

XBOX ZONE

07/2003 € 6,99

WWW.XBOX-ZONE.DE

Juli 2003 / Ausgabe 7

Österreich € 7,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,90
Frankreich, Spanien, Italien, Griechenland, Portugal € 8,70
Dänemark dkr 59,-; Schweiz sfr 12,90

100%
XBOX
100%
UNABHÄNGIG
100%
AKTUELL

NEU!
AB SOFORT
MONATLICH!

TESTS, TIPPS & NEWS RUND UM

**MIT
DVD**

110
Minuten Spielzeit
102
Videos



78 **AUF DVD:**
DIE E3-REPORTAGE
VIDEOS ZU NEUEN
XBOX-HITS!

Enthält: Counter-Strike, Half-Life 2, BC, Conker,
Project Gotham 2, Herr der Ringe 3 u. v. a.

TOP-THEMEN AUF DVD



Halo 2

DAS E3-HIGHLIGHT: Geniales Ingame-
Video zum Nachfolger des Xbox-Millionen-Sellers!



Doom 3

GENIAL: Die legendäre Ego-Shooter-Reihe von
id Software erobert nun die Xbox!



HALO 2

& 150 WEITERE HITS ENTHÜLLT!

**E3-MESSE-
VIDEO
AUF DVD**

E3 LOS ANGELES: Alle Spiele, Infos und Geheimnisse der
weltgrößten Spielemesse auf über 40 Seiten und auf DVD!

VORSCHAU



Project Gotham 2

Endlich: Die Fortsetzung der Rennspiel-
Referenz erstmals angespielt!

Half-Life 2

Action pur: Der Ego-Shooter kehrt zurück!

TEST



Brute Force

Test-Premiere: Der neue Action-
Kracher von Microsoft

F1 Career Challenge

EAs neuestes Formel-1-Spiel

LÖSUNGEN & TIPPS



Enter the Matrix

Komplettlösung: Alle Levels und
Geheimnisse enthüllt

Cheats & Codes pur!

Knackige Tipps aktueller Hits



DE-CONTROL
GEPRÜFT:
Beliegender Distributor
ist nicht Jugend-
beschränkt

T-DSL und Xbox Live™ bringen Highspeed ins Spiel!

Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **259,- €***

Sie sparen **120,99 €**

Mit T-DSL und Xbox Live™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- + **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechenungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- + **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- + **Xbox Live™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox Live™***, Headset mit Mikrophon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP“, „Whacked“ und „MechAssault“.

Jetzt einsteigen und losspielen!

www.telekom.de

Infos unter

Ein Klick für alles



© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, die Xbox Logos und Xbox Live™ sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bei den hierin erwähnten Namen tatsächlich vorhandener Unternehmen und Produkte kann es sich um Warenzeichen ihres jeweiligen Eigentümers handeln. Abonnements für Xbox Live™ werden separat verkauft.

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung und Bereitstellung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €, T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox Live™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · ·

editorial

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003
ALLE HITS AUS L.A.!
LIVE DABEI MIT XBOX-ZONE!

Vom 14. bis 16. Mai traf sich in Los Angeles alles, was in der Spielebranche Rang und Namen hat, um sich über die neuesten Spieleprojekte und Strategien der Spieleindustrie zu informieren. Wir von XBOX-ZONE waren natürlich auch vor Ort und präsentieren Ihnen in dieser Ausgabe die heißesten Neuheiten, Gerüchte und Infos rund um die Xbox. Dazu schickten wir nicht nur die schreibende Zunft in die Staaten, die Sie auf über 40 Seiten in Wort und Bild informiert, sondern als einziges Xbox-Magazin Deutschlands auch unsere TV-Profis, die Ihnen auf der aktuellen DVD über 70 Neuheiten per Videoreportage vorstellen. Beim Betrachten der Videos zu Knallern wie *Halo 2*, *Half-Life 2*, *Doom III*, *Grabbed by the Ghoulies*, *Conker*, *Kameo*, *Project Gotham Racing 2* oder *Tony Hawk Underground* dürfte jedem Konsolenkenner schnell klar werden, dass sich die Xbox neben PlayStation 2 und GameCube eine feste Position in der Konsolenwelt erobert hat. Insbesondere Xbox Live kommt bei den Publishern sehr gut an und wird auf breiter Front massiv unterstützt – wenn man einmal von Electronic Arts absieht, deren Online-Aktivitäten (vorerst) der PlayStation 2 vorbehalten bleiben. Aber laut führender Branchenexperten ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch Marktführer EA auf den Xbox-Live-Zug aufspringt.

www.xbox-zone.de ist da!

Pünktlich zum Start von XBOX-ZONE gab es zwar im Internet einen Webauftritt unseres Magazins, allerdings konnte aus unerklärlichen technischen Gründen nur eine Hand voll von Usern die Adresse <http://xbz.computec.de> ansteuern. Mit der seit 20. Mai gültigen URL www.xbox-zone.de dürften derlei Schwierigkeiten jedoch der Vergangenheit angehören! Nun können Sie in unserer Community problemlos mit anderen Xbox-Usern diskutieren oder der Redaktion Fragen stellen. Über Briefe (COMPUTEC MEDIA, Redaktion XBOX-ZONE), Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth) oder E-Mails (xbz@computec.de) freuen wir uns natürlich genauso. Viel Spaß!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

**Die Spiele-Show auf DVD!**

Über 4,4 GByte und mehr als 105 Minuten Videos mit echten Spielszenen der Xbox-Highlights und aktuelle Kinotrailer!

**Vorschau**

Beyond Good & Evil
Phantasy Star Online Episode I & II
Alias
Brute Force
Otogi
Hulk

Tests

Enter the Matrix
Red Faction II
Wakeboarding Unleashed
F1 Career Challenge
IndyCar Series
Dakar 2

Extra

E3 2003
Halo 2
Enter the Matrix (Event)
Enter the Matrix (Trailer)
Conflict: Desert Storm II
Burnout 2
Xbox-Spiele 2003/04 (Kurzüberblick)

News

Gladiator – Sword of Vengeance
The Hobbit
Evil Dead: Fistful of Boomstick
World Championship Snooker 2003
Alter Echo
Muzzle Flash

Filmtrailer

Terminator 3
Tomb Raider: Die Wiege des Lebens
Bulletproof Monk
Auto Focus
3 Engel für Charlie – Volle Power

NEWCOMER?

Die XBOX-ZONE mag zwar gerade einmal zwei Monate alt sein (bzw. 15 Monate, wenn man X-ZONE berücksichtigt), doch hinter dem Magazin stecken erfahrene Spieleprofis, die seit 1993 erfolgreiche Magazine wie Amiga Games, Sega Magazin, PLAYZONE und N-ZONE entwickelt haben.

Obere Reihe, von links nach rechts:

Nico Lindner (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Jens Quentin (Redaktion)
Hans Ippisch (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

Untere Reihe, von links nach rechts:

Uwe Hönig (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

inhalt 07/03

NEWS

6 Allgemeine News

REPORTAGE

8 E3 - Die Mega-Messe
10 XSN Sports/
Microsoft Music Mixer

RUBRIKEN

52 Charts
53 Die Redaktion
74 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
76 Leserbrief
48 Xbox-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

Spielerregister von A - Z

Amped 2	38
Arx Fatalis	45
Brute Force	58
Burnout 2: Point of Impact	81
Call of Duty	18
Colin McRae Rally 04	35
Conker Live & Uncut	22
Crash Nitro Kart	7
Crimson Skies: High Road to Revenge	24
Dakar 2	80
Dead Man's Hand	18
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	23
Die Sims	79
Dino Crisis 3	30
Doom 3	16
Enter the Matrix	54
F1 Career Challenge	66
Fable	44
Far Cry	18
FIFA 2004	40
Findet Nemo	7
Grabbed by the Ghoulies	20
Group S Challenge	37
Half-Life 2	14
Halo 2	12
Hunter: The Reckoning Redeemer	25
IndyCar Series	61
Kameo: Elements of Power	28
Legacy of Kain: Defiance	30
Mafia	26
Men of Valor: The Vietnam War	19
Metal Arms: Glitch in the System	24
Midnight Club II	37
Midtown Madness 3	64
NBA Live 2004	41
Need for Speed Underground	36
Ninja Gaiden	25
Otogi - Myth of Demons	45
Painkiller	19
Phantasy Star Online: Episode I & II	68
Prince of Persia: The Sands of Time	30
Project Gotham Racing 2	34
Red Faction II	62
Rollercoaster Tycoon	80
Sega GT Online	37
Spider-Man 2	25
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6
SSX 3	41
Star Wars: Clone Wars	80
Star Wars: Jedi Academy	45
Sudeki	42
Thief 3	29
Trinity	19
Tony Hawk's Underground	39
Top Spin	41
True Fantasy Live Online	42
Wakeboarding Unleashed	70
WWE Raw 2	6

REPORTAGE

8 E3-Die Mega-Messe



Wir waren vor Ort und stellen Ihnen alle Xbox-Projekte vor. Reicht das zukünftige Line-up von Microsoft, um die Konkurrenz zu schocken?

VORSCHAU

12 Halo 2



Fans des ersten Teils haben dieser E3 entgegengefeuert und sie wurden nicht enttäuscht.

VORSCHAU

14 Half-Life 2

Wer dachte, *Halo 2* sei der einzige Titel, der bei der Präsentation für Staunen sorgte, der sollte sich die Bilder zu *Half-Life 2* mal genau ansehen.



TEST

54 Enter the Matrix

Kann das Spiel mit dem monatelang aufgebauten Hype mithalten?



TEST

58 Brute Force

Wir verraten, warum sich die lange Wartezeit auf *Brute Force* gelohnt hat.



VORSCHAU

- 38 Amped 2
- 45 Arx Fatalis
- 18 Call of Duty
- 35 Colin McRae Rally 4
- 22 Conker Live & Uncut
- 24 Crimson Skies
- 18 Dead Man's Hand
- 30 Dino Crisis 3
- 16 Doom 3
- 44 Fable
- 18 Far Cry
- 40 FIFA 2004
- 20 Grabbed by the Ghoulis
- 37 Group S Challenge
- 14 Half-Life 2
- 12 Halo 2
- 23 HdR: Die Rückkehr des Königs
- 25 Hunter: The Reckoning Redeemer
- 28 Kameo: Elements of Power
- 30 Legacy of Kain: Defiance
- 26 Mafia
- 19 Men of Valor: The Vietnam War
- 24 Metal Arms: Glitch in the System
- 37 Midnight Club II
- 41 NBA Live 2004
- 36 Need for Speed Underground
- 25 Ninja Gaiden
- 45 Otogi - Myth of Demons
- 19 Painkiller
- 30 Prince of Persia: The Sands of Time
- 34 Project Gotham Racing
- 37 Sega GT Online
- 25 Spider-Man 2
- 41 SSX 3
- 45 Star Wars: Jedi Academy
- 42 Sudeki
- 29 Thief 3
- 19 Trinity
- 39 Tony Hawk's Underground
- 41 Top Spin
- 42 True Fantasy Live Online

TEST

- 58 Brute Force
- 54 Enter the Matrix
- 66 F1 Career Challenge
- 61 IndyCar Series
- 64 Midtown Madness 3
- 68 Phantasy Star Online: Episode I & II
- 62 Red Faction II
- 70 Wakeboarding Unleashed

KOMPLETTLÖSUNG

- 82 Enter the Matrix

CHEATS & CODES

- 81 Burnout 2: Point of Impact
- 80 Dakar 2
- 79 Die Sims
- 78 Enter the Matrix
- 79 Red Faction II
- 80 Rollercoaster Tycoon
- 80 Star Wars: Clone Wars

news

DIE TOPS



1. Halo 2

Das Gesprächsthema unter Xbox-Fans auf der E3

2. E3-Line-Up

Hochwertiger Nachschub für die Xbox garantiert

3. Grabbed by the Ghoulies

Fröhliches Gekloppe im Spukhaus. Rares Geisterjagd ist witzig.

4. Red Faction II

Die unterhaltsame Zerstörungssorgie von THQ ist ein Hit!

5. Full Spectrum Warrior

Die Kriegssimulation ist einer der E3-Überraschungshits.

DIE FLOPS



1. Matrix

Die Spielqualität wird dem Hype leider nicht gerecht.

2. Mega-Messe-Stress

Die Redaktion stöhnt: jedes Jahr dasselbe E3-Gerödel

3. F1 Career Challenge

Technisch überraschend schwache F1-Simulation

4. Verspäteter Soldat

Soldiers of Fortune-Test verschiebt sich

5. Licht vergessen

Nicos Auto muss wiederholt angeschoben werden.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

ACTION-ADVENTURE Sam Fisher kommt zurück.

Was ist bei kommerziell erfolgreichen Videospielen so sicher wie das Amen in der Kirche? Genau, eine Fortsetzung. Da verwundert es kaum, dass auch Sam Fisher schon seine Hightech-Gadgets für den nächsten Einsatz putzt. Unter dem Titel *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* erscheint im 1. Quartal 2004 der Nachfolger des Megaseillers für die Xbox. Ubi Soft verspricht schon jetzt aufregende Action-Szenen und noch realistischere Umgebungen. Während es für *Tom Clancy's Splinter Cell* lediglich herunterladbare Levels gab, wird *Pandora Tomorrow* über Multiplay-Online-Missionen verfügen. (jq)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 1. Quartal 2004



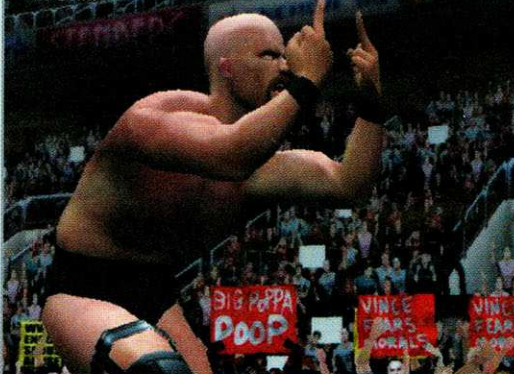
BEWÄHRT Das Nachtsichtgerät darf natürlich auch im zweiten Teil nicht fehlen.



BEKANNT Schleichen und Verstecken ist nach wie vor das A und O.

STINKEFINGER

Dieser Herr scheint ein echter Effe-Fan zu sein.



MISSMATCH? Beim Tag Team sollte man stets auf ein ausgewogenes Paar setzen.



WWE Raw 2

WRESTLING Bald geht es härter zur Sache denn je.

Im September halten die bekanntesten Wrestling-Stars der WWE erneut Einzug auf der Xbox. Unter den mehr als 45 Recken befinden sich Idole wie The Rock oder Hollywood Hulk Hogan. Diesmal ist es sogar möglich, die Konkurrenz nach dem Gongschlag außerhalb des Rings in diversen Backstage-Bereichen zu vermöbeln. Inner- und außerhalb des Rings ist so gut wie alles erlaubt: gemeine Griffe, fiese Tritte und Moves, die den Gegner auf die Bretter schicken. Darüber hinaus kann man den Gegner noch mit wüsten Beschimpfungen bedenken oder schlicht verhöhnen. Eine überarbeitete Steuerung zeigt, dass sich die Entwickler die Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen haben. Neben Spielmodi wie Triple Threat, Fatal 4 Way, Battle Royal oder King of the Ring ist es möglich, mit vier Spielern einen Season-Modus zu bestreiten. (jq)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: September



FETISCH? Alle Wrestler treten in ihren unverwechselbaren Outfits auf.

Crash Nitro Kart

RENNSPIEL Crash drückt kräftig auf die Tube.

Mal was anderes! Um die Erde vor dem Untergang zu retten, wird der knuffige Crash gezwungen, an einem Wettrennen teilzunehmen. Wenn er als Erster über die Ziellinie braust, ist die Welt gerettet, verliert er, ist die Erde dem Untergang geweiht. Ausgedacht hat sich diesen perfiden Plan übrigens Velo, seines Zeichens Bösewicht aus Leidenschaft. Damit die Sache nicht zu leicht wird, muss Crash das finale Rennen gegen den Fiesling höchstpersönlich gewinnen. Bis dahin rast der Protago-

nist gegen altbekannte und neue Charaktere des *Crash Bandicoot*-Universums. Wie für einen Funracer üblich, dürfen neben abgedrehten Strecken natürlich auch Extras wie der Turboschub, gemeine Minen und viele weitere Gemeinheiten nicht fehlen. Da sind furiose Vierspielererrasereien vorprogrammiert. (jq)

Hersteller: Vivendi Universal

Internet: www.vugames.com

Termin: Ende 2003



TYPISCH Genau wie bei den Jump & Runs ist auch beim Racer das Leveldesign abgefahren.



DREHWURM Diese Strecke ist nichts für Spieler mit nervösem Magen. Achterbahnfans freuen sich.

KURZ & KNAPP



HALO 2 WELTWEIT

Laut Aussage von Ed Fries, Vize-Präsident Games Publishing bei Microsoft, soll *Halo 2* weltweit zeitgleich ausgeliefert werden. Einen genauen Termin nannte Fries allerdings noch nicht. Auf der offiziellen Homepage des Entwicklerteams Bungie (www.bungie.net) gibt es übrigens neue Wallpapers zu *Halo 2*.

1 MILLION MATRIX

Atari hat bekannt gegeben, dass sich das Spiel *Enter the Matrix* innerhalb der ersten zwei Wochen seit der Veröffentlichung systemübergreifend in den USA und Europa zusammen eine Million Mal verkauft hat. In Japan wird *Enter the Matrix* am 19. Juni erscheinen.

Findet Nemo

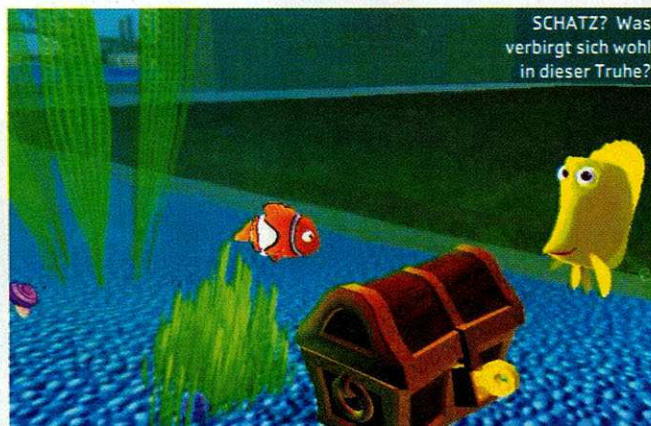
ACTION Zwei Fische auf großer Rettungsmission.

Am 27.11. läuft der Disney/Pixar-Streifen *Findet Nemo* in den deutschen Kinos an. THQ bringt bereits im Oktober das Spiel zum Film. Im australischen Great Barrier Reef warten jede Menge Abenteuer, Action und Emotionen auf den Spieler. Nachdem sein Sohn Nemo entführt wurde, macht sich Clownfisch-Daddy Marlin zusammen mit der Doktorfischdame Dory auf den Weg, den Sprössling zurückzuholen. Dabei muss sich das Fisch-Duo nicht nur mit den Tücken des Meeres wie gefährlichen Strömungen auseinandersetzen, sondern natürlich warten auch diverse fiese Feinde auf die beiden. Neben giftigen Feuerquallen stellen besonders gefährliche Haie eine große Gefahr dar. In seinem Gefängnis am Meeresgrund lebt auch Sohnemann Nemo nicht ganz ungefährlich. (jq)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: Oktober



NEUES AUS DEN USA

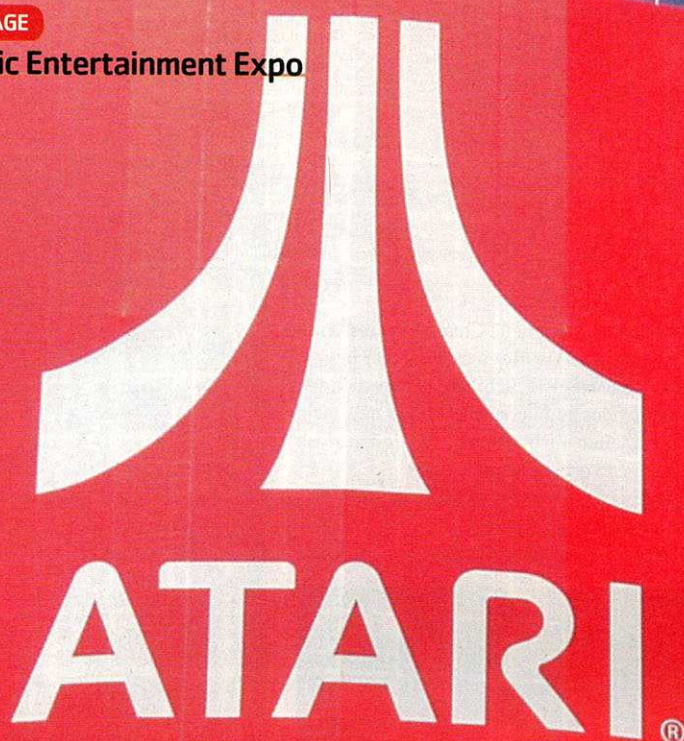


Wanderer, kommst du zur E3 ...

Andere Leute nehmen an einem Triathlon teil oder erklimmen ohne Sauerstoffgerät den nächsten Achttausender. Ich verbringe drei Tage im Mai auf der E3, die widersprüchliche Gefühle auslöst. Zum einen ist sie zu kurz, weil es so viele Neuheiten erstmals in spielbarer Form zu erleben gibt. Zum anderen ist sie zu lang, weil das Gedrängel und die zurückgelegten Fersengeld-Kilometer jedem Besucher die Grenzen seiner physischen und psychischen Leidsbereitschaft aufzeigen.

Wenngleich die E3 2003 insgesamt etwas überraschungsarm war, bemühte sich Microsoft um Innovationen und Kuriositäten. Mit dem Music Mixer wagt sich die Xbox ins tiefe Tal der Heim-Anwendungen vor. Aus Xbox-Spiele-Sicht dominierte die überzeugende Vorstellung von *Halo 2* jeden Best-of-Show-Smalltalk. Nicht zu vergessen: das aufregendste Produkt der ganzen Messe, Valve Softwares innovative Action-Sensation *Half-Life 2*. Man addiere die lecker aussehende Xbox-Fassung von *Doom 3* dazu und es wird klar, welche Konsole nächstes Jahr im Shooter-Bereich dominieren dürfte.

Das einsame Messeskandalchen verdanken wir indes dem Bikini-Oberkommando von Tecmo. An dessen eher kompaktem Stand staksten zweimal täglich in Textil-Nichtigkeiten gekleidete Models auf und ab. Damit wollte man eigentlich nur auf *Dead or Alive Online* hinweisen, brachte aber die gesamte West Hall an den Rand der Schließung. Der Rückstau entzückend glotzender Menschen schwappte auf Nachbarstände über und drohte Notausgänge zu blockieren, bis die entnernte Messeleitung dem Tecmo-Stand den Strom abdrehte. Nur gut, dass XBOX-ZONE-Redakteure durch jahrelange klösterliche Meditationsübungen resistent gegen solche Versuchungen sind. Als Beweis unserer Arbeitsmoral finden Sie auf den nächsten Seiten den extradicken E3-Sonderteil mit allen wichtigen Xbox-Neuheiten von der Monstermesse.



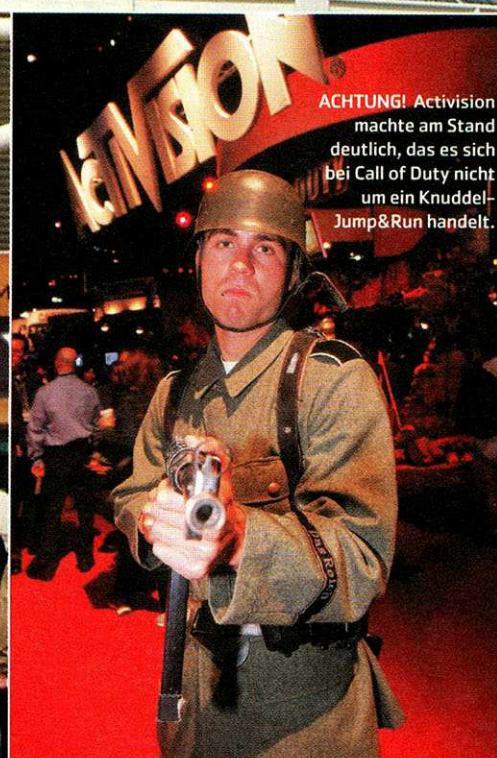
TERMINATOR Arnold Schwarzenegger war von dem Spiel zum Film angetan.



HAREM Am Stand von Ubi Soft konnte man den Harem zu Prince of Persia: The Sands of Time bewundern.

E3 – Die Mega-Messe

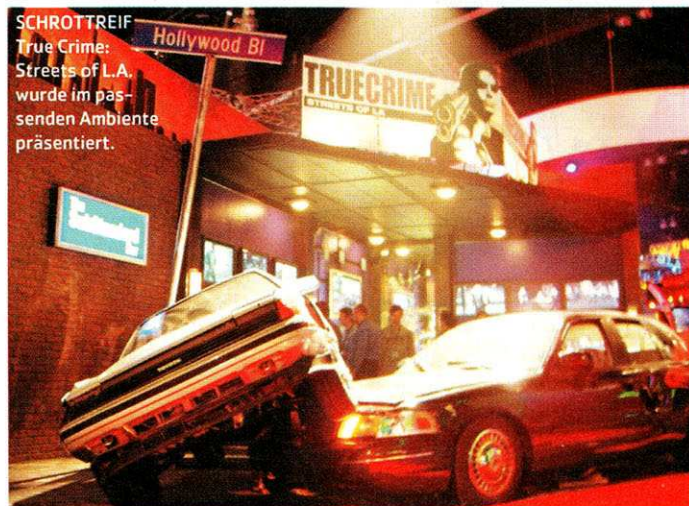
Auch dieses Jahr war Los Angeles im Frühling eine Reise wert. Wir haben alle Xbox-Highlights für Sie aufgespürt.



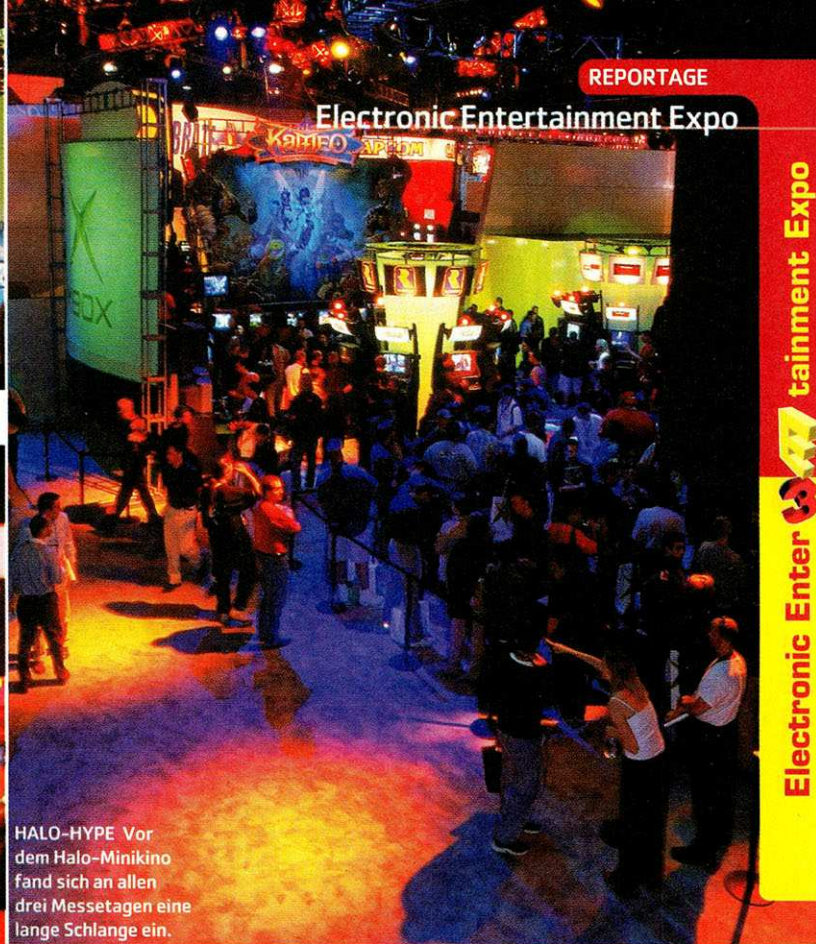
ACHTUNG! Activision machte am Stand deutlich, dass es sich bei Call of Duty nicht um ein Knuddel-Jump&Run handelt.



IMPOSANT Der Stand von Microsoft war über alle Messtage gerammelt voll.



SCHROTTREIF
True Crime:
Streets of L.A.
wurde im pas-
senden Ambiente
präsentiert.



HALO-HYPE Vor dem Halo-Minikino fand sich an allen drei Messtagen eine lange Schlange ein.

REPORTAGE

Electronic Entertainment Expo

Electronic Enter 3tainment Expo

Jedes Jahr Mitte Mai zwingt sich die geballte Videospielemagazinkompetenz in den Flieger, um auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles einen Blick auf die kommenden Highlights zu werfen. Insgesamt fanden sich dieses Jahr rund 62.000 Besucher aus mehr als 80 Ländern im Los Angeles Convention Center ein, um sich mehr als 1.300 Video- und Computerspiele von ca. 400 Ausstellern anzuschauen.

Digital Entertainment

Mindestens ebenso viel Beachtung wie den Messeständen wird den Pressekonferenzen gewidmet, die traditionell vor der eigentlichen Messe stattfinden und bei denen die großen drei Hardwarehersteller Microsoft, Nintendo und Sony ihre Karten auf den Tisch legen. Microsoft machte am Montag, den 12. Mai den Anfang. Dabei wurde bei der Show im imposanten Grand Olympic Auditorium schnell deutlich, dass der Schwerpunkt bei Microsoft auf dem Onlineservice Xbox Live liegt. Zum einen wurde erstmals der Xbox Music Mixer vorgestellt. Mit dem 39,99 US-Dollar teuren Programm, das Microsoft unter dem Genre Digital Entertainment anpreist, können musikalische Naturen mithilfe des mitgelieferten Mikrofons ihre Karaoke-Künste unter Beweis stellen, eigene Tracklisten zusammenstellen oder

eine coole Diashow inszenieren. Künstler wie der Rapper Snoop Dogg oder Lance Bass von der Boyband N'Sync zeigten später auf der Messe, was sie am Mikrofon draufhaben. Alle Details zum Music Mixer finden Sie auf den nächsten Seiten. Zweiter Schwerpunkt der Pressekonferenz war XSN Sports, ein auf Sportspiele konzentriertes Onlinesystem, mit dem sich eigene Ligen aufbauen und verwalten lassen. Dabei kann man sich über Handybenachrichtigungen jederzeit über den neuesten Stand in der Rangliste informieren lassen. Das System macht zwar einen sehr guten ersten Eindruck, richtet sich aber vor allem an den amerikanischen Sportspielfan. In Europa dürfte das Fehlen eines XSN-fähigen Fußballspiels nur schwer zu kompensieren sein. Hier hat Sony mit dem onlinefähigen FIFA 2004 deutlich bessere Karten. Auf Nachfrage bei Microsoft wurde klar, dass man sich des Problems durchaus bewusst ist und danach strebt, ebenfalls ein onlinefähiges Fußballspiel anbieten zu können. Denkbar wäre hier eine Kooperation mit Konami (ISS, Pro Evolution Soccer). Einzelheiten zu XSN Sports finden Sie ebenfalls auf den nächsten zwei Seiten.

Spiele-Sensationen Fehlanzeige

Bezüglich des Spiel-Line-ups blieben die großen Sensationen bei

Microsoft aus. Vielmehr wurden bereits bekannte Titel nochmals groß in Szene gesetzt. So sorgte vor allem die Demonstration eines Halo 2-Levels bei dem Publikum für Begeisterungstürme. Die komplette Aufzeichnung finden Sie übrigens auf unserer DVD. Einzig wirklich neu angekündigter Titel war *Grabbed by the Ghoulies*. Nicht umsonst stellte Microsoft einen Rare-Titel in den Mittelpunkt, hier sollte noch einmal die Bedeutung des Rare-Deals verdeutlicht werden. Das Spiel präsentiert sich als spaßige Geisterhatz im Comiclook. Weitere Rare-Titel der E3 waren *Conker: Live & Uncut* sowie *Kameo: Elements of Power*.

Promi-Alarm

Die stetig fortschreitende Verknüpfung zwischen Videospiel- und Filmindustrie zeigt sich nicht nur an der reinen Umsetzung aufwendiger Kino-Blockbuster wie *Matrix* oder *Terminator 3*. Im Zuge der zunehmenden Verschmelzung dieser beiden Unterhaltungsindustrien werden die Premieren von Videospielen immer mehr zelebriert wie die Premieren von großen Kinoknüllern. So gaben sich zur Vorstellung des Atari-Titels *Terminator 3* die beiden Hauptdarsteller Arnold Schwarzenegger und Kristanna Loken die Ehre. Arnie ließ es sich nicht nehmen, später das Spiel selbst auszuprobieren, um zu sehen, ob sich die aufwendigen

INFO

Die Top-Titel der E3

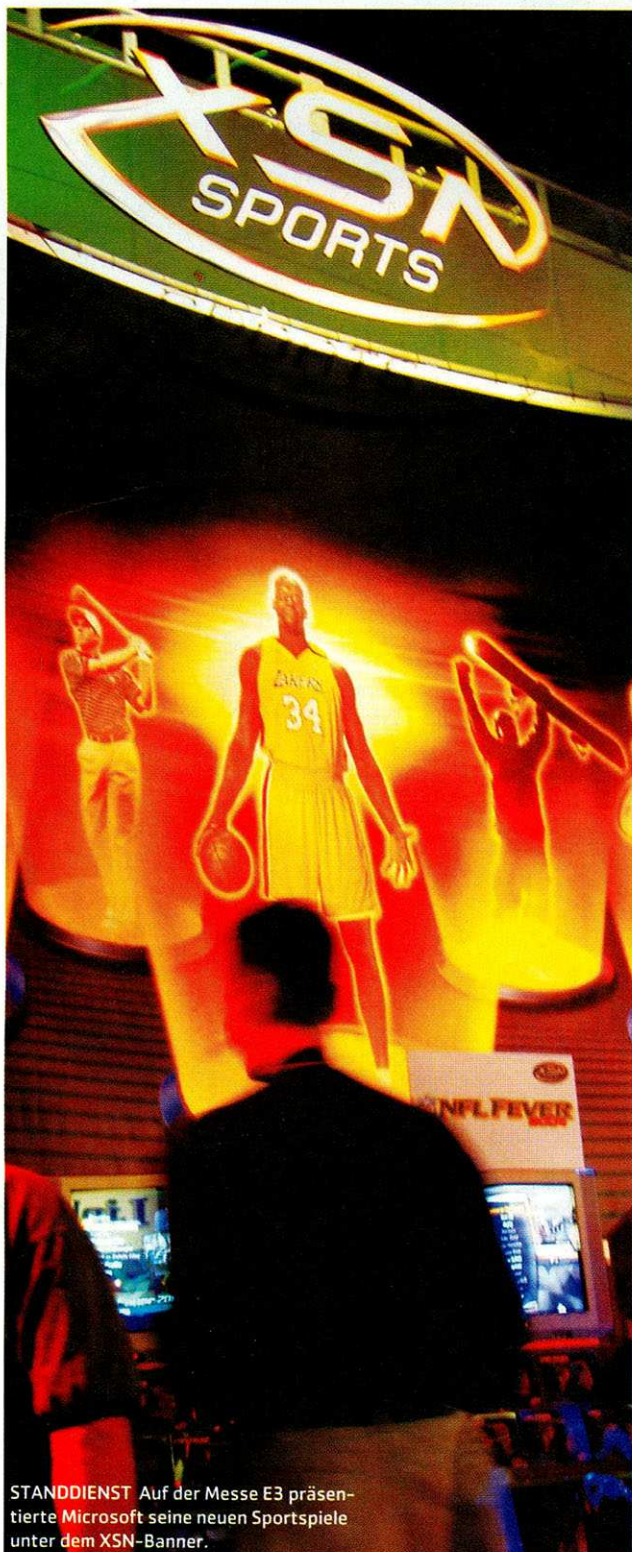
1. Halo 2
2. Half-Life 2
3. Doom 3
4. Need for Speed Underground
5. Fable
6. Prince of Persia: The Sands of Time
7. Full Spectrum Warrior
8. Tony Hawk's Underground
9. Amped 2
10. Thief 3

Motion-Capturing-Aufnahmen gelohnt haben. Am Messestand von Electronic Arts konnte man mit etwas Glück Elijah Wood antreffen. Wohl kein Zufall, denn EA bringt mit *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* ein weiteres Spiel um die Super-Lizenz auf den Markt. Ganz privat schlenderte hingegen Robert Horry, ehemaliger Power Forward der Los Angeles Lakers, durch die Messehalle. Auf den kommenden 36 Seiten präsentieren wir Ihnen die absoluten Highlights der E3 2003. Das gesamte Team wünscht viel Spaß beim Schmökern.

JENS QUENTIN

Die Sportschau

Mit dem erstmals vorgestellten **Liga-Verwaltungsservice XSN** will Microsoft die Xbox zur Spitzenkonsole für Sportspiel-Fans machen.



STANDDIENST Auf der Messe E3 präsentierte Microsoft seine neuen Sportspiele unter dem XSN-Banner.

Wir Sport-Fans sind anders als andere Spieler. Dem Shooter-Freund genügt das kurzzeitige Erfolgserlebnis eines Fungs, Raufbolde leben von einem K. o. zum anderen. Doch wir wollen Punkte sammeln, Tabellenränge hinaufklettern und unsere Lieblingsteams zur Meisterschaft führen – das Ganze natürlich online und vom Rest der Menschheit zur Kenntnis genommen. Reduzierte sich die Motivation bei Xbox-Live-Sportspielen bislang auf eher trockene Weltranglisten („Boah, ich habe mich auf Rang 12.452 verbessert!“), soll künftig ein neuer Liga-Verwaltungsservice mit Detailstatistiken für neue Motivationsschübe sorgen: Willkommen beim Xbox-Sport-Netzwerk XSN.

Ligen lernen

Gespielt wird weiterhin auf der Xbox, aber um den XSN-Dienst voll nutzen zu können, benötigen Sie einen Computer mit Internet-Anschluss und Web-Browser. Damit kann jeder registrierte Nutzer unter www.XSNSports.com ab Herbst bei Turnieren für alle XSN-kompatiblen Sportspiele (siehe Kasten) mitmischen oder eigene Ligen gründen. Sie legen zum Beispiel Namen, Motto, Anzahl der Teams fest und bestimmen, ob es sich um eine für jeden offene Liga handelt oder nur ausgesuchte Mitglieder teilnehmen dürfen. Entsprechende Einladungen lassen sich an Gamer-Tags und E-Mail-Adressen verschicken. Spielplan und Tabellenverwaltung übernimmt XSN, doch der Ligagründer wird dadurch nicht arbeitslos. Er muss zum Beispiel entscheiden, wie Partien gewertet werden, die bis zum aus-

geschriebenen Termin nicht absolviert wurden. Ligaverwalter können übrigens von den Mitspielern bewertet werden, um gewissenhafte Ordnungskräfte von zwielichtigen Blatter-Naturen zu unterscheiden.

E-Mail-Ergebnisdienst

Alle Teilnehmer einer XSN-Liga erfreuen sich an coolen Features. Zum Beispiel können Sie sich neue Ergebnisse unverzüglich an eine E-Mail-Adresse schicken lassen. Auf der XSN-Webseite lassen sich sämtliche Statistiken der anderen Mitspieler einsehen. Indem Sie die letzten Partien Ihres nächsten Gegners analysieren, erhalten Sie einige Aufschlüsse über dessen bevorzugte Spielweise (beim American Football zum Beispiel die Tendenz zur Pass- oder Laufspiel-Offensive). Die Daten auf der Web-Seite werden alle 15 Minuten aktualisiert. Eine gewitzte Sportteil-Aufmachung soll Schlagzeilen über die Resultate in den Ligen liefern.

Wer nicht mitspielt

Das XSN-Konzept ist gut, aber noch nicht perfekt. Das Software-Angebot hat immer noch eine Lücke namens „Fußball“ – für den europäischen Markt nicht ganz unwesentlich. Schade auch, dass Electronic Arts im Allgemeinen und EA Sports im Speziellen Xbox Live immer noch die kalte Schulter zeigt. Derzeit sind nur Microsoft-Eigenentwicklungen XSN-fähig, Titel von Xbox-Drittanbietern (wie zum Beispiel Sega Sports) bleiben erst einmal außen vor. Und dass ich einen Computer brauche, um die Spielpläne und Statistiken online zu checken, ist nicht optimal – solche Daten müsste man direkt mit der Xbox einsehen können. Wenn die ersten XSN-kompatiblen Spiele in die Läden kommen, dürften Gamepad-Sportler trotzdem in Scharen antreten. Einen vergleichbar komplexen Liga-Service hat keine andere Konsole derzeit zu bieten.



XSN Das Logo für „Sportler“.

HEINRICH LENHARDT

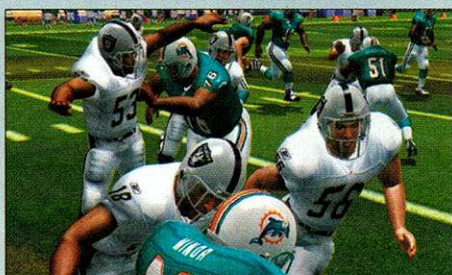
INFO

Die Spiele von XSN

Microsoft kündigte auf der E3 sechs Sportspiele an, die den Liga-Service XSN nutzen sollen. Das gut gemischte halbe Dutzend soll bis zum Jahresende erscheinen, weitere (noch geheime) Titel sind für 2004 geplant.

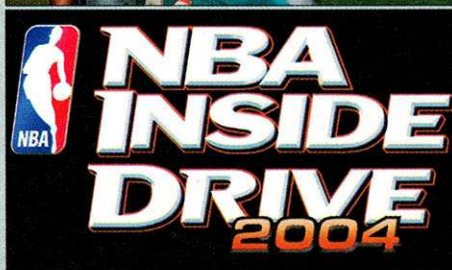
American Football: NFL Fever 2004

XSN-Startschuss für den footballverrückten US-Markt ist im August, neue Analyse-Hilfen machen Einsteigern das Leben leichter.



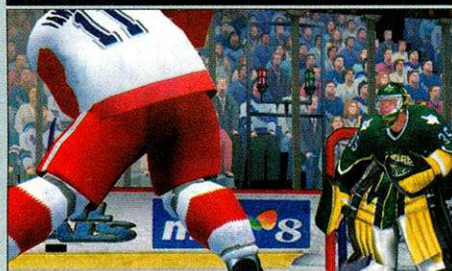
Basketball: NBA Inside Drive 2004

Leider noch keine Bilder von der Basketball-Fortsetzung, aber Wonne-ropfen Shaquille O'Neal steht schon als Cover-Star fest.



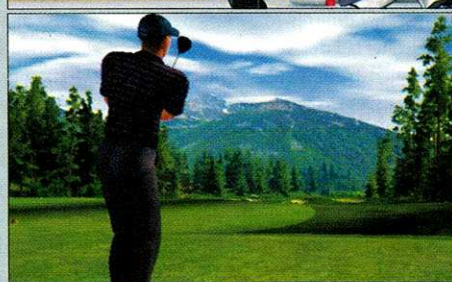
Eishockey: NHL Rivals 2004

Historische Rivalitäten von NHL-Clubs werden berücksichtigt, für ein Quickie-Match geht's im Dreier-Team zur Sache.



Golf: Links 2004

Im Gegensatz zur ehrwürdigen PC-Vorlage bietet der neue Xbox-Spross lebendigere 3D-Golfplätze und dynamische Kameras.



Snowboarding: Amped 2

Leichtere Landungen, tiefgründigere Tricks: Bis zu acht Pistengötter gleichzeitig lassen sich online vom Berg rufen.



Tennis: Top Spin

Mit komplexem Schlagrepertoire auf dem Weg zum Grand Slam. Im Doppel schmettern sich vier Spieler gleichzeitig einen ab.



Xbox sucht den Superstar

Musikbox und Fotoalbum: Eine Konsole soll multimedial werden.

Lange genug hat Microsoft tapfer die Behauptung aufrechterhalten, dass die Xbox als reine Spielkonsole ohne sonstige Home-Entertainment-Hintergedanken konzipiert sei. Mit dieser vornehmen Zurückhaltung ist ab kommendem Herbst Schluss, dann erscheint das „Digital Entertainment Lifestyle“-Produkt Music Mixer. Das beige packte Mikrofon, welches einfach an einen Controller-Port gestöpselt wird, ermöglicht kühne Karaoke-Gesangesübungen. Die Software filtert auf Wunsch die Stimmen aus Liedern heraus, damit Sie selber die Lead Vocals beitragen können. Nachwuchs-DJs freuen sich dagegen über den Xbox Media

Player. Früher mussten Lichtorgeln die Party-Stimmung retten, jetzt zaubert die Xbox im Rhythmus wabernde visuelle Effekte auf den Fernseher. Wer sich schon immer zu Remixes berufen fühlte, packt per Knopfdruck Samples dazu. Um heiße Hits auf die Festplatte zu packen, rippen Sie entweder CDs oder schieben Musik-Files vom PC rüber. Über Xbox Live sollen zudem downloadbare Tracks und zusätzliche Grafikeffekte angeboten werden. Der Anwendungsvielfalt nicht genug: Obendrein können Sie digitale Fotos auf die Xbox übertragen und auf der Glotze anzeigen lassen – der sichere Todesstoß für manchen altgedienten Diaprojektor.

HEINRICH LENHARDT



KONTROLLIERTE WIEDERGABE Der Xbox Media Player mit dem Lieblings-Hintergrundbild der Rohrverleger-Vereinigung.



BILD UND TON Alle Features des Music Mixer sind im Hauptmenü aufgereiht.

Halo 2

Auf kaum einen anderen Ego-Shooter ist die weltweite Xbox-Fangemeinde **schärfer**.



PILOTENGLÜCK Natürlich dürfen Sie auch wie beim Vorgänger wieder menschliche und außerirdische Fahrzeuge benutzen.

Die Präsentation von *Halo 2* war eines der Highlights der E3. Etwa acht Minuten Spielszenen brachten das anwesende Fachpublikum zum Ausflippen. Kein Wunder, schließlich machte das Gezeigte eines unmissverständlich klar: *Halo 2* wird den grandiosen und millionenfach verkauften Vorgänger locker an die Wand spielen. Die Demo zeigte einen Level namens „EarthCity“, wobei es sich bei der Stadt um

Neu Momba-

sa auf der guten, alten Erde handelt. Die außerirdischen Allianztruppen sind mitten in einer Großinvasion und die Verteidiger in der Metropole sollen von Ihnen und den Marines unterstützt werden. Wie schon bei *Halo* gibt es wieder eine Landungsszene, bei der Sie in der Rolle des Master Chiefs aus der Luke des Dropships herauschauen. Auf

Höhe der schillernden Hochhausfassaden können bereits die tobenden Kämpfe und Rauchschwaden in den Straßen Neu Mombas ausgemacht werden. Nur noch die Waffen durchladen und schon geht's nach dem Aufsetzen ins Kampfgetümmel.

Neue, aufregende Grafik

Nach einer kleinen Konversation mit einem Marine verschanzen sich die Soldaten hinter Stahlbeton, während das Landungsschiff wieder abhebt. Der Blick in

die Gesichter der eigenen Truppen enthüllt neue, hoch aufgelöste Texturen, sich bewegende Lippen sowie eine realistische Mimik und Körpersprache. Wenige Meter weiter wird der Master Chief in die ersten bleihaltigen Auseinandersetzungen mit den außerirdischen Invasoren verstrickt. Immer wieder schwenkt der Blick dabei auf eine gigantische Ionenkanone der Allianz, mit der die Gebäude der Stadt aufs Korn genommen werden. Beindruckende Explosionen und gelungene Lichteffekte wecken den Eindruck, mitten im Kampf zu stecken. Benachbarte Marines belen Befehle, während Sie aus erhöhter Position eine außerirdische Einheit mit Handgranaten beharken. Ein fest installiertes Maschinengewehr leistet bei der Vernichtung der feindlichen Truppen hervorragende Dienste. Der Master Chief kann nämlich nicht nur an den Geschützen der Fahrzeuge Platz nehmen – wenn sich die Gelegenheit bietet, sollten Sie auf jeden Fall auch die schweren Verteidigungswaffen am

Boden nutzen. Auffällig ist, dass eine ganze Menge der Level-Objekte zerstörbar ist. Fahrzeuge halten dem Beschuss sowieso nicht lange stand, aber zusätzlich explodieren auch große Container, hinter denen sich Feinde verbergen. Wenig später greift die Luftunterstützung mit mehreren Gleitern ein und jagt mit gezielten Treffern die bedrohliche Ionenkanone in die Luft.

Im Waffenrausch

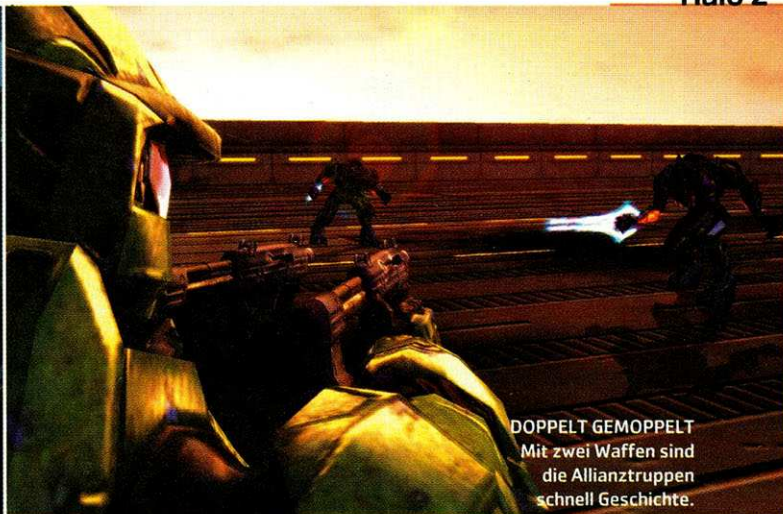
Ein verletzter Marine reicht auf einmal dem Master Chief seine Waffe – jawohl, es dürfen per Knopfdruck nicht nur Gewehre wie beim Vorgänger vom Boden aufgenommen, sondern auch untereinander getauscht werden. Die nächste Neuerung folgt auf dem Fuße: Der Chief behält sein eigenes Gewehr in der Hand, nimmt die fremde Kanone in die andere und stürmt mit tosendem Mündungsfeuer gen Feind. Die doppelte Durchschlagskraft macht sich auf dem Schlachtfeld schnell bemerkbar und selbst die Schilde der Aliens halten der Waf-



BRACHIAL Die Bordgeschütze der Fahrzeuge sind unheimlich kräftig.



UNGLAUBLICH COOL Bei Halo 2 dürfen Sie fahrende Vehikel entern und übernehmen.



DOPPELT GEMOPPELT Mit zwei Waffen sind die Allianztruppen schnell Geschichte.

fenpower nicht lange stand. Als aber eine kleine und gut ausgerüstete Allianz Einheit unterhalb einer Brüstung den Master Chief erspäht, schlagen gezielte Treffer ein. Doch das Glück ist dem Veteranen hold und zwei Warthogs schneiden den Angreifern den Weg ab. Geschickt schwingt sich der Held aus *Halo 1* in eines der Fahrzeuge und bedient auf der Stelle ein Strahlengeschütz, das den Aggressoren mächtig einheizt. Da sich einige Vehikel der Allianz bis tief in die Stadt vorgewagt haben und nun aufgrund des anhaltenden Widerstands die Flucht ergreifen, entbrennt eine Verfolgungsjagd, bei der das völlig neue KI-System eindrucksvoll unter Beweis gestellt wird. Die eigenen Truppen sind in der Lage, Fahrzeuge ohne Probleme unter Kontrolle zu behalten und eventuellen Hindernissen auszuweichen. Sie selbst dürfen derweil ballern, bis die Schwarze und die Panzerung der feindlichen Kriegsmaschinerie kracht. Übrigens heißen die neuen Dropships der Allianz Phantoms

und mit diesen Fluggeräten ist definitiv nicht zu spaßen. Da sie schwer bewaffnet und mit bis zu zehn feindlichen Soldaten bestückt sind, sollten Sie keine Zeit verschwenden, die Phantoms abzuschießen.

Neues Bewegungsrepertoire

Setzt sich nämlich eines dieser Allianz-Landungsschiffe über den eigenen Warthog, springen Elites ab und versuchen, die menschlichen Fahrzeuge zu entern. Ebenso kann auch der Master Chief die Fortbewegungsmittel der Aliens entern. Dies geschieht ähnlich wie bei *GTA*: Kommt beispielsweise ein Ghost auf Sie zu, müssen Sie ruhig stehen bleiben und im richtigen Moment per Knopfdruck auf die Tragfläche springen. Anschließend wird der Pilot rausgeschmissen und Sie dürfen selbst in dem wendigen Bodengleiter Platz nehmen. Mit den kleinen, aber kräftigen Bordgeschützen wird wiederum den Aliens eins auf den Pelz gebrannt, was diese aber nur ungern hinnehmen. Denn auch die feindliche Intelligenz wurde bei

Halo 2 nochmals überarbeitet. Die Allianz bemerkt den fremden Piloten im Ghost sehr schnell und richtet auch das Feuer großer Schiffe auf den tapferen Master Chief. Außerdem verhalten sich die Gegner jetzt auch im Kampf noch intelligenter als beim Vorgänger. Versprengte Truppen flüchten nicht kopflos, sondern suchen sofort neue Deckung und formieren sich im Handumdrehen zu einem weiteren Angriffsversuch. Außerdem verlassen Aliens das Areal, um Verstärkung zu holen, während andere das Geschehen aus der Entfernung beobachten, um den Marines in den Rücken zu fallen. Dies alles geschieht in einer grafisch absolut gelungenen Umgebung, die bei der Präsentation wunderbar flüssig dargestellt wurde. *Halo 2* kann mit Fug und Recht als das ambitionierteste Projekt auf der Xbox bezeichnet werden, was auch an den angekündigten Live-Features liegt. Via Internet können sich *Halo 2*-Spieler zu aufregenden Online-Missionen treffen. Man stelle sich nur die

gigantischen Schlachten aus *Halo 1* vor – und jede Figur im Spiel existiert tatsächlich und kann via Headset kontaktiert werden ... Einziger Wermutstropfen: Der Kampf um die Zukunft wird erst im nächsten Jahr weitergeführt, doch schon jetzt ist sicher, dass *Halo 2* sich einen ganz großen Namen in der Spielegeschichte machen wird!

UWE HÖNIG

VORSCHAU

Halo 2

GENRE:
Ego-Shooter

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Bungie

TERMIN:
1. Quartal 2004

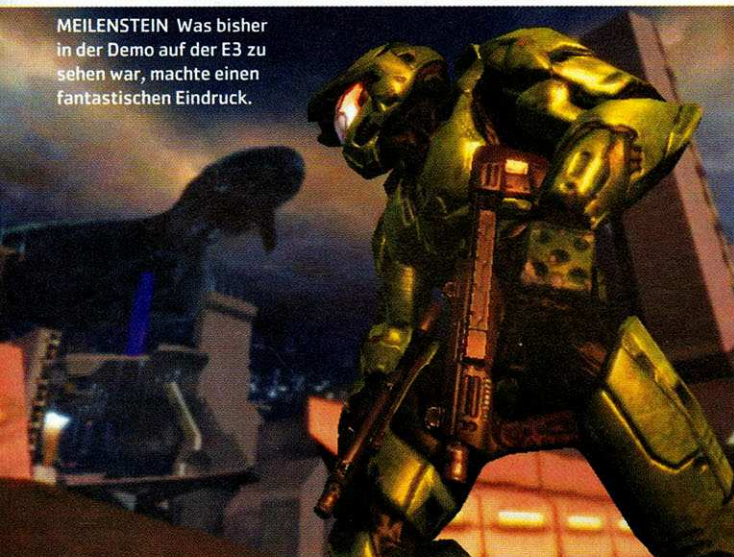
EINSCHÄTZUNG

Super

INTERNET:
www.bungie.net/halo2

FAZIT: Unglaubliche Grafik und verdammt coole neue Features dürften *Halo 2* ganz hoch in den Spieleolymp heben!

MEILENSTEIN Was bisher in der Demo auf der E3 zu sehen war, machte einen fantastischen Eindruck.



WAHNSINN Grandiose Lichteffekte und gigantische Explosionen erfreuen nicht nur Grafik-Fetischisten.

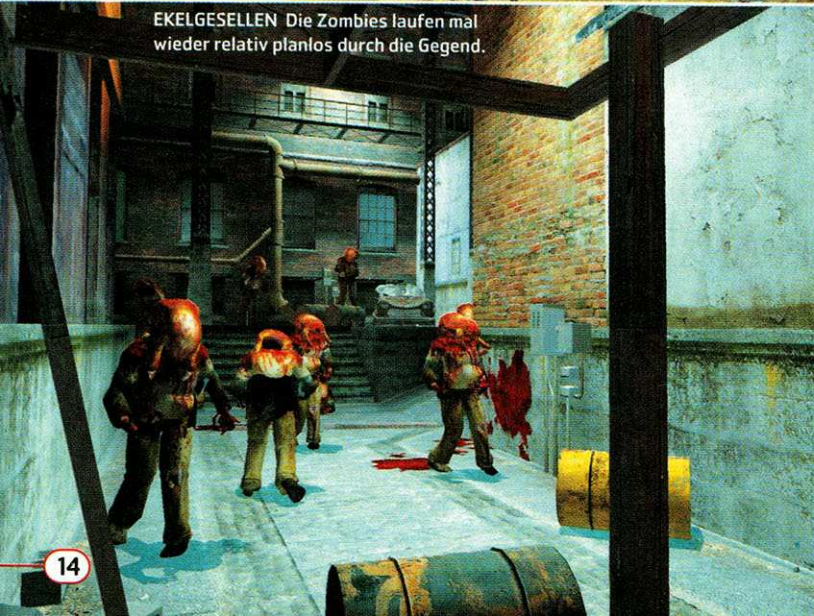


Half-Life 2

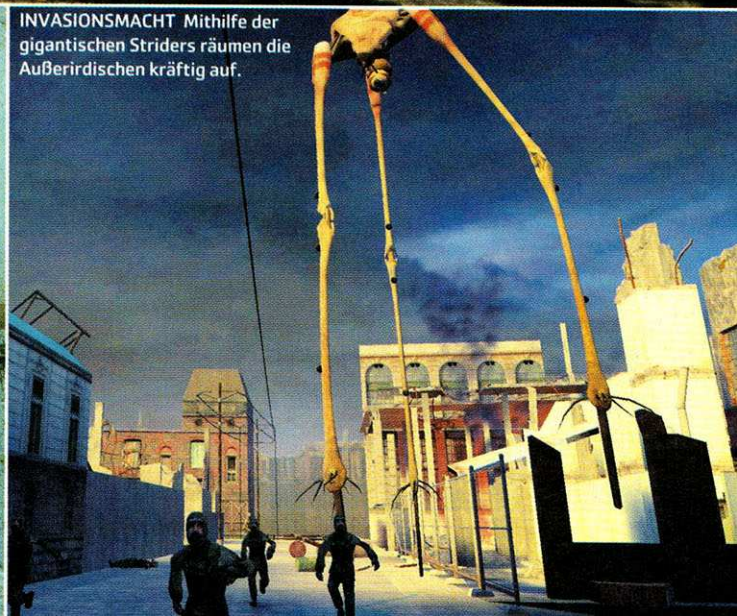
Ein Hauptgesprächsthema auf der diesjährigen E3 war definitiv das Sequel eines **großartigen Ego-Shooters!**



EKELGESELLEN Die Zombies laufen mal wieder relativ planlos durch die Gegend.



INVASIONSMACHT Mithilfe der gigantischen Striders räumen die Außerirdischen kräftig auf.



Mit *Half-Life (dt.)* konnte 1998 die damals unbekannte Software-Firma Valve einen unglaublichen Erfolg feiern. Beinahe fünf Jahre nach der Veröffentlichung des Megahits gibt es immer noch Menschen, die *Half-Life (dt.)* spielen, was sicherlich auch an der bekannten Modifikation *Counter-Strike* liegt. Was das Spiel seinerzeit so besonders machte, waren die zahlreichen neuen Ideen, mit denen das Ego-Shooter-Genre revolutioniert wurde. Zu den damals geläufigen „Schieß alles nieder, was sich bewegt“-Missionen gesellte sich bei *Half-Life (dt.)* eine grandiose Story mit überraschenden Wendungen. Außerdem wurde das Gameplay durch vergleichsweise komplexe Aufgaben aufgewertet: Fans erinnern sich an das Tentakelmonster, das in der Black-Mesa-Station mithilfe einer gigantischen Vorrichtung geröstet wird, oder an die Raketenabschussanlage, die Sie selbst bedienen dürfen.

Neuland fürs Genre

Bei der E3 wurde neben einem appetitanregenden Teaser eine ganze Reihe an Tech-Demos präsentiert. Valve-Boss Gabe Newell spielte dabei einige Levels an und zeigte dem aufgewühlten Publikum die neuesten Fortschritte, die mit der extra entwickelten V-Source-Engine möglich sind. Die Engine ist bereits seit Herbst 2002 fertig und wurde programmiert, um die hohen Ansprüche des Entwicklerteams zu befriedigen. Bestehende Technologien waren nämlich schlichtweg

nicht in der Lage, das Zusammenspiel von ausgefeilter Physik und künstlicher Intelligenz auf den Bildschirm zu bringen. Gerade die eingesetzten Physik-Routinen erzeugten so manches Raunen bei der Vorführung. Beispielsweise splittert eine Straßensperre aus Holz bei Beschuss und bricht anschließend realistisch in sich zusammen. Die Umwelt und die Spielfiguren beeinflussen sich gegenseitig, da für jedes Objekt dessen physikalische Eigenschaften wie Gewicht und Masse berücksichtigt werden. Besonders cool ist eine neuartige Energiewaffe, mit der Sie Gegenstände durch einen Traktorstrahl an sich nehmen können. Per Knopfdruck lassen sich diese schwebenden „Geschosse“ anschließend mit ungeheurer Wucht in Richtung Fadenkreuz schleudern. Die spielerischen Möglichkeiten, die sich so ergeben, lassen eine Menge Platz für abgefahrenen Aufgaben.

Alte Bekannte

Wie schon beim ersten Teil werden Sie bei *Half-Life 2* wieder in die Rolle von Gordon Freeman schlüpfen, um den außerirdischen Aggressoren kräftig Feuer unter dem Hintern zu machen. Seit dem Unfall von Black Mesa, bei dem aus Versehen ein Dimensionstor zu einer fremden Welt geöffnet wurde, ist eine Menge Zeit vergangen. Allerdings wird erst im Spielverlauf erklärt, was seither passiert ist. Lediglich vereinzelte Alien-Gebäude deuten darauf hin, dass bereits eine groß angelegte Invasion im Gange ist. Außerdem waren bei einigen

Action-Szenen auch riesige, dreibeinige so genannte Striders zu sehen. Diese werden von den Aliens eingesetzt, um den Widerstand auf der Erde zu schwächen. Außerdem gibt es eine weitere brandneue Gattung, die Antlions genannt werden. Diese Monster können sich durch die Erde buddeln, haben einen tödlichen Schnabel und werden von „Alien-Bossen“ kommandiert. Die beliebtesten Kreaturen aus dem ersten Teil halten ebenfalls Einzug in das Spiel, wurden aber dezent verändert. So existieren je drei Variationen der Headcrabs und Zombies, die durch unterschiedliche Fähigkeiten für Terror sorgen. Übrigens gibt es auch ein Wiedersehen mit den Alien-Sklaven aus Xen, die im ersten Teil noch durch die Gänge wankten und Gordon bei jeder Gelegenheit nach dem Leben trachteten. Diesmal allerdings laufen die Sklaven über, nachdem sie von ihren Aufsehern befreit wurden ...

Fahrzeugeinsatz erwünscht!

Die V-Source-Engine ermöglicht auch den Einsatz von Fahrzeugen, theoretisch sogar von Flugzeugen. Jedoch haben sich die Entwickler dafür entschieden, keine Flugszenen zu implementieren, dafür dürfen Sie bei einem der zwölf geplanten Kapitel untertauchen und auf dem Meeresboden nach dem Rechten schauen. Ansonsten ist die Handlung zu großen Teilen in einer mitteleuropäischen Stadt namens City 17 angesiedelt. Dort treffen Sie auf eine mysteriöse Sondereinsatztruppe, deren Mitglieder sich Com-

bine Soldiers nennen. Ähnlich wie beim ersten Teil ist diese Mutanten-Einheit nicht gerade nett zu Zivilisten und ballert auch auf Gordon Freeman. Diese Ordnungsmacht geht auch gegen die Aliens vor und agiert dabei meist im Team. Dabei sorgt die neuartige „kontextuelle künstliche Intelligenz“ dafür, dass sich Feinde im Rahmen der Umgebung realistisch verhalten und physikalische Gegebenheiten als Deckung nutzen. Außerdem gesteht die KI den computergesteuerten Figuren zahlreiche Aktionen zu. Beispielsweise können Gegner an Leitern klettern, Türen öffnen oder den gefährlichsten Widersacher erkennen. Insgesamt lassen die Facts und die auf der E3 gezeigten Tech-Demos jedem Action-Fan die Hände feucht werden. *Half-Life 2* bietet die besten Voraussetzungen, wie der Vorgänger zu einem Meilenstein der Spielegeschichte zu werden.

UWE HÖNIG

VORSCHAU

Half-Life 2

GENRE:

Ego-Shooter

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Noch nicht bekannt.

HERSTELLER:

Vivendi Universal

ENTWICKLER:

Valve

TERMIN:

2004

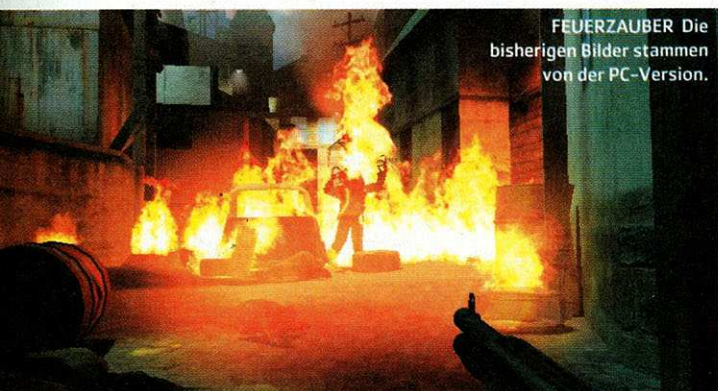
INTERNET:

www.valvesoftware.com

FAZIT: Revolutionäre Spielwelt-Physik und beeindruckende Optik – *Half-Life 2* könnte sogar *Halo 2* Konkurrenz machen.

EINSCHÄTZUNG

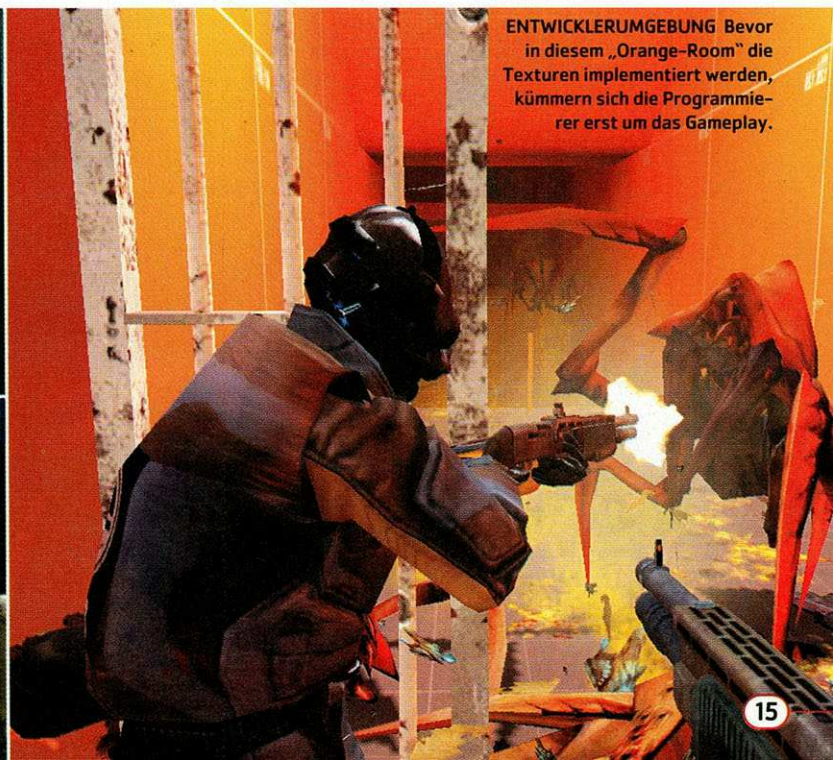
Super



FEUERZAUBER Die bisherigen Bilder stammen von der PC-Version.



SPIESSER Die Combine Soldiers schießen auch auf Gordon – Hier erledigt aber ein Tentakelmonster das Problem.



ENTWICKLERUMGEBUNG Bevor in diesem „Orange-Room“ die Texturen implementiert werden, kümmern sich die Programmierer erst um das Gameplay.

ABGEDREHT Die brennenden Köpfe scheinen direkt aus dem lodernden Feuer der Hölle zu stammen.

Doom 3



Aufregende Grafik und **adrenalinfördernde Schocker** dürften auf der Xbox für Furore sorgen.

Eine der beliebtesten Software-schmieden der PC-Szene entwickelt ihren kommenden Blockbuster auch für die Xbox. Die Rede ist von id Software, die mit dem Ego-Shooter *Doom 3* wieder frische Technik-Standards etablieren wollen. Auf dem PC-Sektor geschieht dies in Form einer neuen Grafik-Engine, die für die kommenden Jahre als Grundlage für das Engine-Lizenz-

Geschäft entwickelt wird. Traditionell erfreuen sich die hervorragenden 3D-Routinen der id-Spiele auch bei anderen Softwarehäusern größter Beliebtheit, weshalb beispielsweise die *Quake*-Engine auch in anderen Games wie etwa *Soldier of Fortune II* zum Einsatz kommt. Natürlich wird bei der Entwicklung eines neuen Grundgerüsts für 3D-Spiele viel Wert auf die Einbindung aktueller Technologien gelegt. So wird *Doom 3* mit äußerst komplexen Schattenberechnungen in Echtzeit aufwarten, die laut John Carmack von id rund die Hälfte der Renderzeit in Anspruch nehmen. Da die Schatten für viele dramatische Szenen im Spiel dringend benötigt werden, wollen die Programmierer hier möglichst keine Einsparungen vornehmen. Momentan erwägt Carmack Performanceprobleme lediglich durch das Herabsetzen der Auflösung zu beheben. Sehr wahrscheinlich wird aber für vollen Spielgenuss am PC ein mächtiger Prozessor (mindestens 2 GHz) und eine aktuelle (und vor allem schnelle) DirectX-9-Grafikkarte vonnöten sein.

Reicht die Xbox-Power?

Eingefleischte Konsolenfans dürften angesichts der heftigen Hardware-Voraussetzungen auf dem PC hinsichtlich der Xbox-Version ins Grübeln kommen. Sicher, die

Umsetzung für die Xbox wird mit einem schwächeren Prozessor, weniger Speicher und einer älteren Grafikeinheit auskommen müssen, allerdings kann die Tatsache, dass die Basis bei jedem User genau gleich ist, qualitativ einiges kompensieren. Das Spiel muss nicht auf unzähligen PC-Konfigurationen problemlos laufen, sondern wird auf die Hardware der Xbox quasi maßgeschneidert. Neben der superben Technik legen die Entwickler viel Wert auf eine morbide, angsteinflößende Atmosphäre. Die Story geht dabei keine revolutionären Wege: Erneut gibt es einen dramatischen Unfall in einer geheimen Forschungsstation, der einer Horde widerlicher Monster den Dimensionssprung durch das Tor der Hölle ermöglicht. Sie müssen anschließend natürlich die Kastanien aus dem Feuer holen und mit roher Waffengewalt aufräumen. Dunkle Ecken, plötzlich auftauchende Zombies und durch Wände brechende Ekelviecher werden definitiv für so manche Schrecksekunde sorgen, und selbst hartgesottene Zocker dürften sich diverse Male beinahe in die Hosen machen. Leider müssen sich alle Konsoleros noch gedulden, denn erst wenn die PC-Version dieses

Jahr fertig gestellt ist, werden sich die Mannen von id Software an die Xbox-Umsetzung machen.

UWE HÖNIG

MEETING Vor der Katastrophe scheint in der Station alles in bester Ordnung zu sein.

PAUSENSNACK Ein Zombie-Mutant dient diesem netten Viech als Zwischenmahlzeit.

RECHENINTENSIV Die realistischen Schatten sind für zahlreiche Schockmomente verantwortlich und verraten beim Multiplayerspiel sogar die Position von Gegnern.

VORSCHAU

Doom 3

GENRE:

Ego-Shooter

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Noch nicht bekannt

HERSTELLER:

Activision

ENTWICKLER:

id Software

TERMIN:

2004

INTERNET:

www.activision.com

FAZIT: *Doom 3* bietet id-Qualität mit einer brandneuen Engine und ist definitiv nichts für schwache Nerven!

Super

Teste die Games der Zukunft
4 TAGE ACTION+

21. 8. - 24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action



GAMES CONVENTION

Call of Duty

Der Zweite Weltkrieg ist noch lange nicht vorbei –
zumindest virtuell!

Wer bereits *Medal of Honor: Frontline* gezockt hat, der weiß, was auf ihn zukommt: Panzerattacken, Granatenexplosionen, Mündungsfeuer und heftige Luftangriffe. Eventuelle Ähnlichkeiten zu der Electronic-Arts-Serie sind nicht rein zufällig, schließlich setzt sich die neue Firma Infinity Ward aus 22 Ex-MoH-Machern zusammen, die ihren Dienst bei EA quittierten. Besonders interessant ist, dass Sie bei den drei Kampagnen des realistischen Ego-

Shooters jeweils in die Haut der Russen, Engländer und Amerikaner schlüpfen. Dabei wird dem Team-Aspekt große Bedeutung zugemessen: Nicht selten sind Sie mit bis zu zwölf computergesteuerten Verbündeten unterwegs, auf deren Unversehrtheit Sie tunlichst Acht geben sollten. Multiplayer-Support wird es ebenfalls geben, aber darüber sind noch keine Details bekannt. Wir hoffen auf geniale Xbox-Live-Partien. (uh)

Hersteller: Activision

Internet: www.callofduty.com

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr gut



STALINGRAD Kurz vor dem Beginn der Mission gibt es eine geskriptete Sequenz.

Dead Man's Hand



Schwingen Sie **rauchende Colts** für eine Hand voll Dollar!

Ego-Shooter-Fans können sich über mangelnde Software auf der Xbox wahrlich nicht beschweren. Entweder zieht man in den nachgestellten Krieg oder die Handlung findet auf fremden Planeten oder in Paralleluniversen statt. Ganz andere Wege schlägt Atari's *Dead Man's Hand* ein und bietet waschechte Western-Action inklusive neun klassischer

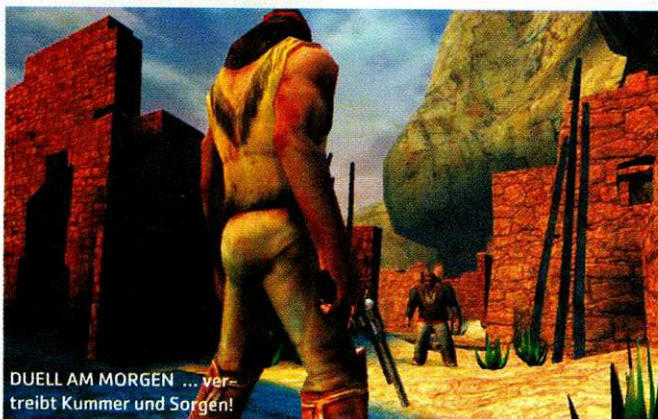
Ballermänner. Über 20 Levels führen Sie durch verlassene Minen, Wüstenabschnitte oder durch kleine Städtchen, die natürlich von schießwütigen Pistoleros bevölkert werden. Neben dem coolen Setting im Wilden Westen dürfte vor allem die Xbox-Live-Unterstützung für ungestüme Balleraction im Internet sorgen. (uh)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.com

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr gut



DUEL AM MORGEN ... verdrängt Kummer und Sorgen!



EIN COLT FÜR ALLE FÄLLE Die Optik schaut schon jetzt ziemlich vielversprechend aus.



Far Cry

Tropische Inselparadiese sind auch nicht mehr das, was sie mal waren!

Jack Carver soll nur einen einfachen, aber extrem lukrativen Auftrag ausführen: Mit seiner Jacht möchte die attraktive Reporterin Valerie zu einem unberührten Eiland gebracht werden. Doch kurz nach der Ankunft wird das Schiff von einer mysteriösen Milizeinheit unter Beschuss genommen und zerstört. Jack steht nun schön beschauert da – Schiff weg, Kohle weg,

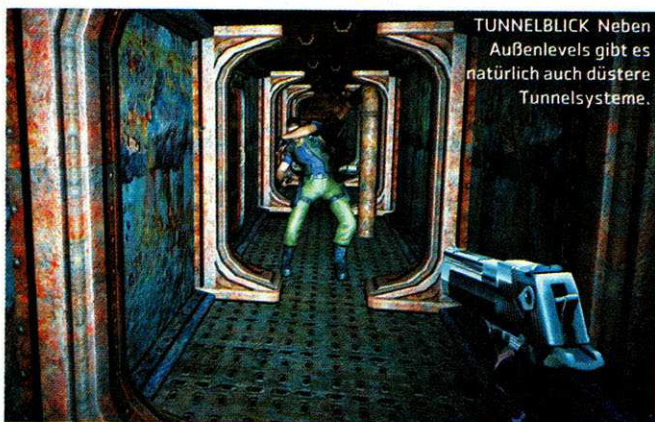
Valerie weg – dafür nimmt ihn die finstere Söldnerarmee aufs Korn ... Der Ego-Shooter *Far Cry* bietet eine neuartige Grafik-Engine inklusive fortschrittlicher Umgebungs- und Charakterphysik und zerstörbarem Terrain. Die Gewehr-Reichweiten sind das besondere Schmankerl der Entwickler. Mit Sniper-Waffen und knackiger Fernsicht sind sogar Treffer auf 800 Meter möglich. (uh)

Hersteller: Ubi Soft

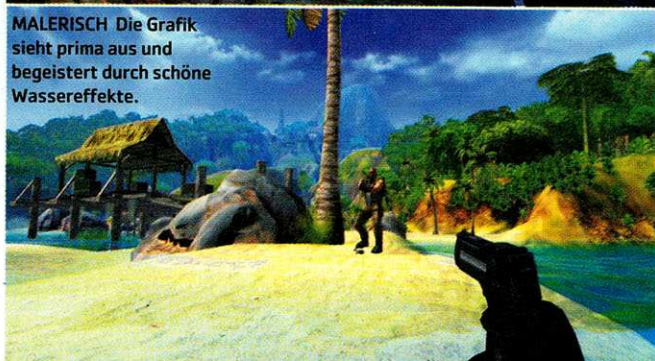
Internet: www.ubisoft.de

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr Gut



TUNNELBLICK Neben Außenlevels gibt es natürlich auch düstere Tunnelsysteme.



MALERISCH Die Grafik sieht prima aus und begeistert durch schöne Wassereffekte.

Painkiller

Wenn Sie **den blanken Horror** erleben wollen, dann liegen Sie hier genau richtig!

Um *Doom 3* Paroli zu bieten (und um vielleicht auch ein Stück vom Horrorspiele-Kuchen abzubekommen), bringt DreamCatcher noch in diesem Jahr einen Schocker-Shooter auf den Markt, der es in sich haben soll. Neben neuen Grafik-Routinen, die einen etwa 100 Mal höheren Polygon-Count als bei einigen

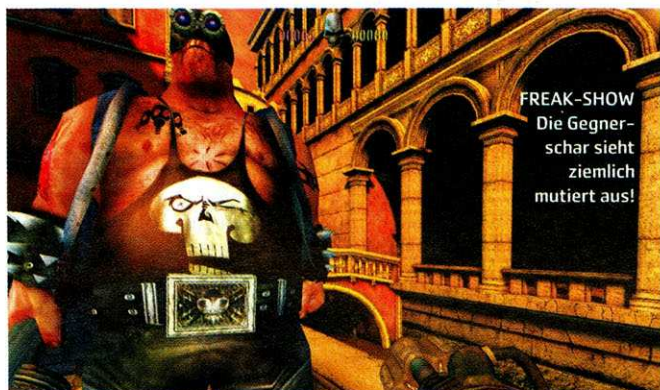
aktuellen Ego-Shootern ermöglichen sollen, wird auch eine vollständige Physik-Engine eingebaut. Was von diesen Vorhaben am Ende in die Tat umgesetzt wird, bleibt abzuwarten. Momentan erinnert das Spiel technisch eher an das indizierte letzte Beben. Dafür gibt es aber ein mehr als abgefahrenes Charakterdesign und deftige Action, die garantiert nicht jugendfrei ist! (uh)

Hersteller: DreamCatcher

Internet: www.painkillergame.com

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Gut



FREAK-SHOW
Die Gegnerschar sieht ziemlich mutiert aus!



MÖRDER-MÖNCH
Mit diesen Kapuzenträgern ist nicht zu spaßen.



Trinity

Auch in der nahen Zukunft gibt es **Ärger mit Killerviren.**

Sie übernehmen die Rolle des mysteriösen Nightstalkers, eines biomechanisch aufgebohrten Einzelkämpfers, der im New Orleans der nahen Zukunft den Ursprung eines tödlichen Virus aufspüren soll. Bevor die Stadt endgültig von dem heimtückischen Krankheits-erregers dahingerafft wird, dürfen Sie mit ordentlicher Waffenpower eine Schneise der Verwüstung

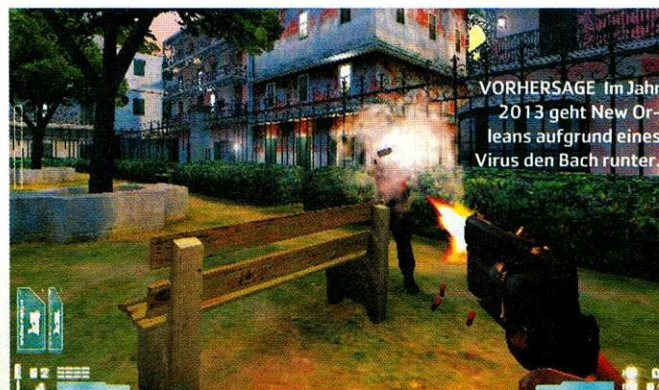
durch „The Big Easy“ schlagen, um eine verbrecherische Geheimorganisation auszuhebeln. Außerdem können Sie mithilfe eines anständigen Bewegungsrepertoires die Gegner per Handkantenschlag oder Fußtritt erledigen – das alles inklusive spektakulärer Zeitlupen à la *Matrix*. Mit Ausnahme des Titels gibt es ansonsten keine weiteren Parallelen zum Kultfilm. (uh)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.com

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr gut



VORHERSAGE Im Jahr 2013 geht New Orleans aufgrund eines Virus den Bach runter.



BLEIFÄNGER Hier erledigen wir Mitglieder einer verbrecherischen Geheimorganisation.



Men of Valor: The Vietnam War

Der **Vietnam-Krieg** ist immer wieder beliebtes Thema für Spielermacher.

Bei *Man of Valor* dürfen Sie in der Rolle eines jungen, furchtlosen G.I.s den vietnamesischen Dschungel unsicher machen. Bei dem Ego-Shooter können Sie in zahlreichen Missionen einen der umstrittensten Konflikte der modernen Zeit nachspielen. Während Ihrer Einsätze in dem unsicheren, verminten oder mit gemeinen Fallen versehenen,

vietnamesischen Territorium sind Sie stets auf Ihre virtuellen Kameraden angewiesen. Teamplay wird also groß geschrieben, was dem geplanten Xbox-Live-Support natürlich zugute kommt. So werden per Internet sogar Co-Op-Missionen neben den üblichen Mehrspielermodi zur Verfügung stehen. Wir sind gespannt! (uh)

Hersteller: Vivendi Universal

Internet: www.vivenduniversal.com

Termin: 3. Quartal 2004

Einschätzung: Sehr gut

LUFTUNTERSTÜTZUNG
Nach einem Napalm-Angriff checkt der Hubschrauber die Lage.



Grabbed by the Ghoulies



Spukhaus in bester Lage, komplett mit zerlegbarer Inneneinrichtung und drolligen Monstern.

Als Microsoft letztes Jahr ein paar hundert Millionen aus der Portokasse zusammenkratzte, um das englische Entwicklungsstudio Rare zu kaufen, hatte man damit nur eines im Sinn: gewitzte, originelle Xbox-Spiele. Das auf der E3-Messe enthüllte *Grabbed by the Ghoulies* könnte genau so ein Charmeur werden. Auf den ersten Blick sieht der auf niedlich getrimmte Spukhaus-Besuch etwas irritierend nach Kinder-Software aus, aber beim Anspielen am Microsoft-Stand entdeckten wir einige schaurig-schöne Details.

Erschreckend putzig

Die Story bemüht das beständigste Leitmotiv der Videospiele-

Geschichte: die Mär vom Jüngling, der auszog, um seine Liebste aus den Krallen böser Mächte zu befreien. *Ghoulies*-Held Cooper stolpert bei der Suche nach seinem entführten Schatz über unerhörte Vorgänge in einem Anwesen namens Ghoullhaven Hall. Bevölkert wird der Altbau von rund 25 Monster-Typen wie Zombies, Vampiren, Skeletten, Spukpiraten, Poltergeistern oder Mumien. Tröstlicherweise sind es keine „Bäh, ekel!“-Horrorgestalten, sondern ausgesprochen niedliche und liebevoll gerenderte Gruselbolde, die Cooper nichtsdestotrotz nach dem Leben trachten. Es gibt über 50 Räume zu entdecken, die im Spielverlauf mehrmals besucht werden. Langsam, aber sicher schalten Sie

den Zugang zu immer mehr Korridoren frei und nähern sich dem Zentrum der Grusel-Immobilie und deren Geheimnis.

Wahl der Waffen

Das Spielprinzip ist eine geistreiche Mischung aus Actionspiel, Abenteuer und Beat 'em Up. Beim Betreten eines neuen Raums sieht sich Cooper meist einer gegnerischen Übermacht gegenüber. Erste Priorität hat die Suche nach Waffen – ein Begriff, den *Grabbed by the Ghoulies* sehr großzügig interpretiert. In Ghoullhaven Hall gibt es um die 100 Objekte, die sich zur Monster-Bekämpfung missbrauchen lassen. Mit einer Knoblauch schießenden Büchse sind Sie gegen Vampire besonders erfolgreich, Zombies

macht man mit dem Strahl einer Wasserspritzpistole nass und Teufel werden durch eine Feuerlöcher-Salve abgekühlt. Auch unscheinbare Objekte wie Stühle, Topfpflanzen, Flaschen, Musikinstrumente, Billard-Queues, Nahrungsmittel oder ausgestopfte Schwertfische lassen sich grapschen und gegen die Untoten-Bagage schwingen. Einige Gegenstände findet man erst durch lustvolles Zerdeppern des Mobiliars. Als Gradmesser des jugendlichen Vandalismus wird eine Art Sachschaden-Score ermittelt (die Hausratversicherung bedankt sich).

Rundum-Exorzismus

Lauf- und Angriffs-Richtung sind voneinander unabhängig. Mit Links bewegen Sie Cooper durch die verspukten Räumlichkeiten, der rechte Stick dient zum Auslösen von Direktangriffen. Das gerade gehaltene Objekt wird in die ent-



GHOULS 'N GHOSTS Schon mit einem schlichten Brett verdrischt man prächtig ein Skelett.



SCHWERE KALIBER Die Wasserspritzpistole säubert diesen Raum von Zombies, so weit die Tankfüllung reicht.



KLEINE BIESTER Mit einem Stuhl hält Cooper die Imps zunächst auf Distanz. Nachdem das Möbelstück zerbrochen ist, heißt es erst mal Fersengeld geben.



sprechende Richtung geschleudert, im Nahkampf ist Cooper zu einigen fieschen Kombos fähig. Das angesichts der großen Gegnerrudel nicht ganz unwichtige Drehen der Kamera wird mit den Schultertasten erledigt.

Die Basis-Steuerung ist schnell gelernt, immer wieder neue Gegner und Umgebungen sollen auch langfristig für Spannung sorgen. Die einzelnen Monstertypen haben unterschiedliche Angriffsmuster und Fähigkeiten, später tauchen sie auch in gemischten Gruppen auf. Cooper droht nicht nur handgreifliches Ungemach; angesichts besonders spukiger Erscheinungen droht der Knabe verängstigt zu erstarren. In einer Mini-Game-Einlage fummeln Sie dann eilig eine Button-Sequenz nach, damit unser Held wieder Herr seiner Sinne wird. Bei seiner Entdeckungsreise muss Cooper auch einige Puzzles lösen, Fallen entschärfen und macht die Bekanntschaft mit freundlich gesinnten, hilfreichen Charakteren. Zum wiederholten Durchspielen spornen neben der Leistungsbewertung auch versteckte Features an, die Sie durch das Sammeln von

Bonus-Büchern freischalten. Für den ganzen Spuk sind übrigens erwiesene Meister interaktiver Niedlichkeit verantwortlich: Hinter *Grabbed by the Ghoulies* stecken im Wesentlichen dieselben Entwickler, welche auf dem Nintendo 64 den Jump&Run-Hit *Banjo-Kazooie* produziert haben. Das lässt darauf schließen, dass es sich bei dem Titel um ein Spiel mit echtem Hitpotenzial handelt. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

Grabbed by the Ghoulies

GENRE:
Action-Adventure

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Rare

TERMIN:
4. Quartal

INTERNET:
www.xbox.com/grabbedbytheghoulies

FAZIT: Nicht von der Kiddy-Grafik abschrecken lassen, Charme und Spielbarkeit blitzen vielversprechend auf.

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

INFO: SCHLAGINSTRUMENTE

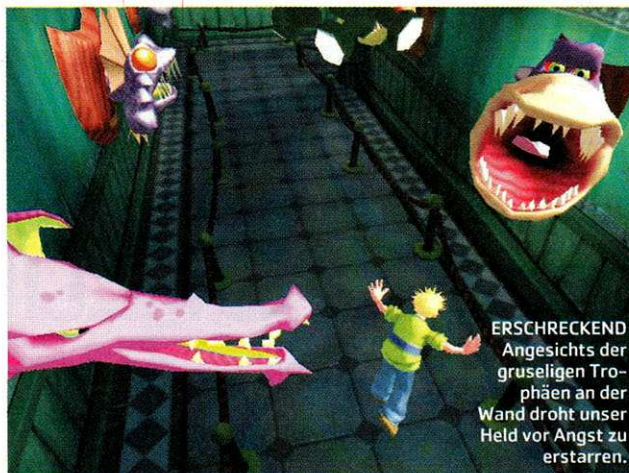
Nichts ist niet- und nagelfest

Wohnst du noch oder schlägst du schon? Bei diesem Spiel kann das gesamte Interieur des Hauses zerlegt werden.

Die Entwickler von Rare haben es selber am besten beschrieben: „Die interaktive und zerstörbare Natur der Umgebung erlaubt Cooper, praktisch alles als Waffe zu benutzen – darunter die meisten Möbel und Einzelteile besieger Gegner.“ Jeden Blödsinn auszuprobieren und durch Zerstörungsakte mehr benutzbare „Waffen“ zu produzieren, ist ein wesentlicher Reiz von *Grabbed by the Ghoulies*. Bei Distanzgeschossen ist die Munition begrenzt und Nahkampf-Schlaginstrumente nutzen sich nach einigen Treffern ab. Der Spieler ist deshalb stets auf der Suche nach neuen, abgedrehten Monsternordinstrumenten.



SCHWER IM MAGEN Auch die Gegner setzen unorthodoxe Hilfsmittel ein. Hier wird Cooper mit Hamburgern beworfen.



ERSCHRECKEND Angesichts der gruseligen Trophäen an der Wand droht unser Held vor Angst zu erstarren.



HARTE SAITEN AUFZIEHEN Die Schar der Medusen kann Cooper nicht verknusen.



BRANDSCHUTZBESTIMMUNG Feurige Teufelchen werden fachmännisch gelöscht.



BILDERBUCH-STORY Handlungsfortschritte werden auf animierten Comic-Seiten festgehalten.



Conker Live & Uncut

Ach du dickes Hörnchen, nun gibt es **Conker** auch noch online.

Kennen Sie Conker, vulgärstes aller virtuellen Eichhörnchen? Rare brachte den Fellflegel 2001 in *Conker's Bad Fur Day* fürs N64 heraus. Mission des Spielers damals: den Nüssesammler nach einer durchzechten Nacht wieder Richtung Heimstätte zu bugsieren. Dummerweise wurde zeitgleich dessen Freundin von einem übermütigen König entführt, der vortratte, Conkers holde Gefährtin als Tischbein zu missbrauchen und nebenbei noch die Welt zu erobern. Abgefahren, oder? Xbox-Spieler bekommen mit *Conker: Live & Uncut* genau dieses Spiel und noch mehr. Denn neben dem Originaltitel inklusive zusätzlicher Elemente wie bislang nicht gezeigter Sequenzen werden einige der wohl gemeinsten Comic-Figuren der Welt nun via Xbox Live aufeinander losgelassen. Bis zu 16 Spieler treten in verschiedenen Szenarien gegeneinander an, um sich mit bestimmten Aufgaben im Hinterkopf selbigen wegzupusten. So kann es vorkommen, dass Sie sich mit Ihrem Team gegen drei weitere durchsetzen müssen, nur um schließlich eine Bank ausrauben zu dürfen. Trotz Waffen wie Baseballschlägern, Katana und Schrotgewehren soll *Conker: Live & Uncut* mehr als ein reines Ballerspiel werden. Ähnlich wie in *Ghost Recon* ist Teamwork wichtig, wenn Sie angreifende Teddybären von der Erstürmung Ihrer schönen Burg abhalten wollen.

Conker mag's blutig

Immer mit dabei: derbe Flüche, reichlich blutlastige Tierkämpfe und Witze, die bestimmt nicht für Kinderohren gedacht sind. Fahrzeuge können in diesen Arealen ebenfalls benutzt werden. Mit Glück schaffen Sie es, sich hinter die Zwilling-Gatling-Kanone eines der

wenigen Helikopter zu klemmen und den Gegnern von oben Saures zu geben. Seien Sie sich sicher, dass Sie es bemerken, wenn die Geschosse ihr Ziel finden. Denn Blut gehörte schon im N64-Vorbild zu den gängigen Effekten. Rüsten Sie dann auch noch Ihre Waffe mit einem der Boni auf, geht es noch übler weiter. Ein Vorgeschmack auf den Einzelspielermodus von *Conker's Bad Fur Day* gefällig? Als Zwischengegner wird Ihnen höchstwahrscheinlich auch ein Misthaufen in die Quere kommen, den Sie dann mit Klorollen bewerfen. Daneben dürfen Sie sich darauf freuen, Xbox-Verhältnissen angepasste Grafik und Soundeffekte vorzufinden. So kommen Veräppelungen von Filmen wie *Matrix* inklusive kultiger Slow-Motion-Effekte noch ein Stückchen stimmungsvoller rüber. Als Teil der Microsoft-Spielestudios scheint Entwickler Rare mit *Conker: Live & Uncut* Mehrspielerspaß zu basteln, der bestimmte Ähnlichkeiten zu Valves *Counter-Strike* aufweist – nur mit dem Unterschied, dass der Shooter gegen die Eichhörnchen-Kämpfe fast jugendfreundlich wirken wird.

NICO LINDNER

VORSCHAU Conker: Live & Uncut

GENRE:
Action

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
Microsoft Game Studios

ENTWICKLER:
Rare Ltd.

TERMIN:
Nicht bekannt

INTERNET:
www.xbox.de

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Conkers Xbox-Live-Auftritt wird das Richtige für Spieler, die normale Shooter nicht mehr sehen können.



BAZOOM Mit schöner Rauchfahne rauscht unsere Rakete Richtung Feind.



NIX FÜR KIDS Nach diesem Schuss spritzt das Pixelblut gleich literweise.



ZWILLINGSFEUER Mit der Gatling zerschnetzeln wir die Teddybären.



DECKUNG Rechts nähert sich ein Heli mit tödlicher Fracht.

Der Herr der Ringe

Die Rückkehr des Königs



Actionbetonte Ring-Entsorgung im offiziellen Spiel zum Abschluss der Filmtrilogie.

Von einem Second-hand-Schmuckstück lassen wir uns nicht so leicht knechten: Nachdem die Xbox-Gefolgschaft in *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* die Handlung der ersten beiden Filme nachspielte, bläst Electronic Arts zum großen Finale. *Die Rückkehr des Königs* folgt im Wesentlichen der spielerischen Formel des Vorgängers: gepflegte, in *Golden Axe* verwurzelte Hack-and-Slash-Action mit zukaufbaren Spezialmanövern, angesiedelt in prächtigen Filmkulissen. Zum Beispiel helfen Sie bei der Verteidigung von Minas Tirith, stellen sich Saurons Streitkräften auf den Pelennor-Feldern und knöpfen sich den Oberfiesling schließlich beim Showdown am Schwarzen Tor vor. Digitalisierte Film-Clips belohnen für das Erreichen neuer Kapitel.

Helden-Verdopplung

Bei Königs soll es mehr Dauerspielspaß geben als in der etwas dünnen Turm-Bespielung: Rund 14 verschiedene Schauplätze sind geplant. Die Entwickler wollen vor allem den Replay-Nährwert stärken, die Anzahl der steuerbaren Charaktere verdoppelt sich von drei auf sechs. Neben Aragorn, Gimli und Legolas kontrollieren Sie auch Zauberer Gandalf sowie das Hobbit-Pärchen Sam und Frodo. Dazu kommen zwei noch geheime, freischaltbare Bonus-Charaktere. Die Story ist in drei Handlungsstränge mit unterschiedlichen spielerischen Schwerpunkten unterteilt. Das Turm-Trio ist für geradlinige Haudrauf-Action zuständig, Gandalf setzt Zaubersprüche trickreich ein. Die schwächlichen Hobbits umschleichen manchen Konflikt oder nutzen die Umgebung listig aus, um ihre Gegner auszuschalten. Im Gegensatz zum Vorgängerspiel gibt es jetzt diverse benutzbare Objekte wie zum Beispiel Katapulte und Seile. Zwischen den Levels investie-



SCHUPPENBEFALL Dass alles Gute wirklich von oben kommt, darf an dieser Stelle bezweifelt werden.

ren Sie im Kampf errungene Erfahrungspunkte, um neue Kombos oder bessere Ausrüstung zu kaufen.

Zu zweit durch Mittel Erde

Ein großer Spaß verspricht der neue Coop-Modus zu werden, bei dem zwei Spieler gleichzeitig kämpfen. Es gibt keinen Splitscreen, vielmehr metzeln Sie sich im Vollbild durch Ork-Horden und anderes Ungemach. Wenn sich die Spielfiguren voneinander entfernen, wird automatisch zurückgezoomt. Gegenseitiger Beistand ist wichtig, aber angesichts von Goodies keimt auch Rivalität. Im Team spielt man sich durch die Story, das Entwicklerteam erwägt außerdem spezielle Zusatzlevels für Helden-Pärchen.

HEINRICH LENHARDT



HERR DER KONVERTIERUNG Die ersten Bilder sind von der PS2, die Xbox-Version soll etwas feinere Texturen erhalten.



RÜSTIGER RENTNER Gandalfs Spezialität ist Magie, aber auch im Nahkampf langt der betagte Zauberer ganz herzhafte zu.

VORSCHAU

HdR: Rückkehr des Königs

GENRE:

Action

SPIELER:

Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Electronic Arts

ENTWICKLER:

EA Redwood Shores

TERMIN:

November

INTERNET:

www.eagames.com/official/loroftherings

FAZIT: Spaßige Gaudi-Action (endlich auch zu zweit) + tolle Filmatmosphäre = super-solide Ring-Festspiele

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

Metal Arms: Glitch in the System

Kleiner Roboter ganz groß: Glitch heißt der neue Held aus Stahl!

Nein, wirklich gefährlich schaut der kleine Droide Glitch nun wirklich nicht aus. Dennoch ist er die einzige Hoffnung seiner Roboter-Freunde, die vom üblen General Corrosive versklavt wurden. In dem Action-Spiel müssen Sie in mehr als 50 Missionen den fiesen Herrscher in die Knie zwingen. Neben dem Umgang mit bis zu 18 verschiedenen Waffen müssen Sie in einigen Missionen auch Ihr Schleichtalent und Ihre Puzzelfähigkeiten unter Beweis stellen. Außerdem können Sie in zwölf verschiedenen Vehikeln Platz nehmen, die sich zudem ordentlich aufrüsten lassen. Wenn Sie das Spiel im Einzelspielermodus durchhaben, können Sie sich dem äußerst gelungenen Mehrspielermodus widmen, in dem drei bekannte Spielvarianten geboten

werden. Im Vergleich zum großen Konkurrenten *Mech Assault* setzt man bei *Metal Arms* grafisch mehr auf Knuddelohtik. Obwohl die Optik insgesamt noch verbesserungswürdig ist, macht der Titel bereits im frühen Stadium eine sehr gute Figur und sollte weiter im Auge behalten werden.

OLIVER BECK

VORSCHAU	
Metal Arms	
GENRE: Action	EINSCHÄTZUNG Sehr gut
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	
HERSTELLER: Vivendi Universal	
ENTWICKLER: Swingin' Ape	
TERMIN: November	
INTERNET: www.vivenduniversal.com	
FAZIT: Der putzige Held Glitch hat das Potenzial zum Superstar. Die Spielmechanik ist gelungen und die Technik gut.	



FLUGABWEHR Die Gegner sind nicht nur am Boden unterwegs, auch die Luft wird unsicher gemacht.



TEAMARBEIT Wie *Mech Assault* macht auch *Metal Arms* im Multiplayer am meisten Spaß.



ICH KRIEG DICH Spannende Luftkämpfe sind bei *Crimson Skies* an der Tagesordnung. Die Flugzeugmodelle sind sehr detailreich.



BURNING DOWN Mit diesem Zeppelin fliegt so schnell kein Luftpirat mehr durch die Gegend. Ähnlichkeiten zur Hindenburg sind rein zufällig.

Crimson Skies High Road to Revenge

Endlich fliegen die **Luftpiraten** auch auf der Xbox.

Die Abenteuer von *Crimson Skies* spielen in den 30er-Jahren, als Piloten noch echte Draufgänger waren und die Entscheidung über Leben und Tod noch im fairen Dogfight am Himmel gefällt wurde. Sie übernehmen dabei die Rolle von Nathan Zachary, dem Anführer der berühmten „Glücksritter“-Crew, der auf der Suche nach dem Mörder seines besten Freundes ist. Die mit massig Zwischensequenzen versehene Non-Stop-Action macht bisher einen fantastischen Eindruck. Neben der flüssigen und unglaublich detaillierten Grafik überzeugt auch die einwandfreie Spielbarkeit. Nach erfolgreichen Missionen kann der Spieler zudem seine Flugzeuge aufrüsten oder sein Geld gleich in neue Himmelsjäger investieren. Obwohl die Story von *Crimson Skies* dicht gestrickt ist und für viele Stunden an den TV fesseln wird, haben es sich die Programmierer

nicht nehmen lassen, auch gleich eine komplette Xbox-Live-Unterstützung einzubauen. Vor allem der spannende Spielmodus „Mann gegen Mann“ wird online sicherlich ein Dauerbrenner und für viele Stunden Spielspaß sorgen.

OLIVER BECK

VORSCHAU	
Crimson Skies	
GENRE: Action	EINSCHÄTZUNG Sehr gut
SPIELER: Bis zu 2 Spieler	
XBOX LIVE: Mehrspielermodus online	
HERSTELLER: Microsoft	
ENTWICKLER: Microsoft	
TERMIN: Herbst	
INTERNET: www.xbox.de	
FAZIT: Freunde von Flugzeugspielen müssen sich diesen Titel vormerken. Spannende Luftduelle sind garantiert.	

Spider-Man 2

Peter Parker streift sich wieder das **Spinnenkos-tüm** über.

Größter Unterschied im Vergleich zum Vorgänger ist, dass man bei *Spider-Man 2* relativ frei in Manhattan herumlaufen und neben der eigentlichen Hauptstory auch viele kleine Nebenaufgaben erfüllen kann. Wenn Sie zum Beispiel der bestohlenen Großmutter helfen wollen, müssen Sie die Räuber stellen, die mit deren Geldbörse abgehauen sind. Ebenfalls eine totale

Überarbeitung hat der Einsatz des Netzes erfahren. Die Folge ist, dass Sie sich jetzt wesentlich uneingeschränkter durch die Städte schwingen können als noch im Vorgänger. Durch die intuitive Steuerung erinnert das Ganze jetzt wesentlich mehr an die optisch grandios in Szene gesetzten Flugsequenzen des Kinofilms. Leider erscheint der Titel erst 2004. (ob)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.de

Termin: Sommer 2004

Einschätzung: Sehr gut



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER Die Flugsequenzen sind im zweiten Teil viel besser gestaltet.



ATHLETISCH Die junge Dame kann ihr Handwerk: Ein traumhafter Slide ist die Folge.

Ninja Gaiden

Ein furchtloser **Ninja-Held** auf Rachefeldzug

Geschichten, die das Leben schreibt: Der Clan von Ryu Haya-busa wurde ausgelöscht und der tapfere Ninja schwört Rache. Helfen werden ihm dabei seine unzähligen Angriffsmöglichkeiten. Egal ob mit blanken Fäusten und Füßen oder mit Schwert, Pfeil und Bogen: Ryu hat alle Manöver eines echten Ninjas drauf. Später wird man im Spiel Ryus Fähigkeiten auch aufrüsten und ihn dadurch noch gefährlicher machen können. Grafisch

sieht der Titel fantastisch aus, da die bekannte *Dead or Alive*-Grafik-Engine benutzt wird, die nochmals gehörig aufgebohrt wurde. Das Resultat sind einzigartige Effekte, die in noch keinem anderen Actionspiel so zu sehen waren und für staunende Gesichter sorgen. (ob)

Hersteller: Tecmo

Internet: www.xbox.de

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr gut

Hunter The Reckoning Redeemer

Hunter The Reckoning Redeemer läutet die Monsterjagd-Saison ein.

Beim zweiten Teil des äußerst blutigen Actionkrachers dürfen wieder bis zu vier Spieler gleichzeitig durch die detaillierten Umgebungen laufen und Monster vernichten. Die Anzahl der Spielfiguren, Gegnertypen und Waffen hat sich dabei im Vergleich zum Vorgänger drastisch erhöht und sorgt hoffentlich für mehr Langzeitmotivation als dieser. Grafisch macht der Titel mit dem außergewöhnlichen Charak-

terdesign bereits eine gute Figur. Obwohl das eher träge Spielverhalten nicht jedermanns Sache ist, versprüht das Spiel cooles B-Movie-Flair. Per Xbox Live werden außerdem neue Inhalte zum Herunterladen bereitgestellt. (ob)

Hersteller: Vivendi Universal

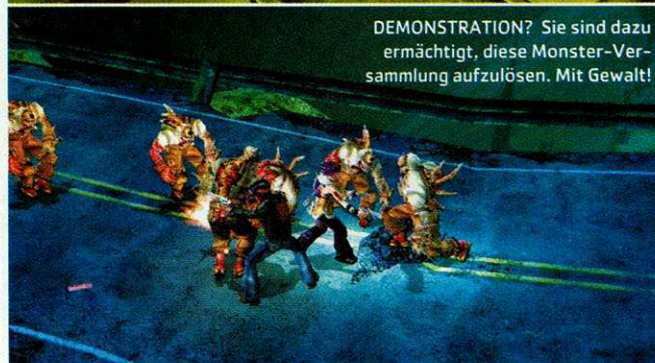
Internet: www.vivendiuniversal.com

Termin: Oktober

Einschätzung: Gut



SCHNIPP, SCHNAPP Mit der Schwertattacke lassen sich die Gegner aus naher Distanz gut angreifen.



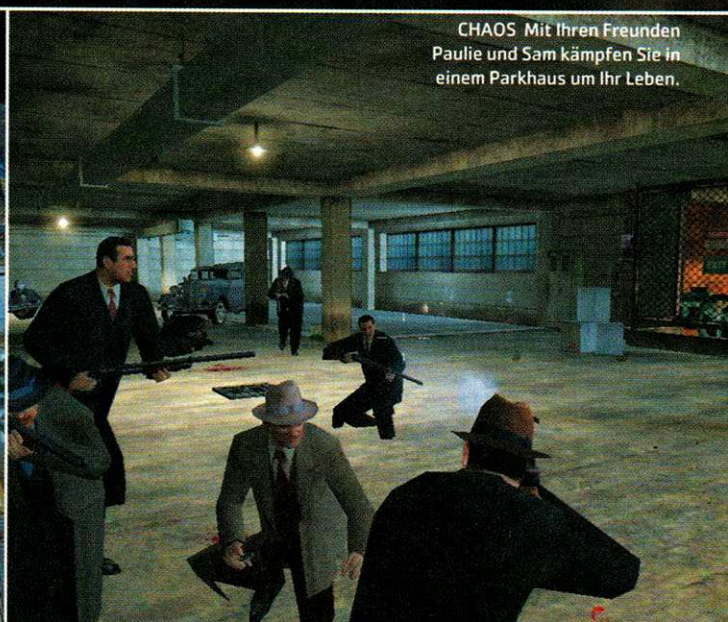
DEMONSTRATION? Sie sind dazu ermächtigt, diese Monster-Versammlung aufzulösen. Mit Gewalt!



Widerstehen Sie nicht länger, entdecken Sie **Ihr Gewissen.**



FREVEL Dieses schöne Museum wird zum Schauplatz eines Feuergefechtes.



CHAOS Mit Ihren Freunden Paulie und Sam kämpfen Sie in einem Parkhaus um Ihr Leben.

Gerade hat sich Taxifahrer Tommy Angelo noch über das lausige letzte Trinkgeld geärgert, da werfen sich plötzlich zwei Mafiosi in seinen Wagen. Hals über Kopf muss er mit ihnen Verfolger abschütteln, die lieber erst schießen wollen, als sich in Diskussionen verwickeln zu lassen. Mit quietschenden Reifen rast er durch die Straßen der 30er-Jahre-Stadt „Lost Heaven“, um mit Glück schließlich die hartnäckigen Widersacher loszuwerden. Was PC-Spieler bereits seit Ende letzten Jahres in Entzückung versetzt, dürfte in absehbarer Zeit auch Xbox-Besitzer begeistern. In über 20 Missionen werden Sie bei *Mafia* von Take 2 kinoähnlich erleben, wie die Laufbahn eines Mafioso aussehen kann. Dazu gehört zum Beispiel die Wiederbeschaffung von Schutzgeld, Rache an zu übermütigen Schlägern im Viertel oder auch Bankraub. Zu Fuß oder während der Fahrt in einem der zahlreichen Oldtimer lernt man im Auftrag von Mafia-Boss Don Salieri immer mehr von der Stadt Lost Heaven kennen. Die Story von *Mafia* wird sich über mehrere Jahre erstrecken und in einer Art Rück-

blende erzählt. Tommy Angelo wendet sich nämlich schließlich an die Polizei – er schildert einem Kommissar seinen bisherigen Lebenslauf und bittet um Schutz. Tommy Angelo hat letztendlich sein Gewissen entdeckt.

Detaillierte Spielwelt

Dem Realitätsgrad in *Mafia* schenken die Entwickler besondere Aufmerksamkeit. Bestes Beispiel sind die fahrbaren Untersätze, die Sie in der Person Tommy Angelos steuern können. Über 60 davon werden zu sehen sein, in puncto Fahrverhalten entsprechen sie realen Vorbildern aus den 30er-Jahren. So könnte es unter Umständen passieren, dass Ihr Vehikel an einer großen Steigung nur noch im Schneckentempo fährt. Ein detailliertes Schadensmodell zeigt, wie sich Verfolgungsjagden auf den Lack der Autos auswirken. Der Vorkriegszeit angemessen ist auch die Auswahl der Waffen. Mit dabei sein wird die Maschinenpistole „Thompson“ mitsamt ihrem charakteristischen Rundmagazin und der Eigenschaft, bei Dauerfeuer zu verreißen. Daneben gibt es Waffen, die man ebenfalls aus Filmen wie *Der Pate* kennt: Sei es der

Baseballschläger, die abgesägte Schrotflinte oder die blanken Fäuste, Tommy Angelo ist nicht zimperlich. Mitunter kommen ihm auch Handgranaten in die Finger, die besonders verheerend wirken.

Glaubhafte Protagonisten in filmreifer Welt

Hupende Autos, Smalltalk in den Gassen, charakteristische Musik, während man mit dem Oldtimer über die Straßen des chinesischen Viertels juckelt – für Atmosphäre wird gesorgt sein, wenn auch nicht in der hohen Auflösung des Vorbilds. Mehr zur Stimmung tragen kantige Charaktere wie etwa Tommys Freund Paulie bei. Ebenfalls unverwechselbar: Don Salieri, mit Stimmlage und Gesten Marlon Brando in seiner Rolle als Vito Corleone in *Der Pate* nachempfunden. Jeder gute Krimi braucht natürlich auch Charaktere, die die Gegenspieler stellen. Im Falle von *Mafia* ist das Gangsterboss Morello, der wie Don Salieri am liebsten ganz Lost Heaven unter seiner Kontrolle wissen möchte. Xbox-Besitzer dürfen hoffen, dass auch auf ihrer Konsole eine lebendige Stadt entsteht, die vor Details nur so strotzt.

Ein Schauplatz wie ein verlassenes Gefängnis ist dann nicht eine Aneinanderreihung von Räumlichkeiten, sondern ein mit Dreck, verrammelten Fenstern und herausgerissenen Türen gestaltetes Bauwerk. Da uns noch keine Xbox-Bilder vorlagen, liefern wir Ihnen mit PC-Screenshots einen kleinen Vorgeschmack auf die mit Sicherheit fesselnde Spielwelt. Stellen Sie sich vor, Sie nehmen in einem Gangsterepos die Hauptrolle ein – so ein Angebot können Sie nicht ablehnen.

NICO LINDNER

VORSCHAU

Mafia

GENRE:
Action-Adventure

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nicht bekannt

HERSTELLER:
Take 2

ENTWICKLER:
Illusion Softworks

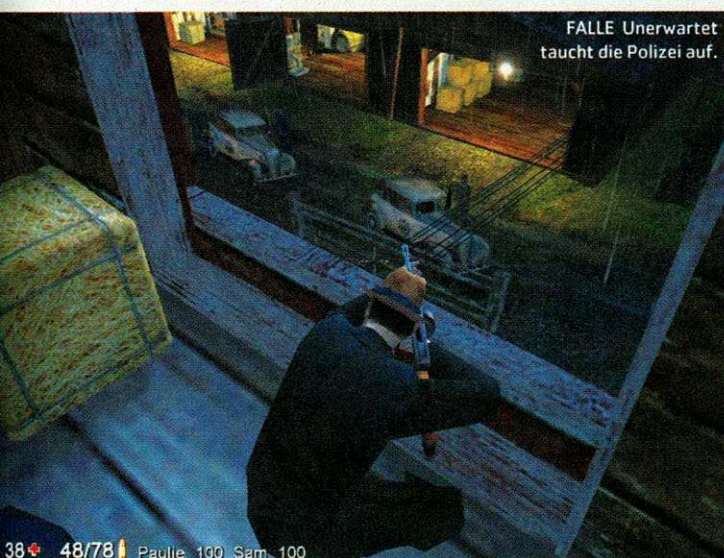
TERMIN:
Nicht bekannt

INTERNET:
www.mafia-game.de

FAZIT: *Mafia* war auf dem PC genial. Auch auf der Xbox dürfte Illusions Meisterwerk ein Highlight werden.

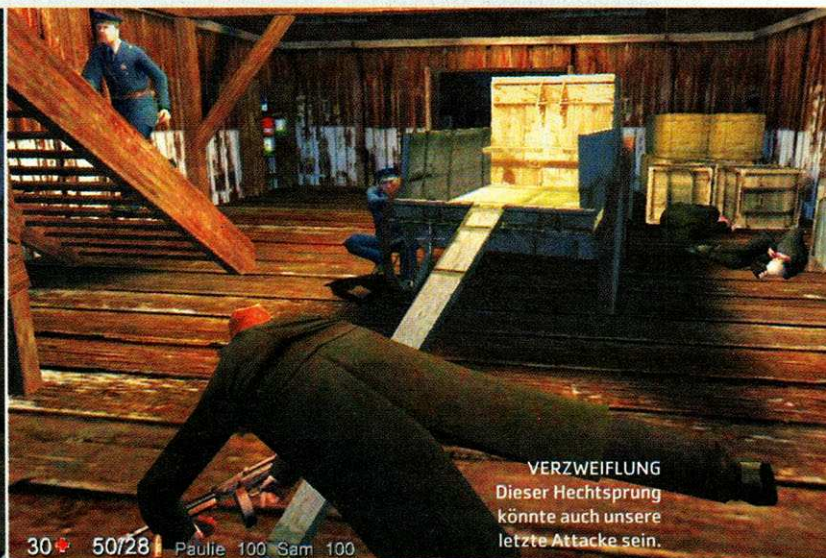
EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



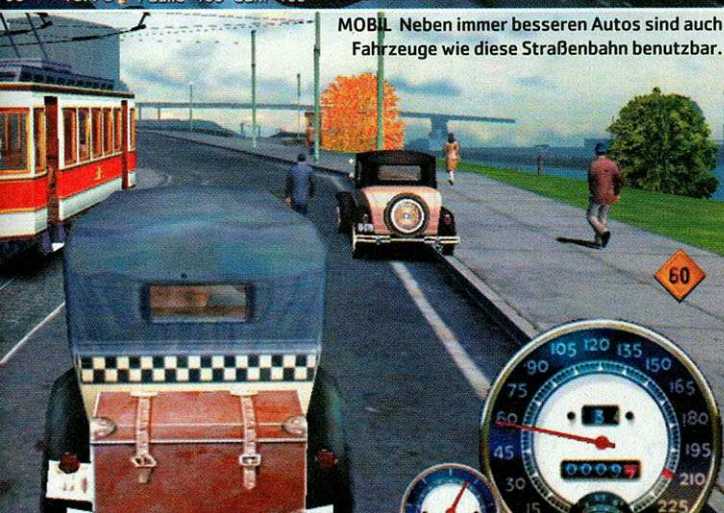
FALLE Unerwartet taucht die Polizei auf.

38 48/78 Paulie 100 Sam 100

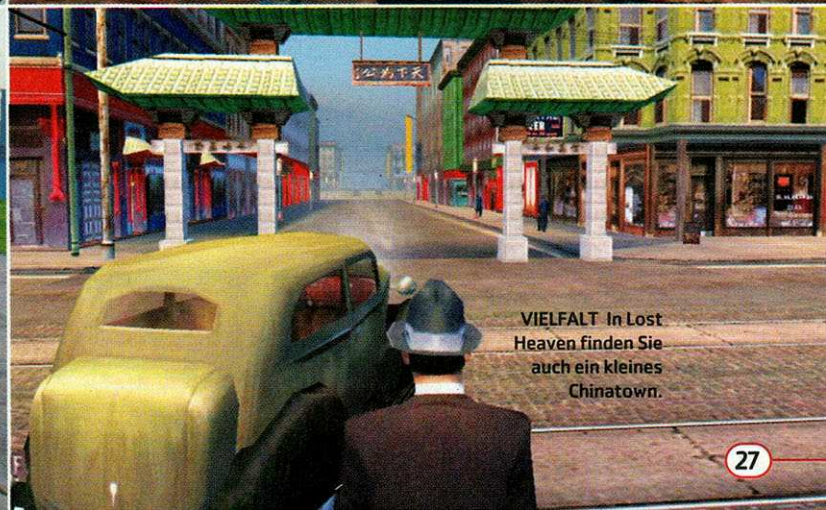


VERZWEIFLUNG Dieser Hechtsprung könnte auch unsere letzte Attacke sein.

30 50/28 Paulie 100 Sam 100



MOBIL Neben immer besseren Autos sind auch Fahrzeuge wie diese Straßenbahn benutzbar.



VIELFALT In Lost Heaven finden Sie auch ein kleines Chinatown.

Kameo

Elements of Power

Rares Heldin steckt **Monster** einfach in die Tasche.



Trollkönig Thorn ist kein Unhold für kuschelige Stunden – wenn er gerade einmal nicht die Vorratskammern seiner Festung leer frisst, verwüstet das haarige Ungetüm mit Vorliebe Landstriche und sorgt für jede Menge Unheil. Damit ist erst einmal Schluss, als er durch ein magisches Ritual vermeintlich für immer in Stein gefangen wird. Doch dann scharf er erneut seine dunklen Schergen um sich. Zum Glück gibt es in Rares *Kameo: Elements of Power* Prinzessin Kameo, deren Geschwister damals mit dem Trollkönig in Stein eingeschlossen wurden. Mit Glück löst sie sogar den Fluch auf, der bislang ihre Schwestern und Brüder gefangen hält.

Die mit dem Monster tanzt

Auf dem Weg zur Burg des Trolls lernt Kameo, besondere Kräfte zu benutzen. Denn wird sie erst einmal eines bestimmten Wesens habhaft, kann sie sich zukünftig in dieses verwandeln. Dazu schmeißt sie ihren Freund Meepo, einen blauen Mini-drachen, Richtung Wunschkandidat. Dem *Pokémon*-Spielprinzip nicht ganz unähnlich, befindet

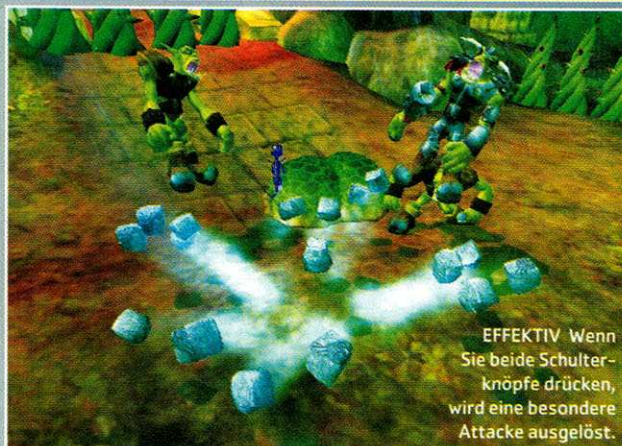
sich das gefangene Monster nun in ihrem Inventar. Insgesamt kommen in *Kameo: Elements of Power* 18 Monster aus den Elementarebenen Pflanzen, Wasser, Fels, Eis, Wind oder Feuer zusammen. Allesamt sehen sie kaum wie Wesen aus, die jemandem etwas zuleide tun können. Doch die Pflanze schwingt große Boxhandschuhe, um Feinde mit einem Uppercut ins Reich der Träume zu schicken, und wenn Sie das Steinwesen finden, bekommen Gegner Steine zu schmecken. Alleine für den Kampf sind diese Fähigkeiten aber nicht gedacht. So schlüpfen Sie in die Pflanze, um versperrte Räume zu erreichen. Das Kraut kann sich nämlich durch die Erde bewegen. Begrenzungen für die Verwandlungen gibt es bislang nicht, über ein Gesichter-Menü rechts oben auf dem Bildschirm wählen Sie aus, wer Sie sein möchten. Kameo kann sich auch selber ihrer Haut wehren – sie packt kurzerhand ihren Gehilfen, den Mini-drachen, und wirft ihn den Feinden entgegen. Diese erfordern allerdings noch Feinschliff. Zu lang dauerte es bislang, um selbst recht simple Gegner aus dem Weg zu räumen. Gemessen an diesem Aufwand dürfte es bei Zwischengegnern eine halbe Ewigkeit dauern.

Stoff für zahlreiche Spielstunden

Insgesamt soll *Kameo: Elements of Power* Sie in 20 Fantasy-Szenarien auf Trab halten, alleine im Schloss des Trollkönigs warten über 30



HERAUSFORDERND Einer der Zwischengegner hat es auf Kameo abgesehen.



EFFEKTIV Wenn Sie beide Schulterknöpfe drücken, wird eine besondere Attacke ausgelöst.

verschiedene Abschnitte. Damit zwischendurch nicht die Übersicht flöten geht, haben Sie Wotnot zur Hand. Das magische Buch, geführt vom Zauberer Ortho, zeichnet alle Monster, über 30 wilde Kreaturen und viele der nützlichen Gegenstände auf. Vom Aussehen her ähnelt Kameos Xbox-exklusives Abenteuer der GameCube-Version, die zwar bereits fast fertig war, aber nie erschien. Von der Qualität her sollen die bewusst märchenhaft gehaltenen Levels allerdings Xbox-Verhältnissen angepasst werden.

NICO LINDNER

VORSCHAU

Kameo: Elements of Power

GENRE:
Action-Adventure

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Rare Ltd.

TERMIN:
1. Quartal 2004

INTERNET:
www.xbox.de

FAZIT: *Kameo* sieht nach einem abgefahrenen Titel mit viel Abwechslung aus. An den Gegnern muss Rare noch feilen.

Sehr gut

BLITZSCHLAG Sorgt hier etwa der Helferdrache für heiße Füße bei den Feinden?



Thief 3

Den **ersten Konsolen-Auftritt** des Meisterdiebs gibt's auf der Xbox!

PC-Fans kennen bereits die Serie rund um den Antihelden und Meisterdieb Garrett, der nun in seinem dritten Abenteuer auch die Xbox heimsucht. Als 1998 der erste Teil erschien, waren PC-Zocker weltweit von der fantastischen Atmosphäre angetan, die von den damals neuen Schleich- und Versteck-Elementen ausging. *Thief 3* setzt ebenfalls auf diese Gameplay-Eigenheiten und wird durch neue Ideen dem Ganzen noch eins draufsetzen. Beispielsweise haben die Entwickler von Ion Storm rund um Warren Spector ein neues Feature eingeplant, das sich „Körperbewusstsein“ nennt. So sieht der Spieler im Gegensatz zur sonstigen Ego-Perspektive die Hände und Füße von Garrett, während er Leitern oder Mauern erklimmt. Auch beim Schloßerknacken erscheinen die Hände, was dazu führt, dass man

noch stärker in die unheimliche Spielwelt des Mittelalter-Abenteurers abtauchen kann.

Die Dunkelheit wartet

Ein schlauer Dieb verlässt erst bei Anbruch der Dunkelheit das Haus. So sind Sie auch bei *Thief 3* meistens nachts unterwegs, um Ihre Missionen zu erledigen. Ansässig in einer unheilvollen Stadt mitten im tiefsten Mittelalter, führen Sie ein gefährliches Leben und bestehen die Reichen, um zu überleben. Als Garrett sich aber an den falschen Schätzen vergreift, entfesselt er eine Macht, die imstande ist, das dunkle Zeitalter und die Zerstörung der Siedlung hervorzurufen. Die einzige Chance zur Abwendung des Unheils besteht darin, die ältesten Artefakte zu stehlen und zu einem magischen Kreis zu vereinigen. Die Schätze befinden sich in unterschiedlichen Gebäuden der düste-

ren Stadt, weshalb Sie im Laufe des Spiels durch mehrere Schlösser, Villen und Kathedralen schleichen müssen. Nebenbei wird auch noch ein Museum beraubt und ein Abstecher in einen Kerker unternommen. Lassen Sie sich bei den Aufträgen aber nicht erwischen, sonst ist die Diebeskarriere schnell beendet.

Verhängnisvolle Schatten

Gegner sollten Sie sich leise vom Hals schaffen! Neben dem wichtigen Aspekt, dass Sie auf Ihre eigenen Geräusche achten müssen, um keine Wachen zu alarmieren, gibt es nun eine coole Neuerung: Das komplexe dynamische Beleuchtungssystem ermöglicht es Garrett, in Echtzeit Licht und Schatten zu beeinflussen. So können Sie durch einen Schattenwurf des eigenen Körpers entdeckt werden oder durch ein verräterisches Lichtspiel jemanden anlocken, um ihn hinterücks mit einem Messer abzumurken. Außerdem stehen dem Einbrecher Dietriche, Kletterhandschuhe und zur Verteidigung Pfeile oder auch Blitzbomben zur Verfügung.

Thief 3 scheint ein vielversprechender Schleich-Ego-Shooter zu werden, der vor allem durch das Beleuchtungssystem und die beklemmende Atmosphäre punkten dürfte. Wir freuen uns jedenfalls diebisch auf den dritten Teil der Serie!

UWE HÖNIG

VORSCHAU

Thief 3

GENRE:
Action-Adventure

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nicht bekannt

HERSTELLER:
Eidos

ENTWICKLER:
Ion Storm

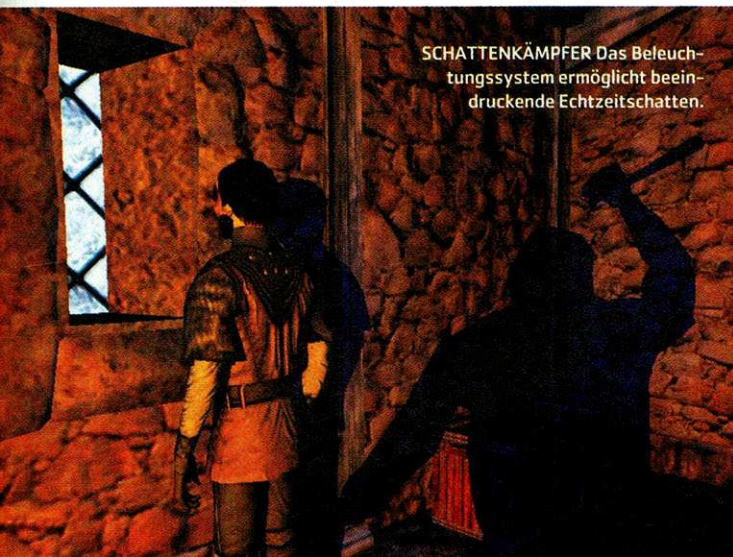
TERMIN:
1. Quartal 2004

INTERNET:
www.eidos.de

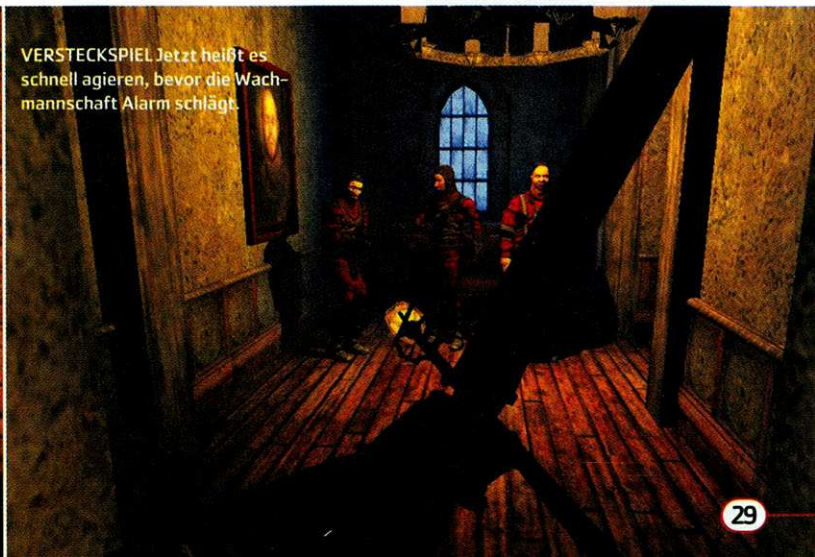
EINSCHÄTZUNG

Super

FAZIT: Mit bombastischen Effekten und einer genialen Atmosphäre stürmt *Thief 3* in Richtung „Schleichspiel-Thron“.



SCHATTENKÄMPFER Das Beleuchtungssystem ermöglicht beeindruckende Echtzeitschatten.



VERSTECKSPIEL Jetzt heißt es schnell agieren, bevor die Wachmannschaft Alarm schlägt.

Prince of Persia The Sands of Time

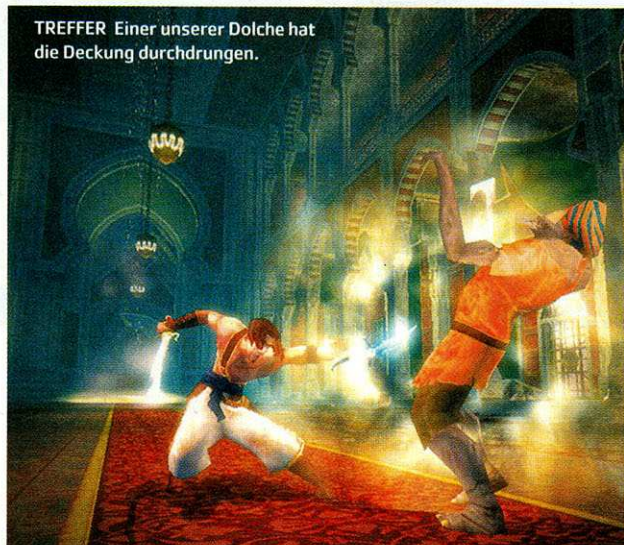


Davon hätte der junge Prinz lieber die Finger lassen sollen: Von einem falschen Wesir in die Irre geführt, befreit er mit einem magischen Dolch die „Sands of Time“ aus einer Sanduhr. Übel sind diese Sande besonders für den Palast seines Vaters, dessen Bewohner in Ubi Softs kommendem Action-Abenteuer zu zombieähnlichen Wesen mutieren. Hier stürzen Sie sich als ebendieser Prinz ins Abenteuer, um das Böse aus dem Palast zu vertreiben und dem Land Frieden zu schenken. Hinter *Prince of Persia: The Sands of Time* steht das Studio, welches bereits *Tom Clancy's Splinter Cell* verwirklichte. Ob der Titel rund um den Wüstensohn wie von Ubi Soft versprochen das Genre

Action-Adventure „für immer verändern“ wird, bleibt fraglich. Die gezeigten Spielszenen machen aber bereits einen guten Eindruck. Kämpfe laufen im *Matrix*-ähnlichen Style ab, die Animationen des akrobatischen Helden sind vielfältig. Besonderes Feature: Sie können Spielszenen rückwärts laufen lassen und so begrenzt die Zeit beeinflussen. Damit dieser Titel das Flair der Vorgänger optimal einfängt, steht den Entwicklern der *Prince of Persia*-Erschaffer Jordan Mechner beratend zur Seite. (nl)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: November
Einschätzung: Sehr gut

Mit **Zombies im Palast** ist nicht gut Kirschen essen. Dank einer Art Zeitmaschine können Sie gefährliche Situationen sogar „zurückspulen“.



TREFFER Einer unserer Dolche hat die Deckung durchdrungen.

Dino Crisis 3

Saurier hausen in einem Raumschiff – Sie dürfen herausfinden, warum.

Anno 2548 taucht das verschollen geglaubte Siedlungsschiff „Ozymandius“ wieder auf, nachdem es 300 Jahre zuvor verschwunden war. Sie werden in *Dino Crisis 3* Patrick oder Sonya steuern, Angehörige einer Spezialeinheit, um das fährlose Schiff zu erkunden. Nette Entdeckung: Saurier hausen im Inneren – an Ihnen liegt es, zu verhindern, dass diese Monster jemals auf der Erde ankommen. Nett: Die so genannten WASPs, Drohnen, die

auf Ihren Befehl hin attackieren, sowie mit der Ozymandius ein Raumschiff, dessen Zusammenstellung Sie angeblich beeinflussen können. Kinoreife Zwischensequenzen und Action sorgen für weiteren Spielspaß. Negativ: Die Kameraführung der Third-Person-View ist so unübersichtlich wie in den Vorgängern. Poliert Capcom diese auf, dürfte *Dino Crisis 3* gerade durch die eindrucksvollen Saurier viele Freunde gewinnen. (nl)

Hersteller: Capcom
Internet: www.xbox.de
Termin: 4. Quartal
Einschätzung: Sehr gut



ZIELHILFE Laserpointer helfen beim Anvisieren der Echsengegner.

Legacy of Kain Defiance



Kain und Raziel sind das Duo Mortale.

Mehr noch als seine Vorgänger wird *LoK: Defiance* auf Kampf und Action setzen. Hauptdarsteller sind diesmal Halbgott Kain und Todesengel Raziel, die beide steuerbar sein werden. Neben je einem individuellen Schwert besitzen die dunklen Helden telekinetische Kräfte. In einer Spielszene konnten wir etwa sehen, wie Kain auf einer Brücke einen Ansturm von Soldaten zurückschlägt, indem er manche davon per Telekinese über das Brückengeländer schubst. Story-

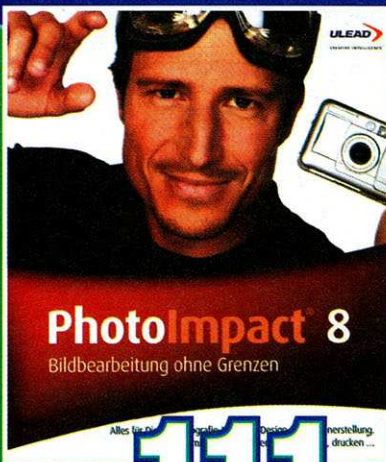
technisch will Entwickler Crystal Dynamics leider bislang so gut wie nichts verraten. Fest steht nur, dass *LoK: Defiance* trotz blutiger Vampir-Action auch Puzzle-Einlagen enthalten soll. Ab und zu wechseln Sie außerdem in eine dunkle Parallelwelt, um dort den Spielverlauf voranzutreiben. (nl)

Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: November
Einschätzung: Sehr gut



FINSTER Diese junge Frau ist Ihnen vollkommen wehrlos ausgeliefert.

HOTWARE SOFTWARE



PhotoImpact 8
Bildbearbeitung ohne Grenzen

111.-

Ulead
Photo Impact 8.0
Digitale Fotoretusche einfach gemacht

**TOPTOOLS
für Fotos und
Videos**



**Filme auf
CD & DVD
2.5**

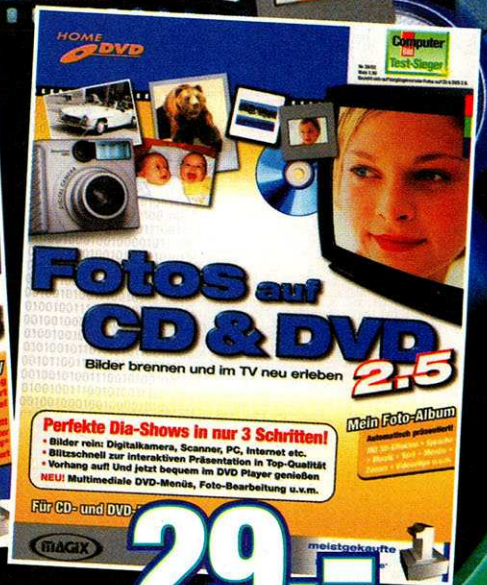
Videos brennen und im TV neu erleben

Perfektes Heimkino in nur 3 Schritten!
• Videos rein: DV/Hi8-Camcorder, VHS, TV, Internet etc.
• Automatisch zur (SV)Video-CD oder DVD in Top-Qualität
• Film ab! Und jetzt bequem im DVD Player genießen
NEU! Multimediale DVD-Menüs, Disc Splitting u.v.m.
Für CD- und DVD-Brennerei

39.-

Filme auf CD&DVD 2.5

Ideal um Deine Urlaubserinnerungen
Digital zu sichern



**Fotos auf
CD & DVD
2.5**

Bilder brennen und im TV neu erleben

Perfekte Dia-Shows in nur 3 Schritten!
• Bilder rein: Digitalkamera, Scanner, PC, Internet etc.
• Blitzschnell zur interaktiven Präsentation in Top-Qualität
• Vorhang auf! Und jetzt bequem im DVD Player genießen
NEU! Multimediale DVD-Menüs, Foto-Bearbeitung u.v.m.
Für CD- und DVD-Brennerei

29.-

Fotos auf CD&DVD



**PINNACLE
STUDIO
version 8**

99.-

Pinnacle Studio 8.0

Verblüffe Deine Freunde mit einem
perfekt geschnittenen Urlaubsvideo



Microsoft Picture It!
Foto Designer Pro

Professionelle Ergebnisse leicht gemacht

79.-

Microsoft Picture It!
Foto Designer Pro 2003
Das Fotolabor im PC



Ulead DVD PictureShow-DCS 2
FotoBrennerei

Ihre Diashow auf CD & DVD für DVD-Player und TV

49.-

Ulead
Fotobrennerei
Diashow digital



Praxisbuch
+CD

**Digital-
Fotografie**

44.95

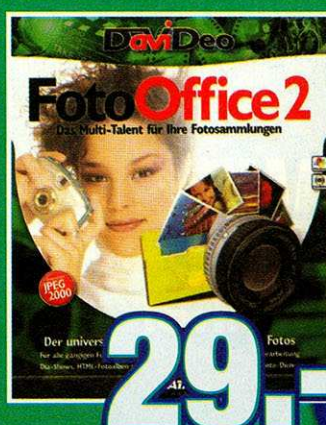
Franzis Digital-Fotografie
Das Buch für alle ambitionierten
Digitalfotografen



World's most famous videocodec!
**DivX
PRO
(VIDEO PACK)**

39.-

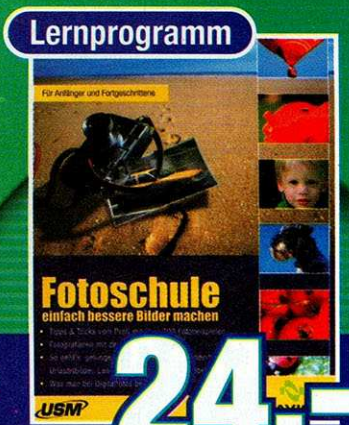
DivX 5 Pro Videopack
Die moderne Filmkomprimierung



Davideo
FotoOffice 2
Das Multi-Talent für Ihre Fotosammlungen

29.-

Davideo FotoOffice 2
Importieren, Bearbeiten, Archivieren
und Präsentieren



Lernprogramm

Für Anfänger und Fortgeschrittene
Fotoschule
einfach bessere Bilder machen

24.-

Fotoschule
Fotografieren will gelernt sein

HOTWARE GAMES



28.-

Die Sims – Megastar

Vorhang auf, Scheinwerfer an: "Die Sims" werden zu Stars! Erweiterungspack



48.-

Die Sims Deluxe

PC-Spiel "Die Sims" mit dem erfolgreichen Expansion-Pack "Das volle Leben" und einer Vielzahl an neuen, exklusiven Features und Inhalten



18.-

Die Sims – Party ohne Ende

Jetzt unvergessliche Partys veranstalten Erweiterungspack



55.-

Die Sims

Das Kultspiel für die Xbox



je 23.-

Die Sims – Tierisch gut drauf / Urlaub total / Hot Date Erweiterungspacks für "Die Sims"

Online-Shopping:

bol.de
einfach rund!

buch.de
einfach vielseitiger

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER

55116 Mainz, 06131-232514

dodenhof

Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

Duttenhofer

97070 Würzburg, 0931-3095-0

Elektro Elsässer

71065 Sindelfingen, 07031-877071

EDEKA

Music Shop

83301 Traunreut, 08669-12992

83512 Wasserburg a.L., 08071-5989-0

82110 Germering, 08984-704322

A-5280 Braumau, 0043-77228375715

expert

R&K Markt • Dinslaken

46539 Dinslaken, 02064-4149-0

MEGA COMPANY

26871 Papenburg, 04961-3029

27793 Wildeshausen, 04431-99010

29525 Uelzen, 0581-9088-0

37574 Einbeck, 05561-9495-0

38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007

38518 Gifhorn, 05371-8150-0

88069 Tettnang, 07542-9323-0

88212 Ravensburg, 0751-366880

88400 Biberach, 07351-1985-0

MEDI MAX

01662 Meisen, 03521-408660

01968 Senftenberg, 03573-363617

06847 Dessau, 0340-540040

06667 Leißling, 0 34 43-33 75-0

07318 Saalfeld, 03671-5363

07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0

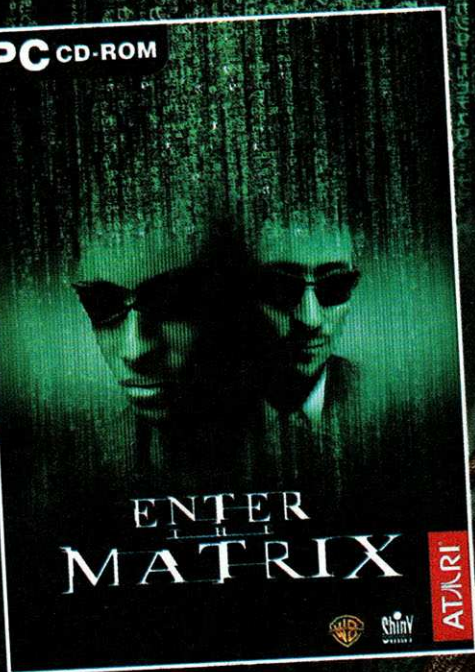
07749 Jena, 03641-46810

08371 Glauchau, 03763-7797-0

09244 Lichtenau, 037208-8040

10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160

PC CD-ROM



Enter the Matrix
Mensch gegen Maschine,
wer wird siegen?

HOTWARE GAMES

PC CD-ROM

LEAGUE OF ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT
INDIANA JONES
UND DIE
LEGENDE DER KAISERGRUFT



**Indiana Jones und die
Legende der Kaisergruft**
Begleite Indy auf seinem neuesten Abenteuer

je

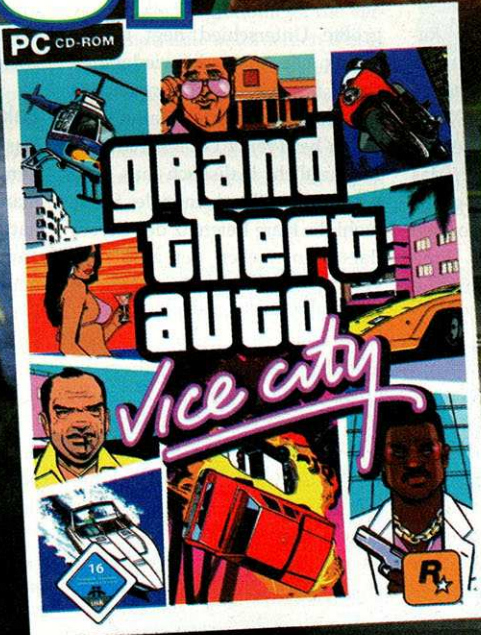
48.-

PC CD-ROM



**Tropico 2
Die Pirateninsel**
Der Nachfolger des preisgekrönten
Karibikspektakels Tropico

PC CD-ROM



GTA: Vice City Deutsche Version
Die wilde Autojagd geht weiter

Klick&Win

3x

Tom
Clancy's
Splinter
Cell
PC-Game



www.hotware.de

**mehr
HOTWARE...**



MediaMax Fortsetzung

12555 Berlin-Köpenick, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
15234 Frankfurt/Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41462 Neuss, 02131-66193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rhede, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252

46485 Wesel, 0281-98408-0
47166 Duisburg, 0203-544010
49751 Sögel, 05952-1214
50181 Bedburg, 02272-91120
51373 Leverkusen, 0214-830420
51465 Bergisch Gladbach, 02202-1888-0
51643 Gummersbach, 02261-918510
55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
56626 Andernach, 02632-2532-0
59494 Soest, 02921-665203
59557 Lippstadt, 02941-10648
63820 Elsenfeld, 06022-61780
65549 Limburg, 06431-91930
67663 Kaiserslautern, 0631-57086
68766 Hockenheim, 06205-2043-30
77656 Offenburg, 0781-91350
93053 Regensburg, 0941-58623-0
97076 Würzburg, 0931-20024-0

97318 Kitzingen, 09321-13290
97816 Lohr, 09352-800410
97877 Wertheim, 09342-9618-0
97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
99817 Eisenach, 03691-8250-0

NOVO

30880 Laatzen, 0511-87954-0
33689 Bielefeld, 05205-992-0
40880 Ratingen, 02102-4504-0
44809 Bochum, 0234-9533-0
45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
49078 Osnabrück, 0541-9415-0
65555 Limburg, 06431-951201

RATIO

28816 Stuhr, 0421-87151-0
32584 Löhne, 05731-781-0
31655 Stadthagen, 05721-983-0
34225 Baunatal, 05665-9996-0
48155 Münster, 0251-696-0
54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen,
02102-434040
Klumpe Elektronik
49757 Werlte,
05951-2664

Telepoint
TV, HIFI, ELEKTRONIK, FOTO, AUDIOVISUELLE
RED ZAC

26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nittermoor, 0491-92566-0

TOPMARKT

97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten.

Project Gotham Racing 2

Endlich schickt Microsoft seinen **Edelracer** in die zweite Runde.



RUSSLAND Ein Bayer in Moskau: Der SUV-BMW X5 heizt durch Russland.



UNWETTER Die Regeneffekte sehen sehr gut aus, vor allem die Gischt hinter den Reifen.

Project Gotham Racing war nicht nur das erste seriöse Rennspiel überhaupt für die Xbox, sondern auch gleich ein Riesenhit. Die äußerst schicke Grafik, das tolle Fahrverhalten und die große Auswahl an Nobelkarossen sorgten für langfristigen Spielspaß. Eine Fortsetzung war deshalb nur eine Frage der Zeit.

Alles bleibt besser

Beim bald erscheinenden Nachfolger kann die Devise deshalb nur lauten: „Größer, schöner, besser!“ Dazu knieten sich die englischen Entwickler von Bizarre Creations nochmals richtig in die Hardware der Xbox rein und verbesserten den ersten Teil in allen Belangen. Der

größte Unterschied liegt in der Grafik. Die Autos, die wieder allesamt mit einem umfangreichen Schadensmodell ausgestattet sind, sehen bei Project Gotham Racing 2 unglaublich realistisch aus und werden beim Erscheinen des Spiels wohl die klare Referenz des Genres darstellen. Neben der zusätzlich verbesserten Hintergrundgrafik setzt man jetzt auch verstärkt auf hübsche Wettereffekte, die sich merklich auf das Fahrverhalten auswirken. Als Rennstrecken dienen den Traumautos von Ferrari, Porsche und Konsorten diesmal die vier Städte Chicago, Florenz, Edinburgh und Moskau. Diese sind in eine Vielzahl von Streckenabschnitten unterteilt, die sich deutlich voneinander unterscheiden und natür-

lich die bekannten Wahrzeichen der entsprechenden Stadt beinhalten.

Lokal & Online

Das bekannte Kudos-System, bei dem Sie für besonders coole Fahrmanöver Punkte bekommen, ist natürlich auch wieder dabei und wurde von den Entwicklern um ein neues Ranglistensystem erweitert. Durchdrehende Reifen, waghalsige Drifts und andere Aktionen sind nur einige Möglichkeiten, um die begehrten Punkte zu erhalten, die anschließend ins Freischalten von neuen Autos, Lackierungen etc. gesteckt werden können. Wer daheim keinen Freund zur Seite hat, der sich mit ihm per Splitscreen heiße Duell liefert, kann jetzt auch erstmals Online-Rennen bestreiten.

Wie umfangreich die Xbox-Live-Unterstützung sein wird, will Microsoft noch bekannt geben.

OLIVER BECK

VORSCHAU

Project Gotham Racing 2

GENRE: Rennspiel
SPIELER: Bis zu 2 Spieler
XBOX LIVE: Mehrspielermodus online
HERSTELLER: Microsoft
ENTWICKLER: Bizarre Creations
TERMIN: 4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

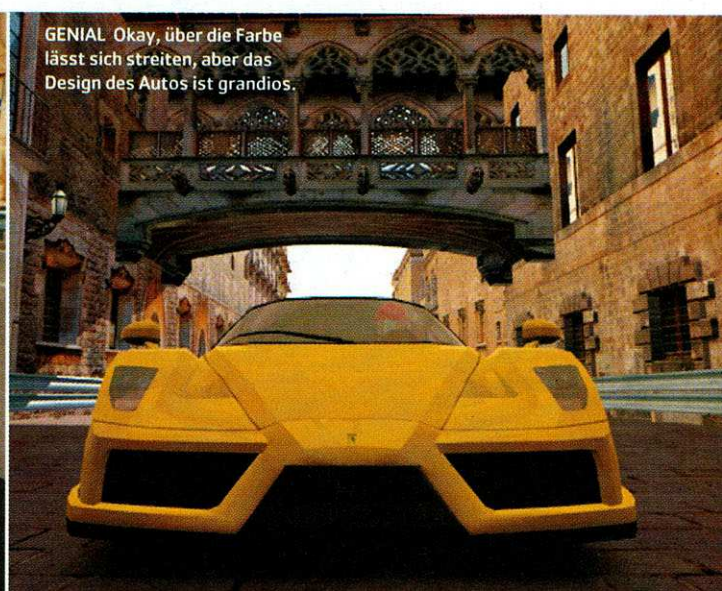
Sehr gut

INTERNET:
www.xbox.de

FAZIT: Project Gotham Racing 2 hat nur ein Ziel: die Nummer 1 des Genres zu werden. Die Chancen stehen gut.



OLDTIMER Auch ältere Modelle können in Project Gotham Racing 2 gefahren werden.



GENIAL Okay, über die Farbe lässt sich streiten, aber das Design des Autos ist grandios.

Colin McRae Rally 04



Durchdrehende Reifen und ausbrechende Hecks bedeuten wieder Schwerstarbeit für Rallye-Spezialist Colin & Co. ...

Colin McRaes Karriere hat in diesem Jahr eine große Veränderung erfahren: Nach jahrelanger Zusammenarbeit mit Ford verabschiedete sich der Altmeister Richtung Citroen und rast jetzt im neuen Xsara-Modell durch die Pampa. Natürlich können Sie auch im Spiel mit diesem Vehikel die Rennen bestreiten, auch wenn Sie bei *Colin McRae Rally 04* nicht mehr ausschließlich an Colins offiziellen Dienstwagen gebunden sind. Insgesamt stehen dem Spieler nämlich 20 verschiedene Modelle verschiedener Hersteller zur Auswahl. Von Mitsubishi über Subaru bis hin zu Fiat: Alle nam-

haften Firmen der Rallye-Szene sind mit am Start.

Testkilometer

Neben den bekannten Spielmodi Einzelrennen und Weltmeisterschaft gibt es jetzt auch den neuen Test-Area-Modus. Hier müssen Sie neue Wagenkomponenten, zum Beispiel Bremsen, Motoren etc., auf Herz und Nieren prüfen. Wenn Sie die Testfahrten zur Zufriedenheit der Teamleitung und Ingenieure absolvieren, können Sie die neuen Teile auch im Rennen einsetzen und dadurch noch mehr Speed aus Ihrem Vehikel herausholen. Auch beim Multiplayer-Modus hat sich etwas getan: Während per Split-screen bei der Xbox-Version bis zu vier Spieler gleichzeitig an den Start gehen

können, sind dieses Mal zudem zwei Spieler bei der Weltmeisterschaft zugelassen. Dabei kann sich jeder ein eigenes Team aussuchen und um den Titel mitfahren.

Technische Evolution

Technisch macht der Titel noch einen etwas unfertigen Eindruck. Die Autos sehen zwar im Vergleich zum Vorgänger noch einen Tick schöner aus und sind einfach traumhaft ausmodelliert, die Hintergrundgrafiken wirken dagegen noch sehr steril. Hoffentlich nutzen die Programmierer die verbleibende Zeit und merzen dieses Manko noch aus. Das bereits aus dem Vorgänger bekannte Schadensmodell mit seiner authentischen Darstellung ist natürlich auch wieder mit von der Partie. Deswegen müssen Sie auch bei *Colin McRae*

Rally 04 als Fahrer wieder stets einen Kompromiss aus aggressiver und kontrollierter Fahrweise finden.

OLIVER BECK

VORSCHAU

Colin McRae Rally 04

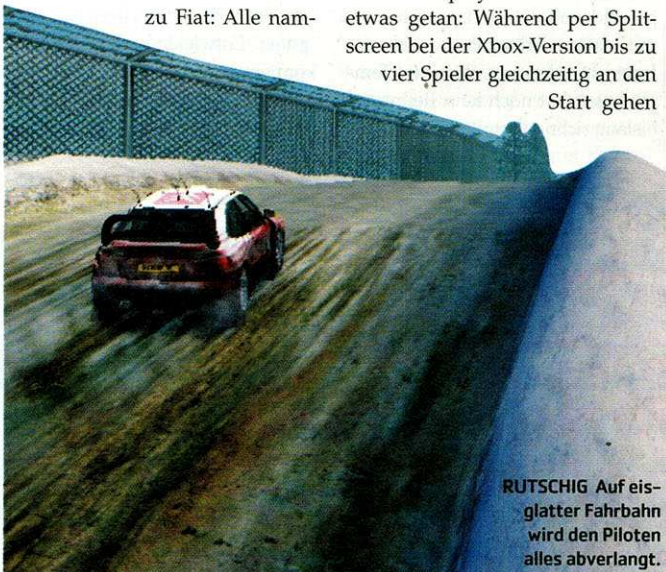
GENRE: Rennspiel
SPIELER: Bis zu 4 Spieler
XBOX LIVE: Nein
HERSTELLER: Codemasters
ENTWICKLER: Codemasters
TERMIN: November

EINSCHÄTZUNG

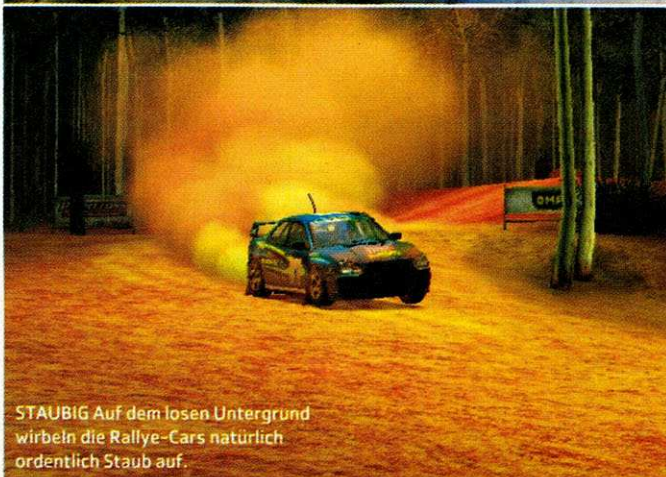
Super

INTERNET:
www.codemasters.de

FAZIT: Auch im Jahr 2003 kämpft das realistische *Colin McRae Rally 04* um die Spitzenposition im Genre.



RUTSCHIG Auf eisglatter Fahrbahn wird den Piloten alles abverlangt.



STAUBIG Auf dem losen Untergrund wirbeln die Rallye-Cars natürlich ordentlich Staub auf.



GENIAL Die Autos sehen mit den ganzen Wagedetails einfach fantastisch aus.



LICHTVERHÄLTNISSE Die Licht- und Schatteneffekte sind noch verbesserungswürdig.

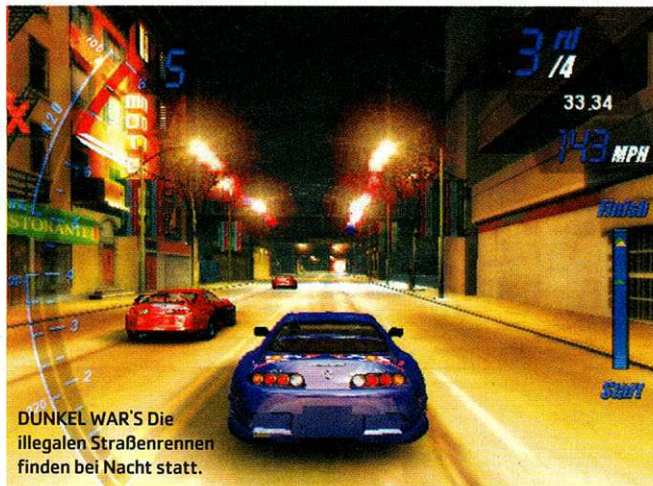
Need for Speed Underground

Untergründiger als jeder Tiefgaragen-Parkplatz sind die neuen Straßenrennen in **selbst getunten Autos**.

Die altehrwürdige Rennspiel-Serie Need for Speed widmete sich traditionell High-End-Luxuskarossen, die für Normalmenschen ohne Hilfe von Lotteriegewinn oder Erbschaft kaum erschwinglich sind. Doch bei der nächsten Ausgabe mit dem Untertitel Underground bleiben die Ferraris auf dem Parkplatz stehen. Stattdessen wandeln Sie in den realistischeren Bremsspuren von Motorsport-Enthusiasten. Da fängt man klein mit einem Honda Civic oder Toyota Celica an, der durch stets Tuning vom Turbo bis zum Spoiler langsam in eine kleine, fiese Rennmaschine verwandelt wird.

Aufgerüstet abgefahren

Ergo dreht sich beim Karrieremodus alles ums Geldverdienen, um genug Bares für neue Einzelteile zu haben. Rund 20 lizenzierte Autos dürfen Sie bis zur Unkenntlichkeit tunen, hunderte von Extras sorgen für mehr Performance (oder einfach nur ein schnittigeres Aussehen). Die hochgezüchteten, leichten und mit prima Handling-Eigenschaften gesegneten Flitzer werden in Straßenrennen eingesetzt, die grundsätzlich nachts in verschiedenen Großstädten stattfinden. Außerdem gibt es rund 30 Sekunden kurze Drag-Race-Events, bei denen es in erster Linie auf perfektes Timing beim Schalten ankommt. Im Laufe



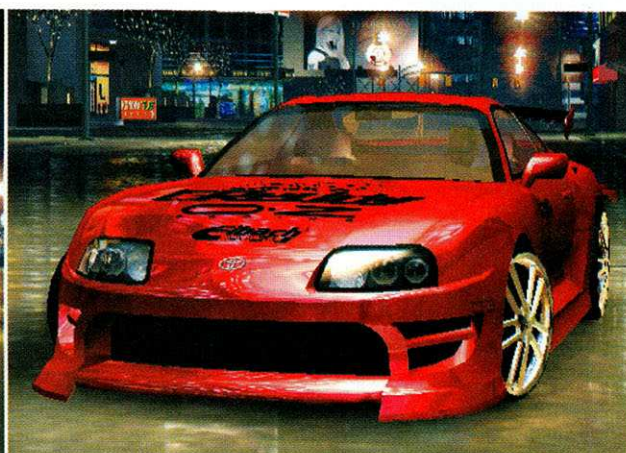
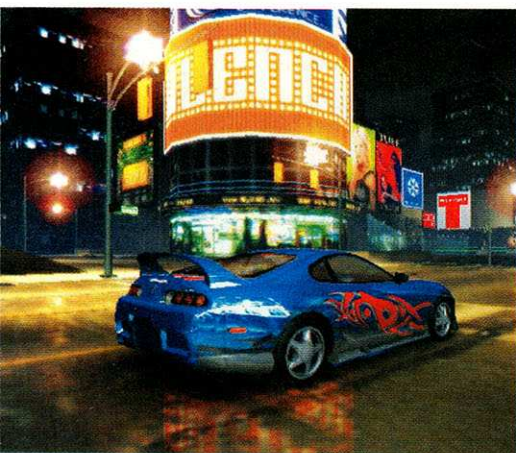
von rund 100 Wettbewerben klettern Sie allmählich in der Rangliste der Renn-Unterwelt nach oben und schalten Bonus-Autos frei.

Auf der E3 war nur die PS2-Version zu sehen, doch die Grafik zeigt bereits echtes Temporausch-Potenzial. Das Entwicklerteam EA Black Box hält das mangelnde Geschwindigkeitsgefühl für ein Manko der meisten Rennspiele. Mit grafischen Effekten wie Lichterschlieren bei zunehmender Geschwindigkeit kommt bei Need for Speed Underground voll rüber, dass man sich mit einem Affenzahn durch die Innenstadt bewegt. So einen Temporausch hat noch kein Rennspiel bislang richtig vermitteln können.

Xbox-Technik-TÜV

Das Fahrvergnügen soll diesmal nicht von der Technik ausgebremst werden. Das letzte Need for Speed-Spiel Hot Pursuit 2 war bekanntlich auf der Xbox schlechter als die PS2-Vorlage. Dieses Schindluder lag zum einen an verschiedenen, unterschiedlich begabten Programmiererteams und zum anderen am Termindruck bei dieser erst kurzfristig beschlossenen Umsetzung. Underground ist dagegen von vornherein für die Xbox geplant und wird auch von Team Black Box gemacht, den "guten" Entwicklern. Rennspielfans können sich auf jeden Fall auf rasante Asphalt-Action freuen.

HEINRICH LENHARDT



KARRE A LA CARTE Die fesch polierten Fahrzeugmodelle lassen sich vom Bremspaket über die Radaufhängung bis zur Karosserie-Bemalung individuell ausstatten. Schmucke Lackierungen sind somit kein Problem mehr.



VORSCHAU

Need for Speed

GENRE:

Rennspiel

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Electronic Arts

ENTWICKLER:

EA Black Box

TERMIN:

1. Quartal 2004

INTERNET:

www.needforspeed.com

FAZIT:

Verschärftes Grafiktempo und detailliertes Tuning bringen Schwung in die unkomplizierte Renn-Action.

ENCHÄTZUNG

Sehr gut

Sega GT Online

Fahren Sie doch einfach, gegen **wen Sie wollen!**

Sega GT Online ist genau das Richtige für alle Rennspiel-Fans, die sich nicht gerne mit Computergegnern messen. Auf mehr als zwölf Rennstrecken können Sie sich nach zahlreichen Tuning-Aktionen an Ihrem Auto von der Konkurrenz absetzen und nebenbei via Headset einen lockeren Spruch ablassen. Die hart erarbeiteten Fahrzeuge oder die teuren Tuningteile können sogar online als Wetteinsatz riskiert werden – witzig. Übrigens können Sie

Spielstände von Sega GT 2002 in die Neuauflage transferieren, um Ihre individuell getunten Autos zu erhalten. Im Offline-Modus stehen Ihnen zahllose Events zur Verfügung, bei denen Sie neue Autos, Tuningteile und Rennstrecken freischalten können. (uh)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.com

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr gut



ABGEHÄNGT Vor allem gegen Freunde dürfte die Raserei einen Heidenspaß machen.

Midnight Club II

Illegale Straßenrennen schockieren die Bevölkerung in den größten Metropolen der Welt.

Die wahnsinnigen Mitglieder des Midnight Clubs treffen sich jede Nacht, um illegale Straßenrennen in Los Angeles, Tokio und Paris zu veranstalten. Zu Beginn Ihrer Karriere starten Sie mit einem relativ unspektakulären Auto, was sich im weiteren Verlauf aber ändert. Neben schnellen Karren stehen Ihnen später nämlich auch heiße Motorräder zur Verfügung ... Besonders interessant ist die Xbox-Live-Unterstützung, da insgesamt

acht Raser per Internet harte Rennen austragen dürfen. Natürlich gibt es auch Headset-Support, was die Angelegenheit natürlich besonders witzig macht. Mit ein wenig Glück haben wir bereits in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test für Sie parat. (uh)

Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de

Termin: Juni

Einschätzung: Sehr gut



LEITWOLF Bei Midnight Club müssen Sie mächtig Gas geben, um gegen die Konkurrenz zu bestehen.



HÖLLENMASCHINE Die Bikes sind schwerer zu beherrschen, aber die Beschleunigungswerte sind gigantisch.

Group S Challenge

Das realistische **Rennspektakel von Capcom** steht mit brüllendem Motor in den Startlöchern.

Capcom hat noch nicht sonderlich viele Rennspiele entwickelt. Dennoch hinterließ *Group S Challenge* einen ganz fabelhaften ersten Eindruck und begeistert vor allem durch die realistische Grafik. Die zahlreichen Fahrzeugmodelle von namhaften Herstellern wie etwa Audi, RUF, Subaru oder Toyota wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Ebenso gibt es eine wahre Effektlut, mit der beispielsweise realistische Schatten und

Reflexionen auf den Karossen dargestellt werden. Die Rennkurse bieten als Hintergrund bekannte Locations wie Monaco, Tokio oder auch Australien. Racing-Freaks können sich schon mal auf fordernde Rennen einstellen – aber leider ohne Xbox-Live-Unterstützung. (uh)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: September

Einschätzung: Sehr gut



WERTARBEIT Auch deutsche Automobile wird es bei Group S Challenge geben.



PUNKTESAMMLER Beim „Line Mode“ müssen Sie die Ideallinie perfekt nachfahren.

Amped 2

Heiße Bretter, coole Typen und fette Beats:
Die Snowboarder kommen zurück!



Als *Amped* für die Xbox erschien, staunten die Videospieler nicht schlecht. Gleich das erste Trendsport-Spiel aus dem Hause Microsoft überzeugte mit einer famosen Spielbarkeit und einer tadellosen Optik. Umso höher sind natürlich die Erwartungen an den Nachfolger, der gegen Ende des Jahres in die Läden kommt.

Größer – Besser – Schicker

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich natürlich nichts verändert. Noch immer heizen Sie mit Ihrem Snowboard die Pisten herunter und führen einen abgefahrenen Trick

nach dem anderen aus. Gelingen Ihnen die Stunts auch im Karriere-Modus, werden Sie dort fortan mit Sponsorenverträgen und neuer Ausrüstung versorgt und Ihr Aufstieg in die Weltspitze der Snowboarder ist vorprogrammiert. Zudem kann man sich bei *Amped 2* dank der Xbox-Live-Unterstützung jetzt auch weltweit mit anderen Spielern messen. Auch dem Spielen mit Freunden vor dem heimischen TV steht dank dem umfangreichen Multiplayer nichts im Wege.

Technischer Volltreffer

Damit die Strecken nicht wie langweilige Pisten aus dem letzten Österreich-Urlaub aussehen, hat man sich bei Microsoft nicht lumpen lassen und engagierte den renommierten Snowboard-Park-Designer Chris „Gunny“ Gunnarson. Dieser kreierte wunderschöne und erstaunlich abwechslungsreiche Schauplätze, die einfach überwältigend aussehen und die Xbox bis an die Leistungsgrenze treiben. In *Amped 2* gibt es jetzt zudem wesentlich mehr Gegenstände auf den Strecken, die man für seine Tricks und Stunts benutzen kann. Überhaupt hat sich technisch im Vergleich

zum Vorgänger eine ganze Menge getan. Neben den tollen Strecken mit ihren vielen Details verbesserte man auch das Aussehen der Sportler auf den Pisten. Außerdem kümmern sich die Entwickler ausführlich um die Lichteffekte des Spiels. Bei *Amped 2* werfen jetzt sogar die Wolken richtige Schatten auf die Oberfläche und vermitteln einfach eine tolle Atmosphäre. Musikalisch werden dem Spieler unterdessen wieder Lieder aus der

Independent-Ecke geboten und die stattliche Anzahl von 300 (!) verschiedenen Songs dürfte auch langfristig für Abwechslung sorgen.

OLIVER BECK



NICE STYLE Bei den Sprüngen müssen wieder wahnwitzige Stunts ausgeführt werden.



DO THE SLIDE Brückengeländer werden zum Sliden missbraucht. Hauptsache die Haltung stimmt.



VORSCHAU

Amped 2

GENRE: Trendsport
SPIELER: Bis zu 2 Spieler
XBOX LIVE: Mehrspielermodus online
HERSTELLER: Microsoft
ENTWICKLER: Microsoft
TERMIN: 4. Quartal

INTERNET: www.xbox.de

FAZIT: *Amped 2* wurde in allen Bereichen verbessert und somit erwartet uns ein Top-Hit des Trendsport-Genres.

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

Tony Hawk's Underground

Beim neuen **Tony Hawk** hat sich glücklicherweise nicht nur der Name gravierend geändert.



Tony Hawk's Pro Skater ist so was wie die Mutter aller Trendsportspiele. Als der Titel 1999 erschien, konnte man zum ersten Mal in einem Videospiel mit seinem Skateboard frei in der Gegend herumfahren und abgedrehte Tricks vollführen. Seitdem hat das Spiel drei Nachfolger spendiert bekommen, die zwar immer etwas im Detail verbessert wurden, aber insgesamt wenig Neues boten.

Radikale Änderungen

Bei *Tony Hawk's Underground* sieht die Sache jetzt anders aus. Neben der für einen Nachfol-

ger obligatorischen verbesserten Grafik und der im Detail angepassten Steuerung nahm man auch Änderungen am Spielprinzip vor. Der Hauptunterschied ist der, dass man von nun an nicht mehr zwingend an sein Skateboard gebunden ist. Vielmehr kann man das Brett jetzt auch in die Hand nehmen und an Orte gelangen, die mit Board unter den Füßen unerreichbar bleiben würden. Auch das Hinaufklettern auf Dächer, Autos und Ähnliches ist jetzt möglich. Das alles hört sich anfangs vielleicht nicht wirklich revolutionär an, bringt das Spielprinzip von *Tony Hawk* aber auf die

nächste Evolutionsstufe. Von nun an heißt die Frage nämlich nicht mehr „An welcher Stelle im Level kann ich mit meinem Board den Trick ausführen, den sich die Programmierer dafür vorgestellt haben?“, sondern „Wo will ich mit meinem Board hin? Was will ich dort machen? Wie will ich es machen?“. Man hat einfach die totale Freiheit, alles zu machen, was man möchte. Ein Beispiel: Neben einem Einfamilienhaus verläuft eine extrem lange Stromleitung, die sich wunderbar zum Sliden missbrauchen lassen würde. Was tun? Ganz einfach: Skateboard auf den Rücken schnallen, Haus

hinaufklettern, Skateboard unter die Füße und rauf auf die Leitung. Dem Spieler sind einfach keine Grenzen mehr gesetzt.

Das alles und noch viel mehr

Auch die anderen Neuerungen, wie zum Beispiel die coolen Wettereffekte, der Tageszeiteffekt oder die neuen, mehr storylastigen Aufgabenstellungen haben große Auswirkung auf das Gameplay. Es lässt sich schon jetzt sagen, dass die *Tony Hawk*-Serie mit *Underground* einen mehr als würdigen Ableger bekommt, der einen ganz heißen Hit-Anwärter darstellt.

OLIVER BECK

VORSCHAU

Tony Hawk's Underground

GENRE:
Trendsport
SPIELER:
Bis zu 2 Spieler
XBOX LIVE:
Nein
HERSTELLER:
Activision
ENTWICKLER:
Neversoft
TERMIN:
Oktober

EINSCHÄTZUNG

Super

INTERNET:
www.activision.de

FAZIT: *Tony Hawk's Underground* strotzt nur so vor Neuerungen und überzeugt bisher auf ganzer Linie.



480 X 1
FS Flip

AHA Der Typ schaut aus wie Ali G und trägt ein Brasilientrikot. Gefährliche Kombination.



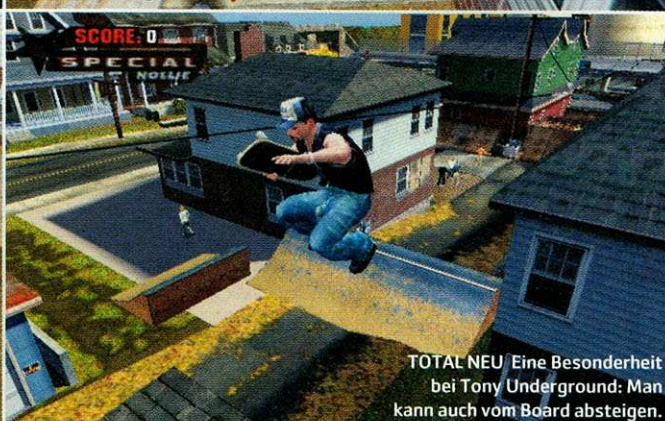
KEINE ZUKUNFT Die Jugend von heute hängt die ganze Zeit nur noch in der Gegend rum.



AB ZUM FRISÖR Die Trick-Kombo ist ja wirklich geil, aber die Frisur ist einfach out!

11,286 X 5

720 Boneless + BeniHana + FS Revert + Nose Manual + Invert



TOTAL NEU Eine Besonderheit bei *Tony Underground*: Man kann auch vom Board absteigen.

FIFA 2004

Ziehen Sie den Bayern **die Lederhosen** aus – und finden Sie den Weg aus der 2. Liga raus. Erste Infos und Bilder zum Kick!



Alle Jahre wieder studieren Fans gespannt die Aktivitäten ihres Lieblingsvereins in der Sommerpause: Wer kommt? Wer geht? Gibt es Anzeichen für eine meisterhafte Saison, lohnt sich die Sparbuch-Auflösung zwecks Investition in eine Jahreskarte? Nach ähnlichen Rauchzeichen fahndet auch der Videospiele-Fußballer, wenn die ersten Informationen über die nächste Version von *FIFA Football* am Horizont auftauchen. Produzent Danny Isaac von EA Sports ließ sich während der E3 in die Features-Aufstellung für die kommende Spielzeit blicken. Die frühe Demo-Version macht klar, dass die *FIFA*-Macher um verstärkten Realismus bemüht sind. Wurde letztes Jahr schon die Pass-Steuerung etwas anspruchsvoller, erweitert man bei *FIFA 2004* die Manöverpalette um zusätzliche

Flanken- und Lob-Varianten. Durch zarte Betätigung des Kontrollsticks schlägt Ihr Spieler eine langsamere Gehbewegung ein, was angesichts eines herausstürmenden Torhüters ratsam sein kann.

So 'ne KI ... so wunderbar schön wie heute

Alle Jahre wieder wird die künstliche Intelligenz überarbeitet, diesmal sollen Verteidiger die Stellung von anderen Spielern besser berücksichtigen und Passbahnen dichtmachen. Die Anzahl der Spieler-Attribute wird auf 31 erhöht, begnadete Techniker sind deutlich ballsicherer als grobkörnige Rasenumpflüger, denen das Leder öfters mal entspringt. Harmonischer ineinander übergehende Animationen lassen die Bewegungen der Kicker realistischer wirken. Zwei traditionelle *FIFA*-Stärken, Hochglanz-Präsentation und Liga-

Vielfalt, werden gnadenlos ausgebaut. 16 Ligen, 350 Teams sowie rund 10.000 Spieler sind mit realistischen Namen und Daten vertreten. Sie können neben der Bundesliga jetzt auch die 2. Liga realistisch nachspielen. Dabei ist nicht nach einer Saison Schluss: Im Karriere-Modus betreut man das Team seiner Wahl über mehrere Jahre hinweg und versucht, Aufstieg oder Europacup-Qualifikation zu erreichen. Sportliche Erfolge erhöhen das Budget; auf dem Transfermarkt dürfen Sie dann versuchen, Ihr Kicker-Kollektiv mit internationalen Stars zu verstärken.

Jetzt wird's schmutzig

Für optischen Hochgenuss sollen doppelt so viele fotorealistische Spielergesichter sorgen. Die äußeren Bedingungen hinterlassen deutlichere Spuren: Die dynamisch verdreckenden Trikots kleben bei

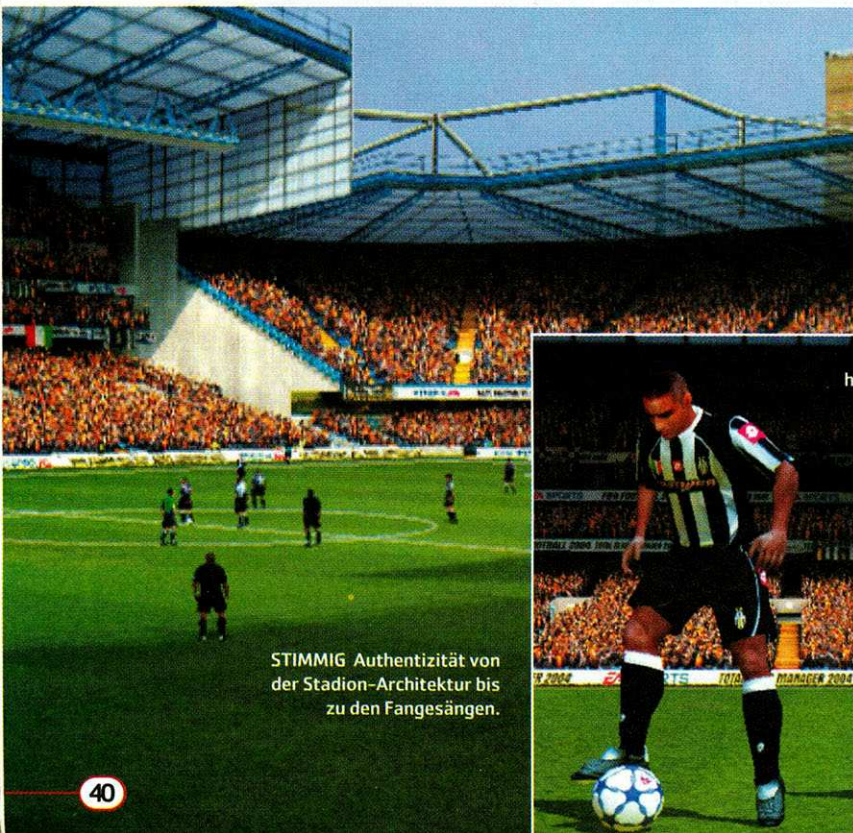
Regenwetter feucht am Körper – lang lebe der Vorwaschgang! Damit die Mannschaften fachkundig angefeuert werden, wurden 300 teamspezifische Schlachtengesänge integriert.

HEINRICH LENHARDT

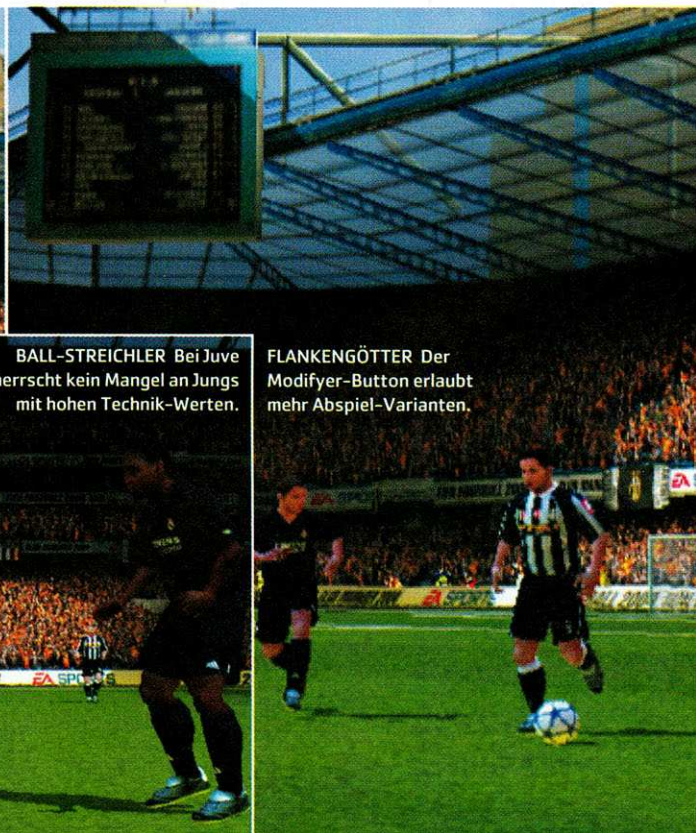
VORSCHAU

FIFA 2004

GENRE: Fußball	EINSCHÄTZUNG
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	
HERSTELLER: Electronic Arts	
ENTWICKLER: EA Canada	
TERMIN: 4. Quartal	Sehr gut
INTERNET: www.easports.com/games/fifa2004	
FAZIT: <i>FIFA</i> wird langsam, aber sicher immer realistischer, komplexer und sieht dabei beneidenswert gut aus.	



STIMMIG Authentizität von der Stadion-Architektur bis zu den Fangesängen.



BALL-STREICHLER Bei Juve herrscht kein Mangel an Jungs mit hohen Technik-Werten.

FLANKENGÖTTER Der Modifier-Button erlaubt mehr Abspiel-Varianten.

SSX 3

Im kommenden Winter heißt es wieder: Bretter, die die Welt bedeuten!

Auch Electronic Arts lässt es sich nicht nehmen und präsentiert rechtzeitig zur Wintersaison eine neue Auflage seiner bekannten Snowboard-Reihe. Bei SSX 3 verfeinerten die Programmierer vor allem die Steuerung und fügten eine Vielzahl neuer Tricks hinzu. Zudem erweiterte man den Umfang der Spielmodi drastisch. Die neuen Maps sind im Vergleich zum Vorgänger noch mal eine ganze

Ecke größer geraten und überzeugen mit einer bisher einwandfreien Grafik, die im Vergleich zum Vorgänger auch wesentlich flüssiger läuft. Etwas überraschend ist, dass man bei SSX 3 jetzt deutlich mehr auf Realismus setzt. Für die Sounduntermalung engagierte man sowohl bekannte Hip-Hop-Größen wie N.E.R.D. als auch Alternative-Stars wie die genialen Queens of the Stone Age. (ob)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr Gut

ATHLETISCH Die junge Dame kann ihr Handwerk: Ein traumhafter Slide ist die Folge.



JUMP Nicht wirklich realistisch geht es bei den Sprüngen zu, was dem Spielspaß aber nicht schadet.



NBA Live 2004



EA will die **Spitzenposition** im Basketball-Genre zurück. Ob das klappt?

Kein Jahr ohne Neuauflage des bekanntesten Basketballspiels der Welt. Allerdings halten sich die Programmierer auch in der 2004er-Version mit großen Neuerungen zurück. Vielmehr legt man Wert auf kleine Detailverbesserungen. Diese sind vor allem bei der Steuerung sichtbar, bei der man dem Spieler jetzt noch mehr Möglichkeiten gibt. Auch die KI wurde nochmals verfeinert und die virtuellen CPU-

Spieler verhalten sich jetzt mehr denn je wie ihre realen Vorbilder aus den USA. Leider werden auf der Xbox auch dieses Jahr wieder keine Online-Spiele möglich sein. Technisch gibt es bis zum Erscheinen des Spiels noch einiges zu verbessern. Die Grafik wirkt aufgrund der verwaschenen Texturen und der wenigen Polygone relativ schwach und bedarf mehr als nur kleiner Verbesserungen. (ob)

Hersteller: Electronic Arts

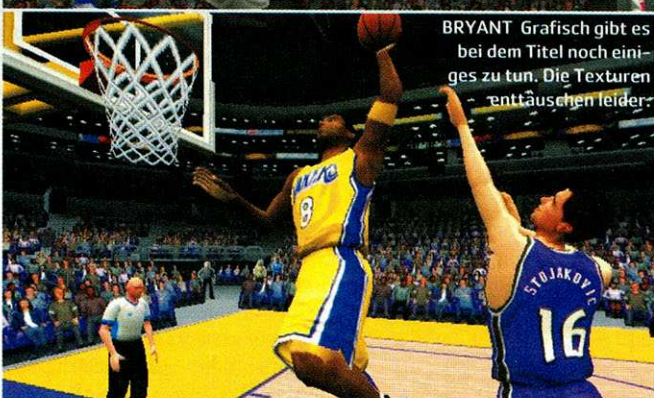
Internet: www.electronicarts.de

Termin: Herbst

Einschätzung: Gut



T-MAC In dieser Szene macht Tracy McGrady das, was er am besten kann: Dunken.



BRYANT Grafisch gibt es bei dem Titel noch einiges zu tun. Die Texturen enttäuschen leider.

Top Spin

Spiel, Satz und Sieg.

Microsoft will in der Tennisrangliste auf Platz 1.

Gute Tennisspiele sucht man auf der Xbox bisher vergeblich. Mit *Top Spin* soll sich das jetzt ändern. Neben einer realistischen Spielbarkeit und einem umfangreichen Karrieremodus setzt man bei Microsoft massiv auf Multiplayer-Fähigkeiten. Mit Xbox Live werden sogar Duelle übers Internet möglich sein. Grafisch macht der Titel bisher eine

glänzende Figur. Nicht nur die toll aussehenden Stadien und die realistisch modellierten Figuren sind einsame Klasse, auch die Animationen der Sportler überzeugen. Besonders gelungen sind die Bewegungen der Computerhelden, die den 16 echten, im Spiel enthaltenen Tennisstars detailliert nachempfunden worden sind. (ob)

Hersteller: Microsoft

Internet: www.xbox.de

Termin: Herbst

Einschätzung: Sehr Gut



GIGANTISCH Ganz so gut schaut die Grafik im endgültigen Spiel dann leider doch nicht aus. Dank Xbox Live sind spannende Mehrspielermodi garantiert.



True Fantasy Live Online

Level-5's Xbox-Live-Projekt sollten sich Rollenspieler schon mal vormerken.

Mit der Rollenspiel-Serie *Dragon Quest* genießt das Entwicklerstudio Level-5 Inc. in Japan Kultstatus. Mittlerweile ist der achte Teil für die PlayStation in Entwicklung. Mit *True Fantasy Live Online* ist nun ein Rollenspiel für die Xbox in der Mache, das voll auf die Internetfähigkeit der Microsoft-Konsole aufbauen wird. Die Spieler treten darin in eine von japanischen Zeichentrickfilmen inspirierte Fantasiewelt ein, die hunderte von Spielerinnen und Spielern zusammenführen soll. Der Fantasie sind in diesem Titel fast keine Grenzen gesetzt. So werden Kämpferinnen in blitzender Rüstung neben Spielern existieren, die lieber als Koch Abenteurer mit wertvollem Proviant versorgen. Wer mag, kann in Gilden seinen Geschäften nachgehen, die Anhänger bestimmter Berufe vereinen. Hier finden Sie dann auch Aufgaben, kassieren nach deren Absolvierung Belohnungen und verbessern Ihr Geschick. Je nachdem, welchen Beruf Sie einschlagen, wirkt sich das auch auf den Körper Ihres Helden aus. Als Schmied schwellen die Muskeln Ihrer Oberarme an, einen flinken Dieb holen Sie dann allerdings nicht mehr so schnell ein. Vergessen Sie zu essen, nehmen Sie ab und verlieren Kraft.

Umfangreiche Spielwelt

Belebte Städte, finstere Höhlen, trockene Wüsten oder weite Wälder – zahlreiche Spielgebiete wird Ihr Held bereisen können. Zusätzlich sollen per Xbox Live immer wieder frische Downloads wie neue Aufgaben und Welten verfügbar sein. Neben Ihnen und zahlreichen Mitspielern bewohnen aber auch übel gelaunte Wesen diese Areale. Kommt es zum Kampf, dürfen zahlreiche Waffen und Zaubersprüche eingesetzt werden. Hilfreich wird dabei auch sein, dass Sie Ihr Xbox Voice Communicator Headset einsetzen können, um im Team Aktionen besser zu koordinieren. Findet sich eine größere Gruppe von Abenteuerwilligen zusammen, muss gemeinsames Erkunden der Welten nicht unbedingt im Chaos enden. Kutschen, Schiffe oder diverse Reittiere sparen Zeit und Nerven. Wer will, kann sogar wie eine Hexe auf dem Besen durch die Luft reiten. Zum Start Ihres Abenteuers bietet *True Fantasy Live Online* genug Möglichkeiten, sich einen individuellen Charakter zu erschaffen. Beispielsweise können Sie die Gesichtsform ändern, selbst die Lippenfarbe darf nach Wunsch angepasst werden. Vom Aussehen werden die Akteure dieser Spielwelt und ihre Umwelt japanischen Comics angelehnt sein. Selbst schwer zu bekämpfende Monster werden dann fast knuddelig aussehen. Welcher Art die Missionen

schließlich sind, in denen sich die Helden bewähren dürfen, ist noch nicht klar. Da Entwickler Level-5 Inc. bereits Erfahrung mit Rollenspielen hat, dürften Ihnen in diesem Online-Rollenspiel herausfordernde Aufgaben aber wohl kaum ausgehen.

NICO LINDNER



NIEDLICH Selbst Feinde wie Harpye und Monsterleguan sehen putzig aus.

VORSCHAU

True Fantasy Live Online

GENRE: Rollenspiel SPIELER: 1 Spieler XBOX LIVE: Ja HERSTELLER: Microsoft ENTWICKLER: Level-5 Inc. TERMIN: Nicht bekannt INTERNET: www.xbox.de	EINSCHÄTZUNG Sehr gut
--	--

FAZIT: Faszinieren die Aufgaben, bietet *TFLO* viel Potenzial für ein spaßiges Online-Rollenspiel im Japano-Look.



NÜTZLICH In Tavernen können Sie mit anderen Abenteurern plauschen.

LEICHTSINNIG Der kleinwüchsige Schwertkämpfer erkennt zu spät seinen Fehler.





Sudeki



Statt Rennstall-Stimmung liefert **Climax** wieder Rollenspiel-Spannung.

Entwicklerschmiede Climax ist in Spielserien vor allem für die Rennspielserie *MotoGP* bekannt. *Sudeki* spricht eine komplett andere Zielgruppe an. Mit Microsoft als Publisher im Rücken wollen die Engländer vor allem Rollenspieler ansprechen, die sonst Titel wie *Final Fantasy* und *Zelda* in ihrer Sammlung haben. Erfahrung in diesem Bereich kann die Software-Schmiede mit der PS-Umsetzung von *Diablo* bereits vorweisen. Zur Hintergrundgeschichte lassen allerdings weder Climax noch Publisher Microsoft etwas verlauten. Fest steht nur, dass Sie in der zwielichtigen *Sudeki*-Welt mitunter nicht wissen werden, für wen und welchen Zweck Sie Ihre Aufträge ausführen. Sauber trennbare Gut- und Böse-Charaktere soll es nicht geben. So tragen vielleicht selbst Ihre eigenen Heroen nicht immer eine blütenweiße Weste.

Wahl der detaillierten Heroen

Anfangs suchen Sie sich einen Startcharakter aus, im Verlauf des Spiels kommen schließlich bis zu vier Streiter in Ihrem Team zusammen: Tal ist Schwertkämpfer, Ailish Magie-Adeptin, Elco Revolverheld, Buki schließlich Expertin im Nahkampf. Im Verlauf des Spiels ergänzen sich diese vier auch über ihre Zusatzfähigkeiten. Buki ist in der Lage, steile Wände hochzuklettern, Ailish besitzt ein Gespür für magische Gegenstände. Elco wiederum hat einen Raketenrucksack umgeschnallt, mit dem er auch höher gelegene Bereiche erforschen kann. Tal zeichnet sich durch seine Kraft aus und hat daher kein Problem damit, schwerere Gegenstände hochzuheben und zu verschieben. Am interessantesten lesen sich bislang Informationen zur Jägerin Buki – sie ist in der Lage, sich in ein Tier zu verwandeln. In welches, ließ

sich bis dato leider nicht herausfinden. Über 80 unterschiedliche Gegner sollen sich dem Quartett in den Weg stellen. Adäquates Mittel zur Gegenwehr ist Magie, die alle vier Abenteuerer in bestimmter Weise beherrschen. So kann jeder einen magischen Beschützer erschaffen. Sollte Ihnen das im Spiel simultan mit allen vier gelingen, dürften nur noch wenige Feinde den folgenden Magiesturm überleben. Apropos Teamwork: Angeblich lassen sich auch sonst Zaubersprüche kombinieren, um dann effektiv für Verwüstung zu sorgen.

Entwickler Climax stellt die Spielwelt sowie die Aktionen der Helden durch eigens für das Rollenspiel erstellte Grafikroutinen dar. Gerade die magischen Effekte wollen die Engländer dadurch effektiv aufmotzen. Detaillierte Charaktere sind ebenfalls mit von der Partie. Unter anderem sprechen die Akteure im Spiel lippensynchron, in den Gesichtern spiegeln sich durch entsprechende Animationen Gefühlsregungen wider. Dabei orientierte man sich klar an japanischen Vorbildern, was für europäische Augen auf den ersten Blick gewöhnungsbedürftig sein dürfte.

Weg von rundenbasierten Kämpfen

Kämpft und erforscht Ihr Quartett die Welt von *Sudeki*, sammelt es Erfahrung, die wiederum zum Aufbessern von Fähigkeiten nützlich ist. So verfügen Sie beispielsweise mit der Zeit über zusätzliche

Zauber oder verbessern Stärke und Weisheit. Noch ist nicht klar, ob damit bereits alle Charakterwerte genannt sind, die Sie steigern können. Kämpfe sollen in diesem Rollenspiel nicht rundenbasiert ablaufen. Wollen Sie Ihre Waffe wechseln, schaltet *Sudeki* in eine Art „Bullet Time“, im Hintergrund läuft dadurch das Spielgeschehen verlangsamt weiter. So können Sie sich zum Beispiel bei der Suche nach einer rettenden Zauberspruch-Rolle nicht mehr alle Zeit der Welt lassen. Dieses Element dürfte dafür sorgen, dass die Spannung in Kämpfen nie zum Erliegen kommt. Ob *Sudeki* schließlich Klassikern wie *Final Fantasy* das Wasser reichen kann, ist noch fraglich. Gute Voraussetzungen für Rollenspiel-Spaß bringt es in jedem Fall mit.

NICO LINDNER

VORSCHAU

Sudeki

GENRE:
Rollenspiel

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nicht bekannt

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Climax

TERMIN:
4. Quartal

INTERNET:
www.microsoft.de

FAZIT: Der Xbox ist ein gutes Rollenspiel zu gönnen. *Sudeki* besitzt dafür die Grundlagen, obschon die Optik erst irrt.

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



Fable

Reifen Sie **vom Kind zum mächtigsten Wesen** auf Albion.

Rollenspiele leben vor allem davon, dass man als Spieler miterlebt, wie der Charakter an Erfahrung gewinnt. Zauberer schmeißen kräftigere Blitze, Schwertkämpfer sehen voraus, wie ihre Gegner agieren werden, und wappnen sich entsprechend. Was Lionhead-Tochter Big Blue Box derzeit im Auftrage von Microsoft entwickelt, geht weit darüber hinaus. Nicht Werte ändern sich, das gesamte Erscheinungsbild soll zeigen, welche Richtung der Spielheld einschlägt und welchen Herausforderungen er bislang trotzte. Hinter diesem Konzept steht Entwickler-Legende Peter Molyneux, der innovative Spielkonzepte bereits in Titeln wie *Black & White* oder auch *Dungeon Keeper* verwirklichte.

Einflussreiche Entscheidungen

Beheimatet in der mittelalterlich anmutenden Welt Albion beginnen Sie Ihre Helden-Laufbahn nicht als ausgewachsener Recke. In Person eines unerfahrenen Kleinkindes werden Sie gewissermaßen ins kal-

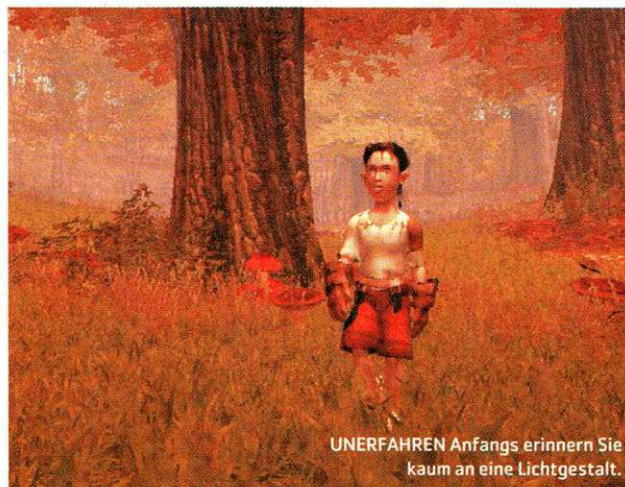
te Wasser geworfen, nachdem Ihr Elternhaus zerstört wurde. Ob nun die Verfolgung der Mörder Ihrer Eltern und damit Rache Ihr Hauptziel wird, steht Ihnen frei. Ebenso könnten Sie sich dafür entscheiden, selber den Weg eines Raubritters einzuschlagen. Je nachdem, welche Aktionen Sie ausführen, beeinflussen Sie die Spielwelt. Insgesamt kristallisieren sich bislang drei Karrieren heraus: Zum einen der Weg des Schwertkämpfers, zum anderen der eines dunklen Zauberers, zuletzt können Sie einem Ninja ähnlich im Dunklen agieren. Die Umwelt nimmt davon Notiz: Bewohner eines Dorfes sehen Sie dann entweder als ihren Retter oder als einen Fluch auf zwei Beinen, der den Geruch des Todes mit sich bringt. Stirbt Ihr Held schließlich im hohen Alter, können Sie völlig anders von neuem beginnen.

Edle Details für Held und Umwelt

Die Grafik von *Fable* sieht bereits atemberaubend schön aus. Neben den aufwendigen Charakteren sind es vor allem die Außenareale, die

uns begeisterten. Selbst an Auswirkungen von „Umwelteinflüssen“ wurde gedacht – Narben werden Ihren Körper zieren, wenn Sie einen der Echtzeitkämpfe nur knapp überlebt haben, genauso wachsen Ihre Muskeln, wenn Sie regelmäßig schwere Waffen benutzen. Denn Ihre Fertigkeiten werden besser, je öfter Sie eine Tätigkeit ausführen. Ergänzen Peter Molyneux und das Team von Big Blue Box die Welt von *Fable* mit einer atmosphärischen Hintergrundgeschichte, stehen Rollenspielern lange Nächte bevor.

NICO LINDNER



UNERFAHREN Anfangs erinnern Sie kaum an eine Lichtgestalt.



ATEMBERAUBEND Achten Sie auf den Detailgrad der Rüstung und des Helden selber.

VORSCHAU

Fable

GENRE:
Rollenspiel

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nicht bekannt

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Big Blue Box

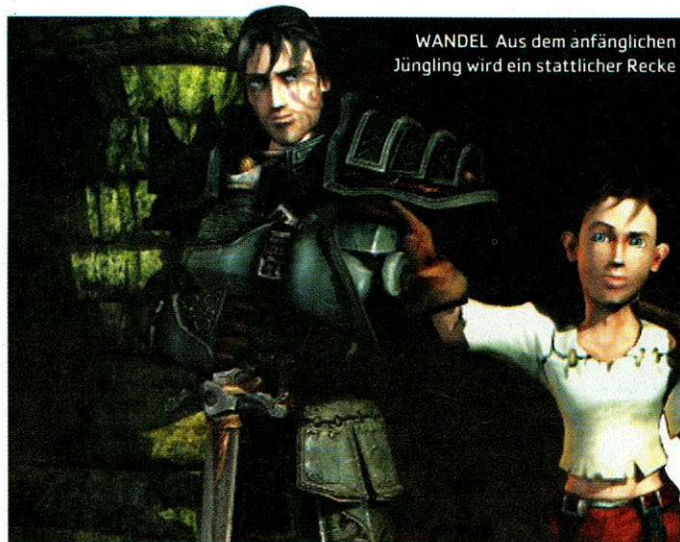
TERMIN:
1. Quartal 2004

INTERNET:
www.fable-game.com

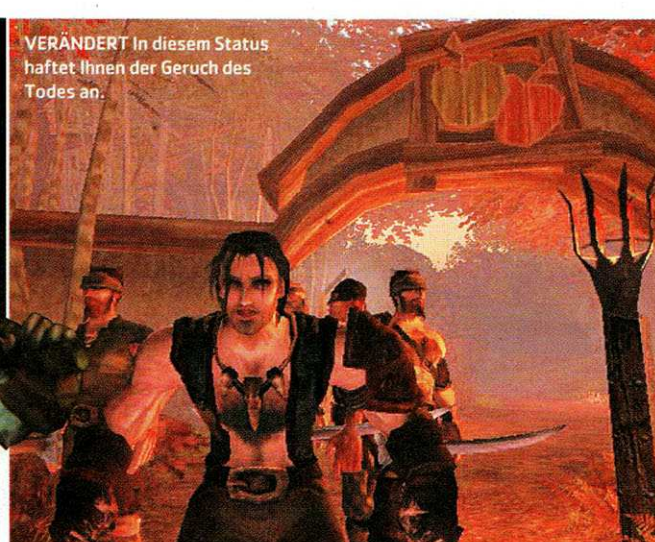
FAZIT: Stimmen Gameplay und Hintergrund, hat *Fable* das Zeug zum Rollenspiel-Hammer.

EINSCHÄTZUNG

Super



WANDEL Aus dem anfänglichen Jüngling wird ein stattlicher Recke



VERÄNDERT In diesem Status haftet Ihnen der Geruch des Todes an.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Wählen Sie Ihren Weg – dies muss nicht unbedingt der des strahlenden Jedi-Ritters sein.

Bis zu drei Charaktere werden Sie in diesem *Star Wars*-Titel gleichzeitig steuern können, der 4.000 Jahre vor der Handlung der Kinofilme spielt. Ein Krieg zwischen Jedis der dunklen und hellen Seite der Macht tobt. Neben Ihrem eigenen Charakter, der grundsätzlich menschlich sein soll, laufen Ihnen mit der Zeit neun NPCs über den Weg, die aufgenommen werden können. Laut BioWare sind 45 Jedis Fertigkeiten mit von der Partie, deren Werte im Laufe des Abenteuers immer weiter gesteigert werden dürfen. Aus dem anfänglich nur betäubenden Energiestoß wächst so über die Zeit eine mächtige Angriffswaffe. Entwickler BioWare hat den Lichtschwertern besondere

Aufmerksamkeit geschenkt: Durch unterschiedliche Kristalle können diese modifiziert werden, neben der Farbe sind Eigenschaften wie die Länge und auch die Stärke variierbar. Selbst wenn Sie davon träumen, ein Doppellichtschwert in den Kampf zu tragen, werden Sie zufrieden gestellt. Unter den sieben Planeten, die Sie im Laufe des Spiels besuchen können, sind unter anderem Tatooine, Kashyyk und die dunkle Welt Korriban, Hauptsitz der dunklen Sith. Startet dort vielleicht Ihre dunkle Karriere? (nl)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: Juni

Einschätzung: Super



RASANT Dank der Lichtschwerter lässt uns dieser Überfall kalt.

Arx Fatalis

Sie sind **die einzige Hoffnung**, um das Chaos abzuwenden.

Rollenspiele sind auf der Xbox rar gesät. Mit *Arx Fatalis* kommt nun ein Titel, der wie *Morrowind* zuerst Erfolge auf dem PC verbuchte. In Ich-Ansicht wachen Sie in einem Kellergewölbe auf, ohne überhaupt zu wissen, wie Sie dorthin gelangt sind. Hauptziel wird es schließlich sein, den Geheimkult des Akbaa zu zerschlagen. Diese wollen den Gott der Zerstörung und des Chaos in die mittelalterliche Welt von Arx rufen. Je nachdem welche Aktionen Sie in *Arx Fatalis* ausführen, wird im Spielverlauf aus Ihnen ein Dieb, Magier oder Zauberer, der das Schwert beherrscht. Neben Ihnen gegenüber aggressiv agierenden Wesen wie Rattenmenschen, Goblins und zotteligen Trollen stoßen

Sie zum Beispiel auch auf friedliche Menschen, mit denen Sie sich unterhalten können. Konflikte und Aufgaben lassen sich auch ohne Gewalt lösen, wofür es die meisten Erfahrungspunkte geben wird. Kommt es zum Kampf, greifen Sie neben Waffengewalt auf Magie zurück. Was die Entwickler der Arkane Studios auf dem PC über das Bewegen der Maus ermöglichten, gelingt auf der Xbox durch das digitale Steuerkreuz. Über bestimmte Kombinationen werden Zaubersprüche ausgelöst. (nl)

Hersteller: DreamCatcher

Internet: www.dreamcatchergames.com

Termin: September

Einschätzung: Sehr gut



ZERFRESEN Öffnen Sie den falschen Sarg, erwarten Sie Überraschungen wie diese.

Otogi – Myth of Demons



Ein Samurai alleine gegen den Weltuntergang.

Krieger Raiko findet keine Ruhe – als Untoter muss er sich im alten Japan einem wilden Dämonenheer entgegenstellen, das böse Mächte auf die Erde losgelassen hat. Dem reanimierten Streiter des Guten stehen dafür über 30 Waffen und zwölf Arten von Magie zur Verfügung. Noch wichtiger ist allerdings, dass Sie neben diesen auch die Charaktereigenschaften Ihres Helden verbessern. Besonders Werte, die Ihre Schnelligkeit im Kampf beeinflussen, werden Sie dann steigern wollen. *Otogi – Myth of Demons* wird eine Mischung aus 3D-Action und

Rollenspiel, die sich über 25 Levels erstreckt. Besonders gut gefiel uns bereits die grafische Darstellung der Welten, in denen Raiko den Kampf gegen die Dämonen ausfechtet. Viel von dem, was Sie zu sehen bekommen, können Sie auch zerstören. So lassen Sie als wehrhafter Samurai besonders bei Kämpfen mit üblen Zwischengegnern keinen Stein auf dem anderen. (nl)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.com

Termin: 4. Quartal

Einschätzung: Sehr gut



HEISS Ihre „Freunde“ erwarten Sie bereits zum Meinungs Austausch.

E3-Gesamtüberblick

Zum Abschluss unserer großen **E3-Strecke** gibt's an dieser Stelle alle Xbox-Spiele der Messe im unverbindlichen Überblick – inklusive einer Einschätzung der Redaktion für jedes Game.

EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
AquaNox 2: Revelation	JoWood	Juli	★★★★★
Armed & Dangerous	LucasArts	4. Quartal	★★★★★
Call of Duty: Finest Hour	Activision	2004	★★★★★
Conflict: Desert Storm 2	Take 2	4. Quartal	★★★★
Counter-Strike	Microsoft	4. Quartal	★★★★★
Dead Man's Hand	Atari	4. Quartal	★★★★★
Deus Ex: Invisible Wars	Eidos	Oktober	★★★★★
Die Hand: Vendetta	Vivendi Universal Games	3. Quartal	★★★★
Doom 3	Activision	2004	★★★★★
Far Cry	Ubisoft	4. Quartal	★★★★★
Half-Life 2	Vivendi Universal Games	2004	★★★★★
Halo 2	Microsoft	1. Quartal 2004	★★★★★
Judge Dredd vs. Judge Death	Vivendi Universal Games	4. Quartal	★★★★
Medal of Honor – Rising Sun	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★★
Men of Valor: The Vietnam War	Vivendi Universal Games	3. Quartal 2004	★★★★
Operation Flashpoint	Codemasters	4. Quartal	★★★★
Painkiller	Dreamcatcher Interactive	November 2003	★★★★★
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Juni 2004	★★★★★
Swat: Global Strike Team	Vivendi Universal Games	21. Oktober	★★
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Ubisoft	18. September	★★★★
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	4. Quartal	★★★★★
Trinity	Activision	4. Quartal	★★★★★
XIII	Ubisoft	Oktober	★★★★★

ACTION (B-M)

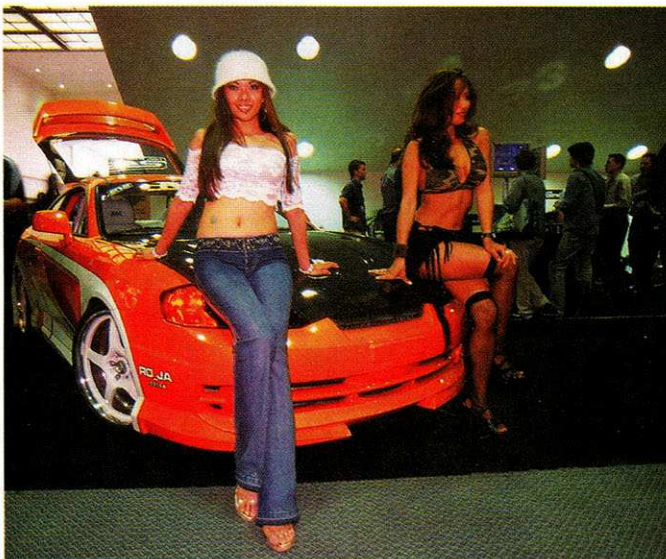
Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Bad Boys II	Empire Interactive	4. Quartal	★★
Battlestar Galactica	Vivendi Universal Games	3. Quartal	★★★
Beyblade	Atari	September	★★★★
Bullet Proof Monk	Empire Interactive	4. Quartal	★★★★
Chain Gang	Eidos	4. Quartal	★★★★
Conker: Live and Uncut	Microsoft	2004	★★★★★
Crimson Skies: Highroad to Revenge	Microsoft	4. Quartal	★★★★
Curse: The Eye of Isis	Wanadoo	Oktober	★★
Dancing Stage Unleashed	Konami	November	★★★★
Dead to Rights	Electronic Arts	August	★★★★
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★★
Digimon Rumble Arena 2	Bandai	4. Quartal	★★★★
Freedom: Soldiers of Liberty	Electronic Arts	26. September	★★★★★
Ghost Master	Empire Interactive	4. Quartal	★★★★
Gladiator – Sword of Vengeance	Acclaim	November	★★
Grabbed by the Ghoules	Microsoft	4. Quartal	★★★★
Hunter – The Reckoning: Redeemer	Vivendi Universal Games	Oktober	★★★★
James Bond 007 – Everything or Nothing	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★★
Lobo	Kemco	2004	★★★★
LotR: Treason of Isengard	Vivendi Universal Games	4. Quartal	★★
Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi Universal Games	Juni	★★★★
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal Games	November	★★★★

ACTION (N-Y)

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
NARC	Midway	2. Quartal 2004	★★★
Ninja Gaiden	Tecmo	4. Quartal	★★★★
Pilot Down	Wanadoo	November	★★★
Power Rangers Ninja Storm	THQ	16. November	★★
Reservoir Dogs	Take 2	2004	★★★★
RoadKill	Midway	4. Quartal	★★★★
Savage Skies	Bigben Interactive	Juni	★★★★
Shrek 2: The Game	Activision	2003	★★★★
Silent Scope Complete	Konami	März 2004	★★★★
Sniper Elite	Wanadoo	1. Quartal 2004	★★★★
Spawn	Namco	3. Quartal	★★★★
Spider-Man: The Movie 2	Activision	2. Quartal 2004	★★★★
SpongeBob SquarePants Battle 4 Bikini Bottom	THQ	16. November	★★★★
Spy Hunter 2	Midway	4. Quartal	★★★
Stake: Fortune Fighters	Bigben Interactive	5. Juli	★★★★
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts	4. Quartal	★★★★
Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	4. Quartal	★★★★★
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	2004	★★★★
Terminator 3: Rise of the Machines	Atari	August	★★★★
The Four Horsemen of the Apocalypse	The 3DO Company	4. Quartal	★★
The Last Ninja	Simon & Schuster Interactive	2004	★★★★
True Crime: Streets of L.A.	Activision	3. Quartal	★★★★
Wrath Unleashed	LucasArts	4. Quartal	★★★★
Yu Yu Hakusho	Atari	2004	★★★★

ACTION-ADVENTURE (A-H)

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Alias	Acclaim	Oktober	★★★★★
Alter Echo	THQ	16. September	★★★★★
B.C.	Microsoft	1. Quartal 2004	★★★★★
Baphomets Fluch 3	THQ	10. Oktober	★★★★★
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	November	★★★★★
Beyond Good & Evil	Ubisoft	4. Quartal	★★★★★
Bionicle	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★★
Buff: Chaos Bleeds	Vivendi Universal Games	3. Quartal	★★★★
Conan: The Dark Axe	TDK Mediaactive	4. Quartal	★★
Crank the Wheel	Midway	4. Quartal	★★
Dino Crisis 3	Capcom	August	★★★★★
Dragon's Lair	Ubisoft	10. Juli	★★
Espionage	Midway	1. Quartal 2004	★★★★
Extreme Force: Grant City Anti-Crime	Namco	4. Quartal	★★★★
Fahrenheit	Vivendi Universal Games	2004	★★★★
Fallout: Brotherhood of Steel	Vivendi Universal Games	Oktober	★★★★
Fluch der Karibik	Buena Vista Games	4. Quartal	★★
Full Spectrum Warrior	THQ	4. Quartal	★★★★★
Full Throttle: Hell on Wheels	LucasArts	4. Quartal	★★★★
Hägar der Schreckliche	Spirit	2. Quartal 2004	★★★★
Heaven: Call of the King	Xicat Interactive	4. Quartal	★★★★



ACTION-ADVENTURE (K-Z)

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Kameo: Elements of Power	Microsoft	2004	★★★★
Kill Switch	Namco	4. Quartal	★★★★
Knights of the Temple	TDK Mediactive	1. Quartal 2004	★★★
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	4. Quartal	★★★★
Mafia	Take 2	3. Quartal	★★★★
Mission: Impossible	Atari	4. Quartal	★★
Nightmare Creatures 3	Ubi Soft	2004	★★★★
Pitfall Harry	Activision	Herbst 2003	★★★★
Prince of Persia	Ubi Soft	November	★★★★
Rogue Ops	Kemco	4. Quartal	★★
Starcraft: Ghost	Vivendi Universal Games	4. Quartal	★★★★
Tenchu: Wrath of Heaven	Activision	4. Quartal	★★★★
The Great Escape	Take 2	August	★★★
The Italian Job	Eidos	3. Quartal	★★★
The Kona Gang	CDV	4. Quartal	★★★
The Suffering	Midway	2. Quartal 2004	★★★
The X-Files - Resist or Serve	Vivendi Universal Games	3. Quartal	★★★★
Thief 3	Eidos	4. Quartal	★★★★
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft	1. Quartal 2004	★★★★
Voodoo Islands	Spirit	Oktober	★★★
Voodoo Vince	Microsoft	4. Quartal	★★★★
Wallace & Gromit in Project Zoo	Bam! Entertainment	Oktober	★★★
Zanzarah: The Hidden Portal	Xicat Interactive	4. Quartal	★★★

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Colin McRae Rally 04	Codemasters	4. Quartal	★★★★
Crash - Nitro Kart	Vivendi Universal Games	11. November	★★★★
Freaky Flyers	Midway	3. Quartal	★★★
Group S Challenge	Capcom	September	★★★★
Jacked	The 3DO Company	2004	★★
Midnight Club II	Take 2	Juni	★★★★
MX Unleashed	THQ	2. Quartal 2004	★★★
Need for Speed Underground	Electronic Arts	1. Quartal 2004	★★★★
Project Gotham Racing 2	Microsoft	4. Quartal	★★★★
R: Racing Evolution	Namco	4. Quartal	★★★★
Sega GT Online	Sega	4. Quartal	★★★★
Street Racing Syndicate	The 3DO Company	2. Quartal	★★
The Fast and the Furious	Vivendi Universal Games	4. Quartal	★★★
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal Games	September	★★★
XGRA	Acclaim	22. August	★★★★

SPORTSPIELE

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Amped 2	Microsoft	4. Quartal	★★★★
Backyard Wrestling	Eidos	3. Quartal	★★★
Club Football	Codemasters	10. Oktober	★★★
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	3. Quartal	★★★
FIFA Soccer 2004	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★
Freestyle Metal X	Midway	3. Quartal	★★★
Harry Potter: Quidditch World Cup	Electronic Arts	4. Quartal	★★★
Legends of Wrestling III	Acclaim	1. Quartal 2004	★★★
Links 2004	Microsoft	4. Quartal	★★★
Madden NFL 2004	Electronic Arts	3. Quartal	★★★★
MTX: Mototrax feat. Travis Pastrana	Activision	4. Quartal	★★★★
NBA 2K4	Sega	4. Quartal	★★★★
NBA Ballers	Midway	4. Quartal	★★★★
NBA Inside Drive	Microsoft	Oktober	★★★★
NBA Jam	Acclaim	November	★★★★
NBA Live 2004	Electronic Arts	4. Quartal	★★★
NCAA College Basketball 2K4	Sega	4. Quartal	★★★★
NFL 2K4	Sega	4. Quartal	★★★★
NFL Blitz Pro	Midway	4. Quartal	★★★★
NFL Fever 2004	Microsoft	4. Quartal	★★★★
NHL 2004	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★
NHL 2K4	Sega	4. Quartal	★★★★
NHL Hitz Pro	Midway	4. Quartal	★★★★
NHL Rivals 2004	Microsoft	4. Quartal	★★★★
Outlaw Volleyball	TDK Mediactive	September	★★★★
Pro Cast Sports Fishing	Capcom	2003	★★
SSX 3	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	4. Quartal	★★★★
Tony Hawk's Underground	Activision	Oktober	★★★★
Top Spin	Microsoft	4. Quartal	★★★★
Urban Freestyle Soccer	Acclaim	November	★★★
WWE Raw	THQ	16. September	★★★★

SIMULATIONEN

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Die Sims - Bustin' Out	Electronic Arts	1. Quartal 2004	★★★★
Jane's USAF	THQ	2003	★★★
Secrets: Weapons over Normandy	LucasArts	4. Quartal	★★★★
Urban Freestyle Soccer	Acclaim	November	★★★
Xbox Music Mixer	Microsoft	4. Quartal	★★★

ROLLENSPIELE (A-F)

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Arx Fatalis	Dreamcatcher Interactive	4. Quartal	★★★
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Vivendi Universal Games	4. Quartal	★★★★
Fable	Microsoft	1. Quartal 2004	★★★★

ROLLENSPIELE (G-X)

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Gladius	LucasArts	August	★★★★
Otogi - Myth of Demons	Sega	3. Quartal	★★★★
Silent Storm	JoWood	September	★★★
Star Wars Galaxies	LucasArts	2004	★★★★
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	Juni	★★★★
Sudeki	Microsoft	4. Quartal	★★★★
True Fantasy Live Online	Microsoft	2004	★★★★
X-Men: Legends	Activision	2004	★★★★

BEAT 'EM UPS

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Bloody Roar Extreme	Konami	November	★★★
Breakdown	Namco	2004	★★★★
Dead or Alive Online	Tecmo	4. Quartal	★★★★
MTV's Celebrity Death Match	Take 2	4. Quartal	★
Soul Calibur II	Electronic Arts	September	★★★★
Vultures	CDV	4. Quartal	★★

STRATEGIESPIELE

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
BDFL Manager 2004	Codemasters	Oktober	★★★
Kingdom Under Fire: The Crusaders	NCSoft	2004	★★★
Magic: The Gathering - Battlegrounds	Atari	2004	★★★★
Worms 3D	Sega	4. Quartal	★★★★

DENKSPIELE

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Mojo	Crave Entertainment	3. Quartal	★★
Trivial Pursuit	Atari	16. September	★★★

JUMP & RUN

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Dr. Seuss's The Cat and the Hat	Vivendi Universal Games	4. Quartal	★★
Findet Nemo	THQ	Oktober	★
Futurama	Take 2	Juni	★★★
Sonic Heroes	Sega	1. Quartal 2004	★★★★



xbox-lexikon

über 200 spiele im überblick



Hier präsentieren wir Ihnen die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für die Xbox.

IN DER ENTWICKLUNG

Sie wollen brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten Xbox-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir Ihnen eine Übersicht.

DIE TOP-TITEL

Hier präsentieren wir Ihnen die jeweils fünf besten erhältlichen Spiele (soweit vorhanden) aus jedem Genre im übersichtlichen Kurzübersicht. Außerdem sprechen wir für jedes Genre eine aktuelle Empfehlung aus und geben eine aktuelle Warnung, soweit dies im jeweiligen Monat vonnöten sein sollte.

DIE BESTEN ACTIONSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Jet Set Radio Future	Atari	90
Panzer Dragoon Orta	Atari	90
Yager	THQ	89
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	86
Mech Assault	Microsoft	84

Aktuelle Empfehlung:

Yager	THQ	89
-------	-----	----

Aktuelle Warnung:

Superman: The Man of Steel	Infogrames	53
----------------------------	------------	----

DIE BESTEN ACTION-ADVENTURES

Titel	Hersteller	Wertung
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	90
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	87
Silent Hill 3	Konami	86
Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	86
Genie Onimusha	Electronic Arts	85

Aktuelle Empfehlung:

Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	87
-------------------------------	--------	----

Aktuelle Warnung:

Batman: Dark Tomorrow	Kemco	39
-----------------------	-------	----

DIE BESTEN EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	Wertung
TimeSplitters 2	Eidos	86
Halo	Microsoft	85
Red Faction II	THQ	85
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	83
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	82

Aktuelle Empfehlung:

Red Faction II	THQ	85
----------------	-----	----

Aktuelle Warnung:

-	-	-
---	---	---

DIE BESTEN JUMP & RUNS

Titel	Hersteller	Wertung
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	86
Blinx: The Time Sweeper	Microsoft	85
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	85
Vexx	Acclaim	80
Dr. Muto	Konami	72

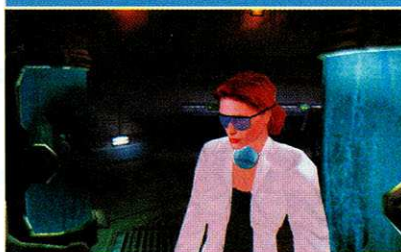
Aktuelle Empfehlung:

Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	86
-------------------------	----------	----

Aktuelle Warnung:

-	-	-
---	---	---

Akte X: Resist or Serve



Während Scully für die Rätsel zuständig ist, kümmert sich Kollege Mulder um die ekigen Feinde.

HERSTELLER:

Vivendi Universal

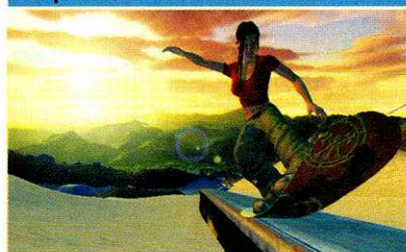
TERMIN:

3. Quartal

GENRE:

Action-Adventure

Amped 2



Mal sehen, wie sich das Snowboardspiel gegen die direkte Konkurrenz SSX 3 schlägt.

HERSTELLER:

Microsoft

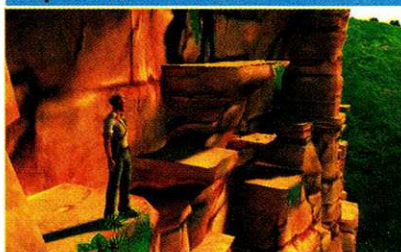
TERMIN:

Dezember

GENRE:

Trendsport

Baphomets Fluch 3



Ob bei dem aufgepolierten Look der Charme der Vorgänger trotzdem erhalten bleibt? Wir sind gespannt!

HERSTELLER:

THQ

TERMIN:

10. Oktober

GENRE:

Action-Adventure

Colin McRae Rally 0.4



Mit neuem Fahrzeug, aber den alten Fertigkeiten geht Colin McRae auf die Pisten.

HERSTELLER:

Codemasters

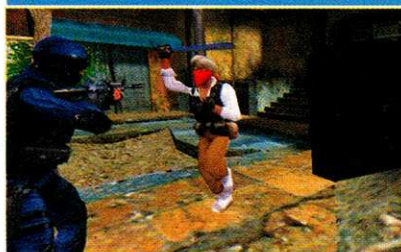
TERMIN:

November

GENRE:

Rennspiel

Counter-Strike



Die Mutter aller Online-Taktik-Shooter kommt Ende des Jahres auf die Xbox.

HERSTELLER:

Microsoft

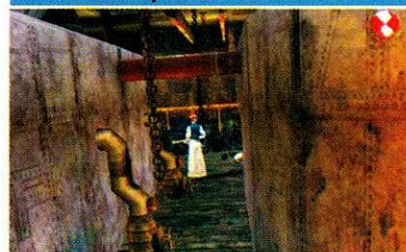
TERMIN:

Dezember

GENRE:

Ego-Shooter

Curse: The Eye of Isis



Am Messestand von Wanadoo konnte man sich einen ersten Eindruck vom Spiel verschaffen.

HERSTELLER:

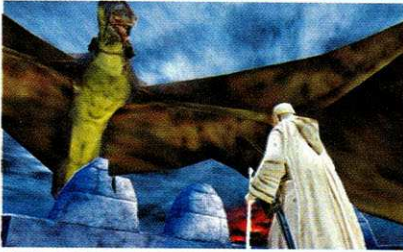
Wanadoo

TERMIN:

Oktober

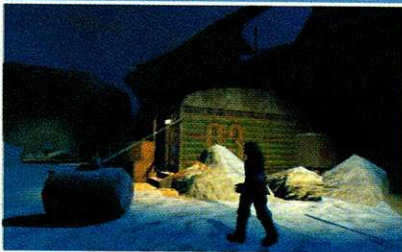
GENRE:

Action-Adventure

HdR: Die Rückkehr des Königs

Das neue Fantasy-Gemetzel von EA dürfte den Vorgänger locker toppen.

HERSTELLER: Electronic Arts
TERMIN: September
GENRE: Action

Deus Ex: Invisible Wars

Besonders Nico freut sich schon wie ein kleines Kind auf das Action-Adventure.

HERSTELLER: Eidos
TERMIN: 2003
GENRE: Action-Adventure

Dino Crisis 3

Wie zur Hölle kommen Urzeitkriecher in ein Raumschiff? Dieses Spiel verrät's Ihnen.

HERSTELLER: Capcom
TERMIN: 2003
GENRE: Action-Adventure

Fable

Ein wahres Wunderwerk oder viel Hype um nichts? Ende des Jahres sind wir schlauer.

HERSTELLER: Microsoft
TERMIN: 2003
GENRE: Rollenspiel

FIFA 2004

Die Entwickler haben lobenswerterweise noch einmal kräftig an der Simulationsschraube gedreht.

HERSTELLER: Electronic Arts
TERMIN: September
GENRE: Fußball

Freedom: Soldiers of Liberty

Retten Sie als smarterer Einzelkämpfer die USA vor der Unterdrückung durch die bösen Russen.

HERSTELLER: Electronic Arts
TERMIN: 26. September
GENRE: Action

Grabbed by the Ghoulies

Unser USA-Korrespondent Heinrich hat sich das Spiel für Sie angeschaut.

HERSTELLER: Microsoft
TERMIN: Dezember
GENRE: Action

Group S Challenge

Wenn alles gut geht, kann man ab September das Gaspedal durchdrücken.

HERSTELLER: Capcom
TERMIN: September
GENRE: Rennspiel

DIE BESTEN RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
DTM Race Driver	Codemasters	89
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	87
Moto GP 2	THQ	87
Racing Evolution	Atari	87
Colin McRae Rally	Codemasters	87
Aktuelle Empfehlung:		
Moto GP 2	THQ	87
Aktuelle Warnung:		
Dakar 2	Acclaim	52

DIE BESTEN SPORT-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	87
Rocky	Rage	85
BDFL Manager 2003	Codemasters	85
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters	81
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	87
Aktuelle Warnung:		

DIE BESTEN FUSSBALLSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
FIFA WM 2002	Electronic Arts	85
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83
Sega Soccer Slam	Atari	79
ISS 2	Konami	77
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83
Aktuelle Warnung:		

DIE BESTEN TRENDSPORT-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	89
Aggressive Inline	Acclaim	88
Amped Freestyle Snowboarding	Microsoft	84
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	89
Aktuelle Warnung:		

DIE BESTEN AMERICAN-SPORTS-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
NHL 2002	Electronic Arts	88
NFL 2K3	Atari	86
NBA 2K3	Atari	85
NHL 2K3	Atari	85
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82
Aktuelle Empfehlung:		
NBA 2K3	Atari	85
Aktuelle Warnung:		

DIE BESTEN BEAT 'EM UPS

Titel	Hersteller	Wertung
Dead or Alive 3	Microsoft	89
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	81
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	81
Tao Feng: Fist of the Lotus	Microsoft	77
Capcom vs. SNK 2 EO	Capcom	76
Aktuelle Empfehlung:		
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	81
Aktuelle Warnung:		

DIE BESTEN ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	85
Monowind: The Elder Scrolls 3	Ubi Soft	82
Phantasy Star Online: Episode I & II	Sega	80
Aktuelle Empfehlung:		
Phantasy Star Online: Episode I & II	Sega	80
Aktuelle Warnung:		
Metal Dungeon	THQ	49

DIE BESTEN SIMULATIONEN

Titel	Hersteller	Wertung
Steel Battalion	Microsoft	80%
Die Sims	Electronic Arts	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	71%
Aktuelle Warnung:		

DIE BESTEN STRATEGIESPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Jurassic Park: Operation Genesis	Vivendi Universal	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Jurassic Park: Operation Genesis	Vivendi Universal	71%
Aktuelle Warnung:		

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir Sie über die in den nächsten Monaten anstehenden Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

JUNI

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Wakeboarding Unleashed	Activision	TrendSPORT	5. Juni
Barbarian	Virgin Interactive	Beat 'em Up	6. Juni
Brute Force	Microsoft	Ego-Shooter	6. Juni
Speed Kings	Acclaim	Rennspiel	6. Juni
The Hulk	Vivendi Universal	Action	13. Juni
Soldier of Fortune 2	Activision	Ego-Shooter	20. Juni
Starsky & Hutch	Vivendi Universal	Action	20. Juni
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Action	27. Juni
F1 Career Challenge	Electronic Arts	Rennspiel	27. Juni
SX Superstar	Acclaim	Rennspiel	27. Juni
Red Faction II	THQ	Ego-Shooter	Juni
Futurama	Take 2	Action	Juni
Gesprenzte Ketten	Take 2	Action-Adventure	Juni
Midnight Club II	Take 2	Rennspiel	Juni
Savage Skies	BigBen Interactive	Action	Juni
Star Wars: Knights of the Old Republic	Electronic Arts	Rollenspiel	Juni
Syberia	Vivendi Universal	Adventure	Juni

JULI

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Stake: Fortune Fighters	BigBen Interactive	Action	5. Juli
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	Action	10. Juli
AquaNox 2: Revelation	Jowood	Action	Juli
Backyard Wrestling	Eidos	Wrestling	Juli

AUGUST

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi Universal	Action	1. Aug.
XGRA	Acclaim	Rennspiel	22. Aug.
Roland Garros 2003	Wanadoo	Sport	27. Aug.
Gladius	LucasArts	Rollenspiel	August
Midtown Madness 3	Microsoft	Action	August
Terminator 3: Rise of the Machines	Atari	Action	August
The Italian Job	Eidos	Eidos	August

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Trivial Pursuit	Atari	Brettspiel	16. Sept.
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Ubi Soft	Action	18. Sept.
Freedom: Soldiers of Liberty	Electronic Arts	Action	26. Sept.
Alter Echo	THQ	Action-Adventure	Sept.
Bayblade	Atari	Action	Sept.
Crimson Skies: Highroad to Revenge	Microsoft	Action	Sept.
Conflict: Desert Storm 2	Take 2	Action	Sept.
Dead or Alive Online	Termo	Beat 'em Up	Sept.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	Action	Sept.
FIFA 2004	Electronic Arts	Fußball	Sept.
Group S Challenge	Capcom	Rennspiel	Sept.
Harry Potter: Quidditch World Cup	Electronic Arts	Sport	Sept.
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	Ego-Shooter	Sept.
NBA 2K4	Sega	American Sports	Sept.
NFL 2K4	Sega	American Sports	Sept.
NFL Fever 2004	Microsoft	American Sports	Sept.
NHL 2K4	Sega	American Sports	Sept.
NHL Rivals 2004	Microsoft	American Sports	Sept.
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Action-Adventure	Sept.
Outlaw Volleyball	TDK mediactive	Sport	Sept.
Soul Calibur II	Electronic Arts	Beat 'em Up	Sept.
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	Sept.
Top Spin	Microsoft	Sport	Sept.
WWE Raw 2	THQ	Wrestling	Sept.

OKTOBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Beghorns Fluch 3	THQ	Adventure	10. Okt.
Club Football	Codemasters	Fußball	10. Okt.
Findet Nemo	THQ	Action	Mitte Okt.
BDFL Manager 2004	Codemasters	Simulation	Oktober
Curse: The Eye of Isis	Wanadoo	Action-Adventure	Oktober
NBA Inside Drive 2004	Microsoft	American Sports	Oktober
Tony Hawk's Underground	Activision	TrendSPORT	Oktober
Wallace & Gromit	Bam	Action-Adventure	Oktober
XIII	Ubi Soft	Ego-Shooter	Oktober

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
SpongeBob SquarePants	THQ	Action	November
Alias	Acclaim	Action-Adventure	November
Arx Fatalis	Dreamcatcher	Rollenspiel	November
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubi Soft	Action-Adventure	November
Bloody Roar Extreme	Konami	Beat 'em Up	November
Colin McRae Rally 0.4	Codemasters	Rennspiel	November
Dancing Stage Unleashed	Konami	Simulation	November
James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts	Action	November

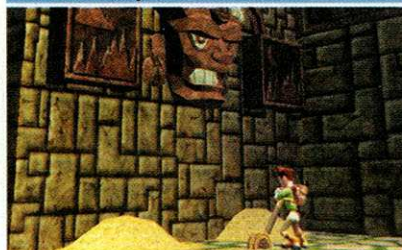
Halo 2



Die E3-Demo lässt darauf schließen, dass der Nachfolger die hohen Erwartungen erfüllen kann.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	2003
GENRE:	Ego-Shooter

Pitfall Harry



Unser Beitrag auf der beiliegenden DVD vermittelt Ihnen einen ersten Eindruck vom Spiel.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	2003
GENRE:	Action

Project Gotham Racing 2



Offiziell lizenzierte Fahrzeuge und die Xbox-Live-Unterstützung sorgen für Freude.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Rennspiel

StarCraft: Ghost



Nur mit viel List und Tücke schaffen Sie es durch die von Feinden übersäten Levels.

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	4. Quartal
GENRE:	Action

NFL Fever 2004



Der Titel wird das neue Ligasystem XSN Sports unterstützen. Jens freut sich schon.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	September
GENRE:	American Sports

Prince of Persia: The Sands of Time



Der Titel war definitiv einer der positivsten Überraschungen auf der E3 2003.

HERSTELLER:	Ubi Soft
TERMIN:	November
GENRE:	Action-Adventure

SSX 3



Der Titel kommt dieses Mal deutlich realistischer rüber.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	November
GENRE:	TrendSPORT

Star Wars: KOTOR



In dieser Ausgabe hat es leider nicht mit dem Test geklappt. Den liefern wir in der nächsten Ausgabe nach.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	Juni
GENRE:	Rollenspiel

Soul Calibur II



Prügelspielfans streiten derzeit heftig darum, welche Umsetzung den coolsten Bonuscharakter bietet.

HERSTELLER:	Namco
TERMIN:	September
GENRE:	Beat 'em Up

Terminator 3: Rise of the Machines



Arnold Schwarzenegger höchstpersönlich erschien zur Vorstellung des Spiels in Los Angeles.

HERSTELLER:	Atari
TERMIN:	August
GENRE:	Action

The Hulk



In der nächsten Ausgabe präsentieren wir den Test zum Action-Spektakel.

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	13. Juni
GENRE:	Action

Tony Hawk's Underground



Der Zusatztitel *Underground* war auf der E3 der große Renner.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	Oktober
GENRE:	Trendsport

Top Spin



Nicht nur die erste ernst zu nehmende Tennissimulation, sondern auch noch Xbox-Live-fähig.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	September
GENRE:	Sport

WWE Raw 2



Endlich bekommen Wrestling-Fans auf der Xbox Nachschub.

HERSTELLER:	THQ
TERMIN:	Mitte September
GENRE:	Wrestling

XIII



Enfreulich! Für den Ubi-Soft-Titel gibt es inzwischen ein konkreteres Erscheinungsdatum.

HERSTELLER:	Ubi Soft
TERMIN:	Oktober
GENRE:	Ego-Shooter

Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Action	November
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	November
Pilot Down	Wanadoo	Action	November
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft	Action-Adventure	November
Rogue Ops	Kemco	Action-Adventure	November
SSX 3	Electronic Arts	Trendsport	November
Urban Freestyle Street Soccer	Acclaim	Sport	November

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Amped 2	Microsoft	Trendsport	Dezember
Counter-Strike	Microsoft	Ego-Shooter	Dezember
Grabbed by the Ghoules	Microsoft	Action	Dezember
Links 2004	Microsoft	Sport	Dezember
Project Gotham Racing 2	Microsoft	Rennspiel	Dezember
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	Dezember

2003

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Project Nomads	CDV Software	Action	2. Qu.
Tom & Jerry - Krieg der Schnurhaare	Ubi Soft	Action	2. Qu.
Alte X: Resist or Serve	Vivendi Universal	Action-Adventure	3. Qu.
Battlestar Galactica	Vivendi Universal	Action	3. Qu.
Butfy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	Action	3. Qu.
Der Herr der Ringe: Verrat in Isengard	Vivendi Universal	Action	3. Qu.
Freaky Flyers	Midway	Rennspiel	3. Qu.
Freestyle MetalX	Midway	Sport	3. Qu.
Ghostmaster	Vivendi Universal	Simulation	3. Qu.
Judge Dredd	Vivendi Universal	Action	3. Qu.
Krazy Krank Tank	CDV Software	Action	3. Qu.
Oogoi: Myth of Demons	Sega	Action-Adventure	3. Qu.
The Hobbit	Vivendi Universal	Action-Adventure	3. Qu.
The Simpsons: Hit and Run	Vivendi Universal	Action	3. Qu.
Vultures	CDV Software	Action	3. Qu.
Armed & Dangerous	LucasArts	Ego-Shooter	4. Qu.
Beyond Good & Evil	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Qu.
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	Rennspiel	4. Qu.
Full Throttle: Hell on Wheels	LucasArts	Action-Adventure	4. Qu.
Gladiator: Sword of Vengeance	Acclaim	Action-Adventure	4. Qu.
Haven: Call of the King	Xicat Interactive	Action-Adventure	4. Qu.
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adventure	4. Qu.
Hunter the Reckoning: Redeemer	Vivendi Universal	Action	4. Qu.
Kill switch	Namco	Action-Adventure	4. Qu.
Legends of Wrestling 3	Acclaim	Sport	4. Qu.
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal	Action	4. Qu.
NBA Ballers	Midway	American Sports	4. Qu.
NBA Jam 2004	Acclaim	American Sports	4. Qu.
NFL Blitz Pro	Midway	American Sports	4. Qu.
NHL Hitz Pro	Midway	American Sports	4. Qu.
Secret Weapons over Normandy	LucasArts	Action	4. Qu.
Sega GT Online	Sega	Rennspiel	4. Qu.
Spy Hunter 2	Midway	Action	4. Qu.
StarCraft: Ghost	Vivendi Universal	Action	4. Qu.
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts	Action	4. Qu.
Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action	4. Qu.
SWAT: Global Strike Team	Vivendi Universal	Action	4. Qu.
The Kone Gang	CDV	Action-Adventure	4. Qu.
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubi Soft	Ego-Shooter	4. Qu.
Vultures	CDV	Action	4. Qu.
Worms 3D	Sega	Action	4. Qu.
Wrath Unleashed	LucasArts	Action	4. Qu.
Zenarath: The Hidden Portal	Xicat Interactive	Adventure	4. Qu.
Aliens vs. Predator	Electronic Arts	Action	2003
Backyard Wrestling	Eidos	Sport	2003
Bionicle	Electronic Arts	Action-Adventure	2003
Breed	CDV Software	Action	2003
Brute Force	Microsoft	Ego-Shooter	2003
Chain Gang	Eidos	Action	2003
Chop Lifter - Search and Rescue	THQ	Action	2003
Dead Man's Hand	Atari	Ego-Shooter	2003
Deus Ex: Invisible Wars	Eidos	Action-Adventure	2003
Digimon Rumble Arena 2	Bandai	Action	2003
Dino Crisis 3	Capcom	Action-Adventure	2003
Driver 3	Atari	Action	2003
Fable	Microsoft	Rollenspiel	2003
Galleon: Islands of Mystery	Virgin Interactive	Action-Adventure	2003
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	2003
Heaven and Hell	CDV Software	Strategie	2003
Jane's USAF	THQ	Action	2003
Kameo - Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	2003
Madden NFL 2004	Electronic Arts	American Sports	2003
Mafia	Take 2	Action	2003
Malice	Vivendi Universal	Jump & Run	2003
Mission Impossible	Atari	Action	2003
NBA Live 2004	Electronic Arts	American Sports	2003
NHL 2004	Electronic Arts	American Sports	2003
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	2003
Operation Flashpoint	Codemasters	Action	2003
Perfect Dark Zero	Microsoft	Ego-Shooter	2003
Pitfall Harry	Activision	Action	2003
Project BG&E	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
Thief 3	Eidos	Action-Adventure	2003
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	Sport	2003
Top Angler	THQ	Simulation	2003
Trinity	Activision	Ego-Shooter	2003
True Crime: Streets of L.A.	Activision	Action	2003

charts

Mitmachen lohnt sich!

Ihre Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir möchten von Ihnen wissen, welche Xbox-Spiele Sie im Augenblick am liebsten spielen und welchen Titeln Sie am sehnlichsten entgegenfeuern. Schicken Sie uns eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem Sie Ihre zwei persönlichen Top-5-Tabellen notieren. Bei der Most-Wanted-Tabelle sollten Sie berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen.



COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Oder schicken Sie uns dazu einfach eine SMS mit dem Inhalt „xboxliebling *Spieletitel*“ für die Lesercharts und „xmostwanted *Spieletitel*“ für die Most-Wanted-Charts an die **82 44 4** (€ 0,49/SMS* aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**, Q2; Mobilcom; Debitel

**davon 12 Cent Vodafone-Leistung

LESER-CHARTS

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung



PLATZ 1: Halo



PLATZ 2: Panzer Dragoon Orta

PLATZ 3: Dead or Alive 3

PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1 1 Halo	85%	3
2 5 Panzer Dragoon Orta	90%	3
3 3 Dead or Alive 3	89%	3
4 NEU Yager	89%	1
5 2 Tom Clancy's Splinter Cell	90%	3
6 NEU Shenmue II	83%	1
7 4 Medal of Honor: Frontline	83%	2
8 NEU Burnout 2: Point of Impact	87%	1
9 9 Tony Hawk's Pro Skater 4	89%	2
10 NEU MotoGP: Ultimate Racing Technology 2	87%	1

Während sich an der Spitze der Charts der Masterchief festgesetzt hat, geht es in den Rängen dahinter rauf und runter. So konnte die grandios inszenierte Drachenschlacht *Panzer Dragoon Orta* erneut Plätze gutmachen und landet in diesem Monat auf dem zweiten Rang. Als bester Neueinsteiger hat es *Yager* diesen Monat auf Platz 4 geschafft. Sam Fisher steht in Ihrer Gunst dagegen nicht mehr so hoch, der Topagent muss sich mit Rang 5 begnügen. Die Neueinsteiger *Burnout 2* und *MotoGP 2* beweisen, dass Rennspiele auf der Xbox sehr beliebt sind.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1 NEU Enter the Matrix	76%	1
2 NEU Yager	89%	1
3 NEU Burnout 2: Point of Impact	87%	1
4 6 Dead or Alive 3	89%	3
5 2 Robbie Williams Excl. DVD Kit	-	3
6 3 Halo	85%	3
7 NEU NBA Street 2	82%	1
8 NEU Tao Feng: Fist of the Lotus	77%	1
9 NEU MotoGP: Ultimate Racing Technology 2	87%	1
10 1 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	75%	2
11 4 DTM Race Driver: Director's Cut	89%	2
12 7 Tom Clancy's Splinter Cell	90%	3
13 5 Die Sims	71%	2
14 8 Kung Fu Chaos	73%	2
15 10 Medal of Honor: Frontline	83%	2

MOST WANTED

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	HERSTELLER	MONAT
1 1 Halo 2	Microsoft	3
2 2 Doom 3	Activision	3
3 9 Soul Calibur II	Namco	2
4 NEU Dead or Alive 4	Tecmo	1
5 NEU Sudeki	Microsoft	1
6 10 Red Faction II	THQ	3
7 8 Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	2
8 NEU Fable	Microsoft	1
9 4 Brute Force	Microsoft	3
10 NEU XIII	Ubi Soft	1

Auch bei den Most-Wanted-Charts kommt keiner an dem Masterchief vorbei. *Halo 2* behauptet zum dritten Mal hintereinander die Poleposition. Den größten Sprung nach oben schaffte *Soul Calibur II*, das gleich sechs Plätze gutmachen konnte. Dicht dahinter folgt der höchste Neueinsteiger mit *Dead or Alive 4*. Rollenspielfans freuen sich vor allem auf *Sudeki*, während bei Fans von Ego-Shootern die Vorfreude auf *XIII* steigt. *Fable* feiert ebenfalls seinen Einstand in den Most-Wanted-Charts.

die redaktion



**HANS
IPPISCH**
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... den *Microsoft Music Mixer*. Da steht dann vergnüglichen Karaoke-Abenden mit Freunden und der Familie nichts mehr im Weg.

Spielt momentan:
Midtown Madness 3



**JENS
QUENTIN**
33, LEITENDER REDAKTEUR

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... die Ruhe in Fürth, nachdem er sich drei E3-Tage lang bei ca. 100.000 Dezibel die Füße bei der Terminhitz kaputt gelaufen hat.

Spielt momentan:
NBA 2K3 (Xbox Live)



**UWE
HÖNIG**
29, REDAKTEUR

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... *Half-Life 2* und wünscht sich auch so eine coole Traktorstrahlwaffe, damit er in Zukunft nicht mal mehr zum Colaholen aufstehen muss.

Spielt momentan:
Brute Force



**NICO
LINDNER**
26, VOLONTÄR

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... *Fable* von Designer-Gott Peter Molyneux. Nur hofft er, dass neben genialer Grafik und neuen Ideen auch an den Spielspaß gedacht wird.

Spielt momentan:
X-Men 2: Wolverine's Revenge



**OLIVER
BECK**
23, FREIER REDAKTEUR

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... *Doom 3*. Endlich ein Spiel, bei dem die Monster furchteinflößender aussehen als sein Redaktionskollege am Tisch gegenüber ...

Spielt momentan:
Midtown Madness 3



**HEINRICH
LENHARDT**
38, USA-KORRESPONDENT

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... eine erholsame Pause, da er auf der Messe die ganze Zeit für die XBOX-ZONE und deren Schwester-magazine auf Achse war.

Spielt momentan:
Splinter Cell



**LARS
KROMAT**
30, LAYOUT

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... auf *Halo 2*. Endlich wieder ein Spiel, das alle so richtig toll finden (außer ihm) und über das er dann mal wieder ordentlich ablästern kann.

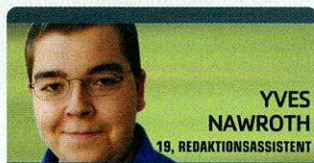
Spielt momentan:
MotoGP 2



**BRITTA
RASP**
24, LAYOUT

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... eine weniger stressige Produktion. Gerade zu Beginn ihrer Zeit im XBOX-ZONE-Layout hätte sie sich etwas mehr Zeit gewünscht.

Spielt momentan:
Indiziert



**YVES
NAWROTH**
19, REDAKTIONSSASSISTENT

Freut sich seit der E3 am meisten auf ... *Mafia*, da er zumindest dort seinen kriminellen Trieben freien Lauf lassen kann und sich endlich mal wie der Pate fühlen kann.

Spielt momentan:
Yager

SPIEL DES MONATS



BRUTE FORCE

In letzter Minute schwebte noch die Testversion von *Brute Force* in die Redaktionsräume. Vor allem die Möglichkeit, jederzeit zwischen vier unterschiedlichen Charakteren zu wählen, macht die Stärke des Titels aus. Darüber hinaus wird eine echt schicke Optik mit vielen coolen Effekten geboten. Alle Infos zum Spiel gibt's ab ...

SEITE 58



ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

Brute Force	58
Enter the Matrix	54
F1 Career Challenge	66
IndyCar Series	61
Midtown Madness 3	64
Phantasy Star Online: Episode I & II	68
Red Faction II	62
Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray	70

die icons kurz erklärt



HIT Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten unser Prädikat. Der Kauf lohnt sich auf jeden Fall.



HIT Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses begehrte Prädikat.



HIT Diese Spiele haben unserer Meinung nach das Zeug zu einem echten Hit. Unbedingt vormerken!



GEHEIM-TIPP Fast unbemerkt angekündigt, könnte dieser Titel ein echter Überraschungshit für die Xbox werden.



CHEATS & CODES Dieser Stempel verweist auf die Seite in unseren Cheats & Codes, auf der Sie Tipps zu dem Titel finden.



IMPORT TEST USA Bei diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus den USA, der (noch) nicht in Europa erhältlich ist.



IMPORT TEST JAPAN Bei diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan, der (noch) nicht in Europa erhältlich ist.



X-BOX LIVE Wenn ein Spiel im Xbox-Live-Universum zeigt, gibt's diese Auszeichnung.



SPOILER Vorsicht! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen des Spiels verraten.



VIDEO Schau an! Dieses Symbol zeigt an, dass sich ein Video-Beitrag zu diesem Spiel auf unserer DVD befindet.

Enter the Matrix



Die Menschheit braucht Ihre Hilfe:
Retten Sie Zion vor den Maschinen!

Kaum ein anderes Spiel hat schon vor seinem Release für soviel Aufsehen gesorgt wie *Enter the Matrix*. Nicht nur der gleichzeitig startende Kinofilm *Matrix Reloaded* war hierfür verantwortlich, sondern auch die immensen Investitionen in das Spiel. Atari (damals noch Infogrames) kaufte nämlich auch gleich den Entwickler Shiny Entertainment auf. Shiny, dessen Kaufpreis inklusive der *Matrix*-Lizenz bei mehr als 45 Millionen Dollar lag, ist vielen Videospielern noch ein Begriff. Mit dem witzigen und sehr erfolgreichen *Earthworm Jim* machte man sich in den frühen 90ern einen Namen. Später folgten zwar noch qualitativ gute Spiele (MDK, Wild9), diese konnten jedoch nicht mehr an

die Erfolge vergangener Tage anknüpfen. Etwas überraschend wird für viele die Tatsache sein, dass man bei *Enter the*

Matrix keineswegs die Kontrolle über die bekannten Haupthelden des Films übernimmt. Wer mit Neo, Trinity oder Morpheus auf Maschinenjagd gehen und wichtige Szenen des Films nachspielen wollte, der wird enttäuscht. Die Charaktere des Videospiels heißen nämlich Niobe und Ghost und sind bekanntermaßen im Film nur Nebendarsteller.

Dichte Story

Extra für das Computerspiel schrieben die Regisseure, die Wachowsky-Brüder, eine kleine Nebenstory, in der Sie nun wahlweise mit einer der beiden Figuren Neo & Co. helfen müssen. Doch nicht nur die Hintergrundstory steuerten die Filmverantwortlichen bei, sondern auch insgesamt eine Stunde andauernde Zwischensequenzen mit den echten Schauspielern, die teilweise extra für das Spiel gedreht wurden. Witziges Merkmal dabei: Obwohl die Geschichte von *Enter the Matrix* immer zum gleichen Ende kommt, unterscheiden sich

die einzelnen Maps und Zwischensequenzen untereinander, je nachdem, welchen Charakter Sie steuern. Wer also z. B. mit Ghost das Abenteuer besteht, hat noch lange nicht alles gesehen und sollte auch mit Niobe den Kampf antreten.

In der Matrix

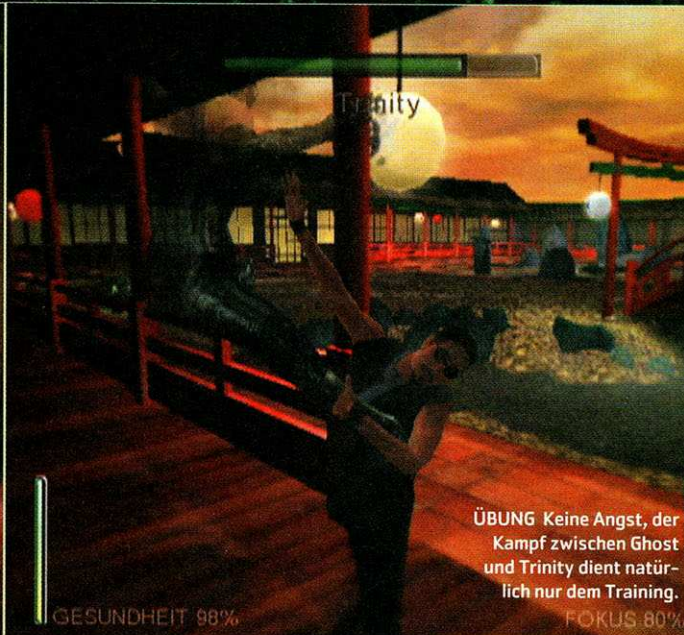
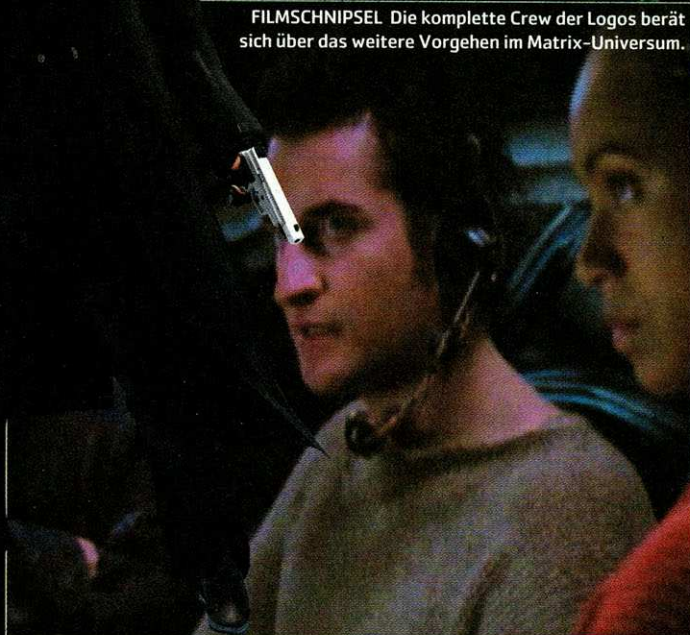
Nachdem man sich also für Niobe oder Ghost entschieden hat, kann der Ausflug in die virtuelle Welt beginnen. Vor jeder Mission wird Ihnen erst einmal der obligatorische Vorspann präsentiert, der die Missionsziele beschreibt. Dieser besteht entweder aus den schon weiter oben erwähnten aufwendig gedrehten Filmschnipseln mit den originalen *Matrix*-Schauspielern oder aus in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen. Diese können jedoch qualitativ weit weniger überzeugen, da die äußerst schlichte und fehlerhafte Grafik (viele Clipping-Fehler) wahrlich kein Grund zur Freude ist. Sind die kurzen Levelinfos verdaut, übernehmen Sie endlich die Kontrolle der Spielfi-

gur. Gesteuert wird aus der bekannten Third-Person-Perspektive, wobei die Kamera automatisch dem Spieler folgt und nicht manuell nachjustiert werden kann. Mit Y und B werden die Faustschläge und Fußtritte ausgeteilt, mit dem schwarzen und weißen Knopf feuern Sie Ihre Waffen ab und mit dem X-Knopf wird geblockt/gekontert. Neben dem Sprungknopf gibt es ansonsten noch den R- und L-Knopf zu erwähnen. Mit Ersterem können Sie „Strafen“, mit Letzterem aktivieren Sie den sagenumwobenen Slow-Motion-Effekt, mit dem der Kinofilm damals für Aufsehen sorgte. Sie sehen, anfangs wirkt die Steuerung überladen und bevor man mit seinem Charakter alle Aktionen auch wirklich so ausführt, wie man das genau möchte, vergeht relativ viel Zeit. Ein Tutorial oder ein Trainingsmodus fehlen hier leider vollkommen und so ist striktes „learning by doing“ angesagt. Die regelmäßig erscheinenden „Tipps“ im Stile von Texten sind hier nur ein schwacher Trost.

Das eigentliche Spiel

Die meiste Zeit des Spiels durchlaufen Sie mit Ihrem Helden die verschiedenen Maps und suchen

FILMSCHNIPSEL Die komplette Crew der Logos berät sich über das weitere Vorgehen im Matrix-Universum.



ÜBUNG Keine Angst, der Kampf zwischen Ghost und Trinity dient natürlich nur dem Training.

INFO: IM COMPUTERSPIEL GANZ GROSS

Die beiden Hauptdarsteller des Spiels ...

... haben im Film leider nur kleine Nebenrollen. Dennoch wollen wir Ihnen die beiden kurz genauer vorstellen.

Bestimmt werden nicht alle die beiden Hauptdarsteller des Spiels kennen. Für die Rolle der Niobe engagierte man die äußerst attraktive Jada Pinkett Smith, die bisher mehr als Ehefrau von Will Smith von sich Reden machte denn als Schauspielerin. Ihre größten Filmprojekte waren bisher *Ali* (2002), *Scream 2* (1997) und *Set it Off* (1996). Als Ghost tritt der in Australien bekannte Schauspieler Anthony Wong auf, der jedoch außerhalb von *Down Under* nahezu unbekannt ist. Ob die *Matrix*-Filme für die Schauspieler ein großes Sprungbrett darstellen, muss sich noch zeigen, doch zumindest Jada Pinkett-Smith soll laut ersten Infos zahlreiche neue Rollenangebote vorliegen haben.



Für die Bereitstellung der Bilder bedanken wir uns bei unserem Schwes-
termagazin **WIDESCREEN**, welches monatlich die aktuellsten Kino- und
DVD-Filme für Sie unter die Lupe nimmt.

irgendwelche Ausgänge. Besondere Aufgaben oder gar Rätsel gibt es dabei nicht. Damit das Ganze nicht zu leicht wird, gibt es unzählige Gegnerarten. Vom unbewaffneten Wachmann über die trainierte SWAT-Einheit bis hin zum Agenten Smith: Genügend Feinde wollen Ihnen ständig an den Kragen. Diese bearbeiten Sie entwe-

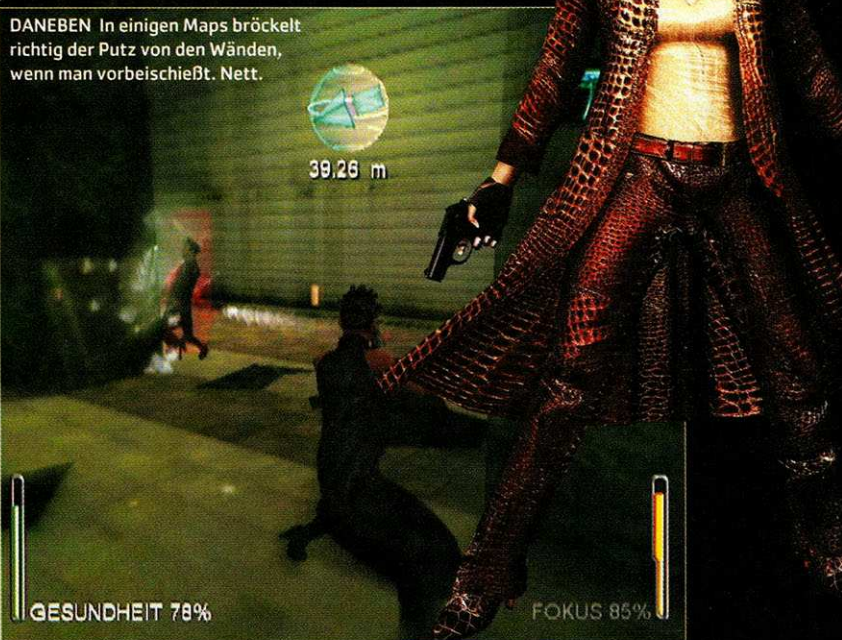
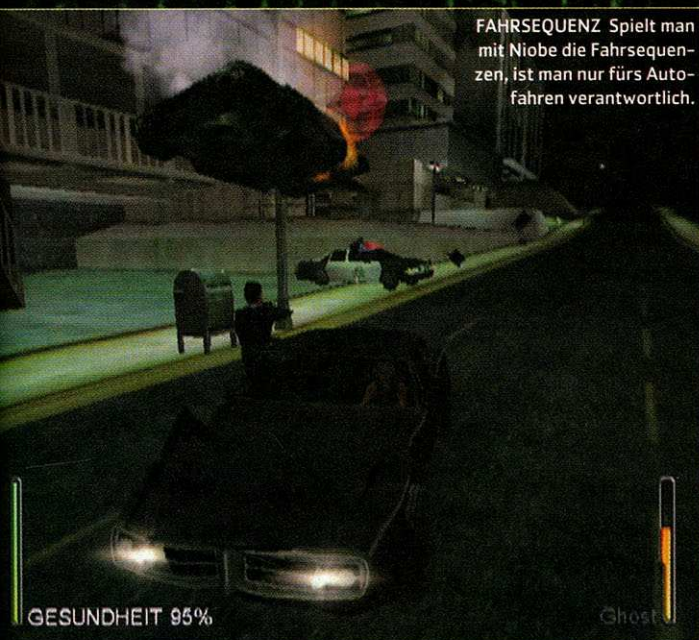
der aus der Entfernung mit ihren Waffen oder stellen sich Ihnen im Nahkampf. Zum Waffeneinsatz gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Durch das automatische Zielen erfordern die Gegner kein besonderes Geschick, auch wenn sich einige von ihnen intelligent verhalten und hinter Säulen, Kisten oder sonstigen Gegenstän-

den Deckung suchen. Anders sieht die Sache im Nahkampf aus. Sobald Sie in ein Handgemenge mit einem oder mehreren Gegnern verwickelt sind, ändert sich die Kameraperspektive und Sie betrachten Ihren Charakter wie bei einem Beat 'em Up von der Seite. Je nach Tastenkombination und Abstand zum Gegner führen Sie nun unterschiedliche Schläge, Tritte und Würfe aus. Obwohl die Kämpfe vom spielerischen Inhalt nicht wirklich tiefgründig sind und die Kamera oftmals sehr unübersichtlich arbeitet, machen die Kämpfe rein optisch eine Menge her und vermitteln perfektes *Matrix*-Feeling. Gesteigert wird das Ganze, wenn Sie gleichzeitig auch noch die Bullet-Time aktiviert haben und das Schauspiel in Slow-Motion genießen können. Während dieser zeitlich begrenzten Phase sind die Helden zudem

noch etwas stärker, was sich in einer besseren Zielgenauigkeit, schnelleren Reaktionen und einigen sehenswerten Spezialmanövern niederschlägt.

Unkonstantes Leveldesign

Mehr als durchwachsen ist unterdessen die Qualität der Levels, in denen sich die ganze Action abspielt. Während einige Maps toll ausgearbeitet sind und sehr nah an die Original-Filmsets herankommen, haben sich die Programmierer bei dem einen oder anderen Level anscheinend eine kleine kreative Denkpause gegönnt. Sich immer wiederholende, langweilig aneinander geschusterte Räume mit kahler Optik und null Flair fordern vom Spieler eine gewisse Leidsfähigkeit. Die-



INFO: WAFFENAUSWAHL

Waffen über Waffen

Egal ob klein oder groß: Bei Enter the Matrix gibt es für jeden Geschmack die richtige Waffe

Ohne die entsprechenden Waffen hat es selbst ein Superheld schwer, in der Matrix zu überleben. Deswegen gibt es eine Vielzahl von Schießweisen, die sich in ihrer Spezifikation allesamt voneinander unterscheiden. Das Munitionsproblem wird übrigens dadurch gelöst, dass überwältigte Gegner nach ihrem Ableben ihre Waffen zurücklassen.

NIEDLICH Nur nicht unterschätzen! Auch die Pistolen können über Leben und Tod entscheiden.



DICKE DINGER Wer richtig aufräumen will, kommt am schweren Geschütz nicht vorbei.

se wird durch die unverschämte billigen Fahr- und Flugsequenzen fast schon überstrapaziert. Egal ob Sie minutenlang mit Dauerfeuer über die Autobahn heizen und andere Autos abknallen müssen oder ob eine sterbenslangweilige Verfolgungsjagd im Kanal stattfindet: Hier ist einiges schief gelaufen.

Altbackene Technik

Während der aktuelle Kinofilm technisch mal wieder State-of-the-Art ist, versinkt das Videospiel

leider im Mittelmaß. Schuld daran ist nicht ein großes, sondern viele mittelschwere Probleme. Da wären zum Beispiel die langweiligen und niedrig aufgelösten Texturen, deren Qualität für Xbox-Verhältnisse höchstens ausreichend ist. Des Weiteren fehlt es der Kollisionsabfrage am letzten Schliff. Wenn Sie z. B. während der Slow-Motion-Phase auf die Gegner einschlagen, sehen Sie oftmals deutlich, dass Ihre Spielfigur den Feind entweder gar nicht berührt oder einzelne Körperteile richtig

durchbohrt. Würde das nur ab und zu passieren, könnte man darüber hinwegsehen, doch da dieses Problem bei fast jedem Nahkampf auftritt, stört es einfach ungemein und beeinträchtigt die coole Atmosphäre enorm. In den Zwischensequenzen sind diese Fehler übrigens noch viel stärker ausgeprägt und wirken fast schon unfreiwillig komisch. Eine Katastrophe, und anders kann man dieses Trauerspiel nicht nennen, sind die Fahr- und Flugmissionen. Sowohl die optische Aufmachung als auch die unglaublich peinlichen Animationen der Vehikel sind einer Next-Generation-Konsole einfach unwürdig und Shiny hätte sich einen Gefallen getan, wären diese auch spielerisch armseligen Maps niemals ins Spiel gekommen. Auch wenn die bisher aufgeführten Kritikpunkte gravierend sind, Enter the Matrix hat auch einige technische Highlights zu bieten. Die Kampfanimationen der Helden sind äußerst cool geworden und müssen sich vor keinem anderen Titel verstecken. Auch der Einsatz der Bullet-Time-Effekte machen während dem gesamten Spiel Laune. Musikalisch werden dazu die bekannten Klänge aus dem ersten und zweiten Film geboten und die eignen sich einfach hervorragend für ein Videospiel, da sie zu jeder Zeit die richtige Atmosphäre vermitteln.

OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... ist der Auserwählte!



Ganz ehrlich: Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, dass ich recht viel mehr erwartet hätte. Enter the Matrix ist eine solide Filmumsetzung, die zumindest kurzfristig Spaß macht und mit ihrem coolen Matrix-Flair vor allem die Fans des Films anspricht. Dass die Entwickler unter enormem Zeitdruck standen, sieht man dem Titel aber zu jeder Spielminute an, da er einfach zu viele kleine Fehler hat, die sicher problemlos hätten beseitigt werden können. So gar nicht zum Film passt allerdings die optische Aufmachung des Spiels. Gerade die äußerst schwachen Texturen und die unfertig wirkende Kollisionsabfrage vermiesen das eine oder andere Mal den Spielspaß und sorgen für Unverständnis. Alles in allem ist Enter the Matrix aber ein gutes Spiel, nicht mehr und nicht weniger.

IM VERGLEICH

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Eidos
Test in Ausgabe 01/03

86%

Das brutale Spiel weiß durch seine tolle Spielbarkeit zu überzeugen. Das abwechslungsreiche Leveldesign ist ebenfalls stark.

INDIANA JONES UND DIE ...

Electronic Arts
Test in Ausgabe 02/03

78%

Auch wenn Indiana Jones technisch alles andere als überragend ist, wird das Indy-Flair auch auf der Xbox vermittelt.

ENTER THE MATRIX

Atari
Test in Ausgabe 07/03

76%

Stimmiges Actionspiel mit Defiziten bei der Technik. Überhaupt fehlt aufgrund des Zeitmangels der letzte Schliff.



AM RAD DREHEN Um den vielen Kugeln auszuweichen, sind akrobatische Leistungen vonnöten.

GESUNDHEIT 74%

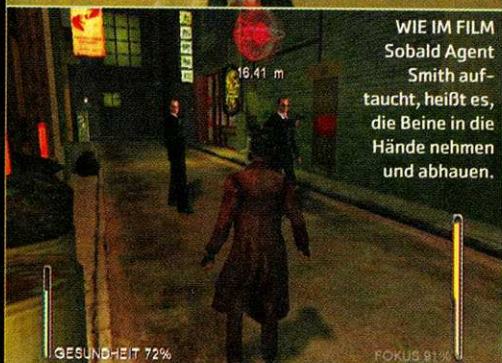
FOKUS 57%



DANEKEN Beim Rückwärtsfliegen mit Bullet-Time verfehlt uns das Geschoss nur um wenige Zentimeter.

GESUNDHEIT 1%

FOKUS 62%



WIE IM FILM Sobald Agent Smith auftaucht, heißt es, die Beine in die Hände nehmen und abhauen.

GESUNDHEIT 72%

FOKUS 91%



SUPERMAN? Zumindest für kurze Zeit darf man sich dank Bullet-Time wie der Mann aus Stahl fühlen.

GESUNDHEIT 97%

FOKUS 80%

TEST

Enter the Matrix

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Atari

ENTWICKLER:

Shiny Entertainment

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.atari.de

PRO/CONTRA:

- + Coole Kampfaction
- + Gute Musik
- Schwache Texturen
- Grausame Fahrserien

FAZIT: Auch wenn das Spiel einige Macken hat, macht es einfach verdammte Spaß, die Gegner stylisch zu vernichten.

SOUND

82%

GRAFIK

69%

MEHRSPIELER-WERTUNG

-

EINZELSPIELER-WERTUNG

76%

DIE HARD™

— Stirb Langsam —

V E N D E T T A

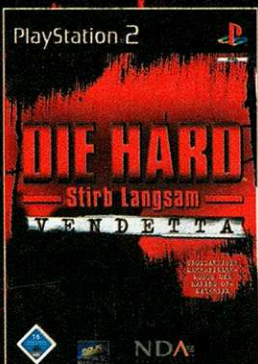
Ab Juni endlich auch für
PlayStation2 und Xbox!

"YIPPEE-KA-YAI SCHWEINEBACKE!"



www.diehardvendetta.com

Verwandeln Sie sich in John McClane
und räumen Sie in der
Unterwelt L.A.'s mal so richtig auf!

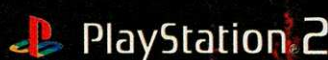


AUSRÜSTUNG: Neben einem umfangreichen
Waffenarsenal können noch viele andere
Gegenstände zum Kampf eingesetzt werden

HELDEN-MODUS: Nehmen Sie mehrere Ganoven
gleichzeitig aufs Korn, bevor diese die Lage checken

MEHRSPIELER-MODUS: Kämpfen Sie mit 2-4 Spielern
via Splitscreen in 6 verschiedenen Modi u. a. Deathmatch,
King of the Hill und Capture the Badge

ORIGINAL DEUTSCHE SYNCHRONSTIMME
JOHN MCCLANE: Manfred Lehmann





Brute Force

Mit **roher Gewalt** wird die Welt vom Abschaum befreit!

Bereits letztes Jahr wurde *Brute Force* vollmundig als *Halo*-Killer angekündigt und die ersten Bilder und Facts weckten die Vorfreude auf einen taktisch angehauchten Team-Shooter. Nun ist es endlich so weit und mit rund einem dreiviertel Jahr Verspätung haben es die Entwickler von Digital Anvil doch noch vollbracht, die Arbeiten an dem ambitionierten Projekt abzuschließen. Ganz im Gegensatz zu *Halo* handelt es sich dabei aber nicht um einen Ego-Shooter, da Sie Ihrem jeweiligen Alter Ego bei den Einsätzen von hinten über die Schulter schauen. Als Mitglied der neu gegründeten Brute-Force-Spezialeinheit müssen Sie im gesamten Universum heikle Aufträge für das oberste Kommando übernehmen. Aus diesem Grund wurde ein Team von vier Personen zusammengestellt – alles Klone wohlgeklont. Da es den Regierungsstellen auf die Dauer zu kostspielig und zeitintensiv geworden ist, immer wieder gewiefte Krieger heranzutrainieren,

wurde die Entwicklung der Klon-Technologie vorangetrieben. So ist es nicht wirklich schlimm, wenn es einen dieser Spezialisten im Einsatz erwischt, sofern der interne Datenchip nach dem Ableben gesichert wird. Mithilfe des Chips können die betroffenen Kämpfer im Handumdrehen geklont werden und stehen bei der nächsten Mission in alter Frische zur Verfügung.

Die volle Kontrolle

Die vier Haudegen sind aber nicht von Anfang an zusammen. Sie beginnen das Abenteuer mit Tex, einem durchtrainierten Marine und Waffen-Experten. Erst bei den weiteren Missionen kommen Brutus, der barbarische Außerirdische, Hawk, die flinke Aufklärerin, und Flint, eine synthetische Scharfschützenskoryphäe, ins Spiel. Die vier sind anschließend immer gemeinsam unterwegs und durch die Benutzung der vier Richtungstasten des digitalen Steuerkreuzes können Sie jederzeit zwischen den Figuren hin



GLÜCK GEHABT Normalerweise schießen die Feinde zielgenauer.



STURMANGRIFF Die Truppe ballert volles Rohr ins Dickicht.



VORSICHT! Oft lohnt es sich, die natürlichen Deckungsmöglichkeiten zu nutzen.



ENTENMARSCHE Das Team schlägt sich durch den Sumpf.



ROHE GEWALT Der Name ist bei der Brute Force Programm.

und her wechseln. Wenn Sie ein wenig länger auf das Steuerkreuz drücken, öffnet sich ein Fenster mit einem rudimentären Befehlssystem. Hier können Sie ebenfalls mit den Richtungstasten einen oder mehrere Mitglieder anwählen und beispielsweise dazu veranlassen, Rückendeckung zu geben. Am unteren linken Bildschirmrand befindet sich ein Radarsystem, das neben ständig aktualisierten Navigationspunkten auch den Zustand der anderen Recken anzeigt. So erhält der Titel eine gelungene taktische Komponente, die aber in den ersten Spielstunden kaum Anwendung findet. Allerdings ändert sich das in den späteren Missionen, denn der Schwierigkeitsgrad steigt ab der Hälfte des Games ganz

schön an. Nur wer dann mit Bedacht und Hilfe des Teams vorgeht, hat eine reelle Chance zu bestehen. Beispielsweise lohnt es sich bei einigen Aufträgen, erst mal mit dem Scout die Gegend zu erkunden, während die anderen die Stellung halten.

Bekanntes Waffensystem

Ähnlich wie bei Halo können die Helden außer mehreren Granatvarianten nur zwei Waffen mit sich rum-schleppen. Das bedeutet, wenn Sie einem toten Gegner seinen Ballermann wegnehmen, müssen Sie im Gegenzug einen Ihrer Argumentationsverstärker ablegen. Achten Sie außerdem auf den Munitionsvorrat und entscheiden Sie sich gegebenenfalls lieber, eine schwächere

INFO: DIE MEHRSPIELERMODI

Mehrspielerspaß, leider ohne Xbox Live

Mit Xbox-Live-Unterstützung hätte sich der Erscheinungstermin von Brute Force nochmals deutlich verzögert!

Die vorhandenen Mehrspielermodi, bestehend aus Deathmatch, Team-Deathmatch und der Kampagne, sind von hoher Qualität. Besonders der Co-Op-Modus der Kampagne hat es in sich: Spielen Sie an einer Konsole, können sich bis zu drei Freunde ins laufende Spiel einloggen, indem einfach ein oder mehrere Controller eingesteckt und die Start-Taste gedrückt wird. Sofort schaltet das Programm auf Splitscreen und die Action kann mit mehreren Personen weitergehen. Leider wird der Detailgrad der Optik etwas heruntergefahren, wenn vier Spieler die Xbox belasten. Am coolsten ist es deshalb, per System-Link-Funktion bis zu vier Konsolen zu vernetzen. So gibt es keine grafischen Abstriche und jeder Mitspieler hat seinen eigenen Monitor. Das Manko ist natürlich der Stress, bis alle Geräte zusammengetragen sind, denn kaum einer wird mehrere Xbox-Konsolen plus Fernseher zu Hause stehen haben. Die Xbox-Live-Unterstützung beschränkt sich lediglich auf das Herunterladen von neuen Levels für das Deathmatch und die Kampagne.



BOMBIG Wo die Brute Force auftaucht, wächst so schnell kein Gras mehr.



Waffe aufzusammeln, für die Sie aber noch wesentlich mehr Kugeln haben. Übrigens können die verschiedenen Teammitglieder nicht sämtliche Waffen aufsammeln, je nach Spezialgebiet und auch Rasse sind manche Gewehre nicht einzusetzen. Außerdem lohnt es sich, die verschiedenen Fähigkeiten der Verbündeten auch wirklich dem Terrain anzupassen. Beispielsweise gibt es eine Mission, bei der Sie eine feindliche Mutanten-Basis einnehmen sollen. Oberhalb der Basis gibt es mehrere Aussichtspunkte, die

sich natürlich bestens für Flint oder Hawk als Standpunkt für Sniper-attacken eignen. So werden die von Brutus und Tex aufgeschreckten Feinde direkt aus sicherer Entfernung aufs Korn genommen und nicht alle Genossen müssen dem äußerst zielgenauen feindlichen Feuer ausgesetzt werden.

Stilvoll ballern

Insgesamt werden Sie sechs Planeten bereisen, wobei manche davon mehrmals auf der Einsatzliste stehen. Jede Welt bietet ein eigenes Set-

ting und teilweise unterschiedliche Tageszeiten, so dass Sie neben einem stickigen Dschungel auch eine trostlose Gesteinswüste oder eine feurige Vulkanlandschaft zu Gesicht bekommen. Die grafische Umsetzung ist dabei prima gelungen und die meisten Levels überzeugen mit vielen Details. Schöne Effekte, von farbenfrohen Lichtspielen über herrliche Explosionen bis hin zu ausgefeilten Schatten, sollten selbst kritische Naturen zufrieden stellen. Manche Levels sind allerdings etwas neblig, was man aber gerade noch als atmosphärisches Stilmittel durchgehen lassen kann. Schlimmer ist es im Splitscreen, wenn der Detailgrad bei vier Spielern gleichzeitig deutlich gesenkt wird und dunstige Levels noch nebliger werden, um das Geschehen flüssig zu halten. Die Grafik-Engine läuft aber durchweg flüssig, auch wenn das Gegneraufkommen steigt. Die Feinde unterscheiden sich natürlich auf jeder Welt und so muss sich das Brute-Team mit Echsen, Mutanten, Söldnern oder gar magisch begabten Sehern auseinander setzen.

Gute Gegnerintelligenz

Die KI der Kontrahenten ist dabei nicht von schlechten Eltern, ruckzuck werden Sie beim Anpirschen entdeckt oder aus der Entfernung zielsicher beschossen. Im Nahkampf weichen die Gegner aus, verschanzen sich hinter Barrikaden und hüpfen nach dem Werfen einer Granate zur Seite. Oft sind die Medipacks viel zu schnell aufgebraucht und das Team muss zwangsweise Verluste hinnehmen. Mit dem richtigen Vorgehen, den passenden Waffen und einem schnellen Triggerfinger sind aber alle Missionen zu schaffen. Die Steuerung orientiert sich an den gewohnten Ego-Shooter-Standards, allerdings macht das exakte Zielen zu Beginn Probleme. Abhilfe schafft da das gute Autoaim-System, das Ihnen eine Menge Zielerleichterung (außer im Sniper-Modus) abnimmt. Action-Fans können bei *Brute Force* trotz der kleinen Mängel zuschlagen, zumal es bis zu den nächsten Überkrachern à la *Halo 2* noch eine ganze Weile dauert. Ein Wort zum Schluss: Auf unserer DVD finden Sie zu *Brute Force* lediglich einen Vorschau-Bericht, da das Spiel zu spät für die Fertigstellung des Silberlings eintraf. Auf der nächsten DVD reichen wir natürlich einen ausführlichen Test nach.

UWE HÖNIG



FRIENDLY FIRE Die Sniper-Ladys sorgen von hinten für Ruhe.



EFFEKTGELADEN Brute Force wartet mit massig schönen Effekten auf.



SPEZIALFÄHIGKEIT Jedes Truppenmitglied verwendet besondere Begabungen.

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig
... mag's gerne roh!



Brute Force hat zwar ein paar kleine Macken und das geradlinige Missionsdesign ist nicht ganz zeitgemäß, aber vielleicht macht es gerade deswegen so viel Spaß. In den allermeisten Fällen wird Ihnen nämlich per Marker auf dem Raderschirm angezeigt, wo es weitergeht. So kann man sich voll auf die Action und die Kontrolle der anderen Teammitglieder konzentrieren. Sehr interessant ist die Möglichkeit, per Knopfdruck in die Haut eines der anderen Spezialisten zu schlüpfen. Multiplayer-Fans kommen aufgrund des gelungenen Co-Op-Modus und der coolen System-Link-Funktion voll auf ihre Kosten. Grafisch macht *Brute Force* ebenfalls eine gute Figur und bietet grandiose Effekte und einen flüssigen Grafikaufbau mit 30 Bildern in der Sekunde. Action-Fans, die oft Besuch von Zocker-Freunden inklusive Equipment haben, sollten zuschlagen.

IM VERGLEICH

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ubi Soft

Test in Ausgabe 01/03

90%

Splinter Cell ist ein wahres Grafikspektakel mit einem enorm hohen spielerischen Anspruch und einer grandiosen Story.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Konami

Test in Ausgabe 02/03

87%

Die Urmutter der Stealth-Action begeistert wie eh und jeh. Lediglich grafisch wäre auf der Xbox mehr drin gewesen.

BRUTE FORCE

Microsoft

Test in Ausgabe 07/03

85%

Die schöne Optik und die fordernde Action werden durch den gelungenen Team-Aspekt mit einer Prise Taktik gewürzt.

TEST

Brute Force

GENRE:

Action

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Downloads

HERSTELLER:

Microsoft

ENTWICKLER:

Digital Anvil

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3, 16:9

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 59,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.xbox.de

SOUND

82%

GRAFIK

83%

MECHSPIELER-WERTUNG

86%

EINTELSPIELER-WERTUNG

85%

PRO/CONTRA:

- + Super Effekte
- + Cooler Co-Op-Modus
- + Gelingen 5.1-Sound
- Geradliniges Missionsdesign

FAZIT: Schöne Grafik und Sound sowie fordernde Missionen machen das Team-Geballer zur Empfehlung für Action-Fans.



IndyCar Series

Mit Vollgas durch die Ovale: **Der Kultmotorsport** aus den USA

Während die Formel 1 in aller Munde ist, fristet die *IndyCar*-Serie hierzulande noch nicht einmal ein Schattendasein. Woran das genau liegt, ist schwer zu sagen, aber die Tatsache, dass bei diesem Motorsport ausschließlich in Rundkursen gefahren wird, trägt garantiert ihren Teil dazu bei. Nichtsdestotrotz bringt Codemasters jetzt das offizielle Spiel zur Rennserie heraus. Das Resultat sind alle 14 echten Rennschauplätze, 29 Originalfahrer und ein äußerst authentisches Fahrverhalten. Um sich mit diesem vertraut zu machen, lohnt es sich, das exzellente Tutorial zu besuchen. Hier werden Ihnen alle

wichtigen Besonderheiten und Tricks des Rennsports näher gebracht.

Ovale, nichts als Ovale

Es gibt wohl kein anderes Rennspiel auf dem Markt, bei dem man so wenig Worte über das Streckendesign verlieren muss wie bei *IndyCar Series*. Der Grund dafür ist ganz einfach: Bei absolut jedem Kurs dieses Spiels handelt es sich um einen Rundkurs. Wer jetzt allerdings meint, Oval wäre gleich Oval und die 14 Strecken würden sich allesamt gleichen, der irrt: Durch die unterschiedlichen Kurveneigenschaften (die eine ist enger, die andere ist weitläufiger) erfordert

der Wagen jedes Mal eine unterschiedliche Handhabung. Dank der sehr präzisen und realistischen Steuerung gelingt das aber bereits nach wenigen Spielminuten. Der nächste Punkt, der die Rennserie so einzigartig macht, sind die ständigen Überholmanöver, die durch das Windschatten-Fahren ermöglicht werden. Auch hier überzeugt das Spiel. Die Gegner verhalten sich sehr intelligent und fair und simulieren so realistischen Rennsport.

Einstellparadies

Seine ganze Stärke spielt der Titel aber erst dann aus, wenn man sich länger mit ihm beschäftigt und die Einstellmöglichkeiten am eigenen Auto ausnutzt. Unzählige Variationen, angefangen beim Reifendruck bis hin zu den Flügeleinstellungen: Es gibt nichts, was nicht verändert werden kann und sich auf die Fahr-

barkeit auswirkt. Weniger spektakulär ist die Technik des Spiels. Zwar läuft es die meiste Zeit mit konstanten 60 fps, wirklich hübsch sieht es allerdings nicht aus, was hauptsächlich an den langweiligen, aber eben auch realistischen Strecken liegt.

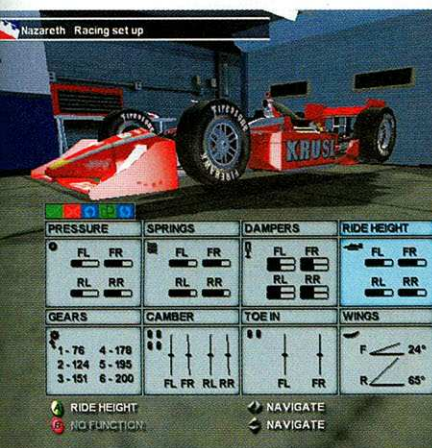
OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... will auch 650 PS.



IndyCar Series macht es mir bei der Bewertung nicht einfach: Alle Fans der Rennserie können bedenkenlos zugreifen, da es sich um ein tolles Rennspiel handelt, das diese Sportart authentisch wiedergibt. Sowohl das gelungene Fahrverhalten und die intelligent agierenden Gegner als auch die vielen Tuningmöglichkeiten überzeugen auf ganzer Linie. Wer allerdings wie ich mit der *IndyCar*-Serie wenig am Hut hat, der sollte den Titel unbedingt erst Probe spielen, da die Rundkurserei für viele Motorsportfans schnell langweilig werden könnte. Technisch ist das Spiel solide. Die Grafik ist zwar äußerst schnell, doch leider sieht eine Strecke aus wie die andere. Das Gleiche gilt für die hübsch modellierten Rennautos, die sich fast alle gleichen.



MENÜ Bastler und Hobby-Tuner werden an den vielen Einstellmöglichkeiten ihre helle Freude haben.



UNFALL Hier hat's ordentlich gekracht. Die Folge sind allerdings nur kleine Blebschäden.



SCHNELL Die Bodentexturen sind absolut gelungen. Sie vermitteln ein tolles Geschwindigkeitsgefühl.

TEST

IndyCar Series

GENRE:
Rennspiel

SPIELER:
Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Codemasters

ENTWICKLER:
Codemasters

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3, 16:9

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:
Ohne Altersbeschränkung

TERMIN:
20. Juni

INTERNET:
www.codemasters.de

PRO/CONTRA:

- + Schnelle Renn-Action
- + Gute Steuerung
- Nur für IndyCar-Fans
- Langweilige Grafik

FAZIT: *IndyCar Series* ist ein gutes Rennspiel, das aber eigentlich nur für die Fans der Rennserie infrage kommt.

SOUND
76%

GRAFIK
74%

MEHRSPIELER-WERTUNG
79%

EINZELSPIELER-WERTUNG
80%

Red Faction II

Diktator Sopot schlägt **die letzte Stunde**.
Sprengstoffexperte Alias rückt an.



Stellen Sie sich vor, Sie wären Super-soldat, verdammt stolz darauf, Ihrem Diktator zu dienen und auf dem besten Wege, nanotechnisch verbessertes Volks-Idol des 22. Jahrhunderts zu werden. Plötzlich entscheidet sich der oberste Befehlshaber dafür, Sie und 2.000 ähnliche Schergen auszuschalten, aus Angst, seine eigenen Kreationen könnten sich gegen ihn richten. Nur ein Ausweg bleibt Ihnen: Nach Ihrer Flucht verbünden Sie sich mit den Rebellen der Red Faction, die zuvor Ihre ärgsten Feinde waren.

Gewaltsame Absetzung

Sind Sie als Sprengstoffexperte Alias zu Anfang noch für Sopot unterwegs, gilt Ihre Aufmerksamkeit nun der Eliminierung des Tyrannen. Dabei erhalten Sie von fünf Soldaten Schützenhilfe, die sich wie Sie vor der Ermordung retten konnten. Quill ist Scharf-

schützin, der blauhaarige Shrike für Fahrzeuge aller Art zu haben, Repta wie Alias eher der Mann fürs Grobe und unterstützt vorzugsweise mit schweren Gerät. Tangier wiederum ist auf verdeckte Aktionen spezialisiert, Molov der gemeinsame Anführer der Gruppe. Ab und an treten außerdem Rebellen der Red Faction in Aktion, um Ihnen zur Seite zu stehen.

Auf dem Weg zu Sopot bekommen Sie zahlreiche Schauplätze zu Gesicht. Zu Anfang sind es etwa Korridore einer Fernsehstation, wenig später kriechen und kämpfen Sie schon in dunklen Abwasserkanälen oder klettern in zerschossenen Hochhausruinen herum, um mit dem Scharfschützengewehr Rebellen aus der Patsche zu helfen. Herzklopfen kann aber auch auftreten, ohne dass ein Schuss fällt. In einem der Spielabschnitte ist beispielsweise ein langer Eisenbahntunnel die einzige Verbindung zum nächsten Ausgang. Während in Ihrem Rücken bereits die Sirene des Zugs dröhnt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als unter Druck Mauer für Mauer mit Granaten zu beschießen, um ein Schlupfloch freizusprennen.

Nicht nur per pedes

Außer zu Fuß ist Alias im Verlaufe des Spiels auch in Fahrzeugen unterwegs. Während Sie in Gleiter und Panzer „nur“ damit beschäftigt sind, die Bordkanonen zu bedienen, gehorchen U-Boot und Mech komplett Ihren Befehlen. Gerade beim Mech fühlen Sie sich dank der Feuerkraft des tonnenschweren Stahlkolosses fast unsiegbar. Wehe den Feinden, die sich Ihnen dann als einfache Fußsoldaten in den Weg stellen. Zuvor können Ihnen diese allerdings einen heißen Tanz beschert haben: Sopot's Lakaien nehmen Sie gerne in die Zange, werfen mit Granaten

und gehen in Deckung, wenn sie unter Beschuss geraten. Ab und an sorgt deren blinde Loyalität allerdings auch für Stirnrunzeln – wer würde sich schon mit einer Pistole bewaffnet einem heranrollenden Panzer entgegenstellen? Feuern Sie allerdings wahllos auf alles, was sich bewegt, hat das Folgen.

Eine Karma-Anzeige bestraft penibel, wenn unschuldige Zivilisten durch Sie ums Leben kommen. Dies hat zur Folge, dass Sie nach dem Durchspielen von *Red Faction II* mit einer wenig heldenhafte Endsequenz bedacht werden. Anders als im englischsprachigen Original bleiben Ihnen in der



UNTERSTÜTZUNG
Feuerkraft gehört zu
Reptas Spezialitäten.



ERWISCHT Nur kurz verlässt der
Soldat die Deckung – Glück für uns.





PECH Sekunden später verabschieden wir uns von der Bildfläche.

Verbandspäckchen benutzt

ZEITSPIEL In Alias Rücken nähert sich ein Zug – ein Problem mehr.

deutschen Version blutig zu Klump geschossene Gegner erspart. Nach tödlichen Treffern sinken sie mit einem theatralischen Heulen lediglich zu Boden und verschwinden schließlich völlig. Am Spielspaß ändert das jedoch nichts.

Stimmungsvolle Präsentation

Bereits im Vorgänger von *Red Faction II* wurde die so genannte Geo-Mod-Engine eingesetzt, um Auswirkungen von Waffen auf die Umgebung zu zeigen. In *Red Faction II* benutzt Entwickler Volition dieses Werkzeug erneut. Nie ist aber alles zerstörbar, was dem Spieler schnell zeigt, dass er lediglich begrenzten Einfluss auf die Umgebung hat. Während zum Beispiel in einem Teil eines Büro-Komplexes der Fußboden weggeschossen werden kann, ist dies im nächsten Raum schon nicht mehr möglich. Gerade wenn für den Spielverlauf unwesentliche Dinge wie Bäume unbeschadet bleiben, stellt sich die Frage, ob die Geo-Mod-Engine vollkommen ausgereizt wurde. Grafisch präsentiert sich *Red Faction II* ansonsten eindrucksvoll, mit stimmungsvoller Musikuntermalung haben die Entwickler vor allem an Ihre Ohren gedacht. Die Soundtracks erinnern zum Teil an Filme wie *Blade Runner* und sorgen besonders in den verwüsteten Außenarealen für Endzeit-Stimmung. Wer *Red Faction II* schließlich durchgespielt hat, findet im Mehrspielermodus weitere Beschäftigung. Modi wie Team-Deathmatch können Sie aber leider nicht über Xbox Live spielen – maximal vier Spieler über Splitscreen oder der Kampf gegen Bots müssen Ihnen in diesem ansonsten runden Ego-Shooter ausreichen.

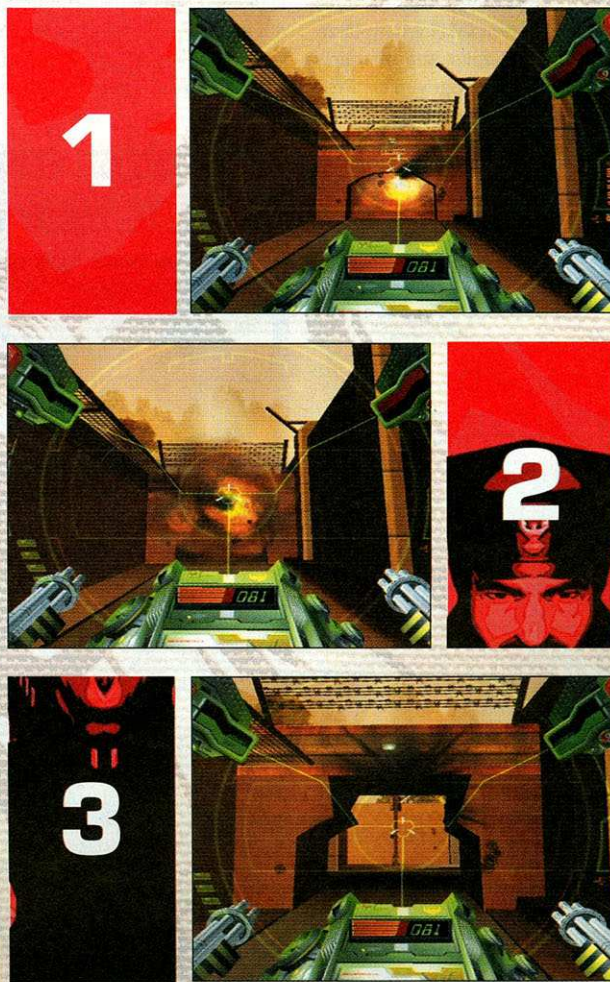
NICO LINDNER

INFO: GEO-MOD-ENGINE

Mach kaputt, was dich kaputt macht.

Zu einem guten Action-Spiel gehört auch effektvolle Schadensdarstellung – Volition zeigt eine Möglichkeit.

Red Faction II verwendet die so genannte Geo-Mod-Engine, um in den einzelnen Spielabschnitten Zerstörungen zu simulieren. Auf den folgenden Bildern sehen Sie ein Beispielszenario: Gerade noch war die Brücke für den Kampf-Mech von Alias zu klein – nach dem Beschuss mit Raketen zerbröselt sie aber so weit, dass Sie gefahrlos hindurchstapfen können. Der angerichtete Schaden ist aber immer auf bestimmte Bereiche begrenzt. Niemals werden Sie alles demolieren können, mitunter bleiben sogar Objekte heil, die Sie Räume zuvor noch zerstörten.



MEINE MEINUNG:

Nico Lindner

... ballert nur noch in Rot.



Wow, nach zwei Stunden *Red Faction II* hatte ich erst einmal eine Pause nötig. Fast immer ist etwas auf dem Bildschirm los, gespannt warte ich darauf, was mir im nächsten Level geboten wird. Besonders cool fand ich es, Fahrzeuge steuern zu können, gerade der Mech hat es mir angetan. Während ich mit Alias unterwegs bin, begleitet mich außerdem eine Musik, deren Qualität mir so noch in keinem anderen Titel aufgefallen ist. Die Geo-Mod-Engine zeigt sich wie im Vorgänger von zwei Seiten. Klar, es macht Laune, komplette Areale in Schutt und Asche legen zu können. Längst nicht alles ist aber zerstörbar, wohl um zu vermeiden, dass Spieler sich den Weg zum Levelausgang selber verbauen. Sei's drum, *Red Faction II* zeigt, wie unterhaltsame Action heutzutage aussehen muss.

IM VERGLEICH

TIMESPLITTERS 2

Eidos

Test in Ausgabe 01/02

85%

Schneller Shooter mit abgedrehtem Charakter-Design und ausgereiftem Mehrspielermodus

RED FACTION II

Hersteller

Test in Ausgabe 07/03

85%

Kurzweiliger und vor allem effektvoller Actionspaß rund um Elite-Soldaten, die sich gegen ihren Erschaffer auflehnen

HALO

Microsoft

Test in Ausgabe 01/03

86%

Der Klassiker der Ego-Shooter auf der Xbox. Aliens sind Ihre Feinde, Sie sind auserkoren, Ihnen Saures zu geben.

TEST

Red Faction II

GENRE:

Ego-Shooter

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

THQ

ENTWICKLER:

Volition

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

Dolby Digital 5.1

PREIS:

Ca. € 40,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.thq.de

SOUND

87%

GRAFIK

89%

MEHRSPIELER-WERTUNG

84%

EINZELSPIELER-WERTUNG

85%

PRO/CONTRA:

- + Atmosphärische Musik
- + Steuern von Fahrzeugen möglich
- Keine Xbox-Live-Unterstützung
- Zwischensequenzen nicht abbrechbar

FAZIT: *Red Faction II* ist ein gelungenes Action-Abenteuer, welches den Spieler von Anfang an vor den Monitor fesselt.

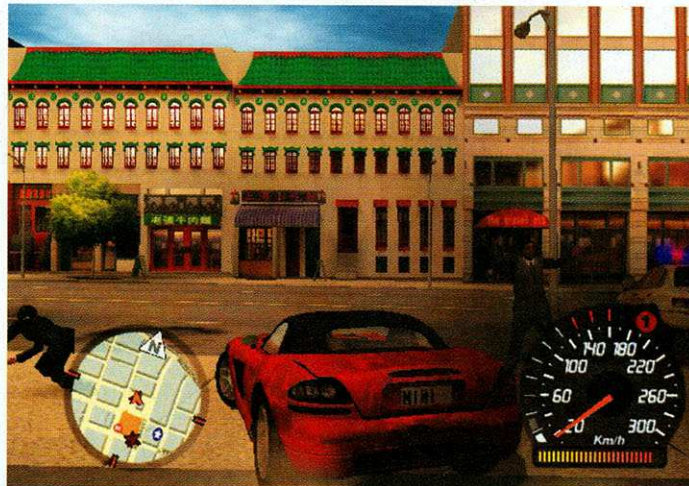
Midtown Madness 3

Alle **Temposünder aufgepasst:** Jetzt kommt das etwas andere Rennspiel für Ihre Xbox!

Während der Begriff *Midtown Madness* den meisten Konsolenspielern unbekannt erscheinen dürfte, spitzen PC-Spieler bei diesem Namen die Ohren. Die ersten zwei Teile des Spiels sind nämlich ausschließlich für den PC erschienen und fanden damals schnell eine große Fangemeinde. Nicht nur die grafische Präsentation, sondern auch die spielerische Klasse war hierfür verantwortlich. Der dritte Teil der Serie wird jetzt exklusiv auf der leistungsfähigen Xbox-Hardware umgesetzt und soll an die Erfolge der Vorgänger anknüpfen.

Straßenrennen

Das Spielprinzip von *Midtown Madness 3* ist schnell erklärt. In etwa 80 Prozent der Missionen müssen Sie innerhalb der Städte einzelne Checkpoints abfahren, wobei es Ihnen überlassen ist, wie Sie dorthin kommen. Per eingeblendeter Straßenkarte finden Sie sich selbst im größten Verkehrsstau zurecht. Die restlichen Missionen bestehen aus anderen Aufgaben, wie zum Beispiel dem Aufhalten eines flüchtenden Fahrzeuges oder halsbrecherischen Stunts. Als Schauplätze dienen zwei Großstädte, nämlich Paris und Washington. Die Pro-



FIRE Die Dodge Viper ist am Ende und fängt das Rauchen an. Der Polizist daneben wird bestimmt helfen und auch gleich die Handschellen auspacken.

grammierer haben ihre Hausaufgaben gemacht: Die zwei Städte können mit riesigen Arealen auftrumpfen, die natürlich auch die bekanntesten Sehenswürdigkeiten beinhalten.

Belebte Straßen

Bei *Midtown Madness 3* ist auf den Straßen einiges los. Das ist für den Spieler allerdings hinderlich, denn um möglichst schnell von Punkt A nach B zu kommen, stören Autos, Fußgänger und andere Hindernisse ungemein und so ist Ausweichen angesagt. Misslingt Ihnen das, kommt es zu Crashes, die Ihr Auto

allerdings ziemlich gut wegsteckt. Um die Schadensanzeige in kritische Bereiche zu bewegen und Ihr Auto fahrunfähig zu machen, müssen Sie schon wirklich sehr viele Unfälle bauen. Das Kollisionsverhalten mit den anderen Autos und den Gegenständen (Laternen, Bäume, Hydranten etc.) wurde bewusst unrealistisch gestaltet, damit der rasante Spielfluss nicht unnötig unterbrochen wird. Erstaunlich ist, wie tadellos die Programmierer den Spagat zwischen Vollgasraserei und kontinuierlichem Ausweichen geschafft haben. Es gibt wirklich nur selten Stellen im Spiel, bei

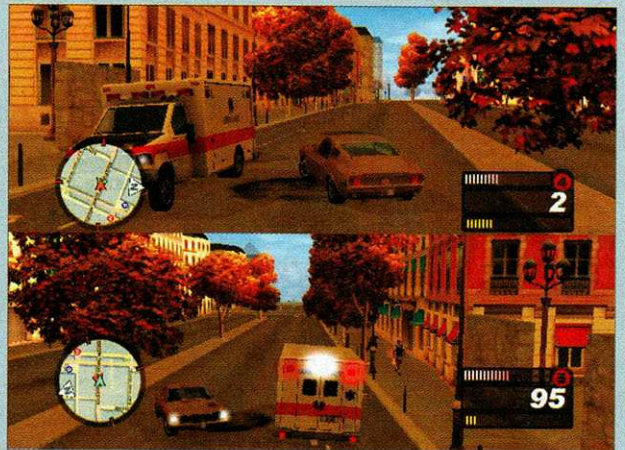


INFO: MULTIPLAYER

Straßenrennen unter Feunden

Bis zu vier Spieler gleichzeitig können die Hauptstädte unsicher machen. Damit ist das Chaos vorprogrammiert ...

Bei *Midtown Madness 3* kann man sowohl lokal als auch per Xbox Live gegeneinander antreten. Im Mehrspielermodus vor einem einzigen TV sind allerdings keine Spiele mit mehr als zwei Personen möglich. Dank System-Link-Funktion können Sie allerdings auch zwei Xbox-Konsolen miteinander verbinden und zu viert spielen. Allerdings wurden hier die Details deutlich zurückgeschraubt und die Framerate geht auch oft unter 30 Bilder pro Sekunde. Mit Xbox Live können Sie auch online gegeneinander antreten – und zwar mit maximal vier Spielern.



MEHRSPIELER Im Splitscreen werden die Details deutlich zurückgeschraubt und die Framerate hat große Probleme.



STILECHT Im kleinen R5 durch Paris. Allerdings machen die kleinen Autos nur bedingt Spaß.



RUNDFAHRT Mit dem Beetle über Stock und Stein – und im Hintergrund der riesige Eiffelturm.

denen aufgrund des enormen Verkehrsaufkommens unfaire Situationen entstehen.

Drifts and more

Auch die Steuerung ist dem schwedischen Entwicklerteam Digital Illusions, das übrigens auch schon für das famose *Rallisport Challenge* zuständig war, hervorragend gelungen. Das arcadelastrige Fahrverhalten unterscheidet sich dabei je nach Gefährt deutlich. Ein kleiner Smart mit seinem straffen Fahrwerk und seiner geringen Motorleistung verhält sich natürlich ganz anders als eine hochgezüchtete Heckschleuder namens Dodge Viper. Absolutes Highlight sind jedoch alle Autos, die eine hohe Motorleistung und ein relativ sanftes Fahr-

werk haben, wie z. B. der 1967er Ford Mustang. Mit diesen Autos lassen sich nicht nur in jeder Kurve wunderbare Drifts auf die Straße legen, sondern auch viele Gegenstände als Sprungschance missbrauchen. Insgesamt stehen dem Spieler mehr als 30 verschiedene Autos zur Verfügung, wobei viele erst freigeschaltet werden müssen.

Liebe zum Detail

Keine Frage: Optisch ist *Midtown Madness 3* auf den ersten Blick kein Hit. Die Autos sehen aufgrund der relativ groben Darstellung alles andere als state of the art aus und die Umgebungsgrafik der zwei Hauptstädte hätte durchaus schärfere Texturen vertragen. Was man allerdings bedenken muss, ist, dass

bei *Midtown Madness 3* eine ganze Stadt simuliert wird und die Darstellung der unzähligen Verkehrsteilnehmer viel Rechenleistung in Anspruch nimmt. Dass die Entwickler dabei eine konstante Framerate von 30 fps realisieren konnten, verdient Extraplob. Auch die vielen kleinen Details, wie zum Beispiel das Zerspringen der Schaufensterscheiben oder die meterhohen Wasserfontänen aus den Hydranten nach dem Umfahren derselben, zeigt, dass die Verantwortlichen mit Leib und Seele beim Programmieren waren. Einzig das ständig auftretende Tearing – ein sichtbares Verschieben der Bildzeilen – stört enorm und sorgt für eine sehr mäßige Bildqualität.

OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck

... der alte Temposünder



Bei *Midtown Madness 3* können Sie einmal das machen, was Ihnen im wahren Leben verwehrt bleibt: sich im Straßenverkehr aufführen wie die Axt im Walde. Noch besser: Die Aufgabenstellung verlangt von Ihnen sogar ein solches Verhalten. Die Spielbarkeit ist den Jungs von Digital Illusion hervorragend gelungen und das Fahrverhalten der vielen Autos ist 1a. Die zwei gigantisch großen Städte mit ihren unzähligen Straßen, Stadtgebieten und Sehenswürdigkeiten überzeugen mit einer Liebe zum Detail, die es nur in wenigen Rennspielen zu sehen gibt. Mit dem Karrieremodus, den vielen Einzelspielerrennen und der ordentlichen Xbox-Live-Unterstützung macht der Titel auch langfristig Spaß. Auf technischer Seite wäre bestimmt noch ein Tick mehr drin gewesen und das störende Tearing ist extrem auffallend.

IM VERGLEICH

BURNOUT 2

Acclaim

Test in Ausgabe 06/03

87%

Ultraschneller Arcade-Racer aus dem Hause Acclaim, der mit einem tollen Fahrverhalten und netten Spielmodi überzeugen kann.

RACING EVOLUZIONE

Atari

Test in Ausgabe 02/03

87%

Optisch hervorragendes Rennspiel mit innovativem Karrieremodus und großer Langzeitmotivation dank vieler Autos.

MIDTOWN MADNESS 3

Microsoft

Test in Ausgabe 07/03

83%

Das Rennspiel der etwas anderen Art. Mit seinem überzeugenden Leveldesign und den spannenden Aufgaben ein Geheimtipp.



AUFHALTEN Michael will vor der Polizei flüchten. Aber warum gerade in einer langsamen Limousine?



HARTE LANDING Im richtigen Leben wäre das linke Vorderrad jetzt wohl demoliert.



MÜLLABFUHR Der Müllwagen ist langsam und träge, hat aber tolle Rammeigenschaften.



REAKTION! Hier weisen den Fahrer gleich zwei Pfeile darauf hin, dass er rechts abbiegen muss. Jetzt aber schnell.

TEST

Midtown Madness 3

GENRE: Rennspiel

SPIELER: Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE: Mehrspielermodus online

HERSTELLER: Microsoft

ENTWICKLER: Digital Illusion

SPRACHE: Deutsch, Englisch

VIDEO: 4:3

AUDIO: 5.1 Dolby Digital

PREIS: Ca. € 60,-

USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung

TERMIN: 27. Juni

INTERNET: www.xbox.de

PRO/CONTRA:

- + Super Leveldesign
- + Tolle Spielbarkeit
- + Super Mehrspielermodi
- Etwas einfach

FAZIT: Toll ins Szene gesetztes Rennspiel der etwas anderen Art mit einem sehr guten Leveldesign.

SOUND 73%

GRAFIK 79%

MEHRSPIELER-WERTUNG 80%

EINZELSPIELER-WERTUNG 83%



F1 Career Challenge

Kann der EA-Racer mit der bisher spannenden **F1-Saison 2003** mithalten?

Da die vergangenen Jahre in der Formel 1 einfach langweilig waren, hat die Königsklasse des automobilen Motorsports in der Saison 2003 weitreichende Regeländerungen erfahren. Die Folge ist, dass es endlich wieder spannende Rennen gibt und sich ein Dauerweltmeister namens Michael Schumacher richtig anstrengen muss, um Rennen zu gewinnen. Was

Millionen von Fans weltweit erfreut, stößt bei Electronic Arts anscheinend auf taube Ohren, denn deren aktuelles Formel-1-Spiel kommt dieses Jahr nicht mit der aktuellen 2003er-Lizenz auf den Markt. Bei *F1 Career Challenge* muss man sich mit den Jahren 1999 bis 2002 begnügen. Als Ausgleich integrierte man dafür allerdings einen Karrieremodus, in dem Sie sich vom blutigen Anfänger bis

zum erfahrenen Profi hocharbeiten müssen.

Mach Karriere, Mann!

Um überhaupt am Rennzirkus der Schönen und Reichen teilnehmen zu dürfen, müssen Sie sich zu Beginn Ihrer Karriere erst mal die Superlizenz verdienen. Dazu sind einige Fahrmanöver zu meistern, wobei diese dem erfahrenen Rennspielfreund ziemlich leicht fallen

dürften. Haben Sie den „Führerschein der Draufgänger“ in der Tasche, heuern Sie bei einem der 1999 vorhandenen Formel-1-Teams an. Da die Stärke des Rennstalls variieren kann, sind die Erwartungen in Sie auch unterschiedlich hoch. Vor jedem Rennen bekommen Sie nun von der eigenen Teamleitung unterschiedliche Zielvorgaben. Durch das Erreichen der Vorgaben erhalten Sie nach den Rennen





Erfahrungspunkte, die Sie für verschiedene Zwecke einsetzen können. Neben sinnvollen Investitionen, wie einer neuen Ausbaustufe des Motors oder besseren Bremsen, darf man seine schwer verdienten Punkte zum Beispiel auch für Boxenluder verplempern. Entsprechend Ihrer Ergebnisse entwickelt sich darüber hinaus auch Ihr Ruf – und wie alle Formel-1-Fans wissen, bekommen nur gute Piloten Angebote von den Top-Teams.

Langsam – Ruckelig – Verwaschen

Die drei oben genannten Schlagwörter sind auf der Rennstrecke Programm und lassen *F1 Career Challenge* technisch und spielerisch nur im Mittelfeld mitfahren. Obwohl bereits die groben und niedrig aufgelösten Texturen eine Enttäuschung sind, hat das Spiel

noch größere Defizite: die sehr niedrige Spielgeschwindigkeit und der viel zu stark eingesetzte „Blur-Effekt“ in den Kurven. Selbst wenn Sie mit über 300 km/h auf der Geraden unterwegs sind, haben Sie vor allem in der Außenperspektive ständig das Gefühl, mit einem Mini durch die Innenstadt zu tuckern, so schlecht wird das Geschwindigkeitsgefühl vermittelt. Das ständige Verwischen der Grafik in den Kurven setzt der schwachen Grafik die Krone auf. Wahrscheinlich wollten die Entwickler die sowieso schon viel zu ruckelige Framerate kaschieren und haben stattdessen den „Blur-Effekt“ eingesetzt, der leider komplett sein Ziel verfehlt und nach kurzer Spielzeit nur noch nervt. Gleiches gilt für die Funksprüche während der Rennen: Die ständigen „Jean hat Michael überholt“, „Luca ist in der Box“ oder

F1 Career Challenge

GENRE: Rennspiel

SPIELER: Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE: Nein

HERSTELLER: Electronic Arts

ENTWICKLER: Electronic Arts

SPRACHE: Deutsch

VIDEO: 4:3

AUDIO: 5.1 Dolby Digital

PREIS: Ca. 60,-

USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung

TERMIN: Ende Juni

INTERNET: www.electronicarts.de

PRO/CONTRA:

- + Kameramodus
- Schwache Technik
- Langsame Spielgeschwindigkeit
- Dummie CPU-Gegner

FAZIT: *F1 Career Challenge* ist im Vergleich zu seinen Vorgängern leider eine totale Enttäuschung.

TEST

SOUND 65%

GRAFIK 68%

MEHRSPIELER-WERTUNG 70%

INDELSPIELER-WERTUNG 69%

„Du hast einen Platz gut gemacht“ sind unterirdisch schlecht und kommen viel zu oft vor.

Auch spielerisch nur Durchschnitt

Leider lässt auch die Spielbarkeit von *F1 Career Challenge* zu wünschen übrig: Die Steuerung ist etwas schwammig ausgefallen und vermittelt zusammen mit der niedrigen Spielgeschwindigkeit nie das Gefühl, die totale Kontrolle über sein Auto zu haben. Das Verhalten der Computergegner ist zudem nicht das intelligenteste und zieht im Vergleich zu der starken Konkurrenz aus dem Hause Codemasters oder THQ den Kürzeren. Das überzogene Verhalten der Fahrzeuge bei Berührungen mit der Bande oder einem anderen Fahrzeug ist sicherlich nicht jedermanns Sache, passt aber zu dem Arcadeanspruch

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... braucht mehr Speed.



Was für eine Enttäuschung! Da übertrifft die aktuelle Formel-1-Saison alle meine Erwartungen und ich freue mich riesig auf das passende Spiel dazu und dann so was: Das Spiel ist einfach zu simpel, zu hässlich und vor allem viel zu langsam. Doch nicht nur die technischen Probleme lassen den Racer im Mittelfeld versinken, auch spielerisch macht der EA-Titel keine besonders gute Figur: Die schwammige Steuerung vermittelt alles, aber kein F1-Feeling, die dummen Computergegner sollten lieber in der Fahrschule nachsitzen und die nur noch peinlichen Kommentatoren gehören zu den RTL-II-Nachrichten abgeschoben. Alles in allem ist *F1 Career Challenge* für mich sozusagen der Minardi der Rennspiele in der Formula Xbox. Zwar darf er mitfahren, zu melden hat er aber in dieser Klasse rein gar nichts.

IM VERGLEICH

DTM RACE DRIVER

Codemasters

Test in Ausgabe 05/03

Codemasters zeigt, wie eine gelungene Mischung aus Arcade- und Simulation aussehen muss. Auch technisch top.

89%

MOTOGP 2

THQ

Test in Ausgabe 06/03

Unheimlich realistisches Motorradrennspiel mit guter Technik, exzellenter Spielbarkeit und fantastischem Xbox Live-Support.

87%

F1 CAREER CHALLENGE

Electronic Arts

Test in Ausgabe 07/03

Durchschnittliches Rennspiel mit gravierenden Mängeln in allen Bereichen. Fans von Formel-1-Spielen testen erst an.

69%

des Spiels. Wären die Probleme nicht so gravierend, könnte man sich über die vielen kleinen, positiven Sachen freuen, die die Programmierer eingebaut haben. Zum Beispiel die sich verändernden Wittereffekte während der Rennen sind eine klasse Idee. Auch die Möglichkeit, sich im Windschatten des Vordermanns ein paar extra km/h zu verschaffen, ist gelungen.

OLIVER BECK

INFO: DIE MEHRSPIELERMODI

Let's race together

Bei *F1 Career Challenge* dürfen bis zu vier menschliche Fahrer gleichzeitig am Bildschirm spielen. Dazu wird der Bildschirm dann entsprechend geteilt und jeder Spieler bekommt ein eigenes Fenster zugewiesen. Leider gibt es keine Möglichkeit, das Rennfeld mit computergesteuerten Gegnern aufzufüllen. Auch besondere Spielmodi oder eine Rennliga fehlen völlig. Technisch kann sich der Multiplayer allerdings sehen lassen. Auch wenn im Hintergrund ein deutlicher Bildschirmaufbau zu erkennen ist, spielt sich der Titel selbst mit vier Spielern relativ flüssig. Einen Geschwindigkeitsrausch darf man allerdings auch hier nicht erwarten, doch ist dieses Problem ja auch schon im Einzelspielermodus vorhanden.



BERÜHRUNG Da hat der BMW-Pilot doch tatsächlich den netten Eddi Irvine abgeschossen.



ALLE AN BORD Mika fährt über die Wiese und Spieler zwei und drei werden gleich vorbeiziehen.

Phantasy Star Online: Episode I & II



Die **beste Version** des ersten Konsolen-Online-Rollenspiels gibt's nun endlich auch auf der Xbox!

Sega war schon immer vorne mit dabei, wenn es um neue Ideen ging oder mit Innovationen die Konsolenwelt einen Schritt weitergebracht werden sollte. So kam mit *Phantasy Star Online* auf dem Dreamcast vor über zwei Jahren das erste Online-Rollenspiel für eine Konsole auf den Markt. Damals ging man noch mit dem internen DC-Modem ins Internet und die Kommunikation zwischen den Mitspielern fand über die extra erhältliche Tastatur statt. Nun ist das Spiel auch für die Xbox am Start

und die Vorzüge von Xbox Live werden voll ausgenutzt. Zwar ist es möglich, eine Tastatur über einen separaten USB-Adapter anzuschließen, aber dank des Xbox-Live-Headsets läuft die Kommunikation wesentlich intuitiver und komfortabler ab als auf Dreamcast und GameCube.

Die Menschheit am Ende

Nachdem die Menschheit die Erde unbewohnbar gemacht hatte, blieb nur noch ein Ausweg: Mit einem gigantischen Schiff sollten alle Überlebenden auf einen



SCHWING DEIN DING Die Klinge ist ganz schön groß.



MONSTERMACHT Mit dieser Horde ist definitiv nicht zu spaßen. Vor allem alleine hat man hier ziemlich zu arbeiten.



URLAUBSFEELING Die neuen Hintergründe sehen etwas besser aus als die Optik bei Episode I.



TEAMSCHLACHT Online und im Team macht das Spiel am meisten Spaß.



WITZIG Neben dem Headset können auch kleine Symbole zur Kommunikation mit den Leuten in der Lobby beziehungsweise Ihren Mitspielern genutzt werden.

neuen Planeten gebracht werden, um das Überleben der Gattung zu sichern. Mit dem Kolonialschiff Pioneer 1 wurden deshalb die ersten Siedler auf Ragol befördert. Dieser Lichtjahre entfernte, erdähnliche Planet schien perfekt geeignet für die Umsiedlung, bis zu jenem Tage, als Pioneer 2 mit dem gesamten Rest der Menschheit in die Umlaufbahn des blauen Himmelskörpers einschwenkte. Eine mächtige Explosion erschütterte Ragol. Sie sollen sich nun auf die Oberfläche begeben, um die rätselhaften Ereignisse zu untersuchen ...

Qual der Wahl

Bei *Phantasy Star Online* dürfen Sie zunächst aus zwölf Charaktertypen wählen, die in drei unterschiedliche Klassen aufgeteilt sind. Hunter sind Nahkampfspezialisten und für Anfänger geeignet. Auf die Ranger sollten Sie erst mit etwas Spielerfahrung zurückgreifen, da der Angriff mit Fernwaffen erst im späteren Spielverlauf größeren Schaden anrichtet. Die geeignete Rasse für Profis sind die Force, deren Fähigkeiten auf Magie basieren. Nach der Wahl Ihres Favoriten können Sie das körperliche Erscheinungsbild und einen Gesichtstyp wählen und

schon kann es losgehen. Gestartet wird das Abenteuer auf Pioneer 2, das als Basis für alle weiteren Aktionen dient: Eroberte Gegenstände und Geld dürfen hier abgelegt werden. Außerdem können Sie sich hier online mit Freunden treffen, um „Ausflüge“ auf die Planetenoberfläche zu unternehmen.

Unverändertes Gameplay

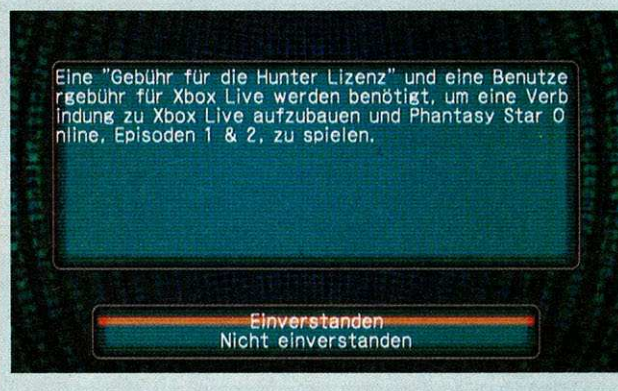
Wer schon mal *PSO* auf einem anderen System gezockt hat, der weiß, was ihn erwartet: Sie sehen Ihren Charakter von hinten, während Sie auf Ragol eine ganze Reihe von Landschaftstypen erforschen. Darunter befinden sich bei der aktuellen *Episode II* auch neue Umgebungen, wie etwa ein Strand oder Berge. Eine wahre Horde von aggressiven Kreaturen macht den Planeten unsicher und so steht Ihr Auftrag fest: Metzeln Sie sich durch die Monsternmassen und sacken Sie alle Items ein! Das Spielprinzip ist purer Hack & Slay und je nach gewähltem Charakter können Sie mit unterschiedlichen Waffen hantieren. Dabei stehen Ihnen auch Combo-Möglichkeiten zur Verfügung, die durch das richtige Timing beim Drücken der drei Angriffsarten entstehen. Allerdings bemerkt

INFO: DIE ZUSATZKOSTEN

Online-Fans sollten sich schon mal auf eine monatliche Gebühr einstellen.

Wer *PSO* standesgemäß zocken will, der muss Xbox Live benutzen. Allerdings kostet die Hunter-Lizenz nach den ersten 60 Tagen jeden Monat rund neun Euro.

Nur mit der Hunter-Lizenz ist es Ihnen gestattet, bei *PSO* online zu gehen. Die monatlichen Kosten werden nach der Anmeldung von der Kreditkarte abgebucht, die Sie benutzt haben, um sich bei Xbox Live zu registrieren. Übrigens lässt sich das Spiel ohne einen Live-Account erst gar nicht starten. Es wird ein Gamertag auf der Festplatte benötigt, selbst wenn Sie nur die Offline-Modi spielen wollen. Der Grund ist einfach: Es ist möglich, Charaktere offline aufzuleben, und diese Daten werden anhand des unverwechselbaren und mit Passwort geschützten Gamertags gespeichert.



man schon, dass das Kampf-System schon ein wenig älter ist und seit Dreamcast-Zeiten so gut wie gar nicht verändert wurde. Immerhin bekommen Xbox-Spieler aber mit der zweiten Episode ein komplett neues Abenteuer spendiert, bei dem es neue Gegner, Waffen oder Landschaften gibt und aufregende Quests auf Sie warten. Übrigens bezieht sich unsere Mehrspieler-Wertung auf den Xbox-Live-Modus. Wenn Sie mit drei Freunden offline und im Splitscreen an einer Konsole spielen, macht das

zwar auch Spaß, aber man merkt deutlich, dass dieses Spiel im Internet zu Hause ist!

UWE HÖNIG

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig
... packt die Sucht.



Phantasy Star Online weckt den Sammeltrieb und dürfte für so manche schlaflose Nacht bei mir sorgen. Die Kommunikation zwischen dem vierköpfigen Team klappt online via Headset ganz hervorragend und vor allem die großen Gegner lassen sich so mit ein wenig Taktik komfortabel erledigen. Die Grafik haut allerdings niemanden vom Hocker, lediglich die brandneue *Episode II* wartet mit ein paar hübschen Landschaften auf. Dennoch dürften Rollenspieler mit Hang zum actionreichen Hack&Slay-Prinzip begeistert sein – zumal es momentan sonst keine Online-Alternativen auf der Xbox gibt.

Phantasy Star Online

GENRE:	Online-Rollenspiel
SPIELER:	Bis zu 4 Spieler
XBOX LIVE:	Mehrspielermodus Online
HERSTELLER:	Atari
ENTWICKLER:	Sega
SPRACHE:	Deutsch
VIDEO:	4:3, 16:9
AUDIO:	5.1 Dolby Digital
PREIS:	Ca. € 59,-
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich
INTERNET:	www.xbox.de

TEST

SOUND
83%

GRAFIK
67%

MEHRSPIELER-WERTUNG
87%

EINZELSPIELER-WERTUNG
80%

PRO/CONTRA:
+ Coole Kommunikationsmöglichkeit
+ Atmosphärische Musik
- Offline nur bedingt spielbar
- Zusatzkosten nerven

FAZIT: Online entfaltet das Hack&Slay-Rollenspiel seine ganzen Vorzüge. Wer kein Xbox Live hat: Finger weg!

Wakeboarding Unleashed

featuring Shaun Murray



Endlich schwappt die **Wakeboarding-Welle** auch nach Deutschland über ...

Activisions Trend-sport-Spiele machen einfach vor keinem Element Halt. Während man bei *Tony Hawk's Pro Skater* die Straßen mit seinem Skateboard unsicher macht und bei *Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2* die Schneepisten herunterheizt, spielt sich bei *Wakeboarding Unleashed* die Action auf dem Wasser ab. Natürlich engagierte Activision auch für diesen Titel wieder den unangefochtenen Topstar der Sportart, der ihnen beratend zur Seite stand: Shaun Murray. Doch erst einmal muss die Frage beantwortet werden, die wohl vielen von Ihnen auf den Nägeln brennt: Was zur Hölle ist Wakeboarding eigentlich für ein Sport und was macht man da überhaupt?

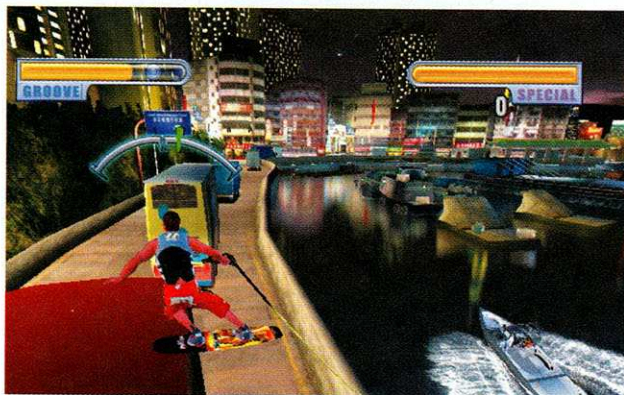
Ein Boot, eine Welle, ein Board

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Sie werden auf Ihrem Wakeboard, das vom Aussehen her an ein gekürztes Surfbrett erinnert, hinter einem fahrenden Schnellboot hergezogen. Die vom Boot verursachten Wellen kann der Sportler als Sprungschanze benutzen, von der Wasseroberfläche abheben und

akrobatische Tricks ausführen. Da die Sportart im wahren Leben zwar eine durchaus witzige Angelegenheit ist, auf Dauer aber vielleicht doch etwas eintönig erscheint, hat man sich bei Activision gedacht, was bei *Tony & Co.* funktioniert, muss auch bei *Wakeboarding Unleashed* klappen. Die Folge ist, dass man es auch bei diesem Titel mit dem Realismus nicht so genau nahm und deutlich mehr auf Action setzte. Somit sind auch bei *Wakeboarding Unleashed* meterhohe Sprünge, abgedrehte Stunts mit unzähligen Drehern, Saltos und Schrauben an der Tagesordnung. Auch die völlig überzogenen Slides, bei denen schon mal ausran-gierte Flugzeugträger, Mississippi-dampfer oder LKW-Dächer missbraucht werden, spotten den Gesetzen der Physik und dienen nur einem: dem Fun-Faktor. Und genau hier haben die Programmierer fast alles richtig gemacht: Nach einer gewissen Einspielzeit, wenn man sich mit der komplexen, aber dennoch äußerst logisch aufgebauten Steuerung vertraut gemacht hat, offenbart der Titel eine Spielbarkeit, die sich in diesem Genre vor der sehr starken Konkurrenz nicht zu verstecken braucht.



IM URWALD Gleich werden die Stechmücken wieder ein neues Opfer haben.



DELLEN AM DACH Ob die Haftpflichtversicherung des Boarders für den Schaden auf dem LKW aufkommen wird? Wird eine zähe Verhandlung.

INFO: MULTIPLAYER

Ein Boot, eine Welle, zwei Boards ...

Der Multiplayer besteht aus insgesamt vier verschiedenen Modi, wobei drei davon wirklich überzeugen können.

- **Tug-O-War:** Beide Spieler fahren gleichzeitig per Splitscreen hinter dem Boot her und müssen Tricks auszuführen. Je besser der eigene Trick, desto kürzer wird die Leine des Gegners, bis diese schließlich ganz aufgebraucht ist. Aufgrund der viel zu niedrigen Framerate ist dieser Modus leider nahezu unspielbar.
- **Trick Attack:** Auch hier fahren beide Spieler gleichzeitig hinter dem Boot her. Gewinner ist, wer innerhalb eines Zeitlimits mehr Punkte erreicht. Wie Tug-O-War aufgrund der Framerate kaum spielbar.
- **Co-Op:** Ein Spieler übernimmt die Steuerung des Boots, der andere die des Sportlers. Obwohl es hier etwas chaotisch zugeht, macht dieser Spielmodus durchaus Spaß.
- **Horse:** Abwechselnd legen die Spieler Tricks vor, die dann vom Gegner übertroffen werden müssen. Spannend und sehr Spaßig. Insgesamt der beste Mehrspielermodus.



KATASTROPHE So nett das Spiel im Zweispielermodus auch aussieht, die Framerate ist ein schlechter Witz und macht das Spiel fast unspielbar.

Gigantische Abwechslung

Die abwechslungsreichen und intelligent aufgebauten Levels tragen ebenfalls ihren Teil zum Spielspaß bei. Doch nicht nur das Leveldesign alleine überzeugt. Auch die verschiedenen Aufgaben in den einzelnen Levels sind gelungen. Bei *Wakeboarding Unleashed* unterscheidet man bei den meisten Maps in drei verschiedene Aufgabentypen, die sich nochmals in mehrere Unteraufgaben unterteilen lassen. Zum einen wären da die so genannten „Gaps“. Hierbei handelt es sich um besonders knifflige Passagen auf der Strecke, die entweder abgefahren, abgesprungen oder abgeslidet werden müssen. Wo genau diese Stellen versteckt sind, können Sie über ein Menü einsehen, wie Sie allerdings dort hinkommen, ist Ihre Sache. Neben den Gaps gibt es noch die Challenges und den Groove-Modus. Hier müssen Sie unterschiedliche Aufgaben erfüllen, die so auch schon in vielen anderen Trendsportspielen vorkamen. Egal, ob Sie zum Beispiel eine bestimmte Anzahl von Stuntpunkten erreichen müssen, drei dicke Combos hintereinander ausführen sollen oder fünf Symbole in der richtigen Reihenfolge zu berühren haben: Diese Prüfungen kommen jedem Fan des Genres sofort bekannt vor.

Frustattacken en masse

Sicher werden Sie sich fragen, warum der Titel nach all den bisherigen Lobeshymnen keine höhere Wertung bekommt und knapp am XBOX-ZONE-Hit-Stempel vorbeidrifft. Der Grund ist ganz einfach: Leider haben es die Entwickler mit dem Schwierigkeitsgrad bei manchen Aufgaben übertrieben. Gerade Otto Normalspieler werden regelmäßig vor ihrer Xbox sitzen und die Leveldesigner verfluchen, so hart sind die Prüfungen. Einige Käufer werden zudem noch nicht mal in den Genuss von allen Maps kommen, da immer erst eine gewisse Anzahl von vorherigen Aufgaben erfüllt werden muss, bevor sich der nächste Level freischaltet. Technisch macht *Wakeboarding Unleashed* allerdings wieder eine gute Figur. Sämtliche Wassereffekte sind den Entwicklern gut gelungen und die grandios aussehenden Spiegelungen auf der Oberfläche sind klasse. Einzig die oft auftretenden Ruckler nerven ziemlich stark und eine größere Palette an Musiktiteln hätte dem Spiel sicher auch nicht geschadet.

OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck

... surft nur im Internet.

Ehrlich gesagt weiß ich nicht, wann mir das letzte Mal ein Videospiel gleichzeitig so viel Freude und Frust bereitet hat wie *Wakeboarding Unleashed*. Durch die teilweise extrem deftige Aufgabenstellung war mein Xbox-Pad mehrmals kurz davor, Bekanntschaft mit der Betonwand zu machen. Hat man sich allerdings mit dem Schwierigkeitsgrad arrangiert, zeigt der Titel seine ganze Stärke: Die Steuerung ist den Entwicklern super gelungen, die abwechslungsreichen Aufgaben motivieren auch längerfristig und das Leveldesign ist über jeden Zweifel erhaben. Technisch ist der Titel zudem eine echte Augenweide, auch wenn die Framerate ziemlich oft deutlich unter die magischen 60 Bilder pro Sekunde fällt. Schade, hier wäre sicherlich mehr drin gewesen. Wenn das Genre zusagt, der sollte sich den Titel auf jeden Fall genauer ansehen und Probe spielen.

IM VERGLEICH

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Activision

Test in Ausgabe 02/03

89%

Tony ist und bleibt der Chef im Ring. Perfekt gestaltete Levels und eine tolle Spielbarkeit sichern ihm den Spitzenplatz.

WAKEBOARDING UNLEASHED

Activision

Test in Ausgabe 07/03

84%

Wasserratten werden sich sofort wohlfühlen. Durch den heftigen Schwierigkeitsgrad sehr fordernd.

AMPED SNOWBOARDING

Microsoft

Test in Ausgabe 01/02

84%

Tolles Snowboardspiel mit guter Steuerung und tollen Animationen. Technisch ein absoluter Hit.

TEST

Wakeboarding Unleashed

GENRE:

Trendsport

SPIELER:

Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Activision

ENTWICKLER:

Shaba Studios

SPRACHE:

Englisch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ohne Altersbeschränkung

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.activision.de

SOUND
78%

GRAFIK
76%

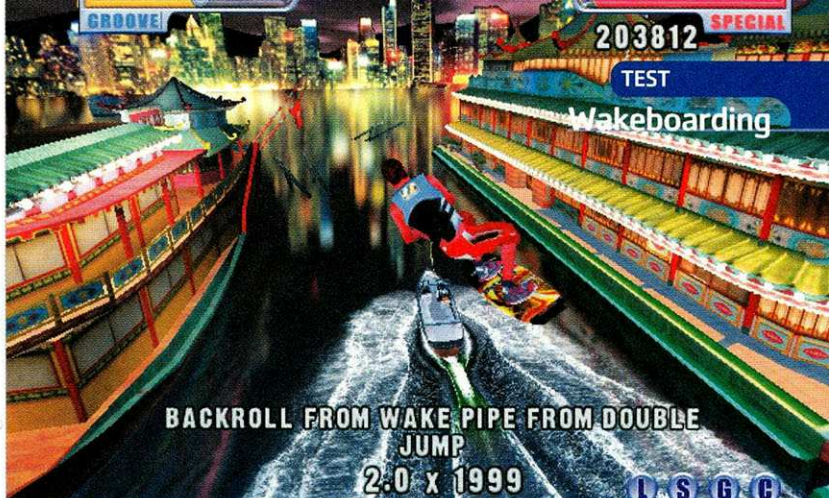
VERGLEICH-WERTUNG
76%

EINZELSPIELER-WERTUNG
84%

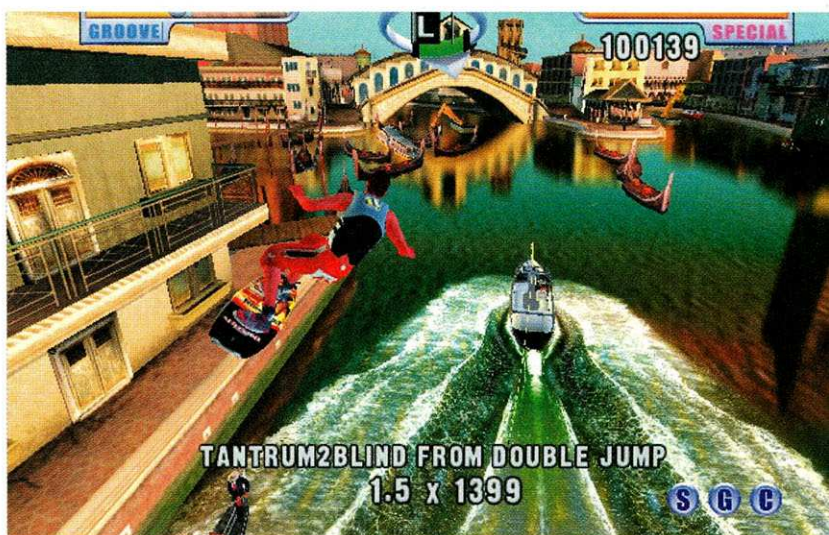
PRO/CONTRA:

- + Tolles Leveldesign
- + Gute Steuerung
- Ruckelige Grafik
- Deftiger Schwierigkeitsgrad

FAZIT: Sehr forderndes Sportspiel mit toller Steuerung, fantastischem Leveldesign und riesigem Umfang.



SCHWIMMENDE BUDEN Das Städtebild von Hongkong wird von riesigen Hausbooten geprägt.



DURCHAUS HÜBSCH Der Sonnenuntergang im idyllischen Venedig macht schon einiges her.



AUTHENTISCH Die Animation der Wellen ist ein Highlight der Grafikengine – einfach schön.

ORIENTIERUNGSPROBLEME Bei der Aufgabe "Videoshoot" sehen Sie ihre Figur teilweise von vorne.



hardware

360 Modena Force GT

LENKRAD Mit diesem Original-Nachbau eines Ferrari-Lenkrades machen Burnout 2, Colin McRae 3 und V-Rally 3 so richtig Spaß.

Thrustmaster führt seine Produktlinie an Xbox-Controllern weiter fort und präsentiert mit dem 360 Modena Force GT einen Nachbau des stylischen Ferrari-Lenkrades. Wie sich die kraftverstärkte Rennstall-Replik im Vergleich wohl schlägt?

Der Boxen-Check

Das Lenkrad beherbergt nicht nur die üblichen Xbox-Tasten samt digitalem Steuerkreuz, sondern verfügt auch über zwei Schaltwippen, die sich direkt hinter dem Lenkrad befinden. Sie arbeiten analog und sind deshalb hervorragend als Ersatz für die beigelegten Fußpedale

geeignet. Nicht dass Sie nun denken, die Pedalerie wäre schlecht. Auf glattem Untergrund sind die Pedale erstaunlich rutschfest und unterschiedlich stark gefedert. Dadurch ließen sich Gas und Bremse im Praxistest mit *DTM Race Driver*, *Burnout 2* und *V-Rally 3* wesentlich besser dosieren als beispielsweise mit den Mini-Pedalen des Williams F1 Team Racing Wheels (siehe Test in XBOX-ZONE 06/03, S. 72 f.).

Das Leben ist hart

Wieder einmal zeigt Thrustmaster, dass seine Produkte nicht nur erstklassig verarbeitet wurden, sondern auch, dass dabei viel Liebe

zum Detail mitgespielt hat. Links neben dem Lenkrad befindet sich beispielsweise ein Drehschalter, mit dem Sie zwischen drei Modi wechseln können: „Keine Vibration“, „Vibrationen“ und „Force Feedback“ (FF). Die Gegenlenk-Effekte des FF-Modus sind mittelstark, lassen sich aber kontrollieren. Der Vibrationsmodus beeinträchtigt die Lenkweise hingegen gar nicht. Die FF-Effekte funktionieren übrigens in jedem Xbox-Rennspiel. In der Kategorie Ausstattung läuft das Williams-Lenkrad aus der vorherigen XBOX-ZONE dem kraftverstärkten Ferrari-Kollegen von Thrustmaster allerdings den Rang ab. Warum? Dort lässt sich zum

Beispiel die Lenk-Empfindlichkeit direkt am Controller einstellen. Dieses Feature haben wir beim Modena besonders in *Quantum Redshift* und *Colin McRae 3* vermisst. Leider kann man die Empfindlichkeit des Replik-Lenkrades auch nicht im Spiel regulieren. Außerdem punktete der Williams-Lenker durch charmante Features wie des Lenkrad-Beleuchtung sowie ein Display mit Stoppuhr-Funktion. Fazit: Das 360 Modena Force GT ist ein gutes Lenkrad, mit einem Anschaffungspreis von 99 Euro aber nicht gerade billig. (bh)



TEST

360 Modena Force GT

HERSTELLER/VERTRIEB:
Thrustmaster/Guilmot

PREIS:
Ca. € 69,95

INFO-TELEFON:
01801-777775

WEBSEITE:
de.guilmot.com

PREIS/LEISTUNG:
Befriedigend

Gut

PRO/CONTRA:

- + Analoge und digitale Schaltwippen
- + Große und präzise Pedale
- + Schöß- und Tischbetrieb möglich
- Keine Zusatzfeatures

INFO

Rennspiele auf der Xbox?

Sie brauchen kein Lenkrad? Oh doch – und zwar für die zwölf besten Rennspiele für die Xbox!

Burnout
Burnout 2: Point of Impact
Colin McRae Rally 3
DTM Race Driver: Director's Cut
Moto GP
Moto GP 2
Project Gotham Racing
Quantum Redshift
Racing Evoluzione
Rallisport Challenge
Sega GT 2002
V-Rally 3

Maxplay DVD Remote Control

FERNBEDIENUNG Damit haben Sie auf der Xbox fast alles in der Hand.

Eine DVD-Fernbedienung für die Xbox ist schon fast Standard. Kaum ein Spieler lässt es sich entgehen, für 30 Euro seine Lieblings-Konsole in einen guten DVD-Player zu verwandeln. Microsoft bietet seine Fernbedienung schon seit dem Xbox-Start an (siehe Test in Ausgabe 02/02) und war damit lange Zeit allein in Deutschland. Grund genug für den hiezulande noch unbekannten Hardware-Hersteller Maxtronik, sich Microsofts DVD-Funker als Vorlage zu nehmen und im Detail zu verbessern. Die Maxplay-Fernbedienung ist eindeutig für Rechtshänder konstruiert - Linkshänder haben aber nur minimale Probleme mit dem Design. Der Daumen steuert die Menütaste und die Cursor-Tasten. Seltener verwendete Tasten wie Vor- und Rücklauf, Info oder auch Display finden sich an der oberen Seite der schlanken Tastatur. Aber jetzt kommt der Clou: Alle Navigationstasten sind

durch zwei blaue LEDs beleuchtet und deshalb auch im Dunkeln gut zu erkennen. Die Maxplay DVD Remote Control kostet übrigens genauso viel wie die Microsoft-Fernbedienung und steht ihr in nichts nach. Wenn Sie also noch keine besitzen, sollten Sie besser zur Maxplay-Version greifen, dann vertippen Sie sich bei nächtlichen DVD-Sitzungen nicht. (bh)

TEST

DVD Remote Control

HERSTELLER:
Maxtronik

PREIS:
Ca. € 30,-

INFO-TELEFON:
041-9987670

WEBSEITE:
www.maxtronik.de

PREIS/LEISTUNG:
Gut

PRO/CONTRA:

- + Gute Verarbeitung
- + Blaue Hintergrund-Beleuchtung ...
- ... die leider nicht alle Tasten einschließt

Sehr gut



INFO

Hardware-News

Joytech Xbox-TFT

Der Xbox-TFT-Screen von Joytech ist ein Flachbildschirm, der sich direkt auf die Spielekonsole aufsetzen lässt. Er verwendet ein hochwertiges Sechszoll-TFT-Display von Sharp, das einen hohen Betrachtungswinkel besitzt und die farbtreue RGB-Wiedergabe beherrscht. Damit fällt das Fernseh-Schleppen bei der nächsten Xbox-Netzwerk-Party auf jeden Fall flach. Der Xbox-Monitor kostet 149,99 Euro und ist ab Juni erhältlich.

Info: Joytech, 01805-554931
(www.joytech.net)

Bigben Interactive Gunstation 2

Die neue schwarze Lightgun besitzt neben einem eingebauten Mini-Joystick auch eine Auto-Feuer-Funktion und die üblichen Xbox-Tasten. Die Gunstation 2 kostet 30 Euro und ist bereits erhältlich.

Info: Bigben Interactive,
0700-227877678
(www.bigben-interactive.de)

Combat Cable

NETZWERK-KABEL Intelligentes Paket aus Adapter und Kabel

Wer sich mit PC-Hardware etwas auskennt, weiß bereits, dass die Xbox handelsübliche Netzwerkkabel verwendet, um sich mit einem DSL-Modem, einer anderen Xbox oder einem Netzwerkverteiler (Hub/Switch/Router) zu verbinden. Allerdings sind nicht alle Netzwerkkabel gleich. Zwei Xboxen können Sie beispielsweise nur mit einem so genannten Crosslink-Kabel vernetzen, in dem einige Datenleitungen verdreht sind. Für den Anschluss an ein DSL-Modem, Switch, Hub oder Router reicht ein normales Patch-Kabel. Das Combat-Cable-Paket von Bigben besteht aus zwei solchen Kabeln mit jeweils zwei Metern Länge und einem kleinen Adapter, der beide in ein langes Crosslink-Kabel verwandelt. Das Kabel-Paket kostet zwar 20 Euro, ist sein Geld allerdings wert, wenn Sie an Wochenenden gern mit Ihrer Xbox auf eine Netzwerk-Party ziehen. Wollen Sie Ihre Box allerdings hauptsächlich zu Hause vernetzen, empfehlen wir Ihnen die etwas günstigeren Standard-Kabel aus dem PC-Fachhandel. (bh)

TEST

Combat Cable

HERSTELLER:
Bigben Interactive

PREIS:
Ca. € 20,-

INFO-TELEFON:
0700-227877678

WEBSEITE:
www.bigben-interactive.de

PREIS/LEISTUNG:
Befriedigend

PRO/CONTRA:

- + Poppig grüne Netzwerkkabel
- + Netzwerk-Adapter auch für PC nutzbar
- Vergleichsweise hoher Preis

Gut



INFO

Hardware-Lexikon: Das beste Zubehör

NAME	ART	HERSTELLER	PREIS	URTEIL	TEST
Controller/Funk-Controller					
PowerPad	Controller	Interact	ca. € 30,-	OK	03/02
PowerPad Colors	Controller	Interact	ca. € 35,-	OK	01/02
Adrenalin Gamepad	Controller	Saitek	ca. € 35,-	Gut	02/02
Blaze Patriot Controller	Controller	Blaze	ca. € 40,-	Gut	01/03
Saitek XS Pad	Controller	Saitek	ca. € 25,-	Gut	03/02
Gamester Lotus Pro Racer	Controller	Radica Gamester	ca. € 40,-	Gut	01/03
SpeedLink X-Force Gamepad	Controller	Interact	ca. € 30,-	Gut	02/02
Gamester Xbox Controller	Controller	Radica Gamester	ca. € 28,-	Gut	01/03
Xbox Control Pad Pro	Controller	Madcatz	ca. € 40,-	Sehr gut	01/02
2002 FIFA World Cup Dual Analog	Controller	Thrustmaster	ca. € 35,-	Sehr gut	02/02
Firestorm Programmable	Controller	Thrustmaster	ca. € 50,-	Sehr gut	01/02
Gamester Metallic Green Compact Pro	Controller	Radica Gamester	ca. € 30,-	Super	01/03
Controller S	Controller	Microsoft	ca. € 40,-	Super	03/02
Advanced Controller	Controller	Joytech	ca. € 30,-	Sehr gut	05/03
Memory Cards					
Flash Memory 8 MB	Speichermodul	Interact	ca. € 35,-	Gut	01/02
Big Ben Mega Memory 16	Speichermodul	Bigben Interactive	ca. € 30,-	Sehr gut	02/02
Netzwerk-Kabel und Speicherkarte	Speichermodul	Radica Gamester	ca. € 48,-	Sehr gut	01/03
Diverses Zubehör (Lenkräder, Lightguns, Taschen, Rucksäcke, Kabel etc.)					
Advanced SCART-Cable	SCART-Kabel	Microsoft	ca. € 50,-	Super	02/02
DVD Playback Kit	DVD-Fernbedienung	Microsoft	ca. € 50,-	Super	02/02
Cordless Controller	Funk-Controller	Logitech	ca. € 100,-	Sehr gut	05/03
Top Gun Fox 2 Pro	Joystick	Thrustmaster	ca. € 50,-	Sehr gut	01/02
Williams F1 Team Racing Wheel	Lenkrad	Joytech	ca. € 55,-	Sehr gut	06/03
Xbox Deluxe Backpack X880	Rucksack	Bigben Interactive	ca. € 50,-	Sehr gut	01/02
Madcatz Blaster	Lightgun	Madcatz	ca. € 40,-	Gut	06/03
Adrenalin Wheel	Lenkrad	Saitek	ca. € 60,-	Gut	01/02
Console Carrying Backpack	Rucksack	Interact	ca. € 34,-	Gut	03/02
RF Auto Switch	Antennen-Adapter	Flame	ca. € 15,-	Gut	02/02
Gamester Game Case metallic green	CD-Tasche	Radica Gamester	ca. € 9,-	Gut	01/03
Action Replay	Schmummelmodul	Datel/Bigben Int.	ca. € 50,-	OK	06/03
Brooklyn Booster 2600	Lenkrad	Vidiz	ca. € 25,-	OK	01/03

feedback

In unserer neuen Rubrik Feedback vermitteln wir Ihnen einen direkten Draht zu den Entwicklern und Herstellern Ihrer Lieblingsspiele. Wir stellen den Kontakt zu Menschen her, die man als Videospielfan gerne mal mit Fragen löchern würde. Ihre Fragen werden somit direkt von den Leuten beantwortet, die es wirklich wissen müssen.

INFO: DEMNÄCHST IN FEEDBACK

In der nächsten Ausgabe können Sie Entwickler und Hersteller mit Fragen zu folgenden Spielen löchern:

- Enter the Matrix
- Red Faction II
- Brute Force
- Phantasy Star Online: Episode I & II
- F1 Career Challenge

Schreiben Sie entweder einen Brief an:

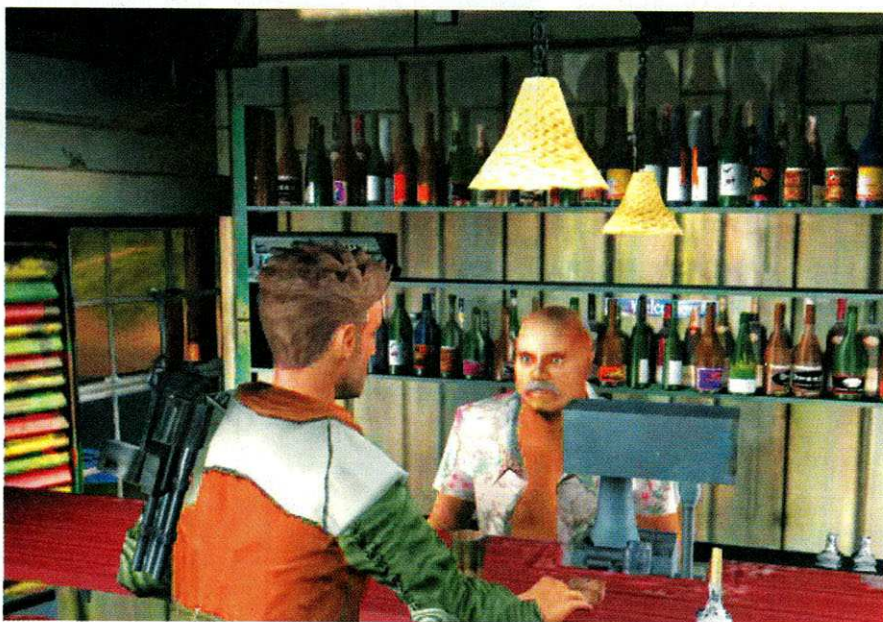
Computec Media AG
Redaktion XBOX-ZONE
Stichwort: Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Oder eine E-Mail an:
xbz@computec.de

Sie können die Fragen natürlich auch in unserem Forum www.xbox-zone.de posten. Bitte geben Sie dann als Titel „Feedback“ an.



In dieser Ausgabe haben sich die deutschen Entwickler von **Yager Development** Ihren Fragen zum Actiontitel Yager gestellt. Der Titel konnte in der XBOX-ZONE 05/03 mit 89 % einen Hit einheimen.



AUFWENDIG Die Yager-Story wurde in Zusammenarbeit mit dem Autor Graham Rhodes in Szene gesetzt.

Daniel Müthermann, Gelsenkirchen
Habt ihr euch die Story von Yager selber ausgedacht oder war da ein Romanautor drangesessen?

Yager Development: Die Story des Spiels stammt von uns. Die Dialoge sind von uns inhaltlich vorgegeben und dann mit Graham Rhodes, einem englischen Autor, bearbeitet worden, bis sie aufnahmefähig waren. Der Inhalt des Romans stammt dagegen von Helge Kautz; dieser hat sich ebenfalls mit uns abgestimmt, was die Yager-Welt angeht.

Ulrich Pohl, Aalen
Warum hat sich Yager eigentlich so ewig lange verzögert? Sollte das Spiel nicht schon vor Monaten auf den Markt kommen?

Yager Development: Die drei wesentlichen Gründe für die lange Entwicklungszeit sind a) die Tatsa-

che, dass es sich um unser erstes Projekt handelt und wir neben dem Spiel auch die Technologie entwickeln und die Firma aufbauen mussten, b) der erst Mitte 2001 erfolgte Schwenk zur Xbox, einer uns bis dahin unbekannten Plattform, und c) der Widerspruch zwischen einem hohen inhaltlichen Anspruch und relativ bescheidenen Mitteln, der zu zeitintensiverem Arbeiten zwang. Daneben mussten wir natürlich auch viel dazu lernen. Gegen Ende hatten wir außerdem eine länger als geplante Submission-Phase, da das DVD-Layout noch einmal geändert werden musste. Dies war im Test auf dem Emulator nicht vorherzusehen.

Sabine Degenhardt, Vechta
Ich finde bei Yager einzelne Levels deutlich zu schwer. Gerade Bitterfeld ist für einen Nicht-Profi nahezu unmöglich zu schaffen. Findet Ihr das Spiel nicht etwas zu knackig?



HART Bitterfeld ist nach Ansicht einiger Leser einer der schwersten Levels im gesamten Spiel.

Yager Development: Yager ist sicher ein forderndes Spiel. Zum Teil ergeben sich Schwierigkeiten allerdings auch daraus, dass sich viele Spieler ihrer Möglichkeiten im Game nicht bewusst sind und einen geradlinigeren Zugang erwarten – der Adventure-Touch, die Situation einzuschätzen und einen passenden Weg zu suchen, ist für dieses Genre sicher ungewöhnlich. Hier hätten wir wahrscheinlich Informationen besser kommunizieren müssen. Wir bekommen aber viel Fanpost, die zeigt, dass es Spieler mögen und motivierend finden, ihren Weg durch Yager zu suchen und zu finden.

Thorsten Gebauer, Köln

Ich habe sowohl eine Xbox als auch einen PC. Wird sich die PC-Version positiv von der Xbox-Version abheben oder kann ich jetzt schon bedenkenlos zugreifen?



ALLES IM GRIFF Dank der ausgefeilten Steuerung hat man bei den Raumschiffen stets die volle Kontrolle.

Yager Development: Das Spiel ist für die Xbox entwickelt worden und lässt sich da perfekt spielen – gerade auch mit dem Xbox-Controller. Die PC-Version wird neben dem Port dann noch einen kleinen Multiplayer-Part bekommen.

Jens Daubner, Eisenach

Warum gibt es bei Yager eigentlich keinen Multiplayer-Modus, beispielsweise mit Xbox-Live-Unterstützung? Gerade ein Actionspiel eignet sich doch perfekt dafür.

Yager Development: Das ist wahr und wir finden es natürlich auch schade. Xbox Live kam aber für uns schlicht zu spät.

Karsten Reb, Aschaffenburg

Wie sehr reizt Yager eigentlich die Xbox aus? Habt ihr die Konsole mit Yager ans Limit getrieben oder kann man noch mehr erwarten?



SCHÖN Grafisch bietet das Spiel viele Effekte. Ein Beispiel ist die Darstellung der Wasseroberfläche.

Yager Development: Wir nutzen die Xbox schon sehr gut aus. Natürlich sind immer noch Steigerungen möglich, da sich die Software und das Know-how der Entwickler ständig weiterentwickeln.

Martin Rahmann, Bonn

Welches Spiel war euer großes Vorbild für Yager?

Yager Development: Es gab kein direktes Vorbild. Sicher hat uns unser Konsum von Sci-Fi- und Action-Medien geprägt, einschließlich entsprechender Computerspiele. Von diesem Hinter-

Hans-Joachim Langhut, Offenbach

Das Geschwindigkeitsgefühl bei Yager ist, gerade zusammen mit riesigen Levels, etwas langsam. War das beabsichtigt oder lag das an der technischen Limitation der Xbox?

Yager Development: Na ja, es gibt auf der Xbox keine Geschwindigkeitsbegrenzung für Objekte in einer Spielwelt. Der Jet-Speed in Yager ist so bemessen, dass sich dynamische Dogfights ergeben, mit großer Nähe des Spielers zum Geschehen. Versucht doch mal, mit einem aktivierten Boost zu kämpfen – das führt zu deutlich mehr Distanz. Auch hier offenbart sich der ganze Wert von Yager aber nicht auf den ersten Blick – dies ist sicher ein Punkt, an dem wir in Zukunft arbeiten werden.

Julia Delling, Leipzig

Ich finde Magnus Tide einfach unsympathisch! Er schaut aus wie ein erwachsener Bart Simpson und ist total uncool. Mögt ihr euren Helden selber?



SYMPATHIETRÄGER? Protagonist und Draufgänger Magnus Tide ist nicht bei allen Lesern beliebt.

Yager Development: Magnus hat seinen eigenen Charme. Er DENKT, dass er cool ist, und so hat er im Laufe des Spiels einiges zu lernen. Es war Absicht, eine Figur zu erschaffen, deren Kommentare den Spieler schon mal denken lassen: „Na, na, na, der haut aber auf den Putz.“ Die Synchro wird sehr gelobt, hätte allerdings meiner Meinung nach noch besser sein können ;)

grund haben wir geschöpft und das Game entwickelt, das wir immer schon gerne gespielt hätten.

Lars Krause, Salzgitter

Gibt es schon Pläne zu einer Fortsetzung oder wollt ihr mal was total anderes machen?

Yager Development: Es gibt viele Pläne; zunächst wollen wir schauen, wie Yager und dessen Ansatz jetzt von den Spielern angenommen wird.



leserbriefe

Sie haben Anregungen,
Kritik, Lob oder wollen
uns einfach nur mal
ordentlich Ihre Meinung
sagen? Wunderbar!
Dann schreiben Sie uns
doch einfach:

Computec Media AG



Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Oder per E-Mail:
xbz@computec.de

INFO

Die Website

Unter **www.xbox-zone.de** können Sie in unserem Internet-Diskussions-Forum konstruktive Kritik loswerden, aktuelle Infos einholen, mit anderen Lesern Meinungen austauschen oder einen Redakteur aus dem Team zu einer Xbox-Live-Session herausfordern.



Neuer und größer

Hier mein Verbesserungsvorschlag: Ein neuer Wertungskasten wäre schön und eventuell noch größere Screenshots. Sonst ist euer Heft richtig gut.

Dominic Wehle

XBOX-ZONE: Hier unsere Antwort: bei unserer Umstellung von X-ZONE auf XBOX-ZONE haben wir unter anderem auch unseren Wertungskasten überarbeitet. Hier haben wir vor allem abgespeckt (den Kasten, nicht die Redakteure), um den Leser nicht mit zu vielen eher uninteressanten Informationen zu erschlagen. Schreib doch einfach mal, was genau dir an den derzeitigen Wertungskästen nicht gefällt. Für konstruktive Kritik sind wir immer zu haben. Bezüglich unserer großen Screenshots kommt witzigerweise ab und an die Kritik, sie seien zu groß und würden nur als Füller benutzt. Da wir die entsprechende Technik haben, qualitativ hochwertige Bilder aus Spielen zu erstellen, nutzen wir diese Möglichkeit natürlich. Frei nach dem Motto: „Ein guter Screenshot sagt mehr als 1.000 Worte“ sind wir der Meinung, dass die visuelle Komponente bei Videospilmagazinen extrem wichtig ist. Wenn es daher der Umfang des Artikels zulässt, werden wir auch Bilder in einer Größe abdrucken, die dich zufrieden stellen dürften.

Spieldauer-Angaben

Erst einmal ein großes Kompliment für eure tolle Zeitschrift, das Layout ist super und die DVD ist auch nicht ohne, aber das hört ihr bestimmt oft genug! Ich bin seit diesen Mai stolzer Besitzer eines XBOX-ZONE-Abos und hätte eine gute Idee, um die Zeitung noch besser zu machen: Es wäre toll, wenn ihr bei euren Tests immer die Spieldauer der Spiele dazuschreiben könntet, da es sehr hilfreich beim Kauf von Rollenspielen oder Action-Adventure-Spielen wäre. Es wäre doch einfach blöd, wenn ich mir ein cooles Spiel kaufe und es nach zehn Stunden schon durchgespielt hätte!

Christopher
Hagemann

XBOX-ZONE: Bei der Überarbeitung unserer Wertungskästen gab es in der Redaktion die Überlegung, die Spieldauer mit in den Kasten aufzunehmen. Wir haben uns jedoch aus folgendem Grund dagegen entschieden: Eine solche Angabe ist nur auf rein subjektiver Basis möglich, da jeder Spieler bei einem Genre unterschiedlich begabt ist und dementsprechend die Spieldauer individuell stark variiert. Folgendes Beispiel: Einer unserer Rollenspiel-Experten testet einen Titel, ist relativ fix durch und gibt als Spieldauer circa zehn Stunden an. Du liest dies und entscheidest dich gegen einen Kauf, weil dir die Spieldauer zu kurz erscheint, obwohl du selbst vielleicht 20 Stunden mit dem Spiel beschäftigt wärst.

Versteh die Matrix

Ich habe eine Frage zu *Enter the Matrix* für die Xbox. Ich habe in dem Beitrag auf der DVD in eurer letzten Ausgabe gehört, dass es in dem Spiel ein Tutorial geben soll, in dem man die verschiedenen Moves üben kann. Wo ist dieses Tutorial? Des Weiteren wird bei den Features des Spiels im Internet immer wieder das Orakel angegeben und gesagt, dass es einem zeigt, wie man am besten durch das Spiel findet. Alles nur ein Spruch, um Käufer zu locken? Und was hat es mit diesem Hacking auf sich?

Jan Papke

XBOX-ZONE: Wie bei vielen Spielen gibt es auch bei *Enter the Matrix* zu jeder neu ausführbaren Aktion eine kurze Erklärung, so dass sich der Spieler mit der Steuerung vertraut machen kann. Alle weiteren Features des Spiels werden sowohl in unserem Test als auch in unserer Komplettlösung in dieser Ausgabe ausgiebig erläutert.

Fantasie-los

Ich habe mir vor kurzem die US-Version von *Phantasy Star Online: Episode I & II* gekauft. Als ich nun auf meiner US-Xbox das Spiel beginnen wollte, kam ich nur bis zum Start-

bildschirm. Von dort aus kam ich nicht in den Offline-Modus des Spiels. Auf der DVD befinden sich keinerlei Kratzer oder Ähnliches. Warum läuft



das Spiel bei mir nicht? Bitte helft einem großen *Phantasy Star*-Fan!

Jan Rahner

XBOX-ZONE: Bei der Xbox-Version von *Phantasy Star Online: Episode I & II* kommt man ohne Xbox-Live-Account leider nicht in das Spielmenü. Dies bedeutet, du kannst noch nicht einmal offline spielen, um bei deinem Charakter im Einzelspielermodus die Erfahrungswerte aufzumotzen. Einen Xbox-Live-Account kannst du jedoch mit dem deutschen Starter-Kit auf einer US-Xbox nicht erstellen.

Jobs und Namensänderung

Ich wollte fragen, ob ihr vielleicht noch einen Spieletester bräuchtet, wenn ja, stehe ich gerne zur Verfügung. Mein Pro ist nämlich, dass ich nur eine Xbox habe und dass ich mir ganz bestimmt nicht einen GameCube oder eine PS2 kaufe, denn es gibt genügend gute Spiele auf der Xbox, da brauche ich nicht wegen ein paar halbwegs guten Spielen mir eine andere Konsole anzuschaffen.

XBOX-ZONE: Im Moment hat die XBOX-ZONE-Redaktion keinen Bedarf an Neuzugängen. Halt doch einfach mal die Augen offen, vielleicht entdeckst du ja in Zukunft in der XBOX-ZONE eine Stellenanzeige, auf die du dich bewerben kannst. Allerdings wäre der Kauf eines GameCube oder einer PlayStation 2 für deinen Traumjob von Vorteil, da wir regelmäßig über den Tellerrand hinaus blicken und uns die jeweiligen Umsetzungen von Xbox-Spielen auf anderen Konsolen ebenfalls anschauen.

In der Ausgabe 06/03 steht im Artikel von XIII eine Abkürzung, aus der ich einfach nicht schlau werde und zwar BPJM. Könnt ihr mir sagen, was das heißt?

Frano Borozan

XBOX-ZONE: Die ehemalige BPJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) hat sich umbenannt in BPJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien).

Notgeil!

Ich will jetzt endlich mal meine Meinung über *DoA* loswerden. Vom 1. *DoA* bis zum 3. Teil ist einige Zeit vergangen und immer stand in den Zeitschriften, was *DoA* denn für eine tolle Grafik hat, was es für ein einzigartiges Kampfsystem hat und wie gut es sich steuern lässt. Doch bei dem neuen *DOA Xtreme Beach Volleyball* lese ich, egal in welchen Zeitschriften, Sachen wie: Boahhhhh, sieht das Spiel geil aus, die Mädchen sind super animiert, es ist eine richtig gute Urlaubsatmosphäre, aber auch Sachen wie „nur mittelmäßiges Volleyballspiel“. Das wäre ja überhaupt nicht schlimm, wenn da nicht immer diese notgeilen Redakteure sitzen würden, die einen Spruch nach dem anderen über das Spiel reißen. Die kümmern sich einen Dreck um das Spiel, aber um die Mädchen. Da kauft man sich eine Zeitschrift, um etwas über das Spiel zu erfahren,

aber was sieht und liest man? Bilder über halbnackte Mädchen mit machohaften Texten drunter. Den dabeiliegenden Test kann man sich gar nicht angucken, weil da Sachen drinstehen, die rein gar nichts mit dem Spiel an sich zu tun haben. 90 % der Tests (und der Bilder) sind über die Mädchen und knapp 10 % sind dann das Volleyball-Spiel, was mal eben als „mittelmäßig“ abgestempelt wird. Ich will gar nicht wissen, was die Redakteure in ihren Zimmern während des Spiels machen! Da macht Tecmo schon mal ein Spiel, was etwas freizügiger ist und die Welt ist immer noch nicht zufrieden. Das beste Beispiel ist Heinrich mit seiner „Doppelmoral“! Tecmo hat das Spiel bestimmt nicht gemacht, um die Männerwelt aufzueilen! Sie wollten lediglich mal ein etwas anderes, erholsameres *DoA*-Spiel machen. Ich hoffe, ihr habt verstanden, was ich loswerden wollte. Eure Zeitschrift ist nicht gerade das Paradebeispiel für meine Kritik, aber es gibt welche (und nicht zu wenige), die sind echt so. Vielleicht ist Uwe ja auch meiner Meinung, denn er ist ja auch ein *DoA*-Fan oder? Nun noch etwas zu dem „mittelmäßigen“ Volleyball-Spiel: Ich bin genau eurer Meinung, aber man könnte auch mal ausführlich schreiben, wieso! Macht auf jeden Fall weiter mit eurer Zeitschrift, denn sie ist sonst echt klasse.

Cornel

XBOX-ZONE: Hast du dich mal gefragt, warum sich diese Redakteure nur um die Mädchen kümmern? Nur deshalb, weil das Spiel außer ein paar Nixen in knappen Bikinis nicht viel zu bieten hat! Das Spiel wurde deiner Meinung also nicht gemacht, um die Fantasien der Männer anzuheizen ... hmm ... warum kann man dann nur heiße Hasen anwählen und sich diese genau anschauen, wie sie sich auf der Sonnenliege räkeln? Ist das wichtig fürs Gameplay? Macht das ein gutes Volleyballspiel aus? Wohl kaum. Uwe hat in seinem Test sehr wohl die Schwächen des eigentlichen Volleyball-Spiels aufgezeigt (unausgeglichenes Gameplay, Kameraprobleme, fehlender Vierspielermodus). Du möchtest wissen, was die Redakteure während dieses Spiels nebenbei gemacht haben? Natürlich Screenshots! ;)

Redaktions-Gespräch

Am 18. Juni um 17.00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der XBOX-ZONE Fragen, Anregungen und Kritik zur XBOX-ZONE 07/03. Unter www.xbox-zone.de können Sie im Chat-Bereich mit den Redakteuren über Wertungen diskutieren oder sich zum Xbox-Live-Zocken mit Ihrem Lieblingsredakteur verabreden.

Lesefutter für Konsolenfans!



PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE steht in diesem Monat ganz im Zeichen der E3. Im Vorschein werden alle Knaller der Mega-Messe ausführlich vorgestellt. Titel wie *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, *Gran Turismo 4* oder *Syphon Filter: The Omega Strain* zeigen, was die PlayStation 2 alles zu leisten imstande ist. In einer umfangreichen Reportage werden die Online-Pläne von Sony vorgestellt. Im Testteil erfahren Sie, ob *Enter the Matrix* auf der PlayStation 2 tatsächlich der angekündigte Superhit geworden ist. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin!

6 Jahre N-ZONE! Anlässlich dieses Jubiläums gibt es jede Menge Knüller und Geschenke. Da wären zum Beispiel Riesentests zu *Enter the Matrix* und *Tom Clancy's Splinter Cell*. Im Importtest werden bei *Soul Calibur II* die Klingen gekreuzt. Außerdem wird das abgefahrte Capcom-Projekt *Virtuafit Joe* genauer unter die Lupe genommen. Für den Game Boy Advance gibt es ebenfalls hochwertige Tests: *Castlevania: Aria of Sorrow* und *Tom Clancy's Splinter Cell*.

cheats & codes



NICO
LINDNER
26, VOLONTÄR

Schade, mein
geliebter FC St.
Pauli hat's nicht
mehr gepackt,
nächste Saison ist
3. Liga angesagt.
Ach ja, ein paar
Cheats gibt es
auch noch: Unter
anderem zu **THQs Shooter-
Knaller Red
Faction II.**

INFO

XBOX-ZONE-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiessen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 29

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet Sie pro Minute € 1,86

Enter the Matrix

CHEATCODE Die Filmvorlage ist besser.

Ataris derzeitiger Toptitel wurde zwar nicht zur erhofften genialen Ergänzung des Films. Spaß an in diesem guten Spiel werden Sie als Ghost oder auch Niobe trotzdem haben. Um die Cheats eingeben zu können, gehen Sie ins Hacking-System und schalten das Cheatmenü frei. Dazu geben Sie in der Konsole CHEAT und den jeweiligen Code ein. Achten Sie darauf, die Cheats zu sichern. Auch muss ein Spielstand vorhanden sein.

0034AFF:	Alle Waffen und maximale Feuerkraft
7F4DF451:	Turbo-Mode
FF00001A:	Bewegung doppelt so schnell
BB013FFF:	Schwerkraft wird verringert
7867F443:	Fluggeschwindigkeit Logos schneller
312MF451:	Taxifahren freischalten
13D2C77F:	Bonus-Level zum Testen
1DDF2556:	Unendlich Ammo
0034AFF:	Sie bleiben von den Gegnern unbemerkt
FFF0020A:	Geräuschlos-Modus
FFFFFFF1:	Sie bleiben von Gegnern ungehört
4516DF45:	Unendlich Focus
69E5D9E4:	Unendlich Lebensenergie
D5C5D1E:	Multiplayer-Kampf

Die Levels für den Multiplayer-Kampf finden Sie, indem Sie nach der Aktivierung den „Laden“-Menüpunkt wählen. Drücken Sie nun Ihren Steuerhebel nach links, tauchen die Mehrspieler-Arenen auf.



ONE VS. ONE Der Mehrspielermodus wird durch das Cheatmenü aktiviert.



Die Sims

CHEATCODE In EAs Menschen-Simulation sorgen Sie sich um das virtuelle Leben Ihrer Schützlinge.

Drücken Sie im START-Screen beide Schulterknöpfe, um das Cheatmenü zu öffnen.
Die folgenden Codes können dann eingegeben werden:

MIDAS

Öffnet alle Zweispieler-Sitzungen, Objekte und Skins

FREEALL

Alle Objekte werden freigeschaltet.

PARTY M

Schaltet das Party-Motel für den Zweispieler-Modus frei

SIMS

Schaltet den „Play the SIMS“-Mode frei, ohne dass Sie den „Get a Life“-Modus anrühren müssen

FISH EYE

Geben Sie FISH EYE im Cheatmenü ein, um in Ich-Perspektive spielen zu können. B bringt Sie in den normalen Modus zurück.



GENESIS Wir erschaffen einen neuen SIM.

Red Faction II

CHEATCODE THQ lässt es in der Fortsetzung des indizierten Vorgängers ordentlich krachen.

Das Cheatmenü finden Sie unter „Extras/Cheats“. Die jeweils genannten Effekte erzielen Sie mit den daneben stehenden Kombinationen. Nur bei der deutschen Version können Sie alle der folgenden Cheats aktivieren.

Cheat

Alles freischalten:

Super Gesundheit:

Unendlich Granaten:

Director's Cut:

Wandelnde Tote:

Gibby Ammo:

Extra Chunky:

Unendlich Ammo:

Verrückt ausschauende Tode:

Feuerregen:

Rapid Rails:

Klumpige Explosionen:

Explosive Persönlichkeit:

Alle Cheats freischalten:

Alle Levels freischalten:

Sie gewinnen:

Code

W W X X Y B Y B

X X Y W Y W B

B X B Y X B X B

Y X B W B X Y W

X X X X X X X X

X X X X Y B X X

B B B B W X B B

Y W X B Y B X W

W W W W W W W W

Y Y Y Y Y Y Y Y

B Y B Y X X W W

W B X Y W B X Y

X

Y B W B Y X W X

B Y X W Y B X X

Y X Y X (kann mehrmals aktiviert werden)

Legende:

W = White Button

B = Black Button

Y = Y-Knopf

X = X-Knopf



LIEBLICH Dieser Zombie kann Ihnen dank der Cheats nicht mehr gefährlich werden.

Verbandspäckchen benutzt

Rollercoaster Tycoon

CHEATCODE Bauen Sie Ihren eigenen Freizeitpark.

Die folgenden Cheats werden den Gästen als neue Namen gegeben. In das Namensmenü gelangen Sie über die Detailansicht des jeweiligen Besuchers.

Zufriedenheit der Gäste erhöhen	Melanie Warn
Winkende Gäste	Katie Brayshaw
Gäste bezahlen doppelten Eintritt	John Mace
Besucher wird zum Fotograf	Chris Sawyer
Schnellere Gokarts	Damon Hill
Noch schnellere Gokarts	Michael Schumacher
Langsamere Gokarts	Mr Bean
Reiche Gäste	Richard Branson
Gast in Taschendieb verwandeln	Richard Tan
Gast wird zum Künstler	Simon Foster
Stets hungriger und durstiger Besucher	Tony Day



EINGABE Hier geben Sie dem Gast den Namen Ihrer Wahl.

Star Wars: Clone Wars

CHEATCODE Mehrspieler finden in EAs Titel noch mehr Spaß als Solisten.

Dank dieser Cheats ist die Macht wenigstens ein Stück mit Ihnen. Die Aktivierung erfolgt komfortabel über das Cheatmenü.

Komplettes Bonus-Material	IGIVEUP
Drei Bonus-Ziele	ALITTLEHELP
Alle Filme	GOTPOPCORN
Team-Foto	YOURMASTERS
Alle Multiplayer-Missionen	LETSADANCE

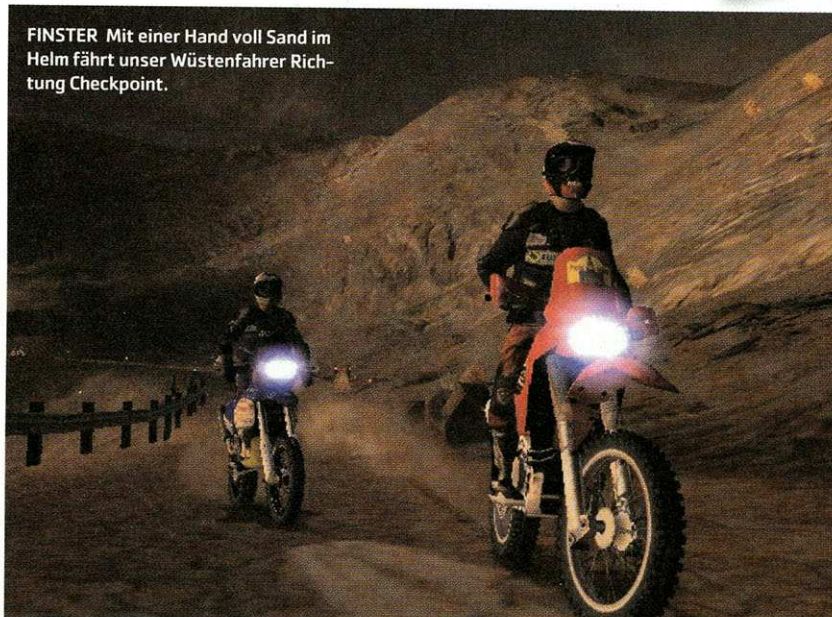


Dakar 2

CHEATCODE Die Sonne brennt – Dakar 2 bietet leider auch spielerisch ein wüstes Rennspektakel

Geben Sie „Bonze“ bzw. „SWEETAS“ unter Extras/Cheats ein, schalten Sie alle Fahrzeuge und Strecken frei.

FINSTER Mit einer Hand voll Sand im Helm fährt unser Wüstenfahrer Richtung Checkpoint.



Burnout 2: Point of Impact

CHEATCODE Selbst Chraschs machen in Acclairs Rennspiel Spaß.

Mit Taktgefühl lassen Sie Ihre Gegner bei Rennbeginn dank verstecktem Turbo einfach erst stehen. Drücken Sie dazu während der Start-Sequenz abwechselnd den linken und rechten Schulter-Knopf Ihres Controllers, mit denen Sie regulär Gas und Bremse aktivieren. Bei Erfolg sehen Sie schließlich, wie kurz nach Start der Turbo aktiviert wird und Sie gegenüber den anderen Fahrern einige Meter an Vorsprung gewinnen. Im Spiel sind noch weitere Cheats versteckt, die Sie allerdings selber freispielen müssen.



VORSPRUNG Dank Turbo sind wir eine Nasenlänge voraus.

INFO: CHEATREGISTER

Titel	Ausgabe
Aggressive Inline	01/2003
Arctic Thunder	01/2002
ATV Quad Power Racing 2	05/2003
Batman Vengeance	01/2002
Battle Engine Aquila	06/2003
Big Mutha Truckers	05/2003
Blood Wake	01/2002
BMX XXX	05/2003
Burnout	01/2003
Cel Damage	01/2002
Crazy Taxi: High Roller	01/2003
Dave Mirra Freestyle BMX 2	02/2002
Dead or Alive 3	01/2002
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	05/2003
Dr. Muto	05/2003
DTM Race Driver	06/2003
ESPN NBA 2night 2002	02/2002
Fuzion Frenzy	01/2002
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	06/2003
Gun Metal	01/2003
Gun Valkyrie	01/2003
Halo	01/2002
Indiana Jones – Legende der Kaisergruft	06/2003
James Bond 007: Nightfire	02/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	05/2003
Mat Hoffman's Pro BMX	02/2003
Medal of Honor: Frontline	02/2003
Minority Report: Everybody Runs	05/2003
Nascar Thunder 2002	01/2002
NBA Inside Drive 2003	05/2003
Need for Speed: Hot Pursuit 2	02/2003
NHL 2002	02/2002
NHL 2003	02/2003
Oddworld: Munch's Oddysee	02/2002
Prisoner of War	01/2003
Project Gotham Racing	01/2002
RalliSport Challenge	02/2002
Robotech: Battlecry	06/2003
Rocky	02/2003
Sega Soccer Slam	02/2003
Serious Sam	02/2003
Shrek	01/2002
SSX Tricky	01/2002
Star Wars: Obi-Wan	01/2002
Star Wars: Star Fighter SE	01,02/2002
Steel Battalion	05/2003
Test Drive Offroad Wide Open	01/2002
Test Drive Overdrive	01/2003
The Simpsons: Road Rage	01/2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 3	02/2002
Transworld Surf	01/2002
Turok Evolution	01/2003
UFC Tapout	02/2002
V-Rally 3	06/2003
World Racing	06/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/2003

Enter the Matrix

Damit Sie Morpheus dabei helfen können, den Plan der Maschinen zu vereiteln, haben wir für Sie diese **detaillierte Komplettlösung** ausgearbeitet.

Allgemeine Tipps:

Der Fokus ist Ihr Schlüssel zum Erfolg. Ihre Nahkampfangriffe machen mit der aktivierten Fokus-Funktion erheblich mehr Schaden als sonst.

- Große Gegnertrupps erledigen Sie am besten mit Ihren Schusswaffen.
- Suchen Sie häufig Deckung hinter Säulen, Kisten, Mauern oder anderen großen Objekten. So können Sie sich einen Gegner nach dem anderen vornehmen und sogar während eines Kampfes Ihre Lebensenergie regenerieren lassen.
- Lassen Sie nach einem Kampf den Lebensenergie- und den Fokusbalken wieder aufladen.
- Wenn Sie in die Egoperspektive wechseln, wird die automatische Zielfunktion deaktiviert. Allerdings können Sie sich in dieser Ansicht nur seitlich bewegen.
- Wenn Sie Freunden zur Hilfe eilen oder ihnen mit dem Scharfschützengewehr Feuer-schutz geben müssen, hilft der Fokus ungemein. So können Sie sich mit dem Zielen Zeit lassen und müssen nicht fürchten, dass
- einer Ihrer Kameraden frühzeitig den Löffel abgibt.
- Gegner erscheinen oft aus dem Nichts. Lassen Sie sich nicht von hinten überrumpeln!
- Setzen Sie die Entwaffnungs-Funktion ein. Wenn Sie dabei den Fokus aktiviert haben, erledigen Sie die Gegner oft mit einem einzigen Angriff.
- Wenn Sie auf der Flucht vor Agenten sind, setzen Sie den Fokus ein. Zwar läuft die Zeit dann langsamer ab, dafür rennt Ihre Spielfigur schneller.
- Besonders hartnäckige Gegner wie Cujo oder Trinity haben keine Chance, wenn Sie den Fokus einsetzen. Gerade die Würfe und Tritte richten enormen Schaden an.
- Stealth-Kills machen nicht nur Spaß, sondern sind auch sehr effektiv. Ihre Gegner haben kaum Zeit, sich überhaupt umzudrehen, wenn Sie sich Ihrem Opfer mithilfe des Fokus nähern. Selbst Vampire schalten Sie auf diese Weise im Handumdrehen aus.
- Als Ghost müssen Sie in den Auto-Stages die Polizeiwagen in Schach halten. Feuern Sie, was das Zeug hält, da Sie über einen unbe-

grenzten Vorrat an Munition verfügen. Leider bestätigen Niobes Fahrkünste die Vorurteile vieler Männer, dass Frauen im Straßenverkehr eine Gefährdung für die Allgemeinheit darstellen. Damit die Gute nicht in jeden Gegner und jedes Hindernis rauscht, zerstören Sie alles, was dem Wagen in die Quere kommen könnte. Wenn Sie selbst am Steuer sitzen, folgen Sie lediglich dem Pfeil.

- Haben Sie sich verlaufen, erscheint nach kurzer Zeit ein Pfeil am oberen Ende des Bildschirms. Der Wegweiser führt Sie über mehrere Wegpunkte zum Ausgang des Levels.

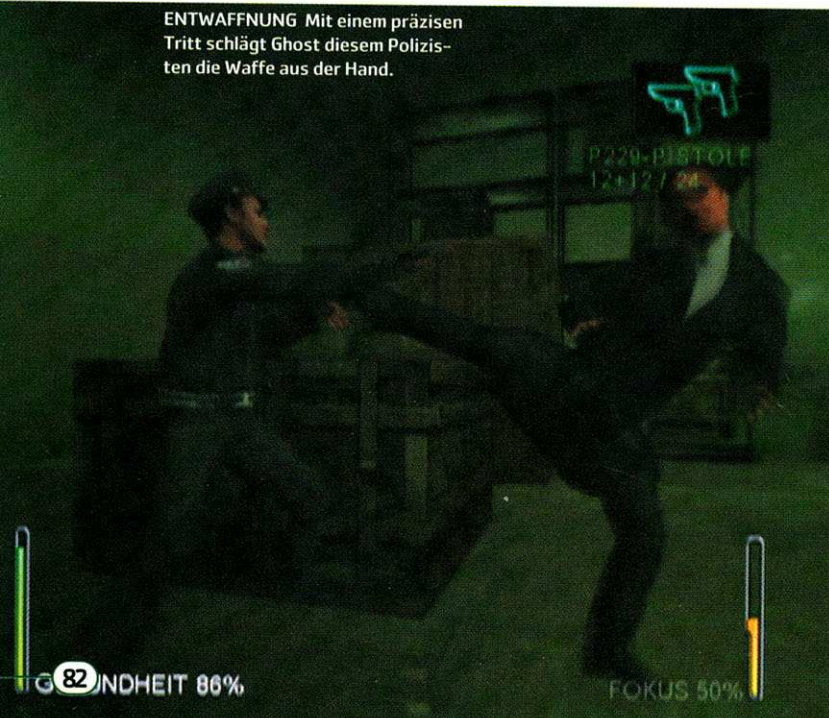
- Nutzen Sie jede Gelegenheit, um Ihre Energie aufzuladen. Wenn Sie unvorbereitet in einen Hinterhalt laufen, haben Sie meist die schlechteren Karten.

Postamt (Beide):

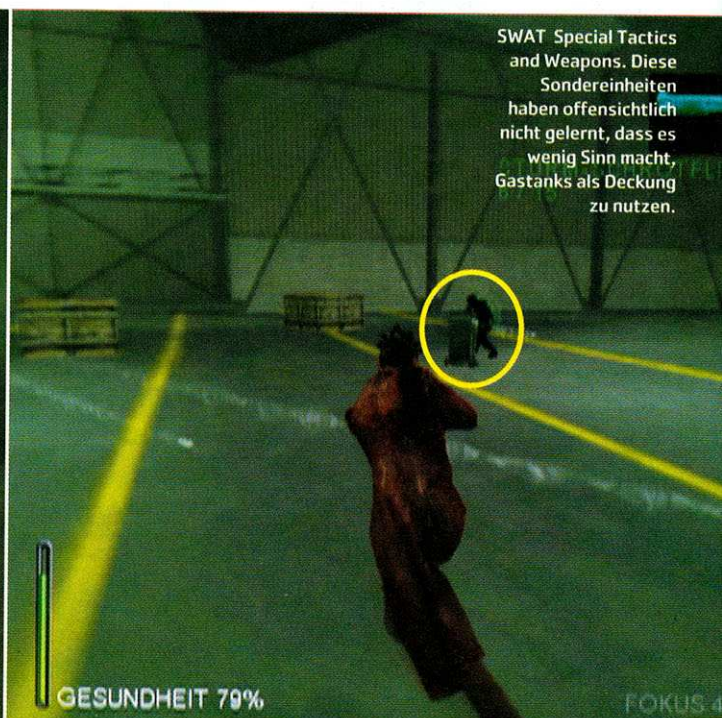
Geschäftsschluss

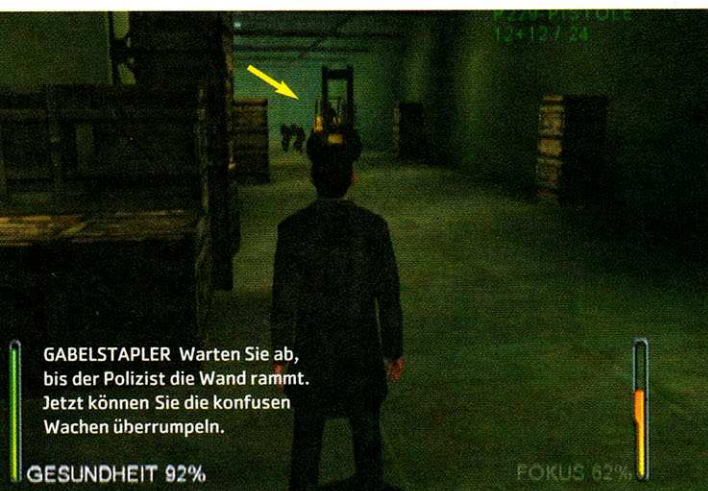
Laufen Sie auf den Empfang zu und schlagen Sie die Wachleute nieder. Betreten Sie den nächsten Raum und schreiten Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Nachdem Sie vom Operator eingewiesen wurden, biegen Sie nach rechts ab und folgen dem Gang. Betreten Sie das Großraumbüro. Halten Sie sich links und steigen Sie die Treppen nach oben.

ENTWAFFNUNG Mit einem präzisen Tritt schlägt Ghost diesem Polizisten die Waffe aus der Hand.



SWAT Special Tactics and Weapons. Diese Sondereinheiten haben offensichtlich nicht gelernt, dass es wenig Sinn macht, Gastanks als Deckung zu nutzen.





TRÄNENGAS
Springen Sie auf den Lüftungsschacht, damit Sie die Luke erreichen.



Epizentrum

Im neuen Abschnitt schleichen Sie die Rampen nach unten und erledigen den Wächter. Klettern Sie anschließend über die Gitterabsperrung und rennen Sie an den Sortiermaschinen vorbei. Bei der nächsten Kreuzung laufen Sie nach links und fahren mit dem Aufzug ins zweite Stockwerk.

Unerwartetes Erscheinen

Hier beginnt ein Spießrutenlauf. Setzen Sie hier auf jeden Fall den Fokus ein und schicken Sie die Polizisten, mit einigen Tritten oder Würfeln, ins Land der Träume. Warten Sie hinter den Kisten, bis der Gabelstapler gegen die Mauer fährt. Bahnen Sie sich einen Weg durch die Gegnerhorden und sparen Sie dabei nicht mit Munition. Sobald die Gesetzeshüter Tränengas einsetzen, springen Sie auf den Lüftungsschacht und flüchten durch die Luke, die Sie in der Nische auf der rechten Seite finden.

Umleitung

Ignorieren Sie die Feinde, die hinter dem Gitter stehen und sprinten Sie durch den Korridor.

Nach der kurzen Zwischensequenz laufen Sie weiter und klettern über das Gitter. Lassen Sie die Regale hinter sich und kriechen Sie unter dem Rollladen hindurch. Betreten Sie das dritte Büro auf der linken Seite und springen Sie durch das Fenster. Nachdem Sie alle Feinde erledigt haben, eilen Sie zum Kontrollraum, wo Sie den roten Schalter auf der rechten Seite betätigen.

Backtracking

Laufen Sie über die Rampen nach unten. Unten angekommen gehen Sie nach links und betreten den ersten Gang. Sprinten Sie geradeaus, bis Sie den Aufzug erreichen. Sobald Sie den Fahrstuhl sehen, biegen Sie nach links ab und überwinden den Zaun. Nachdem Sie die beiden Polizisten niedergeschlagen haben, öffnen Sie die Tür und betreten die Eingangshalle.

Ich hab's

Dringen Sie zum Aufzug vor und fahren Sie ins nächste Stockwerk. Laufen Sie zu den Fenstern und untersuchen Sie die Schließfächer.

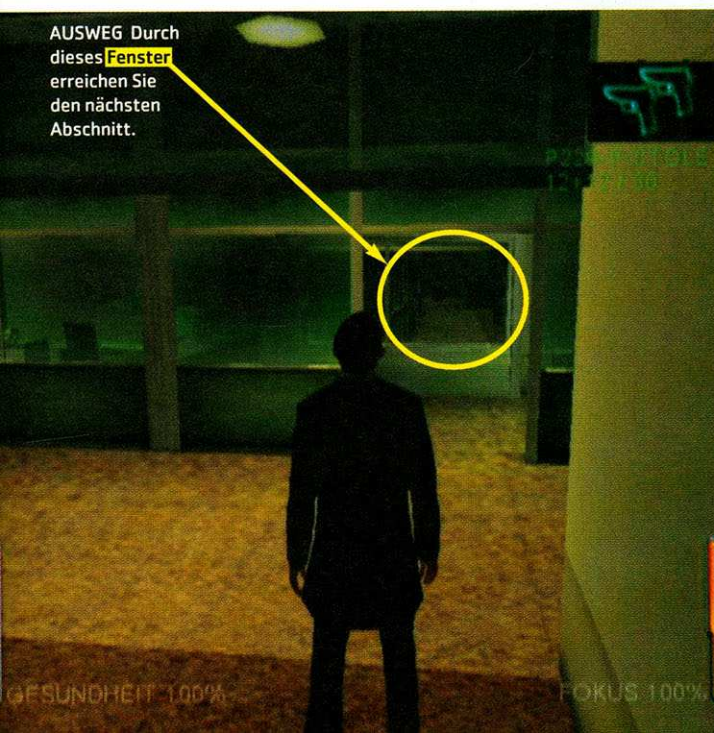
Nach der Zwischensequenz arbeiten Sie sich zum Aufzug vor und fahren nach unten. Hier geraten Sie in einen Hinterhalt. Öffnen Sie eine der Doppeltüren und suchen Sie sofort Deckung hinter den Säulen. Per Aktionstaste entwaffnen Sie einen der Wächter und setzen von nun an nur noch die MP5 und die Shotgun ein. Halten Sie sich immer hinter Säulen auf. Führen Sie Seitwärtsschritte aus, um kurz hinter Ihrer Deckung hervorzuschauen. Sobald der Fokus-Balken wieder aufgeladen ist, kümmern Sie sich um die Polizisten. Nach dem Gemetzel folgen Sie dem Pfeil und halten sich rechts.

Kleines Ablenkungsmanöver

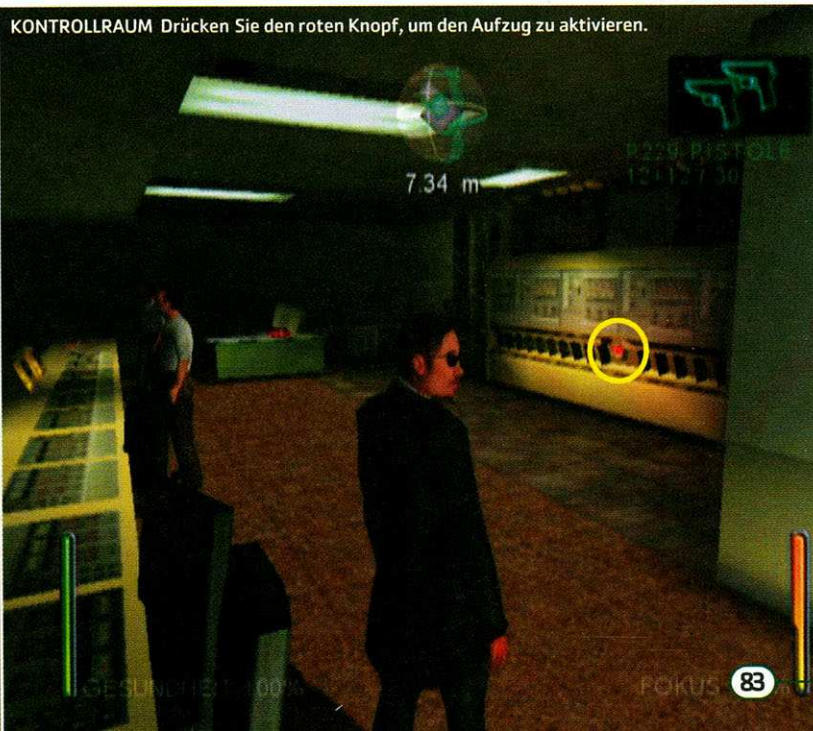
Während Sie sich den Weg freischießen, müssen Sie vor allem darauf achten, dass Ihre Gegner Ihnen nicht in den Rücken fallen.

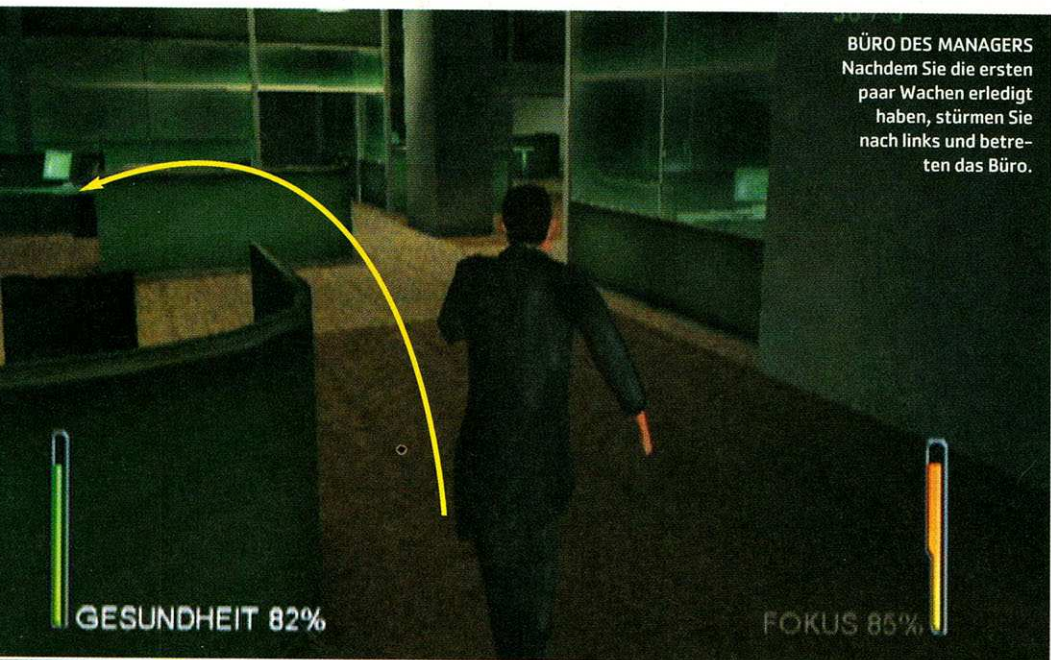
Ausbruch!

Betreten Sie den Kontrollraum und erledigen Sie die beiden Feinde, bevor Sie weiterziehen. Stürmen Sie an dem Gitter vorbei und suchen Sie zunächst in der Ecke Schutz. Nutzen Sie

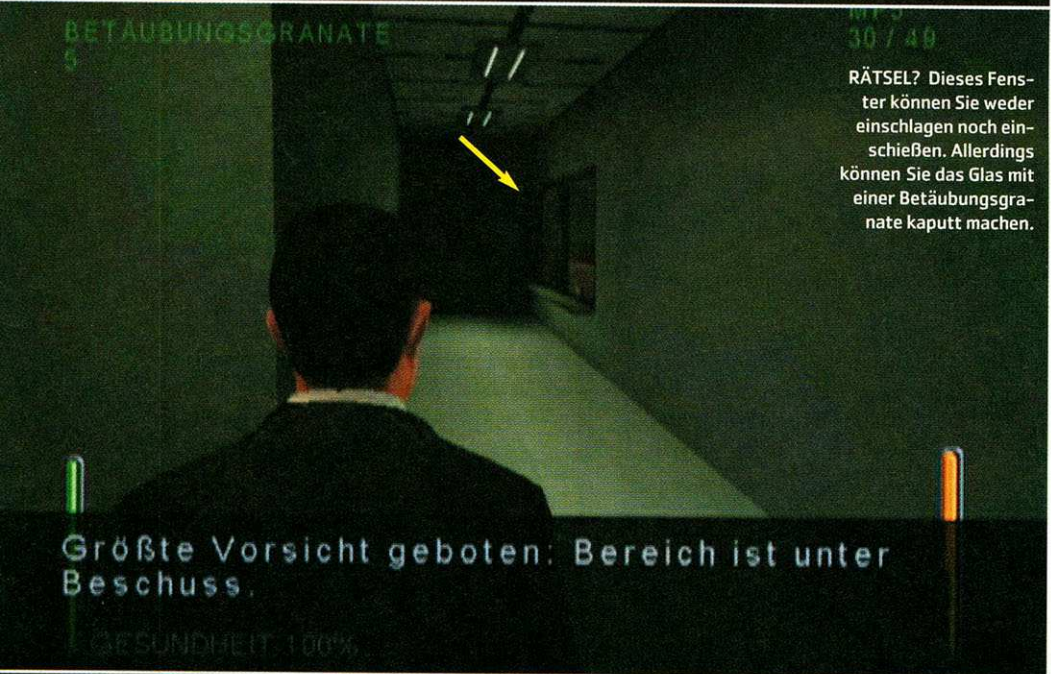


KONTROLLRAUM Drücken Sie den roten Knopf, um den Aufzug zu aktivieren.

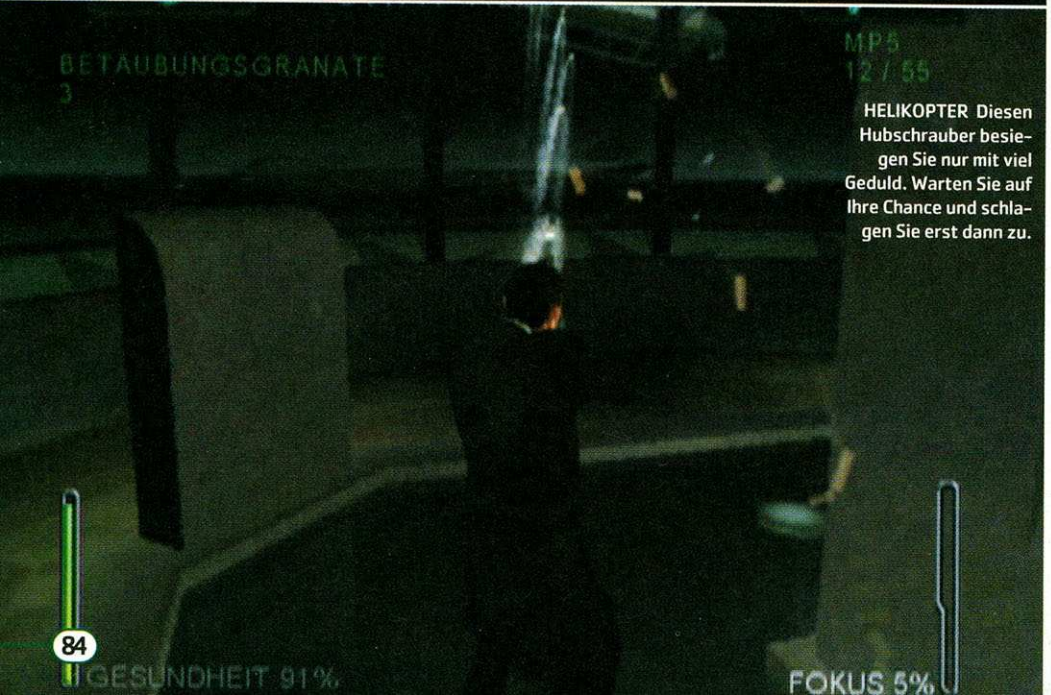




BÜRO DES MANAGERS
Nachdem Sie die ersten paar Wachen erledigt haben, stürmen Sie nach links und betreten das Büro.



RÄTSEL? Dieses Fenster können Sie weder einschlagen noch einschießen. Allerdings können Sie das Glas mit einer Betäubungsgranate kaputt machen.



HELIKOPTER Diesen Hubschrauber besiegen Sie nur mit viel Geduld. Warten Sie auf Ihre Chance und schlagen Sie erst dann zu.

das Regal als Deckung. Nachdem Sie einige Feinde ausgeschaltet haben, stürmen Sie nach links und betreten das Büro des Managers. Nutzen Sie dabei sämtliche Ausweichmanöver, damit Sie das Büro auch lebendig erreichen.

Suche den Apparat

Springen Sie auf das Dach des Nachbarhauses und klettern Sie dort die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz flüchten Sie so lange vor dem Agenten, bis Sie wieder am Ausgang ankommen. Ignorieren Sie während der Flucht alle Gegner.

Flughafen (Ghost)

Wartehalle

Laufen Sie an den Metalldetektoren vorbei und erledigen Sie das Flughafenpersonal. Stürmen Sie in die Toilette und schalten Sie die Polizisten aus. Danach setzen Sie Ihren Weg fort und machen in der Halle dem wartenden Trupp die Hölle heiß. Folgen Sie dem Gang und betreten Sie den nächsten Abschnitt.

Nördlicher Punkt

Erledigen Sie die Jungs im Wachraum und schnappen Sie sich die Betäubungsgranaten. Mit einer dieser Granaten sprengen Sie das Fenster und arbeiten sich zum Brunnen vor.

Nördlicher Punkt 2

Dort müssen Sie gegen den SWAT-Hubschrauber kämpfen. Der Kampf verläuft immer nach demselben Muster. Der Helikopter feuert auf Sie, bis er die Fensterfront abgeflogen hat. Danach können Sie ungestört auf den Hubschrauber schießen. Halten Sie ein wenig Abstand zum Fenster, damit die Kugeln auch im Helikopter einschlagen. Die Polizisten, die sich von dem Dach abseilen, legen Sie zunächst mit einer Betäubungsgranate lahm. Machen Sie sich dann den Vorteil des Fokus zunutze und entwaffnen Sie die Kerle mit der Aktionstaste.

Monorail

Haben Sie den nächsten Abschnitt erreicht, nutzen Sie die Pfeiler als Deckung und arbeiten sich zum Ende des Korridors vor.

Im drehenden Restaurant

Im Restaurant klettern Sie auf das Piano und warten, bis die Leiter an Ihnen vorbeifährt.

Terminal

In der Halle bahnen Sie sich einen Weg nach unten. Nutzen Sie die Säulen als Deckung und machen Sie Gebrauch von der Entwaffnungstechnik. Im Hauptbereich des Flughafens geht's mit der Rolltreppe nach oben. Dort warten zwei Scharfschützen auf Sie, deren Gewehre wunderbar in Ihre Waffensammlung passen. Schließen Sie zum befreundeten Team auf.

Control Tower

Nehmen Sie nun Ihre Position im Turm ein und erledigen Sie den Scharfschützen. Folgen

Sie den Anweisungen, bis die Zwischensequenz beginnt. Anschließend zerschießen Sie die vorderen Reifen des Flugzeugs und wappnen sich für den bevorstehenden Kampf gegen den Agenten-Hubschrauber. Dieser erscheint nur an drei Seiten des Turms. Ihr Gegner greift immer nach demselben Muster an. Beobachten Sie den Agenten und stellen Sie sich auf seine Angriffsfolge ein, damit Sie so wenig Schaden wie möglich nehmen. Wenn Sie angreifen, dürfen Sie niemals auf die Fokus-Funktion verzichten.

Flughafen (Niobe)

Check-in

Rennen Sie nach rechts und fahren Sie mit der Rolltreppe nach unten. Den Polizisten links schlagen Sie nieder und durchqueren die Halle. Untersuchen Sie das hintere Rollband, um durch den Schacht ins Innere des Gebäudes zu schleichen.

Die Bänder

Das Kontrollhäuschen für die Laufbänder befindet sich zwei Räume weiter links. Kämpfen Sie sich durch und beseitigen Sie alle Cops. Den Techniker müssen Sie ruhigstellen. Drücken Sie nun auf den Knopf, damit die Bänder wieder laufen. Kehren Sie zurück zum Startpunkt. Das Band Nummer 10 befindet sich neben dem Steg. Springen Sie nach oben und kriechen Sie durch die Öffnung.

Jackson im Dampf

Durch die kleine Tür betreten Sie das Gangsystem. Nutzen Sie die kleinen Nischen als Deckung und ballern Sie sich einen Weg zur Weggabelung frei. Eilen Sie nach rechts und laufen Sie die Treppe auf der linken Seite nach unten. Gehen Sie bis zur Mitte und entscheiden Sie sich dann für den Gang auf der rechten Seite. Die Treppe führt Sie wieder nach oben. Biegen Sie hier nach links ab und betreten Sie den zweiten Gang zu Ihrer Rechten.

Jackson im Dampf 2

Jetzt ist Ihnen ein Agent auf den Versen. Flüchten Sie und nehmen Sie die Schrotflinte in die Hand. Die normalen Gegner machen Sie im Vorbeigehen unschädlich. Nutzen Sie den Fokus und laufen Sie an den Wänden entlang, um dem tödlichen Kugelhagel zu entgehen. Haben Sie den Bereich R7 erreicht, rennen Sie an dem Techniker vorbei und klettern über die Leiter nach oben.

Hangars

Schleichen Sie nach links und eilen Sie durch den riesigen Gang zum nächsten Hangar. Hier pirschen Sie sich an die SWAT-Einheit heran und überraschen die Kerle mit einer Salve aus dem M16. Laufen Sie die Treppen nach oben, wo Sie über die Kisten zu der Tür klettern. Durch den breiten Korridor erreichen Sie den nächsten Hangar. Links finden Sie einen Lift, mit dem Sie nach unten fahren. Rennen Sie über die Tragfläche des Flugzeugs und betreten Sie den Passagierraum. Verlassen Sie das Flugzeug durch die Tür auf der anderen Seite und steigen Sie die Leitern nach unten. Jetzt drehen Sie sich nach links und durchqueren den langen Korridor.

Die Eingeweide

Der Gang führt Sie zu einer Tür, hinter der ein Scharfschütze lauert. Folgen Sie dem Korridor und knipsen Sie die Gegner mit Ihrem 33SG-Scharfschützengewehr aus. Nähern Sie sich den Treppen mit äußerster Vorsicht! Die hier stationierten Soldaten sind mit Granaten ausgestattet. Sobald Sie alle Störenfriede beseitigt haben, betreten Sie das Flugfeld.

Erreich den Flieger

Schlagen Sie sich zur anderen Seite des Hangars durch. Sobald Sie die Leiter erreicht haben, hält Ihnen ein Heckenschütze den Rücken frei. Folgen Sie ihm durch die Tür und biegen Sie auf der anderen Seite nach links ab. Laufen Sie auf das Flugzeug zu.

Agent an Bord

Im vorderen Teil des Laderaums finden Sie Fallschirme. Allerdings gibt es da drei Typen, die die Fallschirme für sich beanspruchen. Mit den richtigen Argumenten stellen Sie die drei Nörgler allerdings ruhig und Sie können mit den Fallschirmen zu Axel rennen. Den Agenten legen Sie vorübergehend mit einem Fokus-Wurf flach und öffnen während seiner Erholungsphase die Heckklappe. Mit Fokus-Würfen und Tritten gelingt es Ihnen, unnötigen Ballast abzuwerfen.

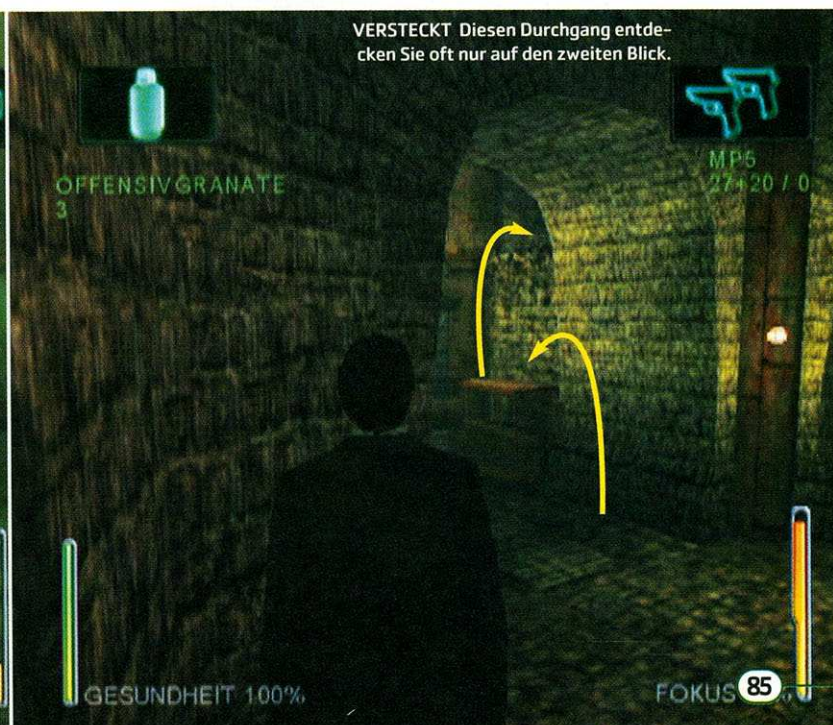
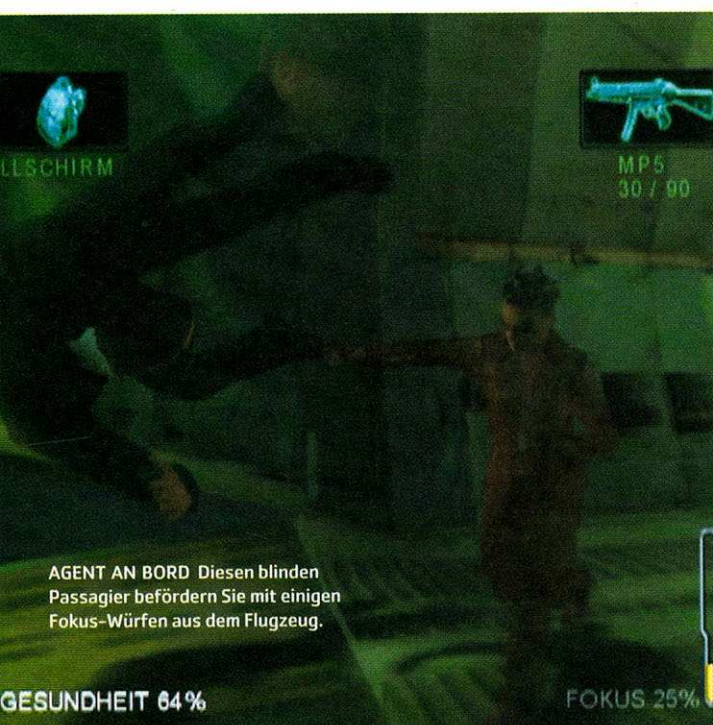
Kanalisation (Beide)

Am Abgrund

Über die Röhre balancieren Sie auf die andere Seite der Halle und laufen zu der Leiter, die sich hinter dem Wasserfall befindet. Klettern Sie nach oben und folgen Sie dem Weg. Springen Sie zur nächsten Leiter. Sobald Sie Ihren Verbündeten treffen, drehen Sie sich um und erledigen den Scharfschützen. Danach klettern Sie die Leiter in der Mitte der Halle nach unten, um die nächste Zwischensequenz zu starten. Nachdem Sie auch die letzten Polizisten unschädlich gemacht haben, gehen Sie ans Telefon und sprengen den Ventilator mit einer Granate.

Gepumpt

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die verwinkelten Gänge erforschen. Hier warten schwer bewaffnete Trupps auf Sie. Im Hauptabschnitt klettern Sie an der Leiter nach oben und laufen auf den Rohren entlang. Nach der Explosion geht's wieder nach unten, wo einige Gegner durch einen zuvor verschlossenen Eingang strömen. Folgen Sie diesem neuen Weg und springen Sie nach unten. Marschieren Sie bei der Abzweigung nach links und klettern Sie über die Kiste in die kleine Nische. Hier gehen Sie am roten Rohr entlang und drücken den roten Knopf an der Kontrolltafel. Jetzt folgen Sie dem roten Rohr in die andere Richtung.



Ice und Corrupt

Halten Sie sich an die Wand auf der rechten Seite und eilen Sie zu dem Loch. Klettern Sie auf den Steinsims und erklimmen die Konstruktion. Nach der kurzen Zwischensequenz erledigen Sie alle Polizisten und laufen danach durch das Tor auf der linken Seite. Klettern Sie an der Leiter nach oben und ballern Sie sich den Weg frei. Ihre Aufgabe ist es, die drei Verankerungen an der Maschine zu sprengen und Ihre beiden Kollegen zu beschützen. Für den Fall, dass Sie keine Granaten parat haben, liegen ein paar dieser Sprengkörper auf dem Boden. Von unten werfen Sie nun Granaten zu den Verankerungen, ziehen Sie sich aber ein Stück zurück, damit Sie keine Splitter abbekommen. Nach der Explosion verlassen Sie das Kampfgebiet durch das Loch, das in die Wand gesprengt wurde.

Wasserweg

Sobald Sie die Brücke mit der Leiter erreichen, klettern Sie nach unten und sammeln die MP5 ein. Für den Fall, dass Sie die Waffe nicht aufheben können, müssen Sie vorher die Munition Ihrer alten Maschinenpistolen loswerden. Wenn Sie die Waffe aufgehoben haben, weichen Sie zurück zur Wand, da ein Angriffstrupp einen Sprengsatz zur Leiter wirft. Folgen Sie den SWAT-Einheiten. Vereiteln Sie den Hinterhalt und erforschen Sie den anderen Teil dieses Abschnitts.

Wasserweg 2

Folgen Sie dem Verlauf des Kanals, bis Sie vor einer Mauer stehen. Drehen Sie sich nach links, damit Sie das geöffnete Gittertor erspähen. Folgen Sie dem Gang und biegen Sie bei der Gabelung nach rechts ab. Vom Holzbrett aus springen Sie in den Schacht und erledigen den wartenden Cop. Auf der anderen Seite schalten Sie die Polizisten aus der Distanz aus und klettern zur andere Seite. Haben Sie das verrostete Rohr erreicht, hangeln Sie sich über das Wasser und verlassen diesen Abschnitt.

Ventilatoren-Raum

Erkunden Sie die Gänge, bis der Weg durch die Sprengung einer Brücke blockiert wird. Geben Sie den Gegnern Saures und laufen Sie durch die Gittertür, die jetzt geöffnet ist. Stürmen Sie auf die Granaten werfenden Cops zu und lassen Sie die MP5 sprechen. Lassen Sie die Treppen hinter sich und kämpfen Sie sich durch die Gegnerhorden. Haben Sie die letzte Brücke erreicht, werfen Sie eine Handgranate in Richtung der Feinde und betreten den nächsten Abschnitt.

Malachi und Bane

In der riesigen Halle klettern Sie wieder an der Leiter nach oben und rennen auf dem Rohr zur linken Seite. Laufen Sie so lange weiter, bis Sie die rote Röhre erreichen. Erledigen Sie den Scharfschützen auf der gegenüberliegenden Seite und hangeln Sie sich zur Mitte der Halle. Lassen Sie sich dort fallen und löschen Sie die kleine Patrouille aus. Jetzt klettern Sie über die Leiter nach unten und springen in die Röhre. Erneut warten wieder jede Menge Gesetzeshüter auf Sie.

Malachi und Bane 2

Sobald Sie Ihre Verbündeten eingeholt haben, gehen Sie nach links ums Eck. Klettern Sie an der Leiter nach oben und machen Sie die beiden Polizisten unschädlich. Von dort oben können Sie das Geschehen am besten verfolgen und mit Ihrem Scharfschützengewehr alle Angreifer ausknipsen.

Chateau (Ghost)

Große Halle

Schreiten Sie durch die Doppeltür und machen Sie mit den beiden Schlägern kurzen Prozess.

West-Flügel

Durch die nächste Tür erreichen Sie die Küche, in der Sie einmal mehr Ihre Kung-Fu-Künste unter Beweis stellen müssen. Von der

Schwingtür aus rennen Sie nach links und schlagen sich weiter durch. Steigen Sie in den Lift.

Atrium

Wenn Sie das Atrium erreichen, stürmen Sie auf den Gegner zu und entwaffnen ihn, bevor Sie ihm eine Abreibung verpassen. Marschieren Sie durch die Bibliothek und betreten Sie den Geheimgang.

Geheimer Durchgang

Nach dem Sturz schleichen Sie ans Ende des Gangs und erklimmen die Wand zu Ihrer Rechten. Nachdem Sie einen weiteren Gegner ins Jenseits geschickt haben, erreichen Sie den Dachboden. Entfernen Sie sich so schnell wie möglich von der Wand, da Sie im folgenden Kampfabschnitt von einem Feuerring umgeben sind. Vermöbeln Sie die drei Kontrahenten und schubsen Sie die lichtscheuen Vampire ins Feuer. Anschließend spazieren Sie auf den Balkon. Springen Sie zu dem geöffneten Fenster und machen Sie alles nieder, was sich Ihnen in den Weg stellt. Jetzt sperren Sie Ihre Lauscher auf und steuern auf das Klingeln des Telefons zu.

Chateau (Niobe)

Schatten

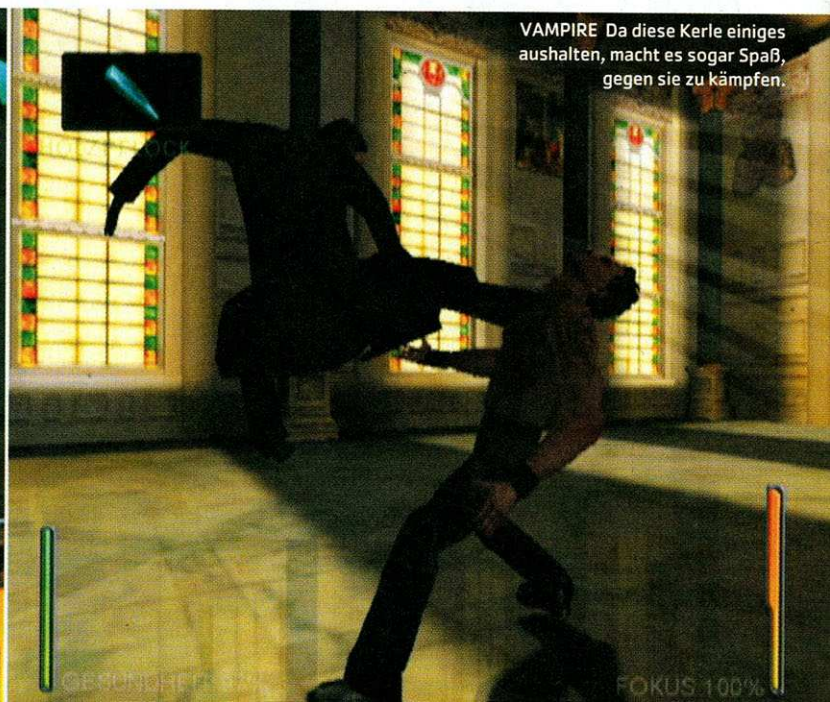
Sprinten Sie den Gang entlang und betreten Sie den Korridor unterhalb der Treppe.

Dachgeschoss

Im großen Raum geht's richtig zur Sache. Nachdem Sie die Vampire beseitigt haben, müssen Sie gegen den Obervampir Vlad antreten. Lassen Sie einige Schlag- und Trittkombinationen auf Ihren Gegner hageln. Weiter geht's durch die Doppeltür. Im nächsten Abschnitt folgen Sie den Rohren an der Decke.

Persephones Schlafzimmer

Öffnen Sie die Tür neben dem Bett und schnappen Sie sich die Waffen aus der Kam-



mer. Im Schlafzimmer wartet Vlad mit zwei Handlangern auf Sie. Machen Sie zuerst das Kleinvieh unschädlich und kümmern Sie sich anschließend um den Sunnyboy. Verlassen Sie das Schlafgemach und rennen Sie durch den Korridor. Hinter der Doppeltür liegt der Aufzug, mit dem Sie die nächste Etage erreichen. Marschieren Sie in die Bibliothek und erkunden Sie den nächsten Gang. Das rettende Telefon finden Sie hinter der Doppeltür auf der linken Seite.

Chateau 2 (Beide)

Merowingers Büro

Nach der kurzen Lagebesprechung mit dem Operator eilen Sie zurück zur Bibliothek und suchen den Kinosaal auf. Hier erhalten Sie erneut die Gelegenheit, Ihren Pfahl zu versenken. Wenn Sie Ihr Werk vollendet haben, gehen Sie durch die geöffnete Doppeltür neben der Leinwand. Beseitigen Sie jeden Widerstand im Schlafsaal und biegen Sie bei der Abzweigung nach rechts ab.

Der Kerker

Ihr nächster Sparringpartner hört auf den Namen Cujo. Diesen Kampf müssen Sie mit Feingefühl angehen. Zu Cujos Stärken zählt es, Angriffe zu kontern. Schlagen Sie nie wild drauflos, sondern setzen Sie den Fokus geschickt ein. Heben Sie sich allerdings eine kleine Energiereserve auf, für den Fall, dass Ihr Gegner seinen Spezialangriff vorbereitet. Fuchtel Cujo mit den Armen, weichen Sie schnell zur Seite aus, weil Sie die folgende Spezialattacke nicht abwehren können. Haben Sie die Hälfte von Cujos Lebensenergie aus ihm herausgeprügelt, erscheinen seine Lakaien, die für etwas Abwechslung sorgen. Weichen Sie den Kugeln aus und erledigen Sie einen nach dem anderen. Anschließend geht der Kampf wie gehabt weiter.

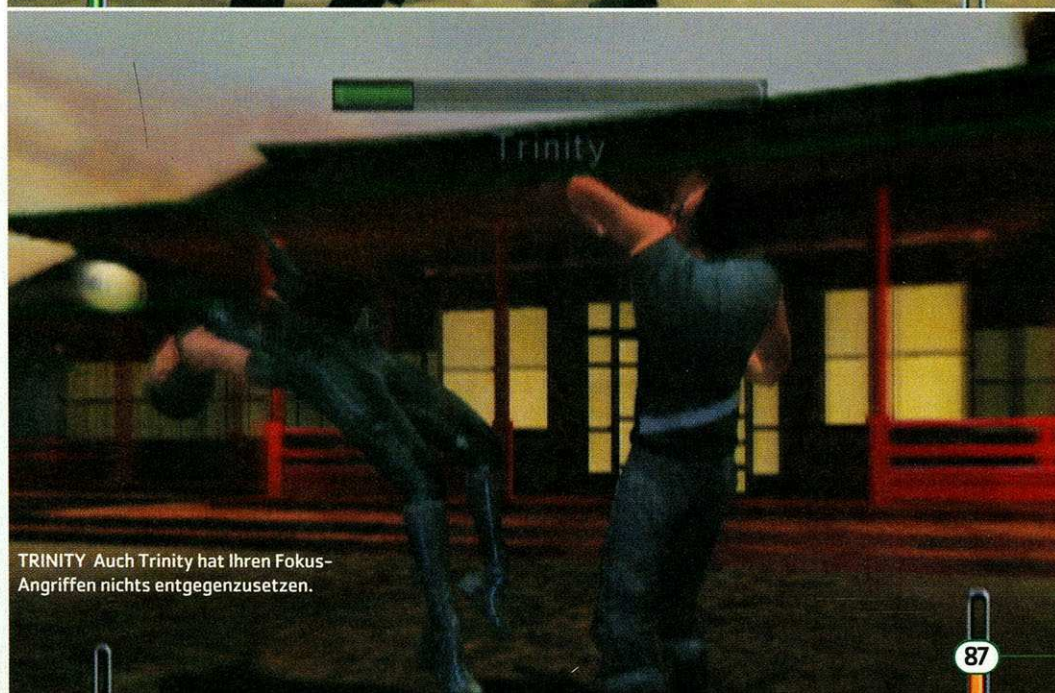
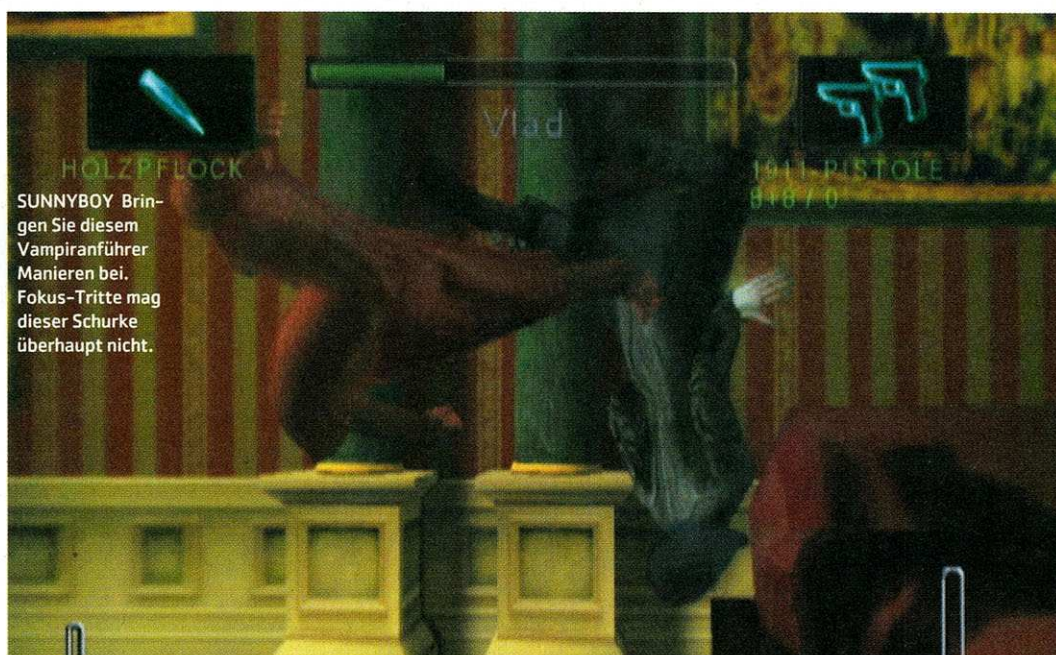
Cain und Abel

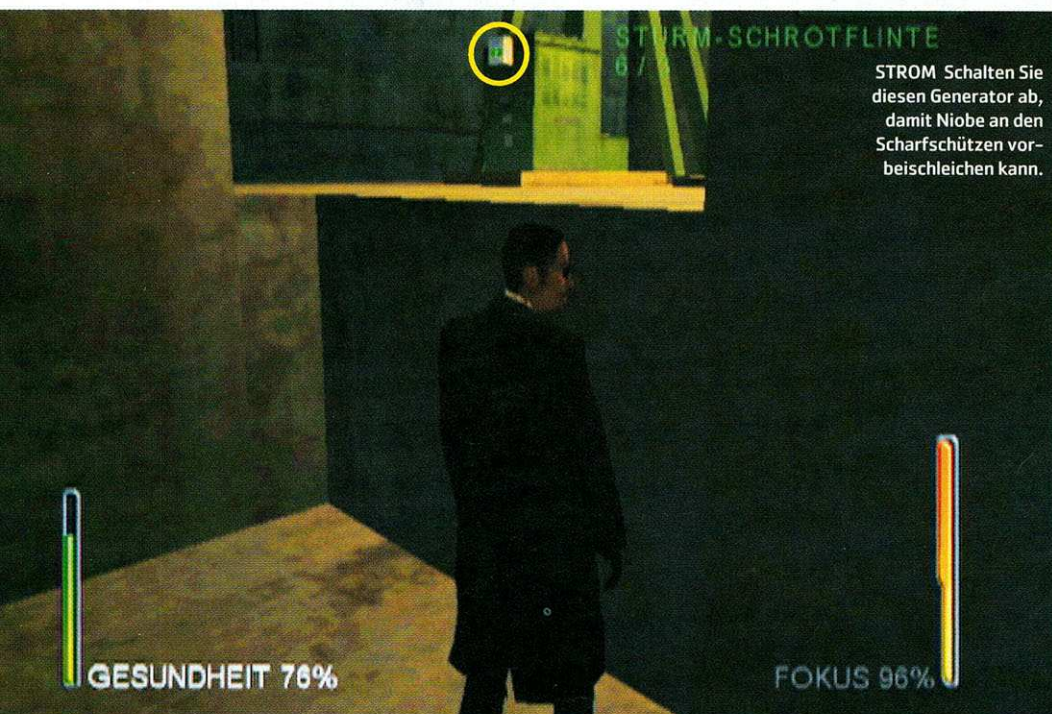
Suchen Sie Niobe und flüchten Sie aus dem Kerker. Gegen Cain und Abel könnten Sie stundenlang kämpfen, ohne dass ein Sieger aus diesem Gefecht hervorgeht. Drängen Sie die beiden zu den Zellentüren. Die Gefangenen erledigen den Rest und Sie können Niobe in Sicherheit bringen. Beim Übungskampf gegen Trinity müssen Sie den Fokus benutzen. Unter normalen Bedingungen ist es äußerst schwer, Trinitys perfekte Deckung zu durchdringen.

Kraftwerk (Ghost)

In den Reaktor-Anlagen

Schalten Sie die Sicherheitsleute aus und klettern Sie die Leiter nach oben. Sobald Sie den Auftrag erhalten, das Licht auszumachen, springen Sie nach unten und sprinten an den Wachen vorbei. Haben Sie dieses kleine Gebiet umrundet, finden Sie den Generator und drücken auf die grüne Taste. Anschließend springen Sie zur Leiter und treffen sich mit





Niobe. Wenn keine Gegner mehr auftauchen, gehen Sie nach links weiter und klettern an dem Metallgitter nach oben. Steigen Sie an dem Metallstreben hoch zum Dach und springen Sie über die kleinen Mauern. Über die Holzstapel erreichen Sie die oberste Ebene. Drehen Sie sich nach links und ignorieren Sie die Wachen, während Sie mit einem Fokus-Sprung auf das nahe Dach hüpfen. Springen Sie weiter zu dem Holzdach und lassen Sie sich in die Lücke fallen.

Kraftwerk (Niobe)

Reaktor-Fundament

Dringen Sie ins Gebäude ein und schlagen Sie sich zu der Leiter durch. Wenn Sie an dem Stahlgitter nach oben geklettert sind, warten Sie bis das Licht ausgeht, bevor Sie über den Holzsteg gehen. Klettern Sie weiter nach oben und springen Sie über das Loch. Nach der Zwischensequenz lassen Sie sich vom Pfeil zur Leiter führen. Sprinten Sie über die zwei kleinen Brücken und springen Sie nach unten zu dem Durchgang.

Reaktor-Fundament 2

Um die Leiter zu erreichen, müssen Sie zunächst jede Menge Polizisten pensionsreif prügeln. Rennen Sie weiter und ignorieren Sie den Scharfschützen. Am anderen Ende der Grube klettern Sie an der Leiter nach oben und ziehen sich hoch zu dem Holzbrett. Die Türen auf der anderen Seite des Bretts führen zum nächsten Abschnitt.

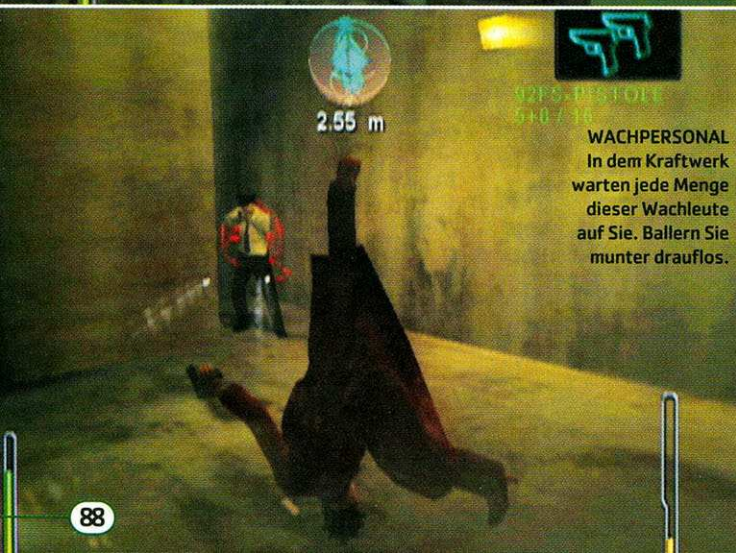
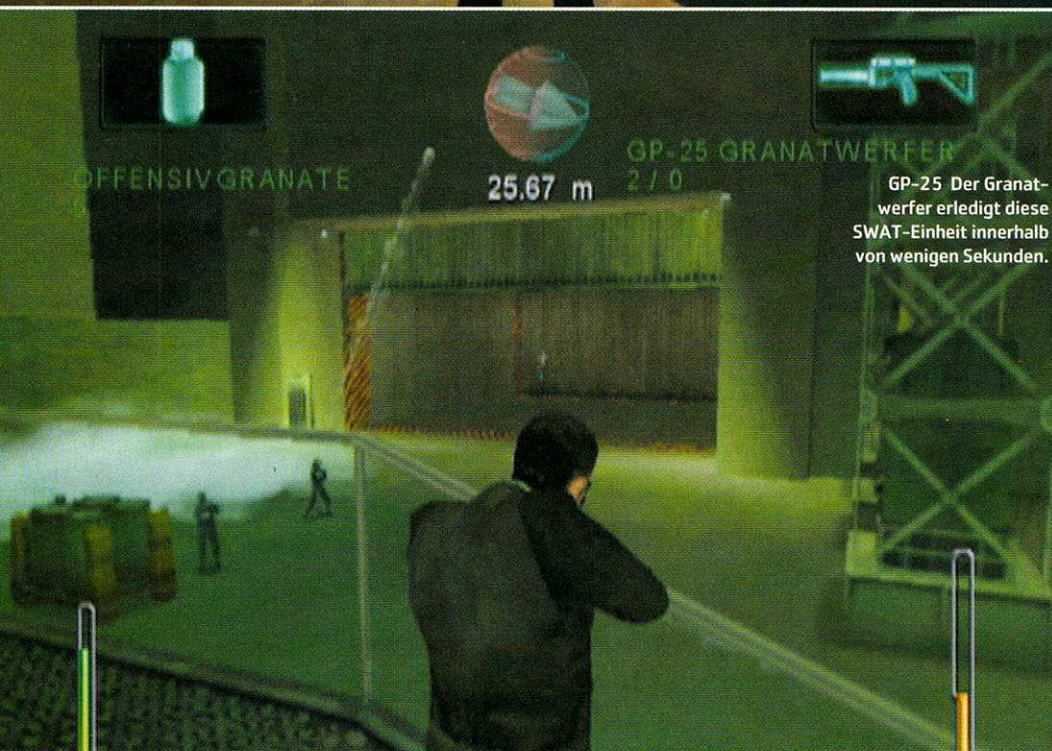
Kraftwerk 2 (Beide)

Nuklear-Transport

Sobald Sie die Nachricht über den SWAT-Heckenschützen erhalten, gehen Sie um das kleine Häuschen und entfernen den Scharfschützen von dem LKW-Anhänger. Schnappen Sie sich seine Waffe und nehmen Sie seine Kollegen unter Beschuss. Anschließend betreten Sie den Fuhrpark und arbeiten Sie sich zu der nächsten Tür vor. Achten Sie auf die Gegner, die auf den Übergängen lauern.

Im Transformatoren-Feld

In diesem Areal machen Sie zunächst alle Poli-



Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!



Bildung: DTM Race
iver Directors Cut,
003 Codemasters")

**DTM
RACE DRIVER**

PLZ 1: MORE SCREEN BERLIN

Gäblerstr. 7
13086 Berlin
Tel.: 030/92373270

PLZ 2: MEDIASTAR HAMBURG

Norddeutschlands größter
Videoprojektoren-
vergleichsraum
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 040/73430637

PLZ 4: HEIMKINO CENTER DÜSSELDORF

Wielandstr. 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0211/6171414

GROBI DÜSSELDORF

Windvogt 40
41564 Kaarst
Tel.: 02131/769412

HKS OBERHAUSEN

Heidstr. 21 - 23
46149 Oberhausen
Tel.: 0208 / 634051

PLZ 5: MEDIASTAR KÖLN

Friedrich-
Bessel-Str. 10
50126 Bergheim
Tel.: 02271/759349

PLZ 6: MEDIASTAR FRANKFURT

Europas größter
Videoprojektoren-
vergleichsraum
Wilhelm-Leuschner-Str. 6
63500 Seligenstadt
Tel.: 06182/89490

PLZ 7: SINEX STUTTGART

Bühlstr. 35
71101 Schönaich
Tel.: 07031/733693

PLZ 8: BEAMAX MÜNCHEN

Wallbergstr. 6
85221 Dachau
Tel.: 08131/275155

PLZ 9: MEDIASTAR NÜRNBERG

Wilhelm-Maisel-Str. 20
90530 Wendelstein
Tel.: 09129/908396

ÖSTERREICH'S GRÖßTE HEIMKINOWELT HEIMKINO.AT

Shopping City Süd, Top 48
A-2334 Vosendorf
Tel.: +43/1/6982317



Preiskracher

Sharp XV-Z 91 E

Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP-Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis

Nur 2.799,- €



Preiskracher

Infocus X1

Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen
DLP-Technik
2000:1 Kontrastverhältnis

Nur 1.739,- €



Preiskracher

Sanyo PLV-Z 1

Auflösung: 964x544 (16:9)
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen
LCD-Technik
800:1 Kontrastverhältnis

Nur 1.990,- €

Verbinden Sie einfach
Ihre Bildquelle (z.B.
Spielkonsole, PC, Sat-
Receiver, DVD-Player) mit
einem Videoprojektor
und projizieren Sie Ihre
Spiele und Filme im
Großformat auf eine
Leinwand.

UPS-Versand und
Finanzkauf möglich!

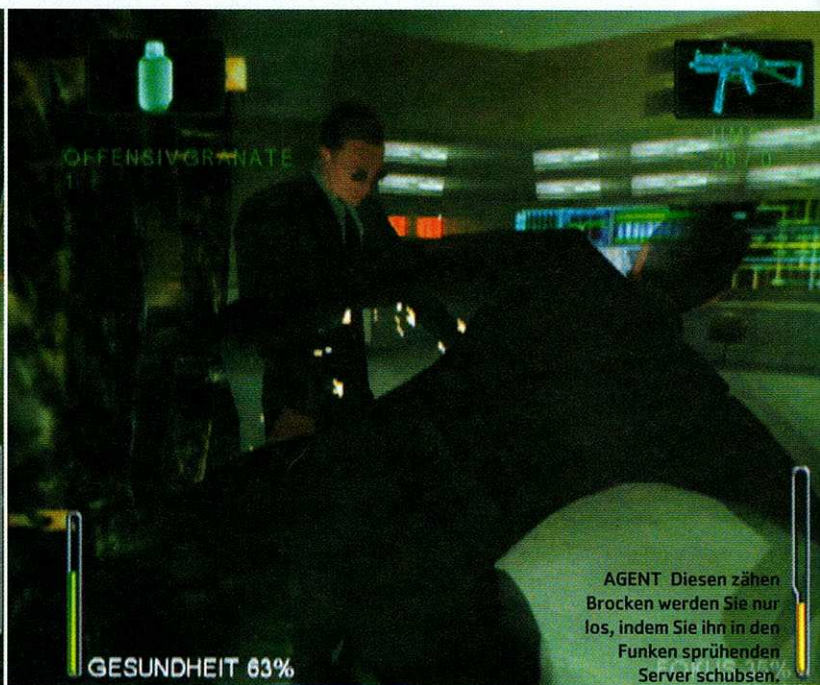
Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de



GESUNDHEIT 93%

ATOMMÜLLHALDE Ein weiterer Abschnitt, wo Sie ganze Polizistengenerationen auslöschen müssen.

FOKUS 0%



GESUNDHEIT 63%

AGENT Diesen zähen Brocken werden Sie nur los, indem Sie ihn in den Funken sprühenden Server schubsen.

zisten unschädlich und rennen die Rampe nach oben entlang. Betätigen Sie den grünen Schalter und probieren Sie den neuen Granatwerfer am SWAT-Team aus. Jetzt betreten Sie das Labyrinth.

Im Transformatoren-Feld 2

Folgen Sie dem Pfeil und erledigen Sie alle feindlichen Trupps. Setzen Sie Handgranaten ein und sparen Sie nicht mit Munition. Nehmen Sie sich nach jedem Feuergefecht Zeit, um Ihre Lebensenergie und den Fokusbalken regenerieren zu lassen. Die Leiter führt Sie zum nächsten Gebiet.

Kraftwerk 3 (Ghost)

Atommüll-Bereich

Innerhalb des Komplexes geht's wieder nur ums Ballern. Ein einziges Mal müssen Sie über einige Terminals springen, damit Sie tiefer in den Komplex vordringen können.

Kern-Kontroll-Raum

Haben Sie auch diesen Verteidigungsring durchbrochen, zertreten Sie die Glasscheibe und ebnen so den Weg für Niobe. Das anrückende SWAT-Team begrüßen Sie mit einer oder zwei Granaten. Erledigen Sie Überlebende mit dem Scharfschützengewehr. Wichtig hierbei ist, dass Sie den letzten Feind vom Fenster aus erledigen. Stellen Sie sich dazu nahe genug an die Maschinen heran, damit die Kugeln nicht hängen bleiben. Sobald der letzte Eindringling fällt, braucht Niobe wieder Ihre Hilfe. Drei Gegner erscheinen auf der rechten Seite. Danach wiederholt sich das Spiel. Drei weitere Polizisten greifen Niobe von links an.

Kern-Kontroll-Raum 2

Beseitigen Sie jegliche SWAT-Präsenz auf der ersten und der zweiten Etage. Wenn Sie dem Agenten gegenüberstehen, feuern Sie auf die Server und schubsen den schier unbezwingbaren Kontrahenten in die Funken.

Kraftwerk 3 (Niobe)

Generator-Turbinen

Erledigen Sie den Scharfschützen, der sich direkt unter Ihnen aufhält. Springen Sie zu seiner Leiche und säubern Sie den Kontrollraum mit dem Granatwerfer. Jetzt können Sie in Ruhe weiter nach unten klettern und das Häuschen betreten. Nach der Zwischensequenz verlassen Sie den Kontrollraum und laufen zu der Tür, die sich links von Ihnen befindet. Einige Räume später haben Sie die Einsatzziele erfüllt.

Generator-Turbinen 2

Nach der kurzen Zwischensequenz halten Sie sich rechts und kämpfen sich zu der Tür vor, neben der die Ziffer 1 steht. Über die Leiter gelangen Sie zum Terminal des Reaktors, wo Sie den Sprengsatz platzieren. Da die Türen nun verriegelt sind, führt der Weg zum Kern über die Reaktorräume. Sparen Sie nicht mit Munition, wenn Sie dieser Falle lebendig ent-



VERTIGO Springen Sie durch das Fenster am Ende des Gerüsts, um den fiesen Agenten zu entkommen.

6.30 m



KANINCHENBAU Der Abschlusslevel ist nicht sonderlich schwer. Halten Sie das Fadenkreuz still und drücken Sie pausenlos auf die Feuertaste.

kommen wollen. Von einem Nahkampf ist hier dringend abzuraten, da Sie viel zu lange brauchen, um die gefährlichen Gegner zu erreichen.

Der Kern

Laufen Sie nach rechts und betreten Sie die unteren Ebenen über die Leitern. Umrunden Sie den Kern und klettern Sie an der Leiter zum inneren Steg. Ganz oben liegt der Eingang zum Kern. Nutzen Sie die Deckungen aus.

Agent entwischt

Nach der Zwischensequenz kriechen Sie durch den Lüftungsschacht und flüchten in den Fahrstuhl. Auf der nächsten Etage müssen Sie nichts anderes tun, als geradewegs auf das Fenster zuzustürmen.

China Town (Beide)

Seraphs Tee-Haus

Der Kampf gegen Seraph ähnelt dem Kampf gegen Trinity und Vlad. Der Weg zum Sieg führt über den Fokus.

Vertigo

Im Hochhaus haben Sie Agent Smith an den Hacken kleben. Denken Sie nicht einmal daran, sich mit dem übermächtigen Gegner anzulegen, sondern rennen Sie um Ihr Leben. Der Pfeil zeigt Ihnen den Fluchtweg. Im Treppenhaus klettern Sie aus dem Fenster und eilen vorsichtig über das Gerüst. Nach dem Sturz nutzen Sie die kurze Erholphase des Agenten, um sich aus dem Staub zu machen. Ein weiteres Mal müssen Sie in das Gebäude, um das Gerüst auf der anderen Seite zu erreichen. Springen Sie durch das Fenster und bringen Sie sich in Sicherheit.

Die Flucht

Nach der kurzen Zwischensequenz verlassen Sie das Zimmer und rennen die Treppen nach unten. Durch die rote Tür erreichen Sie die Straße. Von nun an folgen Sie nur noch dem Pfeil. Werden Sie doch einmal von Agenten erwischt, jagen Sie Ihren Verfolgern einige Kugeln um die Ohren. So werden die Jungs abgelenkt und Sie können entkommen.

An Bord der Logos (Ghost)

Im folgenden Abschnitt lassen Sie das Fadenkreuz still in der Mitte des Bildschirms und feuern ohne Unterbrechung. Achten Sie lediglich auf den Scanner, damit Sie die Jäger von Front und Heck fernhalten können.

An Bord der Logos (Niobe)

Geben Sie nur wenig Schub und halten Sie den Feuerknopf permanent gedrückt. So erledigen Sie alle Jäger wie von selbst. Achten Sie lediglich darauf, dass Sie an keiner der Mauern anstoßen, da Sie sonst leicht die Orientierung verlieren. Nachdem Sie diesen leichten Abschnitt überwunden haben, dürfen Sie sich als Belohnung einen kurzen Teaser zum Kinofilm ansehen.

Let's Hack! – Der Hacken-Modus:

Gehen Sie im Hauptmenü in den Hacken-Modus. Für diejenigen, die alt genug sind, gibt es eine schöne Rückblende – Sie befinden sich auf Laufwerk A: eines alten DOS-Rechners. Leider funktionieren Befehle wie „CD“ (Change Directory) nicht. Den einzigen Befehl, den Sie selber herausbekommen müssen, ist „DIR“ (Directory). Alle Befehle müssen mit komplettem Pfad angegeben werden, zum Beispiel: „DIR A:\NOTEZ“, um den Inhalt des Verzeichnisses NOTEZ auf Laufwerk A: anzuzeigen. Eingaben werden im Text XXXX dargestellt, wichtige Passwörter XXXXX.

So hacken Sie die Matrix:

Eingabe: **DIR**

Zunächst sollten Sie die Texte lesen. Beispiel: „READ A:\NOTEZ\PASSWORD.TXT“. Dort erhalten Sie wichtige und völlig nutzlose Informationen. Wichtig ist das Passwort **FROZENFISH**.

Eingabe: **LOGIN**

Antwort: Enter Password: (If you are a guest, type „GUEST“).

Eingabe: **GUEST**

Antwort: B: is now accessible.

Jetzt ist Laufwerk B: verfügbar.

Wie komme ich an „B:\TOOLS“?

Eingabe: **DIR B:\TOOLS**

Antwort: Tools directory is binary encrypted.

Enter 5 digit access code: (Q to quit)

Der Code besteht aus fünf Ziffern, entweder 0 oder 1. Nach jeder Eingabe sehen Sie, wie viele Ziffern richtig sind und wie viele an der richtigen Stelle stehen. Der Code ist dabei jedes Mal anders – Sie müssen ihn also selber knacken. Am besten beginnen Sie mit der Eingabe „11111“ oder „00000“. Dann wissen Sie bereits, wie viele Einsen und Nullen vorhanden sind. Beispiel: Eingabe „11111“. Antwort: Two digits correct. Da von fünf Einsen zwei korrekt sind, muss der Code aus zwei Einsen und drei Nullen bestehen. Logischerweise stehen von den fünf Einsen auch zwei an der richtigen Stelle. Jetzt hilft nur noch ausprobieren. Haben Sie den richtigen Code gefunden, sehen Sie die neuen Befehle. TIPP: Um es sich leichter zu machen, starten Sie die Codeabfrage so lange neu („Q“ statt eines Codes eingeben und erneut „DIR B:\TOOLS“ tippen), bis Sie bei der Eingabe von „11111“ oder „00000“ entweder eine oder vier Ziffern korrekt haben. Der Code hat dann nur fünf mögliche Variationen.

Beispiel:

Eingabe: „00000“

Antwort: Four digits correct

Fazit: Der Code besteht aus vier Nullen und nur einer Eins. Die möglichen Codes sind daher:

00001
00010
00100
01000
10000

Laufwerk V:

Eingabe: **VIRTUAL**

Antwort:

A:\>**VIRTUAL**

Virtual Drive – SECURITY CHECK

Enter password:

Eingabe: **FROZENFISH**

Es folgt ein Puzzle-Bild, das Sie unter Zeitdruck zusammensetzen müssen. Zwei mögliche Ergebnisse: Solution: BLUE oder Solution: RED. Sie wollen zu Solution: RED. Sollten Sie beim ersten Versuch als Ergebnis „BLUE“ erhalten, tippen Sie schnell „TRACEKILL“ und versuchen es dann erneut.

Wenn Sie „Solution: RED“ erreicht haben, ist Laufwerk V: freigeschaltet.

E-Mails lesen

Eingabe: **ROOTSEARCH**

Sie erhalten Zugang zum Root-Verzeichnis. Obendrein wird das Administrator-Passwort angezeigt: **THISISNOTREAL**

Eingabe: **MAIL**

Antwort: Enter ROOT ADMIN Password:>

Eingabe: **THISISNOTREAL**

Antwort: Do you wish to read email(s)?

Eingabe: **Y**

Sie erhalten nun vier Telefonnummern, die Sie jeweils mit dem „DIAL“-Befehl anrufen können. Nur die letzten beiden Nummern bringen Sie wirklich weiter.

Eingabe: **DIAL 0012135550142**

Sie hören die Stimme von Morpheus. Er sagt, dass Trinity Ihnen weiterhelfen kann.

Eingabe: **DIAL 0013105550111**

Trinitys Stimme sagt Ihnen, dass Sie CODE 942 benutzen sollen.

Eingabe: **PORTKEY 942**

Es folgt ein Chat mit Trinity – Sie können auf die Fragen antworten, was Sie wollen. Trinity überspielt Ihnen den Befehl „CRACK.EXE“.

Eingabe: **CRACK 8RAM**

Neues Laufwerk: RAM:

Laufwerk RAM:

Eingabe: **HANDSHAKE**

Es folgt ein Chat mit Sparks – Antworten sind mal wieder egal. Am Ende der Unterhaltung geben Sie „EMP“ ein. Sie hören eine Nachricht von Morpheus.

CHEATS:

Eingabe **CHEAT [CODE]**. Beispiel: **CHEAT 0034AFF**. Eine zweite Eingabe des gleichen Cheats macht diesen wieder rückgängig. Die Cheats finden Sie in unserer Cheats&Codes-Sektion.

"...DER ACTIONKNALLER DES JAHRES..."

COMPUTER BILD SPIELE 01/03

THERE IS ONLY ONE WAY TO...

ENTER THE MATRIX™

Skript & Regie: Die Wachowski-Brüder, Schöpfer der Matrix™-Trilogie.

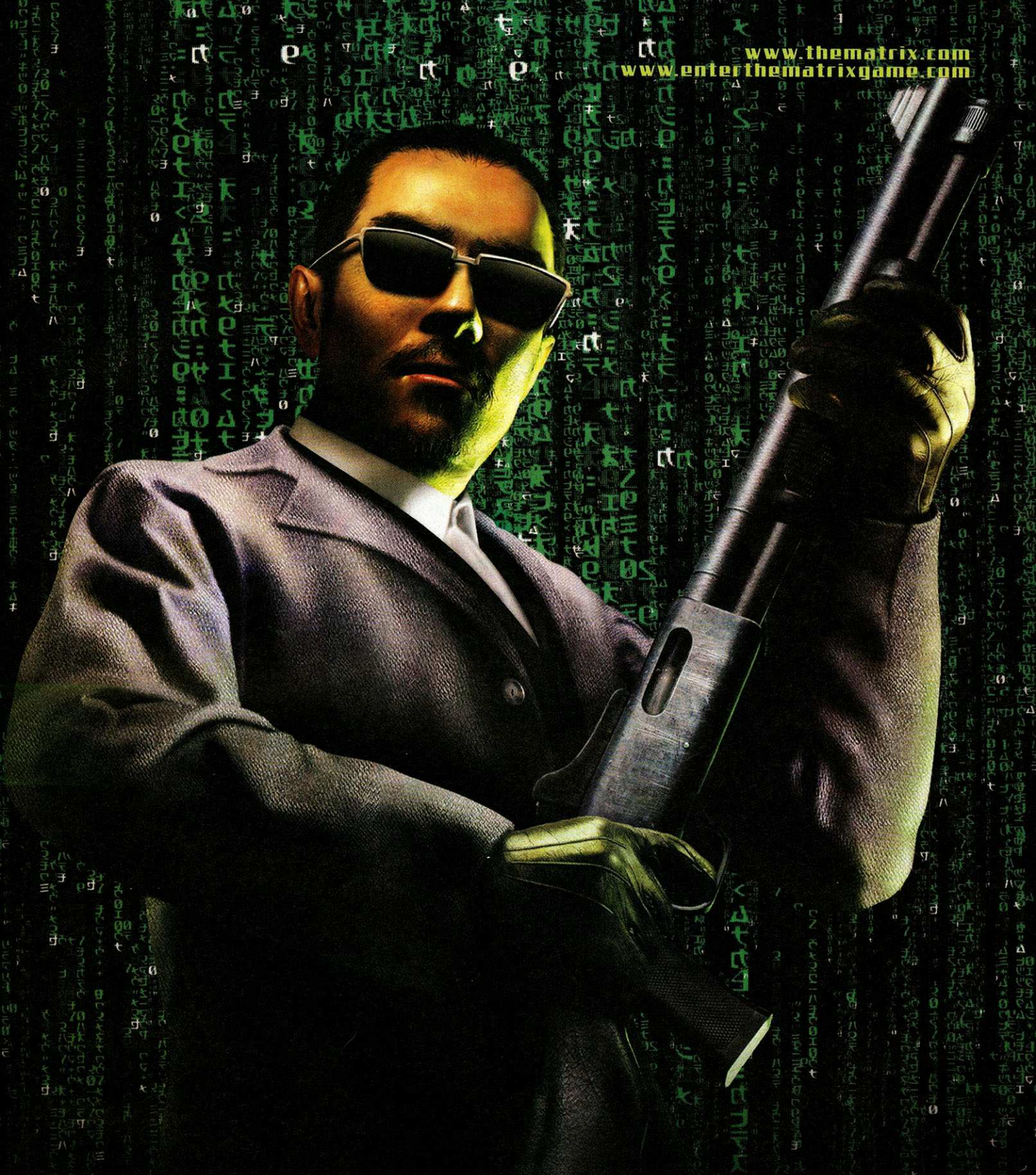


Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. All rights reserved.

TM & © Warner Bros.
WBIE 1000. TM & © Warner Bros.
(1993)

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com



1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie
Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere



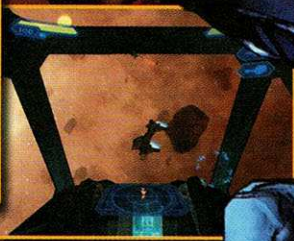
DIE JAGDSAISON HAT BEGONNEN

"Raumschiff-Action und
Ego-Shooter in einem Spiel!
Warthog hat das richtige
Rezept für einen klasse
Sciencefiction-Titel."

Play the PlayStation 4/03 -
Ersteindruck: Hervorragend

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Ab Sommer 2003



www.bountyhunter-games.com

PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



zeugnis

Stellen Sie uns ein Zeugnis aus und bestimmen Sie, wie das Magazin künftig aussehen soll! **Unter allen Einsendern werden fünf Xbox-Spiele verlost.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie diese Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

**Computec Media, Redaktion XBOX-ZONE, Kennwort: KBZ-Zeugnis 07/03,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

1 Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2 Welche Hardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox (PAL)	☐	☐	☐
Xbox (NTSC)	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3 Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4 Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele: _____ DVD-Filme: _____

**5 Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?**

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Xbox-Live-News	___	☐	☐	☐
Reportage E3	___	☐	☐	☐
Vorschau Halo 2	___	☐	☐	☐
Vorschau Doom 3	___	☐	☐	☐
Vorschau Half-Life 2	___	☐	☐	☐
Vorschau FIFA 2004	___	☐	☐	☐
Test Enter the Matrix	___	☐	☐	☐
Test F1 Career Challenge	___	☐	☐	☐
Test Red Faction II	___	☐	☐	☐
Test Brute Force	___	☐	☐	☐
Hardware	___	☐	☐	☐
Feedback	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Enter the Matrix	___	☐	☐	☐
DVD: E3-Special	___	☐	☐	☐

**6 Unserer kompletten Auflage liegt die XBOX-ZONE-DVD bei.
Wie nutzen Sie die DVD?**

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der Xbox ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

7 Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____
 Tests: _____ Angespielt: _____ Specials: _____
☐ Kann die DVD leider noch nicht benutzen

8 Welche Eigenschaften treffen auf XBOX-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

9 Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

10 Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Xbox Live ☐ Lexikon

11 Haben Sie vor, die XBOX-ZONE ab sofort monatlich zu kaufen?

- ☐ Ja ☐ Nein ☐ Ist mir zu teuer

12 Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

13 Was hat Ihnen allgemein an XBOX-ZONE gefallen?

14 Was hat Ihnen an XBOX-ZONE weniger gefallen?

15 Lesercharts: Welche fünf Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

16 Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

inserentenverzeichnis

AMS	31-33
Atari	92-93
Deutsche Telekom AG	2
Leipziger Messe	17
Mediastar	89
Take 2	100
Vidis	99
Vivendi Universal	57, 94

spiele-hotlines

Acclaim	www.acclaim.de	
0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision	www.activision.de	
0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari	www.atari.de	
0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
BigBen Interactive	www.bigben-interactive.de	
0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos	www.eidos.de	
0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de	
0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Konami	www.konami-europe.de	
0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Microsoft	www.microsoft.de	-
0800-181 2968	Mo.-Sa. 8-23 Uhr, So. 9-17 Uhr	
Modern Games	www.modern-games.de	-
02408/959209	Mo.-Fr. 15:30-18 Uhr	
Take 2	www.take2.de	
0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ	www.thq.de	
0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft	www.ubisoft.de	
0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive	www.vid.de	
0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal	www.vivendi-universal-interactive.de	-
Nur E-Mail	techsupport@vup-interactive.de	

INFO

DVD defekt?

Um diese DVD auf der Xbox abspielen zu können, ist die Installation des zusätzlichen DVD-Playback-Kits zwingend erforderlich. Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden kann es jedoch passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrer Konsole oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion XBOX-ZONE,
Kennwort: DVD 07/2003,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



impressum

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG



Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

E-Mail: xbz@compu-tec.de

Internet: www.xbox-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

XBOX-ZONE

Compu-tec-Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Telefon: 0451/4906-700

Fax: 0451/4906-770

E-Mail: compu-tec.abo@pvz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (Vi.S.d.P.)

Leitender Redakteur: Jens Quentin

Redaktion: Uwe Hönig, Nico Lindner

Freier Mitarbeiter: Oliver Beck

Redaktionsassistent: Yves Nawroth

Redaktion DVD: Robert Heller (Ltg.), Stefanie Schetter

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt

Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Thomas Eder,

Michael Meyer, Michaela Felix (Freie Mitarbeiterin)

Bildredaktion: Albert Kraus, Tobias Zellerhoff

Textchef: Michael Ploog, Margit Koch-Weiss (stellv. Textchefin)

Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,

Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Lars Kromat, Britta Rasp

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in XBOX-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigendisposition/ Datenanlieferung:

(0911) 2872-114, dispo@compu-tec.de

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne (0911) 2872 - 144, wolfgang.menne@compu-tec.de

Peter Nordhausen (030) 88918855, peter.nordhausen@compu-tec.de

Thorsten Szameitat (0911) 2872 - 141, thorsten.szameitat@compu-tec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Ralf Kutzer

Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost: XBOX-ZONE wurde folgendes

Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 61414

Abonnement:

XBOX-Zone kostet im Abonnement € 77,40 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 90,60).

Abonnementsbestellung Österreich:

Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif

Telefon: 06246/882882, Fax: 06246/8825277

E-Mail: compu-tec@leserservice.at

Abopreis für 12 Ausgaben: € 86,40

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Abonnent sein lohnt sich!

Jeder unserer **Abonnenten** nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

Folgende Personen haben im Mai gewonnen



- **Einen modernen Multimedia-PC:**
Michael Berkhahn, Schwanenbeck



- **Eine Sony PlayStation 2:**
Tim Seibel, Hermannsburg



- **Einen Nintendo GameCube:**
Markus Salzmann, Niesky



- **Nintendo Game Boy Advance SP:**
Thomas Welter, Königswinter

Herzlichen Glückwunsch!

ZU GEWINNEN
Ein moderner Multimedia-PC von XAVIA, der keine Wünsche offen lässt.

PLAYSTATION 2 Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

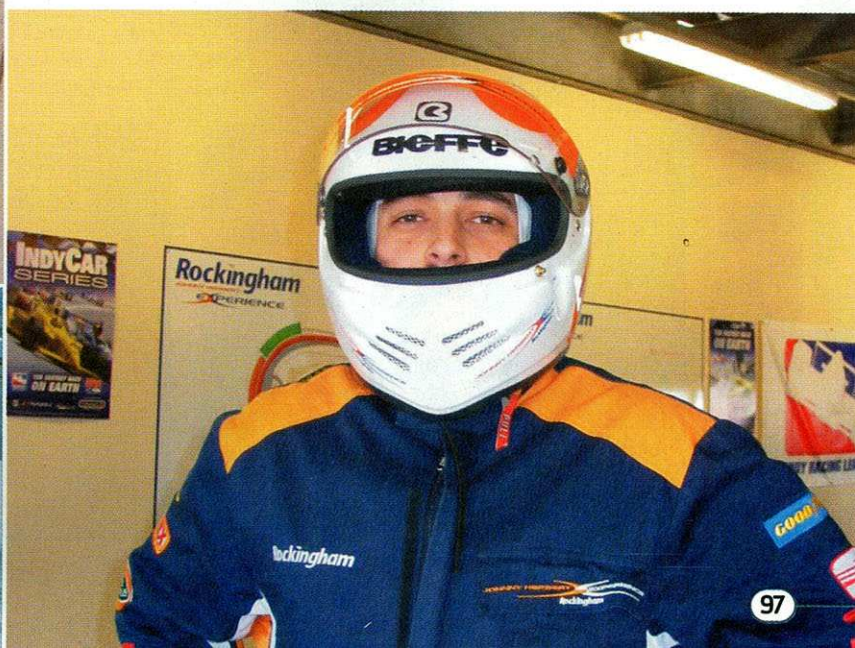
NEUE GENERATION: Seit dem 28. März gibt es den mit Bildschirm-Beleuchtung versehenen Game Boy Advance SP.

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games und tolle Technik!

die redaktion Neulich auf der Rennstrecke



Zur Präsentation von *IndyCar Series* wurde Uwe nach England zum Rockingham-Oval eingeladen. Also, flugs in den Flieger und ab nach London. Nach einer dreieinhalbstündigen Odyssee mit einem nahezu scheintoten und halb blinden Taxifahrer wurde die deutsche Delegation mitten in der englischen Einöde nahe der Rennstrecke in einem Hotel untergebracht. Am nächsten Tag wurde das Spiel ausführlich vorgestellt und anschließend durften die anwesenden Redakteure aus ganz Europa selbst ein paar Runden mit den bereitgestellten 175 PS starken Mini-Indy-Cars drehen. Uwe „Turbo“ Hönig war bis zu diesem Zeitpunkt immer der Meinung, einen exzellenten Rennfahrer abzugeben. Doch die Erfahrung auf dem Racetrack belehrte ihn eines Besseren. Originalzitat: „Mann, da muss man ja am Lenkrad arbeiten wie Saul!“ Tja, die Schumacher-Allüren waren nach dem anschließenden, deftigen Muskelkater wie weggeblasen.



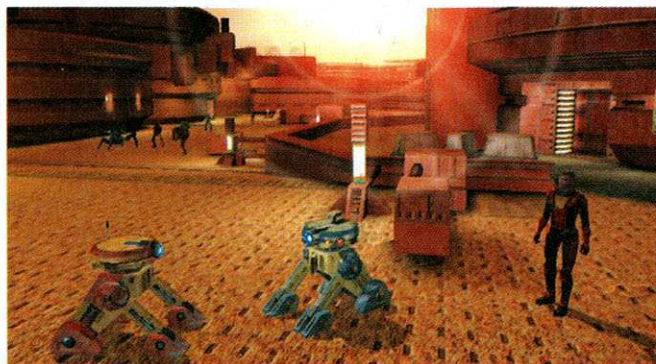
vorschau

ausgabe 08/2003 ab 09.07. am kiosk!

Star Wars: Knights of the Old Republic

TEST

Die Story des Spiels trägt sich 4.000 Jahre vor dem ersten Film zu. Neun unterschiedliche Charaktere sowie die Mischung aus klassischen Rollenspiel-Elementen und Action versprechen echten Spielspaß – nicht nur für Fans. In der nächsten Ausgabe gibt's den lang erwarteten Test!



WWE Raw 2

VORSCHAU

Der erste Teil war nicht gerade der Superhit in Sachen Xbox-Wrestling. Jakks bringt Mitte September den Nachfolger heraus. Haben die Entwickler diesmal ihre Hausaufgaben gemacht? Unser Vorschaubericht verrät es Ihnen.



Soldier of Fortune II: Double Helix

TEST

In dieser Ausgabe hat es entgegen erster Erwartungen leider nicht mehr mit dem Test geklappt. Die Terroristenbekämpfung startet somit erst in der nächsten Ausgabe. Ob sich der Kauf der brachialen Ego-Action lohnt, erfahren Sie in Ausgabe 08/03.



INFO: WEITERE THEMEN

TEST

Savage Skies

Echter Überflieger oder Bruchpilot? Unser Test klärt auf.

TEST

Midnight Club 2

Endlich beginnen nun auch auf der Xbox die illegalen Straßenrennen.

TEST

The Hulk

Der grüne Koloss schlägt alles kurz und klein. Besser als der Film?

TEST

SX Superstar

Ein weiteres durchschnittliches Rennspiel oder ein Hit?

TEST

Syberia

Eine echte Adventure-Perle oder ein weiteres Durchschnittsspiel?

BATMAN™

DARK TOMORROW™

GERECHTIGKEIT KOMMT
IN GOTHAM CITY AUF
EINEN SCHLAG!



www.batmandarktomorrow.net



www.vidis.com

Software © 2003 KEMCO. All other elements © 2003 DC COMICS. BATMAN is a registered trademark of DC COMICS. BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS. TM. © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Microsoft Xbox logo are trademarks of Microsoft Entertainment.

湾岸

The Future Of Illegal Street Racing

MIDNIGHT CLUB II

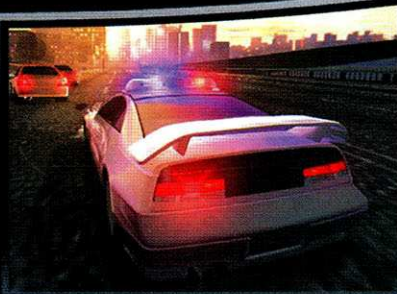
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Fahr Rennen gegen die
schlimmsten Raser der Welt.



Keine Regeln, keine vorgegebenen
Strecken!



Die Cops wissen, was du vor hast -
lass dich nicht erwischen!



Wähle aus modernsten, aufge-
motzten Autos und Motorrädern



PlayStation 2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation®2 (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.