2. Münze: Bezahlung für Madame Zazie
DVD	Vernons Wohnung: Tresor	3. Münze: Schraubenlösen in Susaros Schloss
Diagramm	Vernons Wohnung: Tresor	Untersuchungsobjekt für Madame Zazie
2 Sandsäcke	Theater: Scheinwerferaufbauten	Unter der Balkontür durchschieben
Schminke	Bühnenunterraum	Zum Trösten von Beatrice
Pappbecher	Theater: Kassenraum Fußboden	Keine
Schlüssel Salomos	Theater: Tresor	Nicos Wohnung: DVD-Player
Chipkarte	Theater: Tresor	Wichtiger Gesprächsstoff
Steinzyliner	Hinterhof des Antiquariats	Flap ausschalten
Omega-Stein	Theater: Energiequelle	Im Pappbecher schmelzen, schmieren der Stützstreben
Metallscheibe	Höhle im Kongo: Leiche	Schminke hineinwerfen und am Bühnenscheinwerfer schmelzen
Stola	Höhle im Kongo: Leiche	In den Steinsockel um Excalibur einsetzen
Alpha-Stein	Höhle im Kongo: Energiequelle	Öffnen des Fahrstuhls
Angebissener Hamburger	Susaros Schloss: Mülltonne	Tür in der Kanalisation unter Montfaucon (Paris)
Alufolie	Susaros Schloss: Mülltonne	Öffnen der Tür in der Höhle im Kongo
Schnur	Susaros Schloss: Mülltonne	Anschauen der Satellitenkarten von Ägypten
Fernbedienung	Susaros Schloss: Handschuhfach des Jeeps	Öffnen der Tempeltür in Ägypten
Stück Kohle	Susaros Schloss: Gitterverschluss	Türöffnungsmechanismus letzter Höhlenraum im Kongo
Wagenheberkurbel	Susaros Schloss: Gitterverschluss	Festhalten der Metallscheibe
Föhn	Susaros Schloss: Koffer in Petras Zimmer	Anschauen der Satellitenkarten von Ägypten
Braune Perücke	Susaros Schloss: Koffer in Petras Zimmer	Öffnen der Tempeltür in Ägypten
Schleifstein	Susaros Schloss: Koffer in Petras Zimmer	Hund im Zwinger zu fressen geben
Bleichmittel	Susaros Schloss: Küche	Keine
Sicherheitsausweis	Susaros Schloss: Sergeant der Wache	Keine
Metallbecher	Susaros Schloss: Regenabflussrohr	Öffnen des Gittertores
Seil	Paris: Montfaucon: Baugerüst	Keine
Gullydeckelöffner	Paris: Montfaucon: Werkzeugtasche	Lösen des Wagenhebers beim Jeep
Alter Schlüssel	Paris: Kanalisation: Aufenthaltsraum	Öffnen des Fensters bei der Limousine
Psi-Stein	Paris: Geheimversteck des Ordens	Öffnen der Tempeltür in Ägypten
Excalibur	Glastonbury: Grabmal von König Artus	Zum Töten des Drachens



↑ Ihr australischer Pilot lässt sich nur durch den Geruch von Bier wieder wecken.



Absturz im Kongo

Spielfigur:

George

Ort:

Höhle im Kongo

Räume:

Flugzeug: Passagierraum, Cockpit

Wichtige Gegenstände:

Bierflasche, Kiste mit Werkzeug, Flaschenöffner, Feuerlöscher

Nachdem Sie den Flugzeugabsturz überlebt haben, müssen Sie die brennende Maschine so schnell wie möglich verlassen. Schnallen Sie sich hierzu ab und heben Sie die Bierflasche vom Boden auf. Lösen Sie den Befestigungsgurt der Kiste zu Ihrer Linken und schieben Sie diese dann in den hinteren Teil des Fliegers. Gehen Sie nun in das Cockpit, untersuchen Sie das angeknackste Fenster und danach Harry. Bei diesem finden Sie einen Öffner, mit dem Sie die Bierflasche öffnen können, um Harry durch den Geruch aufzuwecken. Werfen Sie nun den Feuerlöscher durch die beschädigte Scheibe, weisen Sie Harry an, in den Passagierraum zu gehen und verlassen Sie dann das Flugzeug. Klettern Sie anschließend an der Felswand entlang, am Wasserfall vorbei, bis zum Höhleneingang.



Paris

Spielfigur:

Nico

Ort:

Paris

Räume:

Hausflur, Wohnzimmer, Küche,

Schlafzimmer, Bad, Hinterhof, Park
Wichtige Gegenstände: Bleistift, Vogeltränke, Presseausweis, Bratpfanne, Perücke



↑ Nico muss dem Polizeikommissar unangenehme Fragen beantworten.

In einer Anfangssequenz sehen Sie, wie Nicos Interviewpartner von einer Frau ermordet wird, die Nico zum verwechseln ähnlich sieht. Gehen Sie im Hausflur als Erstes zu der Pinnwand und nehmen Sie den Bleistift mit. Steigen Sie nun durch das Fenster auf den Balkon. Schieben Sie die Vogeltränke auf die rechte Seite, so dass Sie sich zum nächsten Balkon hangeln können. Lassen Sie sich auf den mittleren Balkon hinunterfallen, klettern Sie über das Gelände und gelangen Sie so zum hinteren Balkon. Öffnen Sie die Balkontür mit dem Presseausweis. In der Wohnung finden Sie Ihren Interviewpartner, Vernon, tot auf. Bei sich trägt er lediglich eine Visitenkarte. In seiner Nähe finden Sie jedoch noch eine Patronenhülse. Gehen Sie anschließend in die Küche und verteidigen Sie sich dort in zwei Actionsequenzen mithilfe der Kühlschrantür und einer Bratpfanne gegen die Mörderin. Verlassen Sie die Küche über den Balkon und steigen Sie die Feuerleiter hinunter. In den

Mülltonnen finden Sie hier ein Stück Zeitung. Klettern Sie dann über die gegenüberliegende Mauer in einen kleinen Hinterhof, in dem Sie eine schwarze Perücke entdecken. Betrachten Sie diese genauer, um herauszufinden, dass die Trägerin in Wirklichkeit blondes Haar hat. Steigen Sie zurück über die Mauer, verlassen Sie die Nebenstraße und wenden Sie sich nach links. Sprechen Sie in einer weiteren Nebengasse mit der Frau, die den Bürgersteig sauber macht. Diese erzählt Ihnen, dass sie eine blonde Frau in einem roten Sportwagen gesehen habe. Sprechen Sie anschließend mit dem Skateboarder, um herauszufinden, dass der Sportwagen ein E-Type Jaguar ist. Sprechen Sie nun im Park mit einer Frau in einem lila Kleid und dann als Letztes mit der Polizistin vor dem Parktor. Diese nimmt Sie erst dann ernst, wenn Sie ihr die Patronenhülse gezeigt haben, und nennt Ihnen nützliche Details zu dem roten E-Type. Am Ende des Gesprächs wird Nico von zwei Polizisten abgeführt und in Vernons Wohnung von einem Kommissar befragt.



Mysteriöse Erfindung

Spielfigur:

George

Ort:

Kongo

Räume:

Vorderer Höhlenraum, hinterer Höhlenraum, Drachenschädelplatz

Wichtige Gegenstände:

Lupe, Postkarte, Metallstange, Vogelnest

George findet in dem ersten der beiden Höhlenräume nur noch die Leiche des Wissenschaftlers, mit dem er sich hatte treffen wollen. Bei einer näheren Untersuchung entdecken Sie seinen Ausweis. Gehen Sie als Nächstes zu dem Schreibtisch und nehmen Sie dort die Postkarte und eine Lupe mit. Schieben Sie anschließend die Kiste auf die Bodenplatte, welche die Tür öffnet. Gehen Sie in den nächsten Höhlenraum und betätigen Sie dort die mysteriöse Maschine. Nachdem diese in die Luft geflogen ist, können Sie eine Metallstange vom Boden auf sammeln, mit deren Hilfe Sie rechts neben der Tür den Schließmechanismus betätigen können. Holen Sie die Kiste aus dem ersten Höhlenraum und nehmen Sie die Metallstange wieder mit. Schieben Sie die Kiste links neben der Maschine gegen die Wand, um so auf den Vorsprung zu

gelangen. Wenden Sie sich sofort nach rechts und holen Sie mit der Metallstange das Vogelnest aus der Ecke herunter. Folgen Sie nun dem verwinkelten Durchgang zum Drachenplatz. Legen Sie das Vogelnest in den Drachenkopf und benutzen Sie nun die Lupe, um das Nest mithilfe der Sonnenstrahlen zu entzünden. In einer abschließenden Action-Sequenz müssen Sie nun vor Susarro und seinen Männern fliehen.



Glastonbury

Spielfigur:

George

Ort:

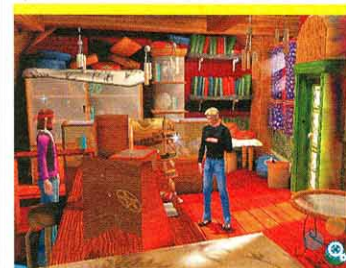
Glastonbury, England

Räume:

Cosmic Faerie, Zazies Wahrsagerstube

Wichtige Gegenstände:

Postkarte, Gedichtband mit Münzen, Unterhose



↑ Tristrams Laden ist voll gestopft mit esoterischem Schnickschnack.

Nachdem George in den Höhlen des Kongos eine Postkarte von Glastonbury gefunden hat, führt ihn seine Suche nach Bruno nun nach Glastonbury. Sprechen Sie dort zuerst mit dem Colonel, der nach seiner ausgerissenen Tochter sucht. Gehen Sie dann in den Laden „Cosmic Faerie“, sehen Sie sich alles an und sprechen Sie mit dem Besitzer Tristram. Gehen Sie als Nächstes zu dem Irish Pub am Ende der Straße und sprechen Sie dort mit Eamon, der ein Fan von Gedichten ist. Holen Sie Tristrams Gedichtband aus dem Laden und zeigen Sie ihn Eamon. Dieser macht sich daraufhin zu Tristram auf und während die beiden miteinander sprechen, können Sie auf der linken Seite durch eine Tür die Zimmer über dem Laden betreten. Dort treffen Sie die Tochter des Colonels. Sprechen Sie mit ihr über ihren Vater und Tristram, bis sie sich auf den Weg zu ihrem Vater macht. Sprechen Sie nun mit Tristram, bis er Ihnen am Ende Brunos Boxershorts aushändigt. Lösen Sie jetzt die Münzen aus dem Gedichtband und gehen Sie zu der

Wahrsagerin Madame Zazie. Geben Sie ihr eine Münze und die Postkarte, damit sie diese untersucht. Geben Sie ihr danach eine zweite Münze, damit sie auch die Boxershorts untersucht. Versuchen Sie als Nächstes die Pforte neben dem Pub zu öffnen. Da dies nicht gelingt, müssen Sie Eamon um Hilfe bitten. Schieben Sie im Hinterhof die Kisten unter die Luke in der Scheunenwand und steigen Sie hinauf. Lösen Sie Brunos Fesseln und verlassen Sie schnell die brennende Scheune.



↑ Madame Zazie ist von Brunos Boxershorts nicht gerade begeistert!



Paris bei Nacht

Spielfigur:

Nico

Ort:

Paris, Vernons Wohnung und Umgebung

Räume:

Wohnzimmer, Schlafzimmer

Wichtige Gegenstände:

Bleistift, Zeitung, Taschentuch

Steigen Sie die Feuerleiter hinauf bis zu dem Balkon von Vernons Wohnung. Schieben Sie die Zeitung unter die Tür, drücken Sie den Schlüssel mit dem Bleistift heraus und ziehen Sie den Schlüssel mit der Zeitung zu Ihnen. Öffnen Sie die Tür und nehmen Sie in der Küche neben der Spüle ein Taschentuch mit. Schieben Sie im Durchgang zur Stube den Teppich zurück und heben Sie die lose Diele hoch, um an einen Safe zu gelangen. Gehen Sie weiter in das Schlafzimmer und geben Sie Beatrice das Taschentuch. Diese erzählt Ihnen eine Menge über sich und Vernon und nennt Ihnen unter anderem ihr Geburtsdatum, welches der richtige Code für den Tresor ist. Öffnen Sie diesen nun und entnehmen Sie eine DVD und ein Diagramm. Verlassen Sie die Wohnung auf dem gleichen Wege und gehen Sie in Richtung Hauptstraße. Nach einer Action-Sequenz müssen Sie in Nicos Wohnung zurückkehren, um dort die DVD mit dem DVD-Player anzuschauen.

Rufen Sie anschließend André Lobineau an, welcher prompt bei Ihnen vorbeikommt und mit Ihnen die bisherigen Fakten zusammenträgt. Rufen Sie dann bei Ihrer Zeitung an, welche Ihnen den Tipp gibt, zu einem bestimmten Pariser Theater zu fahren.



Das verlassene Theater

Spielfigur:

Nico

Ort:

Paris, Theater

Räume:

Gerüst, Theaterkasse

Wichtige Gegenstände:

Holzplanke

Gehen Sie am Theater vorbei und biegen Sie links in die Nebenstraße ein. Steigen Sie auf das Baugerüst, bis Sie zur Spitze gelangen. Binden Sie dort die Reklametafel los. Klettern Sie nun wieder ein Stück hinunter, springen Sie über die große Lücke und schwingen Sie sich in der Nähe der Leiter weiter nach oben. Verschieben Sie hier die Kiste so, dass Sie zu der Ebene gelangen, auf der Sie die Reklametafel erreichen können. Lösen Sie diese und balancieren Sie hinüber zum Dach des Theaters. Gehen Sie über das Dach bis zu einer Tür, die Sie ins Innere des Theaters führt. Durch einen Lagerraum gelangen Sie in den Kassenraum des Theaters, in dem Sie von Susarro gefangen werden.



Antiquariat

Spielfigur:

George

Ort:

Paris, Antiquariat und Umgebung

Räume:

Hinterhof, großer Lagerraum, Lagerraum mit Lichtschalter, Heizungsraum

Wichtige Gegenstände:

Keine

Gehen Sie die Straße entlang und durch einen Durchgang in einen Hinterhof. Schieben Sie dort die Kiste an die rechte Seite der großen Mülltonne. Schließen Sie diese und klettern Sie durch das Fenster, das dahinter auftaucht. In dem folgenden Raum gibt es eine Wand mit drei Türen. Gehen Sie durch die letzte Tür in einen kleineren Lagerraum. Verschieben Sie die Kisten dort so, dass Sie die oberste Kiste von der Wand

abziehen können, um den dahinter liegenden Lichtschalter zu betätigen. Untersuchen Sie nun die Kratzer auf dem Fußboden und schieben Sie anschließend dort die Kisten beiseite. Steigen Sie durch die Falltür und laufen Sie den Tunnel entlang bis zu einer Leiter. Steigen Sie an dieser hinauf in einen Heizungsraum. Klettern Sie dort eine weitere Leiter hinauf, welche Sie in den Zuschauerraum des Theaters bringt. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Sie erfahren, dass Ihre alte Freundin Nico gefangen ist und dass sie Ihre Hilfe braucht.



Nicos Befreiung

Spielfigur:

George

Ort:

Theater

Räume:

Zuschauerraum, Tonstudio, Bühne, Kassenraum, Bühne, Scheinwerferaufbauten

Wichtige Gegenstände:

2 Sandsäcke

Gehen Sie nach der Zwischensequenz zur rechten Seite der Bühne und dort durch den offenen Durchgang. Klettern Sie links die Leiter hinauf zu den Scheinwerferaufbauten. Wenden Sie sich oben nach rechts und ziehen Sie an dem Seil, um so den Scheinwerfermast, der sich über die Lücke im Laufsteg erstreckt, ein Stück abzusenken. Hangeln Sie sich an ihm auf die andere Seite und gehen Sie dort zu den beiden Sandsäcken. Lösen Sie erst den linken Sack, um Flap anzulocken, und dann den rechten, um ihn k. o. zu schlagen.



Geheimnis des Theaters

Spielfiguren:

George und Nico

Ort:

Theater

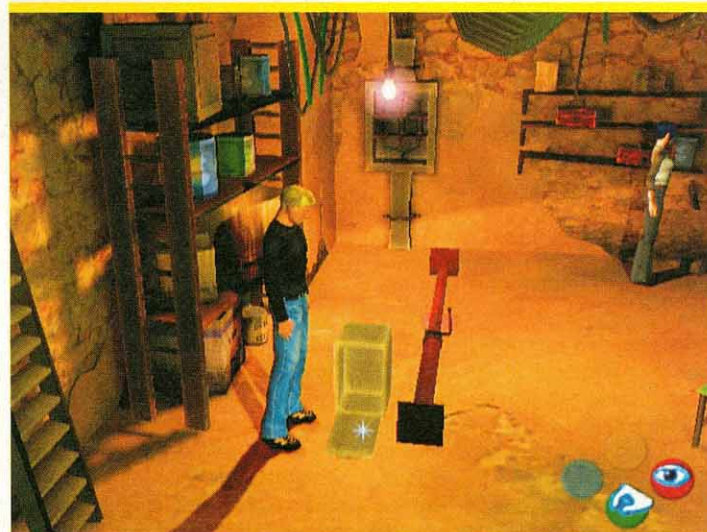
Räume:

Siehe „Nicos Befreiung“ + 1. Kellergeschoss: Bühnenunterraum, Garderobe; 2. Kellergeschoss: Raum unter der Garderobe, verbarrikadierter Raum, Fahrstuhl; 3. Kellergeschoss: Höhle mit Energiequelle

Wichtige Gegenstände:

Pappbecher, Schminke, Tresor, Strebe, Bühnenscheinwerfer, Kristallartefakt = Schlüssel Salomos, Chipkarte, Falltür, Steinzylinder

Nehmen Sie den linken Bühnenabgang und steigen Sie die Treppe in den Keller hinab. Wenden Sie sich nach links und gleich wieder links, um in den Raum unter der Bühne zu gelangen und dort in einer Schachtel weiße Theaterschminke einzusammeln. Gehen Sie weiter den Gang entlang und an der T-Kreuzung aus Sicht der Spielfigur rechts. Die erste Tür auf der rechten Seite führt in die Garderobe, in der Sie einen Tresor entdecken werden. Gehen Sie nun den Gang in die andere Richtung entlang und am Ende durch die Tür auf der linken Seite, welche Sie ins zweite Kellergeschoss führt. Gleich rechts hinter der ersten Ecke hat sich ein Sicherheitsmann in einem Zimmer verbarrikadiert, so dass Sie im Moment nicht hineingelangen können. Gehen Sie deshalb von der Treppe aus gesehen geradeaus und durch die erste Tür rechts, die Sie in einen kleinen Raum führt, der unter der Garderobe liegt. Die Strebe in der



↑ Wenn Sie die Strebe wegziehen, fällt der Tresor durch die Decke.



playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



↑ Hangeln Sie sich nach links zu Nico hinüber und steigen Sie dort wieder hinauf.

Mitte des Raums stützt den Tresor und lässt sich nicht einmal zu zweit bewegen (bitte ausprobieren). Sie brauchen also ein Schmiermittel. Gehen Sie hierfür wieder aus dem Keller hinaus, durch den Zuschauer-raum in den Kassenraum. Sammeln Sie dort den Pappbecher auf dem Fußboden ein und werfen Sie die Schminke hinein. Schmelzen Sie diese an den Bühnenscheinwerfern und gehen Sie dann zurück zur Strebe. Sobald diese eingeschmiert ist, können Sie sie zu zweit wegziehen, der Tresor kracht durch die Decke und platzt auf. Er enthält ein Kristallartefakt (der Schlüssel Salomos) und eine Chipkarte zum Öffnen von Türen. Gehen Sie nun den Gang weiter entlang, bis Sie am Ende eine verkohlte Leiche und einen Fahrstuhl entdecken. Dieser lässt sich mithilfe der Chipkarte öffnen und bringt Sie ins dritte Kellergeschoss. Folgen Sie hier dem Höhlengang und betrachten Sie auf dem Weg den Stein auf der rechten Seite. Gehen Sie in der großen Höhle zur Energiesäule und nehmen Sie den Stein, der in dieser schwebt. In diesem Moment tauchen Susarro und Petra auf: Schwingen Sie sich schnell über den Rand des Steinsteiges, hangeln Sie sich zu Nico hinüber und steigen Sie hinter Susarro und Petra wieder hinauf. Laufen Sie vor Petra weg in den Fahrstuhl. Blockieren Sie, sobald Sie oben angekommen sind, den Fahrstuhl mit Harrys Flaschenöffner, damit Susarro und Petra nicht folgen können. Verlassen Sie den Keller mithilfe der Falltür unter der Bühne und das Theater durch den Geheimgang ins Antiquariat. Dort wird George überfallen, verliert dabei das Kristallartefakt und findet stattdessen einen Steinzylinder.



Die Höhle im Kongo

Spielfiguren:

George und Nico

Ort:

Nicos Wohnung, Kongo

Räume:

Die beiden bekannten Höhlenräume, Raum mit Fallen, Raum mit Trittsteinen, Raum mit kaputtem Fußboden, Raum mit „Wippe“, Maschinenraum, Spiegelraum, Höhle mit Energiequelle

Wichtige Gegenstände:

Metallstange, Omega-Stein, Metallscheibe, Stola, Alpha-Stein



↑ Schieben Sie die beiden Steine ordentlich zwischen die Stachelfallen.

Die Eingangstür zur Höhle bekommen Sie nur zu zweit auf: Lassen Sie Nico an den Griffen ziehen und benutzen Sie gleichzeitig die Metallstange, um die Tür aufzubrechen. Gehen Sie in den hinteren Höhlenraum und setzen Sie den Omega-Stein in die mit Symbolen verzierte Tür ein, um sie zu öffnen. Im Raum dahinter warten Speerspitzenfallen auf Sie, die durch Druck auf den Fußboden ausgelöst werden. Umgehen Sie diese, indem Sie sich links an der Wand an einem Vorsprung entlanghangeln. Stecken Sie dann die Metallstange in die Zahnräder in der linken

Ecke, damit Nico Ihnen folgen kann. Schieben Sie nun die beiden Steine zwischen die ersten Speere. Um zu der Leiche in der Mitte zu gelangen, schieben Sie den vorderen Stein noch eine Speerfalle weiter. In den Taschen des Mannes finden Sie eine Metallscheibe, die in eine Stola gewickelt ist. Gehen Sie weiter in den nächsten Raum, der einen Fußboden aus Trittplatten mit verschiedenen Symbolen hat. Weisen Sie Nico an, sich auf die jeweiligen Symbole zu stellen, und durchqueren Sie mit George den Raum. Aber Vorsicht! Sobald Sie danebentreten, senkt sich die Decke auf Sie hinab. Im nächsten Raum müssen Sie die höher gelegene Kiste auf die „Steinwippe“ verschieben, um auf den Vorsprung und so in den



↑ Stellen Sie die Spiegel so ein und drehen Sie dann den Energiestrahl um.

nächsten Raum zu gelangen. Dort erwartet Sie eine Maschine, die aus vier Teilen besteht. Setzen Sie die Teile richtig zusammen: Die Zylinder müssen in die Öffnungen passen. Beachten Sie dabei den Energiefluss, da dieser die Richtung bestimmt, in welche die Maschinenteile geschoben werden. Sobald die Maschine wieder funktioniert, gehen Sie in den nächsten Raum und stellen die Spiegel auf der rechten Seite des Raumes so ein, dass der Strahl auf die Maschine zeigt. Diese wird so weggeschoben und ein Durchgang wird frei, durch den Sie Nico aus dem Raum mit den Trittplatten holen können. Stellen Sie Nico an das Pult bei der Treppe. Nun müssen Sie die gesamten Kristallspiegel so drehen, dass der Energiestrahл wieder auf die Maschine zeigt. Gehen Sie in den Raum mit der Energiemaschine zurück und schalten Sie am Fuß der Maschine die Strahlrichtung um. Auf diese Weise machen Sie im Spiegelraum den Weg zum zweiten Pult frei und durch ein gleichzeitiges Betätigen beider Pulte öffnet sich die Tür. Folgen Sie dem langen Vorsprung zum nächsten Raum und lassen Sie dort Nico die Metallscheibe in die Fassung auf der linken Seite einsetzen und mit der Stola festhalten. Die Tür führt Sie in eine Höhle mit einem

Energiestrahл, aus dem Sie dieses Mal den Alpha-Stein nehmen können. Laufen Sie danach schnell aus der einstürzenden Höhle.



Wo steckt Bruno?

Spielfigur:

Nico

Ort:

Nicos Wohnung, Theater

Räume:

Siehe „Geheimnis des Theaters“

Wichtige Gegenstände:

Aktenmappe, Vase, Foto

Nicos Wohnung wurde in der Zwischenzeit verwüstet und Bruno entführt. Während André, George und Nico überlegen, wo man Bruno hingebracht haben könnte, taucht Beatrice auf und bietet ihnen Vernons Wohnung als Versteck an. Nico macht sich daraufhin auf, um im Theater nach Hinweisen für Brunos Aufenthaltsort zu suchen. Gehen Sie im Theater im ersten Kellergeschoss in die Garderobe und springen Sie durch das Loch im Fußboden. Laufen Sie im zweiten Kellergeschoss zu dem Raum, der vorher verbarrikadiert war. Sobald Sie den hinteren Raum betreten wollen, taucht Flap auf, den Sie mithilfe einer Vase ausschalten können. Auf dem großen Schreibtisch finden Sie das Foto eines Schlosses in Prag, in dem Bruno gefangen gehalten wird.



↑ Flaps Überraschungsbesuch macht Nico mit der schweren Vase ein Ende!



Das Schloss in Prag

Spielfiguren:

George und Nico

Ort:

Prager Schloss

Räume:

Vorderer Schlosshof, hinterer Schlosshof, diverse Nebenhöfe, Bierkeller, Foyer, Petras Zimmer, Küche, Computerzimmer, Wäscherei, Umkleide der Wache, Susarros Büro

Wichtige Gegenstände:

Hamburger, Wagenheberkurbel,

Fernbedienung, braune Perücke, Schleifstein, Föhn, Bleichmittel, Ausweis, Metallbecher, Münze

Nutzen Sie die Situation aus, dass Ihr Trabi kaputtgegangen ist, indem Sie Nico am Tor klingeln und um Hilfe bitten lassen. Verstecken Sie sich mit George derweil hinter der linken (!) Ecke und schleichen Sie hinter der Wache vorbei, während diese mit Nico spricht. Klettern Sie links über die Mauer und auch über die nächste. Bleiben Sie dabei im Schatten, damit die Wache mit dem Hund Sie nicht sieht, und achten Sie im Folgenden besonders auf die Musik, welche lauter wird, wenn sich eine Wache Ihrer Position nähert. Schleichen Sie nun an der Mauer entlang, über die Sie gerade geklettert sind, und dann links durch den Torbogen in einen Nebenhof, sobald die Wache mit dem Hund weggegangen ist. Schleichen Sie sich nach dem Durchgang links an der Mauer entlang zu den Mülltonnen und weichen Sie dabei dem Suchscheinwerfer aus. Nachdem Sie in den Mülltonnen ein Stück Schnur, einen angebissenen Hamburger und ein Stück Alufolie gefunden haben, gehen Sie weiter am Haus vorbei, bis zu einem weiteren Durchgang zu einem kleinen Nebenhof. Schieben Sie hier die Kisten unter die gegenüberliegende Mauerkrone und klettern Sie hinauf. Laufen Sie über die Mauerkrone und steigen Sie dann rechts über die Brüstung. Bewegen Sie sich nun so weit wie möglich über diesen Vorsprung (über den Balkon hinweg) und lassen Sie sich dann am anderen Ende ganz leise hinter dem Rücken der Wache zu



↑ Schleichen Sie vorsichtig an der Wache vorbei, wenn Nico sie ablenkt.

Boden fallen. Gehen Sie in den baumbestandenen Hinterhof und schleichen Sie rechts zu dem Torbogen. Gehen Sie direkt über den dahinter liegenden Hof, sobald die Wache wegsieht. Verschieben Sie im nun folgenden Nebenhof die Kisten so, dass Sie die linke hintere Kiste gegen die Mauerkrone schieben können. Klettern Sie über den Zaun und gehen Sie zu dem Hundezwinger. Geben Sie dem Hund den Hamburger und schleichen Sie sich dann ganz vorsichtig hinter dem Rücken der Wache vorbei. Nun befinden Sie sich im hinteren großen Schlosshof. Gehen Sie zu dem Gitter, um dort mit Nico zu sprechen. Schleichen Sie dann hinter dem Container und den Lastwagen immer an der Mauer entlang, bis Sie zu dem Jeep kommen. Im Handschuhfach ist die Fernbedienung, mit der Sie die Gittertür öffnen können, so dass auch Nico hereinkann. Verstecken Sie sich vor den aufmerksam gewordenen Wachen hinter dem Container. Gehen Sie nun zu dem Gitterverschluss und lassen Sie Nico den Knopf drücken, während Sie in den Verschluss gehen und ein Stück Kohle und eine Wagenheberkurbel von dort mitneh-



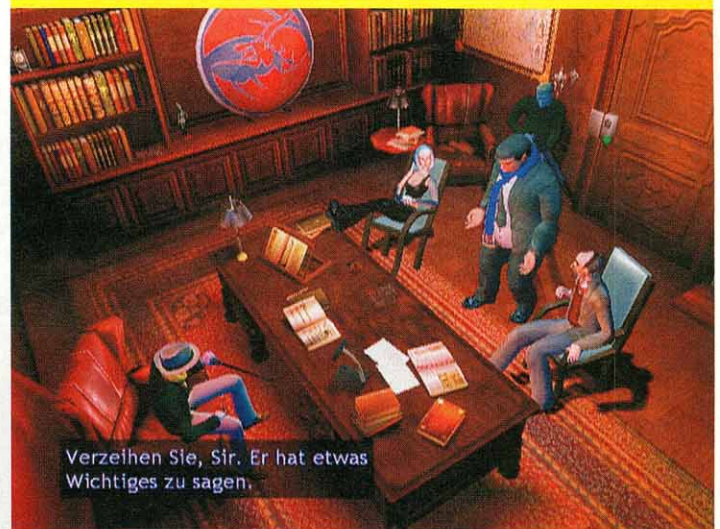
↑ George schleicht auf dem Schlossgelände vor allem auf Dächern herum.



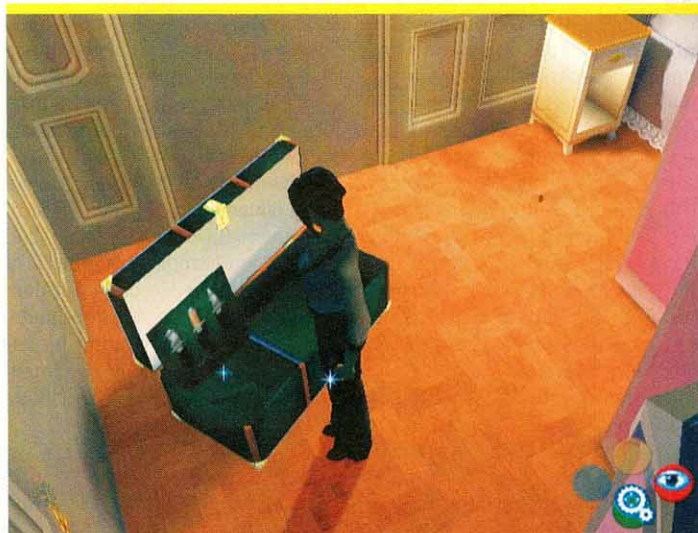
↑ Der halb aufgelegene Hamburger schmeckt dem Wachhund bestimmt.

Sie ihn an die Mauer. Über die Motorhaube können Sie nun auf das Dach klettern. Halten Sie sich links und erklimmen Sie das Abflussrohr bis ganz nach oben.

An dieser Stelle wechselt das Geschehen zu Nico. Verlassen Sie den Bierkeller und schleichen Sie den schwarz-weißen Gang entlang. Da der Weg hier durchs Foyer ver-



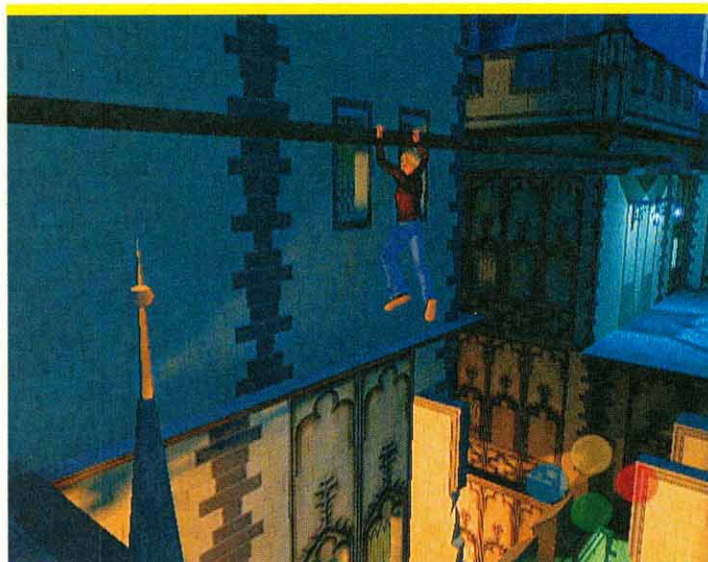
↑ Bruno wurde von Susarro und seinen beiden Schergen gefangen genommen.



↑ Der Koffer hinter dem Paravent in Petras Zimmer hat einen doppelten Boden.



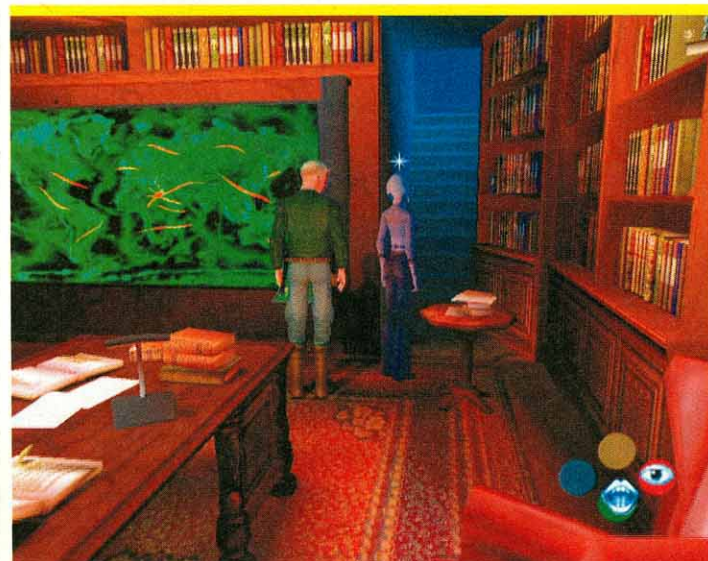
↑ Nur durch ein geschicktes Ablenkungsmanöver kommen Sie an das Bleichmittel.



↑ Während Nico sich als Petra verkleidet, hangelt sich George über tiefe Abgründe.



↑ Schieben Sie die alte Waschmaschine auf den Karren, um damit die Tür einzurammen.



↑ Durch den Geheimausgang können George und Nico das Schloss ungesehen verlassen.

sperrt ist, steigen Sie die Treppe hinauf und gehen Sie dann rechts durch den Durchgang. Sobald die Diele knarrt, müssen Sie sich rechts hinter der großen Blume vor den Wachen verstecken. Schleichen Sie dann einmal um die Balustrade herum, bis Sie zu einem Gang mit rotem Teppich gelangen. Biegen Sie in diesen Gang und gehen Sie durch die letzte Tür auf der linken Seite. Öffnen Sie den Koffer vor dem Bett und nehmen Sie den Föhn heraus. Gehen Sie hinter den Paravent und öffnen Sie den Koffer dort, um eine braune Perücke zu finden. Schauen Sie sich den Koffer noch einmal genauer an und drücken Sie mit dem Bleistift einen kleinen Knopf, um ein Geheimfach zu öffnen. Entnehmen Sie diesem einen Schleifstein. Schleichen Sie nun den ganzen Weg zurück, durch den schwarz-weiß gefliesten Gang in das Foyer. Gehen Sie durch die gegenüberliegende Tür. Schauen Sie sich das Gemüse und das Bleichmittel an und sprechen Sie dann mit dem Koch. Geben Sie ihm den Schleifstein und stibitzen Sie das Bleichmittel, während dieser seine Messer schleift. Gehen Sie nun wieder zurück in Petras Zimmer und bleichen Sie im Waschbecken die Perücke mit dem Bleichmittel. Jetzt müssen Sie die Perücke nur noch trocken föhnen und Ihre Verkleidung als Petra ist perfekt. Nun können Sie das gesamte Foyer betreten, da die Wachen Sie für Petra halten werden.

An dieser Stelle wechselt die Handlung wieder zu George. Schieben Sie als Erstes die Kiste an den unzugänglichen Vorsprung. Steigen Sie die Treppe hinauf und klettern Sie am Ende (bei der verschlossenen Tür) rechts über das Geländer. Schubsen Sie den Wasserspeier hinunter und klettern Sie dann über mehrere Dachsimse, bis Sie zu einem offenen Fenster gelangen. In dem dahinter liegenden Raum müssen Sie die Kisten so verschieben, dass Sie durch den kleinen Durchgang in der linken Ecke wieder hinausklettern können. Folgen Sie dem Dachweg bis in einen Hinterhof und gehen Sie in dessen seitlichen Ausläufer. Bei näherer Betrachtung des Regenabflussrohres können Sie eine Blechtasse entdecken, die Sie dort entfernen müssen. Gehen Sie in den kleinen Raum zurück und füllen Sie die Tasse mit etwas Öl aus der Öllampe. Gehen Sie nun zu dem Gitter, was sich unten im Hof zwischen den Bäumen befindet, ölen Sie es ein und steigen Sie dann in den Keller hinab.

Nun geht es wieder bei Nico im Foyer weiter. Sprechen Sie mit der Wache vor der Sicherheitstür, um zu erfahren, dass der Sergeant der Wache einen Sicherheitsausweis für Sie bereithält. Den Sergeant finden Sie im hinteren Schlosshof, wo er unter anderem den Hubschrauber bewacht. Gehen Sie, wenn Sie den Ausweis haben, zurück ins Foyer und dort durch die erste Tür auf der linken Seite. Geben Sie den Ausweis der dort arbeitenden Computerfachfrau, damit sie ihn aktiviert. Jetzt können Sie durch die Sicherheitstür gehen. Folgen Sie dem Kellergang, bis Sie Schritte hören, und schnappen Sie sich den Feuerlöscher.

George ist in der Zwischenzeit durch das Gitter in den Waschkeller gelangt. Hier müssen Sie die alte Waschmaschine auf den Karren schieben und diesen dann mit einem kräftigen Schubs gegen die Tür fahren. Gehen Sie durch die Gänge des Kellers, bis Sie auf Nico treffen. Folgen Sie dem letzten unerforschten Gang, bis Sie eine Wache entdecken. Um unerkannt an dieser vorbeizukommen, müssen Sie ein Stück zurückgehen in den Gang, aus dem George herausgekommen ist. Lassen Sie dort Nico die Tür mit dem Sicherheitsschloss öffnen und entnehmen Sie dann einem der Spinde eine Uniform der Wachen. Nun können Sie in den letzten Bereich des Kellers eindringen. Gehen Sie den Gang bis zum Ende und dann links in den Raum. Schieben Sie dort die Kisten unter den Lüftungsschacht an der linken Wand, um in den Nebenraum zu schauen. Dort sehen Sie Bruno, der Ihnen von seiner schlechten Behandlung durch Susarro erzählt. Nach einer längeren Zwischensequenz, in der Sie mehr über Susaros und Petras Pläne erfahren, müssen Sie die Schrauben des Gitters mit der verbliebenen Münze lösen und Nico durch die Öffnung schicken, damit sie Ihnen die Zahlenschlossstür des Nebenraums von innen öffnen kann. Schauen Sie sich in Susaros Büro die Drachenkraftlinien auf den Wandkarten gründlich an und drücken Sie dann auf den kleinen Knopf unter seinem Schreibtisch, um eine Geheimtür hinter einem der Bücherregale zu öffnen und so unbemerkt aus dem Schloss zu entkommen.

**TEIL 2 DER LÖSUNG
FINDEN SIE IN UNSERER
NÄCHSTEN AUSGABE!**

(AB DEM 14. JANUAR AM KIOSK.)



DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

Hints and Cheats

AMPED 2

Geben Sie die folgenden Codes im Cheat-Menü ein. Achten Sie bei der Eingabe auf die Groß- und Kleinschreibung.

PINKES HÄSCHEN

Bunny

VEREISTE STRECKEN

AllIce

GERINGE SCHWERKRAFT

LowGravity

MAXIMALER STATUS

MaxSkills

KEINE KOLLISIONEN

NoCollisions

ALLE LEVELS

AllLevels

SCHNELLER FAHREN

FastMove

KEINE STÜRZE

DontCrash

SCHNELLERE DREHUNGEN

SuperSpin

BIGFOOT & CO

AllMyPeeps

ALLE VIDEOS UND FOTOSHOOTINGS

ShowRewards

CHEATS DEAKTIVIEREN

NoCheats

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Pausieren Sie das Spiel, drücken Sie den L- und R-Schalter und geben Sie die folgenden Codes ein.

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR ARAGORN

▲, X, Y, A

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR FRODO

▼, Y, ▲, ▼

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR GANDALF

B, Y, ▲, ▼

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR GIMLI

B, B, Y, A

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR LEGOLAS

A, Y, ▲, A

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR SAM

Y, A, ▼, A

ALLE INTERVIEWS FREISCHALTEN

A, X, A, ▲

Die nachfolgenden Codes können Sie erst eingeben, wenn Sie das Spiel bereits einmal durchgespielt haben. Pausieren Sie hierzu die aktuelle Mission, drücken Sie den L- und R-Schalter und geben Sie den jeweiligen Code ein.

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR FARAMIR

X, Y, ▲, X

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR MERRY

B, B, X, A

1.000 ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR PIPPIN

X, A, X, A

PERFEKT-MODUS

B, ▼, Y, A

FARAMIRS WURFGESCHOSSE WIEDER AUFLADEN

Y, ▲, A, A

MERRYS WURFGESCHOSSE WIEDER AUFLADEN

X, B, Y

PIPPINS WURFGESCHOSSE WIEDER AUFLADEN

▲, B, B, X

ALLE SPEZIALFÄHIGKEITEN

▲, ▼, Y, X

UNBEGRENZT WURFGESCHOSSE

X, X, ▼, B

UNVERWUNDBARKEIT

X, B, X, ▲

GESUNDHEIT WIEDER AUFLADEN

X, X, B, B

ALS FARAMIR SPIELEN

A, A, Y, Y

ALS PIPPIN SPIELEN

Y, B, X, ▼

KOOP-MODUS CHEAT

Pausieren Sie das Spiel im Koop-Modus und drücken Sie gleichzeitig den L- und R-Schalter. Geben Sie dann B, X, ▲, B ein. Sie haben nun unendlich Continues für das laufende Spiel.



↑ Neben dem normalen Profifahren können Sie mithilfe unserer Cheats auch als Bunny losdüsen.



↑ Als Skelett haben Sie einen großen Vorteil: Ihnen wird ganz bestimmt nicht kalt!



↑ Mit einigen tausend Erfahrungspunkten mehr fällt einem das Spiel gleich viel leichter. Zu dem noch Unverwundbarkeit und unbegrenzt Wurfgeschosse, dann geht es richtig ab!



DUNGEONS & DRAGONS HEROES

Um das Cheat-Menü zu aktivieren, müssen Sie den L-Schalter gedrückt halten und dann Y und A gleichzeitig drücken.

10 PUNKTE CHARISMA

DAWN

10 PUNKTE GESCHICKLICHKEIT

ZXE053

10 PUNKTE INTELLIGENZ

JAUREANO

10 PUNKTE WEISHEIT

LAUREANO

10 PUNKTE STÄRKE

CALLAHAN

10 PUNKTE KONSTITUTION

N STINE

10 MITTELGROSSE HEILTRÄNKE

ZAHOIRK

10 GROSSE HEILTRÄNKE

THOMPSON

10 TRÄNKE: GIFT NEUTRALISIEREN

SPINRAD

10 BERSERKERBRÄU

THOMAS

10 ZEITSTOPPS

ESKO

10 BRANDBOMBEN

WEBER

10 FEUERFLÄSCHCHEN

BROPHY

10 GRIECHISCHE FEUER

EHOFF

10 SPHÄRENTRÄNKE

WRIGHT

10 WEIHWASSER

CRAWLEY

10 INSEKTENPLAGEN

DERISO

10 DIETRICH

SNODGRASS

KEIDEL

10 GROSSE WILLENSTRÄNKE

GEE

10 MITTELGROSSE WILLENSTRÄNKE

LU

10 TRÄNKE: HAST

UHL

10 PYROKINS

SMITH

10 ZERSCHLAGUNGSZEPTER

AUSTIN

10 FEUERZEPTER

DELUCIA

10 WUNDERZEPTER

JARMAN

10 ZEPTER DER GESCHOSSE

MILLER

10 ZEPTER DES SPIEGELS

WHITTAKER

10 STÄBE: SCHATTEN

DINOLT

10 WURFDOLCHE

MOREL

10 WURFDOLCHE DER BETÄUBUNG

BELL

10 WURFHÄMMER DES EISVOGELS

PRASAD

10 WURFHÄMMER

BRATHWAI

10 WURFVIPERNBEILE

FRAZIER

HOWARD

10 DONNERSTEINE

ELSON

10 FOLIANTEN DER LEKTIONEN

PAQUIN

10 BÜCHER DES LEHRLINGS

BILGER

10 FOLIANTEN DES LEHRERS

MEFFORD

10 FOLIANTEN DES MEISTERS

SPANBURG

10 WARP-STEINE

HOPPENST

10.000 ERFAHRUNGSPUNKTE

DSP633

500.000 GOLD

KNE637

UNVERWUNDBARKEIT

PELOR

UNBEGRENZTER MYSTICAL WILL

OBADHAI

UNVERWUNDBARKEIT UND UNBEGRENZTER MYSTICAL WILL AUSSCHALTEN

UNBUFF

ARTWORK-FILMSEQUENZ

CONCEPTS

NIGHTMARE-SCHWIERIGKEITSGRAD

MPS LABS

CRIMSON SKIES

10 EXTRA-TOKENS

X, B, X, B, schwarze Taste

ALLE FLUGZEUGE FREISCHALTEN

Y, X, B, Y, schwarze Taste

1.000 SCHADENSPUNKTE MIT JEDEM SCHUSS

B, X, A, B, schwarze Taste

5.000 DOLLAR

A, Y, A, Y, schwarze Taste

GOTT-MODUS

Y, A, X, B, schwarze Taste

SUPERHARTER SCHWIERIGKEITSGRAD

X, B, A, X, schwarze Taste



↑ Herrscht bei Ihnen etwa Ebbe in der Tasche?

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Halten Sie während der Eingabe der Cheats den rechten Ministick gedrückt. Sobald Sie den Ministick loslassen, wird der Code aktiviert (Geräusch eines X-Wing-Fighters).

GOTT-MODUS

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

ALLE WAFFEN

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

ALLE LICHTSCHWERT-VERSIONEN

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

LAUFENDEN LEVEL ERFOLGREICH

ABSCHLIESSEN

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

UNBEGRENZTE MACHT

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

ALLE HELLEN/DUNKLEN MÄCHTE AUF

LEVEL 3

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

LEVELANWAHL

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓



↑ Bei diesem Dieb haben wir mit Cheaten Charisma und Konstitution hochgepowert.



↑ Ab jetzt wird die Liste der verschiedenen Ausrüstungsgegenstände nie mehr leer sein.



↑ Von Anfang an alle Mächte nutzen können!

Zeig mir den schönsten Slide im ganzen Land.



Microsoft
game studios

PGR 2 bringt euch wieder auf die Straße. Hängt eure internationalen Konkurrenten auf Xbox Live in einer von über 100 lizenzierten Edelkarossen ab. Slidet durch die Kurven, setzt die Handbremse ein oder heizt mitten durch eine von 10 originalgetreu nachgebildeten Großstädte. New York, Chicago, Paris, Moskau oder Florenz? Egal, Straße ist Straße, das Gaspedal ist immer rechts und lokale DJs sorgen für bombastischen Sound. Achtet aber auf euren Style, denn für perfektes Fahren gibt es nicht nur heiße Flitzer, sondern auch jede Menge Kudos-Punkte.



it's good to play together

www.xbox.com/pgr2



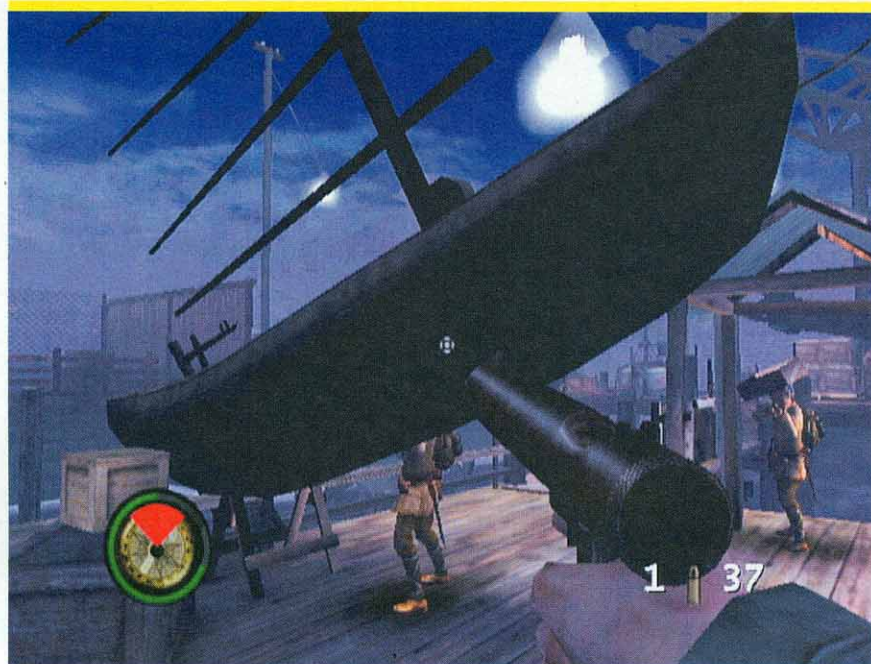
Ferrari, Enzo Ferrari, alle verbundenen Logos und Enzo Ferrari Designs sind Marken von Ferrari SpA. Saleen®, alle Fahrzeugnamen und ihre Designs sind eingetragene Marken von Saleen, Inc. lizenziert genutzt von Microsoft Corporation. Lizenziert von Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG unter bestätigten Patenten Porsche, der Porsche Crest, 911, Carrera, RS, Boxster und Cayenne sind eingetragene Marken von Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. © 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, die Xbox Logos, das Microsoft Game Studios Logo und Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Geben Sie die Codes im Passwort-Menü ein und aktivieren Sie sie dann im Bonus-Menü.

ARCHILLES-KOPF
CARDINAL
ALLE REPLAYS
BOXFISH
SCHUTZSCHILD
WRASSE
UNSTERBLICHKEIT
BANNER
UNSICHTBARE SOLDATEN
PARROT
MÄNNER MIT HÜTEN
DOTTYBACK
GUMMIGRANATEN
BETTA
SILBERKUGELN
BATFISH
UNENDLICH MUNITION
JAWFISH
ALLE MISSIONEN FREISCHALTEN
TUSKFISH



↑ Männer mit merkwürdigen Hüten haben schon einen ganz besonderen Charme, finden Sie nicht auch?

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Bei Rennspielen erwacht der Ehrgeiz im Spieler: Sie möchten jedes einzelne Rennen zumindest einmal bestritten haben. Hier finden Sie eine einfache Lösung: Geben Sie die folgenden Codes im Hauptmenü ein.

ALLE RUNDKURSE
↓, R-Schalter (3x), schwarze Taste (3x), X

ALLE DRAG-RENNEN

♦, X, ♦, R-Schalter, X, L-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste

ALLE DRIFT-RENNEN

♦ (4x), ♦, schwarze Taste, R-Schalter, weiße Taste

ALLE SPRINT-STRECKEN

♦, schwarze Taste (3x), R-Schalter, ↓ (3x)

DRIFTFAHRVERHALTEN IN ALLEN MODI FREISCHALTEN

R-Schalter, ↓ (3x), ♦ (3x), L-Schalter

TONY HAWK'S UNDERGROUND

GESCHWINDIGKEIT STEIGERN

moveinfast

GERINGE SCHWERKRAFT

getitup

MONDPARAMETER

noforce

PERFEKTER MANUAL

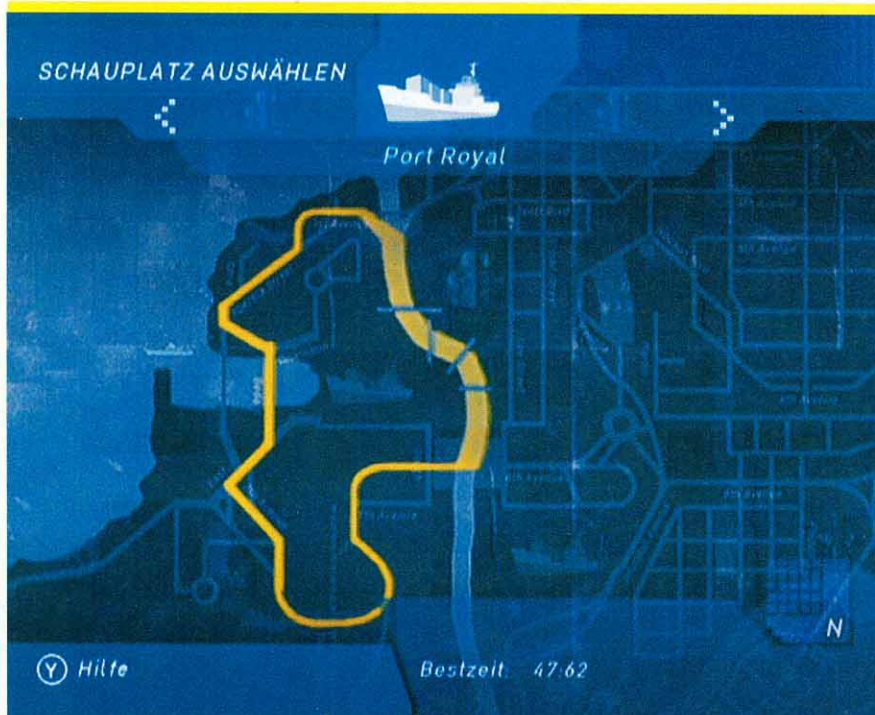
keepitsteady

PERFEKTE BALANCE

letitslide

ALLE THUG-FILME FREISCHALTEN

digivid



↑ Toben Sie sich auf allen Strecken in allen Renn-Modi so richtig schön aus.



↑ Geben Sie in diesem Menü die Cheats ein.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Geben Sie den Code während des Spiels ein.

GOTT-MODUS

♦, ♦, ↓, ↓, ♦, ♦, ♦, ♦, B, A



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
Xbox Music Mixer	____	☐	☐	☐
Deus Ex 2	____	☐	☐	☐
Armed & Dangerous	____	☐	☐	☐
Die besten Spiele des Jahres 2003	____	☐	☐	☐
Max Payne 2	____	☐	☐	☐
Barbie Pferdeabenteuer	____	☐	☐	☐
NBA Inside Drive 2004	____	☐	☐	☐
Leserbriefe	____	☐	☐	☐
Komplettlösung Baphomets Fluch 3	____	☐	☐	☐
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: 01/04)

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: _____

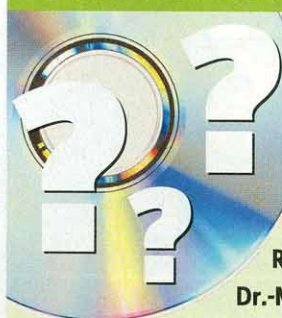
Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

**Computec Media AG, Redaktion OXM,
 Kennwort: OXM-Zeugnis 01,
 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 01/04,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 02/04 ab 14. Januar im Handel!

» TEST GRAND THEFT AUTO DOUBLEPACK

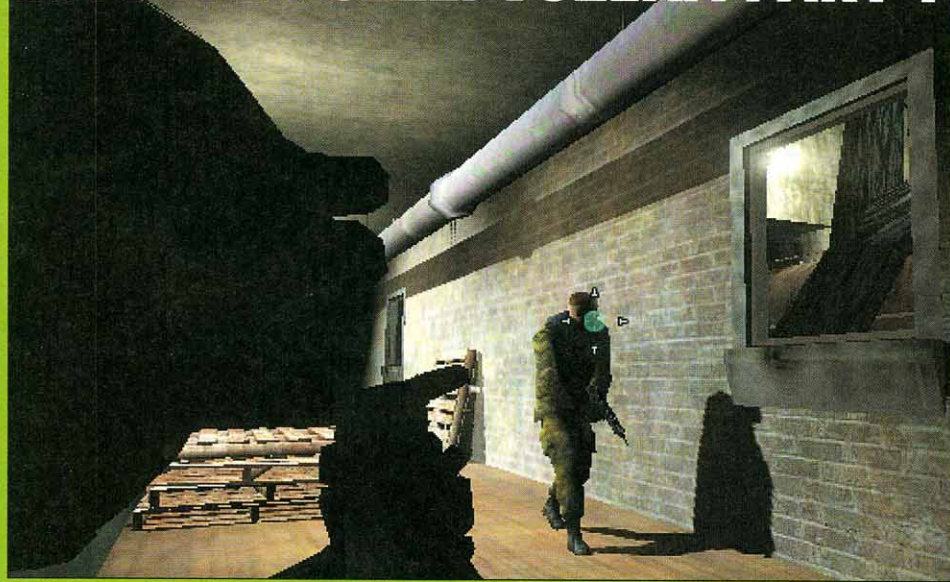
Was haben wir darauf gewartet! Nach der PlayStation 2 und dem PC erobert die Spielspaß-Granate mit Langzeitmotivation ab Januar auch endlich die Xbox. Wir werden in der nächsten Ausgabe sowohl *Grand Theft Auto III* als auch *Grand Theft Auto: Vice City (dt.)* in einem riesigen Doppeltest ausgiebig unter die Lupe nehmen.



Die PlayStation-2-Exklusivität ist ab Januar vorbei.

DVD-INHALT 02/2004

» VOLLSTÄNDIGER LEVEL SPLINTER CELL: VSELKA PART 1



» PLUS 11 SPIELBARE DEMOS

UNTER ANDEREM MIT: STAR WARS JEDI ACADEMY, NBA INSIDE DRIVE 2004, ARX FATALIS, WORMS 3D UND MEHR...



UND VIELES WEITERE MEHR ... AB 14. JANUAR IM HANDEL!



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:

FXM International
30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

REDAKTIONSANSCHRIFT: REDAKTION OXM, DR.-MACK-STR. 77,
90762 FÜRTH, E-MAIL: OXM-LESERBRIEFE@COMPUTEC.DE

REDAKTION

REDAKTIONSDIREKTOR: HANS IPPISCH
LEITENDER REDAKTEUR: JEAN-REINER JUNG (V. I. S. D. P.)
REDAKTION: JANINA WINTERMAYR, MANFRED PATRICK REICHL, JANA MAHNKE (FREIE MITARBEITERIN)
LAYOUT: LARS KROMAT, BRITTA RASP, WOJTEK PRUCHNICKI
LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MICHAEL PLOOG (TEXTCHEF), MARGIT KOCH-WEISS (STELLV. TEXTCHEF), BIRGIT BAUER, CLAUDIA BROSE, ESTHER MARSCH, CORNELIA LUTZ

ERSCHEINUNGSWEISE:
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH (12 AUSGABEN PRO JAHR).
MANUSKRIPTE: MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIPTE JEDER ART GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DEN VON DER VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWAHR FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT ÜBERNOMMEN WERDEN.
URHEBERRECHT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. JEDLICHE REPRODUKTION ODER NUTZUNG BEDARF DER VORHERIGEN SCHRIFTLICHEN GENEHMIGUNG DES VERLAGES.

ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH,
DR.-MACK-STRASSE 77, 90762 FÜRTH
TELEFON: +49(0)911-28 72-341, FAX: +49(0)911-28 72-241
E-MAIL: JASMIN.ZEMSCH@COMPUTEC.DE
ANZEIGENLEITUNG: INA WILLAX
E-MAIL: INA.WILLAX@COMPUTEC.DE

PRODUKTION

MARTIN CLOSMANN, RALF KUTZER

VERTRIEBSLEITER

KLAUS-PETER RITTER

VERTRIEB

BURDA MEDIEN VERTRIEB

DRUCK

OBERNDORFER DRUCKEREI GMBH
A-5510 OBERNDORF BEI SALZBURG

MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:

DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)

dom.beaven@fxmi.com

INTERNATIONAL BUSINESS MANAGER:

CLAIRE MORGAN (+44 (0) 1225 442244)

claire.morgan@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 U YING

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 WORK SOWIE DEN TEAMS VON
OFFICIAL XBOX MAGAZINE UK UND US.

ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von FXM International und wird mit der Lizenz von Imagine Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden derzeit von The Future Network in den Vereinigten Staaten, Deutschland, Italien und Spanien veröffentlicht oder lizenziert. The Future Network besitzt die weltweiten Rechte außer in Japan. Falls Sie ein Lizenznehmer werden wollen, kontaktieren Sie bitte unseren International Development Director: Dom Beaven unter +44 (0) 1225 822846 oder dom.beaven@fxmi.com

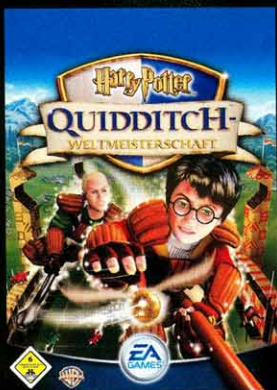


The Future Network serves the information needs of groups of people who share a passion. We aim to satisfy their passion by creating magazines and websites that offer superb value for money, and are a pleasure to read and to visit. This simple strategy has helped create one of the fastest-growing media 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.

PACK DIE GANZE ACTION!

(LEICHTER, ALS DEN GOLDENEN SCHNATZ™ ZU FANGEN.)



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" and 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 © JKR.

WBIE LOGO:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s03)

MAX PAYNE™ 2

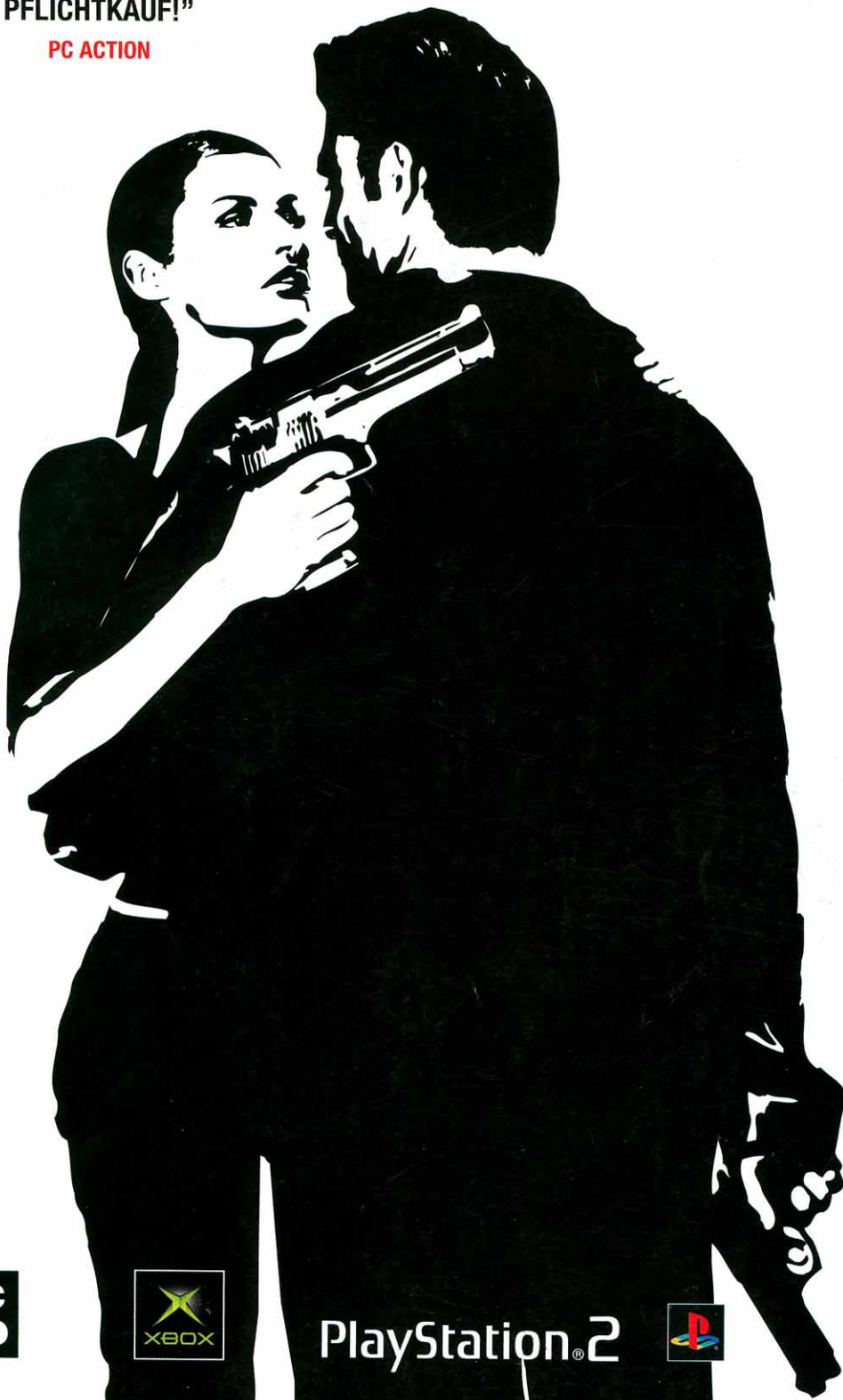
THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

"KEIN ANDERES SPIEL SETZT
ACTION GEKONNTER IN SZENE.

PFLICHTKAUF!"

PC ACTION



WWW.MAXPAYNE2.DE

LÖSUNGSBUCH IM
HANDEL ERHÄLTICH

PC
CD



PlayStation®2



© 2003 Rockstar Games, Inc. Max Payne and the Max Payne logo are trademarks of Rockstar Games and the "R" logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Remedy and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. "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 and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.