



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

10 SPIELBARE DEMOS
BAPHOMET'S FLUCH 3 - TOP SPIN - CARVE
SONIC HEROES - ARMED & DANGEROUS U. A.

04/2004
€ 7,99
Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

**OFFIZIELL
SPIELBAR
AKTUELL**

**342 XBOX-SPIELE
IM ÜBERBLICK!**

10

JETZT UNZENSIERT!
„AB 16“-DVD!



**SPIELBARE
DEMOS**

DIESMAL UNTER ANDEREM MIT:



**BAPHOMET'S
FLUCH 3**

SPIELBAR - Knackiger Rätselspaß
mit dem Adventure-Klassiker



TOP SPIN

SPIELBAR - Erleben Sie das be-
ste Tennisspiel der Welt.



**SONIC
HEROES**

SPIELBAR - Der pfeilschnelle Sega-
Igel in seinem Xbox-Debüt.



CARVE

SPIELBAR - Die Jetskis sind los!
Ein klatschnasses Vergnügen.



**ARMED &
DANGEROUS**

SPIELBAR - Die Klamauk-
Söldner greifen an.

DOOM

DIE MUTTER ALLER SHOOTER ENDLICH AUF XBOX!
Wir haben die neuesten Fakten zum Halo-Killer.

HAMMERHARTE TESTS:

SPLINTER CELL 2

SAM FISHER IM 6-SEITEN-MEGATEST

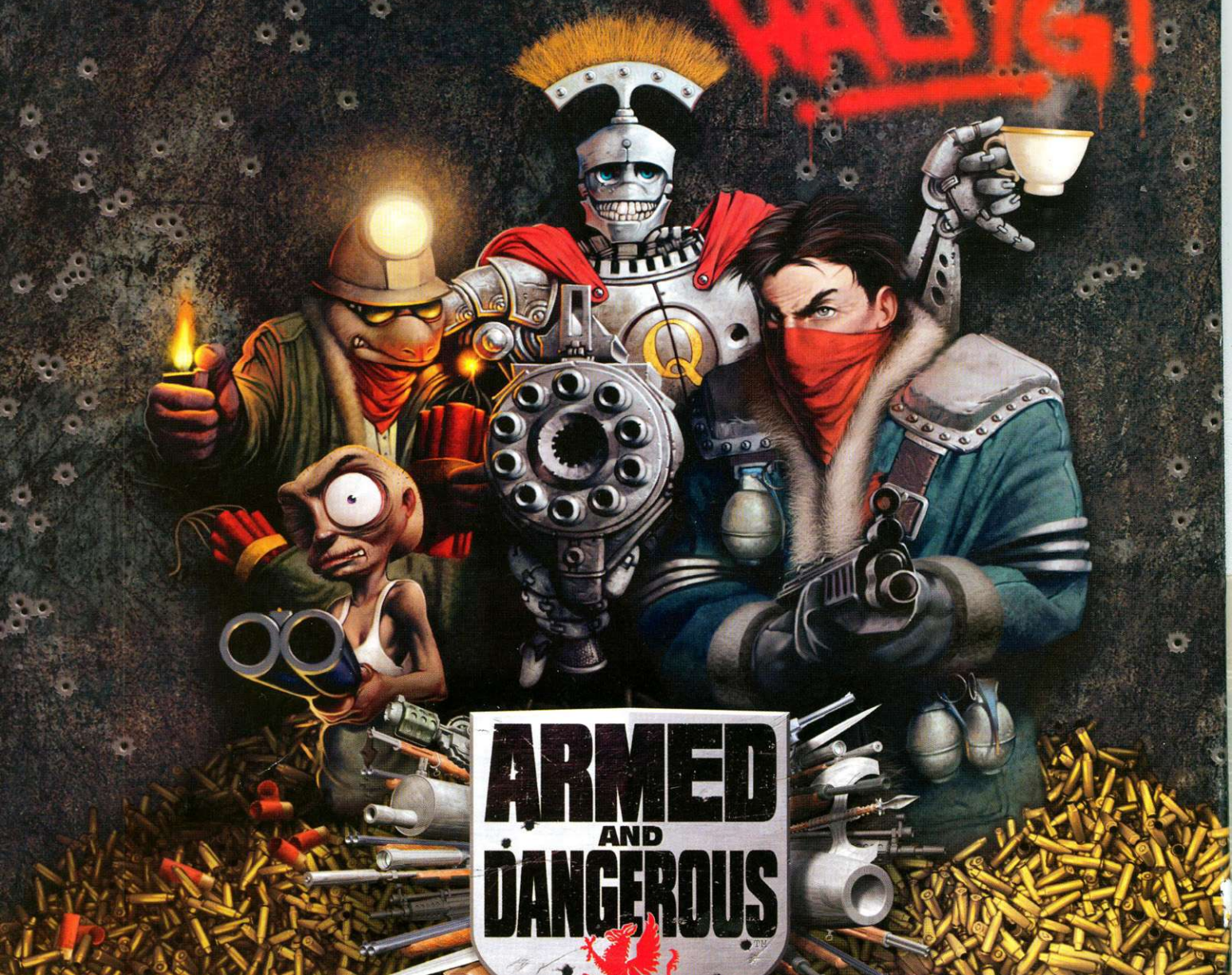
**» DEUS EX: INVISIBLE WAR
» KNIGHTS OF THE TEMPLE**

UND VIELE MEHR...



BLUTIG!

WALDIG!



Jetzt nur bei EBGames!
Armed & Dangerous kaufen und
tolle Bonusdisk mit viel
Extramaterial zum Spiel
abstauben!



Info: www.ebgames.de

Gestatten: Die Löwenherzen. Eine Bande abgedrehter Rebellen mit einer unmöglichen Mission. Mit ihrem Arsenal ungeheurerlicher Waffen stehen alle Weichen auf Sieg - 12.000 Kugeln hin oder her. Wenn es den Löwenherzen gelingt, Armeen psychotischer Roboter und Wände zerschmetternder Giganto-Riesen zu besiegen, könnten sie die Welt retten - falls sie die nicht zuvor schon abgefackelt haben.

JETZT ERHÄLTICH FÜR



PC
CD-ROM
SOFTWARE



armed.lucasarts.com

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. ©2003, 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. und Planet Moon Studios & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung durch LucasArts. Entwickelt von Planet Moon.





↑ DAS BLANKE GRAUEN! Von links nach rechts: Wojtek Pruchnicki (Layout), Florian Hannich (Layout), Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur), Janina Wintermayr (Volontärin), Manfred Reichl (Redakteur). Krank und entschuldig: Lars Kromat (Layout) und Bernd Holtmann (Redakteur). Bei ihrer letzten Examenklausur und deshalb entschuldig: Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin).

Thronfolger

Ein wenig Provokation kann man sich im Editorial schon mal erlauben. So fragten wir in der letzten Ausgabe, warum sich denn die letzte grottige Filmumsetzung besser verkauft als wahre Perlen wie *Beyond Good & Evil* oder *Prince of Persia*. Können die Videospieler von heute etwa nicht mehr gute Spiele von schlechten unterscheiden? Das Ergebnis dieser kleinen Stichelei können Sie in unseren Leserbriefen auf den Seiten 78 und 79 nachlesen.

Leicht provokant ist auch die Schlagzeile auf unserer Titelseite formuliert: Ist *Doom 3* wirklich ein *Halo*-Killer? Nun, die Erwartungen an die beiden Spiele sind extrem hoch und jedes von ihnen hat einen Ruf, der sie zu Legenden werden lässt. Launchtitel *Halo* ist nach zwei Jahren immer noch der beste Ego-Shooter auf der Xbox. Aber ... mit *Doom 3* melden sich auch die Erfinder dieses Genres samt ihrer geballten Erfahrung zurück. Hier steckt also jede Menge Potenzial dahinter, das auf ein heißes Duell der Shooter-Könige im Herbst/Winter dieses Jahres hoffen lässt.

Ach ja, auf dem oberen Foto kann man ihn noch nicht erkennen, aber wenn Sie mal auf Seite 44 blättern und sich unsere Redaktionsvorstellung ansehen, wird Ihnen sicherlich auffallen, dass wir mal wieder Verstärkung bekommen haben. Wer neben dem OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN auch noch andere PC- und Konsolen-Magazine liest, wird ihn sicherlich wiedererkannt haben: Bernd Holtmann, die lebende Hardware-Legende, hat seiner eigentlichen Berufung als Spieltester nachgegeben und ist von nun an festes Mitglied unserer OXM-Redaktion. Bitte heißen Sie ihn herzlich willkommen. Vielleicht traut er sich dann auch auf unser allmonatliches Redaktionsfoto auf dieser Editorialeseite.

In diesem Sinne
viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DIE TOPTHEMEN

DOOM 3

Mars-Monsterjagd ab Seite 12

MECHASSAULT 2

Stampfmaschinen ab Seite 18

RALLISPORT CHALLENGE 2

Rallyespaß ohne Colin ab Seite 28

SPLINTER CELL 2

Sam Fisher schleicht ab Seite 46

DEUS EX 2

Genialer Genremix ab Seite 52



**Als ein
mutiges
Mitglied der
„Stählernen
Bruderschaft“
ist es deine
Aufgabe,
in dieser
chaotischen,
verstrahlten
Welt für
Frieden zu
sorgen.**

**Ab Mitte April im
Handel erhältlich!**



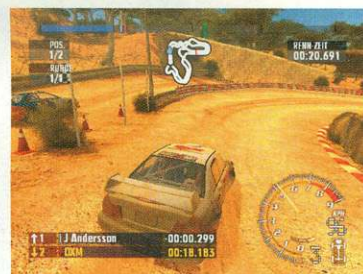
Fallout: Brotherhood of Steel ist © 2000 Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Fallout, Interplay und das Interplay Logo sind Warenzeichen der Interplay Entertainment Corp. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen der Dolby Laboratories Licensing Corporation. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Avalon Interactive ist ein Markenzeichen von Avalon Interactive Group, Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.



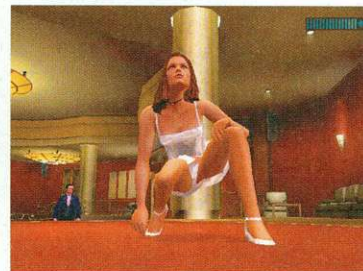
DOOM 3

DER EINSAME PATE sämtlicher Ego-Shooter meldet sich zurück!

012



↑ RALLISPORT CHALLENGE 2 // 028



↑ ALIAS // 032



↑ NINJA GAIDEN // 036



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 04/2004

AKTUELL >>

- 010 CHARTS
- 006 NEWS
- 011 WAS KOMMT WANN?

VORSCHAU >>

- 032 ALIAS
- 035 BAD BOYS II
- 030 BREAKDOWN
- 024 CHRONICLES OF RIDDICK
- 038 COMBAT ELITE
- 012 DOOM 3
- 040 FIGHT NIGHT
- 034 HEADHUNTER REDEMPTION
- 018 MECHASSAULT 2
- 036 NINJA GAIDEN
- 028 NRALLISPORT CHALLENGE

TEST >>

- 031 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 070 TEST-ÜBERSICHT
- 068 BDFL MANAGER 2004
- 064 DANCING STAGE UNLEASHED
- 052 DEUS EX: INVISIBLE WAR
- 062 KNIGHTS OF THE TEMPLE
- 058 MORROWIND - GTYE
- 061 PITFALL: DIE V. EXPEDITION
- 046 SPLINTER CELL 2
- 070 SPONGEBOB SQUAREPANTS
- 060 SPYHUNTER 2
- 066 SYBERIA

GEWINNSPIELE >>

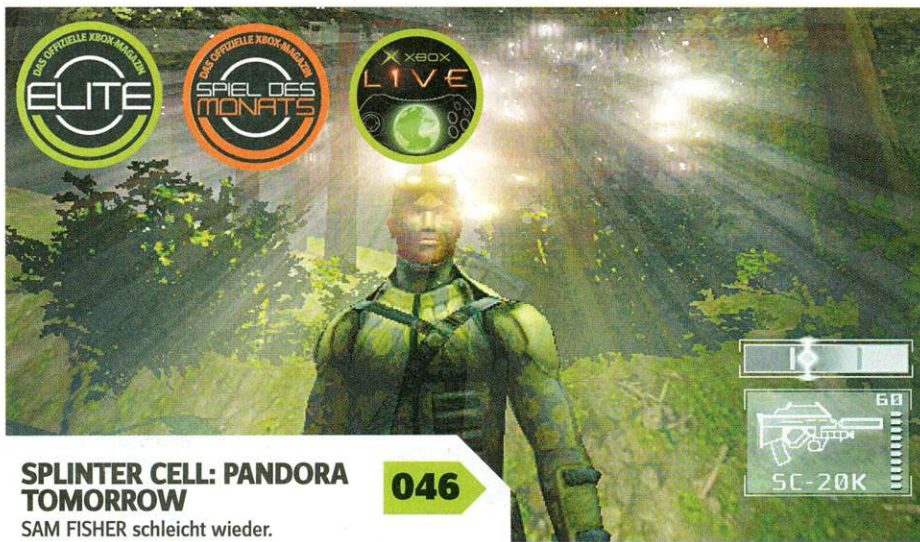
- 080 JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
- 080 TDK-VERLOSUNG

play:more >>

- 083 DEMO-ANLEITUNGEN
- 082 DVD-COVER
- 093 HINTS AND CHEATS
- 089 KOMPLETTLÖSUNG
- JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
- 081 STARTSEITE PLAY:MORE

RUBRIKEN >>

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



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

SAM FISHER schleicht wieder.

046



KNIGHTS OF THE TEMPLE

FINSTERSTES MITTELALTER! Ein gestählter Tempel-Ritter im Kampfeinsatz.

062



MECHASSAULT 2

EINMAL VOLLTANKEN, BITTE. Ein Spritverbrauch jenseits der Vorstellungskraft.

018



DEUS EX: INVISIBLE WAR

KULTSPIEL! Altmeister Warren Spector hat sein Meisterwerk geschaffen!

052

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

ALIAS	032
ANIMAL PLANETS	009
ARMED & DANGEROUS	093
BAD BOYS II	035
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	094
BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE	083
BDFL MANAGER 2004	068
BREAKDOWN	030
BURNOUT 3	008
CARVE	085
CATWOMAN	008
CHRONICLES OF RIDDICK	024
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	038
DANCING STAGE UNLEASHED	064
DEUS EX: INVISIBLE WAR	052
DINO CRISIS 3	094
DOOM 3	012
FAHRENHEIT	007
FIGHT NIGHT	040
GHOST RECON	088
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	088
GRAND RAID OFFROAD	009
HEADHUNTER REDEMPTION	034
KNIGHTS OF THE TEMPLE	062
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	096
MECHASSAULT 2	018
NHL RIVALS 2004	096
NINJA GAIDEN	036
OBSCURE	007
PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION	061
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	096
RAINBOW SIX 3	087
RALLISPORT CHALLENGE 2	028
SECOND SIGHT	009
SHELLSHOCK NAM '67	008
SONIC HEROES	085
SPAWN ARMAGEDDON	094
SPLINTER CELL	087
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	046
SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI-BOTTOM	070
SPYHUNTER 2	060, 096
SYBERIA	066
TERMINATOR 2: REBELLION DER MASCHINEN	093
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND - GAME OF THE YEAR EDITION	058
THIEF	006
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	094
TOP SPIN	084
VOODOO ISLAND	009
WRATH UNLEASHED	086

SPIELBARE DEMOS AUF DVD!



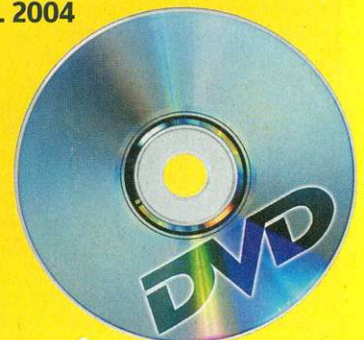
DIE DEMOS

- » BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE
- » TOP SPIN
- » CARVE
- » SONIC HEROES
- » ARMED & DANGEROUS
- » WRATH UNLEASHED
- » SPLINTER CELL
- » GHOST RECON
- » GHOST RECON: ISLAND THUNDER
- » RAINBOW SIX 3



DIE VIDEOS

- » BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
- » BEYOND GOOD & EVIL
- » CONAN
- » SONIC HEROES
- » TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN
- » SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- » WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004



MEHR ZUM DVD-INHALT AB SEITE 81

TOP-THEMEN

THIEF: DEADLY SHADOWS

Der erfolgreiche Ego-Schleicher wechselt im dritten Teil die Perspektive. **006**

FAHRENHEIT

In *Fahrenheit* gefriert nicht nur die Welt, sondern auch das Blut in den Adern. **007**

BURNOUT 3

Rasante Raserei von den Criterion Studios, leider ohne Xbox Live-Unterstützung. **008**

SECOND SIGHT

Die *TimeSplitters* sind passé: Free Radicals neues Projekt beschäftigt sich mit Telekinese. **009**

GEDANKENSPIELE



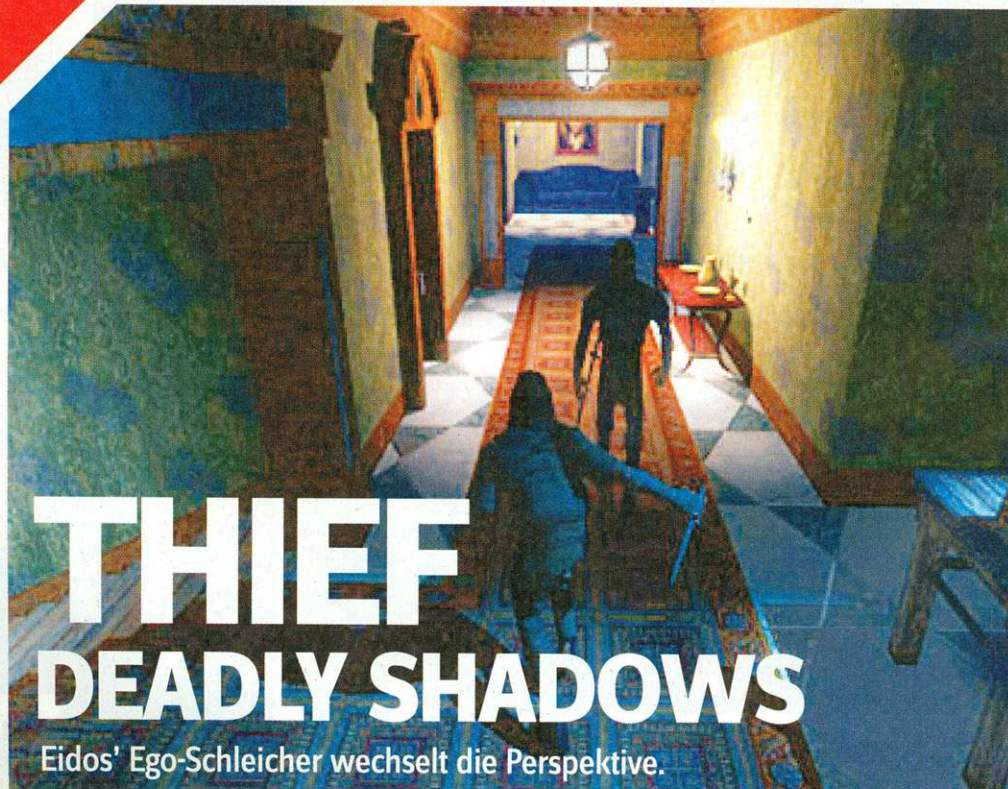
GEDANKEN VON:
Manfred Reichl
(Redakteur)

DIE BOLL KG - SPIELFILME FÜR DEN WELTMARKT!

Mit diesem Slogan wirbt Dr. Uwe Boll auf der Website seines Unternehmens (www.boll-kg.de). Ob die Filmprojekte, die der Regisseur und Produzent geplant hat, allerdings tatsächlich weltmarktauglich sind, wird sich erst noch zeigen. Bisher hat sich der Mittdreißiger nämlich einer eher weltmarktuntypischen Filmgattung angenommen: Er bringt Videospiele auf die Kinoleinwände!

Den Anfang machte er mit *The House of the Dead*, das von Kritikern – welch eine Überraschung! – mit allem, nur nicht mit Lobeshymnen bedacht wurde. Kein Wunder, denn ein auf einem Videospiel (Pfu!) basierender Horrorfilm (Doppelpfu!) ist ja wohl alles andere als mainstreamkompatibel. Boll lässt sich davon aber nicht beirren und mit *Alone in the Dark* befindet sich bereits das nächste Gruselspiel-Spektakel in der Post-Production. Dafür konnte er sogar US-Promi Christian Slater gewinnen. Mit *Bloodrayne* sicherte er sich zudem die Filmrechte an einem weiteren Spiel aus dem Horror-Genre.

Diversen Meldungen zufolge ist Boll auch an den Leinwandrechten zum Xbox-Megaseller *Halo* interessiert. Doch wer käme für die Rolle des Master Chiefs infrage? Unser Wunschkandidat: Wladimir Ruchinloch aus Kasachstan! Den kennen Sie nicht? Wir auch nicht. Aber ist doch egal, denn das Gesicht des Master Chiefs bekommt man wie im Spiel bestimmt eh nicht zu sehen. Der maskulinen Front der Redaktion wäre eine Verfilmung von *DoA Xtreme Beach Volleyball* sowieso lieber. In den Hauptrollen: Pam Anderson, Katie Price und Michaela Schaffrath. Hach, wäre das nicht künstlerisch extrem wertvoll?



THIEF DEADLY SHADOWS

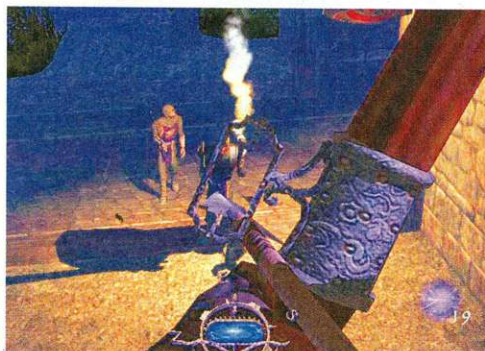
Eidos' Ego-Schleicher wechselt die Perspektive.

ACTION-SPIELE versetzen die Spieler meist in die Rolle strahlender Helden, die im Alleingang schwer bewaffnet ganze Armeen bezwingen. Nicht so bei *Thief: Deadly Shadows* von Eidos. Schon die Vorgängertitel boten für ein Spiel aus der Ego-Perspektive eine eher unorthodoxe Spielweise: Protagonist und Meisterdieb Garrett versteht sich nicht auf kompromisslose Gefechtstaktiken, sondern auf Leisetreter-Manöver à la *Splinter Cell*. Auch im dritten Abenteuer muss sich Garrett wieder unbemerkt an Wachen vorbeischieben, trennt sich allerdings zumindest teilweise von der Ego-Ansicht. Erstmalig kann man den Langfinger nun komplett in der Third-Person-Perspektive durch seine Heimatstadt manövrieren – ganz nach Wunsch, versteht sich. An der Spielmechanik hat sich indes nichts ver-

ändert: Meisterdieb Garrett zieht auch in *Thief: Deadly Shadows* wieder aus, um die ältesten und teuersten Schätze der Stadt zu erbeuten. Diesmal sackt er seine Beute allerdings nicht selbst ein, sondern stiehlt im Auftrag des Geheimbundes der Hüter. In zahlreichen Nebenquests darf sich der Räuber zwar nach Lust und Laune selbst bereichern, primär folgt der Spieler aber den Aufträgen der Hüter. Diese führen ihn durch prunkvolle Schlösser, Villen, Kathedralen, Museen und sogar in unterirdische Verliese. An einer direkten Auseinandersetzung mit den dortigen Wachen, Söldnern, Verbrechern und garstigen Kreaturen hat Garrett wenig Interesse, zumal er kein komplettes Waffenarsenal mit sich herumträgt. Lieber entledigt sich der Dieb seiner Feinde auf unauffällige Weise: Aus dem Schatten heraus

angreift er eine Wache mit einer Keule und versteckt den bewusstlosen Gegner dann an einem sicheren Ort. Bei den Stealth-Missionen kommen auch verschiedene Bogengeschosse zum Einsatz. Während beispielsweise Wasserpfeile Fackeln löschen und so die Umgebung in Dunkelheit tauchen sowie das Blut erledigter Gegner wegwaschen, kann Garrett mit einem anderen Spezialpfeil Feinde ablenken. Aufgrund der ausgereiften Gegner-KI muss der Dieb ständig auf der Hut sein, um nicht entdeckt zu werden.

Bei der grafischen Darstellung setzt Entwickler Ion Storm auf die Physik-Engine des hauseigenen Action-Rollenspiels *Deus Ex: Invisible War*. Zudem wird ein dynamisches Licht-und-Schatten-System verwendet, das bei jeder Figur und jedem Objekt einen Schatten in Echtzeit ermöglicht. (jw)



↑ Für jeden Gegner den passenden Pfeil.



↑ Thief besticht mit tollen Licht-und-Schatten-Effekten.

OBSCURE

Hier erfahren Sie, was wirklich mit notorischen Schulschwänzern passiert.

FÜR DIE FÜNF jungen Leute Ashley, Stan, Josh, Shannon und Kenny ist die Schule die Hölle – und das im wahrsten Sinne des Wortes! Als einer ihrer Freunde verschwindet, schließt sich die Gruppe eines Abends in der Leafmore Highschool ein, um herauszufinden, was hinter den Geschichten über vermisste Personen und mysteriöse Vorfälle steckt. Doch die fünf Jugendlichen hatten nicht damit gerechnet, dass sie ein solcher Albtraum heimsuchen würde.

Inspiziert von zahlreichen Teenie-Horror-Filmen wie *The Faculty* oder *Scream*, versetzt Entwickler Hydravision die Spieler in ein modernes Schauer Märchen. Schauplatz der mysteriösen Vorgänge: die

von Monstern bevölkerte Leafmore Highschool. Dabei übernehmen Sie nicht nur die Rolle eines verängstigten Teenies, sondern können jederzeit zwischen den Charakteren wechseln. Aufgeteilt in Zweiergruppen, laufen Sie durch die dunklen Hallen der Highschool, wobei Ihre Studienkollegen vom Computer gesteuert werden. Wahlweise kann sich auch ein weiterer Spieler einklinken und die Kontrolle über den bis dato KI-kontrollierten Schüler übernehmen.

Jede Figur verfügt zudem über bestimmte Fähigkeiten: Sportskaneone Kenny kann beispielsweise schneller rennen, während Ashley als Einzige mit zwei Waffen schießt. Letzteres hilft gegen die garstigen



Teamwork: Einer leuchtet mit der Taschenlampe, der andere erledigt das Monster.

Monster nur bedingt, da diese aufgrund einer dunklen Aura immun gegen Waffenfeuer sind. Dieser Schutzschild lässt sich allerdings mit Sonnen- oder künstlichem Licht schwächen. Einer Ihrer Charaktere sollte also immer mit einer Taschenlampe bewaffnet sein. Die Rätsel sind ebenfalls auf Teamwork ausgelegt: Schieben Sie gemeinsam Schränke aus dem Weg oder helfen Sie Ihrem Freund mittels Räuberleiter über ein Hindernis. (jw)



Setzen Sie die Talente der Teens ein.

FAHRENHEIT

Eiskalter Schocker: Was haben Ritualmorde mit einer drohenden Eiszeit gemeinsam?

REINRASSIGE ADVENTURES fristen auf der Xbox eher ein Nischendasein. Bei der geringen Anzahl an hochkarätigen Titeln freut sich das Spielerherz über jede Neuankündigung – besonders dann, wenn zudem noch die Rede von innovativen Features ist. Im Fall des 3D-Adventures *Fahrenheit* von Vivendi sorgt eine neuartige Steuerung für Aufsehen: Anstatt auf Knopfdruck mit der Umgebung zu interagieren, bedient sich der Spieler des rechten Ministicks, um mit halbkreisförmigen Bewegungen beispielsweise eine Tür zu öffnen.

Weniger innovativ, dafür umso spannender: die Story von *Fahrenheit*. Die Welt steht am Rande einer neuen Eiszeit. Gleichzeitig werden in New York grausige Ritualmorde begangen. Die Täter, ganz normale Bürger, können sich ihr Verhalten weder erklären noch sehen sie sich in der Lage, es zu beeinflussen. Einer von ihnen ist Lucas Kane, der einen Fremden in einer Restau-

rant-Toilette attackiert und tötet. Geplagt von merkwürdigen Visionen, versucht er zu verstehen, was ihn beziehungsweise die Menschen zu solch einem barbarischen Verhalten treibt. Zugleich befindet er sich auf der Flucht vor den ermittelnden Polizisten Detektiv Carla Valenti und Agent Tyler Miles.

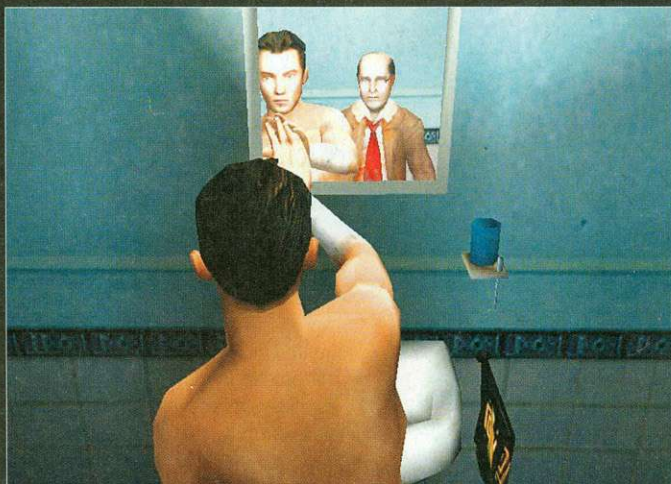
Die beiden Haupthandlungsstränge stehen dabei in direkter Verbindung zueinander: Hinterlässt der Spieler als Lucas Kane an einem Ort beispielsweise eine Waffe, kann Polizistin Carla Valenti diese im späteren Spielverlauf finden und als Beweis gegen ihn verwenden.

Dafür greift Entwickler Quantic Dream auch auf die bei der TV-Serie 24 beliebte Split-Screen-Darstellung zurück, um manche Geschehnisse atmosphärisch besser und verständlicher in Szene setzen zu können.

Grafisch wird das packende Adventure komplett in Echtzeit dargestellt. (jw)



Milben-Alarm: Hier hilft wohl nur ein ganz großes Insektenspray!



Spieglein, Spieglein an der Wand: Wer ist der komische Typ hinter mir?



News Ticker

FAR-CRY-MOVIE

Boll kann's einfach nicht lassen: Nach *Alone in the Dark*, *The House of the Dead*, *Hunter: The Reckoning*, *Fear Effect* und vielen weiteren Spielen hat sich Filmproduzent Uwe Boll nun auch die Rechte an Ubisofts Karibik-Shooter *Far Cry* gesichert. Das Budget des Films beträgt 25 Millionen Dollar und mit den Dreharbeiten soll Ende 2005 begonnen werden. Wir sind gespannt, welche Spiele sich Uwe Boll als Nächstes unter den Nagel reißt.

MARIELLA AHRENS WIRBT FÜR ACCLAIM

Mit Dschungel-Sternchen Mariella Ahrens hat Acclaim eine prominente Werbefigur für das kommende Agenten-Spiel *Alias* gewonnen. Mit dieser Aktion hofft Acclaim, ein breites Publikum anzusprechen und für den Titel begeistern zu können. Das Spiel zur TV-Serie *Alias* soll zeitgleich mit der zweiten Staffel am 8. April erscheinen.

NÄCHSTES TIMESPLITTERS VON EA

Free Radical Design, Entwickler des Ego-Shooters *TimeSplitters*, hat ein neues Vertriebsabkommen unterzeichnet. So wird der dritte Teil der erfolgreichen Serie 2005 nicht mehr von Eidos, sondern von Electronic Arts veröffentlicht.

METAL SLUG 3 FÜR DIE XBOX

SNK NeoGeo gibt bekannt, dass das populäre Arcade-Shoot-'em-Up *Metal Slug 3* im Sommer für die Xbox erscheinen soll. Neben einer Xbox-Live-Unterstützung wird der Titel zehn neue *Slug*-Fahrzeuge und freischaltbare Original-Missionen enthalten.

PROMINENTE UNTERSTÜTZUNG FÜR FABLE

Hollywood-Komponist Danny Elfman (*Spider-Man*, *Batman*, *Mars Attacks*) wird das Titelthema zum kommenden Xbox-Rollenspiel von Peter Molyneux, *Fable*, komponieren. Selbstredend wird das Stück in Dolby-Digital-5.1-Ton aufgenommen.

VIDEOSPIEL ZUR BBC-AGENTEN-SERIE

Im Auftrag der BBC entwickelt das hauseigene Studio Gamezlab ein Videospiel, basierend auf der erfolgreichen britischen Agenten-Serie *Spooks*. Das gleichnamige Spiel soll bereits im Herbst erscheinen.



↑ Diesmal gibt's auch für Crashes Boost.



↑ Neues Schadensmodell für Burnout 3.

BURNOUT 3

Xbox-Streckenrowdys von EA ausgebremst

❖ WIR HABEN EINE GUTE und eine schlechte Nachricht für alle Rennspielfans: Einerseits gibt es endlich neue Infos und Bilder sowie ein vorläufiges Veröffentlichungsdatum zu *Burnout 3* (September). Andererseits sieht es mit einer Online-Unterstützung für die Xbox schlecht aus, da Publisher-Riese Electronic Arts das von Criterion Games entwickelte Spiel vertreiben wird. Obgleich rasante Online-Rennen somit PS2-Besitzern vorbehalten sind, brauchen Xbox-Spieler nicht zu verzagen: Criterion Games verspricht im Gegensatz zum Vor-

gängertitel einen umfangreicheren Einzelspielermodus mit noch mehr Spielvarianten. Außerdem soll der Gegenverkehr stärker in die Rennen eingebunden werden. Aber nicht nur mit unbeteiligten Verkehrsteilnehmern müssen sich die Hobby-Raser auseinandersetzen: Diesmal kämpfen noch fünf weitere KI-Piloten um den Titel des schnellsten Fahrers. Wer dabei seine Konkurrenten hemmungslos von der Strecke drängt, wird mit Boost und Punkten belohnt. Grafisch sollen noch detailliertere Autos und Umgebungen das Auge des Spielers verwöhnen. (jw)

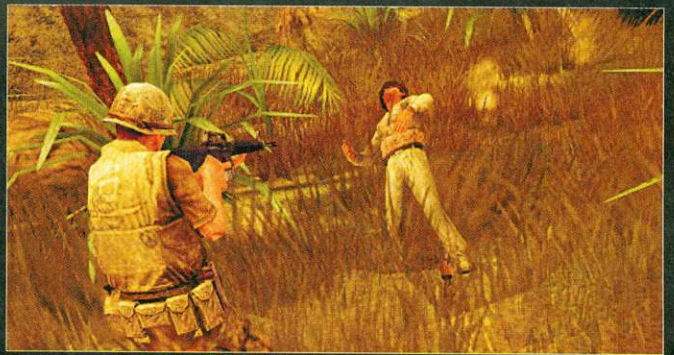
SHELLSHOCK NAM '67

So sieht Kriegsbewältigung auf Holländisch aus.

❖ BISLANG IST DAS HOLLÄNDISCHE Entwicklerstudio Guerrilla nur auf der PS2 mit dem düsteren Zukunfts-Epos *Killzone* in Erscheinung getreten. Zusätzlich haben die Niederländer aber noch den vielversprechenden Action-Shooter *Shellshock Nam '67* für die Xbox in der Mache. In dem schonungslosen Kriegsspektakel schickt Sie Guerrilla als junger amerikanischer Frontsoldat ins Krisengebiet Vietnam. Stapfen Sie anfangs noch mit Ihren KI-Kumpels durch den dichten Dschungel, müssen Sie im späteren Spielverlauf als Mitglied der Geheimorganisation MACV-SOG (Military Assistance Command Vietnam - Studies and Observation Group) alleine mit dem Vietcong fertig wer-

den. Von den insgesamt 25 authentischen Waffen können Sie immer gleichzeitig drei bei sich tragen. Grafisch soll ein ähnlicher Filter-Effekt wie bei *Silent Hill* für eine atmo-

sphärische Stimmung sorgen. Auf einen packenden Soundtrack haben die Entwickler im Hinblick auf das brisante Thema indes bewusst verzichtet. (jw)



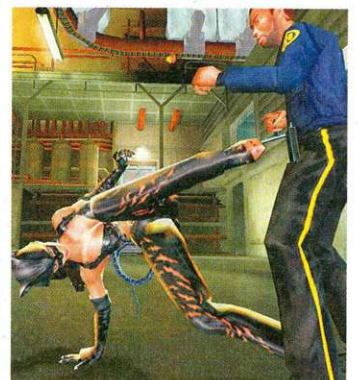
↑ Im Dschungel müssen Sie sich vor Vietcong-Soldaten in Acht nehmen.

CATWOMAN

Nachts sehen alle Katzen wie Halle Berry aus.

❖ ZEITGLEICH ZUM KOMMENDEN Action-Film *Catwoman* mit Leinwand-Mieze Halle Berry soll im Sommer das gleichnamige Videospiel von Electronic Arts erscheinen. Dabei schlüpft der Spieler in den engen Lackfummel von Batmans schnurrender Gegenspielerin und zeigt allerlei bösen Buben die Krallen. Dank ihrer katzenartigen Fähigkeiten kann Catwoman über Häuserdächer balancieren, sich unbemerkt an Gegner heranschleichen und mit einer

Peitsche wie Spider-Man durch die Luft schwingen. Zu der Story sind bisher noch keine Einzelheiten bekannt, laut Electronic Arts wird man aber sieben verschiedene Schauplätze des Films besuchen dürfen. Zudem leiht Catwoman-Darstellerin Halle Berry ihrem virtuellen Alter Ego ihr Aussehen, wie auf den ersten Screenshots zu erkennen ist. Hoffen wir mal, dass Electronic Arts mit *Catwoman* eine ebenso gute Umsetzung wie bei *Der Herr der Ringe* abliefern. (jw)



↑ Diese Mieze ist offensichtlich nicht zum Schmusen aufgelegt.

SECOND SIGHT

Amnesie und Telekinese – eine tödliche Mischung

IN EINER MILITÄRISCHEN Forschungsstation aufzuwachen und medizinischen Experimenten unterworfen zu werden, ist schon schlimm genug. Richtig schrecklich muss man sich allerdings fühlen, wenn man wie John Vattic weder seinen eigenen Namen kennt noch weiß, warum man überhaupt dort gelandet ist. John leidet an Amnesie und während er versucht, aus der Anstalt zu fliehen, beginnt er, sich lückenhaft an seine Vergangenheit

zu erinnern. Ihr virtuelles Alter Ego John ist Elitesoldat, dessen letzte, geheime Mission in Sibirien gründlich schief gelaufen ist. Seither verfügt er über extrem zerstörerische, telekinetische Fähigkeiten. *Second Sight*, so Entwickler Free Radical (*TimeSplitters*), vereine eine spannende Verschwörungsstory und packende Gameplay-Elemente zu einem bunten Genre-Mix aus Shooter, Stealth und Action-Adventure. Der Titel soll im Herbst 2004 erscheinen. (jw)

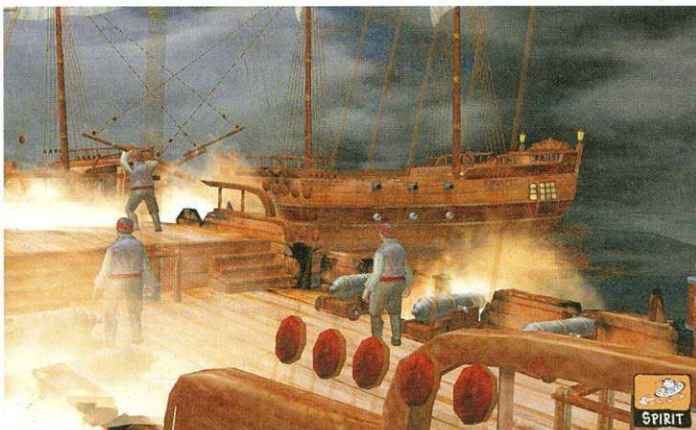


↑ John probiert seine neuen Fähigkeiten am Militärpersonal aus.

VOODOO ISLAND

Deutsches Entwicklerstudio nimmt Kurs auf die Xbox.

ENTERN IST IN! Jedenfalls seit *Fluch der Karibik* erfreut sich das Freibeuter-Genre wieder größter Beliebtheit. Damit auch Xbox-Spieler nicht auf dem Trockenen sitzen bleiben, helfen der deutsche Entwickler Spirit und Publisher 10tacle mit dem Piraten-Action-Adventure *Voodoo Island* nach. Hier schlüpfen Hobby-Seeräuber in die Rolle eines ehrgeizigen Piraten, der sich vom mittellosen Plankenputzer zum gefürchteten Freibeuter der Karibik mausert. Als solcher bestehen Sie Hochseeschlachten sowie actionreiche Säbelgefechte, kapern Schiffe, rauben unvorstellbare Schätze und bauen sich mit Ihren Reichtümern eine uneinnehmbare Festung auf. Zahlreiche Sidequests und Nebenhandlungen versprechen ein lang währendes Abenteuer. *Voodoo Island* soll im Oktober für die Xbox erscheinen. (jw)



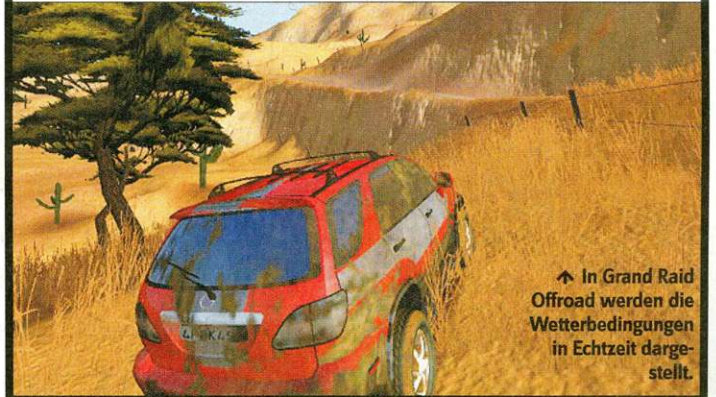
↑ Entern, stehlen, handeln: *Voodoo Island* bietet drei Spiel-Elemente in einem.

GRAND RAID OFFROAD

Mit den Franzosen über Stock und Stein

NEUES AN DER Allrad-Front: Derzeit werkelt das französische Asobo Studio fleißig an einem Offroad-Rennspiel für die Xbox. Obschon sich das Gameplay von *Grand Raid Offroad* an klassischen Rallye-Titeln orientiert, legen die Macher viel Wert auf freie Renngestaltung. Im Hauptmodus Raid düsen die Spieler mit 30 komplett zerstörbaren Allradantrieblern durch riesige (10.000 km² und mehr)

Areale und erkunden selbstständig die 40 Levels der insgesamt sechs Welten. Abwechslung garantieren auch die weiteren Spielvarianten wie Rennen, Specials, Freerun, Stunt, Catch the Flag, Keep the Flag und Baja. Über welche Art der Xbox-Live-Unterstützung *Grand Raid Offroad* verfügt, muss ebenso wie der Name des Publishers und der Release-Termin noch geklärt werden. (jw)



↑ In *Grand Raid Offroad* werden die Wetterbedingungen in Echtzeit dargestellt.

ANIMAL PLANETS

Waffen gehören nicht in Klauen, Pfoten und Hufe.

FRIEDLIEBENDE TIERE, die sich mit allerlei monströsen Waffen über den Haufen schießen, kennt man bisher nur aus *Worms 3D*. Jetzt hetzt auch die relativ unbekannte ungarische Spieleschmiede Mithis Games in *Animal Planets* waffennarrische Vierbeiner gegeneinander auf. In dem rundenbasierten Taktik-Action-Titel übernehmen Sie eine der sechs Krieg führenden Vieh-Truppen, rüsten die Mitglieder mit Waffen wie Laserkanonen aus und schicken diese dann in den Kampf auf das Schlachtfeld, nämlich kleine, dreidimensionale Planeten. Bei diversen Multiplayer-Modi wie Rescue, Capture the Totem oder King of the Hill zeigt sich, wer seine Tiere taktisch am besten koordiniert. (jw)



↑ Vorsicht: Dieses Schaf schießt scharf.



SATURN

DIE XBOX-SPIELE CHARTS

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



↑ WIR HATTEN eigentlich schon letzten Monat fest mit der Spitzenposition für das *GTA Doppelpack* gerechnet. Doch erst jetzt schafft es das Gangster-Epos, *NFS: Underground* von Platz 1 der Chart-Liste zu verdrängen. Mit dem *GTA Doppelpack* bekommen die Spieler aber auch zwei Top-Titel zu einem spottbilligen Preis.

1. GRAND THEFT AUTO DOPPELPAK

PUBLISHER: TAKE 2

Zwei Spiele zum Preis von einem: Das *GTA Doppelpack* landet zu Recht auf Platz 1.

2. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

PUBLISHER: ACCLAIM

Xbox-Besitzer im Monster-Rausch: Das Action-RPG steigt direkt auf Platz 2 ein.

3. LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

PUBLISHER: EIDOS

Nosgoths vampirisches Duo beißt sich auf Rang 3 der Verkaufscharts fest.

4. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Nach zwei Wochen auf Platz 1 rutscht der EA-Racer schließlich aus den Top 3.

5. FLUCH DER KARIBIK

PUBLISHER: UBISOFT

Überraschend meldet sich Ubisofts Freibeuter-Abenteuer in den Charts zurück.

6. MAX PAYNE 2

PUBLISHER: TAKE 2

Der Cop, der nichts zu verlieren hat, muss diesen Monat vier Plätze abgeben.

7. XIII

PUBLISHER: UBISOFT

Auch wieder mit dabei: Der Cel-Shading-Shooter steigt erneut in die Charts ein.

8. FIFA FOOTBALL 2004

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Kaum läuft die Bundesliga wieder im Fernsehen, sinkt *FIFA* in der Gunst der Käufer.

9. PROJECT GOTHAM RACING 2

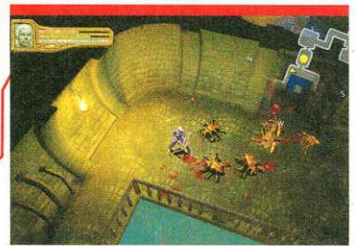
PUBLISHER: MICROSOFT

Es geht abwärts: Microsofts Vorzeige-Rennspiel verliert auch diesen Monat Plätze.

10. SONIC HEROES

PUBLISHER: ATARI

Segas alteingesessenes Dreierteam rollt sich in die Verkaufscharts.



↑ SO MÜSSEN Fortsetzungen aussehen: *Baldur's Gate: Dark Alliance 2* ist noch umfangreicher und bietet mehr Rollenspiel-Elemente als der Vorgängertitel. Für Fans von Hack&Slay-Spielen mit Fantasy-Einschlag ein absolutes Muss, aber auch Action-Spieler sollten einen Blick riskieren.



↑ LANGE HABEN FANS auf ein neues Abenteuer von Kain und Raziel warten müssen – und es hat sich gelohnt. *Legacy of Kain: Defiance* wartet nicht nur mit einer gewohnt spannenden Story auf, sondern verwöhnt das Spielerherz auch noch mit einer brillanten Grafik.

LESER CHARTS

AUCH BEI DEN Leser-Charts muss sich *Need for Speed: Underground* diesen Monat Take 2s Gameplay-Knüller geben. Dauerspitzentreiter *Halo* kann aber selbst das *GTA Doppelpack* nicht stürzen. Dafür hat Take 2 mit *Max Payne 2* noch einen weiteren Top-Titel auf Halde. Wieder in den Charts vertreten sind diesmal auch *Project Gotham Racing 2*, *True Crime* und der Cel-Shading-Shooter *XIII*.



1. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (8) GTA DOPPELPAK

PUBLISHER: TAKE 2

3. (-) MAX PAYNE 2

PUBLISHER: TAKE 2

4. (2) NFS: UNDERGROUND

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

5. (4) SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBISOFT

6. (-) PROJECT GOTHAM RACING 2

PUBLISHER: MICROSOFT

7. (-) TRUE CRIME

PUBLISHER: ACTIVISION

8. (-) XIII

PUBLISHER: UBISOFT

9. (9) COUNTER-STRIKE

PUBLISHER: MICROSOFT

10. (5) MORROWIND

PUBLISHER: UBISOFT

(Platzierung des Vormonats in Klammern)

MOST WANTED

IN UNSERER Most-Wanted-Liste hat sich diesen Monat wenig getan. Die ersten vier Plätze werden wie letztes Mal souverän von *Halo 2*, *Fable*, *Doom 3* und *Half-Life 2* gehalten. Einen überraschenden Neueinsteiger gibt es indes auf Platz 10 zu verzeichnen: Erstmals landet das Agenten-Schnuckelchen Sidney Bristow von *Alias* in den Most-Wanted-Charts. Dafür musste sich leider *B.C.* diesen Monat verabschieden.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 4. QUARTAL

2. FABLE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: JUNI

3. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 2004

4. HALF-LIFE 2

PUBLISHER: VIVENDI

TERMIN: 2004

5. SPLINTER CELL 2

PUBLISHER: UBISOFT

TERMIN: 25. MÄRZ

6. DRIV3R

PUBLISHER: ATARI

TERMIN: JUNI

7. DEAD OR ALIVE 4

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 4. QUARTAL

8. NINJA GAIDEN

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: APRIL

9. HITMAN: CONTRACTS

PUBLISHER: EIDOS

TERMIN: APRIL

10. ALIAS

PUBLISHER: ACCLAIM

TERMIN: APRIL

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	19. März
BDFL MANAGER 2004	CODEMASTERS	12. März
BLOWOUT	VIVENDI	19. März
DEAD MAN'S HAND	ATARI	25. März
DRAGONS LAIR 3D	UBISOFT	März
EIN KATER MACHT THEATER	VIVENDI	19. März
FALLOUT	TAKE 2	März
MAFIA	TAKE 2	März
MALICE	EVOLVED GAMES	März
MTX: MOTOTRAX	ACTIVISION	März
MX UNLEASHED	THQ	19. März
R: RACING	EA	26. März
SCOOBY-DOO! FLUCH DER FOLIANTEN	THQ	19. März
SPAWN: ARMAGEDDON	EA	12. März
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	25. März
SPYHUNTER 2	MIDWAY	März
STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT	CAPCOM	26. März
SYBERIA	MICROIDS	März
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	ACTIVISION	18. März
UNREAL 2: THE AWAKENING	ATARI	18. März
APRIL		
ALIAS	ACCLAIM	8. April
ALL-STAR BASEBALL 2005	ACCLAIM	April
BAD BOYS II	EMPIRE INTERACTIVE	April
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	TECMO	April
DRAKE	VIVENDI	9. April
DTM RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	23. April
FIGHT NIGHT 2004	EA	30. April
GOBLIN COMMANDER	BIGBEN	1. April
HITMAN: CONTRACTS	EIDOS	April
NINJA GAIDEN	TECMO	April
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	April
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	BIGBEN	29. April
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	ACCLAIM	8. April
MAI		
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	6. Mai
RALLISPORT CHALLENGE 2	MICROSOFT	Mai
RICHARD BURNS RALLY	SCI	Mai
SCHUMACHER KART WORLD TOUR	BIGBEN	7. Mai
JUNI		
BREAKDOWN	EA	18. Juni
COMBAT ELITE	ACCLAIM	4. Juni
DRIV3R	ATARI	Juni
FABLE	MICROSOFT	Juni
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	Juni
MASHED	EMPIRE INTERACTIVE	26. Juni
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	Juni
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	Juni
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	Juni
THE CHRONICLES OF RIDDICK	VIVENDI	Juni
THE FAST AND THE FURIOUS	VIVENDI	Juni
2004		
100 BULLETS	ACCLAIM	4. Quartal
ADVENT RISING	VIVENDI	4. Quartal
AREA 51	MIDWAY	2. Quartal
B. C.	MICROSOFT	2004
BAD BOYS II	EMPIRE	2004
BLACK 9	VIVENDI	4. Quartal
BLOODRAYNE 2	MAJESCO	2004
BURNOUT 3	EA	September
CALL OF DUTY	ACTIVISION	2004
CATWOMAN	EA	3. Quartal
COLD WAR	DREAMCATCHER	Oktober

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
CONFLICT: VIETNAM	SCI	September
CONKER: LIVE AND UNCUT	RARE	2004
CURSE: THE EYE OF THE ISIS	WANADOO	2004
DEAD OR ALIVE 4	TECMO	4. Quartal
DEAD TO RIGHTS 2	NAMCO	2004
DOOM 3	ACTIVISION	2004
FAHRENHEIT	VIVENDI	3. Quartal
FAR CRY	UBISOFT	2004
FIGHT CLUB	VIVENDI	4. Quartal
FLATOUT	EMPIRE INTERACTIVE	September
GALLEON	SCI	2. Quartal
GHOST MASTER	VIVENDI	2004
HALF-LIFE 2	VIVENDI	2004
HALO 2	MICROSOFT	4. Quartal
HARRY POTTER U. D. GEFANGENE VON ASKABAN	EA	2. Quartal
HOLLOW	ZOOTFLY	2004
JADE EMPIRE	MICROSOFT	4. Quartal
JUICED	ACCLAIM	September
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	RARE	2004
LEISURE SUIT LARRY	VIVENDI	September
MANHUNT	TAKE 2	2004
MECHASSAULT 2	MICROSOFT	Dezember
MEN OF VALOR	VIVENDI	4. Quartal
METAL SLUG 3	SNK	3. Quartal
NARC	MIDWAY	2. Quartal
NIGHTMARE CREATURES 3	UBISOFT	2004
OBSURE	ATARI	2. Quartal
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	2. Quartal
OTOGI: HYAKKI TOUBATSU EMAKI	FROM SOFTWARE	2004
PAINKILLER	DREAMCATCHER	September
PERFECT DARK ZERO	RARE	2004
PILOT DOWN! (BEHIND ENEMY LINES)	WANADOO	2. Quartal
PLAGUE OF DARKNESS	NAMCO	2004
PLAYBOY: THE MANSION	UBISOFT	2004
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	KONAMI	3. Quartal
RED DEAD REVOLVER	TAKE 2	2. Quartal
RED NINJA: END OF HONOR	VIVENDI	4. Quartal
RESISTANT	SNOWCODE	2004
RUN LIKE HELL	AVALON	2004
SAVAGE SKIES	BIGBEN	2004
SECOND SIGHT	FREE RADICAL	4. Quartal
SERIOUS SAM 2	CROTEAM	2. Quartal
SHELLSHOCK NAM '67	EIDOS	3. Quartal
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	4. Quartal
SNIPER ELITE - BERLIN 1945	WANADOO	2004
SOLE PREDATOR	APPALOOSA	2004
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	2004
SPOOKS	BBC	4. Quartal
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	2004
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	ACTIVISION	3. Quartal
STARCRRAFT GHOST	VIVENDI	2004
STARSKY & HUTCH 2	EMPIRE INTERACTIVE	2004
SUDEKI	MICROSOFT	2004
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	2004
THE BARD'S TALE	ACCLAIM	4. Quartal
THE KORE GANG	CDV	3. Quartal
THE MOVIES	ACTIVISION	2004
THE PUNISHER	THQ	3. Quartal
THE RED STAR	ACCLAIM	4. Quartal
THE SUFFERING	MIDWAY	2. Quartal
THIEF: DEADLY SHADOWS	EIDOS	2. Quartal
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	2004
VAN HELSING	VIVENDI	2. Quartal
VOODOO ISLAND	10TACEL	Oktober
VULTURES	CDV	2. Quartal
WARS AND WARRIORS: JEANNE D'ARC	ENLIGHT	2004
WORLD RACING 2	TDK	2004
XYANIDE	PROLOGIC	2004

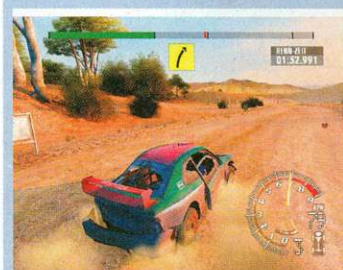
HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele



MECHASSAULT 2

Erscheinungstermin: Dezember



RALLISPORT CHALLENGE 2

Erscheinungstermin: Mai



THE CHRONICLES OF RIDDICK

Erscheinungstermin: Juni



THE SUFFERING

Erscheinungstermin: 2. Quartal



FAHRENHEIT

Erscheinungstermin: 3. Quartal



DOOM 3

Auf dem Mars ist die Hölle los – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes! Doom 3 wird ein richtig blutiges Spektakel.

VON: BERND HOLTMANN

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: ID / VICARIOUS VISIONS

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-4 (XBOX LIVE)

TERMIN: „WHEN IT'S DONE“

WEBSITE: WWW.DOOM3.COM

VOR ZEHN JAHREN erschien der erste Teil der *Doom*-Spielserie und zeigte Millionen von PC- und Konsolenspielern, dass sie von nun an auch die dritte Dimension spielerisch erobern können. Das indizierte Spiel verwendete noch sehr einfache 3D-Grafik, die damals zum ersten Mal äußerst hässliche Monster, krasse Waffen und einen Mehrspielermodus verknüpfte.

Da ist es nur logisch, dass der Nachfolger mindestens ebenso viel an Innovation zu bieten hat. So viel vorweg: Mit *Doom 3* steht uns in diesem Jahr einer

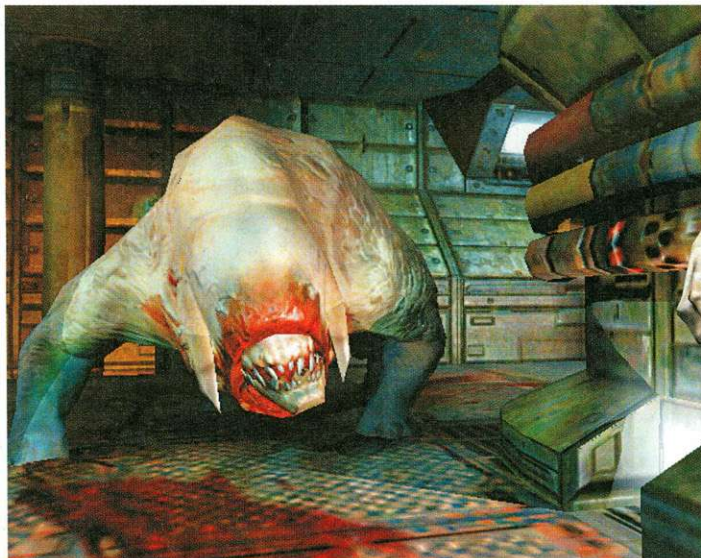
der heißesten Titel für die Xbox ins Haus! Sie wollen Beweise? Kein Problem, schließlich präsentieren wir Ihnen als eines der ersten Magazine Screenshots der Xbox-Version, Storyboards und auch Interviews mit den Machern – all dies kommt direkt aus den sonst so verschwiegenen Hallen der texanischen Firma rund um Star-Programmierer John Carmack.

Doom 3 hat den Namen genau genommen nicht verdient, schließlich handelt es sich nicht um eine Fortsetzung. In dem Spiel wird vielmehr die Geschichte des ersten Teils aufgegriffen und neu erzählt: Wir schreiben das Jahr 2145. Auf dem Mars befindet sich eine

militärische Forschungsstation der Union Aerospace Corporation (UAC), auf der einige Projekte kurz vor der Fertigstellung stehen. Allerdings läuft etwas schief und schnell verwandelt sich die Station durch surreale Selbstmorde, ominöse Morde und Sabotage in eine Weltraum-Geisterstadt. Was ist passiert? Bei einem missglückten Experiment wurde das Tor zur Hölle geöffnet. Glücklicherweise befinden sich Marines als Sicherheitspersonal auf der Station – und die müssen nicht nur ihre eigene Haut retten, sondern sind die letzte Hoffnung für die Menschheit. Na wenn das keine gute Basis für einen fesselnden Science-Fiction-Shooter ist! ➤



↑ „Hey, nicht böse sein!“ Diesen Zombie erlösen Sie gleich mit Ihrer Schrotflinte.



↑ Dieser Pinky-Dämon kam bereits in den vorangegangenen Spielfolgen vor.

» In *Doom 3* zählt vor allem ei-nes: Spannung. Durch den sparsamen und raffinierten Einsatz von flackernden Lampen, Funken sprühenden Stromleitungen und Schockeffekten samt passender Sounduntermalung erschafft das Spiel eine beklemmende und sehr düstere Atmosphäre, die Filmfans an den zweiten Teil der *Alien*-Kinoknüller erinnern wird. Besonders stimmungsvoll kommen die aufwendigen Echtzeitschatten rüber, wie sie zum Beispiel von wackelnden Lampen erzeugt werden. Alles kann passieren und Sie wissen nie, was Sie im nächsten Moment erwartet.

Gerade noch laufen Sie einen düsteren Gang entlang, plötzlich prescht ein Pinky-Dämon aus der massiven Metallwand, nur um sich einen Sekundenbruchteil später wie eine Furie auf Sie zu stürzen. In einer anderen Szene erleben Sie (aus sicherer Entfernung), wie ein anderer Pinky-Dämon eine Leiche ausweidet – wahrlich kein schöner Anblick. Bei so vielen Horror- und Schock-Effekten brauchen Sie Nerven wie Drahtseile! Da *Doom 3* eigentlich für den PC entwickelt wird, muss die Xbox-Version entsprechend angepasst werden. Schließlich hält die Hardware im Inneren der Konsole mit keinem aktuellen High-End-PC mit.



PDA » Der kleine Helfer in der Hölle



MIT EINEM PDA verwalten Sie in *Doom 3* den Sicherheitszugang zu bestimmten Bereichen der Basis sowie E-Mail, Video- und Audio-Logbücher und ein paar andere Funktionen.

Der Spieler kann auch andere PDAs aufnehmen, um Informationen darüber zu erhalten, was auf der Basis genau passiert ist, oder um Zugang zu gesperrten Bereichen zu erlangen.

ICH BIN EIN MONSTER. LASST MICH HIER RAUS! »



WIR ZEIGEN IHNEN schon jetzt die Dämonen, die Ihnen in *Doom 3* das Leben zur Hölle machen. Einige kommen Ihnen vielleicht sogar bekannt vor.

ZOMBIES

Die untoten Arbeiter und Wissenschaftler haben keine Berührungängste, sind echt langsam und werden nur in Rudeln lästig.



FAT ZOMBIE

Diese Herren besitzen nicht nur mehr Körperkraft, sondern sind auch etwas resistenter gegen Bleikugeln. Vorsicht!



HELLKNIGHT

Er ist besonders groß, träge und böse! Einer der gefährlicheren Gegner und sicherlich kein angenehmer Zeitgenosse!



IMP

Eine etwas modifizierte Monster-Übernahme aus den alten Spielen der Serie: Sehr schnell und wendig, außerdem wirft es Feuerbälle.



TRITE

Diese spinnenähnlichen Monster kommen nicht allein und lassen sich gerne über ihrer Beute von der Decke ab. Fies, aber effektiv!



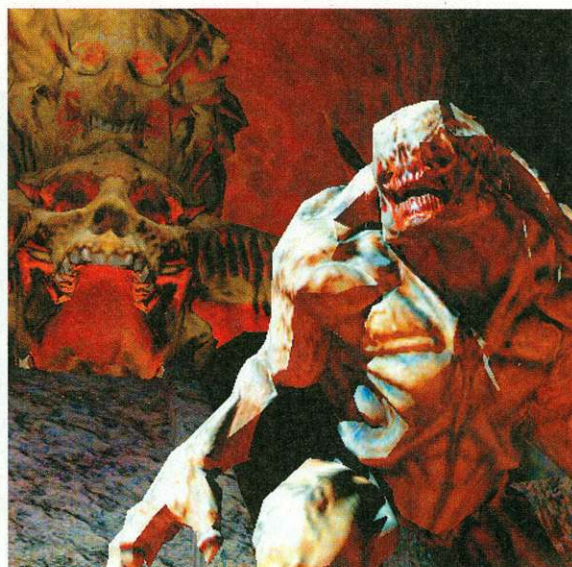
ZOMBIE SECURITY

Ein etwas intelligenterer Zombie, der sogar Laute von sich gibt. Mit seiner Minigun und dem Tentakelarm aber kein guter Tanzpartner!





↑ Die Trites greifen aus allen Richtungen an – das Viech rechts seilt sich gerade von der Decke ab!



↑ Groß und gefährlich: Dieser Hellknight bewacht das Tor zur Hölle.

» Tim Willits ist Chef-Designer von *Doom 3* und erklärte uns: „Zurzeit entwickeln wir beide Titel gleichzeitig. Es wird keinerlei Handlungsunterschiede geben, die Spielerfahrung wird in beiden Fällen gleich sein – und trotzdem wird die Xbox-Version eher ein Konsolenspiel als eine PC-Umsetzung. Die größte Neuheit ist wohl der Co-Op-Modus, der bei Xbox-Shootern sehr beliebt ist. [...] Auch im Einzelspieler-Modus wird es einige Anpassungen

geben – so ändern wir das Verhalten einiger Dämonen, um die Controllersteuerung zu erleichtern. Dazu gibt es eine Zielhilfe und natürlich echten 5.1-Sound.“

Der Umgebungsklang ist eines der wichtigsten Features von *Doom 3*, denn allein die Soundeffekte sollen bei den Spielern schon für eine Gänsehaut sorgen. „Es ist einfach unglaublich, wenn Sie entfernte Schreie gefolterter Seelen hinter sich hören, während Sie durch

eine mehr als beunruhigende Höhlenslandschaft laufen“, so Willits. „Statt auf einen typischen Soundtrack oder reguläre Hintergrundmusik zu setzen, verwendet id Software verschiedene Klangebenen. Es ist eine Mischung aus Umgebungs-, Maschinen- und Hintergrundgeräuschen, die im Zusammenspiel einfach beunruhigend und furchteinflößend klingen.“

Vom Sound abgesehen, wird *Doom 3* ein Vorzeigetitel für Microsofts Online-

Service Xbox Live und deshalb mit einer Menge von Mehrspieler-Möglichkeiten ausgestattet, um Internet-Matches so spannend wie möglich zu machen. Im Mehrspielermodus treten bis zu vier Spieler in einem Level gegeneinander an und können dabei Levelphysik, Licht und Schatten und auch Soundeffekte einsetzen, um einen Vorteil zu erhaschen. Für die Mehrspieler-Elemente hat Vicarious Visions einige Teile der Engine neu geschrieben, um sie

ENTWICKLER IM INTERVIEW

Doom 3 ist die Zukunft

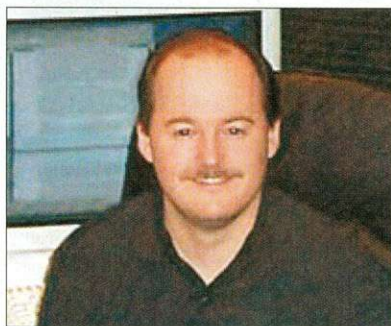
Wir konnten dem Chefdesigner von *Doom 3* ein paar Fragen zu seinem aktuellen Projekt stellen.

OXM: Was halten Sie von der möglichen Xbox-Konkurrenz wie zum Beispiel *Halo 2*?

TIM WILLITS: Es gibt immer Konkurrenten da draußen, deshalb versuchen wir, uns nicht von dem beeinflussen zu lassen, was andere Leute machen. Wir konzentrieren uns auf das, was wir am besten können. Jedes Jahr erscheint eine Menge großartiger Spiele, aber bisher habe ich noch nichts gesehen, das sich mit *Doom 3* messen kann. Wenn Sie sehen wollen, wie die Zukunft der Spiele aussieht, müssen Sie *Doom 3* spielen.

OXM: *Doom 3* soll sehr furchteinflößend sein. Können Sie uns ein Beispiel dazu geben?

TIM WILLITS: *Doom 3* zieht Sie in eine Umgebung, die so echt wirkt, dass Sie schnell vergessen, vor einem Spiel zu sitzen. Seine Technik kann Echtzeitschatten und Lichteffekte erzeugen und das sind keine leeren Versprechen. *Doom 3* kann das und es ist das einzige Spiel, das es kann. Wir verwenden Licht und Schatten, um eine erschreckende und beklemmende Atmosphäre zu erschaffen. Stellen Sie sich vor, Sie sind einer von wenigen Überlebenden auf einer Marsstation, während diese Station von Höllendämonen überrannt wird. Sie

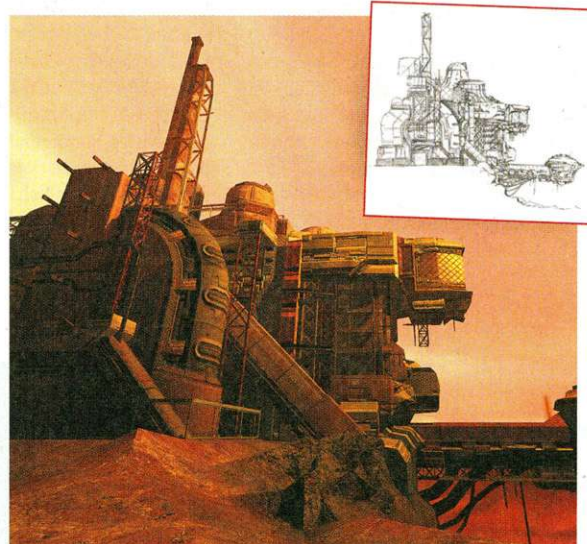


↑ Tim Willits ist Chefdesigner bei id Software.

wissen nie, was hinter der nächsten Ecke auf Sie wartet. Wenn Lichter flackern, zombie-ähnliche Dämonen Sie aus dem Hinterhalt angreifen und sich die Umgebung stets ändert, dann ist das schon sehr furchteinflößend. Man kann nur schwer das Gefühl beschreiben, wenn sich plötzlich ein Haufen Dämonen um Sie herum teleportiert und man sie nicht sehen, aber dafür hören kann. Man weiß einfach, dass sie da sind, allerdings verstecken sie sich im Schatten. [...] Es wird einfach das beängstigendste Spiel, das Sie jemals gespielt haben. Sie müssen es erleben, um es zu verstehen.



↑ *Doom 3* wird ein sehr blutiges Spiel voller Schockeffekte.



↑ Die UAC-Einrichtung auf dem Mars auf Papier und im Spiel.

» an die Xbox-Hardware anzupassen. Willits dazu: „Mit etwas Arbeit kann die Xbox die *Doom 3*-Engine und alle Features verarbeiten. [...] Die Xbox ist die einzige Konsole, die die Power hat, *Doom 3* so darzustellen, wie es tatsächlich aussehen soll. [...] Wenn es in den Handel kommt, wird es das am besten aussehende Spiel, das jemals für die Xbox erschienen ist.“

Ein technologisch dermaßen anspruchsvoller Titel ist nicht nur so teuer, sondern auch ähnlich schwer herzustellen wie ein Hollywood-Streifen. Zunächst muss die Spiele-Engine auf die Beine gestellt werden – das ist das technische Gerüst, das es den Programmierern erlaubt, eine virtuelle Welt im PC zu erschaffen und diese dann später auch selbst erkunden zu können. Die Eigenschaften der Engine entscheiden über die mögliche Grafikqualität des Spiels. Erst wenn dieses Software-Gerüst steht, können zum Beispiel Charaktere und Levels erstellt und die Zusammenarbeit der einzelnen Komponenten geprüft werden. Da die Xbox im Vergleich zu einem modernen Spiele-PC zu langsam ist, benötigt die Konsolenversion besonders viel Feintuning. Der Nvidia-Grafikchip in der Konsole kann aber auch zur Spaßbremse werden, denn auch wenn er die Shader-Effekte von *Doom 3* beherrscht, so fehlt ihm im Vergleich zu aktuellen High-End-Grafikkarten viel Rechenleistung. Der Vizepräsident der Produktentwicklung von Vicarious Visions, Tobi Saulnier, sieht das jedoch gelassen: „Verglichen mit der PC-Version können wir auf der Xbox-Fassung die Vorteile einer einzigen Hardwarebasis nutzen und müssen uns nicht um verschiedene Konfigurationen scheren. So reizen wir die Leistung der Xbox aus, indem wir das Programm voll auf die Hardware abstimmen. Im Vergleich zu anderen Konsolen ist der Grafikchip der Xbox perfekt für die Effekte von *Doom 3* geeignet. Außerdem setzen wir die Festplatte ein, um Spieldaten nach und nach in die Konsole zu laden. [...]“ Wie schnell *Doom 3* auf der Xbox tatsächlich laufen wird, erfahren wir wohl erst, wenn die Testversion in die Redaktion gelangt. Zum tatsächlichen Veröffentlichungsdatum schweigt man sich noch aus. Wie so oft heißt es lediglich: „When it's done“ – also wenn es fertig ist. Aufgrund aktueller Gerüchte vermuten wir aber, dass *Doom 3* noch in diesem Sommer/Herbst erscheint – und zwar kurz nach der PC-Fassung. 

ERSTER EINDRUCK



Doom 3 wird das Eldorado aller Splatter- und Horrorfilm-Fans, besonders durch die Grafikqualität. id Software hat ein heißes Eisen im Feuer. Hoffen wir, dass die Rechenpower der Xbox reicht, damit vom versprochenen Höllenfeuer nicht nur glühende Kohlen übrig bleiben.

DER KRACH UM DEN SOUND

Plant die Alternativ-Metal-Band Tool den Soundtrack zu *Doom 3*?

NACHDEM ZUNÄCHST Trent Reznor, der Frontmann der Industrial-Band Nine Inch Nails, beim Soundtrack zu *Doom 3* helfen sollte, hat er sich Mitte letzten Jahres doch dagegen entschieden. Er wollte sich eher auf das nächste Album konzentrieren, hieß es. Das amerikanische Magazin *Game Informer* meldete im Oktober, dass sich stattdessen Trents Kollege Chris Vrenna am Soundtrack beteiligt. Das scheint mittlerweile nun auch nicht mehr aktuell, denn im Neujahrs-Newsletter der progressiven Rock-Metal-Band Tool las man folgende Zeile: „Im nächsten Monat stehen eine Reihe von Projekten an, inklusive eines möglichen *Hellboy*- oder *Doom 3*-Film-/Soundtracks [...]“. Dass die Band mehr als qualifiziert ist, id Software's Höllenrip musikalisch zu untermalen, beweisen sehr extravagante Tracknamen wie „Eon Blue Apocalypse“ oder „Die Eier des Satans“.



↑ Die Webseite der Band bietet nicht nur Bilder, sondern auch einen Hinweis auf den *Doom 3*-Soundtrack.



↑ Mit einer Taschenlampe suchen Sie dunkle Ecken nach Monstern wie diesem Imp ab. Der Lichteffect dabei ist sehr realistisch!



↑ Die Schatten werfenden Muskeln dieses Commandos entstehen durch einen 3D-Effekt namens Bump Mapping.

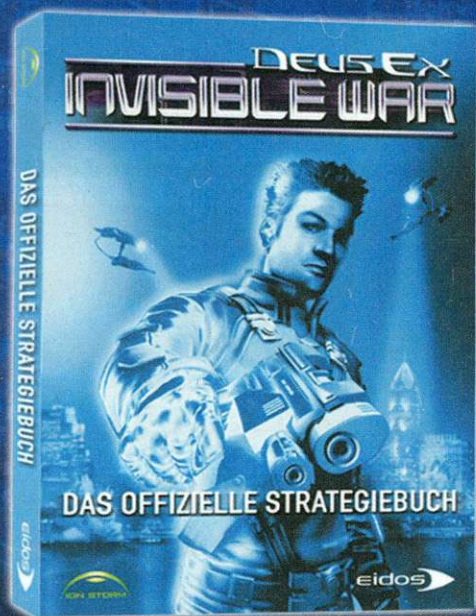
DER NACHFOLGER ...

.....von Europas Spiel des Jahres 2000.."

Gemäß Etaina (The Electronic Entertainment Award Europe)

.....des Spiel des Jahrzehnts.."

PC Games 01/2003



DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH:

Über 170 Seiten für euren ganz persönlichen Lösungsweg.

€ 14,99 UVP



BEST DISPLAYED WITH ...



BEST PLAYED WITH ...



Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

DEUSEX INVISIBLE WAR



5.3.2004

www.deusex.com

www.eidos.de

MECH ASSAULT 2

Die Rückkehr der monströsen Mechs auf der Xbox!

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: DAY 1 STUDIOS

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-16

TERMIN: DEZEMBER

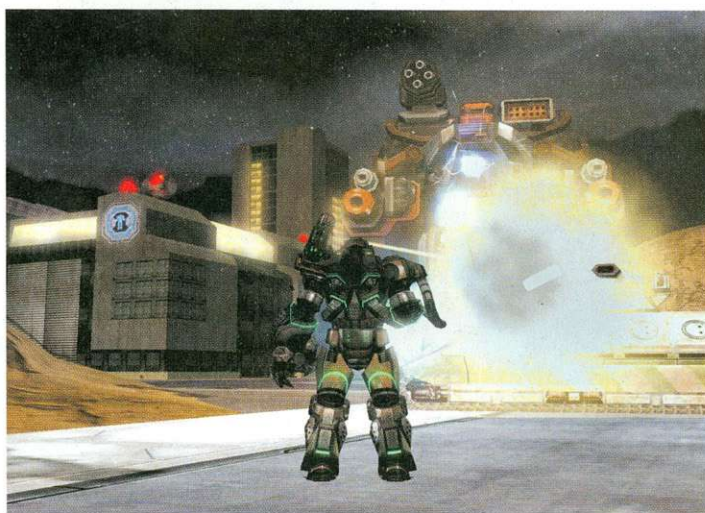
WEBSITE: WWW.MECHASSAULT.COM

IM ORIGINAL-MECHASSAULT konnten Sie in der Frühzeit der Xbox als Pilot gigantischer Mechs mehr Zerstörung anrichten, als es dem Masterchief mithilfe aller anderen Action-Shooter-Helden gelungen wäre. Doch obwohl das Niedertrampeln menschlicher Gegner, das Plattmachen einfacher Panzer und das Hochjagen ganzer

Hochhausblocks für eine Menge Action sorgte, hatte das Spiel auch einige Schwächen. Die größte davon war wohl, dass Sie das Spiel stets aus der gleichen Sichtweise erlebten. Hoch oben in der Kapsel Ihres Mechs konnten Sie zwar auf die kleinen Panzer und Menschen hinunterblicken, umgekehrt war dies jedoch nicht möglich. Auf diese Weise konnte man sich nur eine



NUR FÜR
XBOX



↑ Im Battlesuit fühlt man sich angesichts der riesigen Mechs doch recht klein.

BATTLESUIT UND MENSCH >>>

Nicht so unscheinbar, wie man denkt!

ALS ARMES, KLEINES Menschlein haben Sie im Kampf gegen Mechs keine Chance. Suchen Sie in Ihrem kümmerlichen Raumanzug also besser das Weite, wenn einer der Kolosse im Anmarsch ist. Um jedoch in Gebäude einzudringen, ist ein Mech denkbar ungeeignet, sodass Ihnen nichts anderes übrig bleibt, als für kurze Zeit auszusteigen und als Mensch hineinzugehen. Im Battlesuit sind Sie dagegen nicht völlig wehrlos. Er besteht aus einer Mech-ähnlichen Rüstung und hat diverse Waffen an Bord. Neben einem Pulse-Laser können Sie mit einer Mortar Cannon explosive Geschosse abfeuern und mit der Powerclaw Schläge austeilen oder sich an Gebäuden und Fahrzeugen festhalten.



↑ Aus dieser Perspektive wirken die Mechs jetzt wirklich riesig. Als kleiner Mensch sollten Sie sich lieber schnell aus dem Staub machen.

ungefähre Vorstellung von der wahren Größe der Mechs machen – der ehrfürchtige Moment, wenn Sie auf Ihren eigenen Beinen vor einem solchen Giganten stehen, blieb Ihnen jedoch versagt. Aufgrund einiger weiterer kleiner Mängel, wie spartanischer Hintergründe und einer langweiligen Erzählweise der Story, schaffte der Titel es lediglich auf 80 % und konnte nur im Xbox-Live-Bereich mehr Lob abstauben.

Wer jetzt befürchtet, dass *Mech-Assault 2* lediglich ein Aufguss des alten Spielprinzips mit neuer Grafik und schöneren Spezialeffekten wird, den können wir voll und ganz beruhigen. Obwohl das Spiel eine direkte

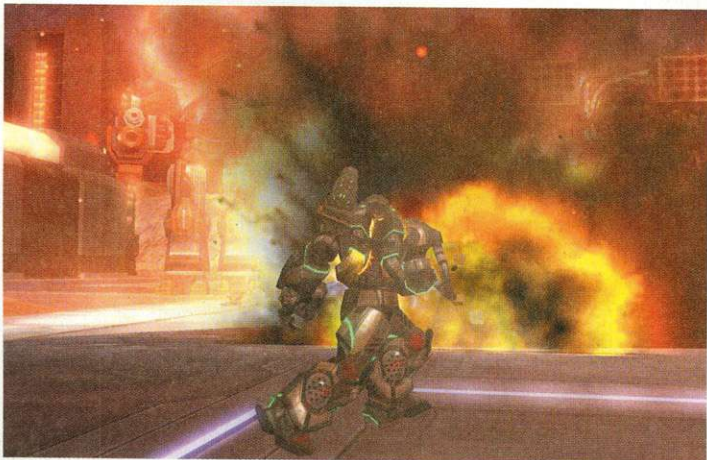
Fortsetzung der Story des ersten Teils bietet, hat sich ansonsten doch sehr viel geändert. Zwar ist es immer noch Ihre Aufgabe, gegen andere Mechs zu kämpfen, die Mittel, die Ihnen dabei zur Verfügung stehen, haben sich aber beträchtlich erweitert: Dieses Mal dürfen Sie nicht nur im Cockpit eines Mechs hocken, sondern können auch zu Fuß, mit dem Panzer oder in der Luft unterwegs sein. Die wichtigsten Neuerungen wollen wir Ihnen auf den nächsten Seiten in aller Ausführlichkeit vorstellen, damit Sie sich ein Bild davon machen können, welche vielfältigen neuen Optionen *Mech-Assault 2* enthalten wird.

Da wäre zunächst der Battlesuit zu erwähnen: ein sehr nützlicher Kampfanzug, der Sie zwar nicht größer macht, Ihnen aber einigen Schutz und ein paar coole Waffen bietet. Spieler des Original-*Mech-Assault* werden sich vielleicht noch an die kleinen „Viecher“ erinnern, die Ihren Mech wie Fliegen umkreist haben. Diese „Fliege“ sind nun Sie, sobald Sie sich in den Battlesuit zwingen. Doch klein ist nicht gleich harmlos: Mit einem sehr schnell feuernenden Pulse-Laser beharken Sie Infanterie oder leicht gepanzerte Vehikel und bringen sie zu Fall. Greift man dann nach Ihnen, so bringt ein Jetpack Sie schnell außer

Reichweite. Der besondere Clou des Battlesuits ist jedoch die Powerclaw, welche fest an einem Arm installiert ist. Mit ihr können Sie sich an Gebäuden, anderen Fahrzeugen oder Mechs festkrallen. Dies könnte beispielsweise folgendermaßen Anwendung finden: Zuerst bringen Sie sich mithilfe des Jetpacks in eine höher gelegene Position, dann springen Sie von dort auf den Rücken eines Mechs und halten sich mit der Powerclaw fest. Nun müssen Sie nur noch vermeiden, abgeschüttelt zu werden. Sie könnten Ihren Gegner jetzt entweder zerstören oder aber den Piloten aus der Kanzel werfen und >>>



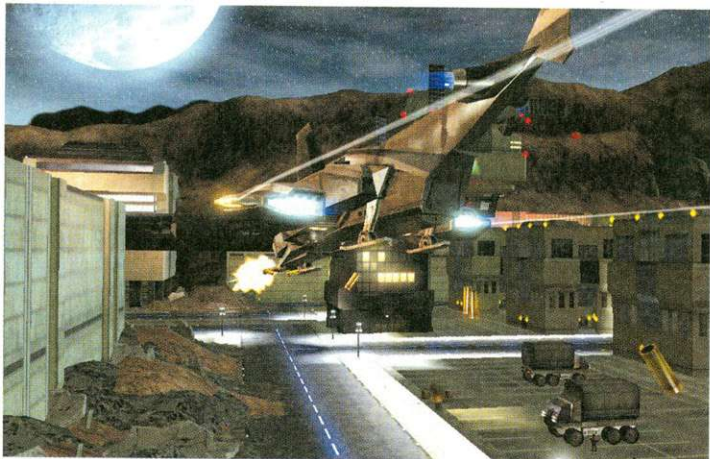
↑ Ohne einen Mech als Vergleich wirkt der Battlesuit schon recht stark.



↑ Wenn Sie sich nicht schnell Schutz suchen, nützt Ihnen auch der Kampfanzug nichts.



↑ Der neue Raptor verfügt über Langstreckenraketen.



↑ Den VTOL können Sie für Transporte von Geschützen und Menschen benutzen.

VTOL UND ROMMEL MK2

Das haben die Neulinge zu bieten



DIE STÄRKE DER VTOLs soll im fertigen Spiel weniger in der Feuerkraft als vielmehr in der Möglichkeit, Geschütze und Menschen in Battlesuits zu transportieren, liegen.

Mit dem Rommel MK2 steuern Sie hingegen einen Panzer, der es durchaus mit einem Mech aufnehmen kann. Die beiden Kanonen schießen abwechselnd, sodass Ihr Gegner nur wenig Zeit zum Gegenangriff hat. Zudem sollen mit dem Panzer sogar Bewegungen wie etwa „Strafen“ möglich sein.



↑ Aufgrund seiner niedrigen Höhe ist der Panzer schwerer zu treffen als ein Mech. Diesen Vorteil werden Sie im Kampf zu schätzen wissen.

» selber einsteigen. Der Battlesuit ist somit die ideale Möglichkeit, sich von einer schwachen Panzerung geschützt nach neuen Fortbewegungsmitteln umzuschauen. Um diese dann jedoch betreten zu können, müssen Sie die schützende Hülle erst abstreifen und stehen dann für einen kurzen Moment quasi „nackt“ da.

Doch nicht nur beim Besteigen eines Mechs oder eines der anderen Fahrzeuge – in welche Sie schwerlich mit einem Battlesuit hineinpassen werden – müssen Sie sich für einen kurzen Moment in Ihrer menschlichen Gestalt durch die Levels bewegen. Im Gegensatz zum Original besteht Ihre Aufgabe dieses Mal nicht nur darin, möglichst viele Dinge in möglichst kurzer Zeit zu zerstören. Vielmehr müssen Sie in Gebäude eindringen, um Dokumente zu stehlen oder bestimmte Schalter zu drücken. Zudem besitzen Sie gute Computerkenntnisse, die es Ihnen ermöglichen, sich in Sicherheitssysteme zu hacken. Auf diese Weise können Sie Warnsysteme ausschalten oder Verteidigungsanlagen des Feindes unbrauchbar machen.

Neben den Mechs werden Ihnen in *MechAssault 2* auch neue Fahrzeugtypen zur Verfügung stehen, die uns übrigens sehr stark an Scorpion-Panzer und Banshee aus *Halo* erinnern. Bereits im Vorgänger gab es Panzer, die Sie an Bord Ihres Mechs aber kaum als echte Bedrohung empfunden haben dürften, da sie nur eine geringe Feuerkraft besaßen. In diesem Teil dürfen Sie nun selber zum Panzerkommandeur werden. Um Ihnen eine reale Chance zu

geben, erfolgreich gegen einen Mech anzutreten, wurde der Originalpanzer aufgemotzt und heraus kam der Rommel MK2. Mit seinen beiden Kanonen können Sie selbst den Giganten ordentlich Feuer unterm Hintern machen. Hinzu kommen eine gute Panzerung und viel Beweglichkeit. Im gesamten Spiel soll der Rommel MK2 eine recht große Rolle einnehmen, sodass Sie sich schon mal auf harte Kampfmanöver auf dem Schlachtfeld gefasst machen sollten.

Da ein reiner Bodenkampf meist eine knifflige Sache ist, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, Luftunterstützung bereitzustellen. So wird der Himmel des 31. Jahrhunderts von „Vertical Take-off and Landing“-Shuttles – kurz VTOLs – unsicher gemacht. Diese VTOLs sollen gleich auf drei verschiedene Arten sinnvoll eingesetzt werden können. Erstens dienen sie der Aufklärung aus der Luft, zweitens können sie Angriffe aus der Luft fliegen und drittens sollen sie als Transportmittel nutzbar sein. Das letzte Feature eröffnet für das Spielgeschehen wieder neue Optionen. So könnten Sie beispielsweise Geschütze transportieren, um diese als Verstärkung in heiß umkämpften Regionen einzusetzen. Zudem ist es möglich, sich mit der Powerclaw eines Battlesuits an der Außenhülle des Shuttles festzuklammern und sich so ein schnelles Transportmittel zu verschaffen. Die VTOLs könnten somit für viele verschiedene Taktiken genutzt werden.

Natürlich wurde neben



all den neuen Fahrzeugtypen



↑ Mit dem Battlesuit können Sie auf den Rücken eines Mechs springen.



↑ Der Kampf zwischen Mechs ist in MA 2 immer noch das spektakulärste Element.

» auch die Königsklasse der Kampfmaschinen – die Mechs – weiterentwickelt. So begegnen Ihnen zwar viele alte Bekannte aus dem Original-MechAssault, es erwartet Sie jedoch auch ein völlig neuer Mech: der Raptor. Im Vergleich zu vielen anderen der zum Großteil riesigen Kampfmaschinen ist er ein eher kleines Exemplar. Er stellt jedoch eindrucksvoll unter Beweis, dass es nicht immer nur auf die Größe ankommt. So verfügt er sowohl über zwei Maschinengewehre als auch über Langstreckenraketen, was ihn zu einem ernst zu

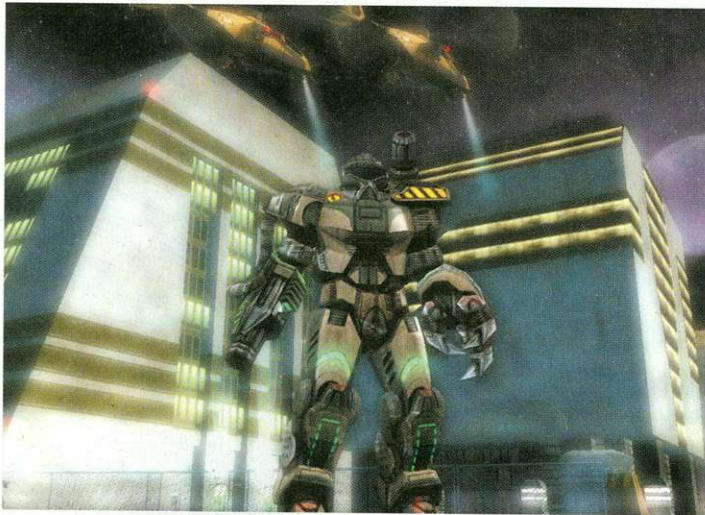
nehmenden Gegner macht. Zudem ist er schnell und wendig, sodass er größeren Mechs leicht entfliehen kann. Was den Raptor jedoch besonders gefährlich macht, ist seine Fähigkeit, sich vor anderen Mechs zu verbergen. Selbst auf dem Radar soll er nicht zu erkennen sein. Plötzliche Überfälle aus dem Hinterhalt sind hier also vorprogrammiert! Und als ob das noch nicht genug wäre, besitzt er auch noch einen gigantischen Flammenwerfer. Dieser wirkt zwar nicht direkt gegen die dicken Rüstungen seiner Feinde, hat dafür aber einen »

RAPTOR » Das Allheilmittel?

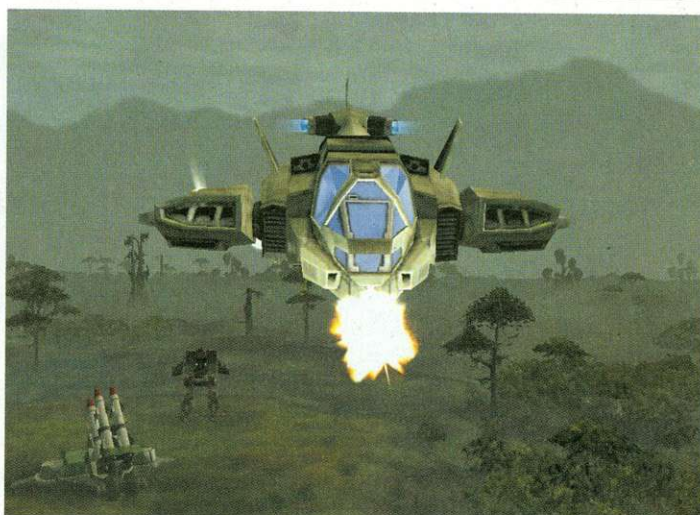
EINER DER NEUEN Mechs in *MechAssault 2* ist der Raptor. Er soll über diverse Spezialfähigkeiten verfügen, die Ihnen bestimmt sehr gefallen werden. Als Waffen besitzt er zwei Maschinengewehre, einen Langstreckenraketenwerfer und einen Flammenwerfer. Doch damit noch nicht genug: Neben diesem schon sehr überzeugenden Waffenarsenal hat er zwei Flugdüsen, die ihm kürzere Flüge oder Sprünge erlauben, und ein System mit dem Namen „Null-Signature“. Dies macht ihn auf dem Radar seiner Feinde unsichtbar und hüllt ihn außerdem in eine Art Wolke, die vor „normalen“ Augen schützt.



↑ Der Flammenwerfer ist eine wirklich geniale Extrawaffe.



↑ Mit der Powerclaw des Battlesuits können Sie Gebäude hochklettern.



↑ Als VTOL-Pilot werden Sie online nur wenige Kills schaffen.

LIVE-HIGHLIGHTS

IN DIESEM KASTEN wollen wir Ihnen einen kurzen Einblick geben, welche taktischen Möglichkeiten Ihnen die neuen Features des Spiels bei Xbox-Live-Spielen bieten könnten.



1 **Zusammenarbeit:** Ein Mech und ein Battlesuit des gleichen Clans nähern sich zusammen einem feindlichen Mech. Um diesen ohne große Kämpfe zu erobern, bräuchte der Mann im Battlesuit nur unbemerkt auf den Rücken des gegnerischen Kolosses zu springen, um dann den Piloten aus dem Cockpit zu werfen.



2 **Luftangriff:** Auf ähnliche Weise könnte ein Mann im Battlesuit auch mit einem VTOL zusammenarbeiten. Ein gezielter Sprung von oben und schon können Sie bequem den feindlichen Mech zu Ihrem eigenen machen. Dies können Sie auch wiederholen, da ein VTOL mehrere Battlesuits tragen kann.



3 **Flügelmann:** Durch diese neuen Übernahmemöglichkeiten ist es sinnvoll, sich einen Flügelmann zuzulegen, der einem im wahrsten Sinne des Wortes den Rücken freihält. Ansonsten könnten Sie schnell Gefahr laufen, selber aus Ihrem schönen, großen Mech geworfen zu werden.



4 **Schlüssel:** Als Pilot eines VTOLs werden Sie beim Onlinespielen sicherlich nicht sehr viele Kills schaffen. Trotzdem ist Ihr Job der eigentliche Schlüssel zum Sieg, denn Sie versorgen die anderen mit den nötigen Vorräten und behalten die Gesamtsituation aus der Vogelperspektive gut im Auge.

» fast noch fataleren Effekt: Die Mechs sind sehr empfindlich gegen Überhitzung, weswegen man stets darauf achten sollte, welche Temperatur die Waffen haben. Mithilfe des Flammenwerfers ist es möglich, die Waffen der Gegner schneller zum Überhitzen zu bringen, sodass sie nicht mehr einsatzfähig sind.

Obwohl es bei *MechAssault 2* wie beim Vorgänger in der Hauptsache um die Kampf-Action geht, haben die Entwickler auch an der Präsentation der Hintergrundstory gewerkelt. Während diese in *MechAssault* lediglich in langweiliger Textform erzählt wurde, hat man sich für den Nachfolger dazu entschlossen, sie auf eine persönlichere Ebene zu heben. So interagieren Sie während des Spiels mit verschiedenen Personen und erfahren auf diese Art die neuesten Geschehnisse im Battletech-Universum. Die Story ist zwar eine direkte Fortsetzung der Geschichte des ersten Teils, soll aber auch für absolute Neueinsteiger nachvollziehbar sein.

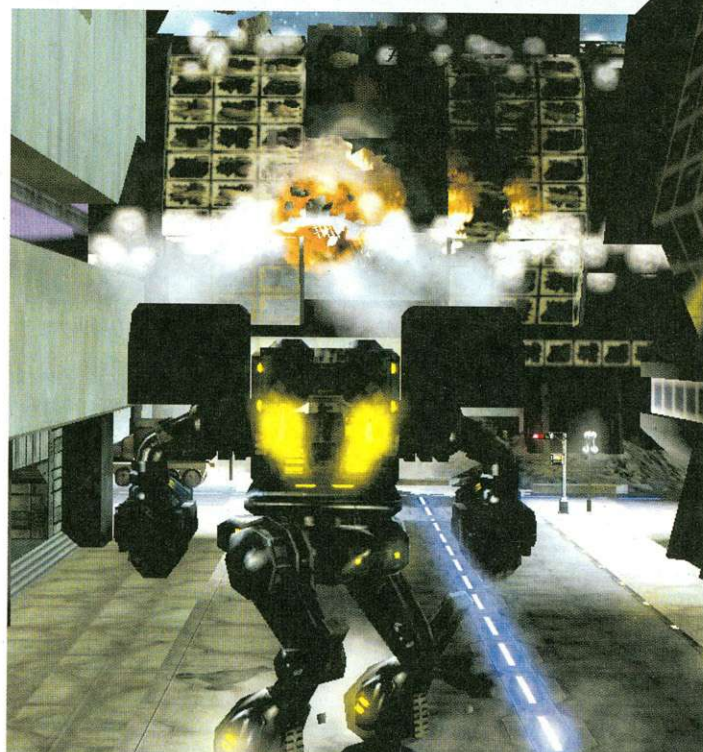
Nachdem wir Ihnen nun die mannigfaltigen Neuerungen vorgestellt haben, wollen wir zum Schluss noch auf den wahrscheinlich wichtigsten Punkt des Spiels kommen: Diese neuen Features erwarten Sie nicht nur im Kampagnen-Modus (offline), sondern natürlich auch bei Onlinespielen. Was dies an coolen Optionen mit sich bringen könnte, haben wir für Sie noch einmal ausführlich in unserem Extrakasten zusammengefasst.

Insgesamt macht *MechAssault 2* - sowohl was die Änderungen des Gameplays als auch was die Grafik betrifft - bisher einen sehr guten Eindruck und wir freuen uns schon darauf, die erste spielbare Version in die Finger zu bekommen.

ERSTER EINDRUCK



Mehr Mechs, neue Fahrzeugtypen und vielfältige taktische Möglichkeiten - genau das haben sich Actionfans wohl als Nachfolger des ersten *MechAssault* gewünscht! Mit diesen neuen Features könnte *MechAssault 2* dieses Mal das Zeug zum Hit haben.



↑ Wie im Vorgänger ist es einfach, ganze Häuserblocks in Schutt und Asche zu legen.

„was mich nicht umbringt, macht mich stärker.“ NIETZSCHE

CONAN[®]



N-ZONE 12/2003

„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!“
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003

„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielewelt inklusive.“
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003

„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein.“



CONAN DER BARBAR
Jetzt als Special Edition im Handel!

ERHÄLTlich AB FEBRUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERES ALLER ZEITEN!

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dafar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!



XBOX LIVE



PlayStation 2

PC CD ROM

NINTENDO GAMECUBE



POWERED BY gamespy

CONCORDE
HOME ENTERTAINMENT
EIN UNTERNEHMEN DER TEUFEL MÜNCHEN GRUPPE

TDK

* Erhältlich ab Februar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation®2 und Nintendo GameCube. ** Online für PC und Xbox™ Live™! Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.

© 2003 Conan Properties International und TDK Mediactive. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediactive. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan® and/or Conan the Barbarian® and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

NUR FÜR
XBOX



↑ Bei *Chronicles of Riddick* geht es ganz schön hart zur Sache! Machen Sie sich deshalb schon mal auf ein ganzes Feuerwerk von Explosionen gefasst.

CHRONICLES OF RIDDICK

Der nächste Geniestreich der Starbreeze-Entwicklerstudios?

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: STARBREEZE STUDIOS

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1

TERMIN: JUNI 2004

S

TELLEN SIE SICH VOR, Sie stehen in einem völlig dunklen Raum. Geheimnisvolle Geräusche dringen an Ihr Ohr. In Ihnen steigt Angst und der unbändige Wunsch nach Licht auf. Ihre Suche nach Taschenlampe, Lichtschalter oder Feuerzeug

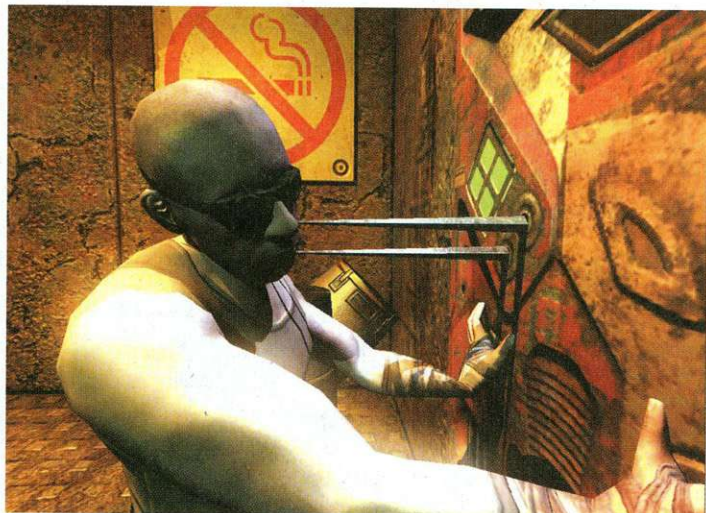
ist jedoch vergeblich. Wer würde sich in einem solchen Moment nicht wünschen, mit den eigenen Augen die Dunkelheit durchdringen zu können? Im Spiel *Chronicles of Riddick* schlüpfen Sie in die Rolle eines Mannes, der genau diese Fähigkeit besitzt. Indem er seine Sonnenbrille abnimmt, wird für ihn die Nacht zum Tag. Einigen von Ihnen wird

diese Idee sicherlich bekannt vorkommen, ist dieses Spiel doch eine Fortsetzung des Science-Fiction-Films *Pitch Black* (2000), von dem in diesem Jahr ein Nachfolger in die Kinos kommen wird. Doch obwohl Charakter und Hintergrundgeschichte aus dem Film entlehnt sind, haben sich die Entwickler gegen eine direkte Weiterführung der Geschichte entschlossen. Diese etwas verwirrende Situation erklärt Produzent Peter Wanat folgendermaßen: „Dieses Spiel ist eine Fortsetzung des ersten Kinofilms *Pitch Black*. Die neuen *Chronicles of Riddick* (der Film) spielen dagegen sechs Jahre nach *Pitch Black*.“

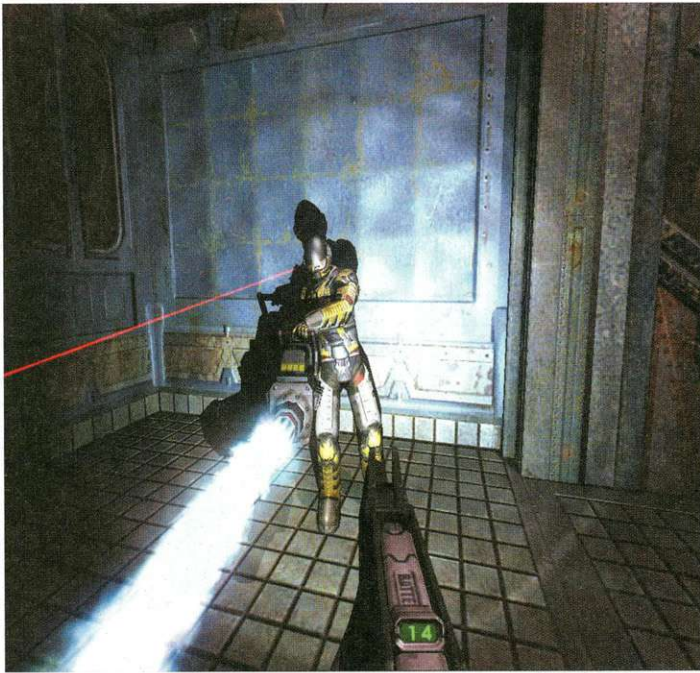
Für all jene, die den ersten Kinostreifen nicht gesehen haben, soll es aber trotzdem kein Problem sein, in die Geschichte des Spiels einzusteigen und herauszufinden, wer dieser Mann mit der Sonnenbrille, Riddick, ist: „Das Spiel ist eine perfekte Vorstellung des Charakters. Wir haben das größte Arschloch des Universums ➤➤



↑ Dieses coole Outfit erinnert doch etwas an einen Rennfahreranzug ...



↑ Was hier schmerzhaft aussieht, ist Riddicks Art, seine Gesundheit aufzufrischen.



↑ In den Strahl dieser Energiewaffe zu kommen, ist bestimmt nicht gesund!

» genommen und es auf den Triple-Maximum-Security-Gefängnisplaneten namens Butcher Bay gebracht, wo es mit den kränksten und degeneriertesten Gefangenen des Universums zusammentrifft.“ (Peter Wanat). Der größte Teil des Spiels wird sich in diesem Gefängnis abspielen. Um trotzdem genügend Abwechslung zu bieten, wurde viel Wert auf die unterschiedliche Gestaltung der Gefängnisebenen gelegt. So machen die unteren Ebenen einen abgenutzten, rostigen Eindruck und werden von allerlei zwielichti-

gen Gestalten „bewohnt“. Die höheren Sicherheitsstufen glänzen dagegen durch jede Menge Hightech. Unsere Kollegen vom englischen OXM durften *Chronicles of Riddick* bereits einmal Probe spielen. Sie konnten uns versichern, dass die Grafik auch in Bewegung sehr gut aussieht und wohl mit den ganz Großen der Ego-Shooter-Branche (*Halo 2*, *Doom 3*) mithalten kann.

Was vom technischen Standpunkt aus schon sehr vielversprechend aussieht, soll auch vom Gameplay her einiges zu bieten

DURCHDRUNGENE DUNKELHEIT

IM GEGENSATZ zu vielen anderen Videospielhelden braucht Riddick keinerlei Hilfsmittel (Taschenlampe, Feuerzeug, Nachtsichtgerät), um im Dunkeln sehen zu können. Er nimmt lediglich locker-flockig die Sonnenbrille von der Nase und schon wird für ihn alles klar erkennbar.

Dieses Feature bringt natürlich auch neue Gameplay-Möglichkeiten mit sich. So ist es sinnvoll, Lampen auszuschließen, um unentdeckt zu bleiben – und das Anschleichen an Wachen fällt einem dann natürlich auch leichter. Wer sich einen ersten Eindruck von dieser Fähigkeit verschaffen möchte, sollte sich einmal den Film *Pitch Black* anschauen, denn dort wird Riddick als Charakter vorgestellt.



↑ Wenn Sie im Dunkeln sehen können, brauchen Sie kein Nachtsichtgerät.



↑ Im hellen Licht benötigen Sie im Gegenzug allerdings eine Sonnenbrille.

haben. Neben dem Gebrauch von Feuerwaffen unterschiedlichster Bauweise soll Riddick auch einige sehr effektive Nahkampftechniken beherrschen. Haken, Tritte und bestimmte Abwehrtechniken gehören hierbei ebenso zu seinem Repertoire wie der Einsatz von Gegenständen wie etwa Metallrohren und Schraubenziehern. Hinzu kommen zudem noch einige Special Moves, mit denen es beispielsweise möglich sein soll, sich die Waffe einer Wache zu schnappen, diese umzudrehen und sie gegen ihren Besitzer zu richten.

Alles in allem verspricht *Chronicles of Riddick* also ein weiteres sehr interessantes Science-Fiction-Abenteuer zu werden, dessen Entwicklung wir natürlich für Sie im Auge behalten werden.

ERSTER EINDRUCK



Was wir bisher von *Chronicles of Riddick* gesehen haben, macht wirklich einen sehr guten Eindruck. Die Grafik scheint sich auf einem hohen Niveau zu bewegen und auch das Gameplay könnte einige neue Ideen mit sich bringen.



↑ Eine wirklich theatrale Sterbeposition!



↑ Die Schattenwürfe sind auf hohem grafischen Niveau.



↑ Nach wem diese beiden wohl Ausschau halten?



↑ Ihr Gegner hat noch nicht gemerkt, dass die Fässer hinter ihm hochexplosiv sind.



↑ Die Hintergründe sind äußerst detail- und abwechslungsreich.



**PC
CD**



PlayStation 2



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

ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.



LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFKAIN.COM

RALLISPORT CHALLENGE 2

Im Mai lassen Microsoft und Digital Illusions die Grafik-Bombe platzen.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: DIGITAL ILLUSIONS

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: RENNspiel

SPIELER: 1-4; 1-16 XBOX LIVE

TERMIN: MAI

WEBSITE: WWW.XBOX.DE

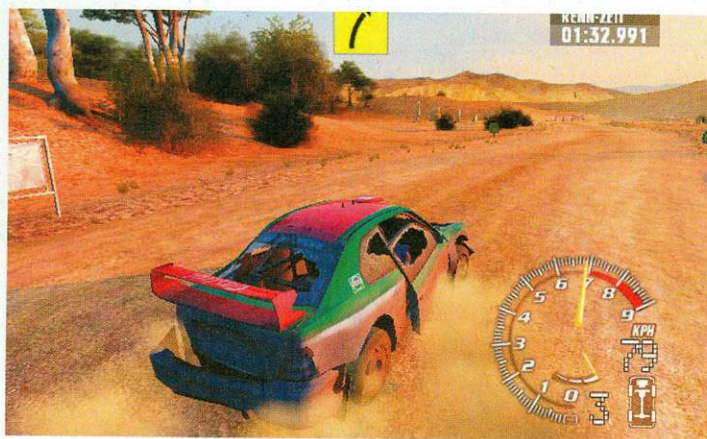
EESUCHER DER LETZTJÄHRIGEN Microsoft-Messe X03 kamen aus dem Staunen nicht mehr heraus: Grafik-Granaten wie *Ninja Gaiden* und *RalliSport Challenge 2* zeigten

nur allzu deutlich, welch Zukunftspotenzial noch in der Xbox steckt. Die Euphorie um letztgenannten Allrad-Simulator verwundert nicht, überzeugte doch schon das Vorläufer-Modell mit bombastischer Optik. Trotz seines Alters gehört Digital Illusions' Launch-Titel noch immer zu den visuell beeindruckendsten Rennspielen. Gleichwohl drehen die schwedischen Entwickler für Teil 2 abermals gehörig an der Grafik-Schraube. Neue Programm-Routinen garantieren für noch akkuratere Polygon-Fahrzeuge, spektakuläre Wettereffekte sowie ein fast schon fotorealistisches Streckendesign. Komplettiert wird diese technische Brillanz von einem ausgefeilten Schadensmodell: Die Beulenpalette reicht von eingedrückten

Spoilern über abgefallene Türen bis zu schleifenden Auspuffrohren. Obwohl sich die Boliden demnach bis auf die letzte Schraube zerlegen lassen, bleibt selbst ein halb zerstörter Wagen noch gut kontrollierbar.

Die Vorzüge von *RalliSport Challenge 2* beschränken sich freilich nicht nur auf die eindrucksvolle Optik, auch spielerisch läuft die Raserei auf Hochtouren. So freuen sich Solisten besonders über einen fordernden wie abwechslungsreichen Karrieremodus. Hier treten die Spieler bei unterschiedlichen Rennveranstaltungen an, um mit genügend Punkten schließlich zum Offroad-Champion aufzusteigen. Das herausragende am Einzel-Vergnügen: Die in Klassen unterteilten Herausforderungen wurden in der Art

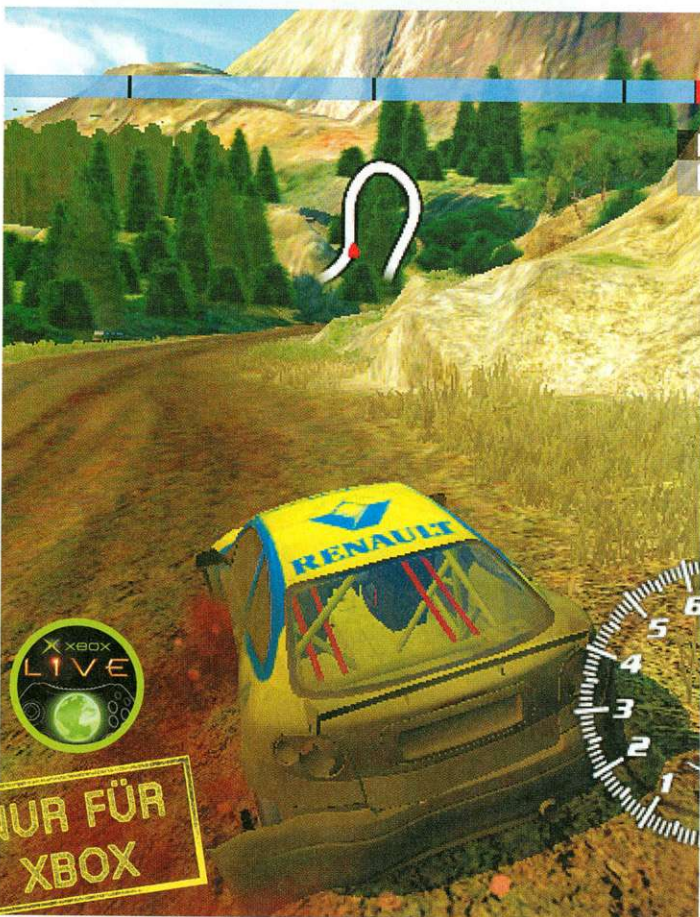
eines Baumdiagramms angeordnet. Ihren jeweiligen Pfad durchs zitierte Turnier-Geäst dürfen Sie selbst wählen. Mindestens genauso genreunüblich kommen die gebotenen Wettkampfvarianten daher: Neben den aus dem ersten Teil bekannten Eis-Rennen, Gelände-Rallyes, Bergfahrten und Kopf-an-Kopf-Rennen garantieren nun auch die so genannten Crossover-Duelle spannende PS-Unterhaltung. Bei letzterer Rallye-Abart liefern sich die Spieler mit ihren Offroad-Karren halsbrecherische Tempo-Wettkämpfe auf parallel verlaufenden Strecken. An umfassenden Multiplayer-Modi mangelt's ebenfalls nicht. Offline bietet sich den Spielern die Möglichkeit zu Standard-Splitscreen-Duellen und System-Link-Rennen, wäh- ➤



↑ Fantastisch modellierte Autos verwöhnen das Auge des Betrachters.



↑ Eine Schneestrecke bei Nacht: Das überfordert selbst die KI-Fahrer.



↑ Die Bergstrecken offenbaren die fantastische Weitsicht.

VORHER - NACHHER >>> Das Schadensmodell in Aktion



DA FREUT SICH DER STRECKEN-ROWDY:

Bei *RalliSport Challenge 2* bedeuten spektakuläre Crashes nicht immer gleich das Ende des Rennens.



↑ Noch glänzt er: Ästhetisch veranlagte Hobby-Rennfahrer freuen sich über einen optisch höchst ansprechenden Fuhrpark. Alle Fahrzeuge gefallen durch detaillierte Modellierung und schicke Spiegeffekte - eine wahre Augenweide.



↑ Nach wenigen Metern auf der Strecke könnte der fabrikneue Wagen schon eine Vollwäsche vertragen. Zwar hat der Hochglanzlack bislang noch keine bleibenden Kratzer abbekommen, aber die enge Durchfahrt am Ende der Geraden verheißt nichts Gutes.



↑ Für einen vierrädrigen Schrotthaufen liegt der Toyota noch immer recht gut auf der Straße. Überschlüge sowie Kollisionen verschlechtern das Fahrverhalten Ihrer Karre nur geringfügig, optisch machen die Crash-Auswirkungen hingegen eine Menge her!

>>> rend Xbox-Live-Kunden auf die XSN-Ligaverwaltung zugreifen können. *RalliSport Challenge 2* ist somit das erste Rennspiel, das die Statistik- und Turnier-Funktion der Website xsnsports.com unterstützt. Wahrlich ein leuchtendes Vorbild für weitere Titel des Genres.

RalliSport Challenge 2 überflügelt seinen Vorgänger nicht nur in Sachen Grafik und Modi-Vielfalt, sondern hat auch bezüglich des Umfangs deutlich zugelegt. Etwa doppelt so

vielen Strecken und über 40 Geländeaufbauten, von aktuellen Modellen bis hin zu den PS-Monstern der Gruppe B, sind vertreten. Weit weniger realistisch wurde dagegen das Fahrverhalten der Rallye-Boliden angelegt. Zwar weisen die virtuellen Karren verschiedene Werte bei den Attributen Handling, Geschwindigkeit, Haltbarkeit sowie Beschleunigung auf, wirklich gravierende Unterschiede zeigen sich allerdings nicht. Größere Auswirkung auf die Straßenlage der Allrad-

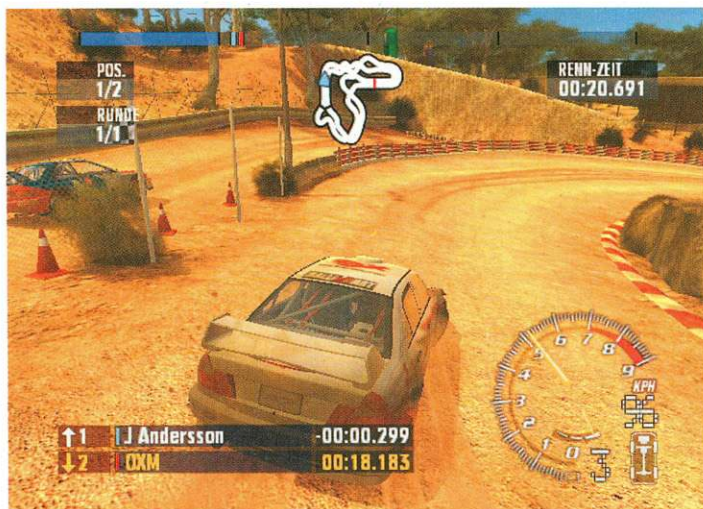
Antriebler haben indes die abwechslungsreichen Strecken: Die schlammigen Bergfahrten in Argentinien, die staubigen Pisten in Australien oder die verschneiten Kurse in Kanada fordern vom Spieler größtmögliche Kontrolle über sein Gefährt - wie gut, dass *RalliSport Challenge 2* über eine einfache und intuitive Steuerung verfügt.

Jetzt muss Digital Illusions bis zur Veröffentlichung im Mai noch unschöne Pop-ups und teilweise der-

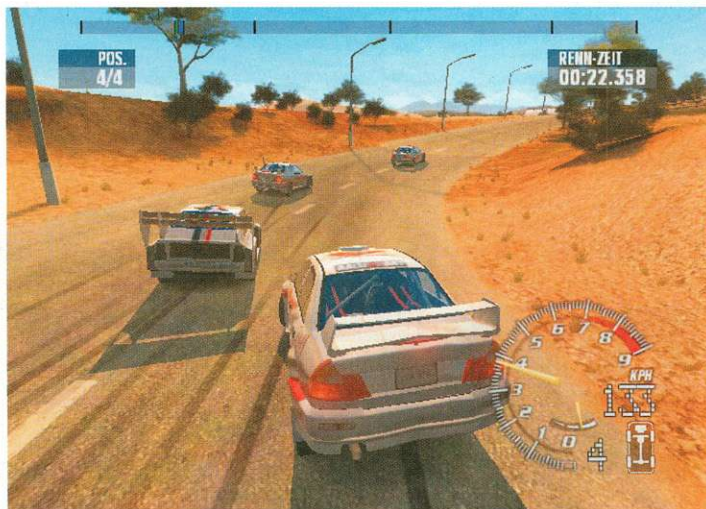
be Ruckler beseitigen und uns steht mit diesem Titel grandiose Rallye-Unterhaltung ins Haus.

ERSTER EINDRUCK

RalliSport Challenge 2 nimmt den Offroad-Olymp fest ins Visier: Tolle Grafik, rasantes Gameplay, Online-Unterstützung und ein umfangreicher Karrieremodus - Rennsportfan, was willst du mehr? Lediglich Pop-ups und Ruckler fallen noch negativ auf.



↑ Bei den neuen Crossover-Duellen fährt der Kontrahent auf einer Parallelstrecke.



↑ Im Einzelspielermodus Rallye können Sie gegen drei KI-Gegner antreten.



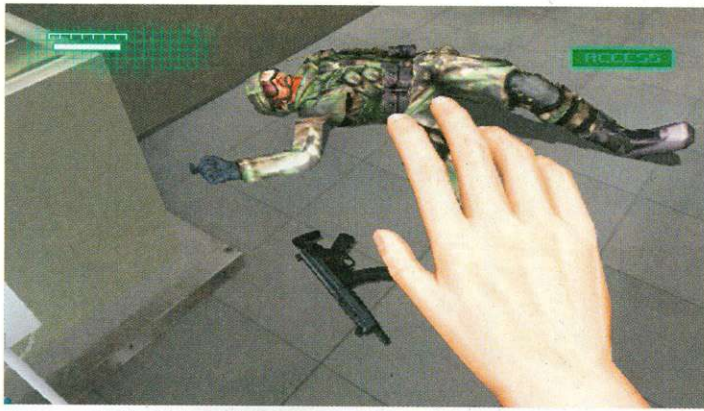
↑ Asphaltstrecken gehören ebenfalls zum Programm.



↑ Kleine Rempelen schaden dem Fahrverhalten nicht.



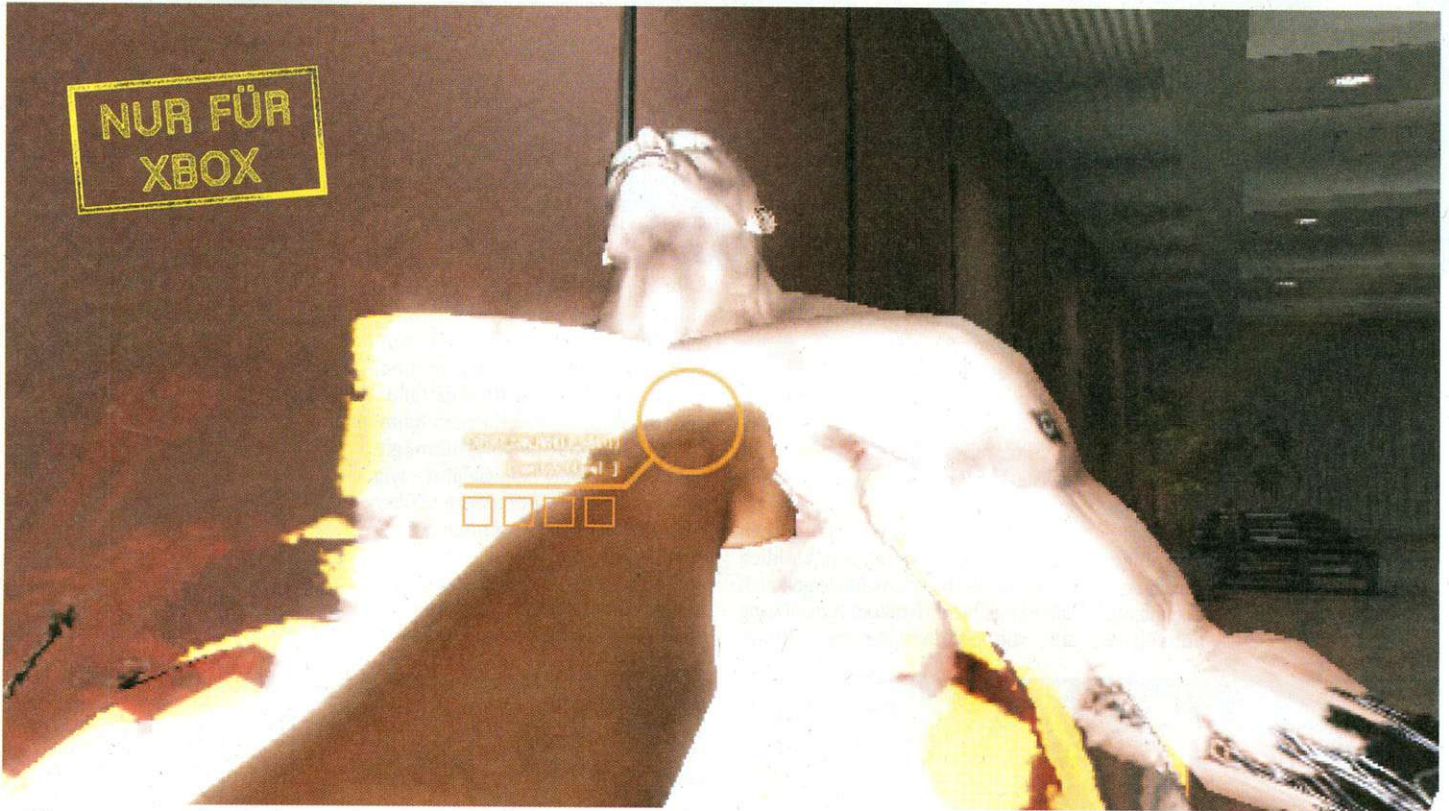
↑ Eine kaputte Windschutzscheibe beeinträchtigt die Sicht.



↑ Gegenstände mit dem Schriftzug Access können in die Hand genommen werden.



↑ Von so einer hübschen Frau lässt man(n) sich doch gerne abholen.



↑ Wie gut, wenn man beidhändig begabt ist und sowohl mit rechts als auch mit links austeilen kann.

Prügelei aus der Ego-Ansicht: Namcos Sci-Fi-Adventure macht Sie zum Alien-Jäger.

BREAKDOWN

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: NAMCO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: EGO-BEAT-'EM-UP

SPIELER: 1

TERMIN: 18. JUNI

WEBSITE:

WWW.PROJECT-BREAKDOWN.COM

DIE EGO-ANSICHT kommt hauptsächlich bei Action-Shootern zum Einsatz, aber warum nutzt eigentlich kein Prügelspiel diese atmosphärische Ich-Perspektive? Für das „Auge in Auge kloppen“-Konzept konnte sich tatsächlich noch kein einziger Xbox-Spiele-Entwickler erwärmen – bis jetzt! Denn mit Namco versuchen sich ausgerechnet die für Ego-Shooter weniger berühmten Japaner an dieser ungewöhnlichen Thematik. Aber

nicht nur aufgrund dieser Neuheit stößt *Breakdown* in gänzlich unerforschte Spielgefilde vor. Was den Titel von anderen First-Person-Vertretern unterscheidet, ist seine innovative Kamera-Ansicht: Während die virtuelle Linse bei gängigen Ego-Balle-reien wie *Halo* nur grobe Kopfschlenker simuliert, gibt *Breakdown* jede noch so kleine Bewegung des Protagonisten realistisch wieder. Nimmt Hauptcharakter Derrick beispielsweise eine Getränkedose in die Hand, verfolgt die Bildschirmansicht, wie er den Drink öffnet und zum Mund

führt. Klettert er eine Leiter hoch, beobachtet der Spieler jeden Griff nach der Sprosse. Oben angekommen, schwenkt das Bild schließlich auf eine horizontale Blickrichtung zurück. Die demnach rasch wechselnde Perspektive besitzt aber auch eine gewaltige Kehrseite: Zartbesaitete Zocker, denen schon verwackelte Filmaufnahmen Unwohlsein bereiten, werden bei Namcos „Mitten-drin“-Abenteuer sicher akute Magenprobleme bekommen.

Protagonist Derrick Cole hat zu Beginn des Spiels eben- ➤

» falls arge Probleme, sich an seine Umgebung zu gewöhnen. Geplagt von Amnesie, weiß er weder seinen Namen, noch warum er in einer Forschungsanstalt festgehalten wird. Unklar ist ihm ebenfalls, weshalb er auf der Abschussliste einer militärischen Einsatztruppe steht, die plötzlich die Einrichtung stürmt. Zum Glück taucht rechtzeitig die attraktive Alex auf und rettet den unter Drogen gesetzten Derrick vor den Streitkräften. Der computergesteuerte Schutzengel folgt dem Helden daraufhin auf Schritt und Tritt durch die tristen Gänge der Anstalt und steht ihm auch im Kampf zur Seite.

Nach und nach erfährt Derrick, was es mit der mysteriösen außerirdischen Rasse T'lan auf sich hat und warum nur er die Macht besitzt, die Invasion zu stoppen. Ungewöhnliche Situationen erfordern ungewöhnliche Maßnahmen, und da sich dummerweise das Alien-Problem nicht mit Waffengewalt aus der Welt schaffen lässt, sind schlagkräftigere Argumente gefordert: Dank einer besonderen Fähigkeit kann Derrick die direkte Konfrontation mit den T'lan wagen – einem deftigen rechten Haken haben selbst die kugelsicheren Außerirdischen nichts entgegenzusetzen. Den Gegner automatisch ins Fadenkreuz genommen, verteilt der Spieler Schläge, Tritte und wirksame Combo-Attacken durch Drücken der beiden Schultertasten. Im Laufe des Spiels erlernt Derrick sogar neue Fähigkeiten und kann vernichtende Energiewellen oder Projektile abschießen.

Mit der Waffe in der Hand spielt sich *Breakdown* wie ein herkömmlicher Ego-Shooter, erst der Faustkampf aus der First-Person-Perspektive macht es zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Leider präsentiert sich das außergewöhnliche Gameplay in einer kaum mehr als durchschnittlichen Optik. Während *Breakdowns* wenige Charaktermodelle allesamt hübsch und detailreich modelliert sind, wirkt die Hintergrundgrafik trist und monoton. Nackte graue Wände wechseln sich mit einfarbiger außerirdischer Materie ab – abwechslungsreich gestaltete Terrains sucht man vergebens. Lediglich die schicken Lichteffekte, welche die Ego-Kloperei begleiten, lenken von der sterilen Umgebung ab. 

ERSTER EINDRUCK

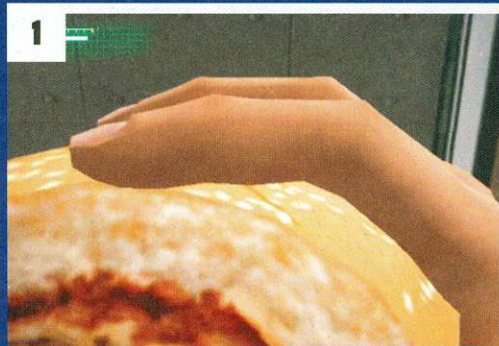


Breakdown vermittelt mit seiner einzigartigen First-Person-Perspektive, die den Spieler hautnah ins Geschehen einbindet, ein ganz neues, realistisches Spielgefühl. Grafisch kann der Titel mit seiner monotonen Leveloptik allerdings nicht gänzlich überzeugen.

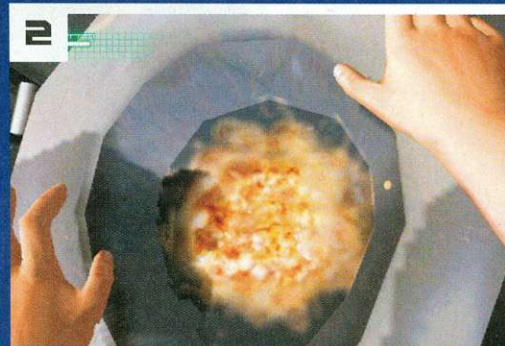
MITTENDRIN STATT NUR DABEI



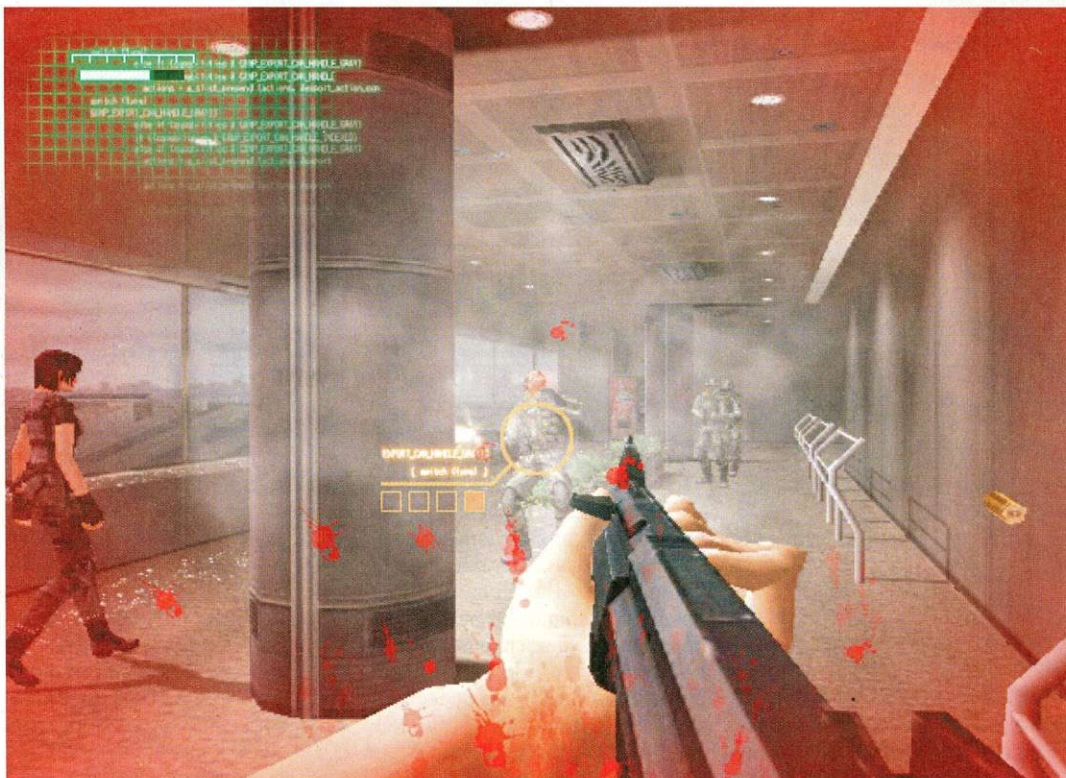
GESCHMACKSSACHE: *Breakdowns* realistische Sicht der Dinge



1 ↑ Wer bekommt bei diesem Anblick nicht Hunger auf einen realen Burger vom nächsten Fast-Food-Restaurant? Ob Hamburger, Dosengetränk oder Energieriegel – der Spieler ist sozusagen live dabei, wenn Derrick etwas isst oder trinkt.



2 ↑ Kotzen aus der Ego-Perspektive gehört nicht gerade zu den Dingen, die wir schon lange in einem Videospiel sehen wollten. Nichtsdestotrotz zeigt besonders diese etwas ecklige Szene, wie gut den Entwicklern die realistische Sichtweise gelungen ist.



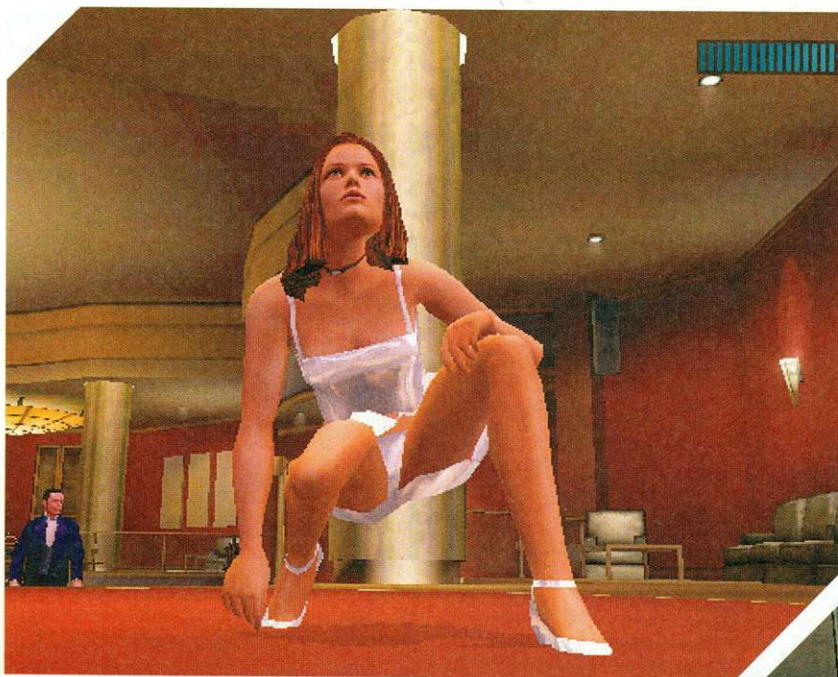
↑ Dass Derrick eine Waffe benutzt, kommt eher selten vor, aber die Soldaten sind im Gegensatz zu den Aliens nicht kugelsicher.



↑ Der Energieriegel füllt die Gesundheitsanzeige wieder auf.



↑ Am Boden liegenden Gegnern versetzt Derrick noch einen Tritt.



↑ Tut uns ja sehr Leid, aber dieser Screenshot musste ganz einfach sein.

ALIAS

Eine hinreißende Doppelagentin legt jede Menge Schurken aufs Kreuz.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ACCLAIM CHELTENHAM

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

TERMIN: 8. APRIL

WEBSITE:

WWW.ALIASGAME.COM

IN DEN USA läuft bereits die dritte Staffel der TV-Serie, die deutschen *Alias*-Fans kommen ab April in den Genuss der zweiten. Fast zeitgleich steht auch die Veröffentlichung des Spiels zur Serie an. Wenn das mal

kein hervorragendes Timing von Publisher Acclaim ist! So können Sie also die neuen Abenteuer der höchst adretten Geheimagentin Sydney Bristow bald nicht nur in der Glotze verfolgen, sondern im Spiel sogar selbst das Zepter schwingen.

In puncto Handlung wird das Spiel der Serie in nichts nachstehen, denn immerhin zeichnen dafür dieselben Autoren verantwortlich. Es erwartet Sie eine packende Story, in der beide Organisationen, für welche die Titelheldin als Doppelagentin tätig ist – das SD-6 und die CIA –, eine wichtige Rolle spielen.

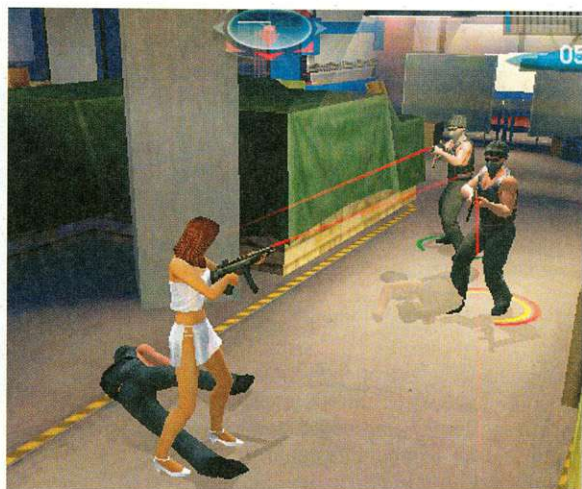
Das Gameplay setzt dabei sowohl auf Schleich- als auch auf Action-Elemente. Zum einen müs-

sen Sie wie Sam Fisher in *Splinter Cell* möglichst unerkannt durch die Areale schleichen und können dabei hilfreiche und ausgefallene Agenten-Gadgets benutzen, die selbst Q, den Ausrüster von James Bond, erstaunt aufhorchen lassen würden. Die Benutzung dieser Gegenstände ist zudem häufig in spaßigen Minispielchen verpackt. So dürfen Sie etwa mit einem Dietrich und viel Feingefühl Schlösser knacken oder sich mit einem Modem in PCs einhacken und mit etwas Grips die Zugangs-codes entschlüsseln.

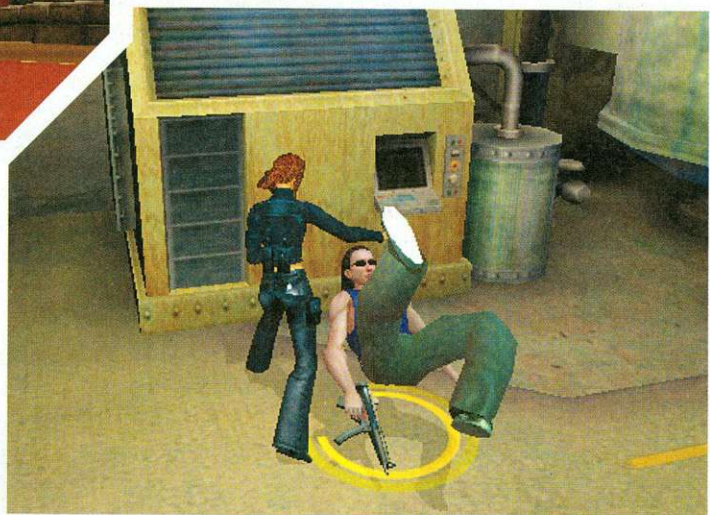
Zum anderen kommt der Action-Anteil wesentlich mehr zur Geltung als beispielsweise in *Splinter Cell*. Wie auch in der TV-Serie hat

die von der Schauspielerin Jennifer Garner (*Daredevil*, *Pearl Harbor*) verkörperte Hauptdarstellerin jede Menge spektakuläre und knallharte Nahkampfmanöver im Repertoire. Vor allem die Stealth-Attacken haben es in sich. So kann sich sexy Sydney nämlich klammheimlich an Gegner heranschleichen und diese dann gnadenlos außer Gefecht setzen. Sie werden dabei des Öfteren den einen oder anderen Knochen knacken hören.

Natürlich kommen auch Waffen regelmäßig zum Einsatz. Neben Schusswaffen, die auch den Gegnern abgenommen werden können, darf die Protagonistin vielerlei Gegenstände, die sie im Spiel



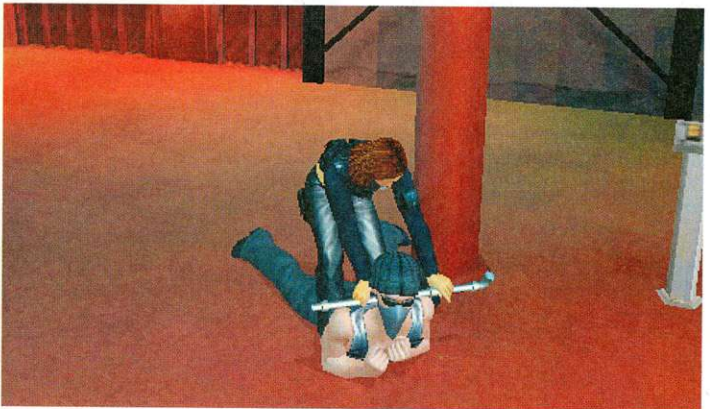
↑ Kurzer Rock, knappes Top, lange Beine, ein MG – scharfe Waffen!



↑ Wie beim Wrestling fegt Sydney diesen Gegner von den Beinen.



↑ In der Nachtsicht zeigen Ihnen kleine grüne Pfeile, wo noch Feinde sind.



↑ Bei den Stealth-Attacken nimmt Sydney auch Gegenstände zu Hilfe.

WHO IS WHO? >>> Die Charaktere



SÄMTLICHE SCHAUSPIELER der populären TV-Serie standen für die Charaktere im Spiel Modell. Die Gesichter sahen dabei schon in der Vorabversion sehr detailliert aus. In diesem Extrakasten stellen wir Ihnen die Darsteller allerdings noch mal „in natura“ vor.

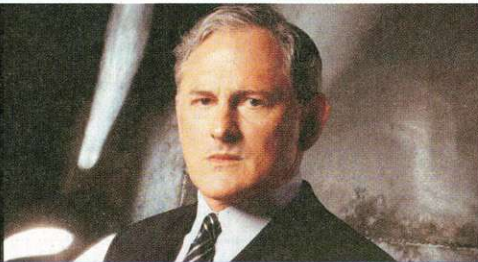
A

SYDNEY BRISTOW
Die Titelheldin und
Doppelagentin
GESPIELT VON:
Jennifer Garner
DEUTSCHE STIMME:
Carola Ewert



E

JACK BRISTOW:
Sydneys Vater, eben-
falls Doppelagent
GESPIELT VON:
Victor Garber
DEUTSCHE STIMME:
Reinhard Kuhnert



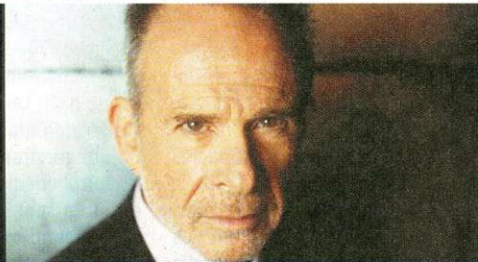
C

MICHAEL VAUGHN:
Sydneys CIA-Kontakt
und enger Freund
GESPIELT VON:
Michael Vartan
DEUTSCHE STIMME:
Tobias Kluckert



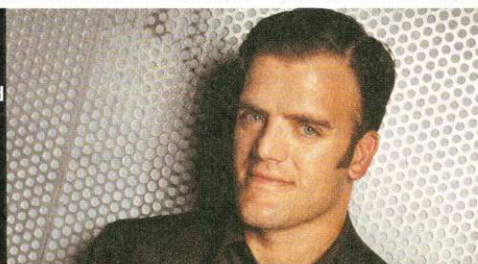
D

ARVIN SLOANE:
Sydneys Erzfeind und
Boss des SD-6
GESPIELT VON:
Ron Rifkin
DEUTSCHE STIMME:
Kaspar Eichel



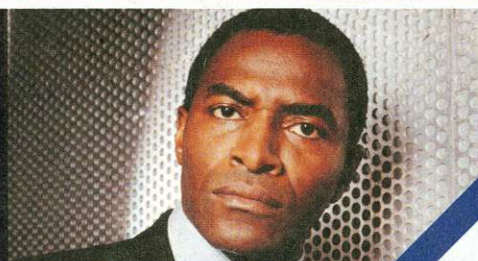
E

MARSHALL FLINKMAN:
Sydneys Ausrüster und
Computer-Experte
GESPIELT VON:
Kevin Weisman
DEUTSCHE STIMME:
Olaf Reichmann

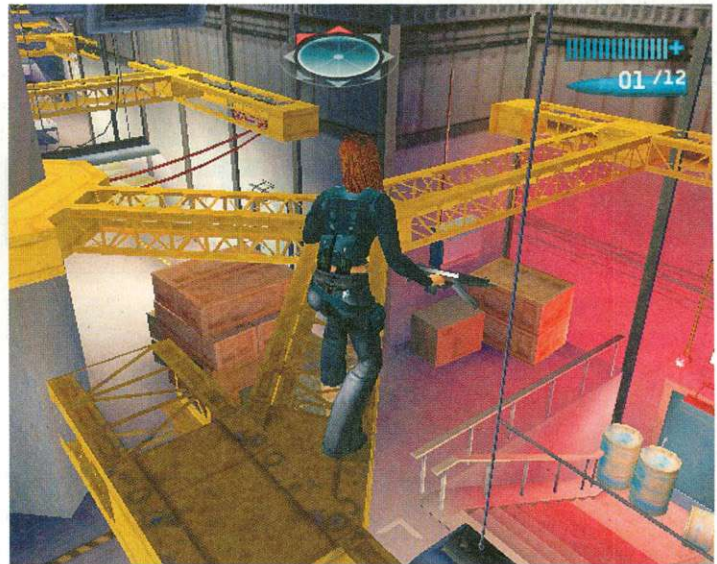


F

MARCUS DIXON:
Sydneys SD-6-Partner
und Vertrauter
GESPIELT VON:
Carl Lumbly
DEUTSCHE STIMME:
Jörg Hengstler



↑ In den Splitscreen-Einstellungen sehen Sie das Geschehen aus zwei Perspektiven.



↑ Manchmal müssen Sie alternative Wege einschlagen, um nicht aufzufallen.

>>> findet, zweckentfremden. So kann sie ihren Gegnern auch Besenstiele und Rohrzangen über die Rüste ziehen und diesen sogar mit einer Pfanne eins überbraten. Sämtliche Waffen gehen nach intensiver Benutzung zu Bruch. In der Vorabversion hat uns dabei schon sehr gut gefallen, dass alle Kampfmanöver äußerst authentisch animiert waren. Wenn Sydney einen Schlagstock schwingt, sieht dies wunderbar realistisch aus. Etwas nervig ist allerdings, dass die Nahkämpfe in Unterzahl-Situationen meist in wildes Button-Gehämmere ausarten.

Während des Spiels haben Sie größtenteils die Möglichkeit, die Kamera selbst um die Spielfigur herumzubewegen, an bestimmten Stellen schaltet die Einstellung allerdings in starre Perspektiven um. Besonders gut gefällt uns das Splitscreen-Feature: Manchmal wird der Bildschirm nämlich geteilt und Sie sehen in einem Fenster den regulären Spielverlauf, im anderen überblicken Sie das Geschehen aus einer weiteren Perspektive und

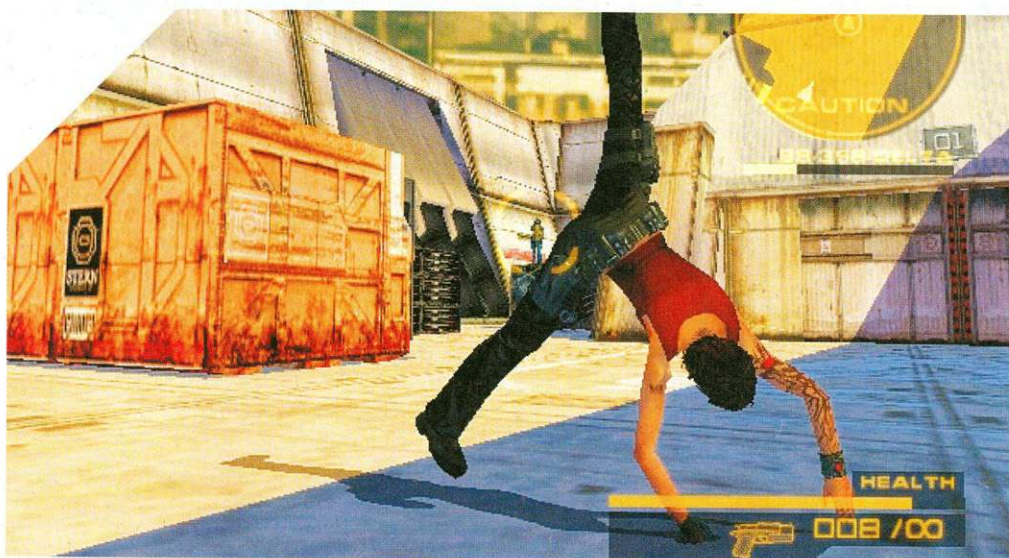
haben dabei die Gegner besser im Auge. Grundsätzlich stehen Ihnen verschiedene Lösungswege in den Levels zur Verfügung. Sie können entweder mit Ruhe und Besonnenheit einen Gegner nach dem anderen ausschalten oder aber auch mit Brachialgewalt durch die verschiedenen Areale preschen.

In akustischer Hinsicht präsentiert sich *Alias* ähnlich stark wie eine Episode im TV. Sämtliche Synchronsprecherinnen und -sprecher der Fernsehserie konnten nämlich auch für das Spiel gewonnen werden, im englischen Original werden die Charaktere selbstverständlich gleichfalls von den Darstellern synchronisiert. 

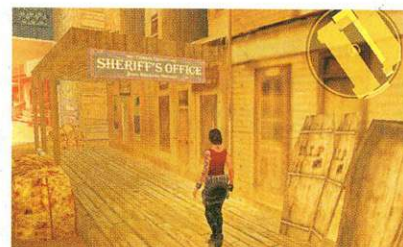
ERSTER EINDRUCK



Alias scheint eine der besseren Serien-Umsetzungen zu werden. Das Gameplay verspricht jede Menge Abwechslung und die Präsentation scheint ebenfalls vorbildlich zu werden. Auch in puncto Lokalisation wurde schon mit der Vorabversion tolle Arbeit abgeliefert.



↑ Ab zur Seite! Leeza X weicht feindlichem Gewehrfeuer aus.



↑ In Hollywood dreht man noch Western.



↑ Eine makabere Samstagabend-Show.

HEADHUNTER REDEMPTION

In einer düsteren Zukunft ist ein Kopfgeldjäger nicht genug.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: SEGA/AMUZE

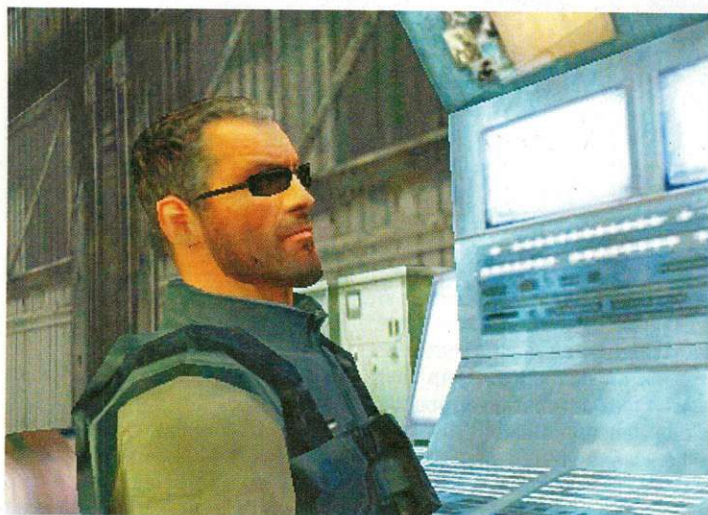
PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

TERMIN: MAI

WEBSITE: WWW.SEGA-EUROPE.COM



↑ Trotz seines Alters hat Jack Wade immer noch ein paar Tricks in der Hinterhand.



↑ Leeza X beherrscht eine Vielzahl an Feuerwaffen.

ALS DER DREAMCAST in den letzten Zügen lag, machte Sega seiner sterbenden Konsole drei Geschenke zum Abschied: *Shenmue II*, *Virtua Tennis 2* und *Headhunter*. Dass Letzteres etwas ganz Besonderes war, merkte man schon am Intro: Zynisch, sarkastisch und vor schwarzem Humor triefend wurde ein Los Angeles der Zukunft gezeigt, in der die Menschenrechte nichts mehr bedeuten. Auch zwanzig Jahre nach dem ersten Teil hat sich daran nicht viel geändert – es ist sogar noch extremer geworden. L.A. ist nämlich so gut wie nicht mehr wiederzuerkennen: Eine große Epidemie (ohne zu viel zu spoilern, sei Kennern des Vorgängers das Stichwort Bloody-Mary-Virus zugehört) und ein gigantisches Erdbeben haben die Stadt vor geraumer Zeit zerstört. Beim Wiederaufbau haben die Stadtplaner anscheinend beschlossen, Nägel mit Köpfen zu machen, und die Metropole gleich in zwei Schichten unterteilt: Above, wo die Reichen, die Mächtigen und die Industriekonzerne sitzen, und Beyond, wo der Pöbel und die Kriminellen hausen. Sichtlich gealtert geht hier Kopfgeldjäger Jack Wade immer noch seinem Beruf nach und liefert gesuchte Verbrecher an Organban-

ken, Gladiatoren-Arenen und Imbissbudenbesitzer aus. Trotz seines finanziellen Erfolges scheint er über den Ruhestand nachzudenken. Schon im Intro des Spiels sehen wir, wie er mit Waffengewalt das junge Beyond-Strassenmädchen Leeza X dazu überredet, bei ihm in die Lehre zu gehen. Oder steckt vielleicht mehr dahinter? Von nun an geht das ungleiche Paar getrennt voneinander auf Verbrecherjagd bis in die hintersten Winkel von Above und Beyond und deckt dabei, wie schon im Vorgänger, eine gewaltige Verschwörung auf.

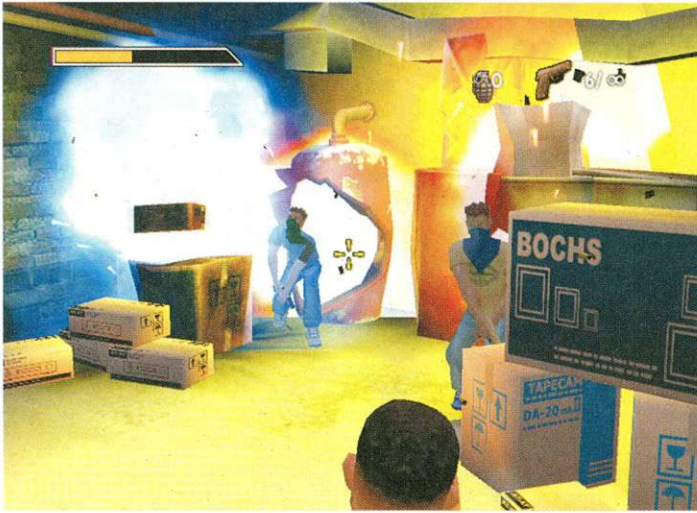
Je nach Level dürfen Sie nun entweder den ältlichen Jack Wade oder die junge, draufgängerische Leeza X steuern. Jedem Charakter steht dabei ein unterschiedliches Repertoire an Waffen und Fähigkeiten zur Verfügung, die gekonnt eingesetzt werden müssen, um das Ende des Abschnitts sehen zu können.

Beim ersten Anspielen einer Vorabversion für die PlayStation 2 fiel uns auf, dass es Sega wieder gekonnt geschafft hat, knallharte Action und *Metal Gear Solid*-ähnliche Schleich-einlagen miteinander zu verknüpfen. Wenn Sega Wort hält, geht das bissige Actionspiel im Mai in die zweite Runde, bei der erstmals Xbox-Besitzer in den Genuss der düsteren Zukunftsvision kommen.

ERSTER EINDRUCK



Das Team des ersten Teils hat sich wieder zusammengefunden und entführt uns erneut in die Welt des Zynismus. Auch wenn bisher noch nicht allzu viel von der Story bekannt ist, darf man sich auf grandiosen Sound, flüssige Optik und schwarzen Humor freuen.



↑ Diese beiden Cops hinterlassen auf ihrem Weg eine Schneise der Verwüstung.

BAD BOYS II

Zwei wie Hund und Katze: Die TNT-Cops bei ihrem neuesten Auftrag

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: BLITZ GAMES

PUBLISHER: EMPIRE

GENRE: ACTION-SHOOTER

SPIELER: 1

TERMIN: APRIL

WEBSITE:

WWW.EMPIREINTERACTIVE.DE



DER JOB ALS COP in Miami ist wirklich kein Zuckerschlecken! In Jerry Bruckheimers beiden *Bad Boys*-Filmproduktionen konnten Sie im Kino oder vor dem Fernseher mitverfolgen, wie Will Smith und Martin Lawrence als Mitglieder der TNT (Tactical Narcotics Team, Miami) den fiesen Schurken zu Leibe rückten. Neben viel Geballer und Action lebten die Filme vor allem von der besonderen Beziehung der Hauptdarsteller: Zwischen den beiden Cops herrscht eine echte Hassliebe und sie lassen sich keine Gelegenheit entgehen, dem anderen Gemeinheiten an den Kopf zu werfen.

Dieses spezielle Verhältnis hat sich auch im Spiel nicht geändert. Die Story knüpft zeitlich gesehen direkt an das Ende des zweiten Films an und wirft die beiden Polizisten in einen harten Kampf mit der Drogenmafia. Während Sie die beiden durch die Levels steuern, gehen die fiesen Sprüche dann fast unentwegt zwischen den beiden hin und her. Auch die anderen Elemente des Films wur-

den gut umgesetzt: So müssen Sie auf Ihrem Weg möglichst viele Dinge in Ihrer Umgebung in die Luft jagen, dürfen dafür aber nicht zu viele Menschen exekutieren, sondern sollten lieber auf Entwaffnung setzen. Schließlich sind Sie doch im Grunde Ihres Herzens der Gute, oder? Nach den Schießereien sollten Sie sich gründlich umsehen, da auch das Bergen bestimmter Gegenstände zu Ihrem Job gehört. Über welchen der beiden Polizisten Sie dabei die Kontrolle haben, wird je nach Situation automatisch wechseln.

Was die Technik des Spiels angeht, so macht diese in der Vorabversion einen soliden Eindruck. Im Gegensatz zu vielen anderen Fällen ist die Umsetzung des Films ganz gut gelungen. Allerdings sieht die Grafik insgesamt doch relativ kantig aus und holt bei weitem nicht alles aus der Xbox raus, was möglich wäre. Dafür läuft *Bad Boys II* aber flüssig und hat eine durchaus passable Steuerung.

Es erwartet uns also eine solide Filmumsetzung, die zwar nicht mit grafischen Hochleistungen glänzt, aber mit Humor und dem guten Gameplay für ein wenig Spaß zwischendurch sorgen könnte. 

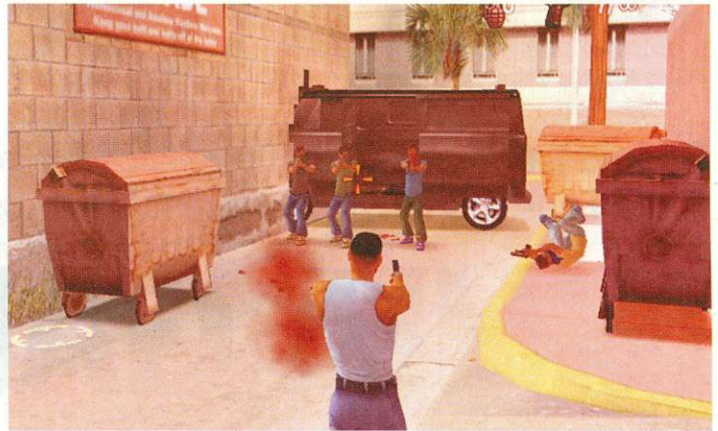
ERSTER EINDRUCK



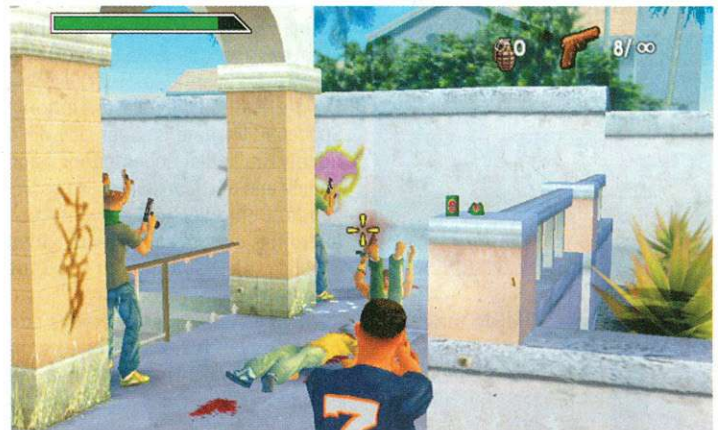
Einen echten Kracher dürfen Sie von *Bad Boys II* leider nicht erwarten, so schlecht wie beispielsweise *Terminator 3* oder *Robocop* sieht das Spiel jedoch bei weitem nicht aus. Fans der Filme werden zudem sicher den Humor der beiden Cops lieben.



↑ Hier sollten Sie lieber in Deckung gehen, sonst machen die Typen Sie fertig.



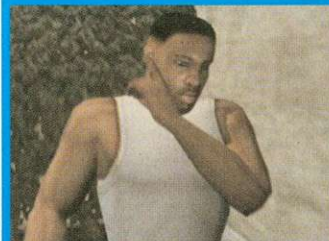
↑ Die Jungs sind mit ihrem Wagen mit vollem Karacho gegen die Wand gerast.



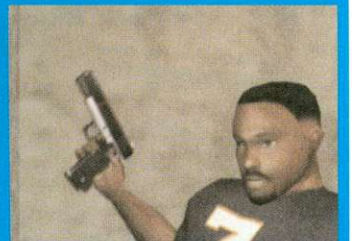
↑ Ihre Gegner lauern hinter Mauern und Säulen auf Sie.

SPIEL UND ORIGINAL >>> Erkennt?

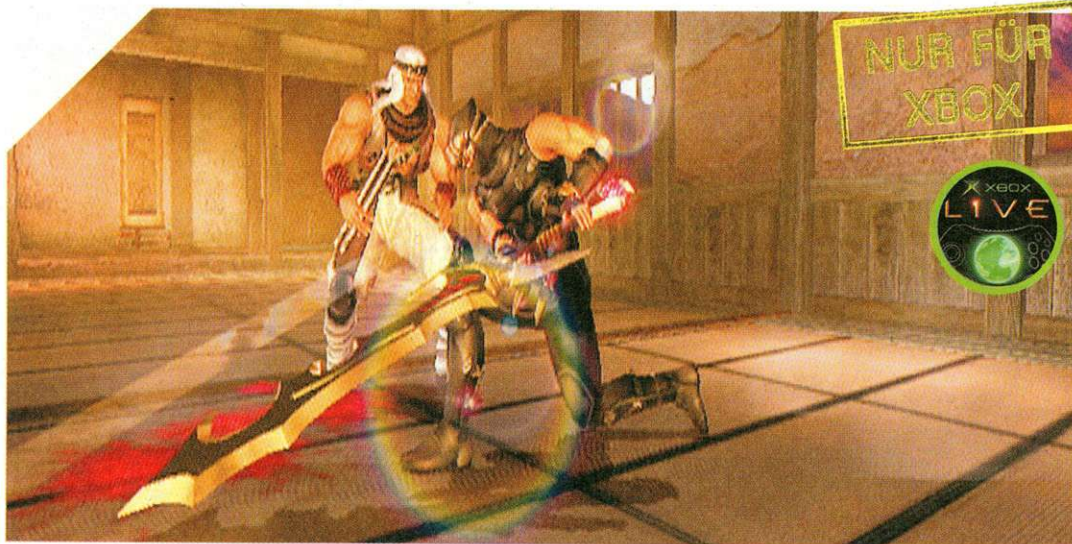
 DIE ENTWICKLER DES SPIELS haben sich alle Mühe gegeben, die Gesichter der Schauspieler Martin Lawrence und Will Smith möglichst naturgetreu wiederzugeben. Wir finden, dass ihnen dies ganz ordentlich gelungen ist, wenn auch mehr Details - Gesichtsmuskeln, kleine Narben usw. - sicherlich schöner gewesen wären. Schauen Sie am besten selbst:



↑ Ein Cop beim Denken. Bitte nicht stören, sonst könnte Schlimmes passieren.



↑ Die Gesichtszüge von Will Smith sind recht gut zu erkennen.



↑ Und die Größe zählt doch: Im Kampf gegen den Obermütz hilft nur ein richtig dickes Schwert.



↑ Das Pixelblut fließt in Strömen.



↑ Ein gezielter Tritt haut die Gegner um.



↑ Pfeil und Bogen sind auch vorhanden.

Geduld ist eine Tugend: Lohnt sich für eingefleischte Ninja-Fans das lange Warten auf Tecmos Grafik-Knüller?

NINJA GAIDEN

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: TECMO/TEAM NINJA

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

TERMIN: APRIL

WEBSITE: WWW.XBOX.DE

zukommen. Umso größer war die Überraschung, als uns eine spielbare Vorabversion des ersten Levels von *Ninja Gaiden* auf den Tisch flatterte. Ob der Titel tatsächlich die erhoffte Spielspaß-Granate ist oder sich doch nur als Grafik-Blender entpuppt, kann freilich erst der Test klären. Die vorliegende Demo-Version gewährt uns allerdings schon einen recht guten Einblick, ob *Ninja Gaiden* das Zeug zum Elite-Titel hat.

Ryu Hayabusa, Mitglied des ehrbaren Hayabusa-Ninja-Clans, wird von seinem Vater und Clanführer mit dem Schutz des magischen Ryuken-Schwertes betraut. Wie es das Schicksal will, hat es das dämonische Vigor-Empire auf die mächtige Waffe abge-

sehen und schreckt nicht davor zurück, den Hayabusa-Clan niederzuzumetzeln. Unglücklicherweise stellt Ryu in der nahe gelegenen Ninja-Festung gerade seine Kampftalente unter Beweis, als das Dorf angegriffen wird und dessen Bewohner Vigor-Kriegern zum Opfer fallen.

Um dem Spieler die Fertigkeiten des Schwertmeisters Hayabusa zu vermitteln, haben sich die Entwickler folgendes System ausgedacht: Kleine, an Dolchen angebrachte Notizen liefern auf Knopfdruck eine Erklärung bestimmter Ninja-Techniken. Vor einem engen Schacht wird beispielsweise erläutert, wie Ryu mittels eines Zickzack-Sprungs den Durchgang erklimmen kann. Dank einer bewusst

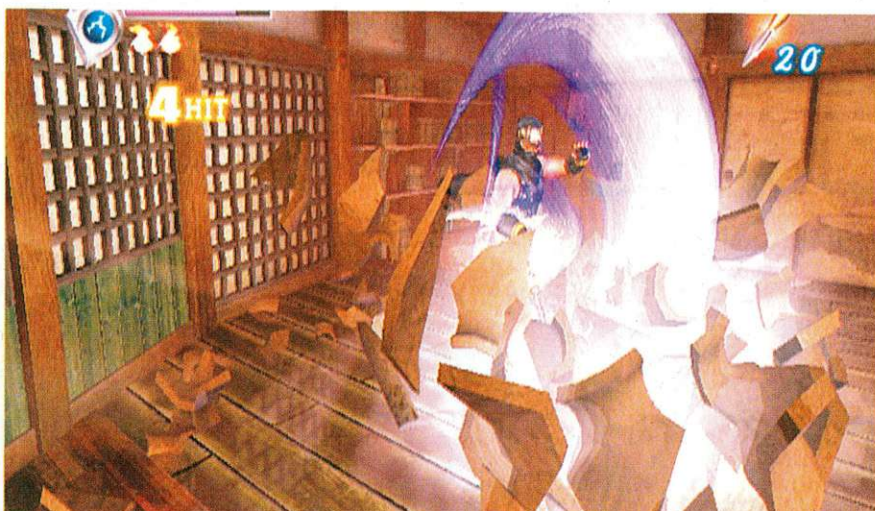
einfach gehaltenen Steuerung gehen solch akrobatische Tricks ähnlich leicht von der Hand wie bei *Prince of Persia: The Sands of Time*. Gleichzeitig erlaubt ein umfangreiches Bewegungsrepertoire im Kampf effektive Combo- und Spezial-Angriffe. So vermöbelt der gelenkige Ninja-Kämpfer jenseits der Dead-or-Alive-Turnier-Arenen seine Feinde ebenso mit Fußtritten sowie Wurf-Attacken.

Das Hauptaugenmerk im Kampf liegt aber auf den zahlreichen Hieb-, Stich- und Projektil-Waffen des Spiels. Ryus Sortiment an tödlichen Meinungsverstärkern reicht vom legendären Drachen-Schwert über klingensbesetzte Nunchakus bis zu scharfkantigen Shurikens. Letz-

TOMONOBU ITAGAKI, Spiele-Guru und Chefentwickler bei Tecmo, lässt der Presse bekanntlich ungern Vorschau-Muster seiner Spiele



↑ Dead-or-Alive-Veteran Hayabusa packt seine Kampfkünste aus.



↑ Zerstörungswut: Das Mobiliar fällt Ryus Drachen-Schwert zum Opfer.

SPIELE-GLEICHUNG >>> Prince of Persia + Onimusha + Otogi = Ninja Gaiden

 AUS DREI MACH EINS: Einige Spiel-Elemente von Ninja Gaiden erinnern frappierend an andere Xbox-Titel.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

↑ Ryu Hayabusa sowie der namenlose Prinz aus Persien scheinen offensichtlich beim gleichen Turnlehrer Unterricht genommen zu haben. Beide können sowohl senkrecht als auch waagrecht spielerisch leicht mehrere Meter an Wänden entlanglaufen und sich elegant von Stange zu Stange schwingen.



GENMA ONIMUSHA

↑ Auch wenn Ninja Ryu Hayabusa seine Gegner spektakulärer als Schwertkämpfer Samanosuke um die Ecke bringt, findet sich bei beiden Spielen der gleiche Grundtenor: Ein ehrbarer Krieger der alten japanischen Schule macht sich auf, um gegen allerlei dämonisches Gesocks zu kämpfen.



OTOGI: MYTH OF DEMONS

↑ Ninja Gaiden steht dem visuellen Meisterwerk der From Software Studios in nichts nach. Beide Titel glänzen mit einer detailreichen Grafik, fantastisch animierten Charakteren und bombastischen Lichteffekten. Leider haben die Spiele auch mit den gleichen Kameraproblemen zu kämpfen.

>>> tere sind zumindest in der Standard-Ideal-Ausführung in unendlicher Anzahl vorhanden und können zusätzlich zur Hauptwaffe verwendet werden. Durchschlagende Ergebnisse erzielen Sie allerdings mit den diversen Schwertern und Äxten: Hier fließt nicht nur das Pixelblut in Strömen, bei den martialischen Finalschlägen rollen mitunter schon mal die Polygonköpfe. Weniger brutal, aber genauso effektiv sind die zahlreichen Magie-Attacken. Der Vorteil dabei: Die meisten Sprüche erledigen gleich mehrere Gegner auf einmal. Im weiteren Spielverlauf können außerdem zusätzliche Schwerter sowie Zaubrer-Angriffe erworben werden. Im Hinblick auf den knackigen Schwierigkeitsgrad wird der Spieler jedes Quäntchen Waffenkraft auch dringend benötigt. Neben einer nicht endenden Flut an Katanas schwingenden Ninjas und garstigen Dämonen haben es besonders die Zwischengegner in sich. Dafür beschränkt sich der Rätselanteil mit simplen Finde-den-Schlüssel-Aufgaben auf ein Minimum.

Nicht gespart wurde hingegen bei der Grafik: Die fulminante visuelle Darstellung erfreut das Spielerherz mit bombastisch ausgeschmückten Arealen, geschmeidigen Animationen und schicken Lichteffekten. Obschon die Kamera mit festgelegten Winkeln arbeitet, kann durch Drücken der rechten Schultertaste die Sicht auf Ryu jederzeit zentriert werden. Im Kampfgetümmel bleibt für manuelles Nachjustieren allerdings oft nicht die Zeit. Eine Ego-Sicht ist ebenfalls vorhanden, dient jedoch nur zum Umsehen und Abschießen von Pfeilen. Auf jeden Fall steht uns mit *Ninja Gaiden* im April ganz große Action-Unterhaltung ins Haus. 

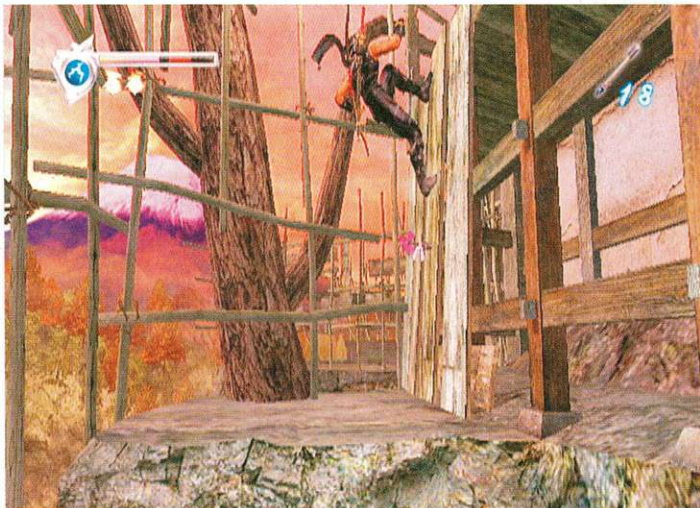
ERSTER EINDRUCK



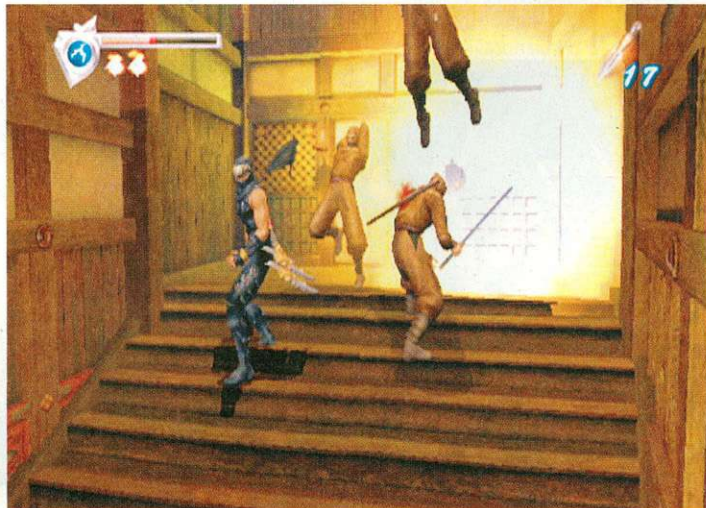
Mit Spannung erwartet und immer wieder verschoben: Tecmos Grafik-Knüller *Ninja Gaiden* scheint einfach nicht den Weg auf die Konsole zu finden. Wenn alles glatt läuft, soll die fernöstliche Ninja-Metzelei nun im April erscheinen – das Warten lohnt sich definitiv.



↑ Die verheerende Magie-Attacke verpasst allen Gegnern einen gehörigen Energie-Schock.



↑ Der Schwerkraft trotzend, kann Ryu seitlich und horizontal an Wänden entlanglaufen.



↑ Die Druckwelle der explosiven Wurfsterne schleudert die Feinde durch die Luft.



↑ Der Flammenwerfer ist nur eine der unzähligen Waffen, die Sie im Spiel benutzen dürfen.



↑ Die über 40 Missionen führen Sie an unterschiedliche Orte in Europa.

COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS

Acclams neuer Action-Shooter setzt ganz auf die leistungsstarke Baldur's-Gate-Engine.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: BATTLEBORNE

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-2

TERMIN: 4. JUNI

WEBSITE:

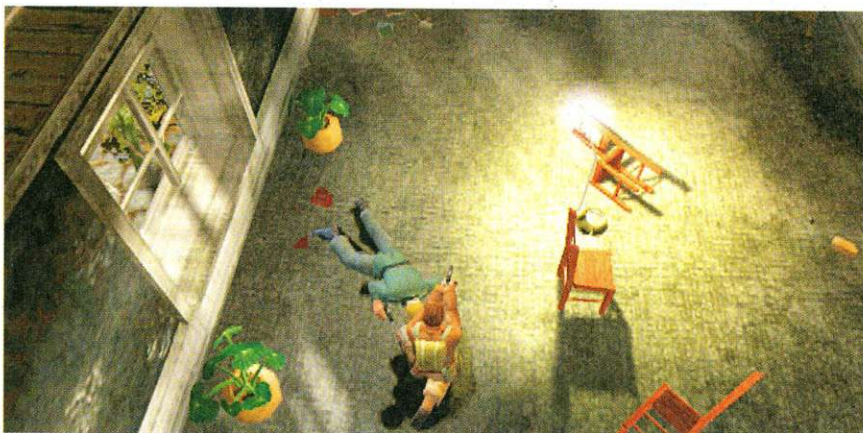
WWW.COMBATELITEGAME.COM

EINE GRAFIK-ENGINE macht Karriere: Nach der Fantasy-Metzelei *Baldur's Gate: Dark Alliance 1 + 2* und dem Sci-Fi-Spektakel *Fallout: Brotherhood of Steel* kommt die altgediente Snowblind-Studios-Engine nun ein weiteres Mal auf der Xbox zum Einsatz. Diesmal tritt der Spieler allerdings nicht gegen garstige Orks oder radioaktiv verstrahlte Mutanten an, sondern sieht sich mit einem realen Szenario konfrontiert: *Combat Elite: WWII Paratroopers* schickt Sie – wie der Name schon vermuten lässt – in die Wir-

ren des Zweiten Weltkrieges. Als blutjunger alliierter Fallschirmspringer werden Sie am schicksalhaften D-Day hinter feindlichen Linien abgesetzt. Im weiteren Verlauf bahnt sich Ihr Frontsoldat dann seinen Weg durch das zerrüttete Europa bis nach Deutschland. Ergo nehmen Sie in über 40 Missionen an kriegsentscheidenden Schlachten wie der Luftlandoperation „Market Garden“ teil oder verhindern den Vormarsch der deutschen Truppen in der belgischen Bastogne.

Je nach Art der Mission werden Solo-Söldner von bis zu drei computergesteuerten Hilfsrekruten unterstützt. Ob Feuerschutz, Flan-

kenangriff oder geordneter Rückzug – die KI-Soldaten führen selbsttätig die jeweils angebrachte Kampftaktik aus. Ihren eigenen Charakter können Sie indes zu Beginn aus drei unterschiedlich spezialisierten Fallschirmspringern wählen. Deren jeweilige Schwächen respektive Stärken lassen sich rollenspieltypisch durch cleveres Aufleveln ausgleichen. Für erfolgreich bewältigte Aufgaben erhalten Sie nämlich Punkte, die Ihrem entsprechenden Polygon-Söldner in Form neuer Kenntnisse und Fähigkeiten zugute kommen. Besonders engagierte Spieler lassen sich auf diese Weise gar zum Offizier beför- ➤



↑ Leider gibt es bisher nur PlayStation-2-Screenshots zu bewundern.



↑ Das Flak-Geschütz bedienen Sie aus der Ego-Perspektive.

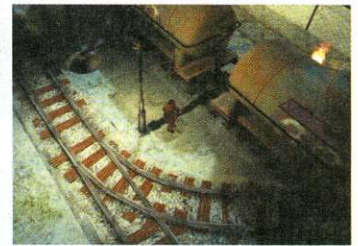
SNOWBLINDS WASSER-WUNDER Die Grafik-Engine

⤿ ALLER GUTEN DINGE SIND DREI: Vor *Combat Elite* kam die Grafik-Engine bereits zweimal zum Einsatz.



1 ⤿ Mit *Baldur's Gate: Dark Alliance* sorgte Snowblind erstmals für Aufsehen: Ins Staunen geriet man nicht nur wegen der vorzüglichen Spielbarkeit des Action-Rollenspiels, sondern vor allem aufgrund der superben Wasser-Effekte.

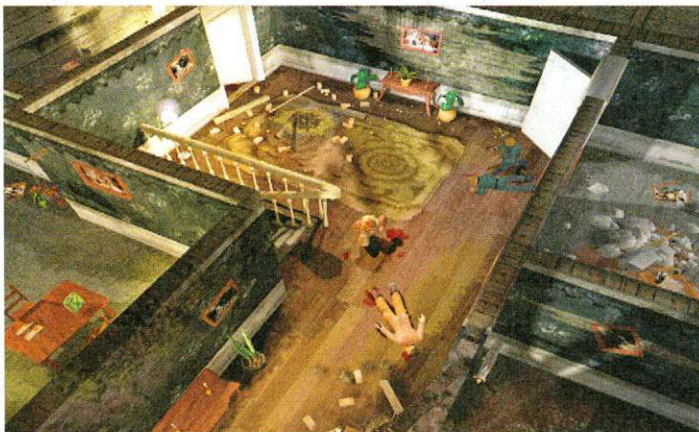
2 ⤿ Nach einer Fantasy-Fortsetzung von *Baldur's Gate* fand die Snowblind-Studios-Engine auch beim Sci-Fi-Spektakel *Fallout* Verwendung. Spielerisch gab es nur wenig Unterschiede zum großen Vorreiter *Baldur's Gate*.



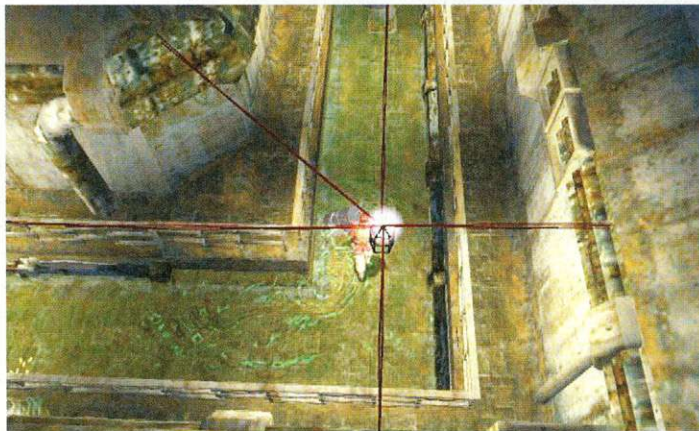
⤿ Sabotieren Sie den Nachschub der Nazis.



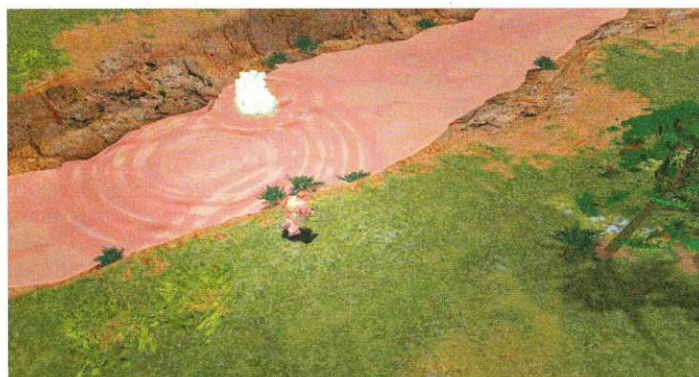
⤿ Nur selten erfahren Sie Unterstützung.



⤿ In Frankreichs liefern Sie sich mit den Nazis einen erbitterten Häuserkampf.



⤿ Während oben der Krieg tobt, erkunden Sie den Untergrund.



⤿ *Baldur's Gate*-Wasser: Unverkennbarer Effekt der Snowblind-Studios-Engine.



⤿ Abgeschmiert: Untersuchen Sie das Flugzeugwrack auf nützliche Gegenstände.

» dern. Als mit Tapferkeitsorden überhäufte Truppenführer schrauben Sie alsdann an den Eigenschaften Ihrer CPU-Mitstreiter herum.

Weil der Software-Erstling von Battleborne Entertainment auf den oben erwähnten *Baldur's Gate*-Programmgeräten basiert, läuft das Spielgeschehen bei *Combat Elite* zumeist aus einer Perspektive von schräg oben ab. Gelegentlich stehen jedoch kurze Ego-Ansicht-Ausflüge auf dem Spielplan: Klemmt sich Ihre Spielfigur zum Beispiel hinter eine stationäre Flak-Kanone, setzen Sie den Achsenmächten aus der Ich-Perspektive gehörig zu. Neue Ansätze gibt's auch in puncto Inventarverwaltung: Während Sie bei *Baldur's Gate* Ihren Charakter großzügig ausrüsten durften, schleppt Ihr Soldat bei *Combat Elite* maximal drei Waffen sowie Granaten mit sich herum – eine Beschränkung, die zudem für taktischen Tiefgang sorgt. Das Waffen-Repertoire reicht dabei von einfachen

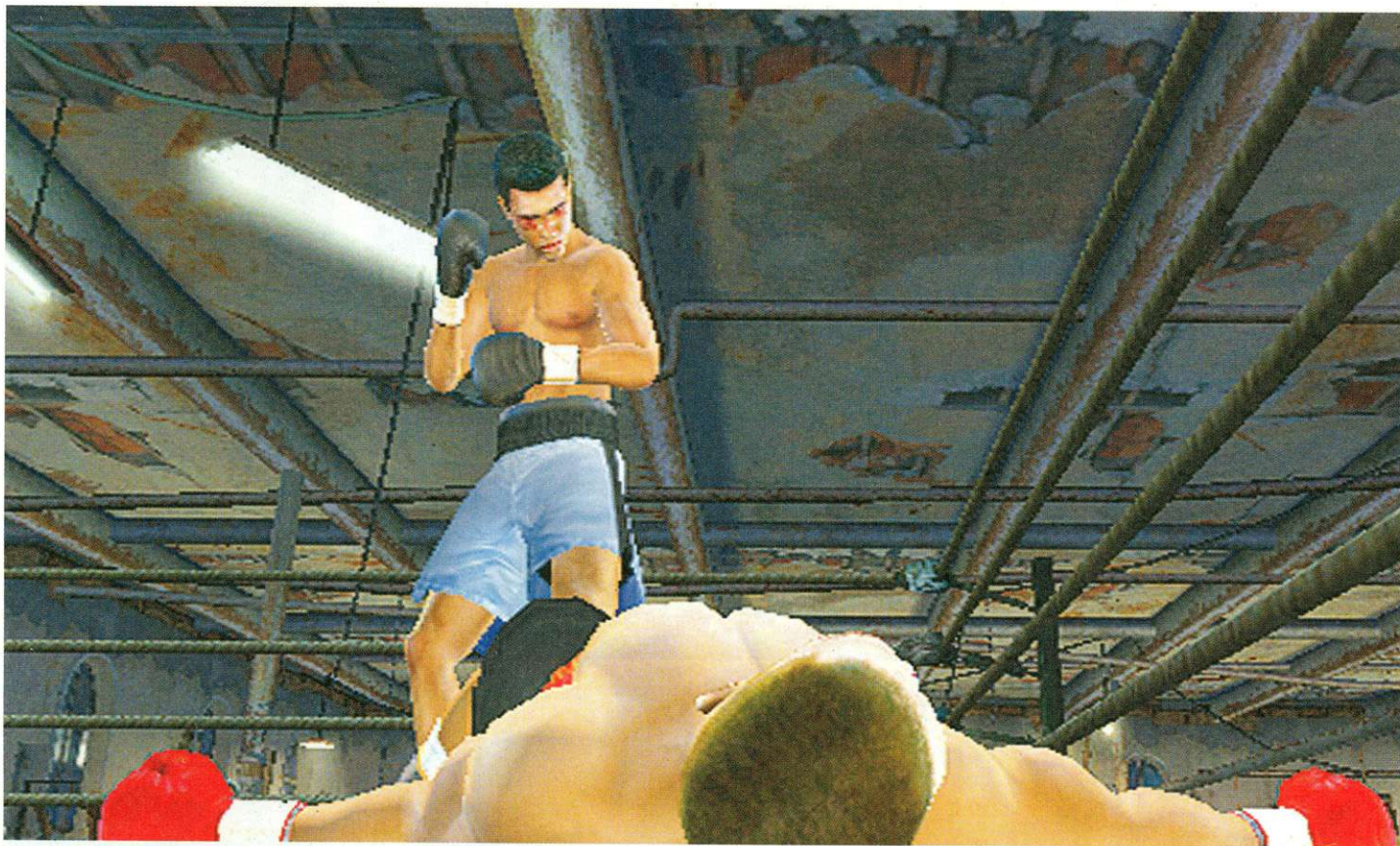
Pistolen über Karabiner-Gewehre bis hin zum martialischen Flammenwerfer. Wem diese Schießweisen nicht genügen, der kapert einfach einen Panzer. Am Steuer eines solchen Stahlkolosses rollen Sie etwa durchs französische Hinterland, plätten anrückende Feindsoldaten und sprengen ganze Grenzposten in die Luft.

Im obligatorischen Mehrspielermodus können Sie dann noch gemeinsam mit einem Koop-Kumpel in den Krieg ziehen. Ob alleine oder als Team – wer an *Baldur's Gate: Dark Alliance 1+2* und *Fallout* seine Freude hat, wird sicher auch gern *Combat Elite* spielen.

ERSTER EINDRUCK



Mit *Combat Elite* will Acclaim zeigen, dass die leistungsstarke *Baldur's Gate*-Grafik-Engine nicht nur bei Fantasy-Melzeleien eine gute Figur macht. Wer also auf Actionspiele aus der Vogelperspektive steht, mit Fantasy oder Sci-Fi-Themen aber nichts anfangen kann, darf sich auf den Juni freuen.



↑ Muhammad Ali, der großartigste Boxer aller Zeiten, in seiner typischen Pose: Der Gegner liegt k. o. auf der Matte, er selbst ist obenauf!

FIGHT NIGHT 2004

EA schwingt die Fäuste und könnte sich den Titel des Genre-Primus holen.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

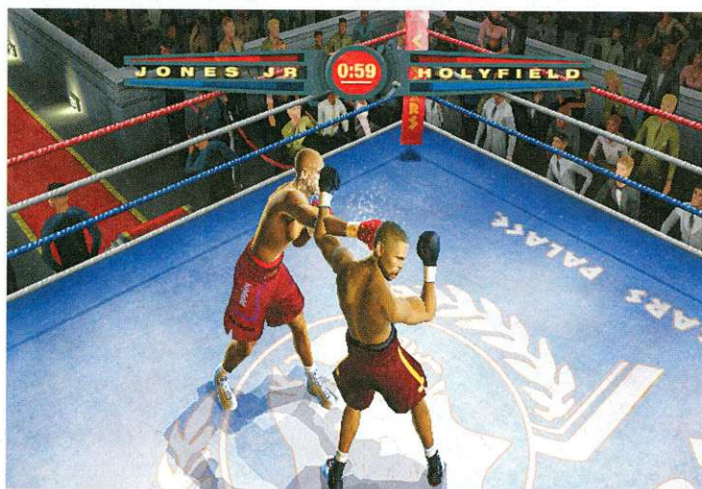
ENTWICKLER: EA SPORTS
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: BOXEN
SPIELER: 1-2
TERMIN: 30. APRIL
WEBSITE: WWW.ELECTRONIC-ARTS.DE

EALD HAGELT ES wieder knallharte Uppercuts, blitzschnelle Jabs, rechte Haken und verheerende linke Geraden auf der Xbox. Anhänger knallharter Faustkämpfe bekommen nämlich nach *Rocky* endlich wieder Nachschub. Mit *Fight Night 2004* von Electronic Arts steht eine mehr als

vielversprechende Box-Simulation in den Startlöchern. Bis zu zwei Spieler können sich dabei eins auf die Nuss geben und haben die Wahl zwischen zahlreichen namhaften Größen aus der internationalen Box-Szene.

Kämpfer aus sechs verschiedenen Gewichtsklassen sind vertreten. Die prominentesten davon sind im Schwergewicht zu finden. Neben Roy Jones jr., der eigentlich hauptsächlich in der Halbschwergewichtsklasse aktiv ist, und Evander Holyfield ist auch der kürzlich zurückgetretene Ex-Weltmeister Lennox Lewis mit von der Partie. Aber selbst in die Rolle wahrer Box-Legenden wie Joe Frazier und Sonny Liston können Sie schlüpfen – und natürlich darf auch „The Greatest“ Muhammad Ali nicht fehlen.

Vor allem der Karriere-Modus von *Fight Night 2004* verspricht schon jetzt jede Menge allerfeinste



↑ Evander Holyfield und Roy Jones jr. haben beide die Deckung vernachlässigt.

Box-Unterhaltung. Entweder schicke Sie hierbei einen der lizenzierten Boxer in seiner jeweiligen Gewichtsklasse ins Rennen oder Sie erstellen sich mit dem Editor einen eigenen Faustkämpfer. Zu Beginn sind die Fähigkeiten Ihres Akteurs allerdings noch ziemlich eingeschränkt. Auf der Box-Rangliste starten Sie zudem auf dem 50. und letzten Platz. Wenn Sie an die Spitze wollen, müssen Sie Gegner herausfordern. Gewinnen Sie, klettern Sie um einige Plätze nach oben und kassieren ein Preisgeld. Dieses ist anfangs freilich noch kläglich niedrig. Je höher Sie allerdings auf der Rangliste steigen, desto üppiger wird auch Ihr Salär. Mit Ihrer Kohle können Sie sich im Büro Ihres Managers dann allerhand spaßige Dinge kaufen, die Ihrem Boxer noch mehr Persönlichkeit verleihen. Neben schickeren Shorts dürfen Sie

sich auch stylischere Schuhe und Handschuhe zulegen. Selbst einen exquisiten Mundschutz können Sie erwerben. Richtig cool wird es allerdings erst, wenn Sie sich spektakuläre Pyro-Effekte oder eine passendere Musik für Ihren Einzug in den Ring leisten. Selbst die Dienste knackiger Schönheiten können Sie sich mit Barem sichern. Bevor Sie nun allerdings auf dumme Gedanken kommen, sei versichert, dass die Holdseligkeiten Sie lediglich zum Ring geleiten.

Während der Fights selbst setzt *Fight Night 2004* auf eine neuartige Steuerung, die „Total Punch Control“. Sie platzieren Ihre Schläge dabei nicht mehr mittels eines simplen Drucks auf einen der vier Hauptknöpfe, sondern führen diese mit dem rechten Analogstick aus. Um eine rechte oder linke Gerade zu schlagen, müssen Sie beispielsweise den Stick einfach

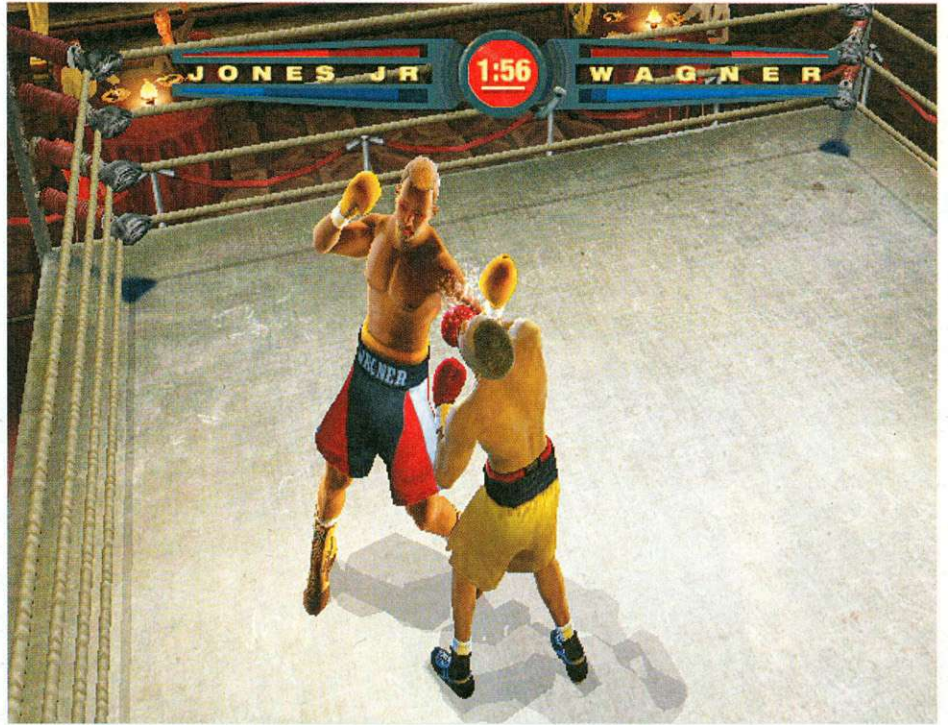




↑ Nie war es simpler, in mehrere Richtungen zu blocken.



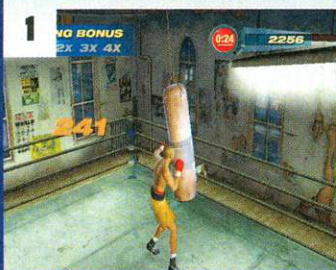
↑ Wenn Sie geknockt sind, sehen Sie den Ref dreifach.



↑ Dieser brachiale Aufwärtshaken hat voll gegessen und der Kopf schnellst realistisch nach hinten.

TRAINING >>> Ohne Fleiß kein Preis!

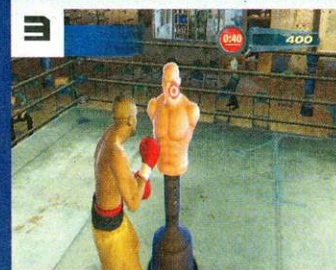
IM KARRIERE-MODUS sind die Fähigkeiten (acht Attribute) Ihres Kämpfers zunächst noch sehr begrenzt. Vor jedem Kampf dürfen bzw. sollten Sie allerdings eine kurze Trainingseinheit absolvieren. Es gibt vier unterschiedliche Übungen, bei jeder können Sie zwei verschiedene Attribute verbessern.



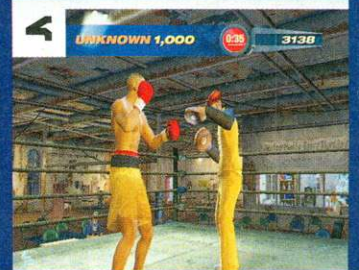
↑ **SANDSACK:** Wenn Sie auf den Sandsack einprügeln, müssen Sie diesen zum Schwingen bringen, um kräftig abzusahnen. Sie verbessern damit Ihre Schlagkraft und Ihre Geschwindigkeit.



↑ **SPARRING:** Bei einem kleinen Übungsfight können Sie fleißig punkten, indem Sie Ihren Gegner treffen. Je mehr Sparring Sie betreiben, desto besser werden Ihre Gewandtheit und Ihre Ausdauer.



↑ **COMBO-DUMMY:** An dieser Puppe müssen Sie vorgegebene Kombinationen nachschlagen. Merken Sie sich einfach die Ziele. Sie verbessern dadurch Ihre Nehmerqualitäten.



↑ **TRAINERPRATZEN:** Hier müssen Sie so schnell wie möglich auf den Handschuh schlagen. Wenn Sie gut abschneiden, steigt der Wert für Ihr Kämpferherz und Sie sind weniger anfällig für Cuts.

>>> nur diagonal nach vorne bewegen. Etwas komplexer funktioniert ein Aufwärtshaken. Dazu ziehen Sie den Stick erst nach hinten und bewegen ihn dann im Halbkreis nach vorne. Dies mag zwar verwirrend klingen, aber so spielt es sich herrlich realistisch, da Sie den Schwung jedes Schlages selbst erzeugen müssen.

Hervorragend gelöst wurde auch die Verteidigung der Boxer. Mit gedrückter rechter Schultertaste können Sie gleichzeitig mit dem rechten Ministick in mehrere Richtungen blocken. Halten Sie hingegen die linke Schultertaste gedrückt, dürfen Sie mittels des linken Ministicks mit dem Oberkörper des Boxers pendeln. Sämtliche Schlag-, Block- und Pendel-Animationen sehen sehr realistisch aus. Vor allem die Superschläge, von denen jeder Boxer einen im Repertoire hat, können sich sehen lassen.

Im Laufe des Spiels dürfen Sie dann an immer bekannteren Schauplätzen auftreten, die allesamt sehr detailliert gestaltet sind. Nette Lichteffekte bei den Einmärschen in den Ring sorgen ebenso für authentische Box-Stimmung wie Zwischenrufe aus den Zuschauerreihen oder halbnackte Nummern-Girls während der Rundenpausen. Auch der Rap-Soundtrack (inklusive Puff Daddy alias P. Diddy) klingt jetzt schon äußerst stimmig.

ERSTER EINDRUCK



Der Karriere-Modus mit seinen Trainingsmöglichkeiten war schon in der Vorabversion äußerst motivierend. Vor allem haben uns aber die realistischen Kampfverläufe hervorragend gefallen. Hier ist kein wildes Gedrücke auf die Knöpfe gefragt, sondern Zuschlagen und Verteidigen mit Köpfchen.

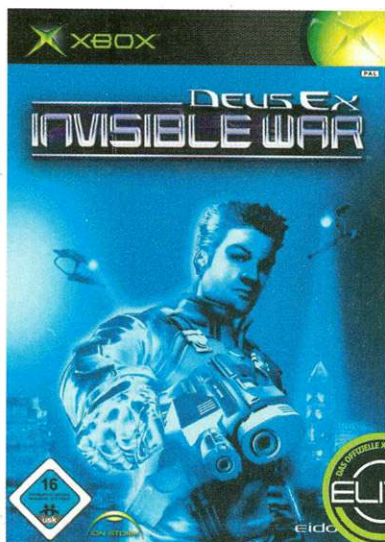


↑ Je mehr Treffer ein Boxer kassiert, desto stärker hat seine Visage darunter zu leiden.



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

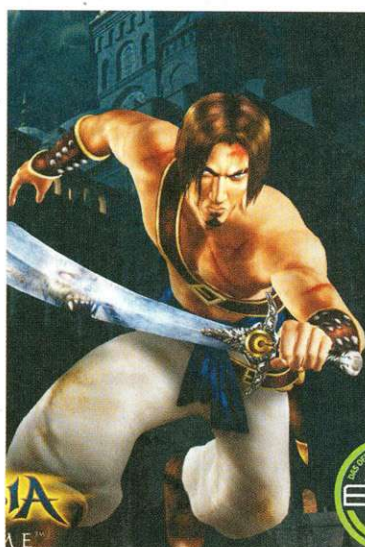
ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



Deus Ex: Invisible War

Mutieren Sie zum Super-Agenten und schlagen Sie sich mit Super-Schurken herum. Tauchen Sie ein in eine gewaltige Verschwörung und erleben Sie ein Action-Abenteuer der Extraklasse. Obwohl fast fünfzig Jahre in die Zukunft verlegt, in das Jahr 2052, entwickelt das Spiel seine spannende Story entlang aktueller Themen wie der terroristischen Gewalt, gezielt geschürter Paranoia und geheimer politischer Verschwörungen. In diesem Spiel werden Sie vergeblich die Grenzen zwischen Gut und Böse suchen.

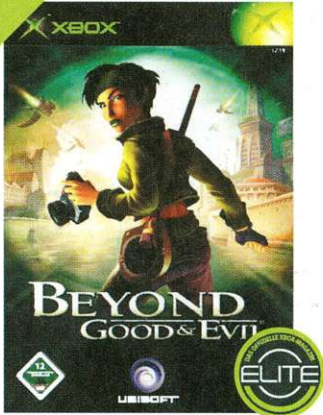
Prämien-Nr.: 002424



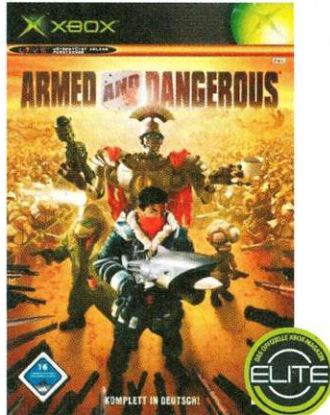
Prince of Persia: The Sands of Time

Ein Spiel wie ein Märchen aus 1001 Nacht! Das orientalische Abenteuer besticht mit gnadenlos schöner Grafik und stimmungsvollen Effekten. Neben den prachtvollen Kulissen sind es vor allem die hübschen Figuren, die stimmungsvollen Lichteffekte und die flüssigen und geschmeidigen Animationen des Helden, die absolut überzeugen. Es ist ein wahrer Genuss, den agilen Prinzen durch die fantastisch modellierte und atmosphärische Umgebung zu steuern.

Prämien-Nr.: 002421



Beyond Good & Evil
Der zauberhafte Genre-Mix zeichnet sich vor allem durch die vielen verschiedenen Gameplay-Elemente aus.
Prämien-Nr.: 002460



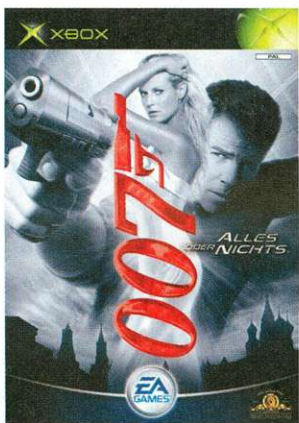
Armed & Dangerous
So viel schwarzen Humor und Explosionen gab es schon lange nicht mehr in einem Action-Spiel.
Prämien-Nr.: 002461



Legacy of Kain: Defiance
Vorsicht bissig! Kain und Raziel kämpfen sich gemeinsam durch ein episches Action-Adventure.
Prämien-Nr.: 002426



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fishers zweiter Auftritt. Release: 25.03.04.
Prämien-Nr.: 002422



James Bond 007: Alles oder nichts
Filmreifes Bond-Abenteuer mit viel Action, vielen Stars und noch mehr Abwechslung
Prämien-Nr.: 002420



Tom Clancy's Rainbow Six 3
Tom Clancy schlägt wieder zu und beschert den Spielern ein Action-Highlight auf der Xbox.
Prämien-Nr.: 002368



Need for Speed: Underground
Zeigen Sie der Untergrund-Szene, aus welchem Holz Sie und Ihr Auto geschnitzt sind.
Prämien-Nr.: 002412



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

Bequemer und schneller
online abonnieren:

oxm.computec.de

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



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770

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

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)

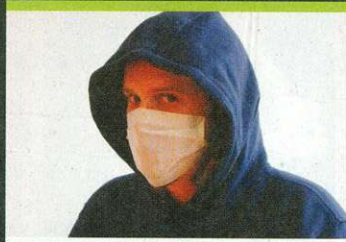
DAS TEAM



JEAN-REINER JUNG (32)
// LEITENDER REDAKTEUR

Jean hält bis jetzt der grippalen Infektion, die in der Redaktion grassiert, erfolgreich stand. Dank Mundschutz, ausgelagertem Schreibtisch und jeder Menge Vitamine haben ihn die Viren bis jetzt in Ruhe gelassen.

SPIELT DERZEIT: Beyond Good & Evil, Dancing Stage Unleashed und Samba de Amigo (Dreamcast)
HÖRT DERZEIT: Splinter von The Offspring und Towards the Within von Dead Can Dance.



MANFRED PATRICK REICHL (29)
// REDAKTEUR

Manfred freut sich, dass er in knapp zwei Monaten zur E3 nach Los Angeles darf. Anschließend wird er gemeinsam mit seiner besseren Hälfte auch noch zwei Wochen durch den Westen der USA touren.

SPIELT DERZEIT: Deus Ex: Invisible War, Beyond Good & Evil, Rocky (mal wieder), Top Spin (Xbox Live)
PLANT DERZEIT: seinen USA-Urlaub. Als Mietwagen wird er unbedingt ein Cabrio mit Navigationssystem.



BERND HOLTSMANN (25)
// REDAKTEUR

Freut sich über seine neue Heimat in der OXM-Redaktion. Sein Schreibtisch beherbergt jetzt nicht nur eine Bernd-das-Brot-Figur und einen PC, sondern auch seine Lieblings-Konsole! So macht Arbeit Spaß!

SPIELT DERZEIT: Morrowind: Game of the Year Edition; Star Wars: Knights of the Old Republic
LIEST DERZEIT: den aktuellen Musikexpress und (wie so oft) drei Bücher gleichzeitig.



JANINA WINTERMAYR (21)
// VOLONTÄRIN

Wurde, nachdem Sie die halbe Redaktion mit Grippeviren infiziert hat, in einwöchige Quarantäne geschickt. Jetzt erholt Sie sich gerade bei einer Städtetour, während die Kollegen endlich den Mundschutz abnehmen können.

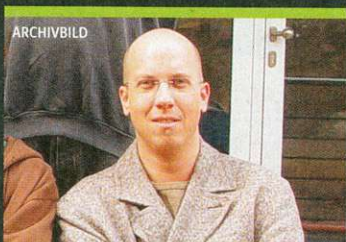
SPIELT DERZEIT: Dino Crisis 3, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Max Payne 2
ÄRGERT SICH DERZEIT: über den kaputten Geschwindigkeitsanzeiger ihres Autos.



JANA MAHNKE (25)
// FREIE MITARBEITERIN

Hätte sehr große Lust, irgendwann mal Skilanglauf auszuprobieren. Doch immer wenn es schneit, hat sie leider keine Zeit. Also warten wir bis zum nächsten Winter. Zu schade, dass die Berge so weit weg sind ...

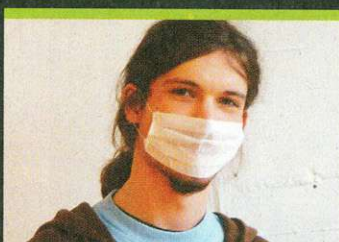
SPIELT DERZEIT: Sphinx und die verfluchte Mumie, Magic: The Gathering - Battlegrounds und GTA III
IST FROM ÜBER: ihre letzte Examensklausur, die sie endlich hinter sich hat.



LARS KROMAT (30)
// LAYOUT

Lars wurde während der Produktion dieses Heftes so gut wie gar nicht im Verlagsgebäude gesehen. Nachdem er sich eine Woche frei genommen hatte, wurde er sofort von Janinas Bazillen überwältigt und durfte dann noch eine Woche zu Hause bleiben.

SPIELT DERZEIT: Deus Ex 2, Sphinx und die verfluchte Mumie, Beyond Good & Evil
LIEST DERZEIT: sehr viele Öko-Kochbücher, um gesünder zu leben.



FLORIAN HANNICH (20)
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Nach 7 Tassen Kaffee, 2 Schachteln Zigaretten und 3 Stunden Denkpause hat er es endlich gegen alle Erwartungen geschafft, diese Textstücke zu füllen. Und denkt immer daran: Azubis an die Macht!

SPIELT DERZEIT: Beyond Good & Evil, Amped 2 und Sphinx und die verfluchte Mumie
HÖRT DERZEIT: Alle Quentin-Tarantino-Soundtracks, die er zwischen die Finger bekommt.



WOJTEK PRUCHNICKI (22)
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Ist fertig wie ein Fischbrötchen. Nach einer „anstrengenden“ Zwei-Mann-Azubi-Produktion braucht er dringend Urlaub in heimischen Gefilden. Da sein Geburtstag im April nicht mehr lang hin ist, wird es auch bald so weit sein. „Me and u, one crew“!

SPIELT DERZEIT: Prince of Persia: The Sands of Time, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, GTA Vice City
HÖRT ZURZEIT: sein neues, absolutes Lieblingslied: „All night long“ vom großen Lionel Richie.

DIE ICONS



XBOX-ELITE
Jedes Spiel, das über 85 % erreicht, erhält den Elite-Award. Wenn Sie das Icon sehen, können Sie einen genialen Titel erwarten.



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



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



XBOX LIVE SPIELBAR
Wenn Sie dieses Symbol bei einem Spiel entdecken, so können Sie mit diesem Titel online antreten.



SPIEL DES MONATS
In jeder Ausgabe verleiht die Redaktion des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS ihrem Lieblingsspiel diesen Award.



NUR FÜR XBOX
Wenn dieses Icon am Anfang eines Spieletests steht, dann können Sie sicher sein, dass dieses Spiel nur für die Xbox erscheint.



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



XBOX LIVE DOWNLOADS
Dieses Icon weist darauf hin, dass das Spiel zwar onlinefähig ist, aber nur Downloads zur Verfügung stehen.

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!

DIE WERTUNGSSTERNE

***** Elite: Absolut herausragend

****+ Gut: Eine echte Bereicherung

***+ Okay: Macht Spaß

**+ Na ja: Wirkt aufgesetzt

*+ Schlecht: Echt übel

SO TESTEN WIR

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

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

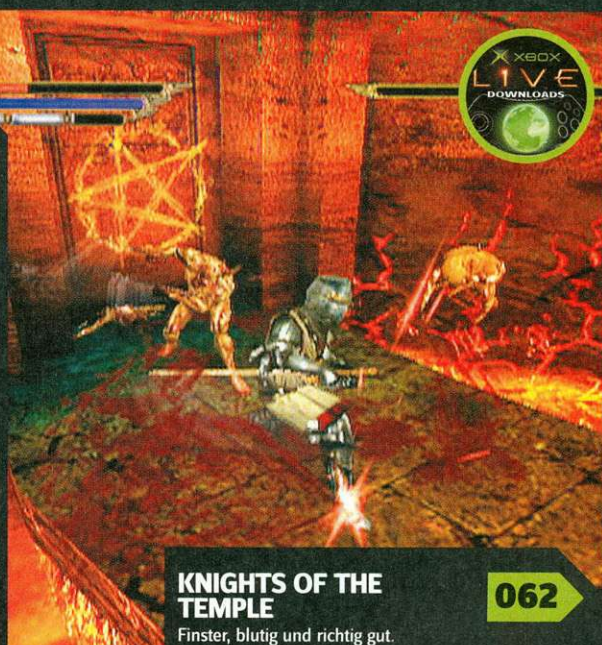
Da Xbox-Spiele in der Regel um die € 70,- kosten, haben wir uns entschlossen, sehr hart zu bewerten. Jedes Spiel, das bei uns einen Elite-Stempel bekommt, ist sein Geld wert.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Das Gute ist jetzt noch besser.

046



KNIGHTS OF THE TEMPLE

Finster, blutig und richtig gut.

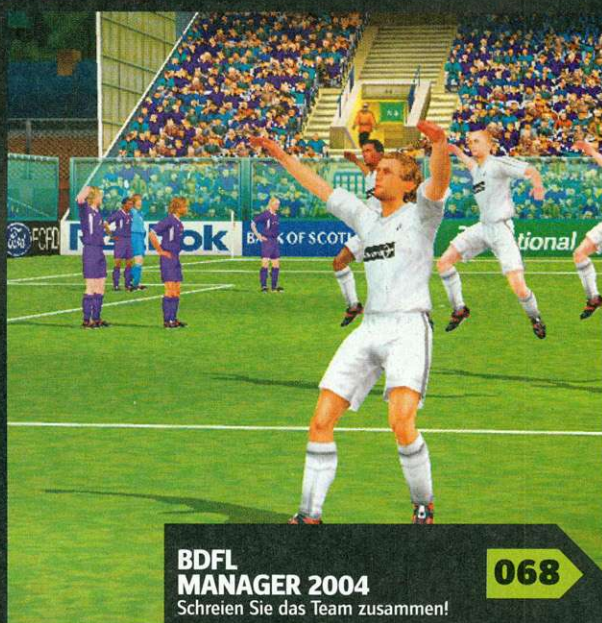
062



DEUS EX: INVISIBLE WAR

Wahrhaft gelungener Genre-Mix.

052



BDFL MANAGER 2004

Schreiben Sie das Team zusammen!

068



MORROWIND: GAME OF THE YEAR EDITION

Dasselbe Spiel mit Bonus-Missionen.

058

WEITERE TESTS

DANCING STAGE UNLEASHED

Zappeln Sie auf der Tanzmatte, bis der Arzt kommt!

064

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

Indiana Jones würde müde über Pitfall Harry lachen.

061

SPONGEBOB SQUAREPANTS

Hat der döselige Schwamm auch das Spiel programmiert?

070

SPYHUNTER 2

Vom Spionjäger droht 007 nicht die geringste Gefahr.

060

SYBERIA

Einer der Gründe dafür, dass es kaum noch Adventures gibt

066



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Aus der Büchse der Pandora entspringt diesmal kein Übel, sondern ein wahres Meisterwerk, das in jede Xbox-Spielesammlung gehört!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1, 2-4 XBOX LIVE & SYSTEM LINK

TERMIN: 25. MÄRZ

WEBSITE: WWW.SPLINTERCELL.DE



KURZ & KNAPP

SCHLEICHEN SIE als Spionage-Gott Sam Fisher durch grafisch überragende Areale und retten Sie dabei auch noch die Welt.

VOR EINEINHALB JAHREN definierte Tom Clancy's *Splinter Cell* das Stealth-Action-Genre neu. Mit einem fast schon beängstigenden Realitätsgrad musste der Spieler eine terroristische Verschwörung höchsten Ausmaßes bekämpfen. Dabei galt stets die Devise: Je unauffälliger und vorsichtiger Sie vorgehen, desto leichteres Spiel haben Sie.

Alles, was Sie an der Erstauflage geliebt haben, erwartet Sie auch in *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Und dabei handelt es sich keineswegs einfach nur um einen lieblos aufgewärmten Spiele-Festbraten. Das neue *Splinter Cell* ist eine famose Weiterentwicklung des ersten Teils, das mit sinnvollen Verbesserungen und grandiosen neuen Gameplay-Elementen aufwartet. Vor allem der nun integrierte Multiplayer-Modus revolutioniert alles bisher Dagewesene, dazu mehr im Extrakasten auf Seite 50.

Im Einzelspieler-Modus schlüpfen Sie erneut in die Rolle von Sam Fisher. Und auch diesmal erwartet Sie wieder eine packende Story, die erschreckend realistisch wirkt. Dabei schreiben wir den 28. März 2006, also zwei Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils. Der „Darah Dan Doa“, eine indonesische Guerillabewegung, hat die Botschaft der Vereinigten Staaten von Amerika in Dili, Osttimor, überrannt. Der Anführer Suhadi Sadono nimmt das Botschaftspersonal als Geiseln und lässt sie nach und nach exekutieren. Eine der Geiseln ist jedoch im Besitz wichtiger Informationen. Nachdem Sam Fisher die Geisel gerettet und die Info erhalten hat, führt die Spur weiter zu einem Chemie-Unternehmen nach Paris. Dieses wurde allerdings von einer Gruppe französisch-syrischer Söldner eingenommen. Natürlich muss erneut Fisher in die Höhle des Löwen, um Aufschluss über die Pläne der Übeltäter zu erhalten. Im Laufe der Handlung kristallisiert sich immer

„Fisher muss erneut alle Fähigkeiten abrufen, die ihn zum Gott aller Spione gemacht haben.“

» mehr heraus, dass ein schrecklicher Terroranschlag auf amerikanischem Boden geplant ist. Als Werkzeug des Terrors soll dabei ein modifiziertes Pockenvirus dienen.

Um diesen Albtraum zu vereiteln, muss Sam Fisher erneut all seine Fähigkeiten abrufen, die ihn schon in seinem ersten Abenteuer zum Gott aller Konsolen-Spione gemacht haben. Trotz seiner grauen Schläfen beweist er nun einmal mehr, dass er noch längst nicht zum alten Eisen gehört. Im Gegenteil, Fisher ist jetzt sogar um einiges agiler als noch im ersten Teil.

Sogar seine Parade-Aktion, den Spagatsprung, hat er weiter perfektioniert. Hier kann er sich nun nicht einfach nur in einigen Metern Höhe mit den Beinen im Spagat zwischen zwei Mauern spreizen, sondern jetzt auch noch das Gewicht verlagern und aus dieser Position heraus mit einem weiteren Sprung noch höher gelegene Mauervorsprünge erreichen. Neu dazu gelernt hat er außerdem den so genannten SWAT-Turn. Damit hat er die Möglichkeit, mit einer filigranen und blitzschnellen Drehung an schmalen Öffnungen und Durchgängen vor-

beizuhuschen, ohne von Feinden gesehen zu werden. Wie auch schon im ersten Teil werden Ihnen sämtliche Bewegungen des Protagonisten wieder in einer Art Tutorial beigebracht.

Akrobatik alleine reicht für einen Geheimagenten allerdings nicht aus, daher steht dem Super-Spion Sam Fisher in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* jede Menge hochmoderner Agenten-Krimskrams zur Verfügung. Die „flexible Optik“ ist ebenfalls wieder mit von der Partie, ihr wurde sogar ein höchst sinnvolles Upgrade verpasst. Konnten Sie damit im ersten Teil nur unter

Türen hindurch in andere Räume spähen, dürfen Sie das Gerät nun sogar bei Luken am Boden oder an der Decke einsetzen, um herauszufinden, was im Raum unter oder über Ihnen gerade geschieht. Neben diesem Gerät dürfen Sie auch erneut auf Haftkameras, Kamerastör- und Ablenkungssysteme zurückgreifen. Natürlich sind abermals auch Hightech-Schusswaffen im Angebot, allen voran das SC-20K-Sturmgewehr. Außer einer Zoom-Funktion für den Scharfschützen-Modus hat diese Wumme zahlreiche Sekundärfeuer-Funktionen in petto. Damit lassen sich erneut Elektroschock- und Ringgeschosse abfeuern, die vor allem dann sinnvoll sind, wenn Gegner nur betäubt und nicht getötet werden dürfen. »



↑ Erneut erwartet Sie ein Zusammenspiel von Licht, Schatten und Tarnung.



↑ Ins Dschungelcamp darf Sam Fisher ebenfalls. Dort hausen allerdings Terroristen.



↑ Auch die Multiplayer-Modi sehen klasse aus.



↑ In dieser Situation folgt eine schwere Entscheidung.



↑ In Jerusalem schleichen Sie an Rabbis vorbei.

MITDENKEN »

Einige Stellen überwinden Sie nur mit etwas Grips.



Ein Brand versperrt Sam Fisher an dieser Stelle den weiteren Weg.



Pfiffig nimmt er einfach das Wasserrohr über dem Feuer ins Visier ...



... und schon löscht eine kühle Dusche die Flammen und gibt den Durchgang frei.

BONUS INFO

» STEUERUNG

Die Grundzüge der Steuerung wurden vom ersten Teil übernommen, dennoch gibt es einige Änderungen. So ist das Inventar nun über die weiße Taste wesentlich simpler zu bedienen, gleichzeitig können Sie auch über das Steuerkreuz darauf zugreifen. Mit der schwarzen Taste darf Sam Fisher jetzt sogar pfeifen und damit Gegner ablenken.

ABLENKUNGS-SYSTEM »

Mit hochmoderner Ausrüstung klappt es besser.

UNSER ABSOLUTES LIEBLINGS-GADGET, das Ablenkungssystem, ist ebenfalls wieder mit von der Partie. In diesem Extrakasten zeigen wir Ihnen, warum es uns so gut gefällt und wie Sie es optimal gegen Feinde einsetzen.



1 An dieser Stelle des Spiels belagern drei Schurken einen Raum und wollen die Tür sprengen. Dahinter verbirgt sich aber ein Informant, der nicht sterben darf.



2 Sam Fisher hat mittlerweile im Lüftungsschacht über den Bösewichten Stellung bezogen und wird diese gleich ins Land der Träume schicken.



3 Durch die Gitter des Schachtes hindurch können Sie das Ablenkungssystem an die Wand neben der Tür schießen. Mit einem Geräusch locken Sie die Gegner an, ...



4 ... um sie anschließend mit einer Wolke CS-Gas auszuknocken. Aber warten Sie, bis die Typen einen Behälter vor die Tür stellen, der ist wichtig für den Spielverlauf.

„Noch eine Neuerung: Die Alarmbereitschaft der Gegner ist nun in drei Stufen unterteilt.“

» Beim Gameplay von *Pandora Tomorrow* setzt Ubisoft wie beim Vorgänger auf ein geniales Zusammenspiel von Licht und Schatten. Da Sam Fisher stets auf sich alleine gestellt ist, sollte er es vermeiden, von einer ganzen Schar Gegnern ins Visier genommen zu werden. Unerkanntes und lautloses Vorgehen ist daher angesagt. Fisher muss die Helligkeit meiden und sich von einer dunklen Nische in die nächste bewegen. Gleichzeitig darf er dabei keine Geräusche verursachen, da er sonst sofort von den überaus intelligenten Gegnern geortet wird. Eine Tarnanzeige am rechten Bildrand gibt Ihnen zu jeder Zeit Aufschluss, wie stark Fisher im Moment von seinen Feinden wahrgenommen wird. Befindet sich die Anzeige im dunklen Bereich, haben die Widersacher nicht den Hauch einer Ahnung, dass er sich in der Nähe befindet. Wandert der Zeiger der Skala

jedoch nach rechts in den hellen Bereich, besteht Gefahr, dem Gegner ins offene Messer zu laufen.

Gleichzeitig hat diese Anzeige – anders als im Vorgänger – eine weitere wichtige Funktion übernommen. Haben Sie einen Gegner ausgeschaltet, sollten Sie nach wie vor bestrebt sein, ihn gut zu verstecken. Denn wenn sein Körper entdeckt wird, schlagen seine Kameraden Alarm. Nicht jeder Ort eignet sich allerdings, um einen Widersacher abzulegen. Hier kommt nun die vorhin erwähnte neue Funktion der Anzeige ins Spiel. Deren Zeiger beginnt nämlich nun zu blinken, sobald Sie einen Feind bedenkenlos ablegen können.

Sollten Sie allerdings doch einmal die Aufmerksamkeit der Kontrahenten auf sich ziehen, erwartet Sie auch hier eine weitere Neuerung, denn die Alarmbereitschaft der Gegner ist nun in drei Stufen unterteilt. »



» Im Serverraum gilt es, den Blickwinkeln der zahlreichen Überwachungskameras zu entkommen.



» Der ultimative Online-Kick: Spion schnappt Söldner.



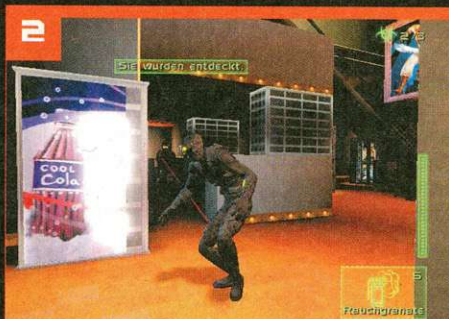
» Hier findet Sam eine geheime Biowaffe.

SPIONE WIE WIR » Das erwartet Sie im Multiplayer-Modus!

SCHON IM EINZELSPIELER-MODUS HAT *PANDORA TOMORROW* JEDE MENGE NEUER FEINHEITEN ZU BIETEN. Regelrecht aus den Sitzen gehauen hat uns allerdings der brandneue Multiplayer-Modus. Via System Link bzw. über Xbox Live können sich maximal vier Spieler entscheiden, ob sie als Spione oder als Söldner antreten wollen. Spione sehen dabei die Spielfigur wie im Einzelspieler-Modus in der Third-Person-Ansicht, die Söldner hingegen in der Ego-Perspektive. Zudem dürfen die Spione auf das Nachtsicht- und Wärmebildgerät zurückgreifen und können so die Söldner viel einfacher orten. Diese wiederum haben nur einen Bewegungsmelder und einen elektromagnetischen Sensor zur Verfügung. Um dieses Handicap auszugleichen, wurden die Söldner dafür mit einem gefährlichen MG ausgestattet, den Spionen steht „nur“ ein Elektroschocker zur Verfügung. Dennoch können aber auch Spione ihre Gegner eliminieren. Dazu müssen sie sich zum Beispiel von hinten an diese heranschleichen und sie in den Schwitzkasten nehmen. Nach einem kräftigen Ruck am Genick segnet der Gegner dann das Zeitliche. Trotz der unterschiedlichen Voraussetzungen ist für beide Teams stets ein Chancengleichgewicht gewährleistet. Während unseres Tests standen uns acht verschiedene Maps zur Auswahl, die vom Level- und Grafikdesign her äußerst ansprechend waren. Weitere Multiplayer-Karten sollen in Zukunft zum Download angeboten werden. Je nach Map können Sie zudem die drei verschiedenen Spielmodi Neutralisation, Sicherstellung und Sabotage auswählen. Die Aufgabe der Spione ist es dabei, diverse Objekte zu manipulieren oder an sich zu nehmen, die Söldner müssen dies verhindern. Selbstverständlich dürfen Sie dabei auch das Headset einsetzen. Während der Action besteht nur die Möglichkeit, sich mit den Teamkollegen zu unterhalten, die Feinde hören Sie nicht. Bis auf eine Ausnahme: Packen Sie als Spion einen Söldner von hinten, können Sie auch dem erschrockenen Gegner einen letzten verbalen Todesgruß mit auf den Weg geben. Und das, mit Verlaub, ist das Geilste überhaupt, was man über Xbox Live erleben kann!



↑ ANSICHT 1: Hier sehen wir ein und dieselbe Szene aus den Perspektiven beider Gruppierungen. In der Ego-Ansicht hat der Söldner gerade den Spion entdeckt.



↑ ANSICHT 2: Der Spion erkennt hingegen in der Third-Person-Einstellung die drohende Gefahr im Hintergrund zu spät. Da hat er wohl nicht aufgepasst.



↑ SEHHILFE 1: Den Söldnern stehen zwei verschiedene Sichtverstärker zur Auswahl. Benutzen Sie den Bewegungsmelder, verfärbt sich der Bildschirm rot.



↑ SEHHILFE 2: Bei der elektromagnetischen Verfolgung wird er hingegen blau. Beide Sichtmodi sind allerdings längst nicht so effizient wie die Sehhilfen der Spione.



↑ WAFFE 1: Nimmt ein Söldner einen Spion, hier beim Hacken, mit dem MG ins Visier, ist schnell Schluss mit der Schleicherei. Wenige Treffer reichen!



↑ WAFFE 2: Als Spion haben Sie hingegen standardmäßig nur einen Elektroschocker im Gepäck. So sieht es aus, wenn Sie einen Gegner damit treffen.

BONUS INFO

» TRAINING

Auch in *Pandora Tomorrow* wird Ihnen zu Beginn des Spiels in einem Tutorial die Steuerung erklärt. Allerdings wurde dieses wesentlich gelungener in die Handlung integriert als noch beim Vorgänger, als Sie einfach nur einen farblosen Trainings-Parcours Ihres Arbeitgebers meistern mussten. Im neuen Teil ist das Tutorial der Auftakt der ersten Mission und Sie müssen währenddessen in die eingenommene US-Botschaft vordringen.

» MEDIZIN-SAM

Im seinem ersten Abenteuer konnte Sam Fisher gefundene Medikits einstecken und sie zu jeder Zeit über das Inventar benutzen. Jetzt ist es so, dass Fisher keine Ver-

bandskästen mehr mit sich tragen kann. Vielmehr befinden sich diese nun in verschiedenen Räumen in den Arealen. Seine Verletzungen kann der Protagonist also nur behandeln, wenn er einen dieser Räume aufsucht. Dafür kann jeder Verbandskasten nun mehrfach benutzt werden. Eine Skala zeigt an, wie oft dies noch funktioniert.

» WASSERSPASS

Wie auch schon beim Vorgänger harmonisiert das Elektroschock-Projekt hervorragend mit Wasser. Schießen Sie damit in eine Pfütze, in der einige Feinde stehen, können Sie mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen. Denken Sie also mit.



↑ Mächtig Eigenwerbung gibt es in der „Cinema“-Map.



↑ Ganz untypisch muss Sam hier im Licht schleichen.

» In der ersten legen Ihre Feinde eine kugelsichere Weste an, in der zweiten dann einen Kopfschutz, in der dritten werden sie hellhörig wie Wachhunde. Sie können die erhöhte Aufmerksamkeit allerdings auch wieder reduzieren, indem Sie über einen längeren Zeitraum unentdeckt bleiben. Trotzdem ist es Ihnen aber in einigen Missionen strengstens verboten, auch nur einen einzigen

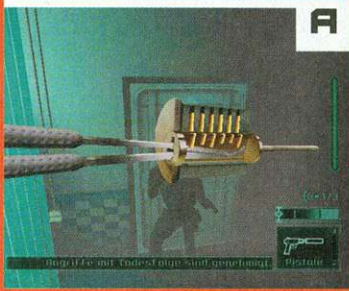
Alarm auszulösen, was manchmal zu einem extrem hohen Schwierigkeitsgrad führt.

Trotz aller Vorsicht werden Sie beim ersten Spielen jeder Mission häufiger in diverse Fallen tappen. Die KI der CPU-Jungs agiert nämlich auf höchstem Niveau. Verursachen Sie beispielsweise ein Geräusch, laufen die Feinde genau dorthin, wo Sie als Sam Fisher das Geräusch verursacht haben. Ei-

nige Passagen sind zudem erneut extrem anspruchsvoll in der Ausführung und erfordern ein exaktes Timing und häufig auch viel Geduld. Es erwartet Sie also wieder ein Trial&Error-Gameplay und selbst extrem geübte Schleich-Experten werden einige der Missionen locker 15-mal von vorne beginnen müssen, ehe sie den nächsten Speicherpunkt erreichen. »

HILFSMITTEL

Fisher muss die ganze Bandbreite seines Inventars nutzen.



↑ So manche verschlossene Tür lässt sich mit dem Dietrich öffnen.



↑ Mit der flexiblen Optik können Sie nun auch in Räume über Ihnen spähen.



↑ Wichtige Gespräche dürfen Sie mit dem Lasermikro abhören.



↑ Minen erkennen Sie nur mit der Wärmebild-Ansicht rechtzeitig.

„Technisch gesehen gehört es zum Besten, was Sie auf einer Konsole spielen können.“

» hen Anspruchs ist es aber zu keiner Zeit ein Ding der Unmöglichkeit, die gestellten Aufgaben zu erfüllen. Dennoch sollten sich furchtbar ungeduldige Zocker einen Kauf grünllich überlegen.

Positiv ist auch, dass das Spiel weniger linear aufgebaut ist, als es noch der erste Teil war. So lassen sich manche Ziele auf verschiedene Arten und Weisen erreichen, einmal werden Sie gar vor eine Entscheidung auf Leben und Tod gestellt. Dabei wird

Ihnen der Befehl erteilt, eine Person zu eliminieren, die Ihnen bis vor wenigen Sekunden noch geholfen hat. Je nachdem, was Sie machen, hat dies unterschiedliche Konsequenzen auf den unmittelbaren Handlungsverlauf.

Technisch gesehen gehört das Spiel zum Besten, was Sie auf einer Konsole spielen können. Schon der Vorgänger überzeugte durch seine Grafik, *Pandora Tomorrow* tut es ihm gleich. Die dynamischen Licht-, Schatten- und Spiegeffekte sind bahnbre-

chend, sämtliche Texturen unglaublich detailliert. Auch Fishers Animationen sind herausragend realistisch. Zudem begeisterten uns zahlreiche kleine Feinheiten, zum Beispiel eine Zigarettenkippe, die einem ausgeknockten Gegner absolut authentisch aus dem Mund fiel und anschließend für einige Sekunden auf dem Boden weiterqualmte. Einzig leichte Clipping-Fehler, wenn man einen überwältigten Gegner neben einer Mauer ablegt, trüben den ansonsten sehr guten grafischen Eindruck. Auch im akustischen Bereich konnte der Nachfolger zulegen. Das Titel-Thema wurde von Lalo Shifrin komponiert. Dessen bekanntestes Werk ist die Titelmelodie zu *Mission: Impossible*. Selbst während des Spielgeschehens erwar-

tet Sie stets ein passender, unheilvoller Hintergrundsound, der an Dramatik gewinnt, wenn Feinde auf Sie aufmerksam werden. Darüber hinaus gibt es eine feine Dolby-Digital-5.1-Untermalung mit genialen Surround-Effekten. Die Lokalisation ist ebenfalls erstklassig und Sam Fisher wird erneut von Schauspieler Martin Kessler gesprochen. Er leiht Hollywood-Star Nicolas Cage seit Jahren seine Stimme und glänzt auch als Fisher mit seinem ruhigen und süffisanten Tonfall. Fishers Einsatzleiter Lambert spricht Jürgen Kluckert, hierzulande bekannt als die Synchronstimme von Morgan Freeman. Udo Schenk, der deutsche Sprecher von Gary Oldman, übernimmt den Part des Bösewichts Sadono. *



↑ Dieses unmenschliche Verhör hat bald ein Ende, denn Sam Fisher pirscht sich heran.



↑ Diesmal siegt der Söldner. Armer Jean.



↑ Ahnungslos steht der Schurke am Fenster.



MANFRED MEINT:

Der Hype im Vorfeld war enorm, allerdings völlig zu Recht! *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ist der absolute Oberhammer, für all jene, die auf anspruchsvolle Spielkosten stehen. Zugegeben ist der Schwierigkeitsgrad selbst auf „normal“ hammerhart, allerdings gibt es für mich keinen höheren Motivationsschub, als eine Mission zu bestehen, an der ich mir zuvor mehrfach die Zähne ausgebeissen habe. Dank des herausragenden, innovativen Multiplayer-Modus ist das Spiel zusätzlich ein Pflichtkauf.

GRAFIK

92%

SOUND

89%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



POSITIV

- GENIALES GAMEPLAY MIT NEUEN FEATURES
- PHÄNOMENALER MULTIPLAYER-MODUS
- PACKENDE HANDLUNG
- TECHNISCH FAMOS
- NEUES BEWEGUNGS-REPERTOIRE
- GRANDIOSE, ZUM TEIL ÜBERARBEITETE AGENTEN-GADGETS



NEGATIV

- SEHR SCHWER
- LEICHTE CLIPPING-FEHLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

92%



DEUS EX INVISIBLE WAR

In einer düsteren Zukunft regiert das Chaos – und Ihr bester Freund könnte in Wahrheit Ihr schlimmster Feind sein!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: **EIDOS**

GENRE: **ACTION-ADVENTURE**

SPRACHE: **DEUTSCH**

USK-FREIGABE: **AB 16 JAHREN**

SPIELER: **1**

TERMIN: **ERHÄLTICH**

WEBSITE: **WWW.DEUSEX.DE**

KURZ & KNAPP

DIE WELT STEHT vor dem Abgrund und ihr Schicksal liegt in den Händen der biomodifizierten Person Alex D.

WENN EIN SPIEL mehr als 30 Auszeichnungen als „Spiel des Jahres“ einheimst, ist ein zweiter Teil die logische Konsequenz. Die Messlatte liegt für Sequels solcher Blockbuster-Titel allerdings zwangsläufig extrem hoch. Häufig sogar zu hoch – deshalb macht sich bei den Fans des Originals oft Ernüchterung breit, wenn sie den zweiten Teil in ihre Konsolen werfen. Anhänger des ersten *Deus Ex*-Abenteuers dürfen allerdings aufatmen, denn mit *Deus Ex: Invisible War* bekommt der zigfach prämierte Vorgänger einen durchaus würdigen Nachfolger.

Studiosdirektor Warren Spector und seine Crew vom Entwicklerstudio Ion Storm haben erstklassige Arbeit abgeliefert und beschenken uns einen Titel, der sich erfolgreich mehrerer Genres bedient. Neben harten Ego-Shooter-Pas-

sagen wartet der Titel auch mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen auf.

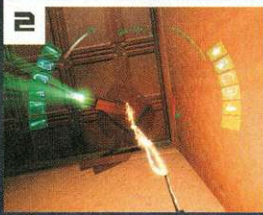
Die Handlung des Spiels setzt 20 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils ein. Eine Weltwirtschaftskrise und die großen Kriege erschütterten damals die Welt und nun verläuft die Neuordnung der Staaten chaotisch. Verschiedene Gruppierungen versuchen die Herrschaft an sich zu reißen – und wie in der Realität setzen viele Fraktionen dabei auf die grausamste aller Waffen: den Terrorismus! Zu Beginn des Spiels ist Chicago das Ziel eines Anschlages, Sie selbst greifen als Alex D. anschließend in Seattle aktiv ins Geschehen ein. Bevor Sie allerdings loslegen, dürfen Sie bestimmen, ob es sich bei Alex D. um einen männlichen oder einen weiblichen Charakter handelt. Sowohl beim femininen als auch beim maskulinen Konterfei dürfen Sie sich für eine von drei verschiedenen Hautfarben entscheiden. ➤

DAS MULTITOOL Eines der wichtigsten Werkzeuge

 HALTEN SIE STETS die Augen nach so genannten Multitools offen. Diese kleinen Geräte erweisen sich bei den zahlreichen Aufgaben und Rätseln im Verlauf des Spiels als äußerst hilfreich. Gehen Sie daher sparsam damit um und suchen Sie immer nach alternativen Vorgehensweisen.



1 **↑ CODES:** Unter anderem lassen sich mit einem Multitool sogar passwortgeschützte Türen öffnen. An den grünen Schließern erkennen Sie, wie viele Multitools dafür nötig sind.



2 **↑ KAMERAS:** Wenn Sie sich vorsichtig an eine Kamera heranschleichen, können Sie diese von unten außer Gefecht setzen und einen gefährlichen Alarm vermeiden.



3 **↑ GESCHÜTZE:** Selbst manche feindlichen Geschütze halten einem Multitool nicht stand. Seien Sie allerdings vorsichtig, wenn Sie sich diesen nähern.



4 **↑ TÜREN:** Normale verschlossene Türen lassen sich ebenfalls öffnen. Manche davon können Sie aber auch aufsprengen und sparen sich so eines der Werkzeuge.



5 **↑ KISTEN:** In diesen Kisten sind oftmals wichtige Items wie Medikits, Waffen oder sogar Modifikationssätze zu finden. Auch sie knacken Sie mit dem Multitool.

 Egal welche Äußerlichkeiten Sie sich für die Hauptfigur aussuchen, es handelt sich bei der Person Alex D. um einen biomodifizierten Geheimagenten, der zu Beginn von *Deus Ex: Invisible War* Schüler der Tarsus-Akademie ist. Diese Eliteschule bildet ihre Lehrlinge optimal für die Übernahme in die Sicherheitsabteilungen bedeutender Unternehmen aus. Nachdem die Akademie allerdings ebenfalls Ziel eines Angriffs wurde, versuchen die verschiedenen Gruppierungen schon bald, Alex unter ihre Fittiche zu nehmen. Eine der tragenden Rollen spielt dabei die Standard Security Corporation (SSC), die für Städte und Firmen in aller Welt arbeitet und für Recht und Ordnung auf den Straßen sorgt. Noch mehr Macht als die SSC besitzt allerdings die Welthandelsorganisation WTO. Diese ist wiederum spinnefeind mit dem mysteriösen Orden, der das Konsumdenken der WTO schärfstens verurteilt. Sie begegnen im Spiel in sämtlichen Locations, die Sie besuchen, fast allen Organisationen. Neben Seattle schlägt es Sie beispielsweise auch in die ägyptische Hauptstadt Kairo. Mit Trier steht ebenfalls eine der ältesten Städte Deutschlands auf dem Reiseplan von Spielfigur Alex D.

Im Laufe der Handlung erhalten Sie von den verschiedenen Gruppierungen diverse Aufträge. Doch keine Angst, sobald Sie einer Fraktion einen Gefallen getan haben, sind Sie nicht zwangsläufig für den Rest des Spiels an diese gebunden. Sie erhalten die Möglichkeit, wieder zu einer anderen Verbindung überzulaufen, und auch um die verschiedenen Endsequenzen des Spiels zu sehen, müssen Sie dieses nicht jedes Mal komplett von vorne durchspielen.

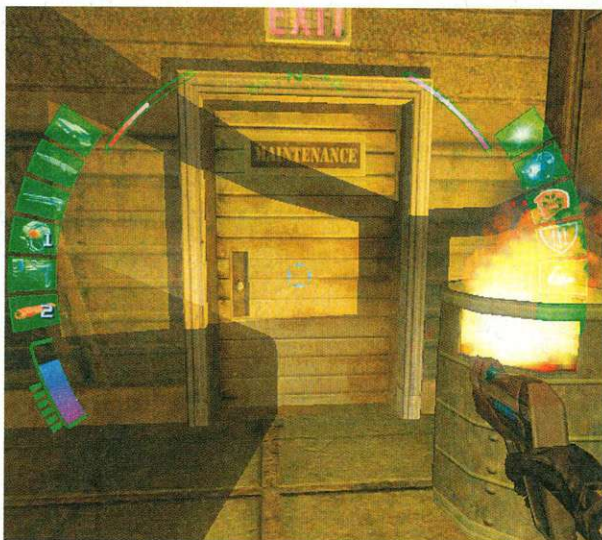
In *Deus Ex: Invisible War* bewegen Sie sich in den Arealen völlig frei und können jeden nicht spielbaren Charakter ansprechen. Während der Konversationen stehen Ihnen mehrere verschiedene Frage- und Antwort-Möglichkeiten zur Auswahl. Je nachdem, für welches Geschlecht Sie sich bei der Hauptfigur Alex D. entschieden haben, variiert sogar der Wortlaut einiger Gespräche.



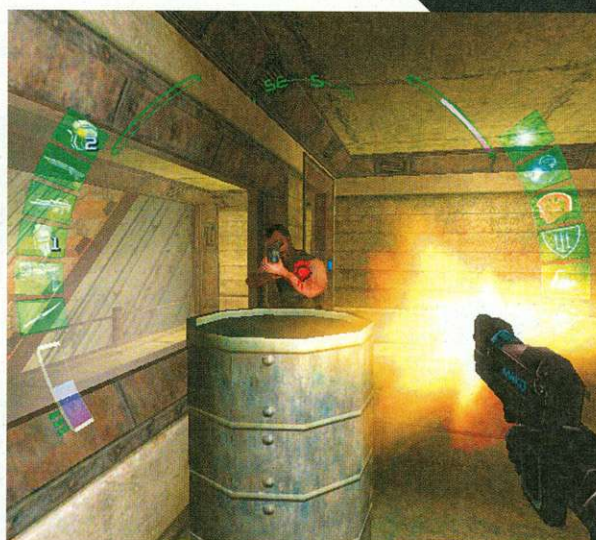
↑ Feinde mit Flammenwerfer sollten Sie möglichst schnell ins Reich der Träume schicken.



↑ Im Club Vox tummeln sich allerhand zwielichtige Gestalten.



↑ Die dynamischen Licht-und-Schatten-Effekte sind ein Augenschmaus.



↑ Manche Feinde gehen geschickt hinter Objekten in Deckung.



↑ Das Scharfschützengewehr frisst extrem viel Universalmunition.

BONUS INFO

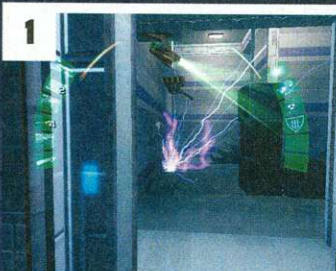
» VAMPIR
Mit einem Biomod-Modifikationseinsatz vom Schwarzmarkt können Sie sich eine Egel-Drohe zulegen. Wenn Sie diese rote Kugel um sich herumkreisen lassen, zieht sie eliminierten bzw. betäubten Gegnern deren verbliebene Lebensenergie ab, die Ihnen gleichzeitig gutgeschrieben wird. Gleichzeitig beansprucht die Egel-Drohe allerdings extrem viel Energie. Sammeln Sie daher fleißig Energiezellen.

» STEALTH
Wenn Sie vermeiden wollen, von Gegnern frühzeitig gehört zu werden, sollten Sie nicht auf Metall- und Steinböden rennen. Auf Teppichböden hingegen können Sie sich fast schon lautlos fortbewegen. Zusätzlich können Sie sich auch noch die Schleichmodifikation für Ihre Beine holen. Damit sind Sie sogar noch leiser als Stealth-Experte Sam Fisher.

» Mit je mehr Leuten Sie sprechen, desto länger wird im Spielverlauf die Liste Ihrer Primär- und Sekundärziele. Die Haupthandlung wird dabei von der Erfüllung der Primärziele beeinflusst, die Sekundärziele dienen lediglich der Abwechslung. Apropos Abwechslung: Davon ist in *Deus Ex: Invisible War* aufgrund der ständigen Entscheidungsfreiheit ohnehin reichlich geboten. Beispiel gefällig? In Upper Seattle will der Besitzer des „Club Vox“, dass Alex D. für ihn einen Anwalt ausschaltet. Neben dem Kopfgeld bietet er Ihnen die Mitgliedschaft im VIP-Bereich seines Nachtclubs an. Konfrontieren Sie den Rechtsverdreher anschließend allerdings mit Ihrem eiskalten Vorhaben, unterbreitet er Ihnen ein anderes Angebot. Er bietet Ihnen ein weitaus höheres Kopfgeld, wenn Sie stattdessen einen Händler im VIP-Bereich des „Club Vox“ eliminieren. Dieser Händler hat allerdings wiederum einen Gegenstand im Angebot, der sich für den Hauptdarsteller als äußerst nützlich erweisen könnte. Was also tun? Den Anwalt verschonen und das höhere Kopfgeld kassieren oder den Händler am Leben lassen, um das wichtige Item zu erhalten? Permanent stehen Sie vor kniffligen Entscheidungen dieser Art. Allerdings sollten Sie dabei stets bedenken, dass manche Aufträge auch Konsequenzen für andere Missionen nach sich ziehen. Falls Sie **»**

WAFFEN & UPGRADES **»** Nutzen Sie Ihre Ausrüstung wohl überlegt.

IN *DEUS EX: INVISIBLE WAR* stehen Ihnen nicht nur durchschlagkräftige Waffen zur Verfügung, sondern auch einige unscheinbare Exemplare. Je nachdem, welche biomodifizierten Fähigkeiten Sie sich für Ihren Hauptdarsteller ausgesucht haben, müssen Sie auch die Wahl Ihrer Mittel im Spielverlauf daran anpassen.



1 ↑ Wenn Sie sich nicht die Fähigkeiten eines Hackers angeeignet haben, brauchen Sie EMP-Granaten, um Bots, Kameras und Geschütze mit einem grellen Lichtblitz zu deaktivieren.



2 ↑ Sparen Sie Ihre wertvolle Universalmunition, denn diese ist nur spärlich vorhanden. Nutzen Sie stattdessen Blend- und Gas-Granaten, um Gegner gefahrlos auszuschalten.



3 ↑ Im Spiel erhalten Sie auch äußerst hilfreiche Waffen-Upgrades. Mit einem speziellen Aufsatz auf Ihrer Pistole können Sie z. B. Glasscheiben zerstören, die den Zugang zu Räumen versperren, ...



4 ↑ ... ohne dass es der Gegner zur Kenntnis nimmt. Einfach auf die Scheibe ballern - diese zerfällt lautlos zu blauem Staub und Sie lenken die Aufmerksamkeit nicht auf sich.

TOTENGRÄBER >>> Vertuschen Sie Ihre Schandtaten.

☞ WENN SIE IM SPIEL ein Objekt ablegen, bleibt dieses für die restliche Spieldauer dort liegen. Dies gilt auch für Feinde, die Sie eliminiert haben. Um nicht unnötig Aufmerksamkeit zu erregen, sollten Sie die leblosen Körper immer gleich nach deren Ableben beseitigen. Suchen Sie sich einfach ein geeignetes Plätzchen.



1 Leichen auf der Straße? Na, das geht nun wirklich nicht. Um keinen Wachposten auf die Toten aufmerksam zu machen, können Sie die Körper verstecken.



2 Mit einem simplen Klick auf den Action-Knopf heben Sie die leblosen Leiber auf und laden sie auf Ihre Schulter. Dies sieht allerdings etwas dämlich aus.



3 Anschließend müssen Sie sich nur noch eine Stelle suchen, wo Sie die Leiche hinpacken können. Müllcontainer bieten sich hierfür besonders gut an.



4 Nehmen Sie dann genau Maß und werfen Sie. Je nachdem, wie gut Sie gezielt haben, bleibt der Leichnam sogar authentisch an Hindernissen hängen.



5 Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ist der Körper jetzt verstaubt. Diese Aufräumarbeiten lohnen sich auch deswegen, weil die Toten dann häufig Items preisgeben.

>>> beispielsweise den Anwalt gnadenlos abknallen, können Sie den Auftrag für ihn nicht mehr erledigen.

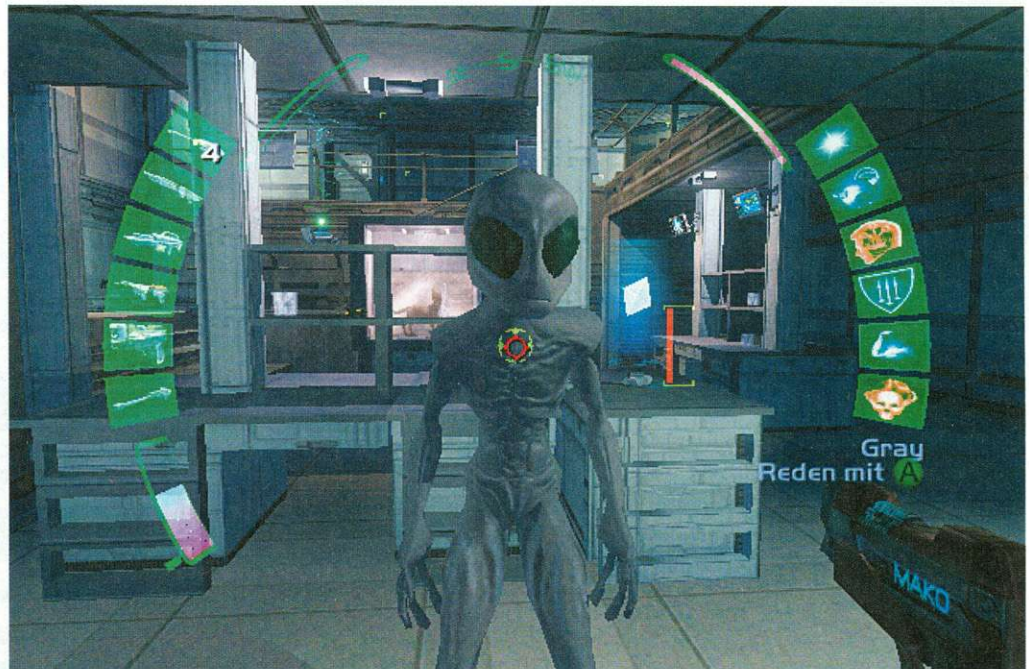
Wie Sie im Spiel vorgehen – als rücksichtsloser Schlächter oder heimlich, still und leise im Stile eines Sam Fisher –, hängt stark von den biomodifizierten Fähigkeiten von Alex D. ab. So bieten sich Ihnen im Spiel zahlreiche Möglichkeiten, an diverse Modifikationseinsätze zu kommen, mit denen Sie Ihre Spielfigur in den fünf Bereichen Augen, Kopf, Skelett, Arm und Bein „tunen“ können. Jeder dieser fünf Bereiche ist in drei weitere Kategorien unterteilt, diese sind wiederum in bis zu drei Stufen aufrüstbar. Unter anderem können Sie sich Sichtoptimierungen, Tarnfelder und Kraftmodifikationen zulegen. Besonders interessant sind allerdings die Upgrade-Möglichkeiten, die sich über Modifikationseinsätze vom Schwarzmarkt vornehmen lassen. Nur über den Schwarzmarkt gelangen Sie nämlich an Neuronschnittstellen, die Alex D. zu einem Hacker-Gott machen und mit denen er sich im Handumdrehen in jedes PC-Terminal einloggen kann. Damit hat er ratzfatz die Kontrolle über passwortgeschützte Türen, Überwachungskameras und feindliche Geschütze. Letztere kann die Spielfigur dann sogar so programmieren, dass sie fortan Unterstützung für Alex D. leisten und nun auch dessen Feinde aufs Korn nehmen. Einige Biomods benötigen allerdings Energie, die Sie wiederum in Form von Energiezellen in den Arealen auf sammeln müssen.

Je länger Sie *Invisible War* zudem spielen, desto mehr und desto stärkere Waffen erhalten Sie. Während Sie zu Beginn nur eine Pistole zur Verfügung haben, erhalten Sie nach und nach eine Schrotflinte, eine MP und sogar eine Lichtklinge. Die Schusswaffen können Sie noch dazu mit Upgrades wie Schalldämpfern und Schusskraftverstärkern ausrüsten. Zwei Upgrades pro Waffe sind möglich.

Besonders beeindruckend: Bei *Deus Ex: Invisible War* dürfen Sie in den Arealen nicht nur alle anderen Spielfiguren ansprechen, sondern auch nahezu jedes Objekt hochheben. Einige davon haben zwar keinen besonderen Nutzen, >>>



☞ Die kugelförmige rote Egel-Drohne im Einsatz: Barbarisch saugt sie dem Toten dessen Lebensenergie aus.



☞ In einem Versuchslabor können Sie das Alien „Gray“ freilassen. Es faselt danach wirres Zeug.



↑ Wenn das Fadenkreuz rot gefärbt ist, haben Sie einen Feind im Visier.



↑ Was tun, wenn's brennt? Er rennt. Der Flammenwerfer zeigt durchaus Wirkung.



↑ In Ägypten gibt es einen malerischen Sonnenuntergang zu bestaunen.

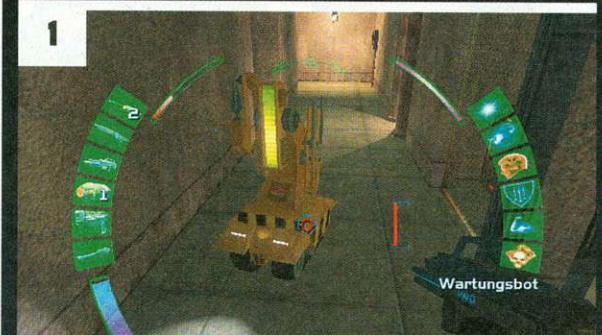
» dienen aber zumindest der Unterhaltung. Sogar einen Basketball können Sie durch die Gegend werfen. Die einzelnen Zonen des Spiels sind zudem sehr abwechslungsreich und detailliert gestaltet. Vom Feinsten sind außerdem die dynamischen Licht- und Schatten-Effekte. Diese grafischen Highlights und die Tatsache, dass so gut wie jeder Gegenstand von der Stelle bewegt und fast jede Figur angesprochen werden kann, fordern allerdings auch ihren Tribut: Die zu berechnende Datenmenge ist enorm und die Ladezeiten sind es leider ebenfalls. Vor allem, wenn Sie häufiger die Schauplätze wechseln müssen, starren Sie oft und lange auf einen Ladebildschirm. Eine knappe halbe

Minute dauert es, bis jedes Areal geladen ist. Außerdem hat *Invisible War* mit erheblichen Rucklern zu kämpfen. Vor allem bei Schießereien erweisen sich diese als äußerst nervig, da ein genaues Zielen nur sehr schwer möglich ist, zumal die KI der Gegner selbst auf „Leicht“ nicht von schlechten Eltern ist.

Akustisch wird das Endzeit-Setting von melancholischen Melodien begleitet, die klasse zur Stimmung passen. Dazu gibt es eine vollständig deutsche Sprachausgabe. Alex D. wird wahlweise von der deutschen Synchronstimme von Kiefer Sutherland (*Flatliners*) oder jener von Carrie-Anne Moss (Trinity in der *Matrix*-Trilogie) gesprochen.

BOTS » Zwei Ihrer besten Freunde im Spiel

Nicht nur feindliche Bots laufen Ihnen in *Deus Ex: Invisible War* über den Weg. Dieses Duo hilft Ihnen dabei, Ihre beiden wichtigsten Anzeigen im Spiel auf Maximum zu halten.



↑ Der Wartungsbots frisst Ihre Energiezellen-Skala wieder auf, damit Sie wieder aktive Biomods verwenden können.



↑ Mit dem Medibots haben Sie hingegen die Möglichkeit, Ihre Gesundheitsanzeige wieder komplett aufzufrischen.



MANFRED MEINT:

Deus Ex: Invisible War gehört zweifelsohne in die Reihe der Elite-Titel auf der Xbox. Das Spiel vereint sehr gelungen verschiedene Genres in sich und begeistert mit jeder Menge Abwechslung und einem herausfordernden Gameplay. Es macht einen Mordsspaß, Alex D. nach und nach zu einem immer mächtigeren Charakter aufzutrimmen. Das düstere Endzeit-Szenario und die variantenreiche Story faszinieren ebenfalls. Nur die Ruckler und die endlosen Ladezeiten trüben den Spielspaß ein wenig.

GRAFIK

82%

SOUND

84%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- BEEINDRUCKENDER HANDLUNGSSPIELRAUM
- VIELFÄLTIGE UND WIRKUNGSVOLLE CHARAKTER-UPGRADES
- HÖCHST INTERAKTIVE AREALE
- DYNAMISCHE LICHT- UND SCHATTEN-EFFEKTE
- FESSELNDES SZENARIO

NEGATIV

- LANGE LADEZEITEN & NERVIGE RUCKLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

87%

KNIGHTS OF THE TEMPLE

"DER NEVE ACTION HIT
VON DEN MACHERN VON
EPICLAVE!"

INFERNAL

CRUSADE



Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 übernatürliche, göttliche Kräfte!



Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!



Umfangreiche voll animierte Zwischensequenzen!

COMPUTERBILD, 2/2004

„Das Action-Spiel "Knights of the Temple" überzeugt mit stimmiger Geschichte und detaillierte Grafik. Wer gerne mit dem Schwert unterwegs ist, kommt auf seine Kosten.“

PC ACTION, 2/2004

„Knights of the Temple hinterlässt bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, was vor allem am rasanten Spielgeschehen und den hervorragenden Animationen liegt.“

XBOX-GAMES, 2/2004

„Der heilige Gral für Hack'n'Slay-Fans. Keine Gefangenen!“
Wertung: 90%



WITHIN TEMPTATION
- THE MUSIC OF YOUR GAME -



WWW.WITHIN-TEMPTATION.COM

EUROPA IM 12. JAHRHUNDERT N.CHR. DAS FINSTERE MITTELALTER. DAS ZEITALTER DES LEIDENS UND DER ERLÖSUNG...

- ◆ Die prall gefüllte Waffenkammer des Mittelalters steht Ihnen offen: Schwert, Streitkolben, Axt und Schild warten schon auf ihren Einsatz!
- ◆ Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- ◆ Genießen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 160 fließend animierten Bewegungen!
- ◆ Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!
- ◆ Erleben Sie einen epischen Original-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stücken!
- ◆ Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- ◆ Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!*

*nur Sony PlayStation®2

**nur Microsoft Xbox Live



XBOX
LIVE



PlayStation 2

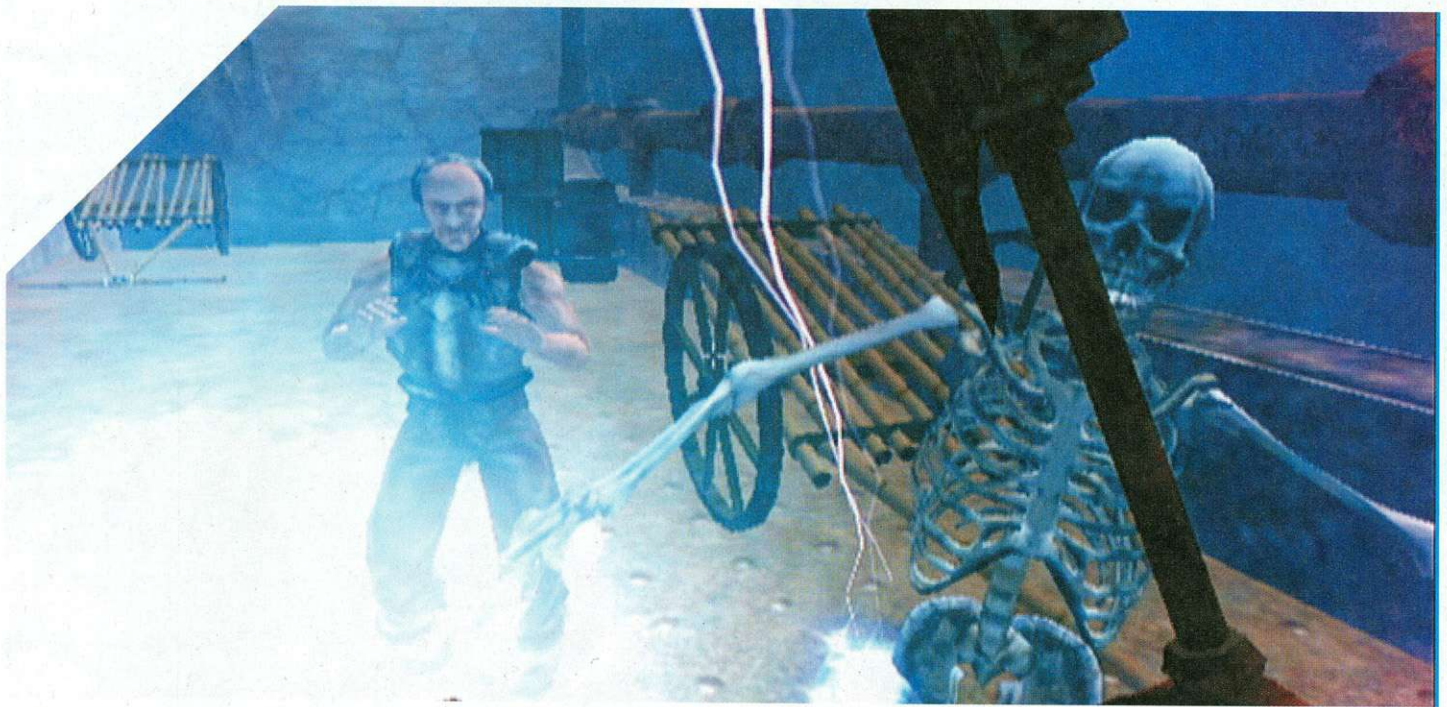


NINTENDO
GAMECUBE

PC
CD
ROM



TDK



↑ Dieser hinterhältige Magier will uns an den Kragen - und er hat seinen klapprigen Freund mitgebracht. Mit der Axt bringen wir ihm aber schnell Manieren bei!

Morrowind ist kein Spiel, sondern ein komplett anderes Leben.

MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION

VON: BERND HOLTMANN

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ROLLENSPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.MORROWIND.DE

KURZ & KNAPP

WELCHEN WEG wollen Sie gehen? In diesem gelungenen Rollenspiel haben Sie riesige Handlungsfreiheit!

der Schurke sein können? Die *Game of the Year Edition* des Fantasy-Rollenspiels *The Elder Scrolls III: Morrowind* ist eine gute Basis für Ihre Realitätsflucht!

Mittlerweile hat das epische Rollenspiel einige Monate auf dem Buckel. Ende 2002 fuhr die liebevoll lokalisierte deutsche Version für die Xbox Bestnoten ein. Jetzt gibt es die zwei Spiele-Erweiterungen *Tribunal* und *Bloodmoon* auch für die Xbox. Aber worum geht's da eigentlich?

DAS WETTER ist mies, die Freundin hat Schluss gemacht und Sie sind permanent pleite? Wie wäre es mit einem anderen, neuen Leben? Mit einer anderen Realität, in der Sie der Held oder

Das Tribunal handelt von einem neuen König in der Stadt Gramfeste, von den düsteren Machenschaften der so genannten Dunklen Bruderschaft und von halbmechanischen Monstern, die die Stadt heimsuchen. Im Verlauf der Handlung erkunden Sie viele Dungeons und treten gegen knackige neue Monster an. In der zweiten Erweiterung namens *Bloodmoon* reisen Sie auf die frostige Insel Solstheim, wo Ihr Charakter eine Werwolf-Invasion abwehren soll und sogar selbst zum Untier wird. Einige Quests sind sogar auf Werwölfe zugeschnitten - Abwechslung ist also geboten. Im Großen und Ganzen macht das Dasein als Horror-Hund aber mehr Arbeit als Freude, denn der Charakter kann kaum mehr ausschlafen und muss sich jeden Morgen aufs Neue bekleiden. Fest steht: *Das Tribunal* ist ebenso wie *Bloodmoon* nichts für *Morrowind*-Neulinge.

Auf Ihrer Reise sind Sie hauptsächlich auf sich allein gestellt. Hier und da begleitet Sie zwar ein weiterer Charakter, auf ein Team wie in *Star Wars: Knights of the Old Republic* müssen Sie aber verzichten. Ebenfalls unterschiedlich ist das Fertigkeiten-System. In *Morrowind* gibt es keine Punkte, die Sie nach jedem Levelsprung in beliebige Fähigkeiten investieren. Stattdessen registriert das Spiel die Tätigkeiten des Charakters und steigert die entsprechenden Werte automatisch. Je häufiger Sie den Umgang mit Hieb- und Stichwaffen üben, desto versierter wird Ihr Charakter damit umgehen; je öfter



↑ In Morrowind können Sie fast alles mitgehen lassen, sogar Fackeln.



↑ Mit diesem Kampfmagier der 43. Stufe erledigen Sie jeden Gegner.



↑ Vor der Eisfalterfestung begegnet Ihnen dieser seltsame Herr.

BONUS INFO

WETTEREFFEKTE
Mit der Bloodmoon-Erweiterung wird das Hauptprogramm auch um zwei Wettereffekte bereichert: Schnee und Blizzards.

TAGEBUCH-PATCH
Für die PC-Version gibt es einen sinnvollen Patch, der die Tagebucheinträge in bereits erledigte und noch zu erledigende Quests unterteilt. Bedauerlicherweise hat man dieses sinnvolle Feature nicht in die Xbox-Version implementiert.

TAG UND NACHT
Tageszeiten werden nicht nur in nackten Zahlen ausgedrückt, sondern auch über den Stand der Sonne.

WAS GEHT? Eine Beispiel-Quest aus Morrowind

IN BALMORA gibt uns der Tutor Caius Cosades den Auftrag, den Ausbilder der Kriegsgilde nach Informationen über eine Sekte auszuquetschen. Der wiederum verlangt von uns im Tausch einen Würfel der Dwemer (Zwerge). Auf dem Weg zur Dwemer-Höhle wird unser Held prompt von einem Magier (A) angegriffen. Der Kampf ist ein Klacks und mit einem versteckten Hebel ist auch das Zwergentor (B) schnell geöffnet. Dahinter finden wir den Würfel in einem Lagerraum (C). Anschließend bringen wir den Kubus zu Hasphat und erhalten die gewünschten Informationen für Caius.



OHNE HINTERGEDANKEN laufen wir über die Brücke und werden von diesem Zauberer und seinem magischen Kollegen angegriffen. Auch in der Welt von Morrowind funktionieren Mautstationen nicht wie gewünscht.



WIE KOMM ICH DA NUR REIN? Die Antwort auf diese Frage finden wir direkt vor der Höhle in Form eines kleinen Hebels. Sie ziehen nur kurz daran und schon öffnet sich das Tor für einen kurzen Zeitraum.



NEBEN ZAHNRÄDERN und anderem unnützen Gerümpel finden wir den Würfel für Hasphat Antabolis. Sobald er ihn erhält, verrät er uns mehr über die Sekte, an der unser Tutor Caius so brennend interessiert ist.

Sie Leuten ihre hart verdienten Draken aus der Tasche mausen, umso besser werden Sie. Sobald 100 Punkte in einer Fertigkeit erreicht sind, dürfen Sie später sogar Attribute (Stärke, Geschicklichkeit usw.) steigern. Das geht mit dem Controller verblüffend einfach, denn die Steuerung ist für eine PC-Umsetzung überraschend gut gelungen.

Zugegeben, die Grafik wirkt mittlerweile etwas angestaubt, hat aber trotzdem nichts von ihrem liebevoll-detaillierten Charme eingebüßt. Die Stärke von Morrowind liegt aber nicht nur im Detailreich-

tum der Welt, sondern auch in der Handlungsfreiheit. Und genau da liegt auch das Problem: Der große Handlungsspielraum verlangt Einsteigern eine Menge ab. Wenn Sie eher geradlinige Spiele bevorzugen, lassen Sie besser die Finger von Morrowind: Game of the Year Edition, denn das Spiel ist so linear wie ein Wollknäuel. Alles läuft irgendwo wieder zusammen und selbst nach 60 Stunden Spielzeit macht es noch einen Heidenspaß und ein Ende ist noch längst nicht in Sicht.

Für den ambitionierten Fantasy-Rollenspieler ist dieses umfangreiche Spiele-

paket aber ein wahrer Leckerbissen: Entdecken Sie abgelegene Orte und tauchen Sie in eine völlig fremde Welt ein. Lernen Sie nach und nach die Kultur, die verschiedenen Rassen und ihre Unterschiede kennen und entscheiden Sie sich für einen Lebensweg. Begeisterte Besitzer des Originals sollten die 45 Euro für die Game of the Year Edition auf jeden Fall investieren, denn Sie können Spielstände der alten Xbox-Version sogar übernehmen. Rollenspielerinteressierte Neueinsteiger mit viel Zeit dürfen ebenfalls mit der Neuaufgabe liebäugeln.



Kurzgeschichten sorgen für Unterhaltung.



Oft treffen Sie auf skurrile Gestalten.



Die riesige Welt von Morrowind wurde sehr abwechslungsreich gestaltet.



BERND MEINT:

Besonders mit den beiden Erweiterungen macht mir Morrowind Angst. Kein Spiel dürfte so viel Spieltiefe besitzen – das könnte den Ruin der Spiele-Industrie einläuten und ich wäre meinen Job los. An Morrowind: Game of the Year Edition können Rollenspiel-Freaks wie ich locker ein Jahr lang spielen, ohne dass es ihnen langweilig wird. Wollen wir zusammen beten, dass in Zukunft keine Spiele von so hervorragender Qualität und Kreativität mehr in den Handel kommen. Amen!

GRAFIK

79 %

SOUND

81 %

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- RIESIGE ROLLENSPIELWELT
- VÖLLIGE HANDLUNGSFREIHEIT
- ZWEI SPIEL-ERWEITERUNGEN

NEGATIV

- NICHT LINEAR: MAN VERZETTET SICH SCHNELL
- KEIN TAGEBUCH-PATCH



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

83 %



↑ Das gibt Ärger mit der Denkmalschutzbehörde: Der Agent ballert in einer mittelalterlichen Burg.

Der Tank ist voll und die Waffen sind geladen!

SPYHUNTER 2

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: KONAMI
GENRE: ACTION
SPRACHE: DEUTSCH
USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN
SPIELER: 1-2
TERMIN: ENDE MÄRZ
WEBSITE: WWW.MIDWAY.COM

KURZ & KNAPP

ALS RASENDER SPION geht es um die Welt. Zu Land, zu Wasser und in der Luft ballern Sie auf alles, was sich bewegt.

WAS DENN? Sie haben *James Bond 007: Alles oder nichts* schon durch und brauchen jetzt neues Agentenfutter? Da kommt *SpyHunter 2* von Midway gerade recht. Im Gegensatz zu seinem weltberühmten englischen Kollegen verzichtet der motorisierte Spion-Jäger vollständig auf Handfeuerwaffen und Schleicheinlagen in gegnerischen Hauptquartieren und macht es sich im flauschigen Ledersitz eines aufgemotzten Superautos gemütlich. Mit dem Interceptor genannten Vehikel bretern Sie nun durch rund zwei Dutzend Levels und ballern auf alles, was sich auf der Straße breit macht. Das Ballern erledigt anfangs ein kleines Maschinengewehr und für Ihre Rückendeckung steht ein Minenwerfer parat. Nach bestandenen Missionen erweitert sich das Waffenangebot und Sie können vor dem Levelstart den Interceptor

mit zielsuchenden Sekundärraketen, durchschlagkräftigeren Wummen, extradicken Schutzschilden und hinterhältigen Ölspurlegern ausstatten. Wenn Sie jetzt mit massig Extrawaffen oder gar einem tiefgängigen Spielprinzip rechnen - vergessen Sie's! Ein normaler *SpyHunter 2*-Level läuft so ab, dass, nachdem Sie sich für die vier Waffen entschieden haben, Sie sich ins Geschehen stürzen, ständig den A-Knopf zur Beschleunigung gedrückt halten und in regelmäßigen Abständen mit den Schultertasten die Waffen abfeuern. Wenn es hochkommt, drückt man noch ein-, zweimal auf die weiße Taste für den Offroad-Modus - und das war es dann auch schon. Wenn der Unterboden mit Wasser in Berührung kommt, erledigt der Interceptor die Transformation zum Schnellboot automatisch.

So erfrischend einfach, wie das Spielprinzip anfangs daherkommt, so schnell wird es dann jedoch auch wieder öde. Damit es auch später eine Herausforderung bleibt, haben die Entwickler nämlich den Schwierigkeitsgrad höher geschraubt und auf Rücksetzpunkte verzichtet, so dass man aus dem Fluchen teilweise nicht mehr rauskommt. Technisch macht *SpyHunter 2* durchaus eine gute Figur. Von der flüssigen Grafik hätten sich die Fahrsequenzen von *James Bond 007: Alles oder nichts* mal eine Scheibe abschneiden können. Denn im Gegensatz zum Konkurrenz-Agenten läuft hier wirklich mal alles flüssig. Dafür ist der Sound umso grauenvoller. Die Musik gehört zu dem eintönigsten und düdeiligsten Geschrammel, das wir je auf der Xbox gehört haben.

BONUS INFO

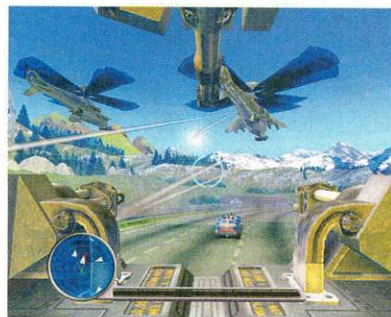
MULTIPLAYER
Im Zweispielermodus darf Ihr Mitspieler mit einem eigenen Fadenkreuz auf die Gegner ballern. Sollte Ihnen jedoch nicht nach Kooperation zumute sein, dürfen Sie sich in einem motorisierten Deathmatch gegenseitig auseinander nehmen.



↑ Ohne Panzerung gegen den Endgegner?



↑ Eine kleine Bootsparty im Dschungel.



↑ Ballern an der LKW-Flak.



JEAN MEINT:

Das schätze ich so an Midway: Ohne irgendwelche Schnörkel kommen die Jungs sofort zur Sache und liefern gut gelaunte, netze, kurzweilige Spiele ab, bei denen das Lesen einer Anleitung absolut überflüssig ist. Erwarten Sie aber bloß nicht, dass sich unter der simplen Schale dieses Ballerspiels ein gewisser Tiefgang verbirgt. Man tut eigentlich nichts anderes als rasen, ballern und regelmäßig vor Frust in den Control-Beißern.

GRAFIK

75%

SOUND

59%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

• JEDE MENGE ACTION
• NETTER SPASS FÜR ZWISCHENDURCH

NEGATIV

• WIRD SCHNELL EINTÖNIG
• KEINE RÜCKSETZPUNKTE
• EXTREM KNACKIGER SCHWIERIGKEITSGRAD

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

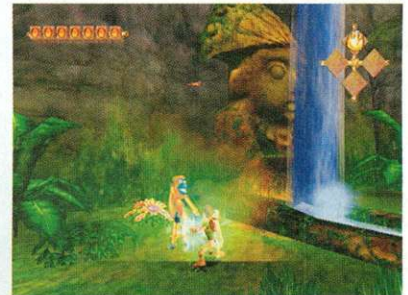
70%



↑ Die Eingeborenen sind Harry nicht gerade wohlgesonnen und machen ihm das Leben schwer, wo sie nur können.



↑ Die Skorpione sollte Harry besser meiden.



↑ Harry haut den vorlauten Affen k. o.



↑ In Ruinen herumzukraxeln ist gefährlich.

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

... lässt das Abenteuerherz höher schlagen.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: ACTIVISION
GENRE: ACTION-ADVENTURE
SPRACHE: DEUTSCH
USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN
SPIELER: 1
TERMIN: ERHÄLTICH
WEBSITE: WWW.ACTIVISION.DE

KURZ & KNAPP

SPASSIGES Action-Adventure mit kniffligen Sprung-einlagen, schöner Grafik und einer gelungenen Synchronisation

WAS TARZAN KANN, kann Harry schon lange! Von einer Liane zur anderen schwingt sich der Held des Spiels *Pitfall: Die verlorene Expedition* durch den Dschungel und muss auf seinem Weg gefährliche Abenteuer bestehen. Was ursprünglich als friedliche Expedition nach Peru geplant war, entwickelt sich völlig anders, als Harrys Flugzeug nach einem Sturm irgendwo im Dschungel abstürzt. Für ihn beginnt von da an die anstrengende Suche nach weiteren Überlebenden, wichtigen Ausrüstungsgegenständen und natürlich alten Artefakten in den versteckten Tempelanlagen.

Bei dieser Suche sind zwar vorrangig Ihre Sprung- und Lianenschwingkünste gefragt, es zählen aber auch noch andere Fähigkeiten. Um Harry sicher durch immer

neue brenzlige Situationen zu steuern und stets den richtigen Pfad zu finden, braucht es auch eine gute Portion Verstand! Wie jeder anständige Action-Adventure-Held lernt Harry mit der Zeit neue Spezialfähigkeiten dazu. So können Sie beispielsweise schnell über glühende Lava rennen oder besonders hoch springen. Auf diese Weise erreichen Sie neue Regionen oder können in bisher versperrte Bereiche vordringen. Zusätzlich stehen Ihnen noch lebensnotwendige Ausrüstungsgegenstände, wie eine Fackel zum Verbrennen überdimensionaler Spinnennetze oder TNT zum Sprengen von Felsblöcken, zur Verfügung.

Neben den anderen überlebenden Expeditionsteilnehmern streifen allerdings auch einige feindliche Gestalten und böartige Tiere durchs dichte Grün. Diese lehrt Harry mit seinen verschiedenen Tritt- und Schlagattacken jedoch schnell das Fürchten. Sollten Sie an einer bestimmten Stelle nicht weiterwissen, empfiehlt sich ein schneller Blick in Harrys Expeditionstagebuch. Hier sind nicht nur Ihre nächsten Aufgaben notiert, sondern auch sehr nützliche Informationen über Steuerung, verschiedene Lebewesen und Inventargegenstände.

Die Technik des Spiels kann mit dem gelungenen Gameplay durchaus mithalten. Die Umgebungen sind sehr detailreich, die Bewegungen flüssig und auch die deutsche Synchronisation kann sich hören lassen. Jede Menge trockener Humor und eine gehörige Prise Fantasie runden letztendlich den guten Gesamteindruck des Spiels ab.

BONUS INFO

HUMOR

Obwohl Skorpione, Krokodile und Fleisch fressende Pflanzen sicherlich eher Furcht einflößen, kommt bei *Pitfall* auch der Humor nicht zu kurz. So hat Harry im Spiel immer einen flotten Spruch parat und auch der letzte Tipp, den man Ihnen in der Anleitung gibt, zeigt, dass die Entwickler den tieferen Sinn des Lebens begriffen haben: „Iss dein Gemüse. Harry isst sein Gemüse auch auf.“



JANA MEINT:

So machen Action-Adventures Spaß! Obwohl die Sprungpassagen nicht immer ganz einfach zu meistern sind, kommt nur selten Frust auf. Dies liegt vor allem an dem Flair, das durch die schicke Grafik und den guten Sound erzeugt wird und einem jeden Versuch aufs Neue versüßt. Hinzu kommen sehr faire Rücksetzpunkte, sodass man nicht lange laufen muss, um einen Sprung noch einmal in Angriff zu nehmen. Als Bonus wurden zudem noch die Klassiker *Pitfall* und *Pitfall II* mit auf die DVD gepresst.

GRAFIK
80%

SOUND
79%

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- FLÜSSIGE GRAFIK
- GUTE SYNCHRONISATION
- ABWECHSLUNGSREICH

NEGATIV

- KEINE MEHRSPIELER-MODI

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

80%



↑ Zur Rettung der Welt und Adelles begibt sich Paul sogar in die Vorkammern der Hölle.

Das Schicksal der gesamten Menschheit liegt in der Hand eines einzigen Mannes.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: TDK

GENRE: HACK & SLAY

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE:

WWW.KNIGHTSOFTHETEMPLE.COM

KURZ & KNAPP

ACTIONREICHES Hack & Slay vor stimmungsvoller, mittelalterlicher Kulisse und einem klasse Sound

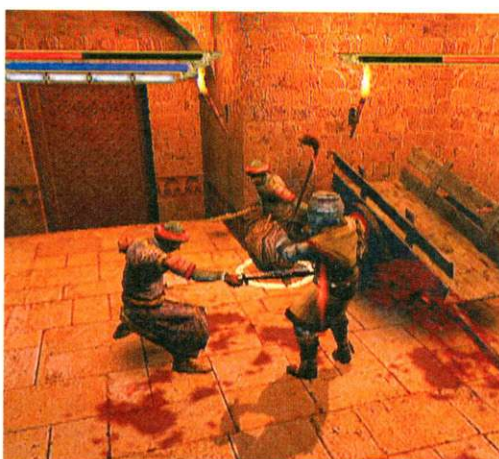
MUT UND VERZWEIFLUNG, Hoffnung und Resignation, Freude und Trauer. Obwohl diese Begriffe gegensätzlicher nicht sein könnten, liegen sie doch oft eng beieinander. Auf seinem Kreuzzug gegen das ultimative Böse erlebt der junge Tempel-

ritter Paul ein Wechselbad dieser Gefühle. Kämpft er gerade noch tapfer gegen eine ganze Horde fieser Schurken, sinkt er im nächsten Moment mutlos und durstig neben einem ausgetrockneten Brunnen nieder. In diesen Momenten der Verzweiflung erscheint ihm der Geist der von einem bösen Bischof entführten Adelle und schenkt ihm neue Kraft. Schon bald begreift Paul, dass neben dem Leben der jungen Frau die Zukunft der gesamten Menschheit auf dem Spiel steht, denn der Bischof versucht, mit Adelles heiligen Kräften die Tore der Hölle für immer zu öffnen. Die Einsicht, dass nur er - Paul - die Welt noch retten kann, vertreibt dann all seine Zweifel und beflügelt ihn in unzähligen harten Kämpfen.

Ausgehend von dem beschaulichen Kloster Belmont schlägt es Paul auf seiner Suche nach dem Bischof und Adelle bis nach Jerusalem. Doch immer wenn Paul die beiden fast eingeholt hat, entkommt der Bischof mit der jungen Frau durch irgendein Schlupfloch. ➤



↑ Die Entwickler spielen gekonnt mit dem Wechsel von Licht und Schatten.



↑ Kämpfe gegen mehrere Gegner zugleich sind hart.

BONUS INFO

TITELMUSIK

Zu einem Hack & Slay mit harten Kämpfen und viel Blut passt natürlich kein Weichpöpsel von Bands wie etwa Atomic Kitten. Mit der Hardrock-Band Within Temptation hat TDK dagegen die richtigen Partner gefunden. Der Song zum Game heißt „Mother Earth“ und taucht leider im Spiel selber nicht auf. In einem eigens produzierten Musikvideo können Sie aber die Bandmitglieder und etliche Ingame-Szenen des Spiels bestaunen.

PAUL Seine Entwicklung zum stark gepanzerten Tempelritter

 ALS PAUL SEINE ERFORSCHUNG des Klosters von Belmont beginnt, ist er noch ein junger Mann mit leichter Rüstung und einfachen Waffen. Dies ändert sich im Laufe des Spiels jedoch sichtbar. Neben Kettenhemd und Plattenpanzer lässt er sich einen Bart wachsen, sein Gesicht wirkt älter und ist zudem von vielen Kämpfen gekennzeichnet.



1 ↑ Noch unterscheidet sich Paul nur durch sein Wapen von den anderen Bewohnern der Stadt.



2 ↑ Mittlerweile hat er schon eine ganze Menge an neuer Ausrüstung dazubekommen.



3 ↑ Kurz vor Ende des Spiels ist Pauls gesamter Körper durch einen Plattenpanzer geschützt.



↑ Mit dem Rundumschwung verschaffen Sie sich Platz zum Atmen.



↑ Auch mit dem Bogen weiß Paul umzugehen.

» Was die niederen Schergen angeht, so fliehen diese nicht vor dem jungen Ritter, sondern sichern den Rückzug ihres Meisters, des Bischofs. Ihre Hauptaufgabe im gesamten Spiel ist es deshalb, sich durch die große Zahl dieser Untergebenen bis zum Bischof durchzuschlagen. Am Anfang steht Ihnen hierfür nur ein altes, schartiges Schwert zur Verfügung, im weiteren Verlauf des Spiels finden Sie dann jedoch neue und bessere Waffen. Je nachdem ob Sie gerade ein Schwert oder eine Axt in den Händen halten, werden Sie Ihre Kampfstrategie anpassen müssen, denn die verschiedenen Waffentypen unterscheiden sich deutlich in Reichweite und Geschwindigkeit.

Um Ihre Chancen im Kampf weiter zu verbessern, lernen Sie mit der Zeit stärkere Angriffe, die sich zudem sehr leicht zu schlagkräftigen Combos verbinden lassen. Da auch ein Tempelritter – und mag er noch so stark sein – selbst in *Knights of the Temple* nicht über unendliche Gesundheit verfügt, können Sie diese entweder mit Heilsalben oder durch ein Gebet an Gott auffrischen. Dieses lernen Sie von Adelle, welche im Spiel immer mal wieder als Geist auftaucht, um Ihnen neue Gebets-Fähigkeiten beizubringen und Sie zur Eile zu ermahnen. Auf Ihrem

Weg werden Sie neben den zahlreichen Kämpfen auch auf einige kleinere Rätselaufgaben stoßen, die sich mit ein wenig Nachdenken aber recht schnell lösen lassen. Zusätzlich zum Story-Modus haben Sie außerdem noch die Möglichkeit, sich via Xbox Live einen Survival-Modus und Downloadlevel herunterzuladen.

Die Entwickler von *Knights of the Temple* haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um Grafik und Sound zu einem echten Erlebnis zu machen. Die Animationen der Charaktere sehen realistisch und flüssig aus und die Hintergründe sind ungeheuer detailreich und spielen gekonnt mit dem Wechsel von Licht und Schatten. Bei einer solch schicken Grafik kann man leichte Ruckler und einige Clipping-Fehler leicht verzeihen. Der Sound des Spiels macht das mittelalterliche Flair perfekt: Die Musikstücke passen sehr schön zur Zeit des 12. Jahrhunderts, in der das Spiel angesiedelt ist, und reagieren zudem interaktiv auf das Gameplay.

Mit seinem realistischen Kampfgeschehen, der schönen Grafik und dem stimmungsvollen, mittelalterlichen Hintergrund bietet Ihnen *Knights of the Temple* also eine gelungene Mischung aus rasanter Action und interessanter Story.



JANA MEINT:

Was mich am meisten an *Knights of the Temple* beeindruckt hat, ist die detailreiche, realistische Grafik. Zusammen mit dem guten Sound fühlt man sich an all jene Orte verschlagen, die Paul auf seiner Reise besucht, und erkennt, wie beschwerlich das Leben eines Tempelritters im 12. Jahrhundert gewesen sein muss. Obwohl es bei einem Hack & Slay vor allem auf die Kämpfe ankommt, haben die Entwickler auch die Story nicht vernachlässigt, die sowohl Spannung als auch was fürs Herz bietet.

GRAFIK
84%

SOUND
82%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NUR DOWNLOADS



POSITIV

- TOLLE STIMMUNG
- SEHR DETAILREICHE GRAFIK
- REALISTISCHE KAMPFANIMATIONEN

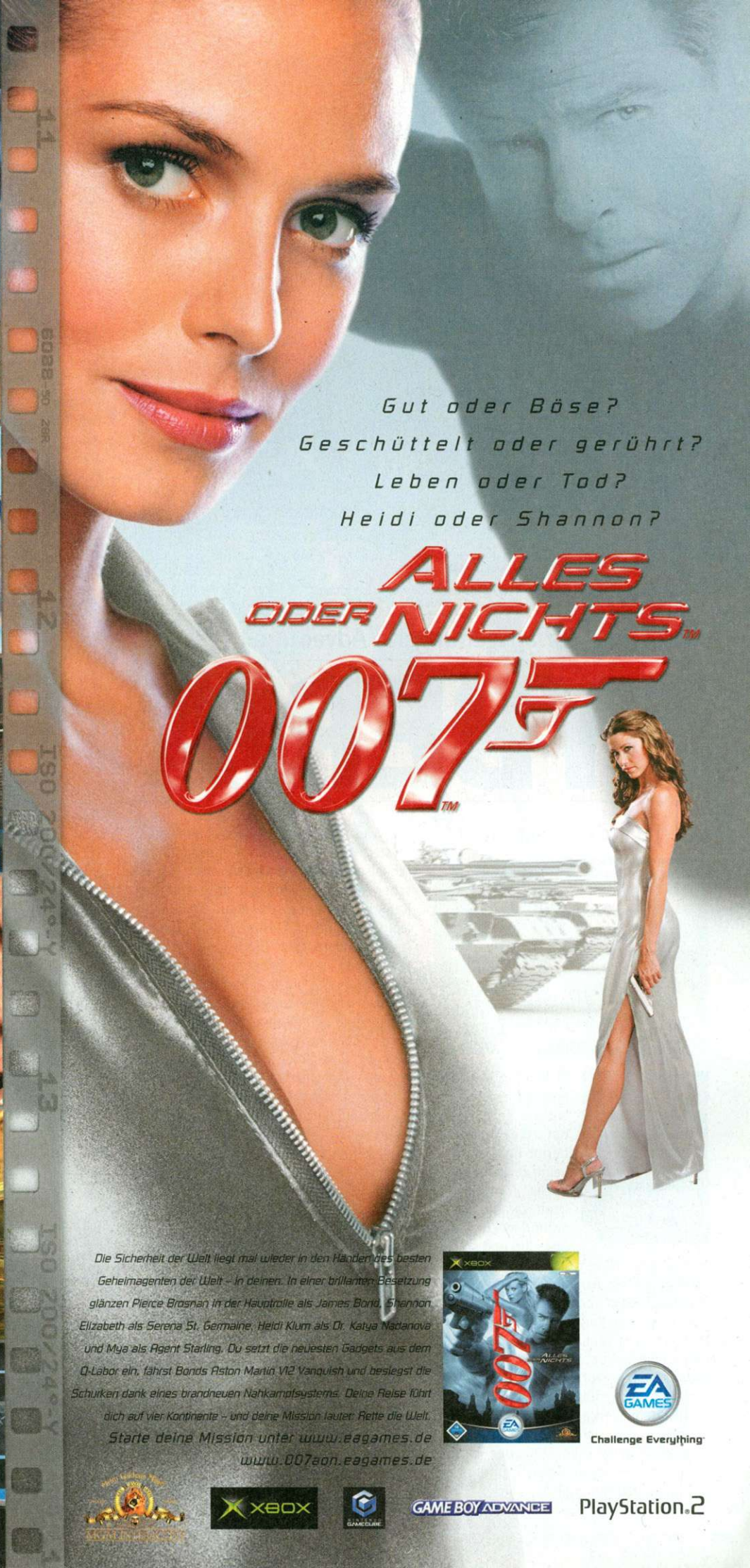
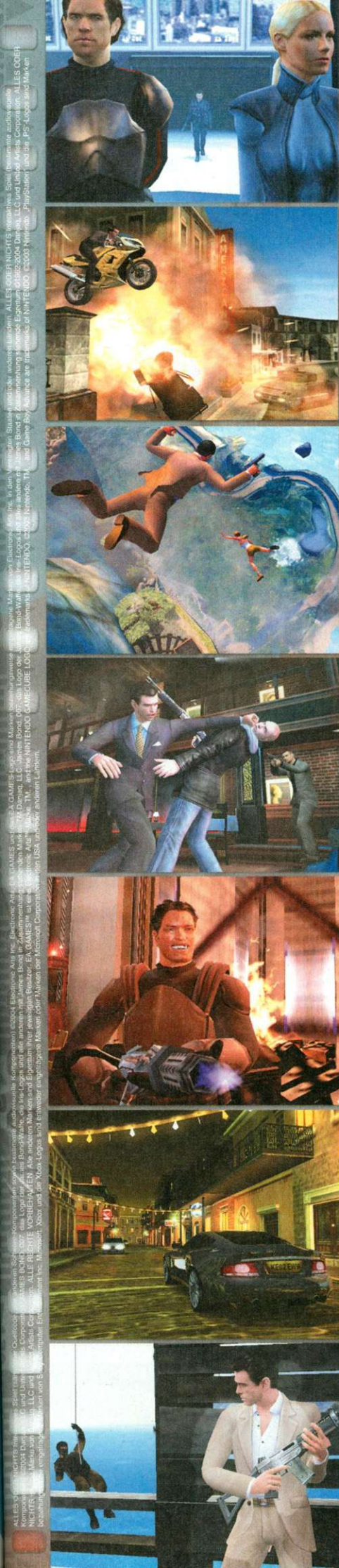
NEGATIV

- LEICHTE FRAMERATE-EINBRÜCHE
- EINIGE CLIPPING-FEHLER



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%

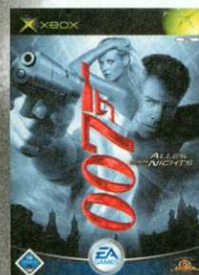


*Gut oder Böse?
Geschüttelt oder gerührt?
Leben oder Tod?
Heidi oder Shannon?*

ALLES ODER NICHTS™ 007



Die Sicherheit der Welt liegt mal wieder in den Händen des besten Geheimagenten der Welt – in deinen. In einer brillanten Besetzung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Shannon Elizabeth als Serena St. Germaine, Heidi Klum als Dr. Katya Nadeanova und Mya als Agent Starling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vanquish und besiegst die Schurken dank eines brandneuen Nahkampfsystems. Deine Reise führt dich auf vier Kontinente – und deine Mission lautet: Rette die Welt. Starte deine Mission unter www.eagames.de www.007aon.eagames.de



Challenge Everything



GAME BOY ADVANCE

PlayStation.2



↑ Hübsch, aber steril: Bei den Render-Kulissen bewegt sich nichts.

Nachschub für ausgehungerte Adventure-Fans.

SYBERIA

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: MICROIDS

GENRE: ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1

TERMIN: MÄRZ

WEBSITE: WWW.SYBERIA.INFO

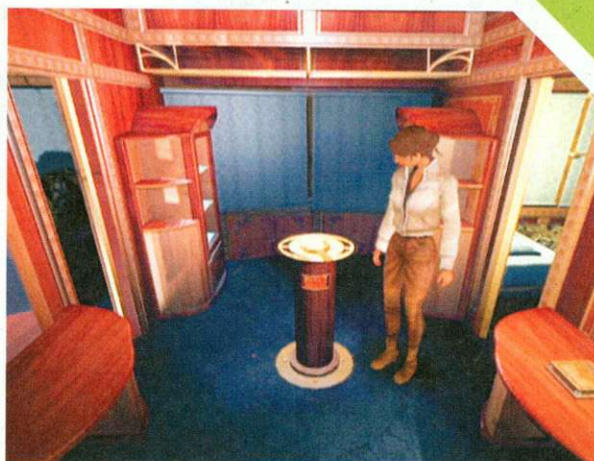
KURZ & KNAPP

DRÖGES ADVENTURE um einen verschwundenen Spielzeugfabrikanten in hübscher, aber steriler Render-Grafik.

EUROPA IST IMMER wieder eine Reise wert - doch leider hat die Amerikanerin Kate Walker keine Zeit, das male- rische französische Dorf Valadilène zu erkunden. Kate ist Anwältin und soll im Auftrag einer New Yorker Firma die Spiel- warenfabrik der Familie Voralberg aufkau- fen. Nach dem Tod der Besitzerin Anna Voralberg sollte dies eigentlich kein großes Problem mehr sein, doch aus deren Testa- ment geht hervor, dass der tot geglaubte Bruder der Verstorbenen noch lebt und somit als rechtmäßiger Erbe der Spielzeug- fabrik dem Verkauf zustimmen muss. Eilends macht sich Anna auf die Suche nach dem verlorenen Sohn der Familie Voralberg, einem genialen Erfinder von mechanischen Automaten.

Was sich nach einem handfesten Mystery-Abenteuer anhört, entpuppt sich schnell als einschläferndes Märchen. In typi- scher Adventure-Manier manövrieren Sie Kate durch die hübsch gerenderten, aber leblos wirkenden 2D-Hintergründe, durch- stöbern anderer Leute Büros nach Informa- tionen und fragen Syberias Nichtspieler- charaktere nach nützlichen Hinweisen aus. Letzteres gestaltet sich aufgrund der lahmen Dialoge und unmotivierten deutschen Spre- cher so spannend wie eine Gebrauchsan- weisung. Rätselfreunde kommen dagegen voll auf ihre Kosten: Da müssen Automaten zusammengebaut, Schlüssel gefunden und Maschinen aktiviert werden. Das erfordert nicht nur eine gute Kombinationsgabe, son- dern mitunter auch viel Geduld. Um an einen Gegenstand zu gelangen, sind oft lange Fußmärsche von einem Ort zum nächsten nötig. Vor allem aber nervt, dass Kate während ihrer Abenteuer-Recherche häufig am Mobiliar der 2D-Umgebung hängen bleibt oder aufgrund der hakeligen Steuerung erst mühsam an einen Gegen- stand herangeführt werden muss.

Obgleich sich in der statischen Welt von Syberia nur gelegentlich ein Vogel oder spär- lich animiertes Wasser bewegt, kommt es trotzdem immer wieder zu Rucklern. Die kunstvollen Kulissen wie die Spielzeugfabrik der Voralbergs, der Wald von Valadilène oder die imposante Fassade einer Universität sind hingegen eine wahre Augenweide. Zudem fügen sich melancholische Töne stimmig in das surreale Abenteuer ein.



↑ In engen Räumen bleibt Kate oft am Mobiliar hängen.



↑ Schwaches Geschlecht: Kate ist auf die Hilfe eines Kindes angewiesen.



JANINA MEINT:

Adventure mit Einschlafgarantie: Syberia stellt selbst Adventure-Fans auf eine harte Probe. Die lahm vertonten Dialoge und die langen Fußmärsche durch leblose Ren- der-Kulissen nehmen der fantasievollen Maschinenwelt von Comic-Autor und Zeich- ner Benoit Sokal viel von ihrem Reiz. Alteingesessene Knobelfreunde werden sich von dem Mysterium um den verschwundenen Spielzeugfabrikanten Hans Voralberg gerne fesseln lassen - auch ohne allzu überraschende Storywendungen.

GRAFIK
76%

SOUND
78%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- HÜBSCHE RENDER-GRAFIK
- TOLLE SOUNDUNTERMALUNG

NEGATIV

- STERBENS-LANGWEILIGE DEUTSCHE SYNCHRONISATION
- HAKELIGE STEUERUNG
- LANGWIERIGE FUSSMÄRSCH



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

66%



DEATH'S RIGHT HAND

“VERBRECHEN LOHNT SICH NICHT NUR...
ES LOHNT SICH SOGAR SEHR.”
-JERICHO

WWW.DRIV3R.COM

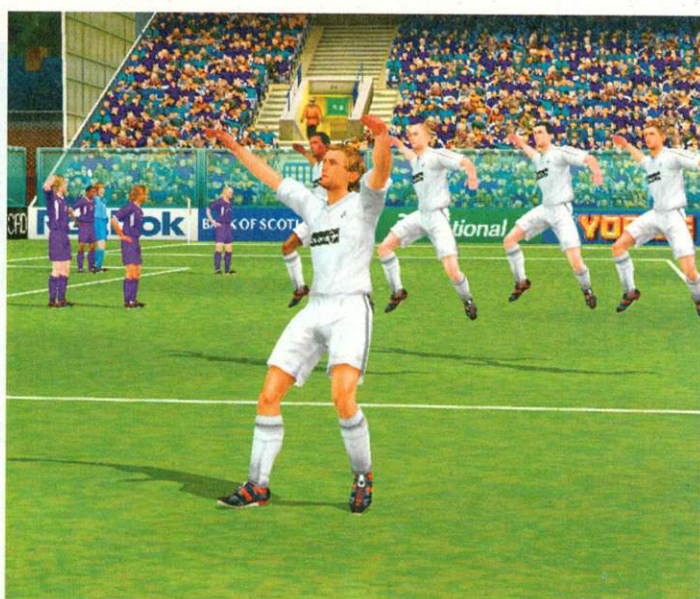


PlayStation®2





↑ Nach den Spielen sind Sie in der Show „Football One“ selbst Kameramann.



↑ Beim Torjubil springen Ihre Spieler häufig peinlich synchron in die Luft.

Bieten Sie der Fußball-Elite die Stirn und bringen Sie Ihren Club ganz groß raus.

BDFL MANAGER 2004

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: CODEMASTERS
GENRE: FUSSBALL-STRATEGIE
SPRACHE: DEUTSCH
USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG
SPIELER: 1-2
TERMIN: 12. MÄRZ
WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.DE

KURZ & KNAPP

ALS BOSS eines Fußball-Clubs ziehen Sie die Fäden und müssen für den sportlichen und finanziellen Erfolg sorgen.

„DER BALL IST rund“, „Das Spiel dauert 90 Minuten“ und „Geld schießt keine Tore“ – das sind nur drei von unzähligen geistreichen Fußballer-Weisheiten. Zumindest letztere scharf-

sinnige Erkenntnis dürfen Sie in Code-masters' *BDFL Manager 2004* ad absurdum führen und die besten und gleichzeitig teuersten Fußball-Profis in Ihr eigenes Team holen. Und dass ein Thierry Henry oder ein Ruud van Nistelrooy absolute Torgaranten sind, lässt sich wohl nicht von der Hand weisen.

Bis Sie diese beiden Mega-Stars in Ihren Spielerkader aufnehmen können, wird es allerdings einige Zeit dauern, denn im Fußball regiert Geld nach wie vor die Welt und nur mit einer prall gefüllten Vereinskasse können Sie Profis dieses Kalibers unter Vertrag nehmen. Damit die finanziellen Bilanzen Ihres Clubs stimmen, müssen Sie sich allerdings auch sportlich von der Schokoladenseite präsentieren. Nur so sorgen Sie für ein volles Stadion und ziehen zahlungswillige Sponsoren an Land. In *BDFL Manager 2004* tragen Sie die Verantwortung für sämtliche Belange eines Fußballvereins.

Im Modus „Komplettes Spiel“ dürfen Sie ein Team aus den großen Ligen aus Deutschland, Spanien, Italien, England, Frankreich und Schottland managen. Codemasters hat zudem für den *BDFL Manager 2004* die Lizenzen für fast alle Spieler erworben – aber eben leider nur fast. Von Herrn Oliver Kahn fehlt jede Spur, er bleibt Codemasters' mittelpfächtigem Fußball-Spiel *Club Football* vorbehalten.

Erstmals in der *BDFL*-Serie haben Sie auch die Möglichkeit, sich an einem Fantasy-Modus, dem so genannten „Traumteam-Modus“, zu versuchen. Hier lässt sich im Handumdrehen ein selbst kreierter Verein ins Rennen schicken. Leider müssen Sie bei der Erstellung einige Einschränkungen in Kauf nehmen. So können Sie dem Städtenamen nur vordefinierte Beinamen (z. B. Real Buxtehude oder Buxtehude United) mit auf den Weg geben. Und auch bei den Vereinsfarben und -trikots kann nicht gerade die Rede von

BONUS INFO

»» DOWNLOADS

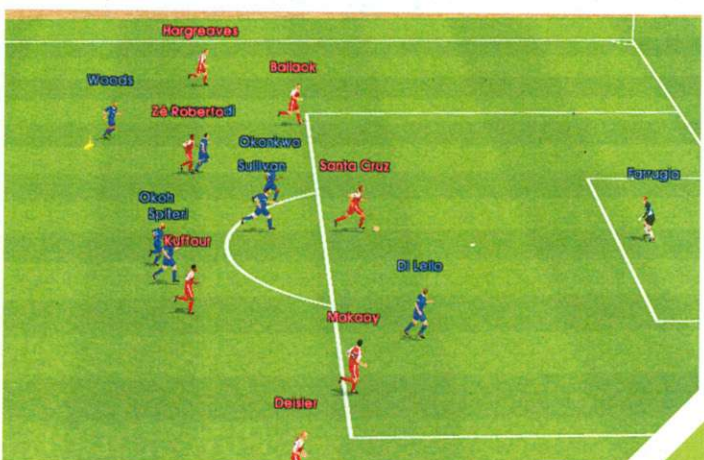
Die Xbox-Live-Unterstützung in Form von Downloads wurde leider komplett aus dem Spiel entfernt. Ursprünglich war geplant, aktualisierte Spielerkader zum Download anzubieten. Dies wäre vor allem zur nächsten Saison interessant geworden, wenn sich im Sommer das Wechselkarussell wieder fleißig gedreht hat.

»» FANTASY-MODUS

Im Traumteam-Modus dürfen Sie Ihr Team nicht sofort in jedem Land ins Rennen schicken. Erst wenn Sie genügend Bonuspunkte gesammelt haben, ist Ihnen die Teilnahme an allen Ligen gestattet.



↑ Einige namhafte Firmen treten als potenzielle Sponsoren auf.



↑ Ganz alleine stürmt Bayerns Roque Santa Cruz auf den Torwart zu.



Der Wiedererkennungswert der Spieler ist äußerst gering.

Die Sprachbefehle können Sie im Teamtaktik-Menü testen.

freier Auswahl sein. Eine wirklich individuelle Note können Sie Ihrem Traumverein daher nur sehr schwer verpassen.

Wie schon beim Vorgänger ist die Menüführung erneut tadellos gelöst. Mit den Schultertasten schalten Sie durch die acht Hauptmenüpunkte wie z. B. Kader, Transfermarkt, Finanzen oder Training. Jeder Hauptmenüpunkt ist noch dazu in mehrere Submenüs unterteilt. Diese lassen sich jederzeit problemlos mit dem rechten Ministick ansteuern.

Erstmals sind im Transfermarkt der BDFL Manager-Reihe auch die südamerikanischen Vereine wie die Boca Juniors Buenos Aires mit am Start. Über 19.000

Spieler aus knapp 750 Clubs warten insgesamt darauf, von Ihrem Verein unter Vertrag genommen zu werden. Bedauerlicherweise fehlt eine wichtige Filtermöglichkeit bei der Suche nach Ihrem Wunschspieler. So ist es Ihnen nicht möglich, nach bestimmten Nationalitäten zu suchen. Dies hat das Konkurrenzprodukt von EA, der Fußball Manager 2004, besser drauf. Dafür kann der BDFL Manager 2004 mit den brandaktuellen Spielerkadem dienen. Sämtliche Transfers während der letzten Wechselperiode in der Winterpause wurden nämlich berücksichtigt.

Grafisch erwarten Sie unspektakuläre Spielszenen, die ebenfalls nicht mit dem EA-Produkt mithalten können. Wahlweise

können Sie die Spielszenen zwar komplett ignorieren und nur das Ergebnis simulieren lassen, dies dauert für unseren Geschmack aber viel zu lange.

Auf akustischer Seite erwarten Sie Kommentare von Marcel Reif und Analysen von Paul Breitner. Bedauerlicherweise wirken diese etwas lustlos vorgetragen. Exklusiv auf der Xbox dürfen Sie zudem das Headset während der Spielsequenzen benutzen. Insgesamt zwölf verschiedene Befehle wie „Angriff!“ lassen sich dabei ins Mikrofon brüllen, um den Kickern auf dem Platz Beine zu machen. Einige der Befehle werden allerdings mehr schlecht als recht erkannt. Dieses Feature ist aber ohnehin nur schmückendes Beiwerk.

BONUS INFO

UNTERSTÜTZUNG
Bevor es losgeht, dürfen Sie sich dafür entscheiden, ob Sie sich von einigen Angestellten in verschiedenen Verantwortungsbereichen unter die Arme greifen lassen wollen oder nicht. So können Sie beispielsweise die komplette Gestaltung des Trainingsprogramms einem Cheftrainer und die Gewinnung von Sponsoren für die Trikot- und Bandenwerbung Ihrem Geschäftsführer überlassen.

SPIELERKAUF So holen Sie bessere Kicker.

WENN SIE MIT DEN AKTEUREN Ihrer Mannschaft absolut nicht mehr zufrieden sind, hilft nur neues Spielermaterial. Im BDFL Manager 2004 finden Sie im Handumdrehen Ihren Wunschkicker. Ob dieser allerdings auch für Ihre Vereinsfarben auflaufen will, ist eine andere Sache. Häufig scheitert ein Geschäft auch an der Ablösesumme.



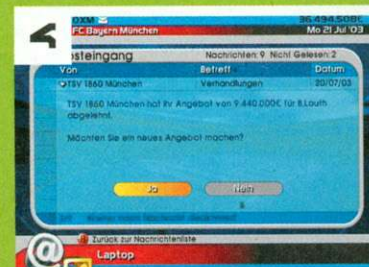
Zunächst müssen Sie in den Suchkriterien die Eigenschaften (Position, Alter, maximale Ablösesumme etc.) des Kandidaten festlegen.



Anschließend werden Ihnen die passenden Akteure angezeigt. Vergleichen Sie einfach deren Werte und entscheiden Sie sich.



Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, dürfen Sie dem derzeitigen Verein des Wunschspielers ein Angebot machen.



Mit etwas Glück wechselt der Kicker einige Tage später zu Ihnen, mit etwas Pech bekommen Sie eine Absage.



MANFRED MEINT:

Für mich als - mittlerweile leidgeprüfter - FC-Bayern-Fan kommt dieses Spiel gerade recht! Endlich kann ich die lauffaulen Millionärs-Krücken verkaufen, die mir nicht mehr genug Leistung bringen. Wie beim Vorgänger erwarten Sie beim BDFL Manager 2004 erneut eine hervorragende Spieltiefe mit unzähligen Einstellungsmöglichkeiten. In puncto Umfang und Präsentation hat EAs Fußball Manager 2004 allerdings die Nase einen Tick weiter vorn.

GRAFIK
66%

SOUND
69%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH

POSITIV

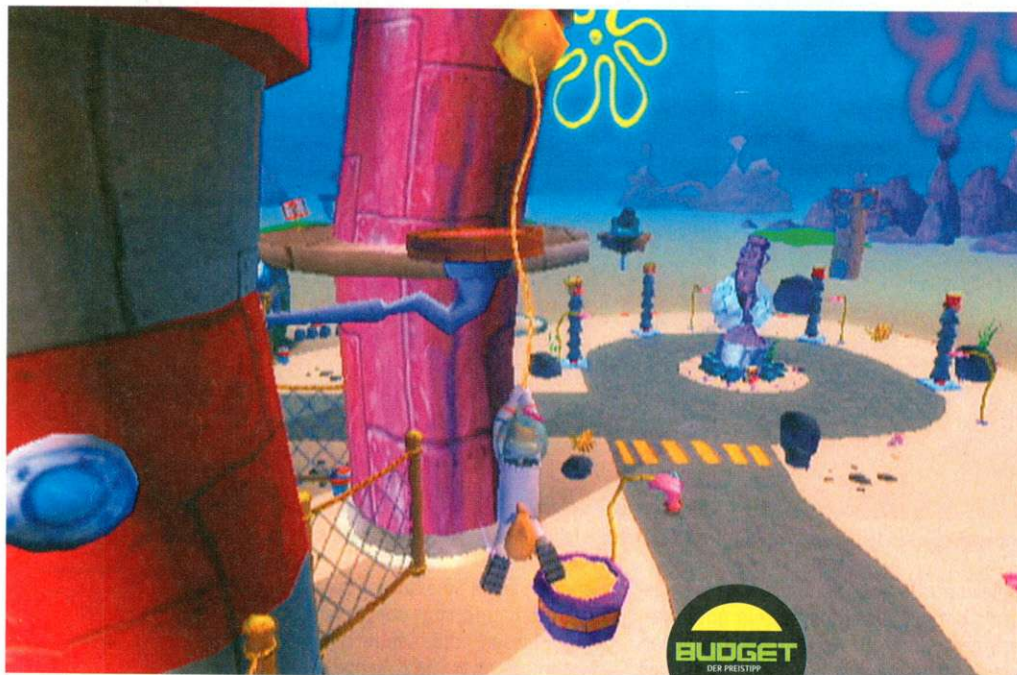
- TADELLOSE MENÜFÜHRUNG
- TOPAKTUELLE SPIELERKADER
- EIGENES TEAM ERSTELLBAR
- KEIN OLIVER KAHN

NEGATIV

- EINIGE SPRACHBEFEHLE WERDEN SCHLECHT ERKANNT
- KEIN OLIVER KAHN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

82%



↑ Sandy kann sich mit ihrem Lasso über sehr große Abgründe schwingen.



Ein rabenschwarzer Tag im Leben von Plankton

SPONGEBOB BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: THQ
GENRE: JUMP & RUN
SPRACHE: ENGLISCH
USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG
SPIELER: 1
TERMIN: ERHÄLTICH
WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

DAS NEUSTE Jump & Run zur Kultzeichentrickserie: solides Gameplay mit wenigen Innovationen.

ES IST WIRKLICH ärgerlich: Da hat er alles bis ins kleinste Detail geplant, macht sogar einen letzten Zusatzcheck und dann, tja, dann geht am Ende doch alles schief! Nur ein klitzekleiner Schalter besiegelt die Niederlage des fiesen Bösewichts Plankton, als er sich die ultimative Roboterarmee klonen will, um die Herrschaft über die beschauliche Unterwasserwelt Bikini Bottom zu übernehmen. Statt gehorsam seinen Befehlen Folge zu leisten, wenden sich die Blechbüchsen nun gegen ihn und werfen ihn aus seinem trauten Heim. Jetzt gibt es nur noch einen, der die wild gewordenen Robos aufhalten kann: SpongeBob, der Held mit dem Schwammkopf. Zusammen mit seinen Freunden Patrick, dem Seestern, und Sandy

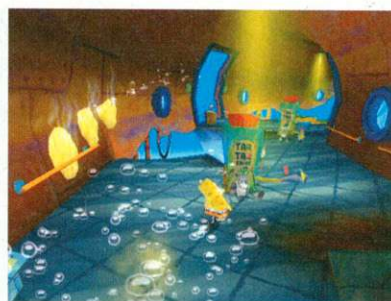
Cheeks, dem Eichhörnchen, stürzt er sich sofort ins Abenteuer.

In den unterschiedlichen Gebieten der Unterwasserwelt stehen Sie vor den typischen Herausforderungen eines Jump & Runs: Zum einen gilt es, sich geschickt über das knifflige Terrain zu bewegen, wobei jeder der drei Charaktere über unterschiedliche Sprung- und Spezialfähigkeiten verfügt. Zum anderen müssen Sie glitzernde Gegenstände und goldene Bratenwender einsammeln, die Ihnen dann das Vorrücken in neue Levels ermöglichen. Auf dem Weg begegnet Ihnen natürlich auch eine ganze Armee feindlicher Roboter, denen Sie gehörig die Schaltkreise versohlen müssen. Obwohl die Entwickler sich sichtbar Mühe gegeben haben, die Areale abwechslungsreich zu gestalten, hat das Spiel leider nicht das Zeug dazu, lange vor den Bildschirm zu fesseln. Statt auf Quantität zu setzen, hätte man lieber Dinge weglassen und somit die Qualität erhöhen sollen. Die Versoftung vermag wohl nur eingefleischte Fans der Zeichentrickreihe zu begeistern. Allen Nichtkennern der Serie dürfte dagegen mindestens die Hälfte der Witze durch die Lappen gehen, was gleichzeitig auch den Spaßfaktor nach unten drückt.

Was die Grafik angeht, so bietet *SpongeBob: Battle for Bikini Bottom* auch hier nur mittelmäßige Kost. Die Musik des Spiels konnte uns erst recht nicht überzeugen: Das Gedudel geht einem schon nach kurzer Zeit fürchterlich auf die Nerven.

BONUS INFO

» ORIGINAL
Obwohl deutsche Synchronisationen meist grauvoll sind, hätten wir uns bei diesem Spiel eine deutsche Sprachausgabe oder wenigstens deutsche Texte gewünscht. Auf diese Weise hätten auch jüngere Spieler mit dem Titel etwas anfangen können.



↑ SpongeBob zeigt es den fiesen Robos.



↑ Im Kugelzustand ist SpongeBob wehrlos.



↑ Patrick kann fette Melonen werfen.



JANA MEINT:

Der wahre Held in *SpongeBob: Battle for Bikini Bottom* ist meiner Meinung nach Gary die Schnecke. Egal was man sie fragt, sie hat immer die passende Antwort parat: „Meow“. Ansonsten konnte mich das Spiel aber leider nicht fesseln. Obwohl es zahlreiche Moves, Tikis (Kisten mit glänzenden Objekten) und Zusatzaufträge gibt, wird es schnell langweilig, da das Leveldesign und das Spielprinzip im Grunde immer gleich bleiben. Hinzu kommt noch, dass wohl nur Fans der Serie alle Gags verstehen werden.

GRAFIK
68%

SOUND
67%

MULTIPLAYER
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

+ GARY DIE SCHNECKE



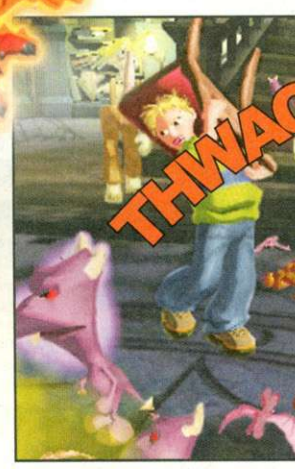
NEGATIV

- NERVIGE MUSIK
- WENIG ABWECHSLUNG
- BIETET NICHTS NEUES

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

69%

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 Ghoullhaven Hall. Hier, in einem mit allen nur denkbaren Flüchen belegten Anwesen, hält Baron von Ghoull 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.



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 Firmenamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

TEST ÜBERSICHT

DIE ELITE-TITEL KENNZEICHNEN WIR AUF DEN FOLGENDEN SEITEN DURCH DIESE GRÜNE MARKIERUNG!

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
AGGRESSIVE INLINE	Ausgabe 11/02	Fun-Sport	„In Ansätzen tatsächlich eine Konkurrenz für Tony Hawk“	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%
ARMED & DANGEROUS	Ausgabe 03/04	Action	„Tierisch albern und sehr gut spielbar“	85%
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 Moto GP-Macher versuchen mal was Neues.“	79%
AZURIK: RISE OF PERATHIA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Ein Action-Adventure, dessen Optik über das Gameplay hinwegtäuscht“	38%
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%
BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE	Ausgabe 12/03	Adventure	„Harte Rätsel und eine fantastische, mystische Story“	86%
BARBARIAN	Ausgabe 11/02	Beat 'em Up	„Ein solides, gut spielbares Arcade-Mühsal mit einigen netten Ideen“	74%
BARBIE PFERDEABENTEUER: RETTET DIE WILDPFERDE	Ausgabe 01/04	Geschicklichkeit	„Extrem einfaches Kinderspiel, das jeder erwachsene Xbox-Besitzer meiden sollte“	34%
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, lahmendes Gameplay, öde Story: Das hat Batman nicht verdient!“	49%
BATMAN: RISE OF SIN TZU	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Und ein weiteres verunztes Batman-Spiel“	57%
BATTLE ENGINE AQUILA	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Steuern Sie einen Super-Mech durch futuristische Schlachten. Sehr gutes Spiel!“	84%
BATTLESTAR GALACTICA	Ausgabe 01/04	Action	„Als junger Adama nehmen Sie es mit den Cylonen auf.“	76%
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 Baldur's Gate-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 einer zeitreisenden 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%
BLOODY ROAR EXTREME	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Kämpfer verwandeln sich in reißen Bestien und hauen noch stärker zu. Nett.“	75%
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 BLOODS	Ausgabe 11/03	Action	„Sechs Helden des Buffy-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%
BURNOUT 2	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„Realismus? Was ist das? Bei Burnout 2 zählt alleine die Geschwindigkeit.“	88%
CAPCOM VS. SNK 2 EO	Ausgabe 04/03	2D-Beat-'em-Up	„Capcoms Prügelhelden gehen jetzt auch über Xbox Live online.“	76%
CARVE	Ausgabe 02/04	Trendsport	„Nette Jetski-Raserei ohne Schnörkel, aber mit Xbox Live“	79%
CEL DAMAGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Hektisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend“	55%
CELEBRITY DEATHMATCH	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Stupid Button-Smashing und strohdoofe Gegner“	30%
CHASE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Sehr hektisches Spiel, das nur im Mehrspielermodus Spaß macht“	40%
CIRCUS MAXIMUS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Originelle Ben Hur-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%
CONAN	Ausgabe 03/04	Hack & Slay	„Die Grafik mag zwar veraltet sein, aber dafür stimmen der Spielspaß und die Liebe zum Detail.“	78%
CONFLICT DESERT STORM	Ausgabe 11/02	Arcade/Strategie	„Einfacher, aber unterhaltsamer Taktik-Shooter mit hochwertigen Szenarien“	81%
COUNTER-STRIKE	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Für Einzelspieler absolut uninteressant. Über Xbox Live macht's Spaß.“	75%
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 Crash Bandicoot-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%
CRIMSON SKIES	Ausgabe 11/03	Action	„Der 30er-Jahre-Luftkampf bietet eine leichte Steuerung und cooles Ambiente.“	88%
DAKAR 2	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„So öde kann die Rallye Paris-Dakar sein. Fans greifen lieber zu Colin McRae.“	56%
DARK ANGEL	Ausgabe 04/03	Action	„Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie“	52%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrterer 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: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Ausgabe 12/03	Action	„Im Vergleich zum Vorgänger hat der Spielspaß leicht abgebaut.“	79%
DER HOBBIT	Ausgabe 12/03	Jump & Run	„Bilbo Beutlin hüpf 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%



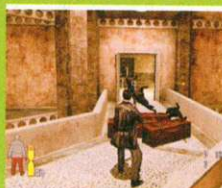
Action

EIN WENIG ADRENALIN GEFÄLLIG?



YAGER

TEST IN: Ausgabe 03/03
„Der Grafik- und Spielspaßkracher aus Deutschland“
WERTUNG: 92%



MAX PAYNE 2: THE FALL OF PAYNE

TEST IN: Ausgabe 01/04
„Heiße Action mit guter Zeitlupenfunktion“
WERTUNG: 90%



PANZER DRAGOON ORTA

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



Ego-Shooter

SCHLÜPFEN SIE IN EINE ANDERE HAUT.



HALO

TEST IN: Ausgabe 01/02
„Ernsthaft: Dieser
Launchtitel darf in keiner
Spielesammlung fehlen.“
WERTUNG: 92%



XIII

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



RED FACTION II

TEST IN: Ausgabe 06/03
„Zukunftsrandale, in der
man fast alles auseinander
nehmen kann“
WERTUNG: 85%

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
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 VENDETTA	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 Topitel.“	80%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Ausgabe 10/03	Trendsport	„Die Disney-Stars gehen mit der Tony Hawk-Engine skaten.“	83%
DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Greifen Sie lieber zur Neuauflage mit Xbox-Live-Unterstützung.“	87%
DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT ONLINE	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Die Erweiterung auf Xbox Live hat sich ausgezahlt.“	88%
DR. MUTO	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Skurrielles Jump & Run um einen mutierenden Wissenschaftler“	75%
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	Ausgabe 11/03	Action-Rollenspiel	„Zu viert macht die Monster-Metzelei besonders viel Spaß.“	85%
DYNASTY WARRIORS 3	Ausgabe 01/03	Action	„Hinter der schlechten Grafik verbirgt sich ein motivierendes Prügelspiel.“	70%
DYNASTY WARRIORS 4	Ausgabe 01/04	Action	„Die pompösen Massenschlachten machen immer noch Laune.“	74%
EGGO MANIA	Ausgabe 11/02	Puzzle-Spiel	„Prinzipiell erinnert das Gameplay an Tetris und macht wirklich Spaß.“	65%
ENCLAVE	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Hier wurde eine ganze Menge Potenzial aufgrund von Zeitnot verschenkt.“	58%
ENTER THE MATRIX	Ausgabe 06/03	Action	„Bei weitem nicht so gut wie das Vorbild, aber immer noch besser als der dritte Film.“	73%
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Ausgabe 01/02	Sport	„Sowohl spielerisch als auch grafisch können wir auf der Xbox mehr erwarten.“	32%
ESPN NBA BASKETBALL	Ausgabe 12/03	Basketball	„Harter Realismus und flüssiges Gameplay“	86%
ESPN NFL FOOTBALL	Ausgabe 10/03	American Football	„Exzellente Football-Simulation“	91%
ESPN NHL HOCKEY	Ausgabe 10/03	Eishockey	„Sehr geniales Eishockeyspiel aus dem Hause Sega“	88%
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Authentisches Gameplay sorgt für gute Laune im Snowboard-Paradies.“	70%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	Ausgabe 07/03	Action	„Routinierter Lizenztitel mit technischen Schwächen“	62%
FI 2002	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Solides Formel-1-Spiel mit allen aktuellen Saisondaten“	71%
FI CAREER CHALLENGE	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„Sehr gute Karriere-Idee. Die Technik ist aber mehr als veraltet.“	63%
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	Ausgabe 02/04	Action-Rollenspiel	„Die Endzeit-Variante von Baldur's Gate: Dark Alliance“	83%
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%
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	Ausgabe 11/03	Action	„Leicht zu erlernen und wirklich richtig gutes Schnetzelspiel“	85%
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 Godzilla-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 ersten Xbox-Auftritt mangelt es an Abwechslung.“	79%
GROUP 5 CHALLENGE	Ausgabe 09/03	Rennspiel	„Capcoms Raser muss gegen Sega GT und Racing Evolution zurückstecken.“	78%
GUN METAL	Ausgabe 01/02	Action	„Unterhaltsames Actionfest mit intensiven Roboterkämpfen“	83%
GUN VALKYRIE	Ausgabe 01/02	Action	„Ein rasantes Mech-Spiel vor der Kulisse des viktorianischen England. Cool!“	76%
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	Ausgabe 02/03	Action-Adventure	„Einfallsloser Genre-Mix um den Nachwuchsmagier“	61%
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	Ausgabe 01/04	Action-Adventure	„Sehr viele Videosequenzen und ab und zu darf man auch Harry Potter steuern.“	60%
HARRY POTTER QUIDDITCH WM	Ausgabe 01/04	Sport	„Sehr gut gemachtes Sportspiel für Einsteiger und Potter-Fans“	79%
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%
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER 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: ALLES ODER NICHTS	Ausgabe 03/04	Action	„Leichte grafische Schwächen, aber eine absolut gelungene Bond-Atmosphäre“	83%
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	Ausgabe 01/03	Action	„Noch besser als der Vorgänger. 007-Fans werden dieses Spiel lieben.“	84%
JET SET RADIO FUTURE	Ausgabe 01/02	Geschicklichkeit	„Die Chaos-Skater im Cel-Shading-Look machen die Innenstadt unsicher! Cool!“	89%
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 Trendsport-einsteiger 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%



Taktik-Shooter

IM TEAM GEGEN DIE BÖSEN



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

TEST IN: Ausgabe 11/03
„Mit dem Headset gegen
die Terroristen“
WERTUNG: 90%



CONFLICT DESERT STORM II

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



FREEDOM FIGHTERS

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



TEST ÜBERSICHT



Rennspiele

GIB GUMMI! MIT DIESEN SPIELN HEIZEN SIE AM BESTEN ÜBER DIE LANDSTRASSE.



PROJECT GOTHAM RACING 2

TEST IN: Ausgabe 12/03
„Fast perfektes Rennspiel mit tollem Bonussystem“
WERTUNG: 91%



MOTO GP 2

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



COLIN MCRAE RALLY 04

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

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Erstmals können Sie die beiden vampirischen Bluteinde zusammen in einem Spiel steuern.“	87%
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%
MADDEN NFL 2004	Ausgabe 09/03	American Football	„Sehr komplexe Football-Simulation, der definitiv Xbox Live fehlt“	89%
MAD DASH RACING	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein ziemlich verrücktes, aber zu schnelles Multiplayer-Rennspiel“	65%
MAGIC: THE GATHERING - 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%
METAL DUNGEON	Ausgabe 02/03	Rollenspiel	„Ödes Rollenspiel, das sich auf dem spielerischen Stand der 80er-Jahre befindet“	43%
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Die Umsetzung des PS2-Hits hat leider einige technische Schwächen.“	85%
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	Ausgabe 02/03	Fußballmanager	„Der Meister kränkt an unübersichtlichen Menüs und einer üblen Steuerung.“	64%
MICRO MACHINES	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Kleine Autos brettern über die unmöglichsten Rennstrecken.“	66%
MIDNIGHT CLUB II	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Grafisch schwach, aber an Rasanz kaum zu überbieten.“	86%
MIDTOWN MADNESS 3	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Gut gemachte Chaos-Raserei durch zwei Weltmetropolen“	81%
MIDWAY ARCADE TREASURES	Ausgabe 03/04	Spiellesammlung	„Ein Sammler von 23 mehr oder weniger guten Uraltspielen“	58%
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%
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	Ausgabe 01/04	Action-Adventure	„Ethan Hunt kopiert das Splinter Cell-Spielprinzip gar nicht mal schlecht.“	81%
MOJO!	Ausgabe 02/04	Geschicklichkeit	„Einfaches Geschicklichkeitsspiel mit schlechter Grafik, mieser Steuerung und doofem Mehrspielermodus“	42%
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 INSIDE DRIVE 2004	Ausgabe 01/04	Basketball	„Auch in der 2004er-Variante muss sich Microsoft geschlagen geben.“	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%
NBA LIVE 2004	Ausgabe 11/03	Basketball	„Der riesige Umfang sorgt für geballte Langzeitmotivation.“	85%
NBA STREET VOL. 2	Ausgabe 04/03	Basketball	„Rasant, akrobatisch und spektakulär. Einfach die besten Seiten, die der Sport zu bieten hat.“	85%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“	72%
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Ausgabe 12/03	Rennspiel	„Ein Rennspiel à la The Fast and the Furious“	85%
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 halbgegratete Spielmodi versalzen die Tennissuppe.“	62%
NHL 2002	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Sehr gutes Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts!“	82%
NHL 2003	Ausgabe 11/02	Eishockey	„Nur wenig Verbesserungen in der 2003er-Neuaufgabe“	82%
NHL 2004	Ausgabe 10/03	Eishockey	„EA schickt erstmals die deutsche DHL-Liga in die virtuelle Meisterschaft.“	85%
NHL 2K3	Ausgabe 03/03	Eishockey	„Sehr realistisches Eishockey-Spiel mit sehr großem Umfang und Xbox Live“	84%
NHL HITZ 20-02	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Wer es gerne actionlastiger mag, ist bei NHL Hitz vielleicht besser aufgehoben.“	74%
NHL HITZ 20-03	Ausgabe 12/02	Eishockey	„Eishockey für Einsteiger. Sehr viele Verbesserungen zum Vorgänger.“	84%



Sport

IMMER SCHÖN AUF DEN REALISMUS ACHTEN!



TOP SPIN

TEST IN: Ausgabe 12/03
„Konsolenübergreifend ist dies das beste Tennisspiel aller Zeiten.“
WERTUNG: 88%



LINKS 2004

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



FIFA FOOTBALL 2004

TEST IN: Ausgabe 11/03
„Das beste Spiel für Fußballfreunde“
WERTUNG: 86%



TONY HAWK'S UNDERGROUND

TEST IN: Ausgabe 12/03
„Tony Hawk ist und bleibt der TrendSPORT-Primus.“
WERTUNG: 89%



AMPED 2

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



SSX 3

TEST IN: Ausgabe 11/03
„Groovige Snowboard-Action mit jeder Menge Effekte und geiler Musik!“
WERTUNG: 86%

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
NHL RIVALS 2004	Ausgabe 01/04	Eishockey	„Unterhaltsames Eishockeyspiel, das jedoch nicht gegen die Konkurrenz ankommt.“	78%
NFL 2K3	Ausgabe 03/03	American Football	„Der Nachfolger ESPN NFL Football 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%
NFL STREET	Ausgabe 01/04	American Football	„Football kommt als Straßensport leider nicht so gut wie Basketball.“	75%
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%
ODD WORLD: 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%
OUTLAW VOLLEYBALL	Ausgabe 09/03	Sport	„Ein Heidenspaß mit Sport, Unterhaltung, Kampf und Erotik.“	86%
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 Piratengefächte erwartet, wird bitter enttäuscht.“	40%
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Traumhaft schöne Grafik, gelungene Animationen und ein ausgefallenes Level-Design.“	89%
PRISONER OF WAR	Ausgabe 11/02	Action-Adventure/Strategie	„Sehr ungewöhnliches Kriegsgefangenen-Spiel mit über 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%
PUYO POP FEVER	Ausgabe 03/04	Geschicklichkeit	„Ein Tetris-Klon mit lustigen Blubberblasen.“	60%
QUANTUM REDSHIFT	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Der reine Geschwindigkeitsrausch! Leider ist das Spiel zu schwer.“	80%
RACING EVOLUZIONE	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Coole Rennen und ein ausgefallener Storymodus.“	87%
RALLISPORT CHALLENGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Sehr gelungenes Rallyspiel aus dem Hause Microsoft.“	85%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Weniger Realismus zugunsten des Spielspaßes an der Rallyefront.“	83%
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ausgabe 03/03	Jump & Run	„So und nicht anders müssen gute Jump & Runs aussehen.“	88%
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 Neuauflage des Amiga-Klassikers als „Strategiespiel Light“.“	70%
ROBOCOP	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Peinlich! Dieses Spiel hat Robocop nicht verdient.“	36%
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%
ROGUE OPS	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Sam Fisher bekommt weibliche Konkurrenz.“	80%
R: RACING	Ausgabe 03/04	Rennspiel	„Ein Namco-Rennspiel und es ist nicht Ridge Racer. Das kann nicht gut gehen.“	73%
SEABLADE	Ausgabe 07/03	Action	„Unspielbar schweres Flugspiel 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 Autoliebhaber braucht. Außer Xbox Live.“	85%
SEGA GT ONLINE	Ausgabe 12/03	Rennspiel	„Das tolle Sega-Rennspiel gibt es jetzt auch mit Xbox-Live-Unterstützung.“	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 Grand Theft Auto-Klon.“	80%
SIMPSONS ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein uninspirierter Crazy Taxi-Klon um die Simpsons.“	59%
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen.“	72%
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Sehr gelungene Umsetzung des brutalen Shooters. Hat nur starke Ruckler.“	84%
SONIC HEROES	Ausgabe 03/04	Jump & Run	„Sonic's Xbox-Erstauftritt hätte besser sein können.“	80%
SPAWN: ARMAGEDDON	Ausgabe 03/04	Action	„Blutiger Actiontitel mit dem beliebten Höllenkrieger.“	68%
SPEED KINGS	Ausgabe 08/03	Rennspiel	„Burnout trifft auf Moto GP. Ein gelungenes Konzept.“	77%
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	Ausgabe 03/04	Action-Adventure	„Extrem ausgereiftes Action-Adventure im Alten Ägypten.“	89%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Der Superheld bekommt auf der Xbox sogar noch einige Extra-Levels spendiert.“	80%
SPLASHDOWN	Ausgabe 11/02	Fun-Rennspiel	„Düsen Sie mit Jet-Skis durch grafisch bombastische Gewässer!“	72%
SPY HUNTER	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Spaßige Verfolgungsjagden ohne nennenswerten spielerischen Tiefgang.“	67%
SSX TRICKY	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Wer auf puren Arcade-Spaß steht, darf hier bedenkenlos zugreifen.“	75%
STAKE: FORTUNE FIGHTERS	Ausgabe 08/03	Beat 'em Up	„Schlimme Steuerung und technisch grotzig: Stake ist einfach nur noch schlecht.“	24%
STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST	Ausgabe 01/03	Action	„Originelles Level-Design sucht man in dieser ruckeligen Grafik vergebens.“	65%
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	Ausgabe 12/03	Action	„Netter Action-Shooter, der sein Potenzial aus dem Star Wars-Universum fischt.“	77%
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Ausgabe 01/02	Action	„Zweifelloser eines der besseren Star Wars-Spiele.“	74%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Grafisch schwach. Längweiliges 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%



SOUL CALIBUR II

TEST IN: Ausgabe 10/03
„Intuitive Steuerung, geniale Charaktere und als Ehrengast: Spaw!“
WERTUNG: 90%



ROCKY

TEST IN: Ausgabe 12/02
„Als Rocky Balboa kämpfen Sie sich durch die Handlung der fünf Filme.“
WERTUNG: 87%



DEAD OR ALIVE 3

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

TEST ÜBERSICHT



Rollenspiele

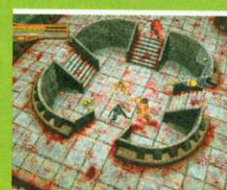
DER NÄCHSTE LEVELANSTIEG KOMMT BESTIMMT!



**STAR WARS:
KNIGHTS OF THE
OLD REPUBLIC**
TEST IN: Ausgabe 09/03
„Besser als die Filme“
WERTUNG: 89%



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



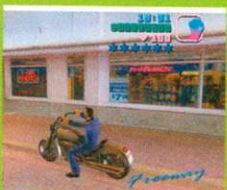
**BALDUR'S GATE:
DARK ALLIANCE II**
TEST IN: Ausgabe 01/04
„Fortsetzung mit mehr
Rollenspiel-Elementen!“
WERTUNG: 85%

SPIELITITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
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 monotonen Gameplay und schlechte Grafik.“	45%
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	Ausgabe 11/03	Taktik-Shooter	„Der direkte Konkurrent zu Rainbow Six 3 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%
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%
TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Holen Sie sich lieber die DVD des Films. Da haben Sie mehr von.“	44%
TEST DRIVE OVERDRIVE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Das katastrophale Handling der Autos ist nur noch übel.“	38%
TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„So eine miese Grafik und Steuerung hat Test Drive nicht verdient.“	35%
TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Strategie	„Es ist Tetris.“	60%
TETRIS WORLDS ONLINE	Ausgabe 12/03	Geschicklichkeit	„Es ist Tetris. 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 kaputtmachen. Das ideale Spiel zum Abreagieren!“	72%
TIGER & DRAGON	Ausgabe 03/04	Action	„Meiden Sie dieses Spiel! Selbst wenn Sie den Film lieben: Lassen Sie die Finger davon!“	51%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	Ausgabe 01/03	Golf	„Exzellentes Golfspiel mit superrealistischem Schlagsystem“	86%
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	Ausgabe 10/03	Golf	„Sehr umfangreiches Golfspiel“	87%
TIMESPLITTERS 2	Ausgabe 11/02	Ego-Shooter	„Sehr, sehr alberner Ego-Shooter mit gut gemachten Editor-Funktionen“	87%
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. Kelly Slater ist jedoch viel besser.“	61%
TUROK EVOLUTION	Ausgabe 11/02	Ego-Shooter-Action	„Solide Shooter-Unterhaltung, die die Technik der Xbox deutlich unterfordert“	66%
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	Ausgabe 12/03	Action-Adventure	„Als stahlharter Cop räumen Sie in Los Angeles auf.“	86%
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 wirklich brutales Fighting-Game“	74%
UNREAL CHAMPIONSHIP	Ausgabe 12/02	Ego-Shooter	„Sehr hektischer Shooter mit Xbox Live“	85%
URBAN FREESTYLE SOCCER	Ausgabe 02/04	Sport	„Munteres Rasengebolz mit starken Mängeln in der Gegnerintelligenz“	63%
VEXX	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Einfallsreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“	70%
V-RALLY 3	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Arcadelastriges Rennspiel. Sehr gut geeignet für Einsteiger.“	85%
VOODOO VINCE	Ausgabe 11/03	Jump & Run	„Innovatives Voodoo-Jump&Run mit langatmigen Levels“	79%
WAKEBOARDING UNLEASHED	Ausgabe 06/03	Trendsport	„Extrem schweres Wakeboarding-Spiel von den Tony Hawk-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%
WHIPLASH	Ausgabe 03/04	Jump & Run	„Hase und Wiesel brechen aus dem Tierversuchslabor aus und hinterlassen eine Spur der Verwüstung.“	74%
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%
WRATH UNLEASHED	Ausgabe 03/04	Strategie-Beat-'em-Up	„Interessante Mischung aus Strategie und Beat 'em Up“	81%
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 Frogger-Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“	60%



Action-Adventure

ERST DIE FEINDE UMHAUEN UND DANN DEN SCHLÜSSEL SUCHEN



GTA-DOPPELPACK
TEST IN: Ausgabe 02/04
„Zwei der besten Spiele
aller Zeiten sind nun auch
für die Xbox zu haben.“
WERTUNG: 94%



**BEYOND GOOD &
EVIL**
TEST IN: Ausgabe 03/04
„Abwechslung und
Spiespaß pur!“
WERTUNG: 90%



**TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL**
TEST IN: Ausgabe 12/02
„Ubisoft lieferte hier einen
echten Klassiker ab!“
WERTUNG: 90%

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/pg2

Ferrari
Official Licensed Product

SALEN

Ferrari, Enzo Ferrari, alle verbundenen Logos und Enzo Ferrari Designs sind Marken von Ferrari S.p.A. 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 beständigen 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.

Auch in diesem Monat haben uns wieder sehr interessante und auch sehr merkwürdige Leserbriefe erreicht. Wenn auch Sie dabei sein wollen, dann schreiben Sie uns.

Blei in den Regalen - Teil 2

Im Editorial der letzten Ausgabe fragten wir leicht provozierend, warum sich Spieleperlen wie *Prince of Persia* und *Beyond Good & Evil* trotz extrem herausragender Wertungen eher mäßig verkaufen. Mit dieser Bemerkung haben wir anscheinend in ein Wespennest gestochen. Denn kaum war die Ausgabe im Handel, erreichten uns dazu so viele Leserbriefe wie noch zu keinem anderen Thema zuvor. Hier ein kleiner Ausschnitt:



↑ *Prince of Persia*: Verwaschene Grafik und uninteressante Story?

Wenn *Prince of Persia* so verschwommen und unscharf aussieht, ist es kein Wunder, dass es sich so schlecht verkauft. Genauso *Beyond Good & Evil*: Mit so breiten Balken kauft das keiner. Man hätte das im Menü ausschalten sollen, wie das zum Beispiel bei *Silent Hill 2* bei dem grobkörnigen Filter der Fall war. Den konnte man eben aktivieren oder nicht.

Werner Gröger (per E-Mail)

Hallo OXM-Team, euer Editorial in Ausgabe 03/2004 hat mich doch etwas nachdenklich gemacht. Es wäre eine Schande, wenn ein so herausragender Entwickler wie Ubisoft in finanzielle Schwierigkeiten kommen würde, weil die Spiele nicht mehr verkauft werden können. Vielleicht liegt die Problematik in den Storys der Spiele. Welchen Jugendlichen – und dazu zählt nun mal ein Großteil der Spieler – interessieren schon Geschichten über den Prinz von Persien oder Mumien (wenn's nicht gerade das Spiel zum Film ist)? Meine Meinung über Jugendliche unter 20 Jahren mag ja nicht besonders hoch sein, aber es ist ja nun mal Fakt: Wenn heutzutage in Spielen nicht im Tarnanzug geschlichen und geballert wird, haben diese Spiele doch wenig

Chancen. Aber wen wundert's, wenn gerade diese Spiele selten unter 85 Prozent bewertet werden? Ich persönlich werde mir auf jeden Fall zumindest *Beyond Good & Evil* zulegen. Der andere Punkt ist natürlich der finanzielle Aspekt. Wer sich gerade *Need for Speed: Underground*, *GTA Doppelpack* oder *Star Wars: KOTOR* gekauft hat, hat vielleicht kein Geld mehr für weitere Spiele, deren Story ihn nur am Rande interessiert. Ich selbst lege mir zwei bis vier Spiele im Monat zu, aber ich habe mit meinen 36 Jahren auch das nötige Kleingeld dazu.

Gruß

Michael Siemes (per E-Mail)

Liebe OXM-Redaktion, im Editorial zur aktuellen Ausgabe 03/2004 beklagt ihr, dass viele hervorragende Spiele wie *Blei* in den Händlerregalen liegen bleiben. Ich möchte hier nur einen kleinen Erklärungsversuch wagen: Ich denke, der Hauptgrund dafür liegt schlicht und einfach bei den heutigen Preisen für Neuerscheinungen und der durchschnittlichen Spieldauer. Wenn man sich vor Augen führt, dass neue Spiele momentan zwischen 50 und 60 Euro kosten und die meisten Werke eine Spieldauer von lediglich

acht bis zwölf Stunden aufweisen können, verwundert es eigentlich nicht wirklich, dass viele Kunden auf den schnellen Kauf (zunächst) verzichten.

Als ich vor rund zwölf Jahren mein allererstes Spiel (für den PC) gekauft habe, kostete dieses DM 39,99. Im Laufe der Zeit erhöhten sich die Preise auf durchschnittlich 70 Mark, was ich immer noch sehr teuer, aber gerade noch akzeptabel fand. Vor rund drei, vier Jahren erschien dann das erste Spiel, das die 100-Mark-Grenze erreichte (*Black & White*), und der Aufschrei in der Spielergemeinde war groß. Immerhin garantierte der Titel jedoch wochenlanges Spielvergnügen. Ein nagelneues Xbox-Spiel kostet in der Regel rund 60 Euro. Das sind fast 120 Mark!

Und wofür? Für maximal zehn Stunden Spielspaß? Wer spielt einen Titel denn mehr als einmal durch? Sicher gibt es Ausnahmen (sowohl hinsichtlich des Preises als auch der Spieldauer) und Rollen- oder Rennspiele (z. B. *Star Wars: Knights of the Old Republic*) mit langer Spielzeit verkaufen sich oft immer noch gut. Doch in der Regel reicht ein Wochenende aus, um ein Spiel durchzudaddeln. Wenn man sich ein solches Spiel aus der Videothek für etwa 5 Euro von Samstag bis Montag ausleiht und durchspielt, hat man den gleichen Spielspaß zu einem Bruchteil der Kosten.

Kommen dann noch Spielmängel oder -ärgernisse hinzu (z. B. ruckelige Grafik, keine freie Speichermöglichkeit, schlechte Steuerung, ungünstige Kameraführung), die man anhand der Videotheken- oder einer Demo-Version leicht feststellen kann, fällt die Entscheidung, ein Spiel eben NICHT zu kaufen, recht schnell.

(...) Derzeit spiele ich andere Spiele, die es schon seit einem Jahr oder länger gibt, aber jetzt endlich im Nice-Price-Angebot erhältlich sind.

(...) Ein bekannter Spielehersteller sollte

mal ein Experiment mit einem hervorragenden Top-Spiel, beispielsweise *RalliSport Challenge 2*, wagen: Ich bin fest davon überzeugt, dass der Hersteller insgesamt betrachtet mit dem Spiel mehr Geld verdienen würde, wenn er es schon bei der Erstveröffentlichung zu einem Preis von 30 Euro oder darunter verkaufen würde. Denn dann würden sich deutlich mehr (wahrscheinlich sogar mehr als doppelt so viele) Leute dafür entscheiden, das Spiel sofort zu kaufen, solange es Gesprächsthema ist.

Solange eine Neuerscheinung jedoch knapp 60 Euro kostet, schreckt ein solcher Preis eher ab, als dass er zum Kauf animiert.

Ich sehe für die Spielehersteller nur eine Möglichkeit, ihre Produkte absetzen zu können – und zwar die kumulative Erfüllung folgender Voraussetzungen:

- Hohe Spielqualität (u. a. Grafik, Sound, Steuerung, Story usw.)
- Keine Beschneidung der Spielerfreiheiten (unbedingt notwendig: freie Speichermöglichkeit, frei wählbare, übersichtliche Kamera, abbrechbare Zwischensequenzen)
- Lange Spieldauer (mindestens 15 bis 20 Stunden)
- Günstigerer Preis (ungefähr die Hälfte)
- Verleihverbot für Videotheken oder Ähnliches.
- Finale Demo-Versionen für Zeitschriften, die alle Features (auch Speichermöglichkeit) zeigen

Viele Grüße,
Dotwin (per E-Mail)

Anmerkung der Redaktion:

Hierzu sollten wir erwähnen, dass *Beyond Good & Evil* für die Xbox zu einem Verkaufspreis von € 29,95 in den Läden steht.

LASST VON EUCH HÖREN:

oxm-leserbriefe@compu-tec.de



WO SIND DIE DOWNLOADS?

Hallo,
in Ihrem Testbericht zu *Project Gotham Racing 2* in Heft 12/2003 schreiben Sie auf Seite 32, dass bereits ein 86 Blöcke großer Download mit zwei neuen Fahrzeugen über Xbox Live zur Verfügung steht. Leider konnte ich davon noch nichts entdecken und auch nicht anderweitig in Erfahrung bringen, was es damit auf sich hat. Welche Fahrzeuge sind das? Oder war das eine Ente?

Grüß
Engelhard Berwian (per E-Mail)

Hallo,
Sie haben vollkommen Recht! Da waren wir mit unserer Behauptung etwas voreilig. Es gibt nämlich zwei Arten von Testversionen, die uns ins Haus flattern. Die einen sind ganz normale Xbox-Spiele, die auch auf jeder handelsüblichen Box laufen. Die andere Art sind Spiele, die nur auf Entwickler-Boxen abspielbar sind. Diese greifen bei dem Menüpunkt Downloads auch nicht auf das normale Xbox-Live-Netzwerk zurück, sondern auf ein gewisses Partner-Network, wo die Entwickler auch schon mal geplante Downloads zwischengelagert. Tja, und so einen geplanten Download hat unser Tester beim Erstellen des Artikels gesehen und war schließlich etwas zu schnell mit der Veröffentlichung dieser Information. In den kommenden Wochen wird dieser Download aber auch für jeden Live-Abonnenten erhältlich sein.

THE MAKING OF LESERBRIEFE

Hallo OXM-Team,
das Lob spar ich mir, denn von dem hört ihr ohnehin viel zu viel. Das ist auch mein erster Kritikpunkt: Ich versteh nicht, wieso bei (fast) jedem eurer abgedruckten Leserbriefe ein so großes Lob dabei ist. So wurdet ihr in der letzten Ausgabe als das beste, geilste, hypergalaktisch-genialste, unbeschreiblich-tollste Magazin der Welt beschrieben. Da frage ich mich doch: Was bringt mir das? Nichts. Es nervt einfach nur und ich verliere die Lust, den Leserbrief zu Ende zu lesen. In der vorletzten Ausgabe hat ein Leser berichtet, dass seine Xbox kaputt sei. Für mich ist das nichts Neues. Allerdings muss man beim Einschicken nicht „ein paar Wochen“ auf die Xbox warten, sondern höchstens

eine Woche. Die Xbox wird abgeholt und wieder gebracht. Alles kein Problem. Und das ist alles absolut gratis, wenn man noch Garantie hat (zwei Jahre). Ein Kassenzettel oder Ähnliches ist nicht nötig. Merkwürdig finde ich auch, dass ihr eure Leser in Tests etc. stets siezt, in Leserbriefen allerdings immer mit „Hallo Sonja“ etc. anspricht. (...)

Grüße aus der Schweiz
Christof Vuille (per E-Mail)

Hallo Christof,
das Geheimnis der Anrede in den Leserbriefen ist ganz einfach zu erklären: Denn obwohl wir normalerweise unsere Leser siezen, haben wir uns ganz nach dem Motto „Wie man in den Wald ruft, so schallt es heraus“ dazu entschlossen, die Leser mit derselben Anrede anzusprechen, die sie auch in ihrem Brief gewählt haben. So duze ich dich jetzt, da du uns auch duzt. Engelhard Berwian mag es lieber, wenn er gesiezt wird, also siezen wir ihn. Alles ganz einfach, gel? Dann das Lob: Wir verstehen auch nicht, warum man uns immer wieder in den Briefen lobt. Entweder wollen die Jungs und Mädels nur schleimen oder es scheint wirklich was dran zu sein.

LOB UND EIN WENIG KRITIK

Hallo OXM-Team,
Ich wollte gleich vorneweg mal was loswerden: Ihr habt mich wirklich überrascht! Euer Mag wird wirklich von Ausgabe zu Ausgabe besser! Und zwar nicht nur die Demos, sondern auch eure Previews und Tests. Ich habe mir seit eurer Erstausgabe lange Zeit jede Ausgabe gekauft, bis ich irgendwann gemerkt habe, dass 1. immer die gleichen Demos auf der DVD sind (okay, dafür könnt ihr nichts, aber nach der x-ten *Splinter Cell*-Demo hat's mir dann gereicht!) und 2. eure Wertungen meiner Meinung nach viel zu streng waren (es schien so, als ob ihr mit Absicht die strengsten Wertungen von allen Heften machen wolltet). Da habe ich mir gesagt: „Nö, € 7,99 sind mir dafür zu viel Geld!“ Aber nachdem ich die Ausgabe 02/04 mal wieder gekauft habe - vor allen Dingen wegen der guten Demos - muss ich sagen: „Bravo!“ Top-Demos, klasse Artikel und sehr faire Wertungen (auch nachdem ich die Wertungen der Ausgaben davor in der „Test-Übersicht“ gesehen habe)! Die aktuelle Aus-

Kurz und knapp

ONLINE FLIEGEN

Hallo OXM-Team!
Eure Zeitschrift ist echt klasse! So, ich wollte mal nachfragen, ob es ein gutes Flugspiel gibt oder geben wird, das Xbox-Live-fähig ist (außer Yager)?

Racer-Kid

Zurzeit kommt da wohl nur *Crimson Skies* in Frage.

PUTT!

Hallo, alle zusammen!
Was kann man am besten gegen zerkratzte Xbox-Spiele-Disks machen? Ich habe von meinem Kumpel *Need for Speed: Underground* ausgeliehen und jedes Mal, wenn ich einen Wagen tunen will, kommt eine Fehlermeldung. Auf der Unterseite sind ziemlich viele kleine, feine Kratzer und ich nehme an, dass das davon kommt. Ich hoffe, ihr könnt mir einen Tipp geben, wie ich die Disk wieder auf Vordermann bringe. MfG, Marcus Schoder (per E-Mail)

Electronic Arts gewährt zwölf Monate Garantie auf jedes Spiel. Mehr Informationen findest du auf der Internetseite <http://support.electronic-arts.de>

KLEINANZEIGEN?

Warum habt ihr keine Kleinanzeigen im Heft? Eine Doppelseite, auf der man alles rund um die Xbox kaufen und verkaufen kann, wäre sehr gut.
Lucas Preußner, Konstanz

Hallo Lucas!

Ja ja, in der guten alten Zeit konnte man in jeder Zeitschrift Kleinanzeigen finden. Im Jahrhundert der Internet-Auktionshäuser lohnt sich das einfach nicht. Wir nutzen den Platz lieber für aktuelle Vorschauen und brandheiße Tests.

LASST VON EUCH HÖREN:

oxm-leserbriefe@computec.de

gabe 03/04 stellt die 2er-Ausgabe dank noch besserer Demos und noch besserer Tests in den Schatten! Ich kann es nicht oft genug betonen: „Euer Heft ist wieder spitze!“ Macht weiter so, ihr seid auf dem richtigen Weg! Einen kleinen Fehler in der aktuellen Ausgabe hab ich jedoch zu bemängeln, vor allen Dingen, weil ich mich in dem Thema besonders gut auskenne! Auf Seite 69 (03/04) schreibt ihr im *Counter-Strike*-Online-Check (ich bin ein langjähriger PC-*Counter-Striker*), dass die Map „Inferno“ eine Demolition-Map ist. Das „de“

vor diesen Maps bedeutet jedoch „Defusion“ - wegen der Bomben! So, das war's aber.

Mit freundlichen Grüßen
M@S3R (per E-Mail)

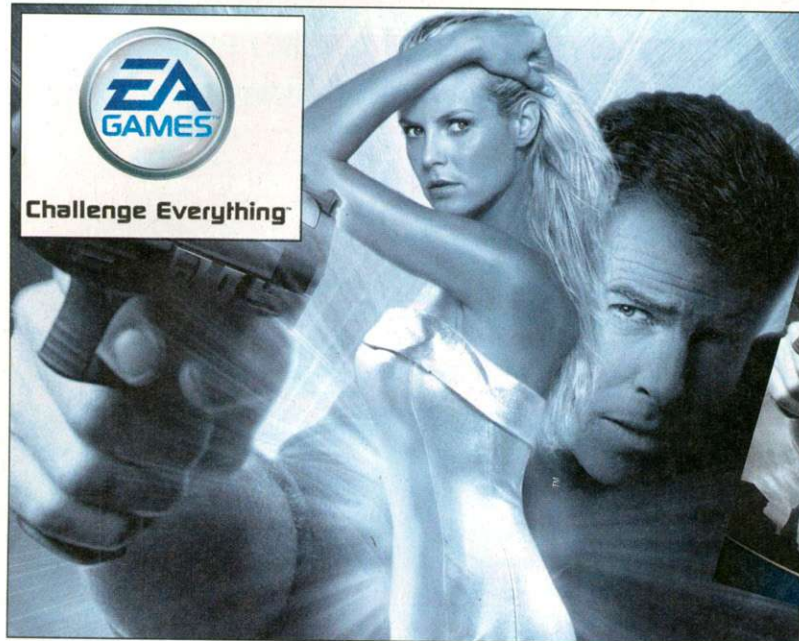
Hallo M@S3R,
nachdem so gut wie keiner der Briefe auf diesen Seiten mit dem sonst üblichen Lob anfängt, kommt deiner genau richtig. Mit deinem Brief können wir nun aber das gewohnte Plansoll an Lobeshymnen auf unser kleines, feines Magazin voll und ganz erfüllen. Herzlichen Dank!



GEWINNSPIELE



Challenge Everything™



In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir ein paar echte Leckerlis für wahre Bond-Fans. Unter allen Einsendern mit der richtigen Antwort verlosen wir fünf 007-Survival-Pakete, bestehend aus dem Xbox-Spiel *Alles oder nichts*, einem Schlüsselanhänger und einem Handy-Notfall-Ladegerät.



DIE FRAGE

WIE HEISST DER SUPERSCHURKE DR. NO MIT VORNAMEN?

Schreiben Sie eine Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift:

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

Teilnahmeschluss ist der 6.4.2004. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

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

In Zusammenarbeit mit TDK verlost das Offizielle Xbox-Magazin ein paar sehr schöne Devotionalien zu *Conan* und *Knights of the Temple*.

1. BIS 5. PREIS:

EINE *CONAN DER BARBAR*-DVD, EINE SPECIAL DVD-EDITION DES *KNIGHTS OF THE TEMPLE*-LIEDES „MOTHER EARTH“ VON WITHIN TEMPTATION, EINE SINGLE DES LIEDES „RUNNING UP THAT HILL“ VON WITHIN TEMPTATION, EIN *CONAN*-T-SHIRT UND EIN *CONAN*-POSTER

6. BIS 10. PREIS:

EIN *CONAN*-T-SHIRT UND EIN *CONAN*-POSTER



DIE FRAGE

WIE LAUTET DER VOLLSTÄNDIGE NAME DES RITTERORDENS, DEM DER HELD AUS *KNIGHTS OF THE TEMPLE* ANGEHÖRT?

Schreiben Sie eine Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift:

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

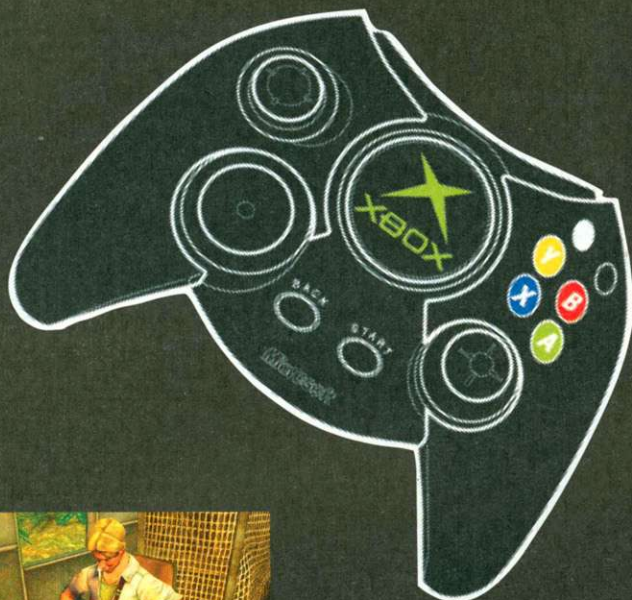
Teilnahmeschluss ist der 6.4.2004. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, TDK 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



Vorsicht! Öffnete ich den Sicherheitsgurt...

>> BAPHOMET'S FLUCH 3



>> TOP SPIN



>> CARVE



>> ARMED & DANGEROUS



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 Tastenbelegung 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

DVD-INLAY:
DAS COVER ZUM SELBERMACHEN **082**

DEMO AUF DVD:
BAPHOMET'S FLUCH 3 **083**

DEMO AUF DVD:
TOP SPIN **084**

DEMO AUF DVD:
CARVE **085**

DEMO AUF DVD:
SONIC HEROES **085**

DEMO AUF DVD:
ARMED & DANGEROUS **086**

DEMO AUF DVD:
WRATH UNLEASHED **086**

DEMO AUF DVD:
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL **087**

DEMO AUF DVD:
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 **087**

DEMO AUF DVD:
TOM CLANCY'S GHOST RECON **088**

DEMO AUF DVD:
GHOST RECON: ISLAND THUNDER **088**

KOMPLETTLÖSUNG:
JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS **089**

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

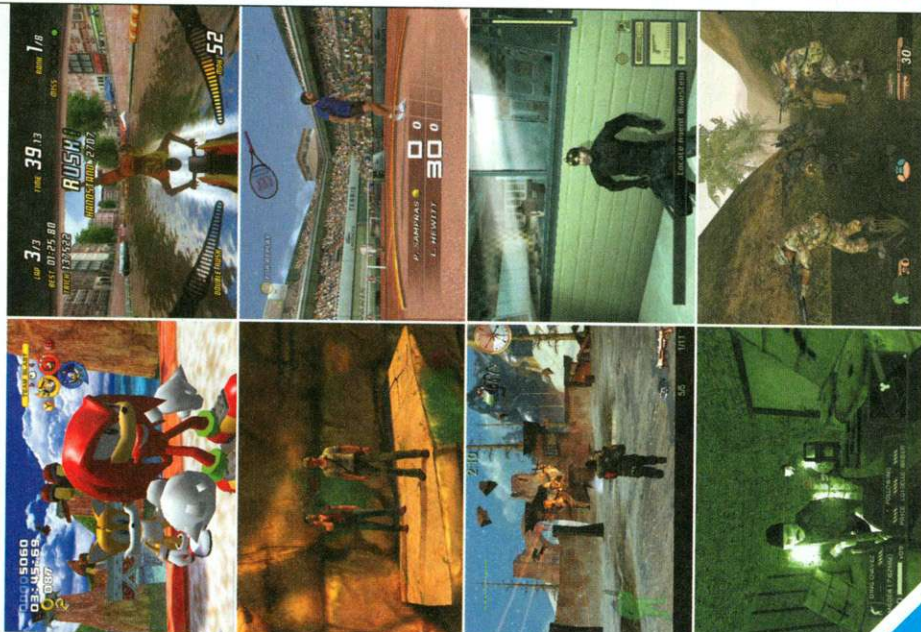


AUSGABE 04

APRIL 2004



WILLKOMMEN ZUR COVER-DVD 04/2004 DES OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS - dies ist Ihre exklusive Chance, an spielbare Demo-Versionen für die Xbox zu kommen. Keine andere Zeitschrift kann Ihnen die Gelegenheit bieten, die neuesten Xbox-Spiele manchmal sogar vor deren Veröffentlichung anzusehen. Außerdem bekommen Sie mit unseren Gameplay-Videos einen ersten Eindruck der Xbox-Hits von morgen. Auch in diesem Monat haben wir für Sie ein besonders interessantes Demo- und Videopaket geschnürt.



Nur zur Benutzung mit der Xbox Videospiele-Konsole mit PAL-Kennzeichnung. Unzulässige Vervielfältigung, Nachbau, Übermittlung, öffentliche Vorführung, Vermietung oder Umgangung des Kopierschutzes sind streng untersagt.

Alle Spielinhalte, Herstellermarken, Markenamen, Abbildungen und sonstige Bilder sind eingetragene Warenzeichen oder urheberrechtlich geschützte Eigentumsrechte der jeweiligen Eigentümer. NUR FÜR DEN PRIVATEN GEBRAUCH. Unzulässige Vervielfältigung, Bearbeitung, Vermietung, Verbreitung, auszugsweise, Übermittlung per Kabel oder Funk, öffentliche Vorführung und jede Benutzung dieses Produkts oder eines seiner Warenzeichen, die gegen das Urheberrecht verstoßen, sind untersagt. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter der Lizenz von Microsoft benutzt.



SPIELBARE DEMOS

- »» Sonic Heroes**
 Das Sega-Maskottchen hat alle seine Freunde zusammengegriffen.
- »» Top Spin**
 Dies ist definitiv eines der besten Tennisspiele aller Zeiten!
- »» Baphomets Fluch: Der schlafende Drache**
 Flugzeug abgestürzt und verschollen im Kongor? Jetzt brauchen Sie Köpfechen.
- »» Carve**
 Das erste anspruchsvolle Jetski-Rennspiel für die Xbox
- »» Armed & Dangerous**
 Die Kriminallandkrieger haben ihre Waffen geladen und stehen einsatzbereit.
- »» Wrath Unleashed**
 Strategie oder einfach draufloskloppen. Sie haben die Wahl.
- »» Tom Clancy Collection**
 Testen Sie alle vier Spiele aus dem Universum des Bestseller-Autors.

VIDEOS

- »» Splinter Cell:**
 Pandora Tomorrow
- »» Terminator 3:**
 Rebellion der Maschinen
- »» World Championship**
 Pool 2004
- »» Conan**
 Beyond Good & Evil
- »» Baldur's Gate: DAI**
 LMA Manager 2004
- »» Sonic Heroes**



PAL

EXKLUSIV: ELF SPIELBARE DEMOS!

SPIELBARE DEMO »»



UND ALS BONUS: TOM CLANCY COLLECTION!

- »» Top Spin
- »» Baphomets Fluch: Der schlafende Drache
- »» Carve
- »» Armed & Dangerous
- »» Wrath Unleashed

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
SPIELBARE COVER-DVD



EXKLUSIV-DVD NUR IN DIESEM MAGAZIN



Spielbare Demos



HALLO, LIEBE LESER!

Wie Sie es von uns gewöhnt sind, haben wir auch auf die DVD dieser Ausgabe wieder jede Menge feine Sachen gepackt. In der Demo zu *Baphomets Fluch - Der schlafende Drache* dürfen Sie den neuesten Teil der legendären Adventure-Serie antesten. Sportbegeisterte können ebenfalls jubiliere. Mit *Top Spin* haben wir diesmal das beste Tennisspiel aller Zeiten exklusiv für Sie zum Antesten. Wassersportfreaks haben zudem in *Carve* die Möglichkeit, drei rasante Runden

mit einem Jetski zu absolvieren und spektakuläre Tricks zu vollführen. Außerdem dürfen Sie den Igel Sonic bei seinem Comeback in *Sonic Heroes* begleiten. Kurz vor dem Release des nächsten *Splinter Cell*-Abenteuers haben wir außerdem noch einmal sämtliche Xbox-Spiele aus Ubisofts *Tom Clancy*-Reihe im Angebot. Fröhliches Anzocken!

Ihre OXM-Redaktion

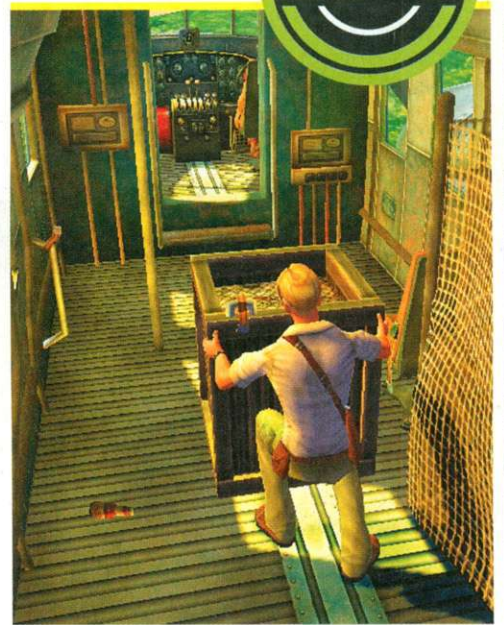
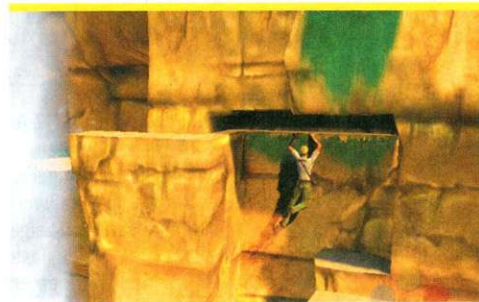


BAPHOMETS FLUCH - DER SCHLAFENDE DRACHE

SPIELE-INFOs

TITEL: BAPHOMETS FLUCH 3
HERSTELLER: REVOLUTION SOFTWARE LTD.
GENRE: ADVENTURE
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NÄCHSTES OBJEKT
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	AKTIONSTASTE
	B-TASTE	AKTIONSTASTE
	X-TASTE	AKTIONSTASTE
	Y-TASTE	AKTIONSTASTE
	L-SCHALTER	DUCKEN
	R-SCHALTER	RENNEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	INVENTAR



DAS ERWARTET SIE

IN DER ROLLE des Patentanwalts George erleben Sie den Anfang des Spiels mit. Zu Beginn stürzt Ihr Flugzeug ab, anschließend müssen Sie eine kleine Kletterpassage meistern.

SO SPIELT ES SICH

Nachdem das Flugzeug abgestürzt ist und Sie dies wie durch ein Wunder überlebt haben, gilt es, schnellstmöglich das Wrack zu verlassen, bevor es den vor Ihnen liegenden Abgrund hinunterstürzt. Sehen Sie sich dazu einfach im Flugzeug um. Blickt Ihre Figur auf Objekte, die sie benutzen oder bewegen kann, werden die Aktionstasten in der rechten unteren Bildschirmcke farblich hinterlegt und sind aktiv. Gleichzeitig blitzt in der Nähe des Gegenstandes, den Sie anschauen, ein kleiner Stern auf und bestätigt die Auswahl.

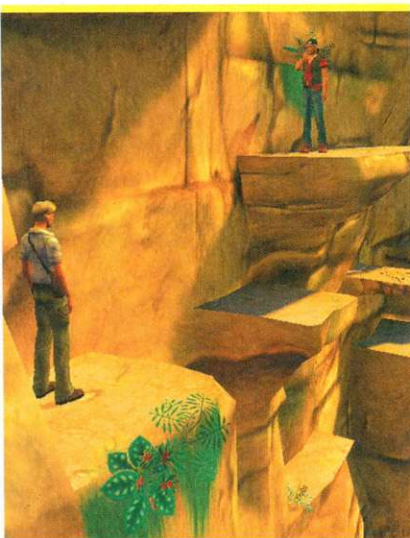
DEMO-TIPPS

Zunächst können Sie das Cockpit des Flugzeuges nicht betreten, da die Gewichtsverlagerung es sonst zum

Hinabstürzen bringen würde. Daher müssen Sie zuerst den Riemen um die Kiste in der Mitte des Flugzeuges lösen und diese dann in den hinteren Bereich schieben. Anschließend darf der vordere Bereich betreten werden und Sie müssen erst mal Ihren bewusstlosen Piloten aufwecken. Dieser fährt tierisch auf Bier ab. Vielleicht finden Sie ja irgendwo eine Flasche des Gerstensaftes.

UND SONST?

Nachdem das Flugzeug die Schlucht hinabgestürzt ist, ist es Ihre Aufgabe, den Berg hinaufzuklettern. Dabei ist weniger Köpfchen, sondern eher Geschick gefragt. Drücken Sie einfach den Knopf, der jeweils eingeblendet wird, um eine weitere Plattform hinauf- oder hinabzugelangen. Sie können sich auch an Felswände schmiegen und sich an kleinen Felsvorsprüngen entlangtasten. So sollten Sie schnell nach oben gelangen, wo Sie eine abschließende Zwischensequenz erwartet.





playmore®

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

TOP SPIN

SPIELE-INFOs

TITEL: **TOP SPIN**

HERSTELLER: **POWER & MAGIC**

GENRE: **TENNIS**

SPIELER: **1-2**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	DRIVE
	B-TASTE	TOP SPIN
	X-TASTE	SLICE
	Y-TASTE	LOB
	L-SCHALTER	STOPP
	R-SCHALTER	RISIKOSCHLAG
	WEISSE TASTE	EMOTIONEN
	SCHWARZE TASTE	EMOTIONEN

DAS ERWARTET SIE

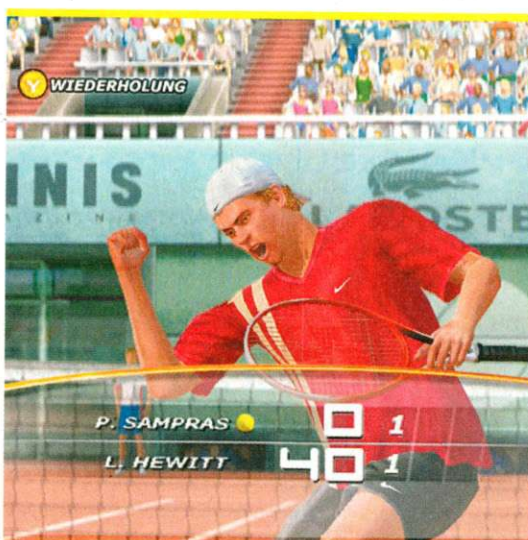
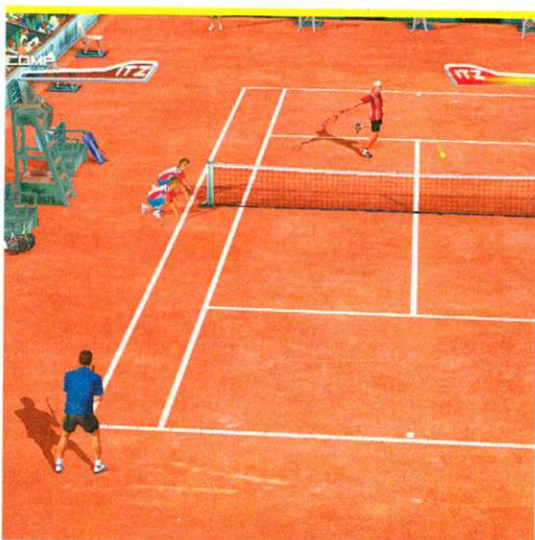
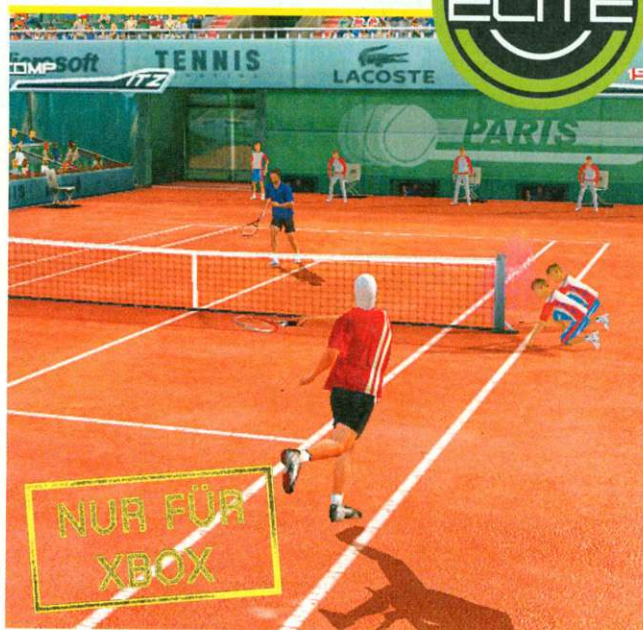
IN DER ROLLE der amerikanischen Tennis-Legende Pete Sampras oder des australischen Profis Lleyton Hewitt dürfen Sie in Paris einen kurzen Satz (drei Aufschlagsspiele) absolvieren.

SO SPIELT ES SICH

Sie können die Kamera-Perspektive entweder auf „Zoom“ oder „Weit“ stellen. In der Zoom-Ansicht sehen Sie Ihren Spieler stets aus unmittelbarer Nähe von hinten und erleben die Action hautnah mit. In der Einstellung „Weit“ haben Sie hingegen den ganzen Platz aus einer erhöhten Ansicht im Überblick. Während des Spieles selbst gilt nur eine einzige Regel: Spielen Sie den Ball so in das Feld des Gegners, dass dieser ihn nicht mehr auf Ihre Seite zurückspielen kann. Nur so punkten Sie.

DEMO-TIPPS

Mit dem A-, B-, X- und Y-Knopf können Sie Standardschläge ausführen. Wesentlich effektiver sind aber die so genannten



Risikoschläge. Diese funktionieren über die beiden Schultertasten. Mit der linken zeigen Sie einen Stopp, mit der rechten eine brachiale Vor- oder Rückhand. Sie müssen dafür lediglich die Anzeige, die sich beim Betätigen der Schultertasten öffnet, in der Mitte des Pegels zum Stillstand bringen. Auch beim Aufschlag dürfen Sie die Tasten verwenden. Auf diese Art und Weise erreichen Sie wesentlich höhere Aufschlagsgeschwindigkeiten.

UND SONST?

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die ITZ-Anzeigen der beiden Spieler. Je weiter sich diese aufladen, desto cooler spielt der jeweilige Akteur und neigt weniger dazu, leichtsinnige Fehler zu machen. Nach jedem Ballwechsel dürfen Sie zudem mit Ihrem Spieler eine Reaktion zeigen. Drücken Sie dafür einfach die schwarze oder weiße Taste. Mal wird sich Ihr Spieler hochpuschen, mal wird er entnervt den Schläger ins Netz werfen.



VIDEOS AUF DVD

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



» BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II



» BEYOND GOOD & EVIL

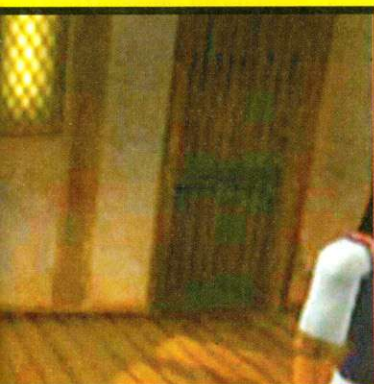


» CONAN



» SONIC HEROES

AUF DVD



SPIELE-INFO

TITEL: **CARVE**HERSTELLER: **ARGONAUT GAMES**GENRE: **JETSKI**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	TRICKS
	B-TASTE	TRICKS
	X-TASTE	TRICKS
	Y-TASTE	TRICKS
	L-SCHALTER	DOUBLE RUSH
	R-SCHALTER	BESCHLEUNIGEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	PERSPEKTIVE



CARVE

NUR FÜR
XBOX

DAS ERWARTET SIE

SIE DÜRFEN SICH entweder in einem Drei-Runden-Rennen gegen sieben Konkurrenten behaupten oder sich an einem Trick-Tutorial versuchen.

SO SPIELT ES SICH

Sie können das Rennen gewinnen, ohne dabei irgendwelche Stunts zu zeigen. Dafür müssen Sie allerdings hart kämpfen. Leichteres Spiel haben Sie, wenn Sie mit wilden Tricks glänzen. Nach jedem Trick erhalten Sie nämlich erstens einen kurzen Geschwindigkeitsschub und zweitens lädt sich auch Ihre Double-Rush-Anzeige auf. Ist diese komplett aufgefüllt, können Sie den Turbo anschmeißen.

DEMO-TIPPS

Um im Rennen zu bestehen, müssen Sie die roten und gelben Bojen auf der richtigen Seite passieren. An den roten Bojen müssen Sie rechts vorbeifahren, an den gelben links. Gelingt Ihnen dies nicht, werden Ihnen wertvolle Sekunden vom Zeitlimit abgezogen. Bei zu vielen Fehlern droht Ihnen sogar die Disqualifikation. Machen Sie sich also vorher mit der Strecke vertraut.

UND SONST?

Das Trick-Tutorial ist in acht verschiedene Lektionen unterteilt. Nach und nach erlernen Sie dabei verschiedene Stunts und wie man diese miteinander kombiniert. Los geht es mit einem simplen One Hander, gefolgt von einem Back Flip. Beide Manöver dürfen Sie gleich danach auch aneinander reihen. Einen Handstand auf dem Jetski erlernen Sie genauso wie den Submarine-Trick. Bei diesem tauchen Sie mit Ihrem Gefährt kurzzeitig unter Wasser.

SONIC HEROES

DAS ERWARTET SIE

STEUERN SIE den blauen Kult-Igel und seine Freunde Knuckles und Tails durch einen riesigen Level, der an Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten ist. Übergroße Gegner und haarsträubende Loopings sind inklusive.

SO SPIELT ES SICH

Sie pesen mit den drei Spielfiguren gleichzeitig durch das Areal, steuern dabei aber immer nur eine von ihnen. Mit dem B- und dem Y-Knopf dürfen Sie den Charakter allerdings wechseln. Dies ist im Verlaufe des Levels sogar dringend notwendig. Wenn Sie beispielsweise auf riesige Gegner treffen, sollten Sie sich für Knuckles als Hauptcharakter entscheiden, da dieser am kräftigsten ist. Gilt es hingegen, Höhen zu überwinden, bringt es Vorteile, Tails zu wählen, denn dieser kann kurzzeitig fliegen.

DEMO-TIPPS

Verpassen Sie es auf gar keinen Fall, die Checkpoints (Fragezeichen) zu passieren. Wenn Sie nämlich ein Leben verlieren, dürfen Sie am zuletzt passiertem Kontrollpunkt wieder anfangen. Gleichzeitig levelt jeder Checkpoint den derzeit ausgewählten Anführer des Teams hoch.

UND SONST?

Wenn Sie Knuckles als Teamleader gewählt haben, bewegen Sie Ihr Trio in der Power-Formation durch den Level. Mit der X-Taste können Sie dabei die Fire-Combination-Attacke zeigen. Ist hingegen Sonic der Boss, nehmen die drei die Speed-Formation an. Wenn Sie während dieser Aufstellung springen und dann ebenfalls X betätigen, greifen die drei Helden Feinde am Boden mit dem Blue-Tornado-Manöver an.



SPIELE-INFO

TITEL: **SONIC HEROES**HERSTELLER: **SONIC TEAM**GENRE: **JUMP & RUN**SPIELER: **1**

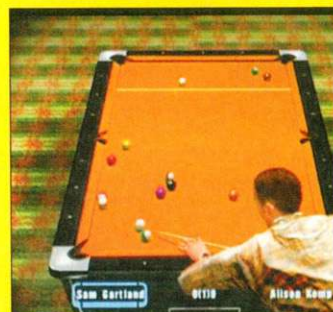
	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	FIGUR WECHSELN
	X-TASTE	SPEZIALFÄHIGKEIT
	Y-TASTE	FIGUR WECHSELN
	L-SCHALTER	KAMERA DREHEN
	R-SCHALTER	KAMERA DREHEN
	WEISSE TASTE	TEAM-ATTACK
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT



» TERMINATOR 3



» SPL. CELL: PANDORA TOMORROW



» WORLD CHAMP. POOL 2004



playmore
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

ARMED & DANGEROUS

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



DAS ERWARTET SIE

ZWEI VERSCHIEDENE Missionen des schrägen Action-Spiels stehen zur Auswahl. In der einen müssen Sie sich mit Ihrem Trio durch feindliches Areal 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 herumstehen. 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.

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 drauf und feuern Sie zusätzlich mit dem A-Knopf durchschlagskräftigere Raketen ab.

UND SONST?

Im Kapitel „Run & Gun“ finden Sie zum Ende hin noch eine Spezialwaffe. Mit dem schwarzen Knopf aktivieren Sie diese. Ihre drei Akteure werden dann einen Handstand machen und anschließend stellt sich das Bild auf den Kopf. Ihre Jungs werden sich nun „an der Decke“ festhalten, Ihre Gegner fallen hingegen in die Tiefe. Sobald sich das Bild wieder zurückdreht, zieht die Schwerkraft Ihre Feinde gnadenlos auf den harten Erdboden zurück.



WRATH UNLEASHED

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

DAS ERWARTET SIE

SIE DÜRFEN entweder alleine mit Ihrer ganzen Armee gegen eine CPU-Streitmacht in die Schlacht ziehen oder gegen die eines weiteren Mitspielers. Zudem können Sie sich alleine oder zu zweit am Versus-Modus versuchen.

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 unter anderem auf die Größe der Figuren an. Riesige und damit auch behäbigere Charaktere lassen sich zum Beispiel von wendigeren Charakteren 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 verhei-

zen. Sobald dieser besiegt ist, ist die gesamte Schlacht nämlich endgültig verloren.

UND SONST?

Einige Ihrer Charaktere können andere heilen. Hat also eine Ihrer Figuren zu sehr im Kampf gelitten, sollten Sie diese schnellstens in die Nähe eines heilenden Charakters bringen. Anschließend können Sie wieder aus dem Vollen schöpfen.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

SPIELE-INFOs

TITEL: **TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**HERSTELLER: **UBISOFT**GENRE: **ACTION-ADVENTURE**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN
	STEUERKREUZ	NACHT-/INFRAROTSICHT
	A-TASTE	INTERAGIEREN
	B-TASTE	KRIECHEN
	X-TASTE	ZIELEN
	Y-TASTE	SPRINGEN
	L-SCHALTER	SEKUNDÄRFEUER
	R-SCHALTER	SCHIESSEN
	WEISSE TASTE	AN WÄNDEN KAUERN
	SCHWARZE TASTE	INVENTAR



DAS ERWARTET SIE

SIE BEWEGEN SICH durch die vollständige erste Mission des fertigen Spiels und übernehmen die Rolle des Spezial-Agenten Sam Fisher.

SO SPIELT ES SICH

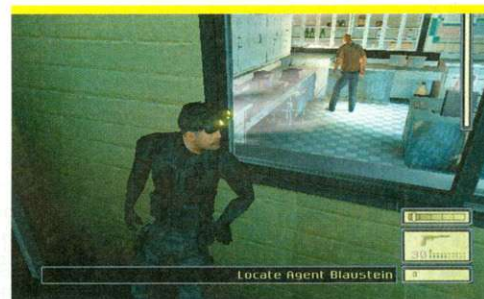
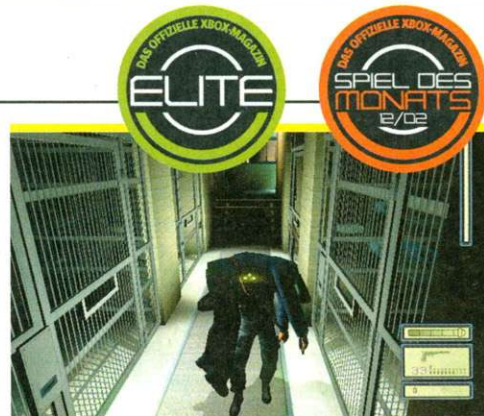
Während einer Aufklärungsmission bricht die Kommunikation des Hauptquartiers mit den Spezial-Agenten William R. Blaustein und Alice M. Madison urplötzlich ab. Sam Fisher wird in den Polizeidistrikt geschickt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Sobald Sie die beiden gefunden haben, ist es Ihr Ziel, auf das Dach zu gehen, um die Sicherheitskontrollen zu deaktivieren.

DEMO-TIPPS

Wenn Sie das Steuerkreuz nach links drücken, schalten Sie das Nachtsichtgerät ein. Drücken Sie nach rechts, schaltet sich die Infrarotsicht ein. Versuchen Sie, auf Nachtsicht zu schalten, und schießen Sie auf die Deckenbeleuchtung. In der folgenden Dunkelheit können Sie von Ihren Gegnern um einiges schlechter gesehen werden.

UND SONST?

Haben Sie Probleme mit dem Zielen? Geheimagent Sam Fisher ist zwar ein äußerst gewiefter Schütze, aber auch er braucht seine Zeit, um das Ziel zu erfassen. Wenn Sie das Fadenkreuz auf Ihr Opfer richten, sehen Sie, dass es sich langsam zentriert. Außerdem können Sie auch auf zerstörbare Objekte wie Monitore, Neonröhren und Überwachungskameras zielen.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

SPIELE-INFOs

TITEL: **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3**HERSTELLER: **UBISOFT MONTREAL**GENRE: **TAKTIK-SHOOTER**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN/HALTUNG
	RECHTER MINISTICK	UMSEHEN/ZOOM
	STEUERKREUZ	SPÄHEN/TÜREN ÖFFNEN
	A-TASTE	AUSFÜHREN/BEFEHLE
	B-TASTE	THERMAISICHT
	X-TASTE	NACHLADEN/WAFFENMENÜ
	Y-TASTE	NACHTSICHT
	L-SCHALTER	WAFFE SCHNELL WECHSELN
	R-SCHALTER	SCHIEßEN
	WEISSE TASTE	ZULU-BEFEHL
	SCHWARZE TASTE	TEAM-BEFEHLE

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 zu den Duschräumen vorarbeiten. Zunächst sollten Sie sich Ihre Sichthilfen zunutze machen, da es in den Katakomben äußerst finster ist. Haben Sie sich bis zum Duschbereich vorgekämpft, 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. 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, wohin Sie zielen. Zudem sollten Sie, so oft es geht, Ihre Untergebenen vorschicken. Auch wenn einer Ihrer Männer den Löffel abgibt, läuft die Mission noch weiter. Segnen allerdings Sie als Anführer das Zeitliche, ist Feierabend.





play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

TOM CLANCY'S GHOST RECON

SPIELE-INFOs

TITEL: TOM CLANCY'S GHOST RECON
HERSTELLER: RED STORM ENTERTAINMENT
GENRE: TAKTIK-SHOOTER
SPIELER: 1

LINKER MINISTICK	BEWEGEN/AKTION
RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN
STEUERKREUZ	DUCKEN/SPÄHEN
A-TASTE	NACHLADEN
B-TASTE	WAFFE WECHSELN
X-TASTE	HILFSANSICHT
Y-TASTE	SOLDAT WECHSELN
L-SCHALTER	KARTE
R-SCHALTER	SCHIESSEN
WEISSE TASTE	SPRECHEN
SCHWARZE TASTE	FEUERRATE

DAS ERWARTET SIE

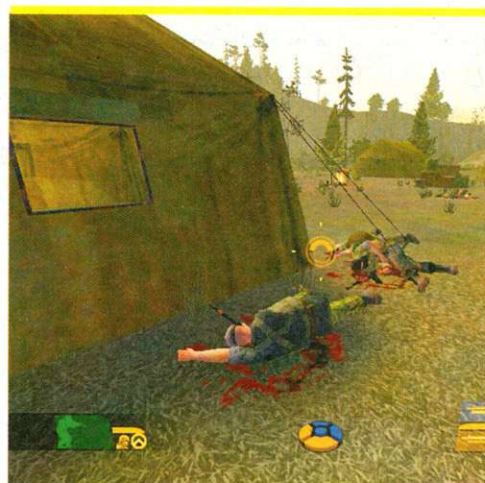
IHR TEAM muss sich den Weg an die Spitze eines Hügels bahnen und in einer Höhle den Terroristen-General Bakur Papashvili gefangen nehmen. Und zwar lebend. Auf dem Weg dorthin können Sie wahlweise in die Rolle all Ihrer Teammitglieder schlüpfen.

SO SPIELT ES SICH

Nachdem Sie Ihre Truppe zusammengestellt haben, machen Sie sich auf den Weg zur Spitze des Berges. Doch seien Sie wachsam und achten Sie genau auf Ihre Umgebung. Überall könnten Feinde lauern. Gehen Sie methodisch vor und pirschen Sie sich unauffällig heran. Sobald Sie in der Höhle an der Spitze des Berges sind, sollten Sie sich zunächst ducken, sonst rennen Sie den Feinden ins offene Messer.

DEMO-TIPPS

Mit dem Y-Button können Sie zwischen Ihren einzelnen Teammitgliedern hin und her schalten. Ihre Jungs haben auch unterschiedliche Waffen parat. Distanzwaffen wie das Scharfschützengewehr eignen sich besonders gut, um Gegner schon aus der Ferne auszuschalten. Nutzen Sie diese Waffe, denn Nahkämpfe sind extrem riskant.



UND SONST?

Wenn Sie die Gegner in der Höhle ausgeschaltet haben, müssen Sie sich weiter hineinwagen. Schießen Sie aber auf keinen Fall auf den Mann, der an der Tafel schreibt. Den brauchen Sie nämlich lebend.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

DAS ERWARTET SIE

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

SO SPIELT ES SICH

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

DEMO-TIPPS

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

UND SONST?

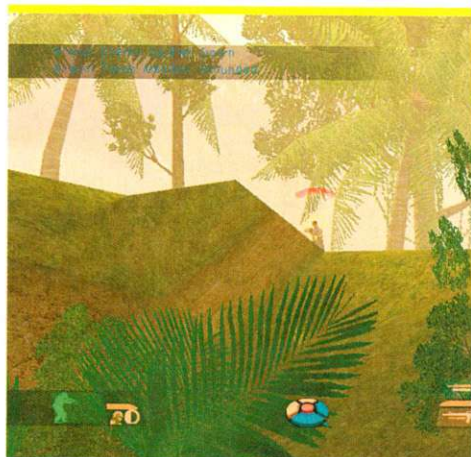
Im Multiplayer-Modus unserer Demo können Sie zu zweit jede Menge Spaß haben. Mit „Cooperative“ und „Adversarial“ stehen Ihnen dabei zwei verschiedene Spieltypen zur Auswahl. In „Cooperative“

SPIELE-INFOs

TITEL: GHOST RECON: ISLAND THUNDER
HERSTELLER: RED STORM ENTERTAINMENT
GENRE: TAKTIK-SHOOTER
SPIELER: 1-2

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

dürfen Sie die Einzelspieler-Mission zu zweit im Splitscreen-Modus absolvieren. Ein Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über das Alpha-Team, der andere über das Bravo-Team. Wollen Sie sich lieber gegeneinander spannende Feuergefechte liefern, dürfte „Adversarial“ eher nach Ihrem Geschmack sein.





DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

Komplettlösung

Wir haben die schwierigsten und spannendsten Bond-Augenblicke für Sie zusammengefasst. Das neue Spiel um 007 haben wir auf allen Schwierigkeitsgraden gespielt, um jeden Bond-Moment zu finden. Mit unseren Taktiken besiegen Sie die Endgegner problemlos. Die Namen der einzelnen Missionen beziehen sich auf die US-Version des Spiels.

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Allgemeine Tipps

- Versuchen Sie in Kämpfen auf den Kopf des Gegners zu zielen, da einige Gegner kugelsichere Kleidung tragen. Ein einziger Kopftreffer aus jeder beliebigen Waffe legt jeden Gegner lahm.
- Suchen Sie sich eine Deckung, bevor Sie sich auf ein Feuergefecht einlassen.
- Feinde, die sich verschanzen, klicken in regelmäßigen Abständen in Ihre Richtung. Merken Sie sich, an welcher Stelle der Kopf sichtbar wird, und platzieren Sie dort das Fadenkreuz. Jetzt müssen Sie nur noch abwarten, bis der Gegner erneut nach dem Rechten sieht.



↑ Gehen Sie in Deckung und warten Sie ab, bis der Gegner seinen Kopf zeigt.

- Erkunden Sie die Gegend mit Ihren Spinnen und beseitigen Sie die Soldaten per Explosion oder Betäubungspfeil.
- In fast jedem Streckenabschnitt gibt es Abkürzungen. Halten Sie nach Feldwegen und versteckten Pfaden Ausschau.



Extras und Cheats

Extras erhalten Sie, wenn Sie nach Missionen mit Gold belohnt werden. Sie bekommen erst Zugriff auf die Gallery, wenn Sie alle Missionen mindestens mit Gold abgeschlossen haben. Für die Cheats müssen Sie die Missionen in Platinum durchspielen. Die Cheats können erst benutzt werden, wenn Sie sie tatsächlich erspielt haben. Erledigen Sie die Gegner schnell und präzise. Je genauer Sie schießen und je weniger Kugeln Sie benötigen, desto mehr Punkte erhalten Sie. Es bringt Ihnen gar nichts, wenn Sie ein volles MG-Magazin auf einen Panzer abfeuern. Versuchen Sie, die Gegner mit den Fäusten zu besiegen, da Sie auf diese Weise Gegner ausschalten, aber kaum Munition verbrauchen. Dadurch können Sie bei der Abschlusswertung oft über 100 Prozent

Waffen-Effektivität erreichen. Des Weiteren wirken sich die benötigte Zeit, die Bond-Moments und der Schwierigkeitsgrad auf die Punktestatistik aus.



Walkthrough

Ground Zero

- Nachdem Sie den Koffer aufgehoben haben, wird eine der Türen entriegelt und Sie haben Zugang zu dem Balkon. Betreten Sie das Treppenhaus und halten Sie vor der Ecke an. Eilen Sie wieder nach draußen und benutzen Sie das Seil, um auf den Balkon zu gelangen. Jetzt überrollen Sie den schwer bewaffneten Soldaten und kümmern sich um den Harrier.



Ägypten

A Long Way Down

- Nach der Zwischensequenz seilen Sie sich ab und laufen nach links. Am Ende der Röhre finden Sie einen Hebel, mit dem Sie Dampf ablassen können. Warten Sie so lange, bis genügend Feinde auf dem Gitter stehen, um möglichst viele Gegner zu paralysieren. Mit dieser Taktik kön-



↑ Zerstören Sie die Brücke, auf der die beiden Jeeps entlangfahren.

nen Sie die gegnerischen Soldaten gezielt lahm legen und sparen jede Menge Munition.

Train Chase

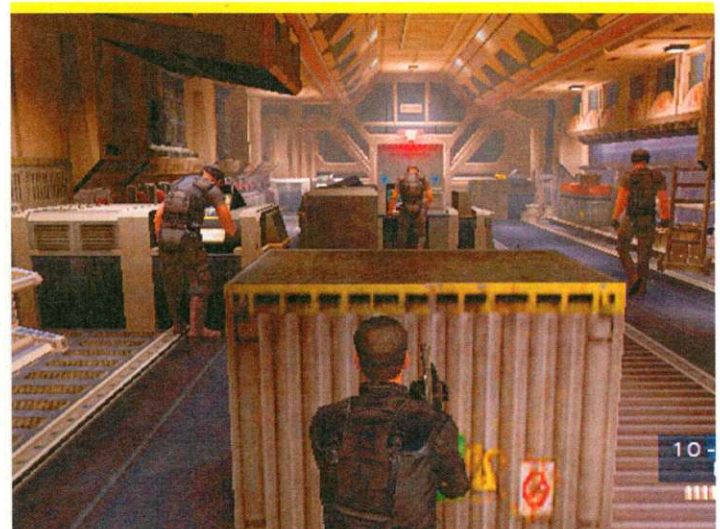
- Halten Sie sich immer links und fahren Sie durch den Steinbogen die Rampe nach oben. Am Ende der Straße fliegt der Hubschrauber, den Sie zerstören müssen.
- Fahren Sie direkt in den Tempel und überwinden Sie die Säulen per Sprungschanze.
- Auf der Hauptstraße gelangen Sie dann nach oben zu den Gleisen, indem Sie an der Statue nach oben springen.

An Old Friend

- In dieser Mission müssen Sie schleichen, wenn Sie den Abschnitt



↑ Wenn der Soldat die Treppe bewacht, schleichen Sie durchs Fenster.



↑ Erledigen Sie die Gegner mit Schleichangriffen. Setzen Sie den Schalldämpfer ein.



play more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



↑ Den Beißer schalten Sie mithilfe der Elektrizität vorübergehend aus.

im Bond-Stil meistern wollen. Vermeiden Sie es, im ersten Wagen Alarm auszulösen.

- Die drei folgenden Waggonen müssen Sie umgehen überwinden.

An Old Friend - Endgegner

Gehen Sie dem Beißer aus dem Weg und warten Sie ab, bis er die Träger herausreißt. Weichen Sie Angriffen mit einer Hechtrolle aus. Machen Sie sich den Strom zunutze, um Ihren Gegner zu bezwingen: Stellen Sie sich vor eine der zerstörten Säulen und warten Sie, bis der Beißer auf Sie zustürzt. Wenn Sie eine Rolle zur Seite machen, läuft Ihr Feind direkt in den Strom. Alternativ bearbeiten Sie den Beißer mit ein paar Faustschlägen; wenn er ins Taumeln gerät, können Sie den Riesen ebenfalls in den Strom schubsen.

Sand Storm

- Folgen Sie immer dem Fluss und

zerstören Sie alle drei Boote. Ob Sie Bomben oder Raketen einsetzen, ist bei diesem Bond-Moment egal.

- Jagen Sie die Brücke in die Luft, auf der die beiden Jeeps stehen.

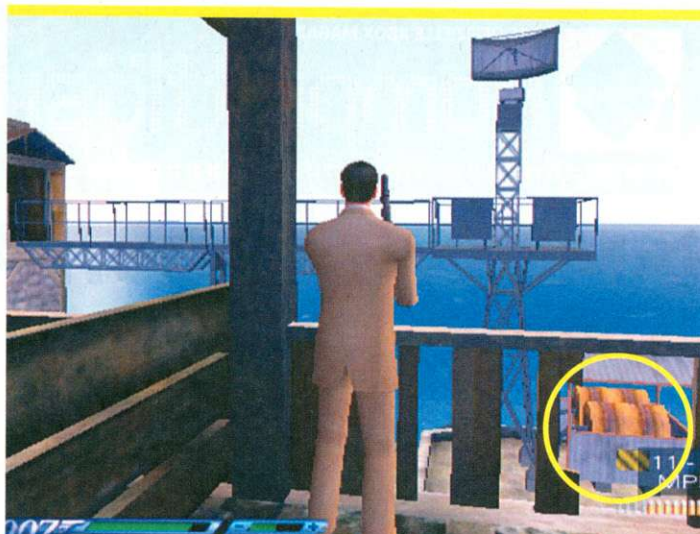
- Sobald Sie den General verfolgen, müssen Sie den Flammenstößen ausweichen, um den nächsten Bond-Moment auszulösen. Am Ende der Mission nehmen Sie die drei Schildgeneratoren unter Beschuss und demolieren anschließend die Plattform.



Südamerika

Serena St. Germaine

- Nachdem Sie im Versteck von 003 waren, fahren Sie über die unbewachte Straße ins Dorf. Dort biegen Sie zweimal links ab, fahren an der Grünfläche vorbei und in die nächste Straße auf der rechten Seite. In der



↑ Ballern Sie auf die explosiven Fässer, um die Antenne in die Luft zu jagen.

markierten kleinen Nische stellen Sie das Fahrzeug ab und aktivieren eines der RC-Fahrzeuge. Steuern Sie das kleine Auto auf die andere Straßenseite und fahren Sie die Treppe nach oben. Durch den Lüftungsschacht erreichen Sie den Lagerraum des Geschäfts. Bearbeiten Sie die Feuerwerkskörper mit dem Laser.

- Sobald Sie zu der zweiten Jeep-Straßensperre kommen, springen Sie nach links in die Seitengasse.

Vertigo

- Schleichen Sie durch die erste Etage.
- Sobald Sie den Raketen soldaten ausgeschaltet haben, geht's nach unten weiter. Am Ende des Gangs finden Sie einen Raketenwerfer.

- Klettern Sie wieder nach oben und gehen Sie in die Nische auf der rechten Seite. Die unterste Holzlatte können Sie mit einem Schuss entfernen und eine Spinne hineinschicken, die

Ihnen die Tür öffnet.

- Sobald Sie das fehlende Teil bekommen und eingesetzt haben, zerstören Sie die Fässer unterhalb der Antenne.

The Ruined Tower

- Erledigen Sie alle Wachen innerhalb des ersten Raumes, ohne bemerkt zu werden.

- Von der Halle aus gehen Sie nach rechts, wo Sie mit dem Seil an der Wand nach oben klettern. Dort oben finden Sie einen Gegner und ein Präzisionsgewehr.

- Benutzen Sie eine der Spinnen, um in die Stellung des Raketenwächters zu gelangen.

Death of an Agent

- Schicken Sie eine der Spinnen durch den engen Tunnel, um die Feinde zu erledigen.

- In den Katakomben liegt ein Raketenwerfer herum.



↑ Klettern Sie nach oben und laufen Sie in den Raum, wo Sie ein Gewehr finden.



↑ Lösen Sie einen Bond-Moment aus, indem Sie auf den Sprengstoff feuern.

- Für einen weiteren Bond-Moment jagen Sie drei Gegner mit einem Pro-pangasbehälter in die Luft.
- Bond-Moment 4 lösen Sie aus, indem Sie einen Gegner per Gasbe-hälter von der Klippe katapultieren.
- Feuern Sie auf das Dynamit, wäh-rend Sie von der Klippe fallen, um einen weiteren Gegner nach unten zu werfen.

A Show of Force

- Zerstören Sie den ersten Jeep, um das Tor in die Luft zu sprengen.
- Sobald Sie in die Seitengasse fah-ren, ballern Sie auf die Fässer und erledigen so die beiden Soldaten.
- Nach der Zwischensequenz jagen Sie die Tankstelle in die Luft.
- Wenn Sie mit dem Motorrad unter-wegs sind, behalten Sie die rechte Straßenseite im Auge. Zwischen ei-nigen Bäumen finden Sie eine Ab-kürzung.
- Die letzte Blockade überwinden Sie mit einem Sprung über den Laster.



New Orleans

Mardi Gras Mayhem

- Nach dem Telefongespräch verlas-sen Sie den Park und fahren nach rechts. Folgen Sie dem Verlauf der Straße, bis Sie eine Grünfläche errei-chen. Bleiben Sie auf der rechten Seite, damit Sie die Abkürzung nicht verpassen.
- Fahren Sie den Vanquish in den Transporter.
- Sobald Sie den Sportwagen wieder haben, fahren Sie durch die Beton-röhre und springen in das angren-zende Gebäude.
- Die Limousine stoppen Sie mit eini-gen Säurespritzern.

Kiss Kiss Club

- Im ersten Raum geben Sie der Frau eine Massage.
- Bei dem Kampf an der Tanzfläche laufen Sie nach links und betätigen den Hebel, damit die Scheinwerfer auf die Gangster fallen.
- Anschließend erledigen Sie die Gegner im oberen Stockwerk. Wenn einer der Gegner über das Gelände nach unten stürzt, wird der dritte Bond-Moment ausgelöst.

Death's Door

- Besiegen Sie den Scharfschützen auf dem Turm mit Ihren Fäusten.
- Zerstören Sie den Sicherungskasten mit dem Präzisionsgewehr.
- Halten Sie die Wächter davon ab, das Tor zu öffnen.

Death's Door - Endgegner

Achten Sie während des Kampfes auf Mya. Ihr Gegner versucht, die Maschine erneut anzuschalten, sobald er einen ruhigen Moment hat. Um zwei weitere Bond-Mo-mente auszulösen, schwächen Sie Ihren Gegner, indem Sie die Gas-rohre und Fässer zur Explosion bringen.

Battle in the Big Easy

- Lassen Sie eine Rauchwolke aus den Auspuffrohren ab, um einen Ihrer Verfolger abzuschütteln.
- Wenn Sie nur ein RC-Fahrzeug benötigen, wird ein weiterer Bond-Moment ausgelöst.
- Danach bringen Sie Mya in Rekord-zeit zu ihrem Appartement.

Faded Splendor

- Begeben Sie sich auf den Dachbo-den, ohne die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

- Klettern Sie nach oben zur Scharf-schützenstellung und schleichen Sie nach rechts. Schicken Sie eine Spin-ne unter den Holzlatten hindurch und öffnen Sie den Geheimraum.
- Im großen Saal ballern Sie auf den Kronleuchter und legen damit ver-schanzte Feinde lahm.

The Machinery of Evil

- Auf der unteren Ebene ballern Sie auf das Rohr, um die beiden Gegner auszuschalten.
- Unter dem Kontrollraum finden Sie zwei rote Rohre, die an der Wand enden. Dazwischen liegt ein Rake-tenwerfer.
- Zerstören Sie die vierte Kammer mit einer Q-Spinne.

The Pontchatrain Bridge

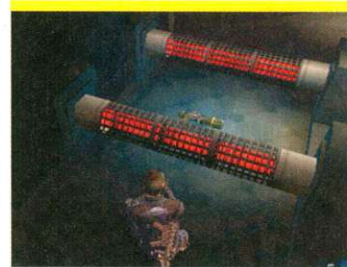
- Fahren Sie nach rechts ins Wasser und springen Sie über das Tor, ohne es dabei zu berühren.
- Bei der nächsten Abzweigung fah-ren Sie nach rechts und zerstören die Hütte mit Raketen. Nachdem Sie die ersten vier Motorräder abge-hängt haben, wechseln Sie auf die linke Spur. Nach einiger Zeit sehen Sie eine Sprungschanze, über die Sie auf die Gegenfahrbahn gelan-gen. Fahren Sie bei der zweiten Möglichkeit wieder auf die richtige Fahrbahn.
- Nach der kurzen Zwischensequenz rasen Sie auf den Tanklaster zu und führen das Spezialmanöver aus.



Südamerika

A Simple Exchange

- Gehen Sie in der Lobby zu dem Durchgang auf der linken Seite. In dem hinteren Abschnitt öffnen



↑ Zwischen diesen Rohren finden Sie einen Raketenwerfer.

Sie den Geheimgang hinter dem Schnapsschrank. Deaktivieren Sie zudem die Lasersensoren, deren Kontrollmechanismus Sie im sel-ben Raum finden.

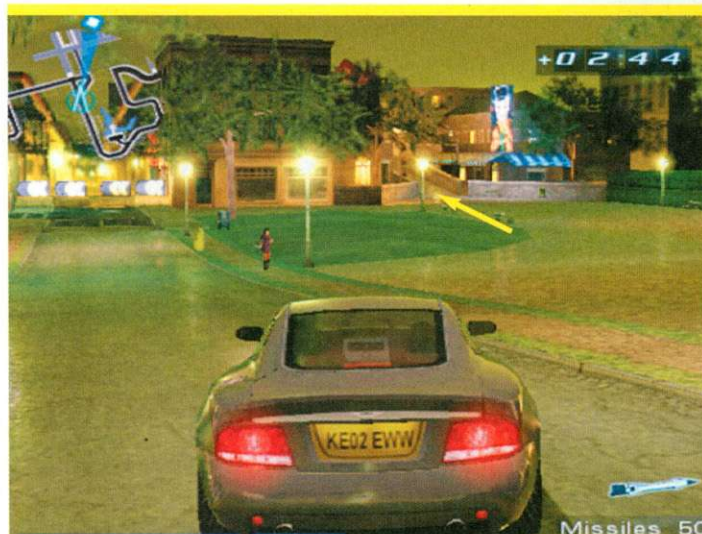
- Legen Sie die Überwachungs-kamera mit den EMP-Granaten lahm.

Red Line

- Nach der ersten Kurve, in der die Fässer stehen, folgt ein kleiner Sprung auf der rechten Seite. Achten Sie auf den Baum. Gleich danach wechseln Sie auf die linke Seite und fahren zwischen der Wand und dem Felsen vorbei.
- Kurz vor der Zielgeraden kürzen Sie ein weiteres Mal ab.



↑ Diese Hütte sprengen Sie mit ein paar Raketen.



↑ Nehmen Sie diese Abkürzung, um einen Bond-Moment auszulösen.



↑ Legen Sie diesen Hebel um, damit die Feinde von den Lampen erschlagen werden.



Ambushed

- Kämpfen Sie sich zu dem Zimmer vor, in dem Sie den Rennfahrer gefunden haben. Gehen Sie auf den Balkon und schalten Sie Ihren Bond-Sinn ein. Zerstören Sie das markierte Kontrollgerät.
- Werfen Sie einen Ihrer Gegner über das Gelände in der oberen Etage.

The High Road

- Nutzen Sie die Treppen des Feuerwerkkladens, um über die Blockade zu springen.
- Nutzen Sie die Treppen des Hotels, um über die Blockade zu springen.
- Sobald Sie durch die Brücke stürzen, führen Sie das Motorrad-Spezialmanöver aus.

Diavolo's Plan

- Erledigen Sie die Gegner auf der anderen Plattform mithilfe eines Propantanks.
- Im Kontrollraum gehen Sie unter die Treppe und holen sich die Schutzweste, indem Sie eine Spinne los-schicken.
- Öffnen Sie die Tür und nehmen Sie eine weitere Spinne zur Hand. Steuern Sie den Metallkrabblter unter den Laserschranken hindurch und sprengen Sie den Türmechanismus.



Moskau

The Platinum War

- Sobald Sie auf den ersten Panzer treffen, feuern Sie eine Ladung Nanobots auf den Torbogen ab.
- Biegen Sie nach links in die Seitenstraße ab und jagen Sie den Tanklaster in die Luft.

Dangerous Descent

- Zerstören Sie das Lasersystem.
- Den Bunkerwächter erledigen Sie mit einem Lähmungspfeil der Q-Spinnen.
- Jagen Sie drei Gegner mit einer einzigen Spinne in die Luft.

Dangerous Descent - Endgegner

Verstecken Sie sich hinter den beiden Kisten, wenn der Beißer seinen Flammenwerfer benutzt. Sobald die Kiste glüht, bringen Sie sich mit einer Hechtrolle aus der Gefahrenzone und nutzen die zweite Kiste als Deckung. Wenn der Beißer an seiner Waffe herumfummelt, feuern Sie auf die Tanks, die er auf dem Rücken trägt. Weichen Sie den Feuerbällen mit einigen Rollen aus und warten Sie auf die nächste Gelegenheit, um den Beißer zu verletzen.

Red Underground

- Stoßen Sie einen gegnerischen Soldaten vom Steg.
- Übernehmen Sie einen der Platinumpanzer und räumen Sie in der Halle auf.
- Setzen Sie den Raketen-soldaten mit einer Blend-Granate außer Gefecht.
- Auf der oberen Ebene besprühen Sie die Feinde mit Platinumpulver.

The Final Card

- Übernehmen Sie eines der beiden Geschütze und zerstören Sie damit das andere.
- Erledigen Sie alle auftauchenden Gegner mit dem Geschütz.
- Die Gegner in der letzten Kammer sprengen Sie mit einer Q-Spinne in die Luft.
- Deaktivieren Sie den Nanoanzug eines getarnten Soldaten mit einer EMP-Granate.

The Final Guard - Endgegner

Lassen Sie sich von dem Flugzeug nicht beeindrucken und verringern Sie die Distanz zwischen Ihnen und dem Gegner. Jetzt schnappen Sie sich den Raketenwerfer und nehmen die einzelnen Raketen und Bomben des Jets unter Beschuss.

Everything or Nothing

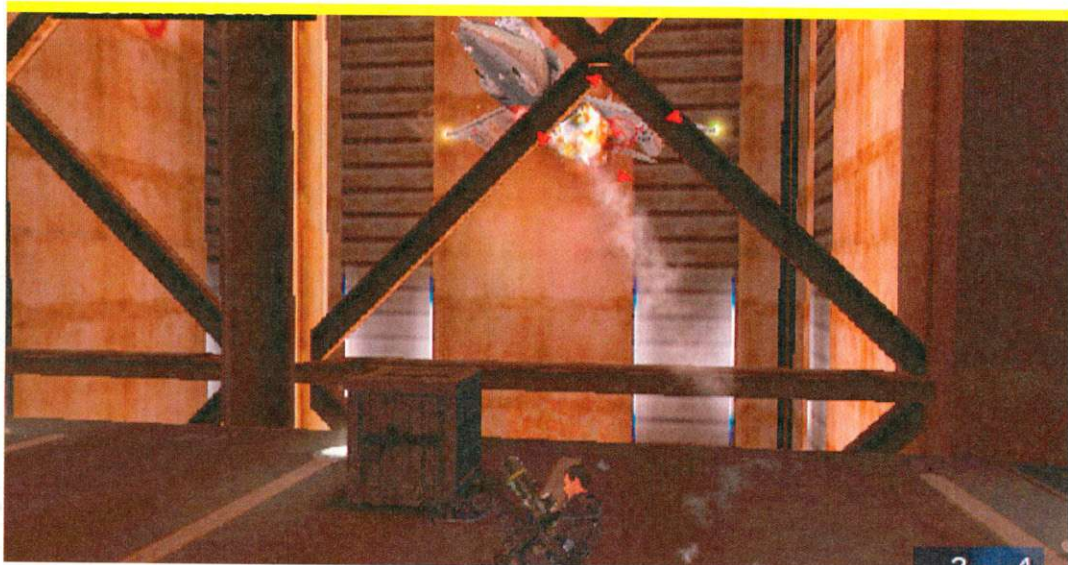
Arbeiten Sie sich nur langsam vor und warten Sie auf Ihre Gegner. In der großen Halle wartet eine ganze Armee von leicht und schwer bewaffneten Soldaten auf Sie. Unterstützt wird diese Übermacht von getarnten Einheiten und Scharfschützen. Ein gut geplanter Hinterhalt bringt Sie in dieser Mission sehr oft weiter.



↑ Bringen Sie den Torbogen mit ein paar Bots zum Einsturz.



↑ Diesen Feind erledigen Sie mit einer Platinumpusche.



↑ Feuern Sie auf die Raketen und die Bombe des Harriers. Gehen Sie weit nach vorne und bleiben Sie in der Offensive.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **Hints and Cheats**

Auch in dieser Ausgabe haben wir für Sie wieder einige Cheats zu aktuellen Topspielen zusammengestellt. Besonders gefallen hat uns der Kuddelmuddel-Cheat zu *Armed & Dangerous*, der die Welt auf den Kopf stellt, und der Toon-Cheat zu *Legacy of Kain*: So einen niedlichen Kain haben Sie garantiert noch nie gesehen!

ARMED & DANGEROUS

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheat-Menü ein.

ENDLOS-MUNITION

A, L-Schalter (2x), schwarze Taste, B, weiße Taste, L-Schalter (2x)

ALLE VIDEOS ANSEHEN

A, Y, A, Y, schwarze Taste, R-Schalter, A, Y

VOLLE MUNITION

Schwarze Taste, B, A, R-Schalter (2x), A, L-Schalter, schwarze Taste

DICKKOPF

L-Schalter, schwarze Taste, B, weiße Taste (2x), B, schwarze Taste, L-Schalter

RIESENGRIFFEL

R-Schalter, weiße Taste, X, L-Schalter, weiße Taste, R-Schalter (2x), Y

SIEBEN-MEILEN-STIEFEL

R-Schalter, weiße Taste, Y, A, L-Schalter, B, weiße Taste, X

VOLLE GESUNDHEIT

X, R-Schalter, A, Y, schwarze Taste, B, A, R-Schalter

UNKAPUTTBAR

X (3x), R-Schalter, A, L-Schalter (2x), Y

KUDDELMUDDEL

Y, A, B (2x), A, B, weiße Taste (2x)

GOTT-MODUS

Y, A, B, X, B, A (2x), L-Schalter

FREIE LEVELANWAHL

Y, weiße Taste, schwarze Taste, L-Schalter, A, R-Schalter (2x), Y



↑ Geben Sie den Kuddelmuddel-Cheat ein, dreht sich das Geschehen permanent auf den Kopf.

TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheat-Menü ein.

ALLE ZUKUNFTS-WAFFEN

A (3x), X, B, X, B, B

UNBESIEGBARKEIT

Y, X, B, B, A, A, B, X

T-850S TREFFERPUNKTE UM 50 PROZENT STEIGERN

A, Y, A, Y, weiße Taste (4x)

T-850S TREFFERPUNKTE UM 50 PROZENT SENKEN

B, Y, A, A, weiße Taste (4x)

T-XS TREFFERPUNKTE UM 50 PROZENT STEIGERN

B, X (3x), B, A, Y, A

T-XS TREFFERPUNKTE UM 50 PROZENT SENKEN

B, B, X (3x), B, A, Y

UNBEGRENZT MUNITION

X, A, Y (3x), A, X, B

UNBEGRENZT CONTINUES

B (3x), X, B, A, Y, A

ALLE EXKLUSIVEN SPIELFILMSZENEN FREISCHALTEN

B (3x), A, X, Y, X, Y

ALLE VIDEOSEQUENZEN FREISCHALTEN

B (3x), X, B, Y, B, B

ALLE LEVELS FREISCHALTEN

X, Y, Y, X, B, A, A, B

CENTIPEDE FREISCHALTEN

A, B (3x), X, Y, B, A

MISSILE COMMAND FREISCHALTEN

A, B (3x), X, Y, A, B



↑ Mit dem richtigen Cheat kommen Sie ohne Probleme an die Zusatzszenen.



↑ Für Klassikfans: Centipede und Missile Command.



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheat-Menü ein.

ALLE KURSE UND ALLE GOLFER

THEKITCHENSINK

ALLE KURSE

ALLTHETRICKS

ALLE GOLFER

CANYOUPICKONE

„YOSH“ TANEGAWA

THE NEW LEFTY

ACE ANDREWS

ACEINTHEHOLE

CEDRIC THE ENTERTAINER

CEDDYBEAR

DOMINIC „THE DON“ DONATELLO

DISCOKING

DOWNTOWN BROWN

DTBROWN

EDWIN „POPS“ MASTERSON

EDDIE

ERICA ICE

ICYONE

HAMISH „MULLIGAN“ MCGREGOR

DWILBY

MOA „BIG MO“ TA'A VATU

ERUPTION

SOLITA LOPEZ

SHORTGAME

SUNDAY TIGER

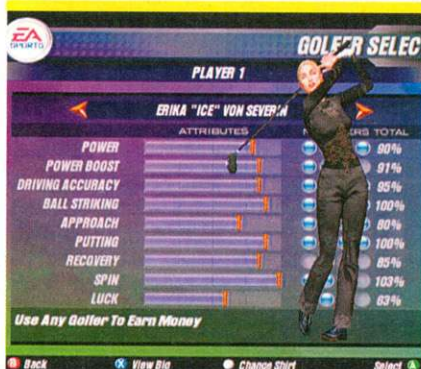
4REDSHIRTS

TAKEHURU „TSUNAMI“ MOTO

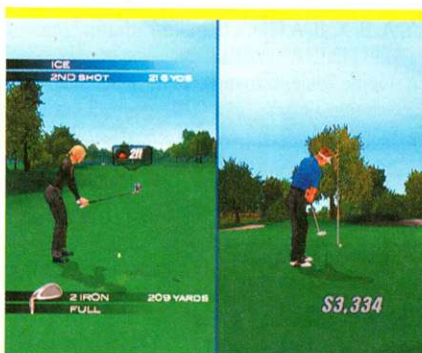
EMERALDCHAMP

VAL SUMMERS

BEVERLYHILLS



↑ Mit diesen Cheats können Sie sich Ihren persönlichen Lieblingsgolfer freischalten.



↑ Die kühle Erica Ice spielt hier nicht nur gegen ihren Kollegen, sondern auch gegen die Zeit.

SPAWN ARMAGEDDON

Obwohl Comic-Helden an sich ja als nahezu unbesiegbar gelten, werden Sie diese Cheats sicherlich trotzdem als sehr nützlich empfinden. Pausieren Sie zur Aktivierung des Spiel und geben Sie dann die nachfolgenden Codes ein. Bei richtiger Eingabe spricht Spawn in seiner unnachahmlich markanten Stimme zu Ihnen.

ALLE COMICS

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

ALLE WAFFEN

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

UNENDLICH MUNITION

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

UNBEGRENZT NEKROPLASMA

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

UNENDLICH NEKROPLASMA UND GESUNDHEIT

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

LEVELANWAHL

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

KEIN BLUT

◆, ◆, ◆, ◆, ◆ (4x)

ENZYKLOPÄDIE FREISCHALTEN

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆



↑ Die Engelskrieger sind nicht nur schlagfertig, sondern mit Verlaub auch ziemlich scharf.



↑ Spawn hält seinen Gegner mit Ketten gefangen.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Geben Sie die nachfolgenden Codes während des Spiels ein. Sie können den Cheat allerdings nur einmal pro gespeichertem Spielstand und Charakter verwenden. Zudem können keine anderen Charaktere in diesen Spielstand geladen werden.

LEVELANWAHL UND UNVERWUNDBARKEIT

Halten Sie L-Schalter, R-Schalter, A, B, X, und Y gleichzeitig gedrückt und drücken Sie dann den Startknopf. Sie kommen nun in ein alternatives Pausemenü, in dem Sie Unverwundbarkeit einschalten und zudem in jeden beliebigen Level springen können.

LEVEL 10 UND 500.000 GOLD

Halten Sie L-Schalter, R-Schalter, A, B, X, und Y gleichzeitig gedrückt und drücken Sie dann die weiße Taste. Dies versetzt Ihren Charakter automatisch auf Level 10 mit 45 Erfahrungspunkten und 500.000 Gold.



↑ Mithilfe der Cheats können Sie gleich von Beginn an in jeden beliebigen Level springen.

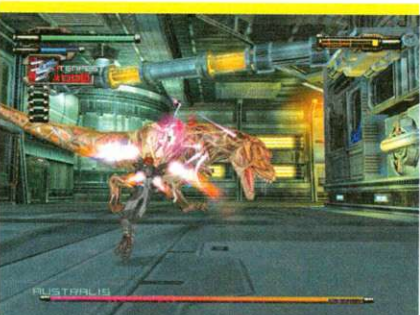
DINO CRISIS 3

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheat-Menü ein.

ALLE WAFFEN

Geben Sie im Hauptmenü folgenden Code ein, um alle Waffen freizuschalten:

◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, schwarze Taste, weiße Taste



↑ Mit den richtigen Waffen ist der Dino kein Problem.

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.



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

In nur wenigen Spielen finden Sie so finstere Charaktere wie Kain und Raziel. Als Toon sind diese jedoch nur noch komisch. Pausieren Sie das laufende Spiel und geben Sie dann die nachfolgenden Codes ein. Sobald Sie nun wieder die Starttaste drücken, sind die Cheats aktiviert.

ALLE BONUSOBJEKTE

Schwarze Taste, $\blacktriangle$, weiße Taste, R-Schalter, $\blacktriangle$, weiße Taste, $\blacktriangle$, L-Schalter, Y

ALLE DUNKLEN CHRONIKEN

R-Schalter, $\blacktriangle$, schwarze Taste, L-Schalter, $\blacktriangle$, schwarze Taste, Y, $\blacktriangle$, L-Schalter

AUFFÜLLEN

$\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, R-Schalter, L-Schalter, B, Y, $\blacktriangle$



↑ Ist er nicht süß, der kleine Kain?

ALLE SPEZIALANGRIFFE

$\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, R-Schalter, Y, B, $\blacktriangle$

UNBEGRENZTE REAVER-LADUNG

$\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, R-Schalter, schwarze Taste, $\blacktriangle$, Y, B

UNBESIEGBARKEIT

$\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, R-Schalter, schwarze Taste, $\blacktriangle$, Y, L-Schalter

MAXIMALE GESUNDHEIT

$\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, R-Schalter, L-Schalter, B, Y, $\blacktriangle$

KEINE TEXTUREN

L-Schalter, $\blacktriangle$, schwarze Taste, $\blacktriangle$, schwarze Taste, $\blacktriangle$, Y, L-Schalter, $\blacktriangle$

TOON-VERSION

$\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, R-Schalter, schwarze Taste, $\blacktriangle$, B, Y

TUBE REAVER

$\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, $\blacktriangle$, schwarze Taste, weiße Taste, Y, $\blacktriangle$, B



↑ Dank Cheat ist Ihr Reaver immer gefüllt.

NHL RIVALS 2004

Gehen Sie im Hauptmenü auf „Options“ und von dort dann weiter auf den Unterpunkt „Unlocks“. Wählen Sie hier den Cheat Ihrer Wahl mit der A-Taste aus und geben Sie dann den entsprechenden Code ein.

XSN SPORTS WEST ALL-STARs

XSNSPORTSWEST

XSN SPORTS EAST ALL-STARs

XSNSPORTSEAST

AUSBALANCIERTE SPIELER

EVENSTEVEN

GROSSE SPIELER

BIGDUDES

GROSSER PUCK

BIGBISCUIT

NHL RIVALS EAST ALL-STARs

CUJOEAST

NHL RIVALS WEST ALL-STARs



↑ Der Kampf auf dem Eis hat begonnen.

CUJOWEST

KLEINE SPIELER

TINYTYKES

UNBEGRENZTER SPEED BURST

CAFFEINE

BIG-SHOT-MODUS

HOWITZER

SCHWERKRAFT ERHÖHEN

HEAVYPUCK

UNSICHTBARE SPIELER

INVISIBLEMAN

MICROSOFT-TEAM

BLIBBET

ZERO ICE FRICTION

AIRHOCKEY

ALLE AGITATORS

PESTFEST

ALLE ENFORCERS

BRUISERS

ALLE SNIPERS

SHOOTOUT



↑ Hier aktivieren Sie die einzelnen Cheats.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

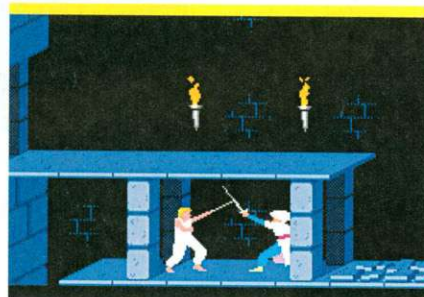
PRINCE OF PERSIA 1 FREISCHALTEN

Starten Sie ein Spiel und halten Sie auf dem Balkon den linken Ministick gedrückt und geben Sie dann A, X, Y, B, Y, A, X, B ein.

Diese Codes gelten für *Prince of Persia 1*.

MIT JAFAR KÄMPFEN:

LEVEL 2:	KIEJSC
LEVEL 3:	VNNNPC
LEVEL 4:	IYVPTC
LEVEL 5:	RWSWWC
LEVEL 6:	GONWUC
LEVEL 7:	DEFNUC
LEVEL 8:	SVZMSC
LEVEL 9:	DBJRPC
LEVEL 10:	MZFYSC
LEVEL 11:	BRAYQC
LEVEL 12:	UUGTPC



↑ Im Prince of Persia in jedes Level springen.

SPYHUNTER 2

Geben Sie folgende Codes im Pause-Menü ein.

UNENDLICH MUNITION

R-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste (2x), weiße Taste, R-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste

UNVERWUNDBARKEIT

L-Schalter (3x), schwarze Taste, L-Schalter, R-Schalter (2x), L-Schalter, schwarze Taste

Geben Sie diesen Cheat im Hauptmenü ein.

ALLE MISSION UND WAFFEN

L-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste, R-Schalter (2x), weiße Taste, schwarze Taste, L-Schalter



↑ Mit diesen Cheats wird alles einfacher.



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
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	___	☐	☐	☐
Doom 3	___	☐	☐	☐
MechAssault 2	___	☐	☐	☐
Deus Ex: Invisible War	___	☐	☐	☐
Unreal II	___	☐	☐	☐
BDFL Manager 2004	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
DVD-Inlay (siehe Seite 82)	___	☐	☐	☐
Komplettlösung	___	☐	☐	☐
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: 04/04)

Ausgabe: ____/____

OXM-Leserzeugnis

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 04/04,
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 04/04,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 05/04 ab 07. April im Handel!

» TEST MAFIA

So langsam haben wir wirklich das Warten satt. Da schaltet Take 2 schon seit Monaten Anzeigen für dieses Spiel, aber eine Testversion ist immer noch nicht in Sicht. Wir lassen in den kommenden Wochen mal unsere Kontakte zu Don Corleone spielen und dann müsste es wirklich mit dem Teufel zugehen, wenn wir in unserer nächsten Ausgabe keinen Test zu *Mafia* in unserem Heft hätten.



↑ Kann Mafia unsere Verbrechens-Referenz GTA übertrumpfen?

DVD-INHALT 05/2004

12 SPIELBARE DEMOS

UNTER ANDEREM MIT: SWAT, ALIAS, CONAN, R: RACING UND MEHR ...



» UND ALS EXTRA: ALLE DOWNLOADS ZU UNREAL CHAMPIONSHIP



UND VIELES WEITERE MEHR ... AB 07. APRIL 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, BERND HOLTMANN, JANA MAHNKE (FREIE
MITARBEITERIN)
LAYOUT: LARS KROMAT, FLORIAN HANNICH, WOJTEK
PRUCHNICKI
LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MARGIT KOCH-WEISS
(TEXTCHEFIN), CLAUDIA BROSE (STELLV. TEXTCHEFIN),
BIRGIT BAUER, ESTHER MARSCH, CORNELIA LUTZ,
HEIDI SCHMIDT, THOMAS SCHREINER

ERSCHEINUNGSWEISE:
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH
(12 AUSGABEN PRO JAHR).

MANUSKRIPTE: MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIPTEN JEDER ART
GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABRUCK IN DEN VON DER
VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR
FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT
ÜBERNOMMEN WERDEN.

URHEBERRECHT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN
VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.
JEDICHE REPRODUKTION ODER NUTZUNG BEDARF DER VORHERIGEN
SCHRIFTLICHEN GENEHMIGUNG DES VERLAGES.

ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH,
DR.-MACK-STRASSE 77, 90762 FÜRTH
TELEFON: +49(0)911-28 72-341, FAX: +49(0)911-28 72-241
E-MAIL: JASMIN.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@imaginemediamedia.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 AVANTGARDE 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)

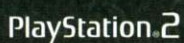
'Xbox' is a trademark of Microsoft Corporation in the
United States and other countries and is used by OXM (D)
under licence from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-
MAGAZIN is written and printed under license from
Microsoft Corp.

A sequence of five pictographs on a light brown background. The first shows a person running to the right. The second shows a person running to the right, throwing a spear. The third shows a person running to the right, holding a spear. The fourth shows a person running to the right, holding a spear. The fifth shows a person running to the right, with a large fire or explosion behind them.



SPHINX

UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



HAMMER, DYNAMIT, RAKETENWERFER

SIND DEINE WERKZEUGE FÜR DEN WIEDERAUFBAU

Fallout
**BROTHERHOOD
OF STEEL**

WILLKOMMEN IN DER ENDZEIT



Nach einem vernichtenden Nuklearkrieg kämpft die Menschheit ums Überleben. Als furchtloses Mitglied der „Brotherhood of Steel“ liegt es an dir, Ruhe und Ordnung wiederherzustellen – im brutalen Chaos einer post-apokalyptischen Welt voller radioaktiver Alpträume...



AB MITTE APRIL IM HANDEL



85% „Macht enorm viel Spaß“
Playzone



85%: „Witzige Missionen, abwechslungsreiche Waffen, ... coole Dialoge“
XBOX Zone



„Die Welt von Fallout ist atmosphärisch und künstlerisch eine Spieldesign-Meisterleistung.“
GamePro

avalon
INTERACTIVE

PlayStation®2



Interplay

Fallout: Brotherhood of Steel © 2003 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Fallout, Interplay, the Interplay logo, are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Avalon Interactive logo is a trademark of Avalon Interactive Group Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.