

XBOX ZONE

08/2003 € 6,99

WWW.XBOX-ZONE.DE

August 2003 / Ausgabe 8

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

100%
XBOX

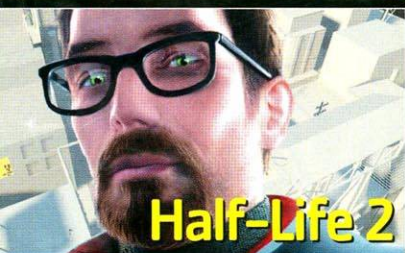
100%
UNABHÄNGIG

MIT
DVD

90
Minuten Spielzeit
48
Videos

Medal of Honor: Rising Sun,
SSX 3, Colin McRae 4,
Buffy 2, Brute Force u. a.

DIE TOP-THEMEN AUF DVD



Half-Life 2

ENDLICH AUF DER XBOX: Die geniale
Fortsetzung des Ego-Shooters enthüllt!



Herr der Ringe 3

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS: Noch
spektakulärer und mit 2-Spieler-Modus!

TESTS, NEWS & SPECIALS AUF DVD

Tests: Soldier of Fortune II, Hulk, Brute Force,
Midtown Madness 3, Starsky & Hutch u. a.

Vorschau: Colin McRae 4, Alias u. a.

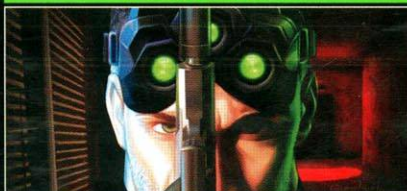
News: MoH: Rising Sun, SSX 3, Bond u. a.

PRINCE OF PERSIA

EXKLUSIV:
VIDEO
AUF DVD

EXKLUSIV-REPORTAGE: Die famose Rückkehr von Jordan
Mechners Kultgame verzaubert mit orientalischem Charme!

VORSCHAU



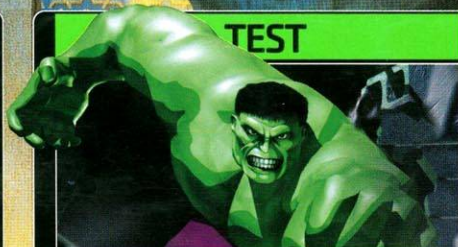
Splinter Cell 2

Das meistverkaufte Xbox-Spiel geht in die
zweite Runde: Spektakuläre Bilder!

Sudeki

Die neue große Rollenspielhoffnung

TEST



The Hulk

Groß, grün, mächtig: Passt zur Xbox,
kommt aus dem Kino: Das Spiel im Test

Starsky & Hutch

Getestet: Das Game zum TV-Kult

LÖSUNGEN & TIPPS



Soldier of Fortune II

Komplettlösung: Detaillierte Taktiken und
Tipps für Soldaten auf acht Seiten!

Cheats & Codes pur!

Knackige Tipps aktueller Hits



DF-CONTROL
GEPRÜFT:
Beiliegende Datenblätter
sind nicht jugend-
beeinträchtigend!



RED★FACTION II



„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: ‚Red Faction II‘ hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen.“

Players 12/2002

„Die Revolution schwappt in all ihrer Pracht auf den Würfel über.“

Big N 02/2003

„Das grafische Gesamtbild wird abgerundet von sauber animierten Figuren und bombastischen Effekten.“

OXM 05/2003



PlayStation 2



© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volition, THQ Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ©, Game Boy Advance, and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©, TM 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.



inhalt 08/03

NEWS

- 6 Allgemeine News
- 9 Xbox-Live-News

RUBRIKEN

- 46 Charts
- 47 Die Redaktion
- 74 Feedback
- 72 Hardware & Zubehör
- 96 Impressum
- 96 Inserentenverzeichnis
- 76 Leserbriefe
- 42 Xbox-Lexikon
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

SPIELEREGISTER VON A-Z.

Aliens vs. Predator Extinction	39
Armed and Dangerous	32
Brute Force	80
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	28
Die Hard Vendetta	62
Dino Crisis 3	36
Enter the Matrix	81
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	68
Fluch der Karibik	6
Formel BMW Racing Game 2003	7
Full Spectrum Warrior	22
Hulk	64
James Bond 007: Alles oder Nichts	26
Kill switch	7
Mace Griffin: Bounty Hunter	54
Midnight Club II	58
NFL Fever 2004	9
Prince of Persia: The Sands of Time	14
Rainbow Six 3	24
SeaBlade	69
Silent Scope Complete	41
Soldier of Fortune II: Double Helix	48
Sonic Heroes	40
Speed Kings	66
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	18
Stake: Fortune Fighters	71
Starsky & Hutch	70
Sudeki	10
SWAT: Global Strike Team	9
SX Superstar	67
The Simpsons: Hit and Run	38
Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray	80
World Championship Snooker 2003	71
WWE Raw 2	34

VORSCHAU

10 Sudeki



Nico machte sich nach England auf, um Microsofts kommenden RPG-Knaller anzuspüren.

VORSCHAU

14 Prince of Persia: The Sands of Time



Selten sorgte die Neuauflage eines Videospielklassikers für so viel Furore. Exklusives Spielmaterial auf DVD!

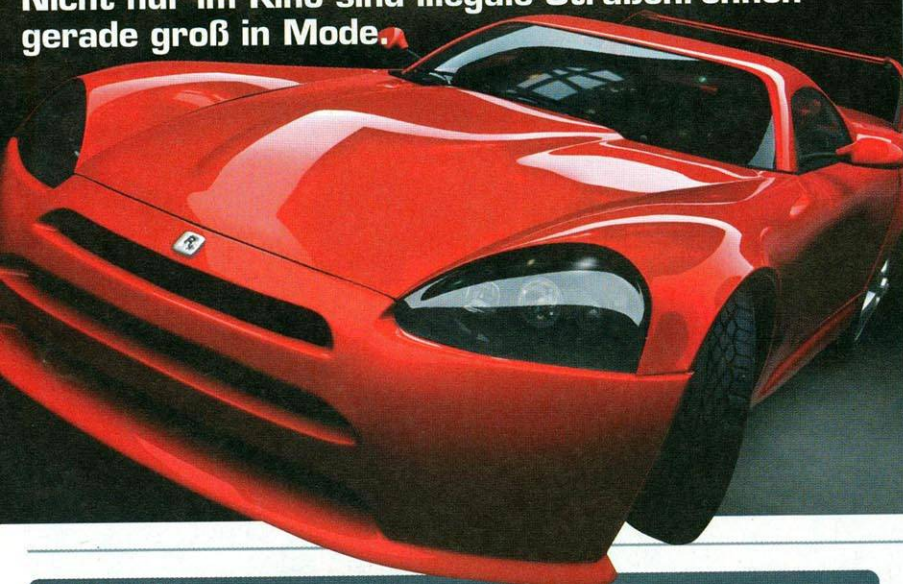
TEST 48 Soldier of Fortune II

LÖSUNG 82

Test und
Komplettlösung
zum knallharten
Titel.

TEST 58 Midnight Club II

Nicht nur im Kino sind illegale Straßenrennen gerade groß in Mode.



DVD-INHALT

Die Spiele-Show auf DVD

Über 3,8 GByte und mehr als 89 Minuten Videos mit echten Spielszenen der aktuellen Xbox-Highlights sowie aktuelle Kinotrailer.

Vorschau

DHDR: Die Rückkehr des Königs
Colin McRae Rally 04
Half-Life 2
Gladiator
Urban Freestyle Soccer
Alias
XGRA
Die Sims brechen aus
Wallace & Gromit

Extra

Burnout 2 (Multi-Angle)
Buffy: Chaos Bleeds
Prince of Persia
Armed & Dangerous
Baldur's Gate: Dark Alliance II
Beyond Good & Evil
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
DHDR: Die Rückkehr des Königs (Trailer)

Tests

Soldier of Fortune II
Midnight Club II
Speed Kings
Hulk
Die Hard Vendetta
Starsky & Hutch
SX Superstar
Brute Force
Evil Dead: A Fistful of Boomstick
Sea Blade
Phantasy Star Online: Episode I & II
Midtown Madness 3

Filmtrailer

Die Blume des Bösen
Fear dot com
Terminator 3
Kindergarten Daddy

News

Medal of Honor: Rising Sun
James Bond 007: Alles oder Nichts
Need for Speed Underground
SSX 3
Harry Potter: Quidditch World Cup
Gladius
Vultures
Fluch der Karibik
Futurama
NBA Jam 2004

VORSCHAU

- 39 **Aliens vs. Predator Extinction**
Krieg der Außerirdischen
- 32 **Armed and Dangerous**
Eine starke Truppe
- 28 **Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds**
Sexy Buffy beehrt die Xbox erneut.
- 36 **Dino Crisis 3**
Dinos im Weltall!
- 22 **Full Spectrum Warrior**
Realistischer geht's nicht!
- 26 **James Bond 007: Alles oder Nichts**
Geschüttelt, nicht gerührt
- 14 **Prince of Persia: The Sands of Time**
Der kleine Prinz ist zurück.
- 24 **Rainbow Six 3**
Der dritte Teil mit neuer Engine
- 41 **Silent Scope Complete**
Nicht nur für Scharfschützen
- 40 **Sonic Heroes**
Der Turbo-Igel dreht wieder durch.
- 18 **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Sam Fisher muss wieder ran.
- 10 **Sudeki**
Die neue Rollenspielhoffnung
- 38 **The Simpsons: Hit and Run**
Was geht ab in Springfield?
- 34 **WWE Raw 2**
Sinnvolle Neuerungen inside

TEST

- 62 **Die Hard Vendetta**
- 68 **Evil Dead: A Fistful of Boomstick**
- 64 **Hulk**
- 54 **Mace Griffin: Bounty Hunter**
- 58 **Midnight Club II**
- 69 **SeaBlade**
- 48 **Soldier of Fortune II: Double Helix**
- 66 **Speed Kings**
- 71 **Stake: Fortune Fighters**
- 70 **Starsky & Hutch**
- 67 **SX Superstar**
- 71 **World Championship Snooker 2003**

KOMPLETTLÖSUNG

- 82 **Soldier of Fortune II: Double Helix**
- 92 **Wakeboarding Unleashed**

CHEATS & CODES

- 80 **Brute Force**
- 79 **Die Hard Vendetta**
- 81 **Enter the Matrix**
- 78 **Hulk**
- 80 **Mace Griffin: Bounty Hunter**
- 79 **SeaBlade**
- 81 **Soldier of Fortune II: Double Helix**
- 80 **Wakeboarding Unleashed**

news

DIE TOPS



1. Sudeki

Brandneue Infos und Bilder zum Microsoft-RPG

2. Prince of Persia

Eine würdige Umsetzung des Klassikers

3. Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sam Fisher bei seinem 2. Einsatz in Top-Form

4. Half-Life 2

Das Spiel der diesjährigen E3 kommt definitiv auf die Xbox.

5. Midnight Club II

Dank Xbox Live ein Rennspaß der Extraklasse

DIE FLOPS



1. Verspätete Ritter

Star Wars: KOTOR kommt erst Ende August.

2. Die Hard Vendetta

Ein Frührentner enttäuscht auf ganzer Linie.

3. Stake: Fortune Fighters

Peinliches Powerstone-Plagiat, das kein Mensch braucht

4. Ein Volontär hat's schwer

Nico im Superstress zwischen Events und Produktion

5. Syberia

Noch kein Testmuster des Adventures in Sicht

Fluch der Karibik

ROLLENSPIEL Hart ist das Piratenleben

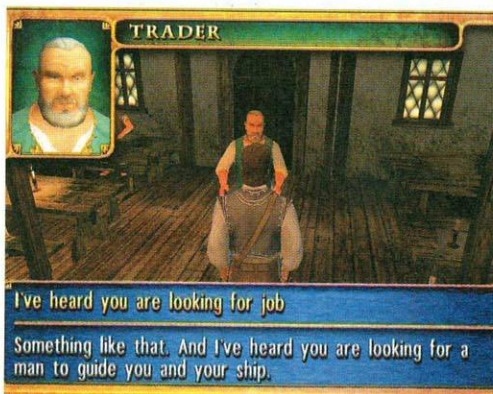
Bereits eine Woche vor dem Kinostart des Films veröffentlicht Ubi Soft das Spiel *Fluch der Karibik*. Im 17. Jahrhundert lernen Sie dabei alle Facetten des aufregenden Seefahrer-Lebens kennen. Vor dem Törn über die sieben Weltmeere entscheiden Sie sich für die Karriere als friedliebender Kaufmann oder gnadenloser Pirat. Das Anheuern einer starken Truppe gehört ebenso zu Ihren Aufgaben wie die Reparatur des alten oder der Kauf eines neuen Schiffs. Eine Trainingseinheit in Sachen Degenkampf ist ebenfalls anzuraten, da man sonst bei Zweikämpfen aufgeschmissen ist. Auf der

Reise übers Wasser sucht ein guter Kapitän nach neuen Verbündeten oder lässt potenzielle Meuterer kielholen. Die Suche nach sagenumwobenen Schätzen hält die Crew auf ihrer langen Reise motiviert. In Sachen Grafik werden schöne Insellandschaften, nette Wassereffekte und Tageszeitwechsel geboten. Dabei beeinflussen Wind- und Wasserverhältnisse natürlich Ihre Reise über das Meer. (jq)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 28. August



ICH-AG? Durch geschickte Verhandlungen gewinnt man in der Kneipe neue Arbeitnehmer.

RPG Die Rollenspiel-Elemente sind im Spiel nicht zu übersehen. Ein gutes Schwert braucht jeder Freibeuter.

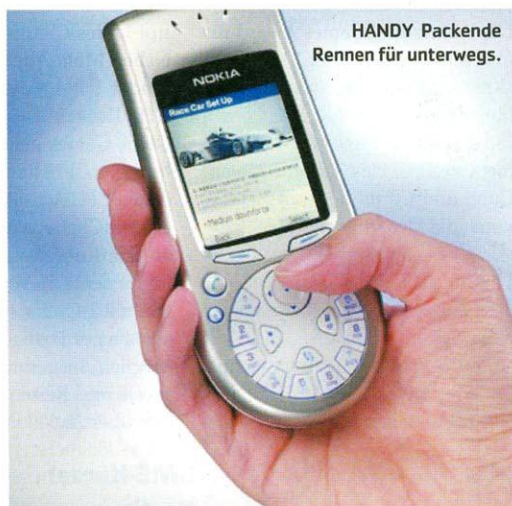


ÜBERMACHT
Gegen zwei
Gegner helfen
nur exzellente
Fechtkünste.

Formel BMW Racing Game 2003

MOBIL GAMING Das BMW-Rennspiel für unterwegs

Wenn man mobil spielen will, muss es nicht immer der Game Boy Advance sein. Für die Mobiltelefone Nokia 3650 und 7650 kann man sich über die Internetseite www.bmw-motorsport.com das Spiel *Formel BMW Racing Game 2003* herunterladen. Die Software wurde in enger Zusammenarbeit mit den Fachleuten von BMW entwickelt und bietet somit eine realistische Darstellung. Der Spieler muss im Formel BMW Racing Center, der Formel BMW Rookie und der Formel BMW Meisterschaft sein fahrerisches Talent unter Beweis stellen. Vor dem Rennen wird an Aerodynamik, Federung und Getriebe getüftelt. Die Meisterschaft führt über sieben deutsche Rennstrecken der Formel BMW. Auf der Webseite www.bmw-motorsport.com kann man sich nicht nur Tipps zum besten Wagen-Setup holen, sondern auch per SMS die persönlichen Bestzeiten schicken. (jq)



HANDY Packende Rennen für unterwegs.

Kill.switch

ACTION Einsätze in den größten Krisenherden der Welt

In Zukunft werden beim Kampf gegen Schurkenstaaten keine Soldatenleben mehr aufs Spiel gesetzt. Ein biogenetisch gezüchteter Supersöldner erledigt die Dreckarbeit. So zumindest bei *kill.switch* von Namco. Ob im mittleren Osten oder Nordkorea, die Mischung aus Maschine und Mensch nimmt jeden Auftrag an. Da der Soldat über spezielle Kräfte verfügt, schnappt er sich während eines Feuergefechts mit den Terroristen kurzerhand mal ein Autowrack, um es als Deckung zu platzieren. Sie können entweder in bester *Metal Gear Solid*-Manier an die Gegner heranschleichen oder offen das Feuer eröffnen. Die Gegner sind allerdings nicht von Pappe und verhalten sich aufgrund der hohen Gegner-KI klug, suchen selbstständig Deckung oder gruppieren sich zum Angriff. Neben echten Locations werden authentische Waffen geboten. Die Energieleiste des Protagonisten füllt sich mit der Zeit wieder auf, sofern keine schweren Treffer die Kampfmaschine außer Gefecht setzen. (jq)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com

Termin: Oktober



FEUER FREI Beim Häuserkampf ist eine gute Deckung Gold wert.



FREIFLUG Ein Explosionsgeschoss zur rechten Zeit erspart viel Ärger.



DECKUNG Der Gegner hat sich gut verschanzt.

KURZ & KNAPP



Die Gewinner der diesjährigen E3-Awards:

Best of Show

Half-Life 2 (Vivendi Universal)

Best Original Game

Full Spectrum Warrior (THQ)

Best PC Game

Half-Life 2 (Vivendi Universal)

Best Console Game

Halo 2 (Microsoft)

Best Peripheral/Hardware

EyeToy (Sony)

Best Action Game

Half-Life 2 (Vivendi Universal)

Best Action/Adventure Game

Prince of Persia: The Sands of Time (Ubi Soft)

Best Fighting Game

Soul Calibur II (Namco)

Best Role Playing Game

Fable (Microsoft)

Best Racing Game

Gran Turismo 4 (Sony)

Best Simulation Game

Full Spectrum Warrior (THQ)

Best Sports Game

Tony Hawk's Underground (Activision)

Best Strategy Game

Rome: Total War (Activision)

Best Puzzle/Trivia/Parlor Game

The EyeToy Games (Sony)

Best Online Multiplayer

City of Heroes (NCSOFT)

Special Commendation for Graphics

Half-Life 2 (Vivendi Universal)

NEUES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
USA-Korrespondent

Der Konsolen-Zeit voraus

Der Videospieler ist eine vorausschauende Spezies, angetrieben von Optimismus und Neugier: Da wird jede in den Tiefen des Sommerlochs gediehene nervöse Informations-Zuckung registriert: Für 24 Stunden versetzte eine Meldung der US-Medien die Spielergemeinde in Aufregung, wonach Microsoft-CEO Steve Ballmer in Japan die nächste Xbox-Konsole erst für 2006 in Aussicht gestellt hätte. Das entpuppte sich allerdings als Mega-Ente der japanischen Zeitung *Nihon Keizai Shimbun*: Zum einen sei dann doch 2005 gemeint gewesen, zum anderen war's gar kein Ballmer-Zitat – vielmehr habe man die Meinung von irgendwelchen Industrie-Analysten reflektiert. Mir kommt diese hysterische Erwartungshaltung um irgendwelche Jahreszahlen etwas verwunderlich vor. Dass eine Konsolen-Generation spätestens nach fünf Jahren abgelöst gehört, ist keinesfalls in Stein gemeißelt. Die Xbox feiert zudem erst 2006 ihren fünften Geburtstag, aber wir sind ja alle ein wenig traumatisiert und starren gebannt auf Sony: Die PS2 gewann in ihrem Startjahr einen uneinholbaren User-Vorsprung gegenüber der Xbox und wäre eigentlich 2005 nachfolgereif. Doch immer mit der Ruhe; Sony hält sich mit Terminen zu seiner nächsten Kiste auch vornehm zurück und eiliges Vorpreschen ist keine Erfolgsgarantie. Sega hatte es auch wenig genützt, dass die Konsolen Saturn und Dreamcast früher als die jeweiligen Sony-Konkurrenzmodelle auf dem US-Markt erschienen. Und die Moral von der Geschicht: Erfreut euch lieber an den gegenwärtigen Offenbarungen, statt allzu besorgt über das über-(über?)-nächste Jahr zu grübeln. Mehr Spaß kann man hier und heute schon haben, Xbox Live hat das ganze System erst kürzlich revitalisiert. Titel wie *Halo 2* werden einiges aus der jetzigen Generation rausholen. Andere Videospiele-Systeme mögen vielleicht erste Stagnations-Symptome aufweisen, aber die reell existierende Xbox wirkt kein bisschen wie von gestern.

Der große Preis

G.A.I.A. Sie wählen die Top-Titel der letzten 12 Monate!



KOMPETENZ Christian Bigge (PC Action), Petra Maueröder (PC Games) und Hans Ippisch von der Computec Media AG gehören mit zur Jury.

Die Wahl zum „Games Award für Interactive Achievement 2003“, kurz G.A.I.A., findet im Rahmen einer bundesweiten Abstimmung vom 5. Juli bis zum 5. August für die Systeme Xbox, PC, PlayStation 2, GameCube und Game Boy statt. Dabei küren die Menschen den Sieger, die es am besten wissen: Deutschlands Computer- und Videospieler. Unter der Leitung des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.) hat am 18. Juni eine mit Experten besetzte Jury die Nominierungen anhand der Media-Con-

trol-Jahres-Charts vorgenommen. Neben Mola Adebisi vom Musiksender VIVA, Andreas Garbe von RTL II und Etienne Gardé von GIGA Games gehören auch Hans Ippisch, Christian Bigge (Chefredakteur *PC Action*) und Petra Maueröder (Chefredakteurin *PC Games*) zu den Juroren. Die Abstimmung findet per SMS-Voting in Kooperation mit T-Online statt. Eine Stimmabgabe per Postkarte ist aber auch möglich. Insgesamt winken Sachpreise und Reisen im Gesamtwert von über 20.000 Euro. Der Haupt-

preis ist eine Reise für zwei Personen zu einem der führenden Entwicklerstudios in den USA. Die Ergebnisse der Abstimmung werden auf der Games Convention (21.-24.08. in Leipzig) bekannt gegeben. Dort werden dann auch die Trophäen im Rahmen einer feierlichen Preisverleihung an die Entwickler überreicht. Nachfolgend präsentieren wir Ihnen die Nominierungen für den G.A.I.A. 2003. Dabei gilt es zu beachten, dass pro Kategorie nur einmal abgestimmt werden darf.

PC

SMS-Kürzel

Titel

pc ageofm	Age of Mythology (Microsoft)
pc anno	Anno 1503 (Sunflowers)
pc battle	Battlefield 1942 (EA)
pc fifa	FIFA Football 2003 (EA)
pc gothic	Gothic 2 (JoWood)
pc gtavc	Grand Theft Auto: Vice City (Take 2)
pc mafia	Mafia (Take 2)
pc morro	Morrowind (Ubi Soft)
pc splinter	Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft)
pc warcraft	Warcraft 3 (Vivendi)

PlayStation 2

SMS-Kürzel

Titel

ps2 türme	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (EA)
ps2 final	Final Fantasy X (Sony)
ps2 gtavc	Grand Theft Auto: Vice City (Take 2)
ps2 medal	Medal of Honor: Frontline (EA)
ps2 soccer	Pro Evolution Soccer 2 (Konami)

Xbox

SMS-Kürzel

Titel

xbox doa3	Dead or Alive 3 (Microsoft)
xbox halo	Halo – Combat Evolved (Microsoft)
xbox matrix	Enter the Matrix (Atari)
xbox splinter	Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft)
xbox yager	Yager (THQ)

GameCube

SMS-Kürzel

Titel

ngc metroid	Metroid Prime (Nintendo)
ngc pikmin	Pikmin (Nintendo)
ngc starfox	Starfox Adventures (Nintendo)
ngc super	Super Mario Sunshine (Nintendo)
ngc zelda	The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo)

Game Boy

SMS-Kürzel

Titel

ngb advance	Advance Wars (Nintendo)
ngb golden	Golden Sun (Nintendo)
ngb metroid	Metroid Fusion (Nintendo)
ngb rayman	Rayman 3: Hoodlum Havoc (Ubi Soft)
ngb zelda	The Legend of Zelda: Link to the Past (Nintendo)

Das SMS-Kürzel (Beispiel: für das PC Spiel „Anno 1503“ den Text: pc anno) aus jedem Mobilnetz an die Tel.-Nr.: 82444 senden. (Preis je SMS € -,49)

Teilnahme per Postkarte unter Angabe des SMS-Kürzels an folgende Anschrift: T-Online International AG, Mobiles Internet, Kennwort „G.A.I.A.“, Postfach 101152, 64211 Darmstadt. Die Abstimmung per SMS beginnt am 05.07.03 um 0:00 Uhr und endet am 05.08.03 um 24:00 Uhr. Für die Teilnahme per Post ist Teilnahmeabschluss ebenfalls der 05.08.03, maßgeblich ist der Zugang bei T-Online International AG, Darmstadt (nicht der Poststempel). Die Teilnahme erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges. Mitarbeiter von T-Online und des VUD, seiner Mitgliedsunternehmen sowie deren Angehörige sind von dem Gewinnspiel ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinnes ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer kann nur einmal mitmachen. Die Gewinner werden schriftlich oder per SMS von T-Online über den Ausgang des Gewinnspiels benachrichtigt.

xbox live-news

NFL Fever 2004

AMERICAN SPORTS Das Football-Fieber bricht demnächst erneut aus!

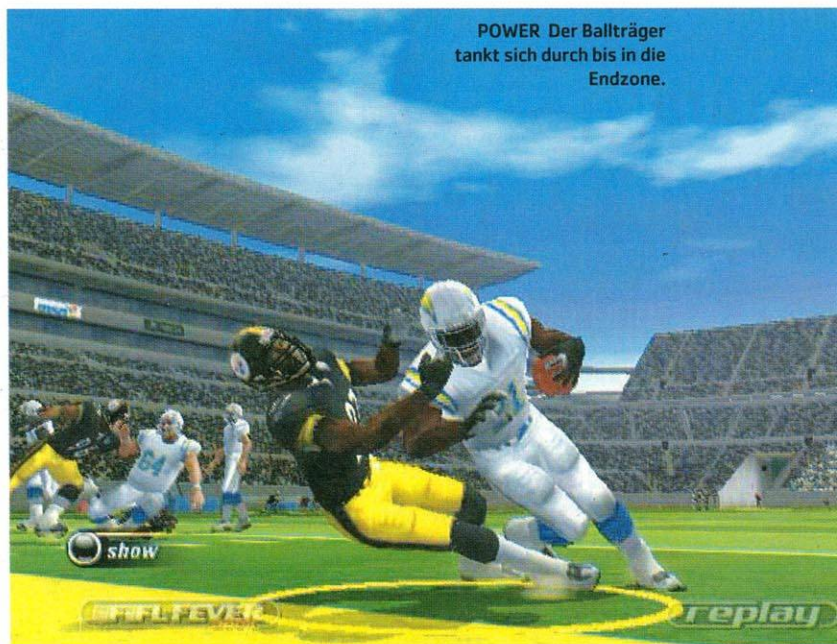
Die Entwickler von Microsoft haben ihrer NFL-Serie eine komplette Runderneuerung verpasst. In Sachen Gameplay dürften jetzt auch Hardcore-NFL-Fans aufgrund von umfangreichen Editiermöglichkeiten bezüglich Passrouten oder Blockschemata glücklich werden. In dem individuell angelegten Playbook können Profis nun ihre eigenen kreierten Spielzüge abspeichern. Die auffälligste Neuerung betrifft das Passsystem. Mit dem rechten Analogstick sucht man nämlich nicht nach dem Receiver, sondern bestimmt eine Stelle auf dem Feld, an dem der Ball landen soll. Die

Wide Receiver sprinten dann zu dieser Stelle. Mit dem richtigen Timing ist es somit möglich, die gegnerische Passverteidigung auseinander zu nehmen. Über den neuen Liga-Verwaltungsservice XSN ist es möglich, bei *NFL Fever 2004* eigene Ligen zu erstellen, die sich individuell nach Spielstärke (1-5 Sterne) oder Mitgliederzahl (8-32 Teilnehmer) einstellen lassen. In einem Trophäenraum kann man dann seinen Mitspielern die gewonnenen Pokale präsentieren. (jq)

Hersteller: Microsoft

Internet: www.xbox.de

Termin: Ende 2003



POWER Der Ballträger tankt sich durch bis in die Endzone.

SWAT: Global Strike Team

ACTION Mit Stimme und Taktik zum Erfolg

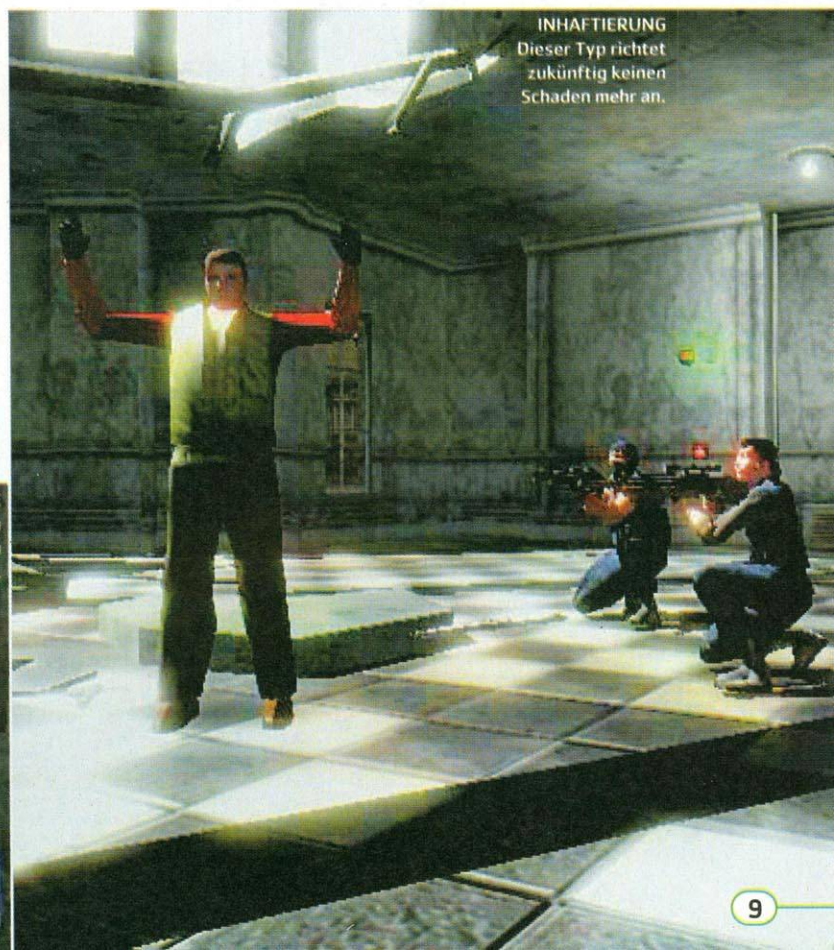
Mathias Kincaid ist der Führer eines SWAT-Teams. In 21 Missionen muss er zusammen mit seinen beiden Kameraden, einem Scharfschützen und einem Technikexperten, für Recht und Ordnung im Auftrag der USA sorgen. Zu den heilen Missionen gehört unter anderem das Ausschalten von Selbstmordattentätern und das Ausheben von Terroristennestern. Dem Xbox-Communicator kommt im Spiel eine entscheidende Bedeutung zu. So können Sie beispielsweise subversive Elemente mit fester Stimme dazu bewegen, ihre

Waffen niederzulegen und sich zu ergeben. Taktische Anweisungen und Befehle wie das Durchsuchen von Räumen oder Feuerschutz werden ebenfalls über das Headset ausgegeben. Zu den Einzelspielermissionen gesellen sich 10 Levels, die man im Co-Op-Modus mit einem Freund bestreiten kann. Im Deathmatch nehmen Sie die Mitspieler aufs Korn. Via Download bei Xbox Live werden neue Levels angeboten. (jq)

Hersteller: Vivendi Universal

Internet: www.universal-interactive.com

Termin: 4. Quartal



INHÄFTIERUNG Dieser Typ richtet zukünftig keinen Schaden mehr an.



BODY-BAG BITTE Bei den heiklen Missionen bleiben Verluste nicht aus.

Sudeki

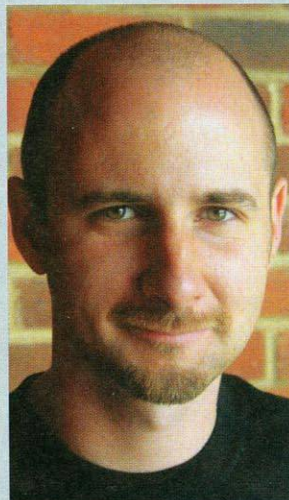
Ende Juni konnten wir uns bei Climax in England einen Eindruck vom Fortschritt des **Xbox-exklusiven Rollenspiels** verschaffen.



INTERVIEW MIT JASON AVENT, GAME DIRECTOR VON SUDEKI

Von neuen Ideen und widerwilligen Katzen

Während unseres Besuches bei Climax stellte sich Game Director Jason Avent unseren Fragen. Er leitet das Team und überwacht die Entwicklung von *Sudeki*.



Jason Avent, Game Director

XBON-ZONE: Was unterscheidet *Sudeki* von anderen existierenden Rollenspielen?

JASON AVENT: Vor allem, dass wir ein Kampfsystem haben, welches Echtzeitkämpfe erlaubt, aber eben auch die strategischen Überlegungen eines rundenbasierten Spiels. Mit unserem One-Time-System läuft das Geschehen im Hintergrund weiter, sobald sich der Spieler im Inventar oder Magie-Menü befindet, um einen Zauber auszusuchen. Die Spielgeschwindigkeit verlangsamt sich dann auf fünf Prozent. Daneben wird in *Sudeki* kein Element dem anderen gleichen.

KBZ: Warum sind die Charaktere nicht austauschbar?

JASON AVENT: Jeder hat eine eigene Persönlichkeit und eine eigene Art zu kämpfen. Tal beispielsweise ist der geborene Nahkämpfer, während Elco eher aus der Entfernung angreift. Ailish entdeckt als Einzige magische Türen, die die anderen dann benutzen können. Auch haben alle vier verschiedene

Arten, die Rätsel im Spiel zu lösen. Kombiniert man sie, sind sie noch stärker als alleine.

KBZ: Gab es auch Elemente im Spiel, die ihr wieder verworfen habt?

JASON AVENT: Zur Entwicklung gehört es auch immer, dass bestimmte Dinge ausprobiert werden, um zu sehen, dass etwas nicht funktioniert. Ich erinnere mich da an die Katze „Mau Mau“, die immer einem der Charaktere hinterherlaufen sollte. Die künstliche Intelligenz dieses Tiers hat unsere Programmierer zum Wahnsinn getrieben, so dass wir dieses Element wieder herausgenommen haben. Dieser Katze haben wir nun einen Grabstein gewidmet (Jason schmunzelt).

KBZ: Welches ist Ihr Lieblingscharakter im Spiel?

JASON AVENT: Ich denke, das ist Elco. Er kann den Schnellfeuer-Modus benutzen und ist meiner Meinung nach der Cleverste der vier.

Lange konnte sich die Königin Lusica über ein florierendes Reich freuen. Von der Stadt Illumina aus kontrollierte sie weise die Geschicke der Welt Haskilia, die für Schönheit und das Gute steht. In den letzten Jahren häufen sich in der Idylle Haskilias aber seltsame Ereignisse. Immer wieder gibt es Attacken mutierter Wesen – noch schlimmer sind Angriffe einer Kampftruppe, die sich „Aklorian Guerrillas“ nennen, benannt nach

der dunklen Parallelwelt. Regelmäßig sorgen sie in den Außenbezirken des Reiches mit Raubzügen für Angst und Schrecken. So entschließt sich die Königin, einen Schutzschild für die Hauptstadt zu schaffen, für die sie mächtige Kristalle braucht. Als ein Dorf überfallen wird, in dem einer dieser Kristalle sein soll, braucht die Königin Abenteurer. Ende Juni konnten wir uns in den Entwicklungsstudios von Climax davon überzeugen, dass Sie mit *Sudeki* Ende des

Jahres wahrscheinlich ein Rollenspiel-Juwel erwartet.

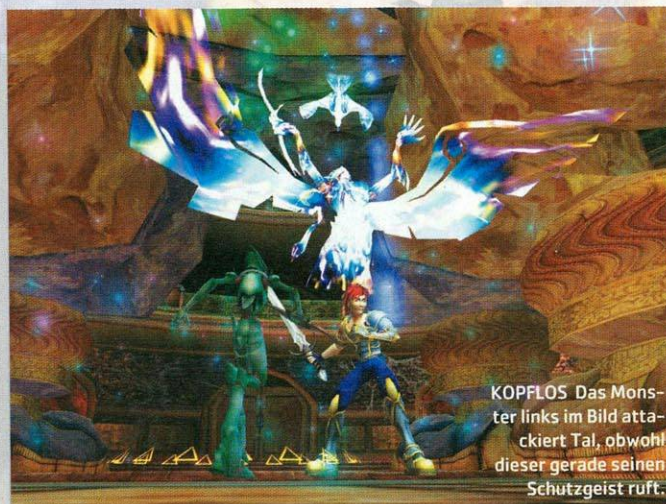
Vier an der Zahl

Insgesamt wird Ihre Gruppe nach kurzer Zeit vier Personen zählen. Tal ist Krieger und vertraut im Kampf am liebsten einem guten Schwert. Ailish, Tochter der Königin, ist Magie-Adeptin und gerade dabei, ihr magisches Potenzial zu entdecken. Elco ist Wissenschaftler und arbeitet im Auftrage der Königin an der Erschaffung eines

Schutzschildes für die Hauptstadt Illumina. Die Jägerin Buki komplettiert das Quartett – als Nahkämpferin lässt sie wie Tal lieber die Klagen sprechen. Im Laufe des Spiels ergänzen sich diese vier Charaktere besonders durch ihre Zusatzfähigkeiten. Elco kann durch einen Raketentrucksack höhere Ebenen erreichen und auskundschaften, Ailish besitzt als einziges Mitglied der Gruppe die Fähigkeit, magische Objekte zu erkennen. Die Jägerin Buki wiederum klettert problemlos an Wänden hoch und wird sich in ein Tier verwandeln – welches das sein wird, ist noch ungewiss. Mit dem kräftigen Kämpfer Tal können Sie schließlich auch schwerere Gegenstände heben und verschieben. Wie für ein Rollenspiel üblich, gewinnen die vier Streiter durch Kämpfe und gelöste Rätsel an Erfahrung. Ab einem bestimmten Punkt können dann Werte wie Magiepunkte, Lebensenergie oder auch die Anzahl der Arten anzugreifen gesteigert werden. Wer dafür keine Mühe hat, kann dies automatisch regeln lassen.

Handarbeit mit Herzblut

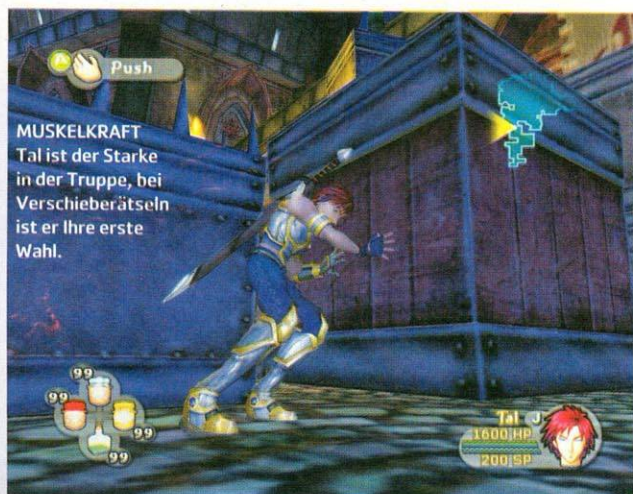
Die Grafik von *Sudeki* machte auf uns bereits einen sehr guten Eindruck. Besonders gut gefiel uns die Detailverliebtheit, mit der Climax die Spielwelt erschafft. Bei einer Tour durch eines der Dörfer der Welt Haskilia fielen Blätter von den Bäumen, eine Taube badete im Brunnen, am Hafen schlugen stimmungsvoll die Wellen an den Kai. So wird im oben genannten Dorf kein Haus dem anderen gleichen. Die Animationssequenzen fallen ähnlich umfangreich aus. Feinde, welche nur noch die Hälfte ihrer Energie haben, verhalten sich auch so und werden merklich langsamer.



KOPFLOS Das Monster links im Bild attackiert Tal, obwohl dieser gerade seinen Schutzgeist ruft.



SCHÖN Mit wachsender Erfahrung lernt Ailish immer mächtigere Zäuber.



Art Director James Brace zeigte diesen Effekt an einem Ork, den er mit ein paar Klicks über den Bildschirm bewegte. „Zuerst ist er noch stark und stolz, dann fängt er an zu humpeln und verliert schließlich seinen Schild“, so James Brace. In tief unter der Erde gelegenen Höhlen-Abschnitten werden Sie als Spieler ähnliche Detailarbeit entdecken. Maschinen, die anfangs wie normale Minenwerkzeuge aussehen, werden mit der Zeit immer komplexer. Krönung war bei der Präsentation dieses Levels eine ineinander verschachtelte Kugel, die auf Teilen

ihrer Schale läuft. Im Inneren konnten wir dabei beobachten, wie sich hydraulische Teile realistisch bewegten. Hinter den eindrucksvollen Bewegungen steckt ein umfangreiches Animationssystem, das den Programmierern unterschiedlichste Möglichkeiten gibt. Die werden genutzt. „Über 100 verschiedene Gegner befinden sich in *Sudeki*, Rollenspieler werden den Detailgrad lieben“, ist James Brace sich sicher. Ob Animationen, grafischer Aufbau oder Verhaltensweisen von Monstern, während des Ganges durch die Entwicklerstudios wurde uns

eines deutlich: Climax ist mit viel Energie dabei, mit *Sudeki* ein wirkliches Stück Handarbeit zu erschaffen.

Zaubersprüche in Bullet-Time

Sudeki soll möglichst viele Spielerinnen und Spieler ansprechen. Daher finden Sie neben fantasytypischen Elementen wie Schwertern und Magie auch Pistolen oder gar größere Maschinengewehre. Teile der Welt sind von Technik beeinflusst, in der Stadt Transentia sind Dampfkraft und Feuerwaffen selbstverständlich. Um Auseinandersetzungen spannender zu machen, setzt das *Sudeki*-Team sowohl auf Echtzeitkampf als auch darauf, im Gefecht strategische Überlegungen zu ermöglichen. Sobald Zauber gewählt oder etwas im Inventar gesucht wird, „...verlangsamt sich die Spielgeschwindigkeit auf 5 Prozent“, erklärt Game Director Jason Avent. „Später, wenn der Spieler das System dann besser beherrscht, verringert sich die Verlangsamung dann auf bis zu 40 Prozent.“ So kann sich der Spieler nie komplett aus dem Geschehen ausklinken. Vor Ort durften wir an drei Konsolen erste Testlevels ausprobieren. Neben dem Spaziergang durch ein Dorf erkundeten wir einen Dunge-

on. Wie zu erwarten, stießen wir dort schnell auf Gegner. Die aufrecht gehenden Ameisen setzten uns mit Gifattacken zu. Die Steuerung der Charaktere ging recht flott von der Hand. Mit dem Y-Knopf wechselten wir in wenigen Schritten ins Magie-Menü, um Zauber zu wirken, durch X und A lösten wir Nahkampfatacken aus. Der Wechsel zwischen den Charakteren erfolgte währenddessen über Black- und White-Knopf auf dem Controller. Wie sich die Fähigkeiten der Charaktere verknüpfen lassen, bewies ein Verbindungszauber. Auf Knopfdruck schickte Tal einen Energiestrahle zu Ailish. Gemeinsam lösten beide ihre Schutzgeister aus, die gerade bei mächtigen Zwischengegnern sehr nützlich sind.

Savepoints und böse Helden

Wer keine der Nebenaufgaben löst und dem Programm das Steigern der Fähigkeiten überlässt, wird nach Meinung von Jason Avent rund 15 bis 20 Stunden Spielzeit mit *Sudeki* verbringen. In beiden Fällen hält eine Art Aufgabenbuch fest, wo die Party welchen Auftrags bekommen hat und welche Fortschritte sie bereits machen konnte. Für Übersicht sorgt ebenfalls eine Minikarte,

INFO: CHARAKTERE

Ein ungleiches Quartett

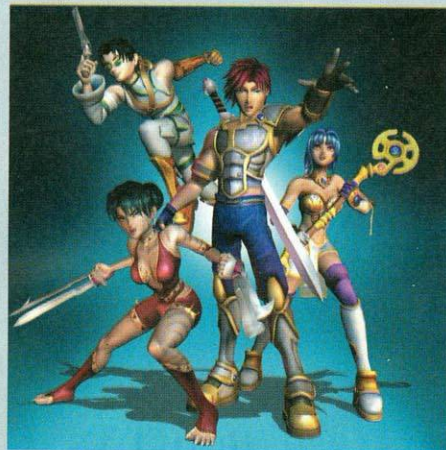
Während Ihrer Abenteuer in *Sudeki* werden Sie insgesamt vier Charaktere mit in Ihre Party aufnehmen. Jedes dieser Individuen hat bestimmte Stärken und Schwächen, so dass Sie sich im Spiel nicht auf eine Figur verlassen können. Gemeinsam sind sie ein schlagkräftiges Quartett, das vor allem durch gemeinsame Zauber seine Feinde einschüchtert.

Ailish: Tochter von Königin Lusica, sie und ihre Mutter sind die letzten Mitglieder der Felson-Dynastie, deren andere Mitglieder von einer seltsamen Seuche niedergestreckt wurden. Wie ihre Mutter besitzt Ailish magische Fähigkeiten, wenn auch diese erst am Anfang ihrer Entwicklung stehen. Als Einzige der Party kann sie magische Objekte erkennen. Dass Ailish mit in die Abenteuer von *Sudeki* hineingezogen wird, liegt daran, dass sie sich in Tal verliebt hat. Diese Zuneigung geht so weit, dass sie sich gegen den Willen ihrer Mutter heimlich aus dem Königshaus stahl.

Tal: Der jetzige Soldat der Elite-Wacheinheit Illuminas verlor bereits in seiner Jugend durch einen der zunehmenden Überfälle seine Mutter. Nachdem er seinen verschwundenen Vater am Hof der Königin wiedergefunden hatte, besuchte er die Militärschule und wurde zu einem exzellenten Schwertkämpfer. Für den Spieler ist er besonders durch seine Stärke wertvoll, dank der der junge Krieger selbst schwere Objekte verschieben kann.

Buki: Die Kriegerin stammt aus einer kleinen Siedlung von Jägern, die vor kurzem Opfer eines Überfalls von Mutanten wurde. Buki's Kindheit war davon geprägt, dass sie schnell erwachsen werden musste. Durch eine Krankheit wurde ihr halbes Dorf, darunter auch ihre Familie, ausgelöscht. Sie strebt die Position der obersten Jägerin an, die vorher ihre Eltern innehatten. Im Kampf verlässt sie sich ab liebsten auf Armklingen, die ihre ausgezeichneten Nahkampffähigkeiten noch verstärken. Als Zusatzfähigkeit hat sie die Gabe, steile Wände problemlos erklimmen zu können. Außerdem soll sie sich in ein Tier verwandeln. Welches das sein wird, ist noch Teil der Spielentwicklung.

Elco: Kopf der königlichen Wissenschaftler, von Königin Lusica erhielt er die Aufgabe, die magischen Kristalle zu erforschen und einen Schutzschild zu bauen. Durch einen Unfall während der Forschungsarbeiten verlor Elco seinen linken Arm. Obwohl daraufhin zum ersten Mal die Forschung an die zweite Stelle trat und er heiratete, ist er mittlerweile wieder weit mehr im Labor und vernachlässigt seine Ehe. Dies wurde dadurch möglich, dass die Königin ihm einen mechanischen Arm gab und er wieder arbeiten kann. Sollte Elco in einen Kampf geraten, greift er lieber mit seiner Armbrust oder Feuerwaffen aus der Entfernung an. Ein Raketenrucksack befähigt ihn, höhere Ebenen zu erforschen.

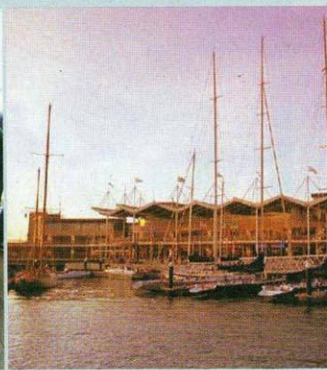


INFO: CLIMAX STUDIOS PORTSMOUTH

Denkfabrik mit über 50 rauchenden Köpfen

Am Hafen des englischen Portsmouth liegen die Entwicklungsstudios des Sudeki-Teams.

Im weiträumigen Climax-Studio arbeiten etwa 50 Personen an der Entwicklung von Sudeki. Herz des Komplexes ist ein Großraumbüro, das zwölf Reihen mit Bildschirmarbeitsplätzen beherbergt. Insgesamt unterhält Climax sechs verschiedene Studios, die ihren Sitz in Brighton, Nottingham, London und Los Angeles haben.



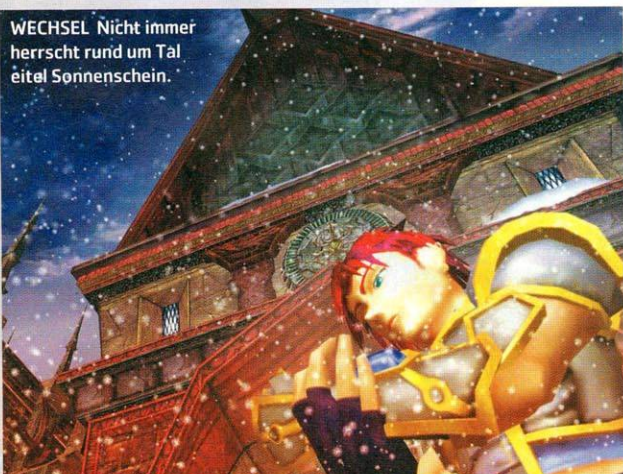
INFO: NAMENSHERKUNFT

Warum Sudeki?

Der Name des Rollenspiels entstand zufällig.

Beim der Namensuche bekam Climax unter anderem Hilfe aus Japan. Wie uns Lead Designer Tuomas Pirinen erzählte, schlug eine der Mitarbeiterinnen „Suteki“ vor, was im Japanischen so viel wie „wundervoll“ heißt. Vor der Übermittlung an Publisher Microsoft, die für Namensvorschläge grünes Licht geben sollten, wurde daraus durch einen Tippfehler „Sudeki“. Microsoft gefiel der Name allerdings sehr – auch weil es im Japanischen als witzig gilt, bekannte Begriffe durch Buchstabentausch zu verändern.

WECHSEL Nicht immer herrscht rund um Tal eitel Sonnenschein.

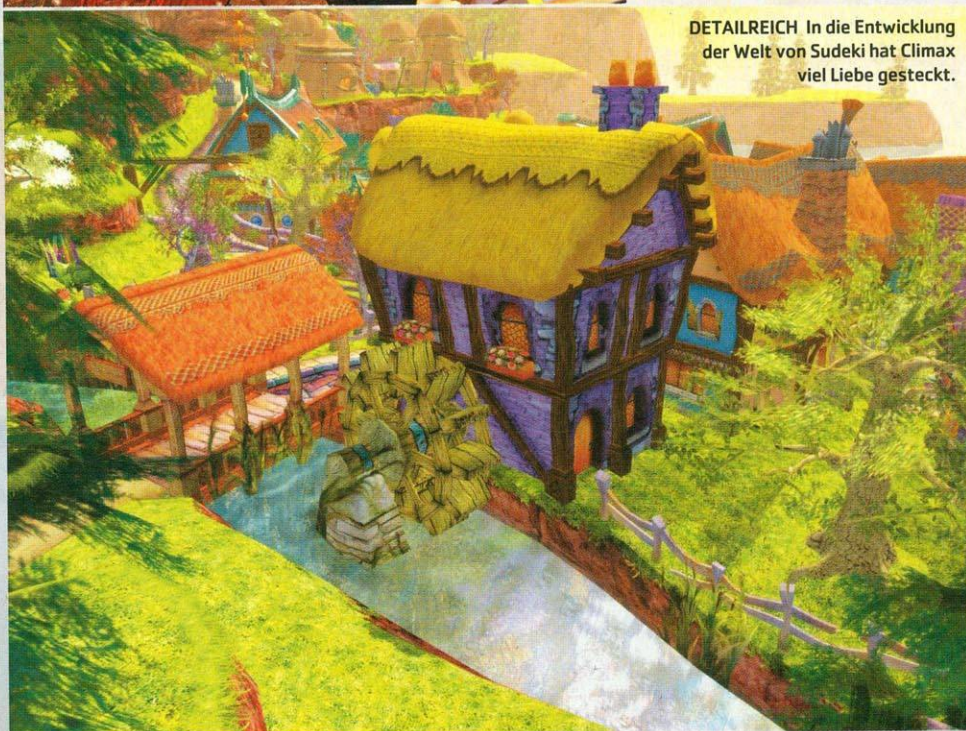


die bereits gegangene Wege aufzeichnet. Den Spielstand absichern können Sie aber nicht zu jeder Zeit. "Dadurch würde das Spiel zu einfach. Wir haben uns dazu entschieden, an bestimmten Punkten Savepoints einzurichten", so Game Director Jason Avent. Zurzeit gilt die Aufmerksamkeit des Climax-Teams alleine dem Einzelspielermodus von Sudeki. Erst wenn dieser fertig ist, will man sich über weitere Features des Rollenspiels kümmern. Dazu gehören beispielsweise Überlegungen wie die, über Xbox-

Live Download-Möglichkeiten anzubieten oder einen Vier-Spieler-Modus einzubauen. Sollte letzterer verwirklicht werden, dann nur ohne Splitscreen. "Die Qualität der Grafik würde sonst sehr leiden, und das wollen wir nicht", so Game Director Jason Avent. Wahrscheinlicher scheint es, dass Spielerinnen und Spieler in der Lage sein werden, in Sudeki auch die böse Seite auszuprobieren. "So wie es Helden des Lichts gibt, gibt es auch Helden der Dunkelheit", so Game Director Jason Avent vielsagend. Wie die dunkle Parallelwelt aussieht, konnten wir noch nicht sehen. Nach dem, was wir bis dahin bewundern konnten, dürfte auch diese grandios aussehen – selbst wenn Climax die letztgenannten Spielelemente erst in einem zweiten Sudeki verwirklicht, lohnt sich das Warten mit Sicherheit.

NICO LINDNER

DETAILREICH In die Entwicklung der Welt von Sudeki hat Climax viel Liebe gesteckt.



VORSCHAU

Sudeki

GENRE:
Rollenspiel

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nicht bekannt

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Climax

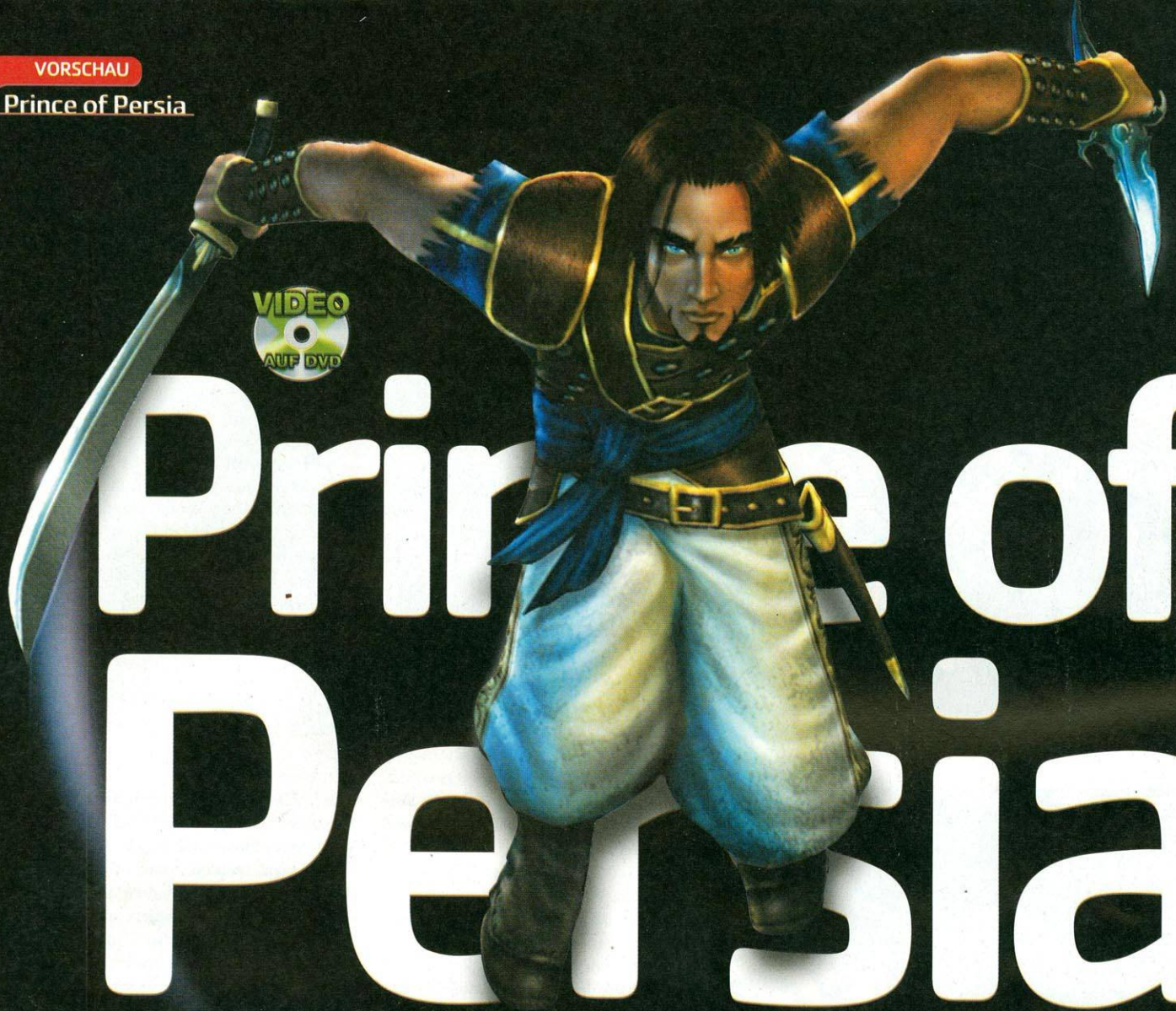
TERMIN:
4. Quartal

INTERNET:
www.climax.co.uk

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Sudeki ist wunderschön detailliert, die Charaktere vielfältig. Das i-Tüpfelchen dürfte die Zeitverzögerung sein.



Prince of Persia

The Sands of Time

Ubi Soft feilt derzeit an einem persischen Helden, der die Maßstäbe für Action-Abenteuer neu **definiert**.

Auf der diesjährigen Computer- und Videospielemesse E3 wurde von den Game Critic Awards ein Titel zum besten Action-Adventure gekürt, dem nur wenige der Messebesucher so viel Hit-Potenzial zugetraut hätten. *Prince of Persia: The Sands of Time* von Ubi Soft war mit einem Mal in aller Munde und machte damit Befürchtungen zunichte, dieses Spiel sei lediglich eine lauwarne Ausschlichtung des bekannten Spielnamens. Exklusiv durften wir uns anhand einer Vorab-Version davon überzeugen, dass Spielerinnen und Spielern mit diesem Titel auch auf der Xbox-Konsole ein potenzieller Hit bevorsteht. Die Hintergrundgeschichte rund

um den orientalischen Prinzen ist simpel gehalten. Nachdem sein Vater den Palast eines indischen Maharadschas eingenommen hat, wird der junge Prinz von einem falschen Wesir dazu verführt, mit einem magischen Dolch die so genannten „Sands of Time“ aus einer Uhr zu befreien. Durch diesen verheerenden Fluch verwandeln sich die Bewohner des Palastes in Untote, auch das Land selber gerät in Gefahr. Zukünftig sind Sie als der Verursacher damit beschäftigt, Ihren folgenreichen Fehler wieder gutzumachen und die wandernden Toten zu vertreiben. Selbst eine romantische Liebesgeschichte soll laut Ubi Soft mit Bestandteil des Action-Adventures sein.

Nur noch der Name ist identisch

Mit der Vorlage aus dem Jahr 1989 hat dieses Spiel außer dem Namen kaum noch etwas gemein. Das Spielgeschehen besitzt unter anderem eine grafisch hohe Qualität, wie sie andere Genre-Vertreter lediglich in den Zwischensequenzen benutzen. Hinter der märchenhaften Grafik von *Prince of Persia: The Sands of Time* tickt die so genannte JADE-Engine, welche von Ubi Softs *Beyond Good & Evil*-Team kreiert wurde. Claude Langlais, Leiter der Entwicklung: „Wir haben das vorhandene Animationssystem verbessert, um ausführlichere Bewegungen entwickeln zu können, damit die Bewegungen des Prinzen flüs-

siger und realistischer aussehen.“ Der weiterentwickelten Engine sei es auch zu verdanken, dass Sie als Spieler keine nervenden Ladezeiten ertragen müssen, die gerade bei Kämpfen den Spielfluss hemmen. Sobald wir begonnen hatten, uns an die Steuerung des Prinzen zu gewöhnen, stand flüssigen und vor allem atemberaubenden Aktionen auch wirklich nichts mehr im Weg. Diese werden nicht plötzlich von Rucklern unterbrochen, alles greift flüssig ineinander, selbst Kämpfe wirken wie aus einem Guss.

Perfekte Kontrolle

Um Sie das orientalische Abenteuer erleben zu lassen, reichen den Jungs von Ubi Soft Montreal

INTERVIEW MIT YANNIS MALLAT, PRODUZENT DES NEUEN PRINCE OF PERSIA

„Jordan hat alle Levels gespielt, hat alle Herausforderungen genossen.“

Yannis Mallat ist Kopf des Ubi-Soft-Team Montreal, das *Prince of Persia: The Sands of Time* produziert. Er arbeitet eng mit Jordan Mechner zusammen, dem geistigen Vater des ursprünglichen *Prince of Persia*.

XBOX-ZONE: Herr Mallat, welchen Einfluss hatte Jordan Mechner auf das Spiel?

YANNIS MALLAT: Eine großen - während der kompletten Konzeption, Vorbereitung und der Produktion selber. Zuerst gab Jordan uns einen richtigen Motivationsschub, ohne



Yannis Mallat, PoP-Produzent

es selber zu wissen. Im Juli 2001 kam er zu uns, um sich die Studios anzuschauen und eben das, was wir an ersten Spielmodellen für den Prinzen hatten. Als er diese sah, war er verblüfft. Wir vom Kernentwickler-Team schauten uns gegenseitig an und wussten: "Hey, wir haben da wirklich etwas Großes!". Konkreter: Jordan hat auf das Skript geachtet und alle Elemente, die im Spiel die Geschichte erzählen, wie etwa Dialoge zwischen den Hauptcharakteren. Auch hat er Spiel und Level-Design selber geprüft. Letzteres ist eines der Markenzeichen von Prince of Persia und wir mussten sicher sein, genau diese Erfahrung auf die Next-Generation-Konsolen zu bringen. Jordan hat alle Levels gespielt, hat alle Herausforderungen genossen. Er und sein Prinz wurden beide wieder lebendig. Später erzählte uns Jordan, dass die Arbeit an diesem Projekt seine Freude an der Spielentwicklung wiedererweckt hat.

XBOX-ZONE: Im Spiel die Zeit zurückdrehen zu können ist ein nettes Element - wie seid ihr auf diese Idee gekommen?

YANNIS MALLAT: Diese Idee kam mir, als ich frühe Zwischensequenzen von Alex Drouin sah, dem Leiter der Animationsabteilung. Darin konnte man erste der Bewegungen des Prinzen sehen, die im Spiellevel ebenfalls gemacht wür-

den. Aber es schien, als ob es für den Spieler schwierig sein würde zu wissen, was und wie er bestimmte Dinge tun kann. In manchen Spielabschnitten war auch klar, dass der Spieler nur eine einzige Chance bekommt. Daher dachte ich mir: "Wir müssen etwas einbauen, das den Spieler Risiken eingehen lässt oder Chancen gibt, ohne gleich getötet zu werden. So entstand die Idee von selber... lass den Spieler das Geschehen zurückspulen, so oft, wie er es braucht. Auch bauten wir dieses Feature in die Geschichte ein, um es nicht wie ein Gimmick erscheinen zu lassen.

XBOX-ZONE: Bitte beschreiben Sie unseren Lesern, wie sich das Aussehen des Prinzen während seines Fortkommens ändert.

YANNIS MALLAT: Es war wirklich wichtig, dass das Spiel die Geschichte vorantreibt, anders herum die Geschichte das Spiel. Mit diesen Gedanken im Kopf sagten wir uns: "Wäre es nicht cool, wenn der Prinz sich während seiner Abenteuer verändert, nicht weil es Regeln des Spieldesign erfordern, sondern weil er während der Geschichte psychisch und physisch reift?" So machten wir es dann auch. Ein bisschen wie Bruce Willis in manchen seiner Filme, startet der Prinz ins Spiel, im Verlauf spiegelt sich sein Abenteuer dann auf ihn wieder.

XBOX-ZONE: Von welchen Ihrer Erfahrungen mit Spiele-Entwicklung konnten Sie profitieren?

YANNIS MALLAT: Ich habe ein 3D-Adventure für Kinder gemacht, das auch Erwachsenen sehr viel Spaß machte, darin kamen auch Zeitreisen vor. Für die damalige Zeit ein sehr großes Spiel, so dass ich schon Erfahrungen mit einem größeren Projekt hatte. Bei Ubi Soft arbeitete ich an mehreren Action-Adventures. Wir tauschen unsere Erfahrungen in Montreal, aber auch zwischen den anderen Ubi Soft-Studios aus. Gerade Crash Bandicoot und deren Methoden ein Spiel zu machen, haben wir uns genau angeschaut, ich denke, das hat mir für die Kontrolle und Arbeitsschritte von *Prince of Persia: The Sands of Time* sehr geholfen.

XBOX-ZONE: Planen Sie ein Beachvolleyball-Spiel mit den Charakteren Ihres Spiels?

YANNIS MALLAT: Auf jeden Fall, und ein freischaltbares Kart-Renn-Minispiel, mit dem Ziel, an die Turbane der anderen zu kommen. (Yannis grinst)

XBOX-ZONE: Vielen Dank für dieses Gespräch.

wenige Befehle für den Akrobaten. Zwei Attacken etwa ermöglichen Ihnen, entweder mit einer Art Schwert zuschlagen, oder einen Stoß mit dem mächtigeren magischen Dolch. Letzterer dient nämlich dazu, Gegner endgültig ins Land der Leblosen zu schicken und von einer Wiederauferstehung abzuhalten. Das geschieht dann

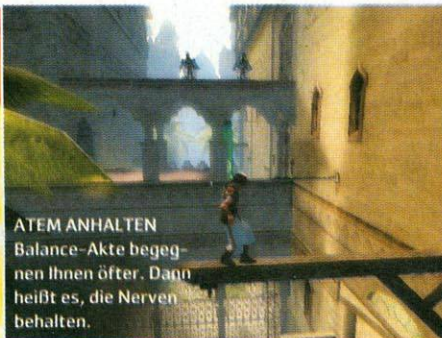
zumeist in einem spektakulären letzten Angriff, nachdem sich ehemalige Bewohner in Sand verwandeln. Weiter lassen Sie den Prinzen per Knopfdruck Wände als Weg benutzen. Ja, richtig gelesen - um gewisse Abschnitte zu erreichen oder Fallen zu umgehen, laufen Sie in bester Kung-Fu-Manier seitwärts an Mauern entlang. In einem

Gefängnis, das wir mit dem Orient-Athleten betraten, geschah das auch noch unter Zeitdruck. Plattformen, die wir mit beherzten Sprüngen erreicht hatten, zogen sich kurz darauf wieder in die Wand zurück. Drohten wir in die Tiefe abzustürzen, kam zum Glück ein weiteres wichtiges Spiel-Element zum Tragen. Über den Controller aktivieren

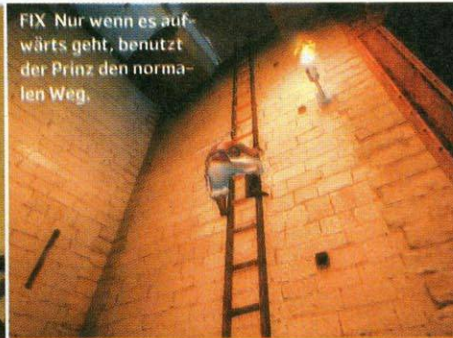
Sie eine Art Zeitrekorder, mit dem Sie das Spielgeschehen zurückspulen. Wie weit, hängt davon ab, wie viele Gegner Sie zuvor töten konnten. Ähnlich den Laufaktionen an der Wand ging auch dies schnell ins Blut über. Über spezielle Strahlenquellen im Spiel bekommen Sie eine Vorahnung auf kommende Herausforderungen wie beispiels-



ZEITLOS Während der Gegner rechts sich noch auflöst, greift der Prinz bereits den nächsten an.



ATEM ANHALTEN Balance-Akte begegnen Ihnen öfter. Dann heißt es, die Nerven behalten.



FIX Nur wenn es aufwärts geht, benutzt der Prinz den normalen Weg.

INFO: HOHER DETAILGRAD

Held mit zahlreichen Facetten

Für die Entwicklung des Prinzen-Charakters investierte das Ubi-Soft-Team gemeinsam mit Jordan Mechner viel Zeit.

Aus zahlreichen Vorlagen und Designvorschlägen entstand schließlich eine Figur, die neben eigener Gesichtsmimik auch typische Kleidung trägt. Statt eine Metallrüstung zu tragen, bestimmt Stoff das Gewand des persischen Prinzen. Mit der Zeit ändert sich das Erscheinungsbild und Verhalten des orientalischen Recken. Gezeichnet von den Strapazen seiner Abenteuer, dürfte er aber selbst dann noch zahlreiche Prinzessinnen im Sturm erobern.



weise Fallen oder Widersacher, die hinter der nächsten Ecke lauern. Zuletzt lässt sich auch eine Art Zeitlupe auslösen, die die Geschwindigkeit der Gegner herabsetzt – der Prinz bewegt sich dabei aber so elegant und flink wie zuvor.

Wichtige Unterstützung und Qualitäts-Garant

Jordan Mechner, der Erfinder des ursprünglichen Prince

of Persia und Pate der Nachfolger, ist Kreativberater des Ubi-Soft-Teams. Seine Aufgabe: die Übereinstimmung von Geschichte, Charakteren und dem Spielgeschehen im Auge zu behalten. Als Ubi Soft anno 2001 auf ihn zukam und erste Gedanken sowie Animations-Tests zum Prinzenabenteuer vorstellte, war er gleich entflammt. „Was sie vollbracht hatten, hat mich wirklich umgehauen. Mein Eindruck war, dass ihre Ideen genau das waren, was Prince of Persia brauchte.“ Ihm wird es dann schließlich zu verdanken sein, wenn die gesprochenen Teile des Prinzenabenteuers eine ähnliche Atmosphäre wie die Grafik verbreiten.

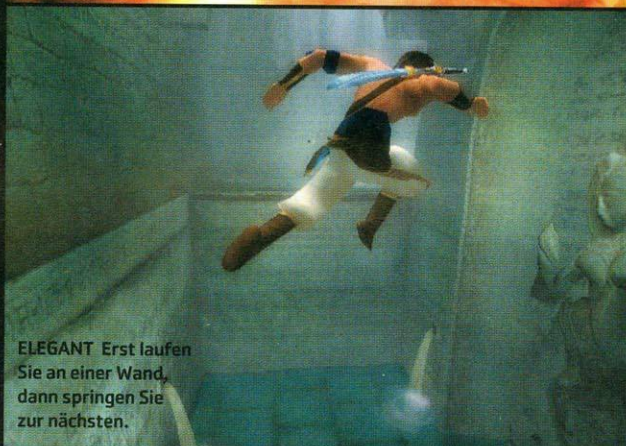
Jordan Mechner führte nämlich ebenfalls die Leitung bei den Dialogaufnahmen.

„Sprecher neigen dazu, Videospiele als Mini-Auftritte zu sehen, die nur eine Stufe über TV-Werbespots stehen.“ Um das Niveau von Schauspielern bei ihrer Film- und Bühnenarbeit zu erreichen, brauchen sie seiner Meinung nach die Unterstützung eines Regisseurs,

„... der gefühlsmäßig mit Story und Charakteren verbunden ist und den Sprechern das auch glaubwürdig und mit Leidenschaft vermitteln kann.“ Leider konnten wir uns von dieser Qualität in der kurzen Demo-Version noch nicht überzeugen, da die Sprech-Bestandteile noch nicht enthalten waren. Dafür vernahmen unsere Ohren die gute Qualität der Musik. Sobald Sie in Kämpfe verwickelt werden, spielt auch diese mit. Rasantere orientalische Klänge machen die Kämpfe noch kurzweiliger. Immer wieder erappten wir uns dabei, dass wir Gegner nicht sofort in Staub ver-



ZEITREISE Kurz können Sie das Spielgeschehen zurückspulen, um Stürze wie diesen zu verhindern.



ELEGANT Erst laufen Sie an einer Wand, dann springen Sie zur nächsten.



TODESSTOSS Durch den magischen Dolch werden Sie die untoten Gegner erst wirklich los.

INFO: TIMELINE

Laufbahn der Prinzenabenteuer
Insgesamt fanden bislang drei Episoden des Orient-Helden zu den Spielern.

1989	Prince of Persia
1993	Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame
1999	Prince of Persia 3D

Vom ursprünglichen Prince of Persia und seinen beiden Nachfolgern wurden über drei Millionen Exemplare verkauft.

INFO: CAPOEIRA

Inspiration für die Kampfkunst des Prinzen

Das Ubi-Soft-Team nahm für die Kampfbewegungen des Prinzen unter anderem die Kampfkunst Capoeira unter die Lupe.

Der brasilianische Kampfstil verbindet Kampfkunst und Tanzbewegungen. Vor knapp 300 Jahren entwickelt, stammt er von Bantu-Stämmen, die als Sklaven aus Angola nach Brasilien gebracht wurden. Da sie sich nicht in Selbstverteidigung üben durften, versteckten sie hinter Tanzbewegungen eines eigentlich rituellen Tanzes ihre Techniken. Bis 1937 war Capoeira offiziell in Brasilien verboten, da die Oberschicht bis zu diesem Zeitpunkt Angst vor den Kampfkünsten der Sklaven hatte.



wandelten, sondern sie erneut auferstehen ließen. Der gesamte Kampfstil des Prinzen macht dabei einen edlen Eindruck. Unter anderem ließen sich die Entwickler von Kampfarten wie Capoeira inspirieren (siehe Extrakasten). Noch besser als tausendundein Wort beschreiben allerdings die laufenden Bilder

auf unserer DVD, was Sie in *Prince of Persia* erwartet.

Ausblick auf reichlich Spielspaß

Eine hier und da unglückliche Kameraführung und gelegentliche Clipping-Fehler waren ebenfalls Bestandteil unseres Ersteindrucks

der Demo-Version. Dabei darf man aber nicht vergessen, dass es sich um eine frühe Vorab-Version handelte. Besagte Kritikpunkte werden mit Sicherheit noch ausgemerzt, so dass dem Spielspaß hoffentlich bald nichts mehr im Wege steht. *Prince of Persia: The Sands of Time* macht bereits jetzt den Eindruck

VORSCHAU

Prince of Persia

GENRE:	Action-Adventure	EINSCHÄTZUNG
SPIELER:	1 Spieler	
XBOX LIVE:	Nein	
HERSTELLER:	Ubi Soft	
ENTWICKLER:	Ubi Soft Montreal	
TERMIN:	November	Super
INTERNET:	www.ubisoft.de	

FAZIT: *Prince of Persia* macht bereits einen brillanten Eindruck. Der Prinz sorgt für pure Freude an der Bewegung.

eines potenziellen Spiele-Hits und wird wie seine Vorlage voraussichtlich erneut Maßstäbe für kommenden Action-Adventures setzen.

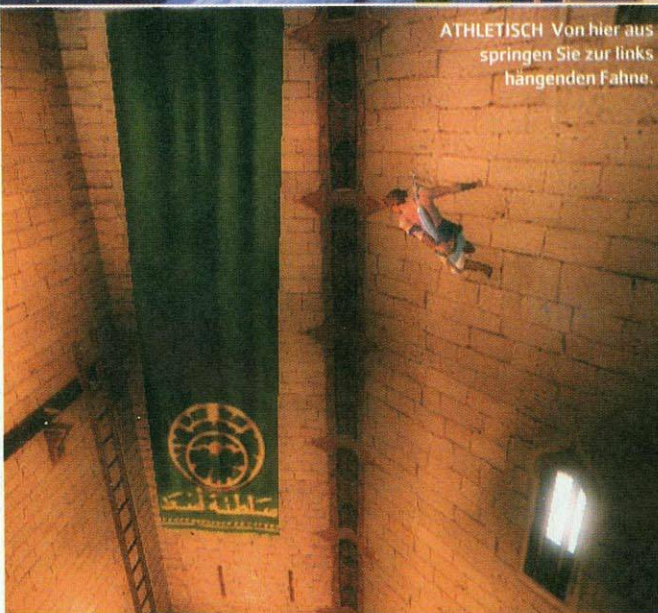
NICO LINDNER



FINGERGEFÜHL Der Weg durch die Fallen fordert höchste Konzentration.



WUNDERSCHÖN Was in *Prince of Persia* an Bewegungen möglich ist, schlägt einem die Sprache.



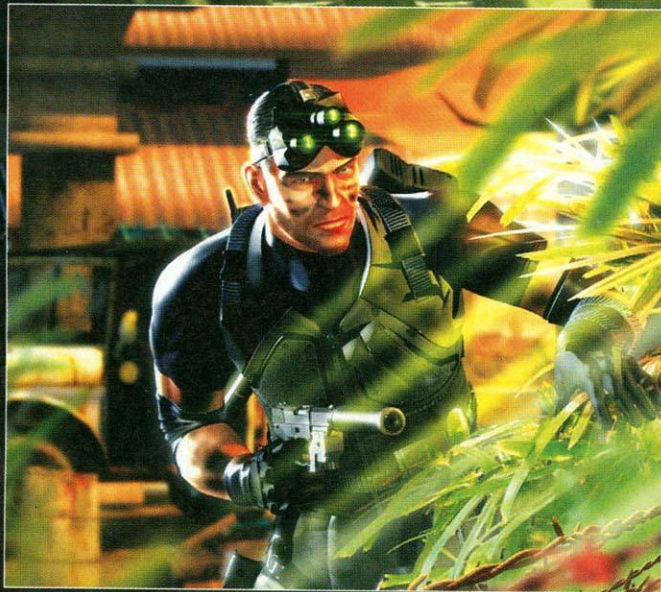
ATHLETISCH Von hier aus springen Sie zur links hängenden Fahne.



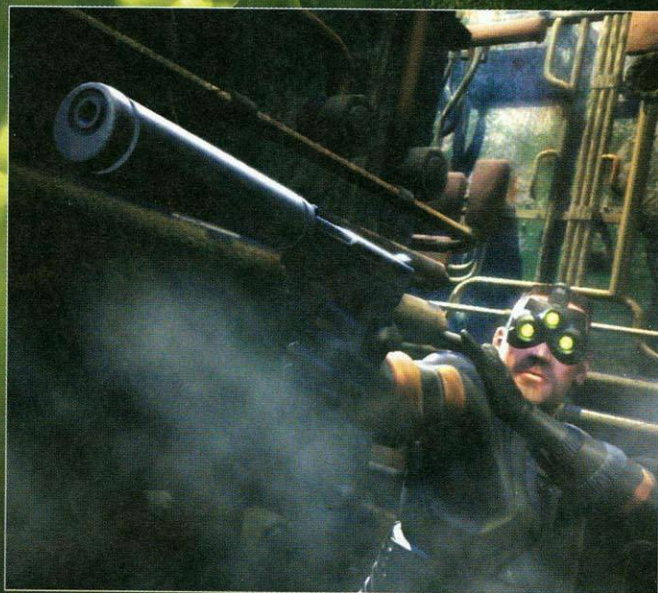
WECHSEL Neben Innenbereichen des Palastes erforschen Sie auch die Außenareale.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Nach dem unglaublichen Erfolg von Splinter Cell war es nur eine Frage der Zeit, bis **ein Nachfolger** von sich reden machen würde.



NACHTSICHT NICHT BENÖTIGT! Nun gibt es auch zahlreiche Missionen bei Tageslicht. Natürlich macht das die ganze Sache etwas komplizierter ...



TYPISCHE POSE Sam Fisher kehrt zurück, verschanzt sich gerne in dunklen Ecken und ballert am liebsten mit schallgedämpften Knarren.

Als letztes Jahr *Splinter Cell* für die Xbox auf den Markt kam, wusste Ubi Soft sehr wohl, dass man ein besonderes Spiel am Start hatte. Dass der Erfolg aber dermaßen riesig ausfallen und die amerikanische Academy of Interactive Arts & Sciences den Titel sogar zum besten Konsolenspiel 2002 wählen würde, konnte vorab keiner ahnen. Vollkommen logisch, dass Sam Fisher über kurz oder lang zurückkehrt und die weltweite Fangemeinde mit neuen Geheimaufträgen versorgt. Der momentane Arbeitstitel für das zweite Abenteuer des NSA-Agenten lautet *Pandora Tomorrow* und neben einigen entscheidenden Veränderungen zum ersten Teil ist vor allem die geplante Xbox-Live-Unterstützung höchst interessant. Die Entwickler haben sich einiges vorgenommen, schließlich muss das auf Solospieler ausgelegte Schleich-Gameplay auf Online-Support und mehrere Mitspieler getrimmt werden.

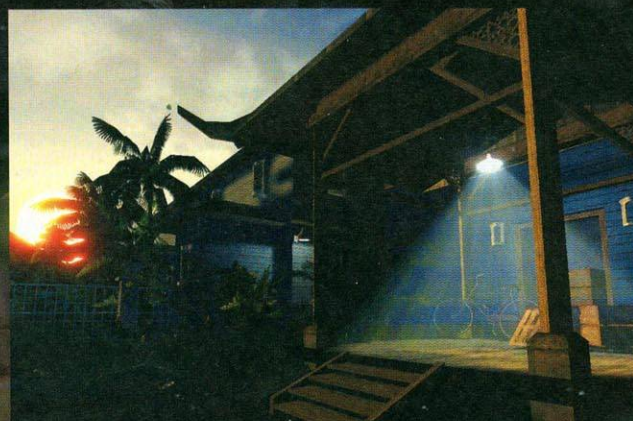
Stealth und Multiplayer?

Ubi Soft lässt die internationale Fachpresse weitgehend im Dun-

keln, wenn Fragen nach den neuen Xbox-Live-Modi aufkommen. Da es sich bei *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* um das erste Stealth-Spiel mit Mehrspielerunterstützung handelt, wollen die Entwickler natürlich nicht zu viel verraten, um der lieben Konkurrenz nicht neue Ideen zu liefern. Sehr wahrscheinlich wird es einen Co-Op-Modus geben, bei dem es auf gemeinsam getimte Aktionen ankommt. Zugleich wird es Missionsziele geben, die nur zu mehreren erreicht werden können, indem beispielsweise ein Partner eine Wachmannschaft ablenkt, während man selber in die Hochsicherheitszone eindringt.

Systemübergreifender Spielspaß

Während *Splinter Cell* zunächst nur für die Xbox erschien und erst nach und nach für PC, PS2 und GameCube umgesetzt wurde, sieht die Sache beim zweiten Teil anders aus. Das Spiel ist von vornherein als Multiplattform-Titel geplant, was aber von den Online-Modi bei der GC-Version übrig bleibt, ist fraglich. Xbox-Fans können sich doppelt freuen, denn die Entwickler schenken Microsofts



ERNEUERTE ENGINE Die Umgebungsoptik und die Lichteffekte sind wieder absolute Oberklasse.



SPORTLICH! Er hat's immer noch drauf: Mithilfe des Split Jump können gefährliche Situationen entschärft werden.

GRÜNE BRILLE Das bekannte Gimmick ist ein Markenzeichen von Sam Fisher.



DAS ALTE SPIEL In dunklen Nischen zu warten, ist mal wieder ein wichtiges Spiel-Element.

FEINDESMEUTE Über die Story ist noch nicht viel bekannt, aber Gegner gibt es auf jeden Fall ...



Konsole besondere Beachtung und spendieren neben der besten Optik und den kurzen Ladezeiten auch noch glasklaren 5.1-Digital-Sound. Damit die Story wieder genauso fesselt wie beim ersten Teil, wurde erneut J. T. Petty verpflichtet, um ein spannendes Drumherum zu den neuen Stealth-Missionen zu erfinden. Der Autor schrieb übrigens auch das Buch zu dem neuen Horrorestreifen *Mimic 3* und führte auch selbst Regie.

Licht und Schatten

Nachdem wir bei *Splinter Cell* in die erste Operation der Spezialeinheit Third Echelon verwickelt wurden, ist die Handlung von *Pandora Tomorrow* zeitlich danach angesiedelt. Wie es sich für eine zünftige Elitetruppe gehört, führen die neuen Abenteuer natürlich wieder kreuz und quer durch die Weltgeschichte, wobei es aber diesmal wesentlich mehr Missionen bei Tageslicht geben wird. Während Sam Fisher beim ersten Teil meistens nachts oder bei schummrigen Lichtverhältnissen unterwegs war, müssen Sie nun tagsüber besonders aufpassen, nicht gesehen zu werden. Übrigens gibt es nun auch wesentlich mehr unbeteiligte Zivilisten in den Arealen, wodurch Sie während des Einsatzes noch leichter entdeckt werden können. Wir sind schon sehr gespannt, wie die Entwickler die Neuerungen geschickt einbauen, ohne das Spiel zu schwer zu machen. Schließlich gehört schon *Splinter Cell* nicht gerade zu den einfachsten Games ...

Neue Technik

Die Grafik-Engine wird für *Pandora Tomorrow* vollkommen überarbeitet, um einerseits die neuen

Tageszeiten und andererseits den Online-Modus problemlos im Spiel unterzubringen. Natürlich schauen Sie Ihrem Alter Ego bei den Aufträgen wieder von hinten über die Schulter, aber neben den bekannten Thermal- und Nachtsicht-Modi wird es weitere Gerätschaften geben, mit denen man sich Vorteile verschaffen kann. Leider wollte Ubi Soft nicht verraten, welche neuen coolen Gimmicks und Waffen Sam Fisher bekommt, um dem internationalen Terrorismus einen Schritt voraus zu sein. Auf jeden Fall befindet sich nun auch das Fernglas in der Tasche des lässigen Agenten. PS2-Fans freuten sich bei der Umsetzung nämlich über das Utensil, das Xbox-Spielern verwehrt blieb. Apropos PS2: Nachdem die Zwischensequenzen auf Sonys Tower prima Kritiken einbrachten, entschied man sich nun, diese Besonderheit auch bei *Pandora Tomorrow* einzusetzen. Darüber hinaus arbeitet man gerade an einem fulminanten Intro, das die Filmatmosphäre verbreiten soll.

UWE HONIG

INFO: DAS MEHRSPIELER-GEHEIMNIS

Neuartiger Online-Modus

Da die normalen *Splinter Cell*-Missionen nicht einfach für mehrere Mitspieler ausgelegt werden können, müssen sich die Entwickler etwas einfallen lassen ...

Die Third-Echelon-Einheit besteht aus Splinter Cells. Dabei handelt es sich um perfekt ausgebildete Ein-Mann-Armeen, die vor allem bei heiklen Aufgaben von der NSA (National Security Agency) eingesetzt werden. Wer jetzt meint, bei den Online-Missionen würden sich lauter Sam Fishers gegenseitig auf die Füße treten, der ist auf dem Holzweg. Nur im Einzelspielermodus ist Sam anwählbar, bei den Mehrspielerabenteuern übernehmen Sie einen Part bei einer so genannten „Shadow Net“-Einheit. Diese kleinen Gruppen kommen zum Einsatz, wenn bei dem anstehenden Auftrag eine einzige Person nicht ausreichen würde. Alle technischen Gimmicks, Waffen und Moves wie der Split Jump können natürlich auch bei *Pandora Tomorrow* online eingesetzt werden. Welche Optionen der Spieler mit dem Headset hat, ist noch nicht bekannt. Laut Angaben von Ubi Soft wollen die Entwickler aber alle Möglichkeiten von Xbox Live voll ausschöpfen, was die Kommunikation mit Freund und Feind einschließt.



TEAMWORK Hier handelt es sich zwar nur um eine Entwicklerskizze, aber so dürfte eine „Shadow Net“-Einheit aussehen.



NEUE MANÖVER Hier handelt sich Sam gerade behende einen Vorhang hinauf.



TARNUNGSEXPERTE Nur die Waffe lugt aus dem Versteck des Spezialisten!

VORSCHAU

SC: Pandora Tomorrow

GENRE:
Action-Adventure

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
Ubi Soft

ENTWICKLER:
Ubi Soft

TERMIN:
1. Quartal 2004

INTERNET:
www.ubisoft.de

ENSCHÄTZUNG

Super

FAZIT: Neue Ideen, neue Optiken und Xbox-Live-Unterstützung – die Hitabschätzung ist schon jetzt garantiert!

Teste die Games der Zukunft
4 TAGE ACTION+
 21. 8. - 24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action



GAMES CONVENTION



VERSTECKSPIEL Bodentruppen gehören auf den Boden!



Full Spectrum Warrior

Die Army entdeckt nun auch die Xbox für ihre **Trainingszwecke.**

Die amerikanischen Militärs können sich über Trainingssimulatoren wahrlich nicht beklagen: Die Navy hat U-Boot-Simulatoren und die Air Force benutzt schon seit Jahren zur Ausbildung ihrer Piloten Hightech-Flugsimulatoren. Nur die U.S. Army mosert, dass es keine virtuellen Möglichkeiten gibt, die Bodentruppen ohne Risiko zu trainieren. Damit die größte Gruppierung der amerikanischen Streitkräfte ebenfalls eine passende Simulation erhält, haben sich die Verantwortlichen entschieden, auf ein

Computerspiel zurückzugreifen. *Full Spectrum Warrior* wird sich kaum von der Software unterscheiden, die von der Army ab Juli zur Schulung der Rekruten eingesetzt wird. Der Name ist dabei Programm und steht für eine umfassende Berücksichtigung aller Aspekte der Infanterie-Arbeit. So werden natürlich alle möglichen Landschaftstypen integriert und die Trainingsgebiete reichen von Infiltrationsmissionen bis hin zu offenen Kampfeinsätzen. Wichtig ist für die Army, dass die Frischlinge sich durch die Simulation an gewisse

Standardprozeduren, Taktiken und Ausrüstungsgegenstände gewöhnen, damit die Bodentruppen effizienter als je zuvor agieren können.

Spiel und Wirklichkeit verschmelzen

Die Besonderheit bei *Full Spectrum Warrior* ist sicherlich der kompro-

misslose Realismus. Eigentlich kein Wunder, schließlich möchte die Army ja keine Kamikaze-Kampfmaschinen wie in *Unreal Championship* heranzüchten, sondern Profis, die ihre Kameraden im Ernstfall sicher wieder nach Hause bringen. Der Spieler kontrolliert dabei eine Einheit von neun Soldaten, die in

INFO: DAS BEFEHLSSYSTEM

Der Kopf der Einheit

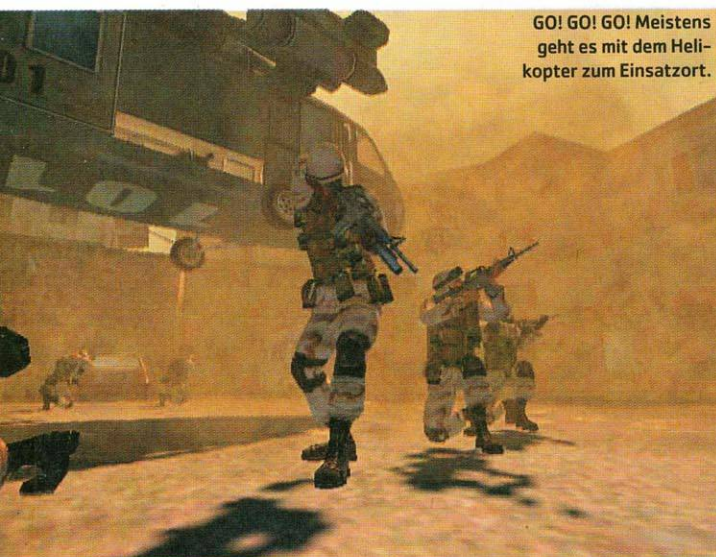
Aufgrund der neuartigen Steuerung müssen Sie nicht selbst durch die Botanik kriechen – geben Sie doch einfach mal ein paar Befehle!

Ob Sie nun die gesamte Truppe oder nur einen einzigen Soldaten erreichen wollen: Durch die intuitive Steuerung mit Markern auf dem Bildschirm, die für jeden einzelnen Mann stehen, und mit einem Cursor zum Anwählen haben Sie jederzeit die volle Kontrolle. Wenn Sie nur ein einzelnes Teammitglied ansprechen, dreht sich der Betreffende um und schaut Sie an, wie auf dem Bild in diesem Kasten. Kommandieren Sie die ganze Gruppe, so wandert der Befehl zum jeweiligen Kommandanten des Fire Teams, der dann für die Umsetzung sorgt.

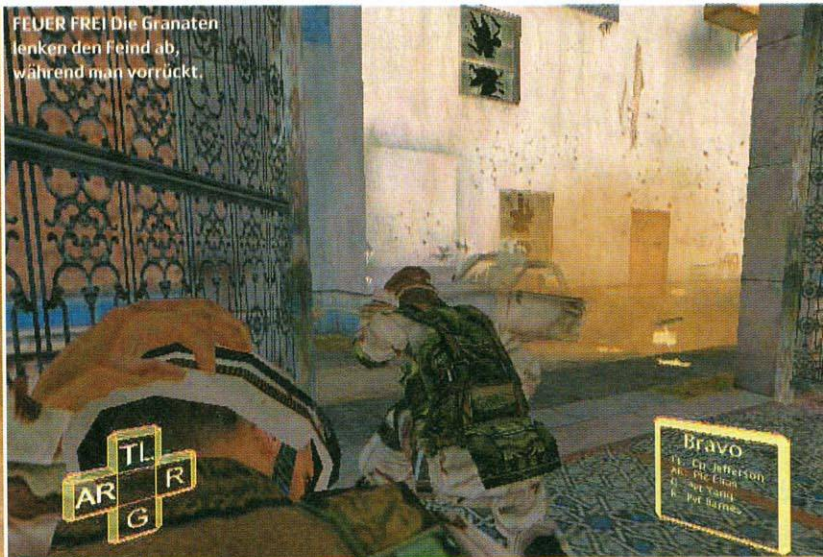


BEFEHLEMPFÄNGER Wenn Sie einem Soldaten direkt eine Anweisung geben, dreht sich das Teammitglied in Ihre Richtung.





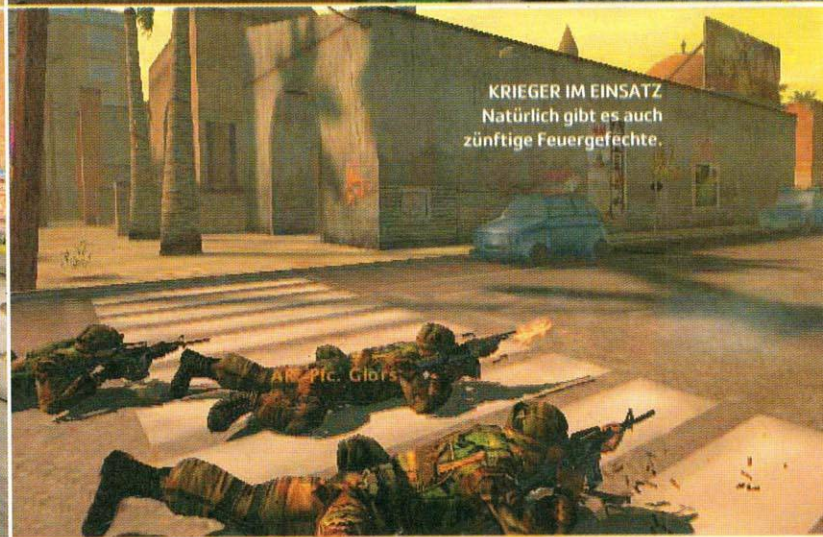
GO! GO! GO! Meistens geht es mit dem Helikopter zum Einsatzort.



FEUER FREI! Die Granaten lenken den Feind ab, während man vorrückt.



AREAL GESICHERT
Das Team ist grundsätzlich aufeinander angewiesen.



KRIEGER IM EINSATZ
Natürlich gibt es auch zünftige Feuergefechte.

zwei „Fire Teams“ aufgespaltert ist. Wenn Sie Ihren Mannen aber Befehle erteilen, läuft das auf keinen Fall so wie bei anderen Taktik-Shootern ab. Ihr Wort ist nicht das eines Gottes wie bei den restlichen Vertretern des Genres. Die Soldaten besitzen nämlich eine eigene, von der U.S. Army abgesegnete KI und verhalten sich nicht immer so, wie es Ihre Befehle vorsehen. Außerdem gibt es einen weiteren Unterschied im Vergleich zu vielen anderen Taktik-Shootern: Sie spielen nicht aus der Ego-Perspektive, sondern Sie schauen Ihrer Einheit bei den Aufträgen von hinten über die Schulter.

Der Wind, das himmlische Kind

Der Realismus geht bei *Full Spectrum Warrior* so weit, dass neben dem Einsatz von Army-Taktiken und wirklich existierenden Waffen selbst solche Kleinigkeiten wie die Windrichtung beachtet werden müssen. Wenn sich eine Gruppe

von Feinden an einer unzugänglichen Stelle verschanzt hat, hilft es beispielsweise, eine Tränengasgranate einzusetzen. Da es aber oft nicht möglich ist, die Granate direkt inmitten der Kontrahenten zu platzieren, sollten Sie den Wind für sich arbeiten lassen. Windrichtung checken, Gegner checken und anschließend das Geschoss an die richtige Stelle bugsieren – schon laufen die feindlichen Schergen wie die Hasen! Während Ihrer Aktionen steuern Sie aber nicht einen der normalen Soldaten des Fire Teams, das im Normalfall aus einem Grenadier, Maschinengewehrschützen, Scharfschützen und einem Teamkommandanten besteht. Sie übernehmen vielmehr die Rolle des obersten Befehlshabers der Einheit und mit dem revolutionären Steuerungs-Interface haben Sie die volle Kontrolle über Ihre „Jungs“.

Steuerung mit Neuerung

Per Knopfdruck tauchen die Positionen Ihrer Teammitglieder auf

dem Bildschirm auf und Sie können die Vormarschrichtung für die ganze Gruppe oder für die einzelnen Soldaten bestimmen. Dies geschieht durch einen Cursor, den Sie an die Position bewegen können, wo Sie Ihre Leute gerne haben möchten. Dabei wird auch die Befehlskette beachtet: Globale Direktiven werden nämlich grundsätzlich von dem jeweiligen Teamkommandanten an die anderen Mitglieder weitergegeben. Nur wenn Sie sich einen Soldaten herauspicken, schwenkt die Kamera hinter die Schulter des Mannes und Sie dürfen Ihre Anordnungen direkt „ansprechen“. Auf der E3 konnte das Spiel – das für die Verkaufsversion leicht modifiziert wird – einen Award als „Best Original Game“ abstauben und auch wir in der XBOX-ZONE-Redaktion sind von den Qualitäten des Titels überzeugt. Schon jetzt schaut die Optik prima aus und schöne Effekte machen das realistische Soldatentraining zu einem echten Geheimtipp. Außer-

dem wird auch Xbox Live unterstützt, wobei noch nichts über die einzelnen Modi bekannt ist. Ob es auch eine Co-Op-Variante geben wird, steht ebenfalls noch in den Sternen. Leider müssen wir uns noch mindestens ein halbes Jahr gedulden, bis wir endlich zum Einsatz ausrücken können.

UWE HÖNIG

VORSCHAU

Full Spectrum Warrior

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Mehrspielermodus online

HERSTELLER:

THQ

ENTWICKLER:

Pandemic Studios

TERMIN:

1. Quartal 2004

INTERNET:

www.thq.com

EINSCHÄTZUNG

Super

FAZIT: Das leicht modifizierte Trainingsprogramm der U.S. Army könnte sich als echter Mega-Kracher entpuppen.

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Die erfolgreiche PC-Serie wird nun **auch auf der Xbox** fortgesetzt!

Immer mehr hochkarätige PC-Serien machen sich langsam, aber sicher auch auf der Xbox breit. Besonders aus dem Genre der Ego-Shooter sind haufenweise interessante Titel angekündigt. So bringt Ubi Soft seinen jüngsten *Rainbow Six*-Spross auch auf der Xbox, wobei das Spiel teilweise der PC-Version mit dem Untertitel

Raven Shield entspricht. Taktiker kennen bereits die wackere *Rainbow*-Spezialeinheit, deren Debüt 1998 auf PCs stattfand, und im Laufe der Jahre hat sich mit den Fortsetzungen eine treue Fangemeinde gebildet. Für alle, die noch nichts von der Serie gehört haben, wollen wir kurz die Hintergrundgeschichte umreißen: Sie übernehmen bei *Rainbow Six* die Kontrolle

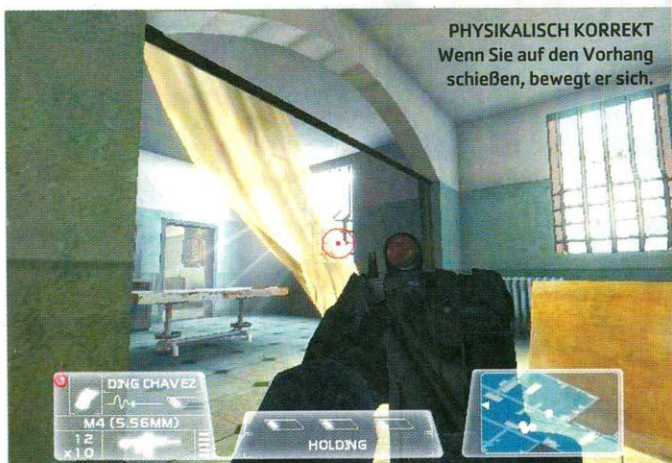
über eine Spezialeinheit, die sich dem Kampf gegen den Terrorismus verschrieben hat.

Internationale Verschwörung

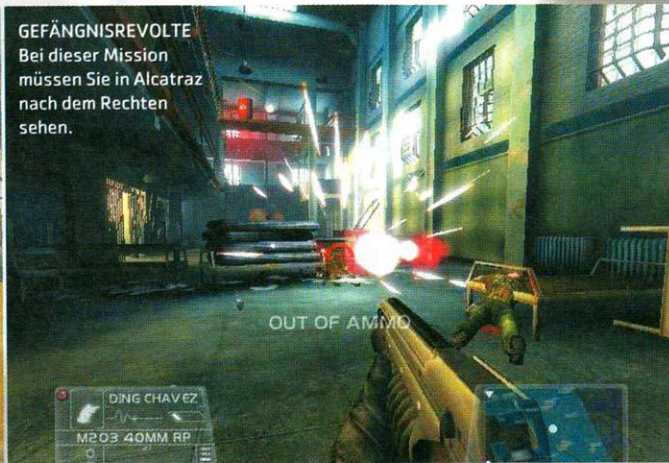
Mit speziellen Taktiken, Ausrüstungsgegenständen und natürlich mit durchschlagender Bewaffnung geht es diesmal gegen einen großwahnwitzigen Schurken, der

die ganze Erde ins Verderben stürzen will. Ihre Elitetruppe besteht aus den besten Antiterrorspezialisten aus aller Herren Länder und Sie selber übernehmen die Rolle eines coolen Amerikaners namens Ding Chavez. Ihre Jagd nach den Bombenlegern führt Sie dabei rund um den Globus und selbst so exotische Schauplätze wie die Cayman-Inseln oder Rio de Janeiro sind





PHYSIKALISCH KORREKT
Wenn Sie auf den Vorhang schießen, bewegt er sich.



GEFÄNGNISREVOLTE
Bei dieser Mission müssen Sie in Alcatraz nach dem Rechten sehen.

nicht vor den Terror-Halunken sicher. Das Geschehen sehen Sie im Normalfall aus der Ego-Perspektive, aber im Gegensatz zur PC-Version wurde der Konsolenvariante ein vollkommen neues Benutzer-Interface spendiert. Kein Wunder, schließlich hat ein PC-Zocker auf der Tastatur unzählige Tasten zur Verfügung, mit denen problemlos die eigenen Mannen kommandiert werden können. Für die Xbox haben sich die Programmierer ein Befehlsrondell ausgedacht, das auf Knopfdruck eingeblendet wird. Dadurch können Sie die gesuchten Kommandos sehr einfach und vor allem schnell erreichen. Übrigens ist es auch möglich, mit dem Xbox-Live-Communicator per Spracherkennung die Anordnungen ins

Mikro zu brüllen. Leider war es auf der E3 aber noch nicht möglich, die Funktionalität dieses Features auszuprobieren.

Alleine oder im Team?

Durch die fesselnde Story und intelligente Teamkameraden können Sie einen Haufen Zeit in der Einzelspielerkampagne verbringen. Außerdem ist die KI der Gegner ebenfalls nicht ohne: Teilweise verhalten sich die feindlichen Schergen innerhalb mehrerer Spieldurchgänge ein und desselben Levels völlig unterschiedlich. Doch zur Höchstform läuft der Titel natürlich im Multiplayermodus auf. Via Xbox Live dürfen Sie sich online und mit Ihren Kumpels ein Team zusammenstellen und an-

schließend in die Schlacht ziehen. Natürlich müssen Sie vor Spielbeginn eine Auswahl an realistischen Waffen und Militär-Gimmicks einpacken, um in den Weiten des Internets zu bestehen. Allerdings ist noch nicht sicher, ob es lediglich teamorientierte Online-Missionen oder auch Deathmatch-ähnliche Spielmodi geben wird. Kommuniziert und koordiniert wird mit dem Headset – Xbox-Live-Fans dürfen sich auf ein ausgezeichnetes Taktik-Fest freuen.

Solide Technik

Ähnlich wie *Ghost Recon* hatte auch *Rainbow Six* nicht unbedingt die beste Grafik zu bieten. Allerdings nur bis jetzt ... Da sich Ubi Soft Montreal mit der Programmie-

rung von *Rainbow Six 3* beschäftigt, werden Teile der gelungenen *Splinter Cell*-Engine verwendet. So dürfen Sie sich schon mal auf spektakuläre Thermal- oder Nachtsicht-Optiken einstellen und auch die Animationen sehen cool aus. Ob Sie nun kriechen, schleichen oder rennen, das Bewegungsrepertoire ist schön anzuschauen. Außerdem gibt es physikalisch korrekte Auswirkungen auf Gegner und Umgebungsobjekte: Wenn Sie beispielsweise auf Feinde schießen, sacken diese wirklichkeitsgetreu zusammen und ein gerade durchlöcherter Vorhang weht realistisch hin und her. Die hervorragende Soundkulisse in Dolby Digital 5.1 kann ebenfalls voll überzeugen. Authentische Waffensounds sorgen für Gänsehaut und der Funkverkehr der Teammitglieder wirkt ebenso gelungen. Fans von taktischen Shootern können sich jedenfalls schon mal auf Ende des Jahres freuen, wenn *Rainbow Six 3* in den Läden steht.

UWE HÖNIG

MÜNDUNGSFEUER ... wird vom Feind gesehen und kann Sie in große Schwierigkeiten bringen.



VORSCHAU

Rainbow Six 3

GENRE:
Ego-Shooter

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
Ubi Soft

ENTWICKLER:
Ubi Soft Montreal

TERMIN:
November

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

INTERNET:
www.ubisoft.de

FAZIT: Mit neuem Benutzer-Interface und gelungenem Gameplay werden Taktik-Shooter-Fans hervorragend bedient.



James Bond 007 Alles oder Nichts

Die Waffen sind geladen, die Martinis geschüttelt und die Frauen gerührt – **Bond schlägt wieder zurück!**

Wenn Electronic Arts für eine Lizenz einen Haufen Geld ausgegeben hat, dann kann man sicher sein, dass es regelmäßigen Spielnachschub gibt. So handelt es sich bei *James Bond 007: Alles oder Nichts* bereits um das fünfte interaktive Abenteuer unter dem EA-Games-Label. Allerdings kommt der Titel nicht als Ego-Shooter daher, sondern Sie schauen Pierce Brosnan alias Bond von hinten über

die Schulter. Dieser lieh den Entwicklern für das Spiel nicht nur sein Aussehen, sondern auch seine deutsche Synchronstimme. Und wenn sich die Handlung des neuesten Spiels mal wieder nicht an einem der Filme orientiert, haben die Designer bereits genug Erfahrung und wissen genau, welche Zutaten ein *Bond*-Fan erwartet: Schnelle Autos und adrenalinfördernde Fahrschnitte, heftige Feuergefechte, zünftige Schlägereien und zu guter

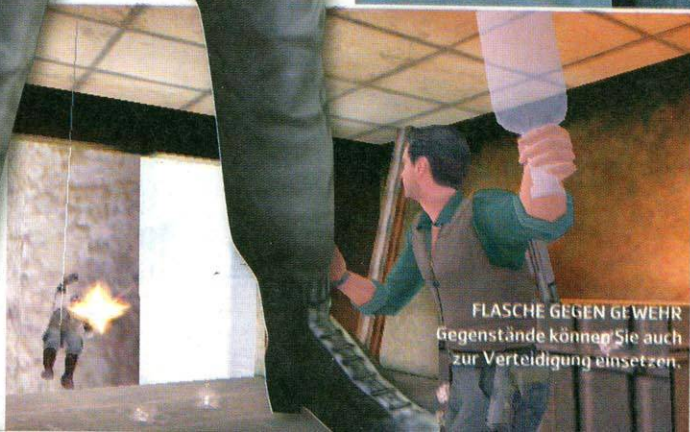
Letzt sinnvoll einsetzbare Gimmicks aus dem Q-Labor. Oh ja, die schönen Frauen hätten wir jetzt beinahe vergessen – natürlich begegnet auch dem virtuellen Bond so manche exotische Schönheit bei seinen Aufträgen rund um die Erdkugel.

Noch mehr Bekannte

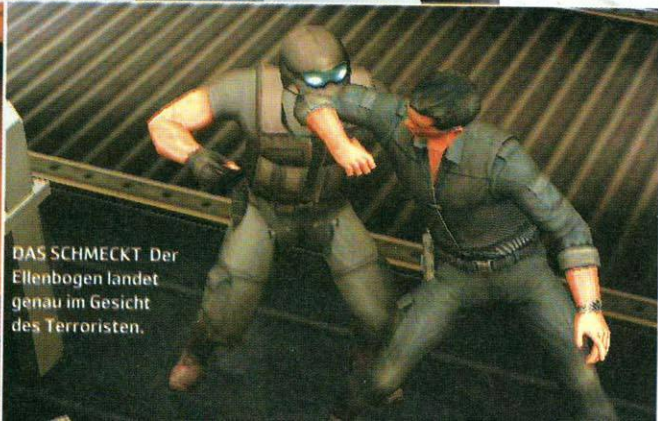
Neben Pierce statteten auch die Schauspieler John Cleese (als Q) und Dame Judi Dench (als M) den EA-Studios in Redwood einen Besuch ab und ließen sich „cyberscannen“. Dem Bösewicht Nikolai Diavolo lieh Willem Dafoe sein Gesicht und die neuen virtuellen



GENICKBRUCH Wenn Waffenpower nicht gefragt ist, dürfen Sie Gegner auch leise beseitigen.



FLASCHE GEGEN GEWEHR Gegenstände können Sie auch zur Verteidigung einsetzen.



DAS SCHMECKT Der Ellenbogen landet genau im Gesicht des Terroristen.

Bond-Girls werden von Serena St. Germaine und Heidi Klum verkörpert. Der große Aufwand deutet darauf hin, dass die Produktion des Spiels viel mehr Ähnlichkeiten zu den Kino-Filmen aufweist als bisher. Das merkt man auch an den Aufgaben, die Sie meistern müssen. Der Spieler soll wie ein echter Agent mit Tricks und Täuschungen arbeiten, anstatt mit brutaler Gewalt den Einsatzort zu stürmen. Jede Mission ist so auf mehreren Wegen lösbar. Beispielsweise können Sie sich die Kleidung eines erledigten Wachmanns schnappen und unbehelligt in gesicherte Abschnitte eindringen. Sollte es dennoch zu Auseinandersetzungen mit den feindlichen Schergen kommen, können Sie neben Waffen und Fäusten, ähnlich wie bei *Indiana Jones* und *die Legende der Kaisergruft*,

auch Gegenstände, etwa Flaschen oder Stühle, zur Verteidigung einsetzen.

Story wie im Film

Die Aufträge werden durch eine originelle Geschichte zusammengehalten, die Sie auf vier Kontinenten verschlägt. Außer einer Festung in Peru besuchen Sie den Roten Platz in Moskau und machen Bekanntschaft mit dem Französischen Viertel in New Orleans. Dabei stellen sich Ihnen klassische Schurken und eine ganze Menge an gegnerischem Kanonenfutter in den Weg. Dank mehr als 20 Waffen und Ausrüstungsgegenständen und der Fähigkeit, sich bei brenzligen Situationen abzuseilen, ist Bond aber prima für die erneute Rettung der Welt gerüstet. Für Filmatmosphäre sorgen die nahtlosen Übergänge mitten in

den Missionen. Beispielsweise flüchten Sie zu Fuß, um hinter der nächsten Ecke in ein Auto einzusteigen; und schon geht die Hatz mit dem Fahrzeug weiter. Im Laufe des Spiels wird Bond noch mehr Vehikel, wie Motorräder, Hubschrauber oder gar einen Panzer, bestiegen.

Spiel mit mir

Zocker, die nicht gerne alleine spielen, können sich freuen: Im Zweispielmodus wird es Co-Op-Missionen geben und zu viert können im Splitscreen wilde Arena-Matches gegeneinander ausgetragen werden. Leider ist bis jetzt noch nichts über eine System-Link- oder Xbox-Live-Unterstützung bekannt. *Bond-Fans* und *Actionspieler*, die nichts gegen ein bisschen Tiefgang und Köpfe einsetzen haben, dür-

fen sich das neue Abenteuer *Alles oder Nichts* schon mal vormerken, denn bereits im Herbst ist die internationale Halunken-Jagd wieder eröffnet.

UWE HÖNIG

VORSCHAU

James Bond: Alles oder Nichts

GENRE:

Action

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Electronic Arts

ENTWICKLER:

EA Redwood Shores

TERMIN:

4. Quartal

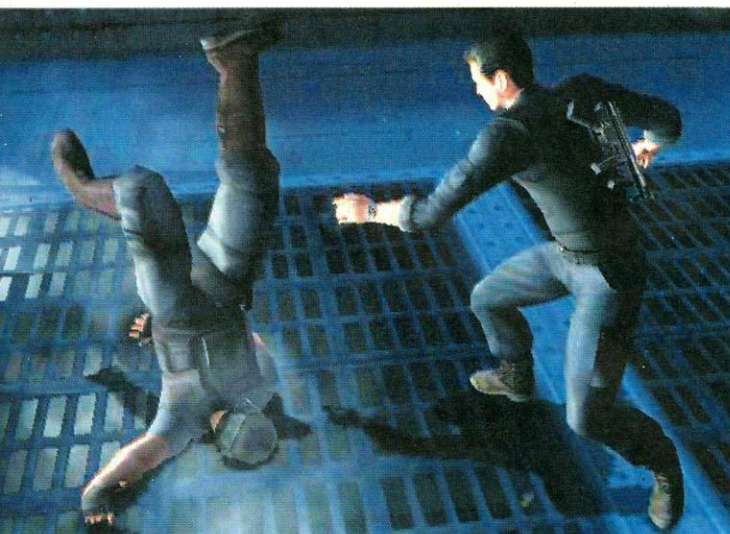
INTERNET:

www.ea.com

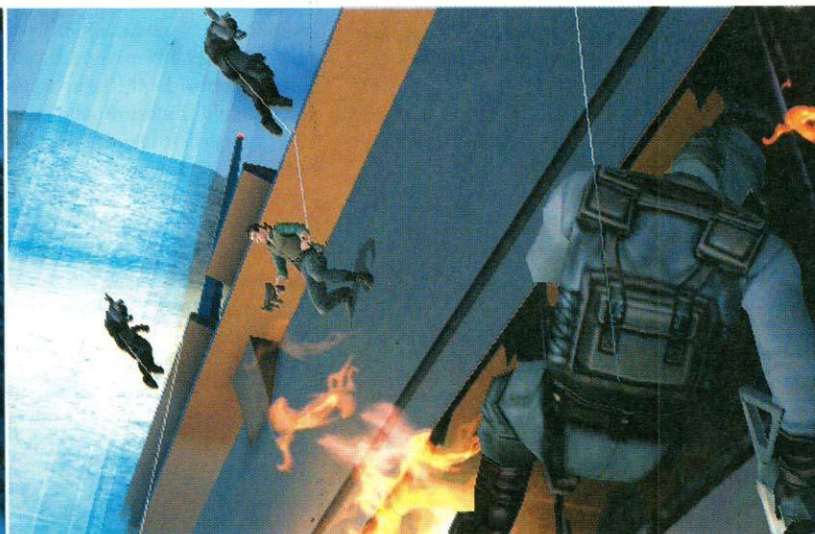
ENSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Die neue Perspektive und interessante Missionen machen das *Bond*-Abenteuer zur Pflicht für Fans.

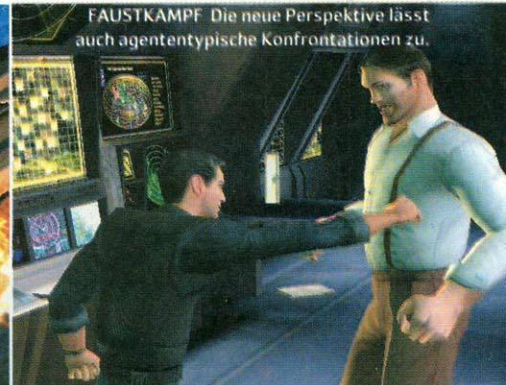


KNUTSCH DEN BODEN! Mithilfe der brandneuen Kampf-Engine kann der wackere James Bond Martial-Arts-Moves und sogar Würfe ausführen.

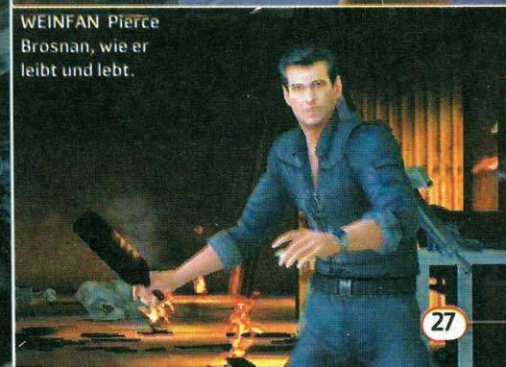


SUPERHELD Auch während James Bond sich abseilt, stellen sich ihm Gegner in den Weg. Doch selbst in brenzligen Situationen hat 007 immer eine Waffe dabei.

BUNGEE FÜR HARTE Nur mit einem Seil gesichert, springt 007 von dem brennenden Gebäude.



FAUSTKAMPF Die neue Perspektive lässt auch agententypische Konfrontationen zu.



WEINFAN Pierce Brosnan, wie er lebt und lebt.

Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds



Alarm in Sunnydale: Das Böse macht mal wieder die Stadt unsicher.

Egal ob man die TV Serie *Buffy – Im Bann der Dämonen* nun mag oder nicht, eines kann man nicht verleugnen: Das erste Videospiel zur gleichnamigen Serie, welches für die Xbox gegen Ende 2002 erschien, war ein gutes Action-Adventure und nicht nur Buffy-Fans zu empfehlen. So war es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger das Licht der Welt erblicken würde. Für das im vierten Quartal erscheinende Sequel hat sich Vivendi Universal dafür die Entwickler von Eurocom geangelt, die schon für das sehr gute *James Bond: Nightfire* verantwortlich waren.

Buffy-mäßige Story

Im idyllischen Sunnydale sind mal wieder die Monster los. Was mit einer Überraschungsfeier im Magic Shop anfängt, endet in einer wilden Kloppelei. Buffy und ihre Freunde werden nämlich urplötzlich von einer Horde von Vampiren angegriffen – und die

stehen ganz bestimmt nicht auf der Gästeliste der Party. So beschließt die tapfere Truppe kurzerhand, den Vorfällen auf den Grund zu gehen und Nachforschungen anzustellen. Schon bald stellt sich heraus, dass altbekannte Bösewichte hinter den Ereignissen stecken und die Story nimmt ihren Lauf. Um sich im Spiel gegen die Scharen von Monstern zur Wehr zu setzen, können alle Spielfiguren ordentlich zupacken und sowohl Fußtritte als auch Schläge austeilen. Diese lassen sich zudem zu wirkungsvollen Kombos vereinen und so hat alleine die Figur Buffy mehr als 100 (!) verschiedene Angriffsmöglichkeiten. Natürlich muss man die nicht alle auswendig lernen, sondern kann sie komfortabel im so genannten „Slayer Handbuch“ nachlesen. Zusätzlich kann man wieder unzählige Gegenstände aufnehmen und als Waffen

missbrauchen. Ob eine rostige Schaufel, ein scharfes Schwert, eine Armbrust oder der bekannte Holzpflock: Die Monster haben nichts zu lachen.

Logisches Denken vonnöten

Doch nicht nur die Monster stellen eine Herausforderung für den Spieler dar, auch die Adventure-Elemente wurden beim Nachfolger deutlich ausgebaut. Die Zeiten, in denen Sie einfach den Ausgang der jeweiligen Map finden mussten, sind vorbei. Sie müssen deutlich mehr Gegenstände finden und

sinnvoll einsetzen, Geheimtüren suchen, Schalter umlegen und Ähnliches. Unterstützt werden Sie dabei durch die umfangreichen Tipps, die Ihnen die Charaktere in Form von Selbstgesprächen geben. Wer zumindest für kurze Zeit überhaupt keine Lust auf Rätsellösen hat, der kann auch im neuen Mehrspielermodus die Fäuste fliegen lassen. In den vier Spielmodi geht es hauptsächlich um das Vermöbeln von Untoten und dabei können bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig vor dem heimischen TV eingreifen. Eine Xbox Live-Unterstützung gibt es unterdessen nicht.



SWING IT. Buffy schlägt mit allem zu, was sie finden kann. Auch mit rostigen Schaufeln.



WITZIG. Wenn ein Vampir mit einem Holzpflock auf andere Untote einschlägt, spricht man wohl von Ironie.

INFO: DIE CHARAKTERE

Diesmal hat Buffy schlagkräftige Unterstützung.

Die vielen Spielfiguren sorgen für Abwechslung bei der Monsterjagd!

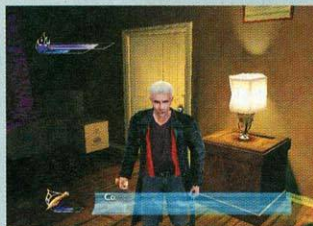
Im Gegensatz zum ersten Teil können Sie bei *Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds* auch die engsten Freunde von Buffy steuern. Während im Einzelspielermodus aller Wahrscheinlichkeit nach sechs Personen zur Verfügung stehen, wird es im Mehrspielermodus bis zu 24 verschiedene Charaktere zur Auswahl geben, die sich allesamt voneinander unterscheiden. Somit sind viele bekannte Gesichter aus der Fernsehserie mit am Start und die Fans der Serie können ihren Favoriten steuern.



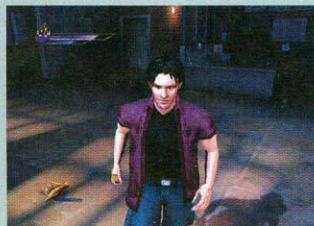
BUFFY Der Hauptcharakter des Spiels. Wo Buffy hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Mit ihr spielen Sie die meiste Zeit.



WILLOW Die kleine Hexe kann nicht nur zupacken, sondern auch Zauber aufzusagen. Dadurch hebt sie sich von den anderen Figuren deutlich ab.



SPIKE Auch den humorvollen Vampir kann man steuern. Er ist zudem äußerst kräftig und macht mit seinen Artgenossen kurzen Prozess.



XANDER Der tollpatschige Seriendarsteller ist im Spiel ziemlich fit. Er bevorzugt allerdings den Einsatz von Waffen.

Anti-Monster-Team

Erstmals können bei *Chaos Bleeds* auch die Freunde von Buffy gesteuert werden, wobei jede dieser Figuren ihre Vor- und Nachteile hat. Willow hat zum Beispiel einige eindrucksvolle Zauber auf Lager, während sie bei der Schlagkraft im Schatten der anderen Spieler steht. Xander dagegen setzt auf den intensiven Gebrauch von Waffen, um sich die Vampire vom Hals zu halten. Der Einsatz mit den Nebendarstellern wird laut Hersteller ungefähr 40 Prozent der Gesamtspielzeit ausmachen und somit für viel

Abwechslung sorgen. Erstaunlich gut ist zudem die grafische Umsetzung der Spielfiguren gelungen. Die Helden ähneln den realen Vorbildern ungemein und vermitteln so perfekte TV-Atmosphäre. Bei der deutschen Version von *Chaos Bleeds* sollen außerdem alle Original-Synchronsprecher der Fernsehserie mit an Bord sein. Doch nicht nur die Charaktere sehen super aus, auch die restliche Grafik kann in der uns vorliegenden Version überzeugen. Dank der hochauflösenden Texturen sehen alle Räumlichkeiten sehr realistisch aus und zeigen, was

die Xbox auf diesem Gebiet zu leisten vermag. Dabei läuft das Spiel durchgängig mit einer Framerate von 60 Bildern pro Sekunde. Einzig die Animationen der Figuren benötigen noch etwas Feinarbeit, da diese sich noch etwas zu träge bewegen. Doch Besserung ist in Sicht: In der neuesten Preview-Version, die uns kurz vor Redaktionsschluss erreichte, wurde in diesem Punkt schon nachgebessert. Hoffen wir, dass die Entwickler diese Optimierungen bis zum Verkaufstart fortsetzen.

OLIVER BECK

VORSCHAU

Buffy: Chaos Bleeds

GENRE:
Action-Adventure

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Vivendi Universal

ENTWICKLER:
Eurocom

TERMIN:
3. Quartal

INTERNET:
www.vivendi-universal-interactive.de

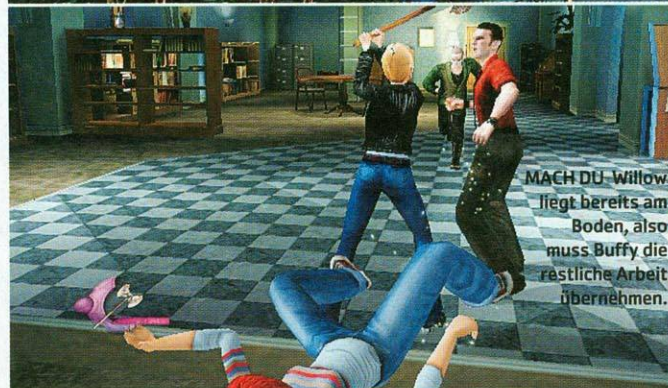
FAZIT: Wenn die Entwickler die noch etwas träge Steuerung verbessern, könnte das Spiel sehr gut werden.

EINSCHÄTZUNG

Gut



UNFAIR Die Gegner sind meistens in der Überzahl. Gut, dass Buffy so unglaublich durchtrainiert ist.



MACH DU Willow liegt bereits am Boden, also muss Buffy die restliche Arbeit übernehmen.



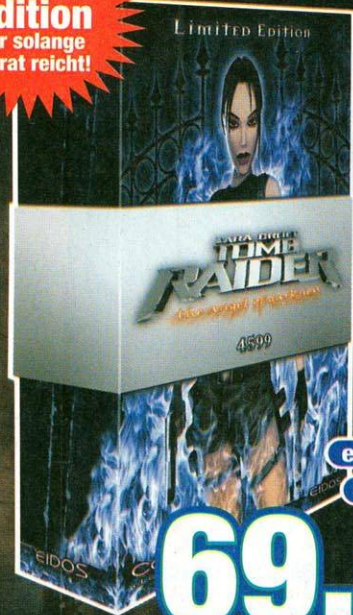
FEUERAXT Das Erledigen der Gegner reicht Buffy noch nicht. Sie muss auch gleich die Bude in Brand stecken.



MULTIPLAYER Hier sehen Sie, wie zwei Spieler gleichzeitig auf Monsterjagd gehen.

HOTWARE GAMES

Ltd. Edition
nur solange
Vorrat reicht!



erhältlich ab
4.7.03

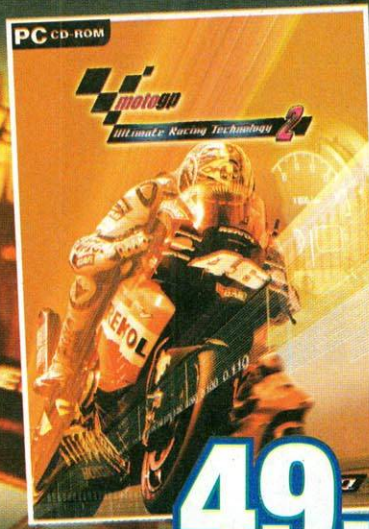
69.-



49.-

**Tomb Raider
The Angel of Darkness Ltd. Edition**
Limitierte Auflage von 7.500 Stück! Enthält PC-Spiel,
Taschenlampe, Schlüsselband, Soundtrack, u.v.m.

**Tomb Raider
The Angel of Darkness**
Lara Croft gerät in die Fänge einer
mächtigen Verschwörung.

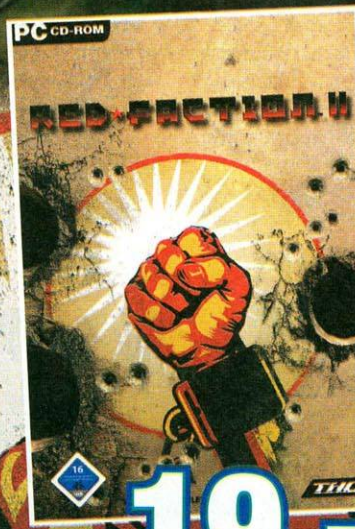


**MotoGP
Ultimate Racing Technology 2**
Der Nachfolger zum Motorsport-Knaller 2002,
Hochgeschwindigkeits-Spektakel pur!

49.-



59.-

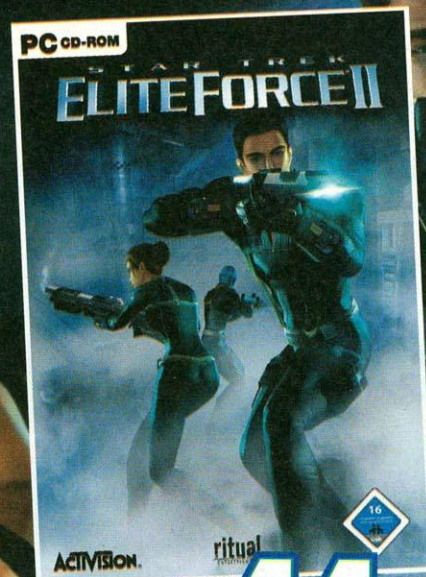


Red Faction 2
Es lebe die Revolution! Bestückt mit einem Arsenal von Waffen und
Sprengkörpern ziehst Du in den Kampf. Stürze die Diktatur!

19.-



39.-



44.-

Star Trek - Elite Force 2
Neue Aufgaben, neue Feinde, neue Waffen.
Tauche ein in das Star Trek-Universum,
entdecke neue Lebensformen und rette
als Sternenoffizier die Galaxie!

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

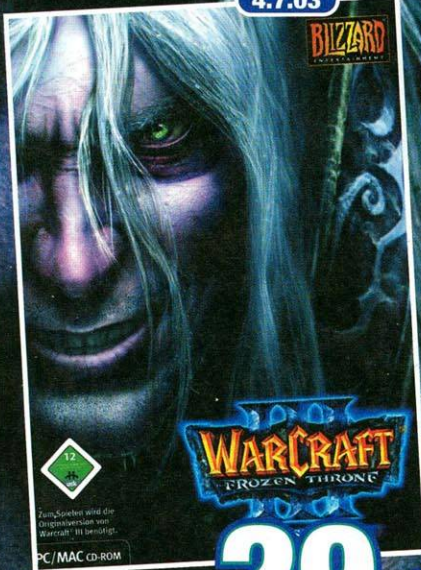
26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0

MEDI MAX

01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
06667 Leißling, 03443-3375-0
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 03708-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

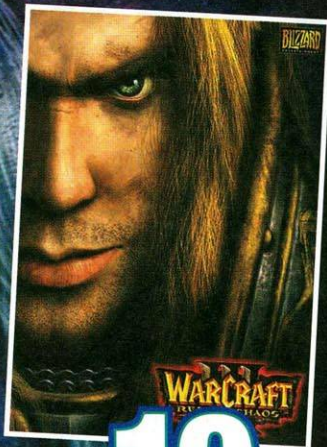
Alle Warcraft's
voraussichtlich
erhältlich ab
4.7.03



29.-

Warcraft III The Frozen Throne

Ein umfangreiches, neues Kapitel aus der epischen Warcraft Saga. Expansion Set

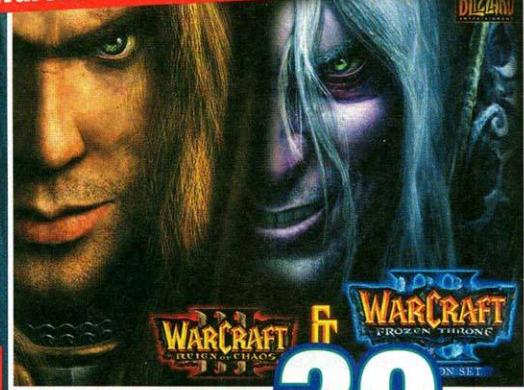


19.-

Warcraft III Reign of Chaos

Kämpfe dich durch das vom Krieg gezeichnete Azeroth.

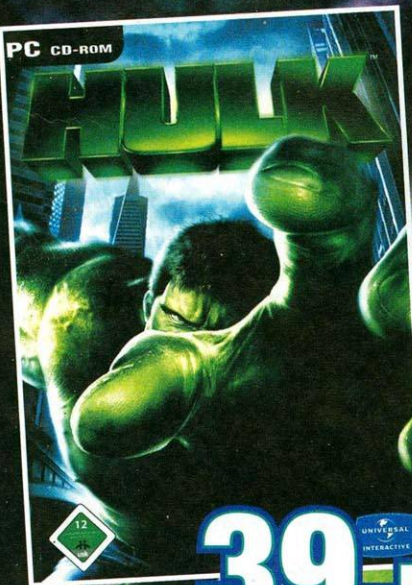
Warcraft III - Bundle



39.-

Warcraft III - Bundle
Reign of Chaos +
The Frozen Throne
Expansion Set

9€ gespart
gegenüber Einzel-
kauf

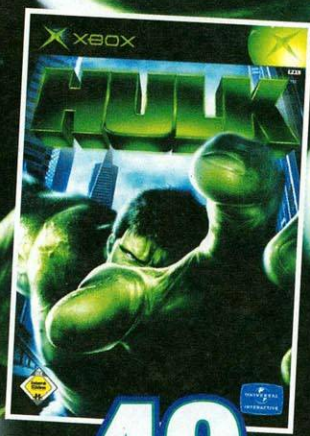


39.-

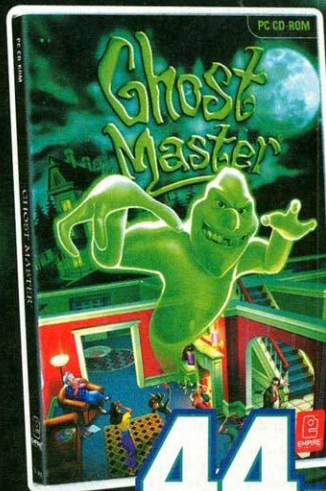
Hulk

Als Bruce Banner schleichst Du dich durch die Level und überlistest Deine Feinde mit List und Tücke, als Hulk nutzt Du Muskelkraft und übernatürliche Superkräfte...

VIVENDI
UNIVERSAL
games



49.-



44.-

Ghost Master

Werde Herr der Geister - Gänsehaut garantiert!



Klick&Win
3X Starsky & Hutch
PC-Game
www.hotware.de

MediaMax Fortsetzung

12555 Berlin-Köpenick, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
14513 Teltow, 03328-3342-0
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 Gladb., 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 Eisenfeld, 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, MBI, ELECTRO, FOTO, MULTIMEDIA
RED ZAC

26129 Oldenburg, 0441-9709922
26789 Leer-Nüf Moor, 0491-92566-0

TOP MARKT

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.

Armed & Dangerous

Bewaffnet, **gefährlich und ziemlich komisch**: Die Giants-Macher lassen ein exzentrisches Helden-Quartett in den Krieg ziehen.

Eine Bande gewiefter Krimineller will den ganz großen Coup landen. Einmal das ganz große Ding drehen, und dann ab in den vorzeitigen Ruhestand, Geld zählen und Rosen züchten. Aber dann geht der große Plan ein ganz klein wenig schief und die vier „Lionhearts“ stecken plötzlich mitten in einer Rebellion auf dem Planeten Milola. Dass wir in keiner gewöhnlichen Gangster-Story à la *Riffi* stecken, wird spätestens beim genaueren Blick aufs Personal deutlich: Anführer Roman umgibt sich mit dem schottischen Sprengstoff-Maulwurf Jonesy, dem versnobten Kampfroboter Q1-11 und Rexus, einem verschrumpelten Weisen. Angesichts der Grausamkeit des bösen Königs Forge von Milola fassen sich die hartgesottenen Ganoven ein Herz und stehen der unterdrückten Bevölkerung im Befreiungskampf bei – ein bisschen wie Robin Hood, nur weitaus besser bewaffnet.

Die MDK-Connection

Schrullige Briten schießen auf exotischen Planeten alles kurz und klein, während humorvolle Dialoge sogar das Zwerchfell von Spielern strapazieren, die sich durch intensives Monty-Python-Studium abgehärtet haben – kommt uns das nicht ein wenig

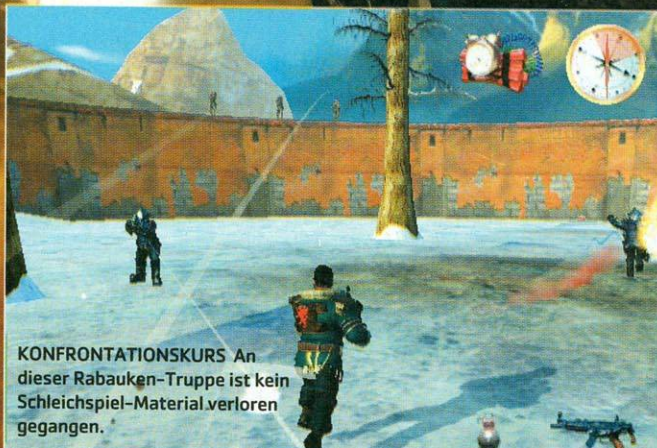
vertraut vor? Kein Wunder, denn hinter LucasArts' gewitztem neuen Action-Knaller *Armed & Dangerous* stecken dieselben Entwickler, die einst *MDK* und *Giants* für Interplay machten. „Kein gesunder Menschenverstand, aber umso mehr Munition“, charakteri-

sieren die Jungs vom Entwicklungsstudio Planet Moon die Einsätze der Lionheart-Bande in ihrem neuen Spiel. In 21 Missionen besucht das durchgeknallte Helden-Quartett fünf verschiedene Landschaftstypen, von dichten Wäldern bis zu Schnee- und Eis-Regionen.

Auf den Kopf gestellt

Zentraler Held ist Roman, der englische Denker und Lenker der Gruppe, der neben seiner großen Klappe auch den Umgang mit 17 (weiteren) Waffen beherrscht. In bester Planet-Moon-Tradition befinden sich darunter einige unorthodoxe Modelle, wie die ihrem Namen alle Ehre machende „Topsy Turvy“-Bombe: Nach gelungenem Wurf krallt sich Roman schnell am nächsten Grasbüschel fest, denn die gesamte Spielwelt wird für einige Sekunden lang auf den Kopf gestellt. Die Gegner gehen dadurch in die Luft und knallen schließlich eindrucksvoll ins Erdreich zurück, sobald normale Schwerkraftverhältnisse wiederhergestellt sind.

Die meiste Zeit steuern Sie Roman in einer Von-hinten-auf-den-Helden-gucken-Ansicht und üben sich im Zerballern monströser Gegnerschaft und Teilen der Szene-



KONFRONTATIONSKURS An dieser Rabauken-Truppe ist kein Schleispiel-Material verloren gegangen.



BLEI x 3 Sie steuern Roman (Mitte), die Gefährten Q1-11 (links) und Jonesy (rechts) helfen ballernderweise.

INFO: ARMED & DANGEROUS

Die furchtbaren Vier

Sie sind die Entwerfer des Wertvollen und werden eher unfreiwillig zu den Rächern der Unterdrückten: Lernen Sie die kriminell coole Helden-Viererbande von *Armed & Dangerous* kennen.



ROMAN Der mit einem gesunden Selbstwertgefühl ausgestattete Anführer der Lionheart-Bande schätzt große Sprüche und noch größere Kaliber.



JONESY Auch bekannt als „Der Maulwurf“. Verbittert, zynisch und mit einem schottischen Akzent gesegnet. Als Sprengstoff-Experte im Team macht er den Weg frei.



Q1-11 Ein Kampfroboter, der potente Feuerkraft und perfekte Manieren vereint. Dieser klassenbewusste Edelstahl-Snob schätzt nichts mehr als eine gute Tasse Tee.

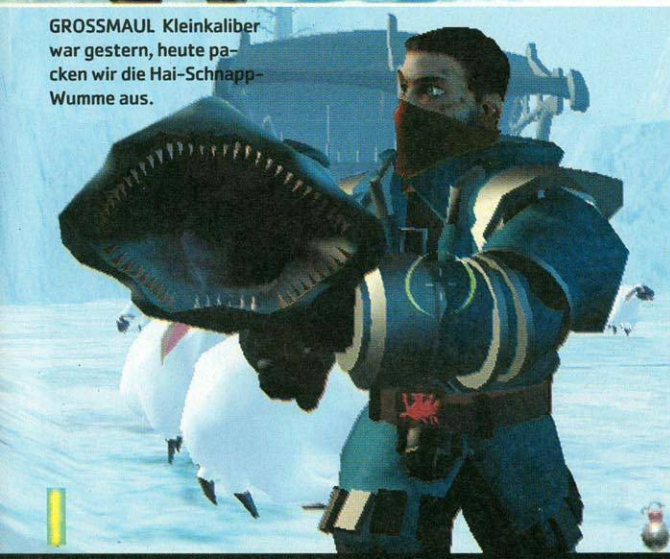


REXUS Der weise Seher verfügt über magische Kräfte, die er seit einem Schädeltrauma-Unfall nur sehr unzuverlässig nutzen kann. In Feuergefechten fehlt ihm der Durchblick.



FEINDBILD König Forge beschäftigt große Personalbestände dieses Wächertyps.

GROSSMAUL Kleinkaliber war gestern, heute packen wir die Hai-Schnapp-Wumme aus.



rie. Neben klassischer Run&Gun-Action stehen auch Verteidigungs-Missionen auf der Tagesordnung. In einem Demo-Level mussten wir zum Beispiel an einem mobilen Geschützturm sitzend dafür sorgen, dass nicht zu viele Angreifer die Mauern einer Basis stürmen – angesichts der riesigen Horden kein leichtes Unterfangen. Feinde gibt's nicht nur en masse, sondern auch in allen möglichen Größen und Bauweisen: vom Soldaten-Fußvolk über Killer-Mönche bis hin zu riesigen Obergegnern.

Lach+Schiss-Gesellschaft

Die anderen Charaktere stehen Ihnen in vielen Massenschlachten bei und dienen vor allem zur Story-Anreicherung. Schräge Dialoge zwischen den Bandenmitgliedern sorgen immer wieder für Heiterkeits-Verschnaufpausen. Anglophile Neigungen schaden nicht, denn an britischen Akzenten und kulturellen Anspielungen wird nicht gespart. Wer auch immer für die deutsche Synchronisation zuständig ist, hat unser Beileid; der Wortwitz dürfte nur im englischen Original zu 100 Prozent rüberkommen.

Gigantisches Gefetze

Armed & Dangerous erinnert uns in mancherlei Hinsicht an das für PC und PS2 erschienene *Giants*,

wirkt aber spielerisch weniger zerfasert und leichter zugänglich; die Echtzeitstrategie-Elemente von damals sind über Bord gegangen. Im Zeitalter der realistischen, sich wahnsinnig ernst nehmenden Actionspiele kommen schräge Waffen, noch schrägere Charaktere und „Erst schießen, dann fragen“-Gameplay gerade recht. Mal sehen, ob's mit der geplanten Auslieferung zum Weihnachtsgeschäft auch klappt. Planet-Moon-Boss Nick Bruty scherzte nicht gänzlich unzutreffend „Unsere früheren Spiele konzentrierten sich auf zwei Dinge: spät dran sein und über dem Budget liegen“.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

ARMED & DANGEROUS

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

LucasArts

ENTWICKLER:

Planet Moon

TERMIN:

4. Quartal

INTERNET:

www.lucasarts.com

ENSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Grafisch nichts Außergewöhnliches, aber bewaffnet mit Spielwitz, Non-stop-Action und spleenigen Charakteren.

WWE Raw 2

Nach dem eher **durchschnittlichen ersten Teil** legt THQ nun im Herbst nach.

Während Ego-Shooter-Fans aufgrund der wahren Flut an bereits erschienenen und angekündigten Titeln für die Xbox frohlocken und auch Actionfans nicht zu kurz kommen, sind Sportsfreunde von Hulk Hogan und Co. bislang nicht gerade verwöhnt worden. Neben dem unterdurchschnittlichen *Legends of Wrestling* gab es bislang nur *WWE Raw*, das allerdings auch nicht gerade für Begeisterungstürme sorgte. Das Gameplay, das gerade bei Wrestlingtiteln eine große Rolle spielt, war schlicht zu eintönig und oberflächlich, um Hardcorefans länger bei der Stange zu halten. Dies soll sich nun mit dem Nachfolger *WWE Raw 2*

ändern. Dieses Mal geben sich insgesamt 64 Hünen Saures im und außerhalb des Rings.

Star-Aufgebot

Von Big Show über Goldberg bis hin zu William Regal ist alles am Start, was sich auch in den beliebten TV-Show-Keilereien nach Strich und Faden vermöbelt. Neben den Muskelbergen tummeln sich auch einige heiße Hasen zwischen den Ringseilen. Zu den 64 spielbaren Charakteren gesellen sich neun nicht spielbare Kerle, darunter unter anderem Eric Bischoff und Jerry Lawler. Apropos nicht spielbare Charaktere: Im zweiten Teil sind endlich auch Ringrichter mit von der Partie. Diese bekommen im

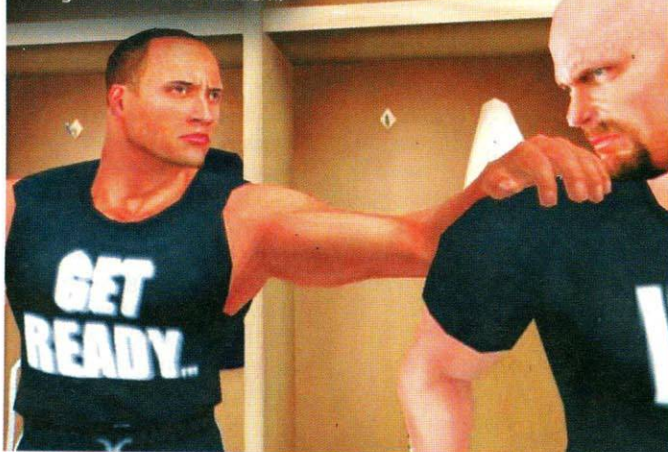
Eifer des Gefechts schon einmal eins auf die Glocke. Aber Achtung: Die Referees sind nicht ohne und prügeln ihrerseits munter mit, falls sie getroffen werden. In Sachen Gameplay hat sich ebenfalls einiges getan. Dies macht sich unter anderem in einer größeren Manöverpalette bemerkbar. Hängt der Gegner beispielsweise benommen in den Ringseilen, können Sie ihm mit verschiedenen Moves den Rest geben. Fiese Tritte und Schläge sind dann ebenso möglich wie eine unsanfte Beförderung aus dem Ring. Natürlich können Sie den Gegner auch mit Schmackes in die Ringseile zu werfen, um ihm dann mit einem mächtigen Cloth-Line ins Reich der Träume zu schicken. Ist

er auf dem Ringboden angekommen, geht die Klopperei munter weiter. Je nachdem, ob Sie den Gegner am Bein oder am Kopf zu greifen bekommen, folgen weitere miese Manöver.

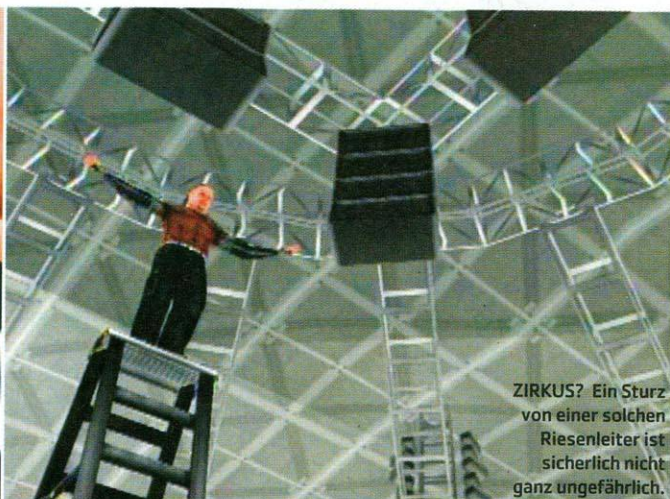
Hinter den Kulissen

Nicht nur im Ring werden dieses Mal Nettigkeiten ausgetauscht, auch außerhalb des Rings geht es ordentlich zur Sache. So werden die Anabolika-Bomber unter anderem auch in der Umkleidekabine oder auf dem Parkplatz vor der Sporthalle handgreiflich. Hier, wo kein Schiri wacht, werden dann die richtig fiesen Manöver vom Stapel gelassen. Bei den Spielmodi haben sich die Entwickler von Anchor Inc.

TOUCH ME The Rock beweist: Wahre Liebe gibt es nur unter Männern.

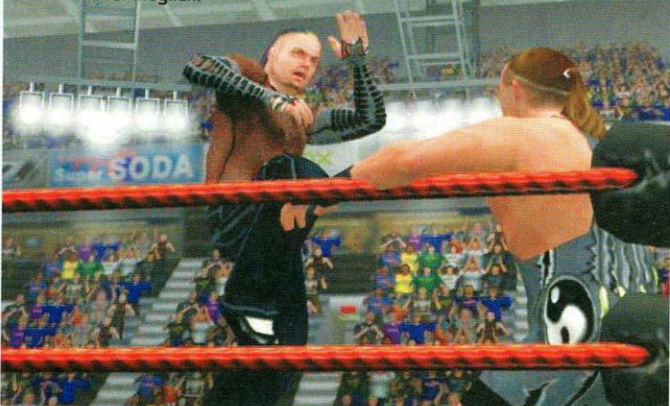


THE ROCK Der Superstar zelebriert seinen Finishing-Move ausgiebig.



ZIRKUS? Ein Sturz von einer solchen Riesenleiter ist sicherlich nicht ganz ungefährlich.

IN DEN SEILEN Gerade mit einem Gegner, der in den Seilen hängt, sind zahlreiche neue Manöver möglich.



nicht lumpen lassen. Neben Modi wie King of the Ring oder Triple Threat dürften vor allem der Battle Royal und der Fatal 4 Way an den Bildschirm fesseln. Wichtig für die Langzeitmotivation eines Wrestlingtitels ist zum einen die Möglichkeit, einen individuellen Hünen zu basteln und diesen später auf die Stars loszulassen, zum anderen ein ausgereifter Season-Modus. Die Tatsache, dass bei *WWE Raw 2* vier Spieler gleichzeitig eine Saison bestreiten können, verspricht packenden Spielspaß. Mit dem verbesserten Create-A-Superstar-

Modus können Sie bei *WWE Raw 2* von der Farbe der Unterhose bis hin zum Finishing-Move absolut jede Kleinigkeit ganz nach Ihrem Belieben einstellen. Wer seiner Kreativität auch beim Sound freien Lauf lassen will, kann eigene Musikstücke zusammenstellen und diese als Einmarschmusik ins Spiel integrieren. Damit auch die Optik stimmt, wird eine authentische TV-Präsentation mit detailgenauen Arenen inklusive dynamischer Lichteffekte und 3D-Zuschauern geboten.

JENS QUENTIN

VORSCHAU

WWE Raw 2

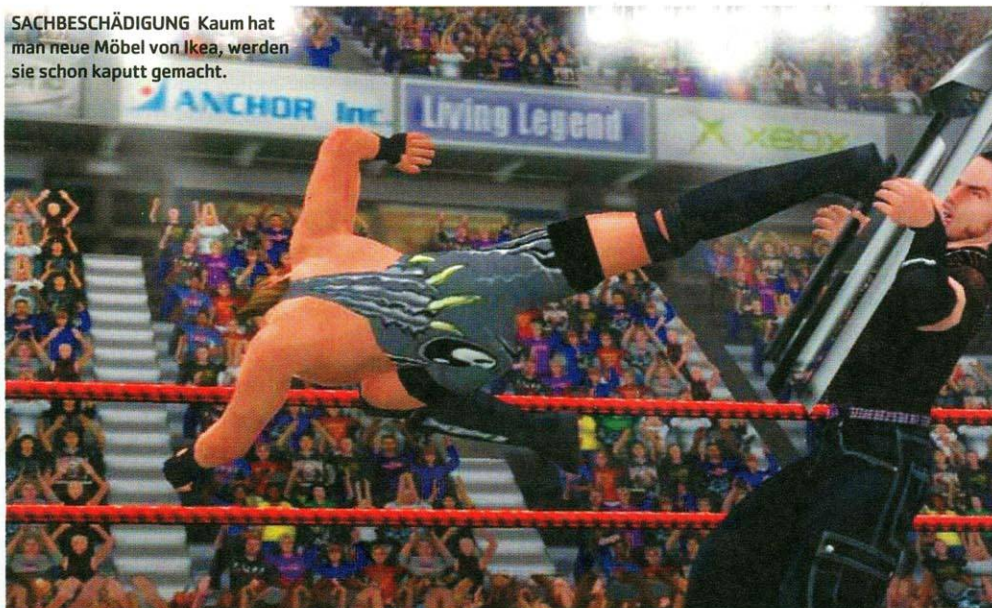
GENRE: Wrestling
SPIELER: Bis zu 4 Spieler
XBOX LIVE: Nein
HERSTELLER: THQ
ENTWICKLER: Anchor Inc.
TERMIN: September
INTERNET: www.thq.de

ENSCHÄTZUNG

Gut

FAZIT: Diesmal soll Fans vor allem in Sachen Gameplay mehr Abwechslung und Spieliefe geboten werden.

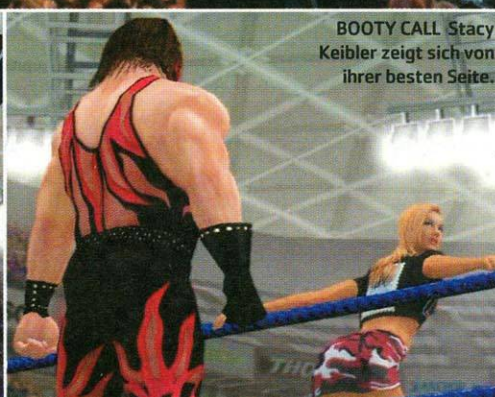
SACHBESCHÄDIGUNG Kaum hat man neue Möbel von Ikea, werden sie schon kaputt gemacht.



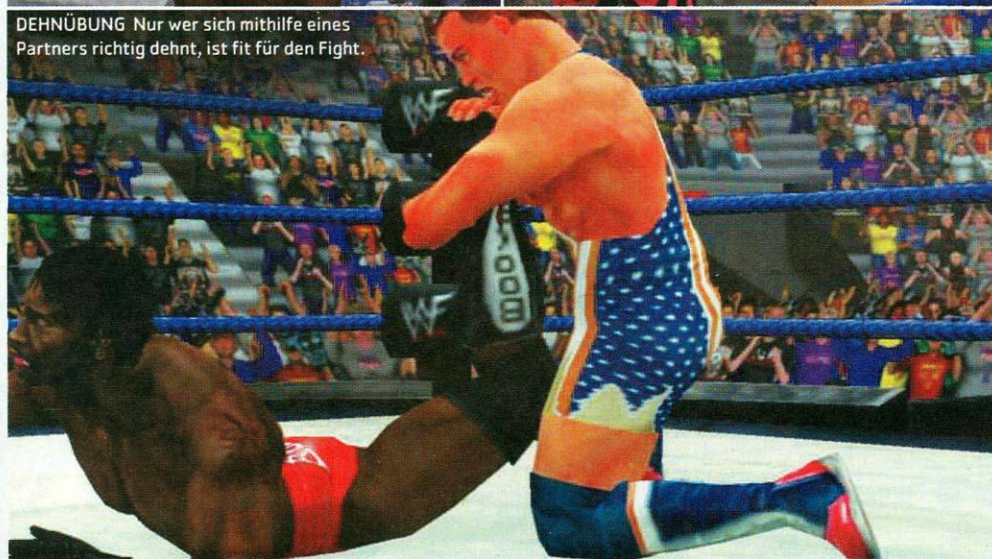
MUSKELPAKET Die Show im Ring soll den TV-Events in nichts nachstehen.



BOOTY CALL Stacy Keibler zeigt sich von ihrer besten Seite.



DEHNÜBUNG Nur wer sich mithilfe eines Partners richtig dehnt, ist fit für den Fight.



INFO: STAR-PARADE

ALLE WRESTLER

Wir geben einen Überblick über alle Charaktere:

1. Batista
2. Big Show
3. Billy Gunn
4. Billy Kidman
5. Booker T
6. Bradshaw
7. Brock Lesnar
8. Bubba Ray Dudley
9. Chavo Guerrero
10. Chief Morley
11. Chris Benoit
12. Chris Jericho
13. Christian
14. Chris Nowinski
15. Chuck Palumbo
16. Crash Holly
17. D-Von Dudley
18. Eddie Guerrero
19. Edge
20. Goldberg
21. Goldust
22. Hardcore Holly
23. Hulk Hogan
24. Hurricane
25. Jacqueline
26. Jamie Noble
27. Jazz
28. Jeff Hardy
29. John Cena
30. Kane
31. Kevin Nash
32. Kurt Angle
33. Lance Storm
34. Lita
35. Mark Henry
36. Matt Hardy
37. Molly
38. Nidia
39. Randy Orton
40. Rey Mysterio
41. Rhyno
42. Ric Flair
43. Rico
44. Rikishi
45. Rob Van Dam
46. Scott Steiner
47. Shannon Moore
48. Shawn Michaels
49. Spike Dudley
50. Stacy Keibler
51. Stephanie McMahon
52. Steven Richards
53. Stone Cold Steve Austin
54. Tajiri
55. Terri
56. Test
57. The Rock
58. Undertaker
59. Tommy Dreamer
60. Torrie Wilson
61. Triple H
62. Trish Stratus
63. Victoria
64. William Regal

NICHT SPIELBARE CHARAKTERE:

65. Jonathan Coachman
66. Michael Cole
67. Jim Ross
68. Jerry Lawler
69. Eric Bischoff
70. Earl Hebner
71. Tim White
72. Mike Chioda
73. Nick Patrick

Dino Crisis 3

Dinosaurier im Weltraum – werden Sie damit fertig?



Dieses Wiedersehen weckt nur verhaltene Freude: 300 Jahre nach ihrem Verschwinden kreuzt das Kolonistenschiff Ozymandius anno 2548 wieder in Reichweite von Mutter Erde auf. Obwohl kaum Hoffnung auf Überlebende besteht, werden Spezialisten zur Rettung losgeschickt. Dann geht allerdings alles fürchterlich schief – das Rettungsschiff wird vom verschollen geglaubten Schiff beschossen, nur mit Mühe kann sich die Besatzung an Bord des großen Raumschiffs retten. Was Sie dort in Person von Soldat Patrick oder Soldatin Sonya entdecken, ist übel. Dinosaurier tummeln sich im Bauch des Raumschiffs, Ihre erste Begegnung ist die mit einem haushohen Tyrannosaurus Rex. Bereits wenig später müssen Sie feststellen, dass an Bord der Ozzy auch noch Wesen hausen, die selbst der König der Raubsaurier fürchten muss. Ihre Aufgabenstellung heißt aber nicht nur zu überleben. Zusätzlich dürfen Sie einen Weg finden, das gigantische Raumschiff Ozymandius von seinem Ziel Erde abzubringen.

Schnell eingelebt

Vom Spielgefühl her ging *Dino Crisis 3* in unserer Vorab-Version leicht von der Hand. Schnell haben Sie sich daran gewöhnt, wie es am besten klappt, zu springen, in einem bestimmten Augenblick den Raketenantrieb zu starten und mit einer der Spielfiguren in den nächsten Sekunden Dinosaurier aufs Korn zu nehmen. Um schneller durch die Abschnitte zu kommen und auch entlegene Areale zu erreichen, schultern Sie eine Art Raketenrucksack, der kurzzeitig Extra Schub gibt. An Waffen konnten wir im spielbaren Abschnitt von *Dino Crisis 3* bislang drei verschiedene Systeme entdecken. Zum einen gibt es für Patrick und Sonya reguläre Pulse-Gewehre, die zur Standardausrüstung gehören dürften. Mit diesen feuern Sie auch Granaten ab, die zwar wirkungsvoller sind, aber längere Nachladezeiten haben. Um Ihnen das Zielen zu erleichtern, halten Sie die Aktionstaste für das Feuern länger gedrückt. Dadurch taucht eine Art Laserstrahl auf, der die Flugbahn Ihrer explosiven Ladung zeigt. Zuletzt gab es noch die so genannten W.A.S.P.S. – satellitenähnliche Flugdrohnen, welche auf Knopfdruck Gegner attackieren. Während zu Anfang nur ein Exemplar startet, dürfen Sie im Spielverlauf zusätzliche aktivieren. Wir gehen davon aus, dass sich die kleinen Helferlein in der Stärke unterscheiden werden, um Ihnen später auch gegen schwere Einheiten helfen zu können. Einziger

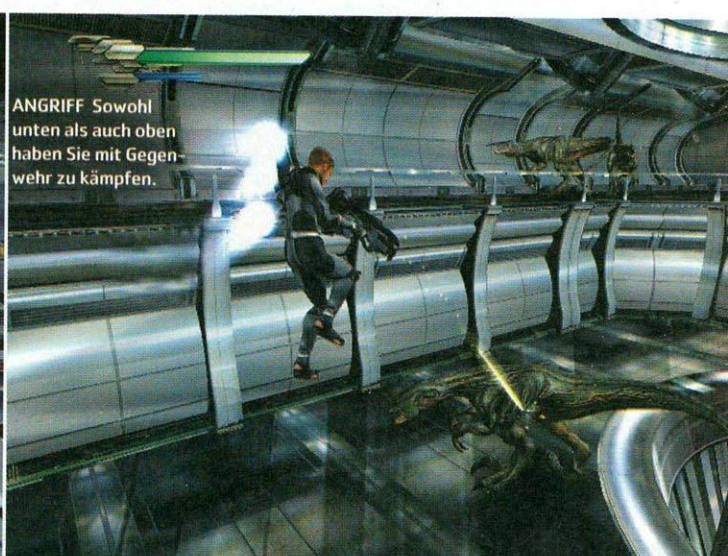
Nachteil: Sobald die W.A.S.P.S. ihren Dienst getan haben, müssen Sie erst einmal neue finden. Optischer Höhepunkt ist bei diesem Spiel nicht die Grafik, sondern die Darstellung der Zwischensequenzen. Dem Kinofilm *Final Fantasy* ähnlich wird die Hintergrundgeschichte erzählt, Zwischensequenzen in ähnlicher Qualität begleiten Sie weiter. Ein Merkmal, das wir bislang leider noch nicht in Augenschein nehmen konnten, ist die Veränderbarkeit der Ozymandius. Angeblich sollen Sie Teile des Schiffs anders anordnen können. Was aber bereits zu sehen war: Viele Raumbereiche sind in Bewegung, oft müssen Sie auf- und absteigende Plattformen überwinden, um weiterzukommen. An einer dieser Plattformen bemerkten wir ebenfalls, dass die Gegner in *Dino Crisis 3* durchaus intelligent agieren. Von einem hungrigen Dinosaurier verfolgt, wollten wir uns auf einem Mauervorsprung in Sicherheit bringen. Leider haben wir die Rechnung ohne den Harthäutigen gemacht – das Monster sprang zu uns herüber, um uns erneut in die Mangel zu nehmen. Zum Verschrauben laden die kleinen Rätsel ein, welche Sie im Spielverlauf lösen müssen. Zusätzliche Unterhaltung bieten Fallen wie Laserbarrieren, die von Ihnen richtiges Timing verlangen.

Nachbesserungsbedarf

Von der E3-Version blieb uns die Kameraführung übel in Erinnerung.



FINSTER Viele der Saurier sehen reichlich zerfressen aus.



ANGRIFF Sowohl unten als auch oben haben Sie mit Gegenwehr zu kämpfen.

Leider hat sich daran bislang nichts geändert. Wieder konnten wir beim Probespielen bestimmte Bereiche nicht gleich einsehen. Besonders nachteilig machte sich dies bemerkbar, als wir uns via Raketenrucksack über gefährliche Energieplatten hinweghieven wollten. Dabei war Spezielsoldat Patrick praktisch im Blindflug unterwegs. Nerven raubt dieses Manko auch, sobald feindliche Einheiten auf dem Bildschirm auftauchen. Oft halfen uns nur ungezielte Schüsse in nicht einsehbare Bereiche, um zu überleben. Laut Capcom soll diese Schwäche aber noch ausgebügelt werden – der finalen Version wäre dies zu wünschen, wenn auch die automatische Zielerfassung einem die meiste Arbeit abnimmt. Seltsam mutete zuletzt die „Geschwindigkeit“ an, mit der wir mit Patrick unterwegs waren. Zeitweise schien es, als ob man dem Space-Soldaten dabei die

Schuhe besohlen könnte. Insgesamt bleibt damit der Eindruck eines Spiels zurück, das noch Nachbesserungen im Detail nötig hat. Dann allerdings dürfte kurzweiliger Dino-Action nichts mehr im Wege stehen.

NICO LINDNER

VORSCHAU

Dino Crisis 3

GENRE: Action	EINSCÄTZUNG
SPIELER: 1 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	
HERSTELLER: Capcom	
ENTWICKLER: Capcom	
TERMIN: 4. Quartal	Gut
INTERNET: www.capcom.com	
FAZIT: <i>Dino Crisis 3</i> scheint wieder den Pfaden von Teil 1 zu folgen. An der Kamera muss aber noch gefeilt werden.	

INFO: VORGÄNGER DER DINOSAURIER IM WELTRAUM

Fans schwören lieber auf den ersten Teil.

Der erste Teil von *Dino Crisis* fand auf der PlayStation eine gewisse Fangemeinde. Die Fortsetzung entschloss sich dann zu einem Kurswechsel.



Dino Crisis in seiner Urversion schwamm 1999 auf der Welle von Survival-Horror-Abenteuern wie etwa *Resident Evil* mit. Selten aber gelang es dem Spiel, ähnlich schockierende Momente wie der Zombie-Zerstörer zu erzeugen. *Dino Crisis 2* ging dann einen ganz anderen Weg. Statt

regelmäßig Rätsel mit einzubauen, setzte man auf bodenständige Action. Ein Stilbruch, den viele Fans des ersten Teils Capcom noch heute übel nehmen.

TECHNIK BEGEISTERT Per Jetpack kommen Sie schneller aus der Gefahrenzone.



BLUTIG *Dino Crisis 3* spart nicht mit dem roten Lebenssaft.



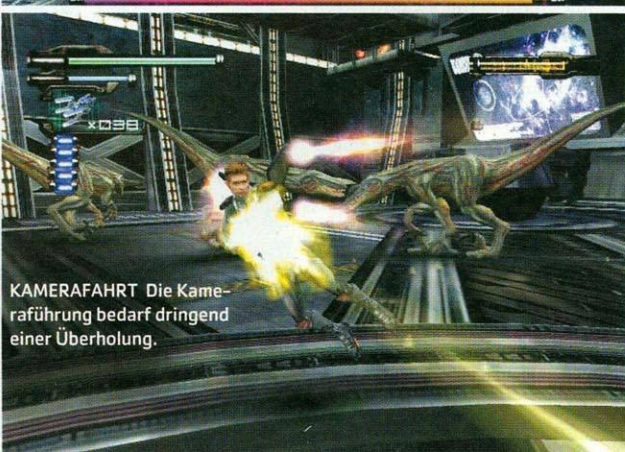
KINOREIF Die Zwischensequenzen tragen viel zur Stimmung mit bei.



ÜBERLEBENSKAMPF Trotz Dauerfeuer kommt uns dieses Exemplar bedrohlich nahe.



KAMERAFAHRT Die Kameraführung bedarf dringend einer Überholung.





RECHTS VOR LINKS! Für Hexen scheint die Straßenverkehrsordnung nicht zu gelten.



RADIOACTIVE MAN
Lisa sucht im örtlichen
Comic-Shop nach
Hinweisen.

The Simpsons: Hit and Run

Sie mögen die Simpsons und haben gerne Driver gespielt? Dann dürfte dieser Titel **perfekt für Sie** sein!

Eigentlich sind die Vorkommnisse in Springfield schon fast ein Fall für die X-Akten. Da verschwinden plötzlich Leute und bei Moe kann man noch nicht einmal ein frisch gezapftes Duff trinken, ohne von versteckten Kameras beobachtet zu werden. Höhepunkt der mysteriösen Ereignisse ist ein schwarzer Lieferwagen mit einer Satellitenschüssel auf dem Dach, der vor dem Simpsons-Haus parkt. Couch-Potato Homer wird's zu viel: Er will den Dingen auf den Grund gehen.

Jeder Gang macht schlank

Bis Sie die seltsamen Ereignisse durchschaut haben, steht eine umfangreiche Rundreise durch Springfield an. In mehr als 56 Missionen, die sich über 7 riesige Levels erstrecken, suchen Homer, Bart, Marge und Lisa nach dem Ursprung der geheimnisvollen Vorkommnisse. Nicht nur die Chaos-Familie nimmt die Ermittlungen auf, auch andere lieb gewonnene Charaktere wie der Ladenbesitzer Apu schnüffeln in Springfield rum. Die Missionen werden nicht nur mit einem mehr oder weniger verkehrstauglichen Gefährt wie Homers Schneeräumfahrzeug in Angriff genommen. Bestimmte Örtlichkeiten wie das Atomkraftwerk oder das protzige Anwesen von Mr. Burns werden zu Fuß erforscht.

Humor-Garantie

Damit der typische Simpsons-Humor gewährleistet ist, haben die Autoren der Serie die Feder gespitzt, um eine abgefahrene Story und witzige Dialoge beizusteuern. Auch auf spezielle Insider-Gags müssen Fans nicht verzichten. Die Sprachausgabe im Spiel wird von den Original-Sprechern beigesteuert. Ob sich für die PAL-Version die deutschen Synchronsprecher wie Elisabeth Volkmann gewinnen lassen, ist derzeit noch nicht bekannt. Als Belohnung für fleißige Springfield-Detektive winkt spezielles Bonus-Filmmaterial aus den 14 US-Staffeln der Serie. Wer mit den mehr als 40 coolen Vehikeln mal so richtig rasen möchte, kann einen Vierspieler-Rennspielmodus freispielen.

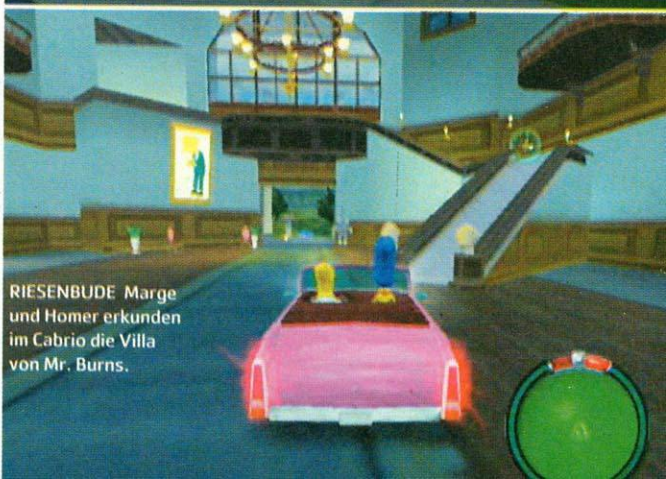
JENS QUENTIN



KRASSES VEHIKEL Leider ist das Design von Homers Auto nicht ganz unauffällig.



SPAZIERGANG Bei einigen Missionen sind Sie zu Fuß unterwegs.



RIESENBUDE Marge und Homer erkunden im Cabrio die Villa von Mr. Burns.

VORSCHAU The Simpsons: Hit and Run

GENRE:
Action

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Vivendi Universal

ENTWICKLER:
Radical Entertainment

TERMIN:
3. Quartal

EINSCHÄTZUNG

Gut

INTERNET:
www.universalinteractive.de

FAZIT: Abwechslungsreiche Missionen im Auto und zu Fuß, gepaart mit dem schrägen Simpsons-Humor.

Alien vs. Predator: Extinction

Alien-Action, diesmal aber **nicht im Ego-Shooter-Gewand**

Während es an Actionspielen auf der Xbox nicht mangelt, wurden Strategiefans bislang kläglich vernachlässigt. Nur wenige Titel wie etwa *Jurassic Park: Operation Genesis* setzen auf Unterhaltung, die nicht nur den Feuerbutton reizt. *Alien vs. Predator: Extinction* verspricht ein Titel zu werden, der neben Strategiespaß auch eine reizvolle Spielwelt bietet. Sie haben darin die Möglichkeit, über 21 Missionen die aus den Filmen bekannten Aliens, Predatoren als auch Marines zu steuern. Jede Rasse fordert Sie sieben Abschnitte lang, in welcher Reihenfolge, ist noch nicht klar. Was aber Fans der wehrhaften Spezies freuen wird: Neben bekannten Wesen wie den Runner-Aliens gibt es auch Einheiten, die für das *Aliens*-Universum völlig neu sind. Beispielsweise steuern Sie nun einen Blazer-Predator, der sich zwar nicht tarnen kann, dafür aber ein wandelndes Laser-

geschütz ist. Auch gibt es so genannte Carrier-Aliens, die zum Transport von Facehuggern dienen. Letztere sind Schmarotzer, die Alien-Eier in wehrlose Wirte ablegen. Sogar die Alienkönigin mischt mit. Im Kampf ein furchtbarer Gegner, ist sie auf ihrer Brut hockend ein leichtes Ziel. Die jeweils zehn Einheiten pro Rasse sollen aber so ausbalanciert werden, dass keine Einheit übermächtig erscheint.

Verknüpfte Enden

Zur Hintergrundgeschichte: Die aus den Filmen bekannte Weyland-Yutani-Corporation hat vor, den Planeten LV-742 zu besiedeln. Um dort irgendwann Erz abbauen zu können, dürfen die United States Colonial Marines im Auftrag dieses Unternehmens erste Erkundigungen anstellen. Als mit einem Mal Angriffe von Aliens und Predatoren losbrechen, stürzen die Menschen ins Chaos. Sie als Kommandant der Marines ent-

decken außerdem, dass Ihr Auftraggeber den Planeten LV-742 nicht nur wegen der Rohstoffe besiedeln will. Alle Rassen sind in diese Geschichte eingewoben. So kann es sein, dass Sie in der Rolle der Predatoren ein Forschungslabor überfallen, um einen der Ihren zu befreien. Die Marines wiederum beschützen das Labor, auch wenn sie selbst nicht wissen, was in den Räumen der Forscher geschieht. Aliens tun, was sie eben tun: Die Wesen mit dem Säureblut versuchen, sich zu vermehren, und verkleinern, was sich ihnen in den Weg stellt. Da Xbox-Screenshots noch nicht verfügbar waren, liefern wir Ihnen mit Bildschirmfotos der PS2-Version einen Vorgeschmack auf die außerirdischen Auseinandersetzungen.

Kein Mensch-gegen-Mensch

Einen Mehrspielermodus werden Sie in *Alien vs. Predator: Extinction* allerdings vergeblich suchen. Das Entwicklerteam von Zono entschloss sich dagegen, da die technischen Voraussetzungen zum Zeitpunkt des Spielentwurfs nicht sicher genug erschienen. Gerade

über Xbox Live hätte dies zusätzlichen Spaß gebracht. So bleibt Ihnen eine Auswahl an für Strategiespiele typischen Missionen: Sie sind auf der Suche nach speziellen Objekten, sichern Areale, eskortieren oder bauen mit begrenzten Ressourcen eine Basis auf.

NICO LINDNER

VORSCHAU

Alien vs. Predator

GENRE:
Strategie
SPIELER:
1 Spieler
XBOX LIVE:
Nein
HERSTELLER:
Electronic Arts
ENTWICKLER:
Zono Inc.
TERMIN:
25. Juli

EINSCHÄTZUNG

Gut

INTERNET:
www.electronicarts.de

FAZIT: *AvP: Extinction* klingt nach guter Unterhaltung in einem interessanten Universum. Aber passt die Steuerung?

HEISS Aliens überfallen das Camp der Marines, der Flammenwerfer heizt ihnen aber bereits ein.



RISKANT Die Predatoren stoßen auf erhebliche Gegenwehr.



ÜBERFALL Neben diesen Aliens werden Predatoren auch auf Mitglieder eines gegnerischen Clans treffen.



ZOOM Das gleiche Gefecht aus einer anderen Sichtstufe.



Sonic Heroes

Der **blitzschnelle Sega-Igel** gibt sein Debüt auf der Xbox.

Als vor weit über zehn Jahren der blaue Sonic auf der 16-Bit-Konsole Mega Drive das Licht der Welt erblickte, nutzte Sega die Chance und machte den sympathischen Turbo-Igel gleich zum Firmenmaskottchen. Unzählige Sequels auf allen Sega-Systemen folgten und auch dem Dreamcast stattete der flinke Sprinter inklusive Crew zwei Besuche ab. Mit *Sonic Adventures 1* und *2* wurde allerdings das einstmalige 2D-Gameplay in die dritte Dimension übertragen, worüber die

Fangemeinde nicht unbedingt ganz glücklich war. *Sonic Heroes* schlägt in die gleiche Kerbe wie *Sonic Adventures*, wurde aber mit ein paar neuen Ideen aufpoliert. Knuckles, Tails und Sonic bilden beispielsweise ein Team und dürfen gemeinsam in die 3D-Welten aufbrechen. So können Sie je nach Spielsituation per Knopfdruck den Lead-Charakter wechseln, um bestimmte Aufgaben zu lösen.

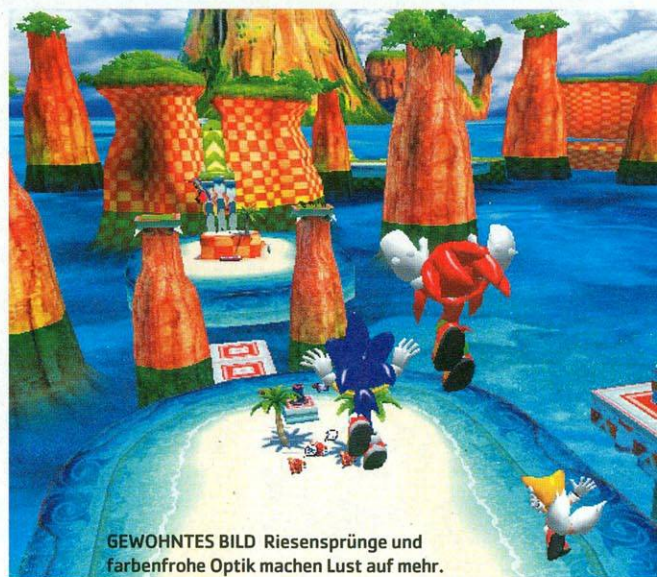
Der Leader bestimmt die Formation

Mit Sonic an erster Stelle bilden die Freunde eine Formation, bei der hintereinander gelaufen wird und durch die das Team sehr schnell wird. Knuckles dagegen ist fürs

Grobe zuständig und ist in der Lage, große Blöcke, die im Weg stehen, zu vernichten. Wenn es Abgründe zu überwinden gilt, ist Tails Ihr Mann: Mit seinen Flugkünsten kann er das Team über kurze Strecken transportieren. Insgesamt wird es vier unterschiedliche Teams mit zwölf spielbaren Charakteren geben, die alle über eigene Spezial-Levels verfügen. Außerdem stehen Team-Missionen zur Verfügung und für jede Gruppe gibt es eigene Zwischensequenzen, durch die die Story vorangetrieben wird. *Sonic Heroes* könnte sich durch die schnelle, witzige Optik und die verschiedenen Charakterfähigkeiten zu einem echten Tipp für Jump&Run-Fans entwi-

ckeln – wir sind gespannt auf das fertige Spiel!

UWE HÖNIG



GEWOHNTES BILD Riesensprünge und farbenfrohe Optik machen Lust auf mehr.



Sonic Heroes

GENRE:

Jump & Run

SPIELER:

Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Sega

ENTWICKLER:

Sonic Team

TERMIN:

1. Quartal 2004

INTERNET:

www.sega.com

ENSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Mit dem neuen Team-Aspekt und gewohnt schnellem Gameplay dürfen alle Fans absolut zufrieden sein.



ABWECHSLUNG Diese Achterbahnfahrt verspricht schnelles Tempo.



ATTACKE! Knuckles macht mit seinen Kräften den Gegnern den Garaus.



HELIKOPTERSCHWANZ Tails fliegt die Freunde durch die Gegend.



FORMATIONS-LAUF Außer dem Sonic-Team gibt es noch vier weitere Gruppierungen.

Silent Scope Complete

Wenn Experten die **Sniper-Waffen stemmen**, sollten Verbrecher lieber ganz schnell rennen!

In den Spielhallen ist *Silent Scope* eine kleine Besonderheit, aber nicht wegen der Optik, die für Automatenverhältnisse relativ unspektakulär ist. Vielmehr begeistert das Gehäuse mit einer beweglich installierten Attrappe eines Scharfschützengewehrs. Der Clou: Schaut man durch das Zielfernrohr, so sieht man auf einem eingebauten Mini-Screen die vergrößerte Action des großen Monitorbildes. Natürlich lässt sich dieser Effekt nur schwer für eine Konsolenversion umsetzen, außer man legt dem Spiel eine sündhaft teure Lightgun mit LCD-Display bei.

Lichtknarren-Fans können sich dennoch freuen: Der Madcatz Blaster wird unterstützt. Das Spiel lässt sich jedoch auch mit dem Controller ganz gut steuern. Das Fernrohr-Problem wurde von den Programmierern nämlich recht einfach gelöst: In der normalen Sicht können Sie ein Zielkreuz flott bewegen.

Die Größe zählt!

Per Tastendruck wechseln Sie in den Sniper-Modus und ein runder, vergrößerter Bereich taucht auf dem Bildschirm auf. Hier können Sie nun genau zielen, da sich dieser Zoom-Ausschnitt nur noch langsam verschieben lässt. *Silent Scope*

Complete enthält die Vorgänger und das konsolenexklusive *Silent Scope 3*. Ihre Aufträge sind aber grundsätzlich vergleichbar: Als wackerer Scharfschütze einer SWAT-Einheit sorgen Sie mit der Beseitigung von Gangstern und Terroristen für Ruhe. Die Levels bieten unterschiedliche Locations, wobei Großstädte natürlich hervorragende Möglichkeit für Sniper-Schützen bieten. So werden Sie jeweils zu brennenden Schauplätzen gekarrt und müssen ähnlich wie in einer Schießbude die auftauchenden Banditen erledigen, wobei es für die verschiedenen Trefferzonen unterschiedliche Punktzahlen gibt. Selbst herumlaufen wie bei einem normalen Ego-Shooter müssen Sie nicht, die Kamera schwenkt automatisch zum nächsten Gefecht. Die Grafik ist schon wie auf den Automaten eher durchschnittlich, aber Spaß macht

die virtuelle Antiterrorhatz trotzdem. Vor allem die schiere Masse an Levels (über 50), freispielbare Geheimmissionen und Zweispieler-Unterstützung mit Co-Op-Modus sorgen für Kurzweil.

UWE HÖNIG

VORSCHAU

Silent Scope Complete

GENRE: Ego-Shooter

SPIELER: Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE: Nein

HERSTELLER: Konami

ENTWICKLER: Konami

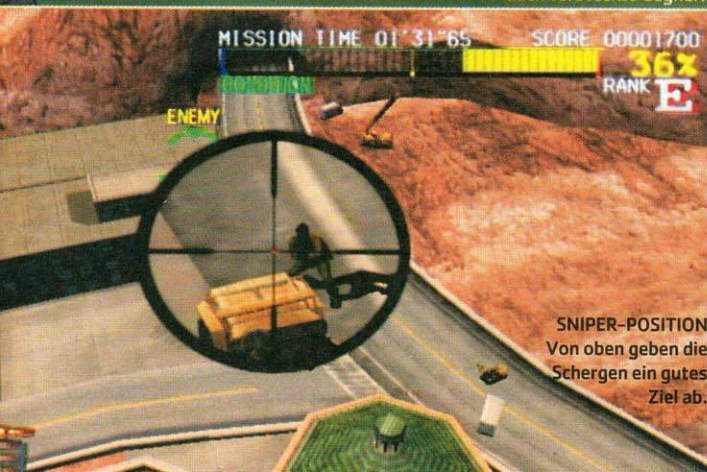
TERMIN: März 2004

INTERNET: www.konami.com

FAZIT: Sniper-Fans werden begeistert sein und vor allem mit der Lightgun dürfte das Game richtig Spaß machen.

EINSCHÜTZUNG

Gut



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 Kurzüberblick. Außerdem sprechen wir für jedes Genre eine aktuelle Empfehlung aus und geben eine aktuelle Warnung, sofern dies im jeweiligen Monat vonnöten sein sollte.

DIE BESTEN ACTIONSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Jet Set Radio Future	Atari	90
Penzer Dragon Oita	Atari	90
Yager	THQ	89
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	86
Brute Force	Microsoft	85
Aktuelle Empfehlung:		
Brute Force	Microsoft	85
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 2	Konami	86
Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	86
Genma 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
Soldier of Fortune II	Activision	80
Aktuelle Empfehlung:		
Soldier of Fortune II	Activision	80
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



Im 3. Quartal dieses Jahres gibt es jede Menge mysteriöser Rätsel zu lösen.

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	3. Quartal
GENRE:	Action-Adventure

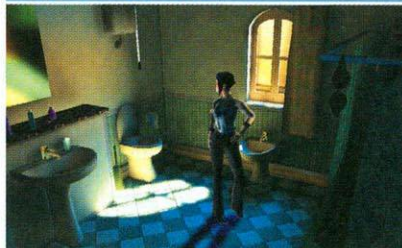
Amped 2



Besonders die Xbox-Live-Unterstützung dürfte für Kurzweil auf der Piste sorgen.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Trendsport

Baphomets Fluch 3



Wem Akte X zu gruselig ist, der sollte es mal mit diesem Abenteuer versuchen.

HERSTELLER:	THQ
TERMIN:	10. Oktober
GENRE:	Action-Adventure

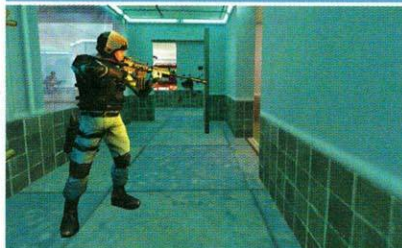
Colin McRae Rally 04



Der Altmeister des Rallyesports gibt sich zum inzwischen vierten Mal die Ehre.

HERSTELLER:	Codemasters
TERMIN:	November
GENRE:	Rennspiel

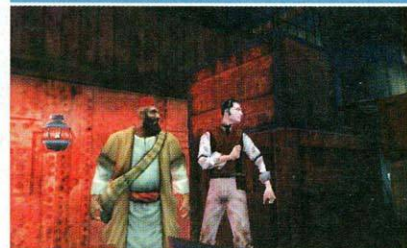
Counter-Strike



Besser als die umjubilte PC-Version? Die Zukunft wird es zeigen.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Ego-Shooter

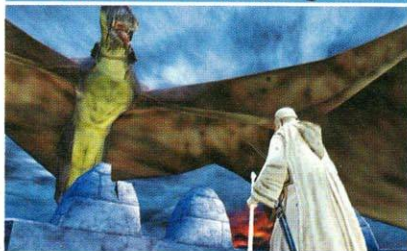
Curse: The Eye of Isis



Die mysteriöse Mumie traut sich leider erst im Oktober aus ihrer Gruft.

HERSTELLER:	Wanadoo
TERMIN:	Oktober
GENRE:	Action-Adventure

HdR: Die Rückkehr des Königs



Zeitnah zum Kinofilm wird auch ein neuer Teil für die Xbox veröffentlicht.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	September
GENRE:	Action

Dino Crisis 3



Survival-Horror wie beim ersten Teil oder stumpfes Geballere wie bei Teil 2?

HERSTELLER:	Capcom
TERMIN:	2003
GENRE:	Action-Adventure

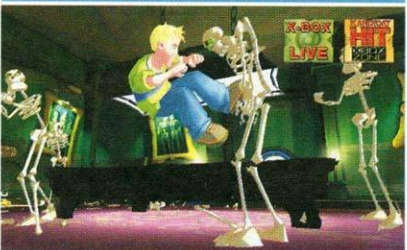
FIFA 2004



Demnächst werden wir Sie ausführlich über die neueste Auflage des EA-Kicks informieren.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	September
GENRE:	Fußball

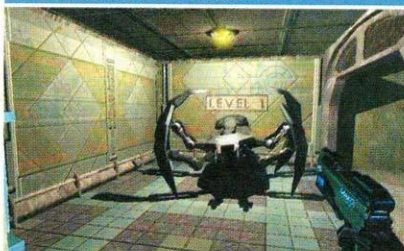
Grabbed by the Ghoulies



Das Spiel mutet an wie ein Mix aus Luigi's Mansion und dem Klassiker Zombies ate my Neighbours.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Action

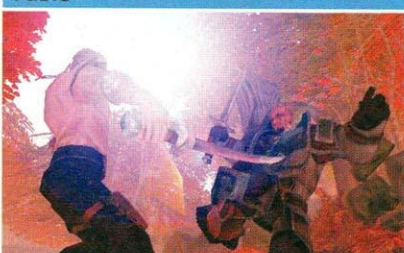
Deus Ex: Invisible Wars



Wir sind skeptisch, ob das ehrgeizige Projekt wirklich noch 2003 erscheinen wird.

HERSTELLER:	Eidos
TERMIN:	2003
GENRE:	Action-Adventure

Fable



Rollenspieler können sich auf hochwertigen Nachschub aus dem Hause Microsoft freuen.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	2003
GENRE:	Rollenspiel

Freedom: Soldiers of Liberty



Können Sie es schaffen, genug Gleichgesinnte um sich zu scharen, um den Russen Paroli zu bieten?

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

Group S Challenge



Auweia! Aufgrund von Lizenzproblemen verschiebt sich der Titel vorerst auf unbestimmte Zeit.

HERSTELLER:	Capcom
TERMIN:	2003
GENRE:	Rennspiel

DIE BESTEN RENN-SPIELE

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	Page	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 FUßBALL-SPIELE

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
Wakeboarding Unleashed	Activision	84
Aktuelle Empfehlung:		
Wakeboarding Unleashed	Activision	84
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
Morrowind: 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.

JULI

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Speed Kings	Acclaim	Rennspiel	4. Juli
SX Superstar	Acclaim	Rennspiel	4. Juli
Stake: Fortune Fighters	BigBen Interactive	Action	5. Juli
Aliens vs. Predator Extinction	Electronic Arts	Strategie	25. Juli
AquaNox 2: Revelation	Jowood	Action	Juli
Backyard Wrestling	Eidos	Wrestling	Juli
Futurama	Take 2	Action	Juli
Gesprenzte Ketten	Take 2	Action-Adventure	Juli

AUGUST

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	Action	14. Aug.
Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi Universal	Action	15. Aug.
XGRA	Acclaim	Rennspiel	22. Aug.
Roland Garros 2003	Wanadoo	Sport	27. Aug.
Fluch der Kanibik	Ubi Soft	Rollenspiel	28. Aug.
Star Wars: Knights of the Old Republic	Electronic Arts	Rollenspiel	29. Aug.
Gladus	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	Mitte Sept.
WWE Raw 2	THQ	Wrestling	Mitte Sept.
Beyblade	Atari	Action	Sept.
Crimson Skies: Highroad to Revenge	Microsoft	Action	Sept.
Conflict: Desert Storm 2	Take 2	Action	Sept.
Dead or Alive Online	Tecmo	Beat 'em Up	Sept.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	Action	Sept.
FIFA 2004	Electronic Arts	Fußball	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.

OKTOBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Baphomets Fluch 3	THQ	Adventure	10. Okt.
Club Football	Codemasters	Fußball	10. Okt.
XIII	Ubi Soft	Ego-Shooter	23. Okt.
Dungeons & Dragons Heroes	Atari	Action	30. Okt.
Findet Nemo	THQ	Action	Mitte Okt.
BDFL Manager 2004	Codemasters	Simulation	Oktober
Curse: The Eye of Isis	Wanadoo	Action-Adventure	Oktober
Gladitor: Sword of Vengeance	Acclaim	Action	Oktober
NBA Inside Drive 2004	Microsoft	American Sports	Oktober
Tony Hawk's Underground	Activision	Trendsport	Oktober
Wallace & Gromit	Bam	Action-Adventure	Oktober

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Alias	Acclaim	Action-Adventure	November
Arx Fatalis	Dreamcatcher	Rollenspiel	November
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubi Soft	Action-Adventure	November
Beyond Good & Evil	Ubi Soft	Action-Adventure	November
Bloody Roar Extreme	Konami	Beat 'em Up	November
Colin McRae Rally 04	Codemasters	Rennspiel	November
Dancing Stage Unleashed	Konami	Simulation	November
James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts	Action	November
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Action	November
NBA Jam 2004	Acclaim	American Sports	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

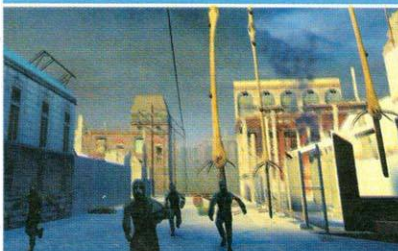
Halo 2



Die Xbox-Fangemeinde freut sich weltweit auf diesen absoluten Ausnahmestitel.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	2003
GENRE:	Ego-Shooter

Half-Life 2



Für viele das Spiel der E3! Hoffentlich stimmt die Performance auch auf der Xbox.

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	2004
GENRE:	Ego-Shooter

Project Gotham Racing 2



Kann der Nachfolger mit dem hochgelobten ersten Teil mithalten? Im Dezember sind wir schlauer.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Rennspiel

StarCraft: Ghost



Schleichen und Verstecken bringt oftmals mehr als der Gebrauch der Feuerwaffe.

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

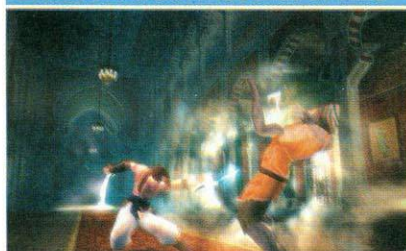
NFL Fever 2004



Auf jeden Fall wieder ein Titel, bei dem Onlinesportler voll auf ihre Kosten kommen.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	September
GENRE:	American Sports

Prince of Persia: The Sands of Time



Zu diesem Titel finden Sie exklusive Bilder im Heft und einen Film auf DVD.

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

SSX 3



Die wilden Typen in ihren abgefahrenen Outfits rauschen zum dritten Mal die Pisten runter.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	November
GENRE:	Trendsport

Star Wars: KOTOR



So ein Mist! Jetzt hat sich die Veröffentlichung auf Ende August verschoben.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	29. August
GENRE:	Rollenspiel

Soul Calibur II



Im September kommen endlich auch europäische Prügelspielfans in den Genuss des Krachens.

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

The Hulk



In dieser Ausgabe finden Sie endlich den Test zum Spiel. Nico ist grün angelaufen.

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	Erhältlich
GENRE:	Action

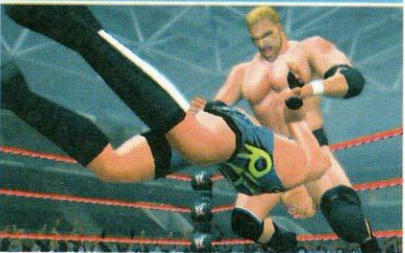
Top Spin



Ob es Michael Stich oder Boris Becker als Bonuscharaktere gibt, ist noch nicht bekannt.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	September
GENRE:	Sport

WWE Raw 2



Wrestling-Fans aufgepasst! In dieser Ausgabe gibt's die Vorschau zu WWE Raw 2.

HERSTELLER:	THQ
TERMIN:	Mitte September
GENRE:	Wrestling

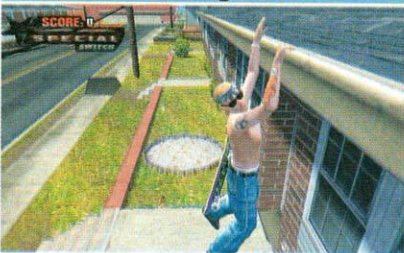
Terminator 3: Rise of the Machines



Mit etwas Glück können wir euch in der nächsten Ausgabe den Test präsentieren.

HERSTELLER:	Atari
TERMIN:	August
GENRE:	Action

Tony Hawk's Underground



Diesmal steigen die Skater sogar von den Brettern, um die Areale zu erkunden.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	Oktober
GENRE:	Trendsport

True Crime: Streets of L.A.



In einer der nächsten Ausgaben präsentieren wir aktuelle Bilder und Infos.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	2003
GENRE:	Action

XIII



Auf der Games Convention in Leipzig wird dies sicherlich eines der Messehighlights.

HERSTELLER:	Ubi Soft
TERMIN:	23. Oktober
GENRE:	Ego-Shooter

SpongeBob SquarePants	THQ	Action	November
SSX 3	Electronic Arts	Trendsport	November
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubi Soft	Ego-Shooter	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 Ghouls	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.
Akte X: Resist or Serve	Vivendi Universal	Action-Adventure	3. Qu.
Battlestar Galactica	Vivendi Universal	Action	3. Qu.
Buffy 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.
Otogi: 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.
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	Rennspiel	4. Qu.
Full Throttle: Hell on Wheels	LucasArts	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.
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 Kona Gang	CDV	Action-Adventure	4. Qu.
Vultures	CDV	Action	4. Qu.
Worms 3D	Sega	Action	4. Qu.
Wrath Unleashed	LucasArts	Action	4. Qu.
Zanzarah: The Hidden Portal	Xicat Interactive	Adventure	4. Qu.
Backyard Wrestling	Eidos	Sport	2003
Barbarian	Virgin Interactive	Beat 'em Up	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 Men'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
Group S Challenge	Capcom	Rennspiel	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	Teemo	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
Syberia	Vivendi Universal	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 entgegenfeiern. 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 *Spietitel*“ für die Lesercharts und „xmostwanted *Spietitel*“ 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**, D2; Mobilcom; Debitel

**davon 12 Cent Vodafone-Leistung

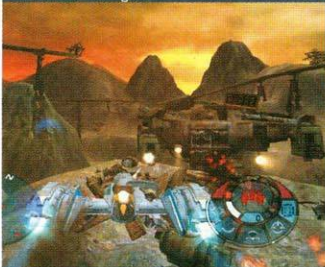
LESER-CHARTS

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung

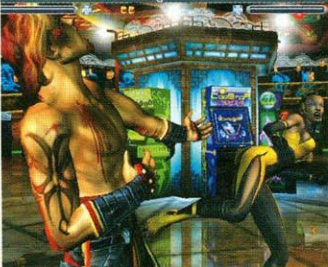
PLATZ 1: Halo



PLATZ 2: Yager



PLATZ 3: Tao Feng: Fist of the Lotus



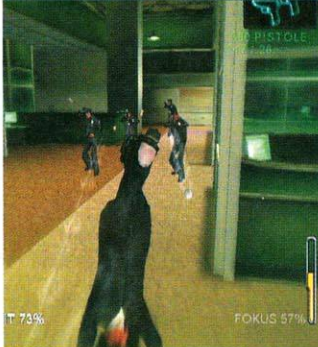
PLATZ/VORMONAT			WERTUNG	MONAT
1	1	Halo	85%	4
2	4	Yager	89%	2
3	NEU	Tao Feng: Fist of the Lotus	77%	1
4	5	Tom Clancy's Splinter Cell	90%	4
5	NEU	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	75%	1
6	2	Panzer Dragoon Orta	90%	4
7	NEU	Enter the Matrix	76%	1
8	NEU	Red Faction II	85%	1
9	8	Burnout 2: Point of Impact	87%	2
10	7	Medal of Honor: Frontline	83%	3

Inzwischen ist es schon fast langweilig, aber *Halo* bleibt nach wie vor hartnäckig an der Chartspitze. Dahinter konnte die deutsche Wertarbeit *Yager* ordentlich zulegen. Höchster Neueinsteiger ist *Tao Feng: Fist of the Lotus*, das sich gleich mal auf Rang 3 breit gemacht hat. Kurios: Während die Kampfkünste der *DOA*-Recken scheinbar nicht mehr gefragt sind, konnte die Volleyball-Variante von *Dead or Alive* erstmals in die Charts einsteigen. Verlierer des Monats ist *Panzer Dragoon Orta*, das sich in diesem Monat mit Platz 6 begnügen muss.

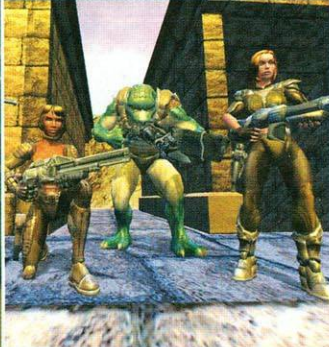
VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ 1: Enter the Matrix



PLATZ 2: Brute Force



PLATZ/VORMONAT			WERTUNG	MONAT
1	1	Enter the Matrix	76%	2
2	NEU	Brute Force	85%	1
3	NEU	Red Faction II	85%	1
4	4	Dead or Alive 3	89%	4
5	3	Burnout 2: Point of Impact	87%	2
6	2	Yager	89%	2
7	6	Halo	85%	4
8	15	Medal of Honor: Frontline	83%	3
9	NEU	Soldier of Fortune II: Double Helix	80%	1
10	5	Robbie Williams Excl. DVD Kit	-	4
11	9	MotoGP: Ultimate Racing Technology 2	87%	2
12	10	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	75%	3
13	11	DTM Race Driver: Director's Cut	89%	3
14	13	Die Sims	71%	3
15	12	Tom Clancy's Splinter Cell	90%	4

MOST WANTED

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Halo 2



PLATZ 2: True Crime: Streets of L.A.



PLATZ/VORMONAT			HERSTELLER	MONAT
1	1	Halo 2	Microsoft	4
2	WE	True Crime: Streets of L.A.	Activision	3
3	10	XIII	Ubi Soft	2
4	8	Fable	Microsoft	2
5	8	Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	3
6	NEU	Driver 3	Atari	1
7	3	Soul Calibur II	Namco	3
8	WE	Akte X: Resist or Serve	Vivendi Universal	2
9	2	Doom 3	Activision	4
10	NEU	Counter-Strike	Vivendi Universal	1

Erstmals beehren die zwei Wiedereinsteiger XBOX-ZONE-Charts. Zum einen melden sich Mulder und Scully auf dem 8. Rang zurück. Die Verbrechensbekämpfung *True Crime: Streets of L.A.* konnte sogar den zweiten Platz erobern. Einen großen Satz nach vorn legte der Ego-Shooter *XIII* hin. *Fable* konnte ebenfalls einige Plätze gutmachen. Bester Neueinsteiger ist *Driver 3*. *Counter-Strike*, der zweite Neuling, wird in Zukunft sicherlich noch einige Plätze nach oben klettern.

die redaktion



**HANS
IPPISCH**
33, REDAKTIONSLEITER

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... zurück in seinen Urlaub im beschaulichen Italien. Da konnte man wenigstens in der Sonne liegen, statt im Büro zu schuften.

Spielt momentan:
Midnight Club II



**JENS
QUENTIN**
33, LEITENDER REDAKTEUR

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... einen Kühlschrank direkt unter seinem Schreibtisch. Dort könnte er dann nicht nur Getränke, sondern auch seine Füße kühlen.

Spielt momentan:
Soldier of Fortune II (Xbox Live)



**UWE
HÖNIG**
29, REDAKTEUR

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... mehr Vernunft, um auch mal eine Mütze aufzusetzen, damit nicht wie zuletzt beim DTM-Rennen Haut und Hirn verbrennen.

Spielt momentan:
Midnight Club II



**NICO
LINDNER**
26, VOLONTÄR

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... einen Schreibroboter, der für ihn die Artikel verfassen, während er in der Weltgeschichte umherreist und Events wahrnimmt.

Spielt momentan:
Hulk



**OLIVER
BECK**
23, FREIER REDAKTEUR

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... dass er wie in seinem Auto eine Klimaanlage am Schreibtisch hat. Dann wären ständig konstante 23 °C eingestellt und gut ist.

Spielt momentan:
NBA 2k3 (Xbox Live)



**HEINRICH
LENHARDT**
38, KORRESPONDENT

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... weniger Gejammer aus Deutschland! Bei ihm in der Nieselregen-Hochburg Vancouver gibt's zuverlässige Zwischendurch-Abkühlung.

Spielt momentan:
Indiziert



**LARS
KROMAT**
30, LAYOUT

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... dass sich diese Hitzewelle noch lange hält, damit er auch weiterhin die braungebrannten Körper der „Kolleginnen“ bestaunen kann.

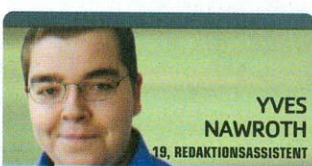
Sieht momentan:
The Cure – Trilogy (live in Berlin, DVD)



**BRITTA
RASP**
24, LAYOUT

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... eine schöne Zeit im Schwimmbad oder am Baggersee, einen neuen Bikini und dass es noch ganz lange sehr heiß bleibt.

Spielt momentan:
Hulk

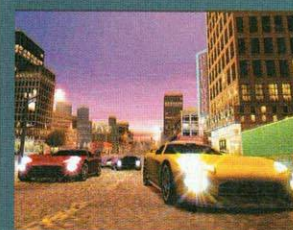


**YVES
NAWROTH**
19, REDAKTIONSASSISTENT

Wünscht sich seit der Hitzewelle am meisten ... auf seinen nächsten Urlaub, in dem er hoffentlich den Geburtstag recht ausschweifend und feuchtfröhlich feiern kann.

Spielt momentan:
Speed Kings

SPIEL DES MONATS



MIDNIGHT CLUB II

Ausnahmen bestätigen die Regel. Da wir in diesem Monat nicht gerade mit spielerischen Knallern überschüttet wurden, erhielt dieses Mal ein Titel die Auszeichnung „Spiel des Monats“, ohne mit einem Hit-Stempel gesegnet zu sein. Dafür konnte die coole Xbox-Live-Variante von *Midnight Club II* unseren Mehrspieler-Hit abstauben. Alle Details erfahren Sie im Test.

MEHR AB SEITE 58



ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

Die Hard: Vendetta	62
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	68
Hulk	64
Mace Griffin: Bounty Hunter	54
Midnight Club II	58
SeaBlade	69
Soldier of Fortune II: Double Helix	48
Speed Kings	66
Stake: Fortune Fighters	71
Starsky & Hutch	70
SX Superstar	67
World Championship Snooker 2003	71

die icons kurz erklärt



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



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



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



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



Dieser Stempel verweist auf die Seite 99 in unseren Cheats & Codes, auf der Sie Tipps zu dem Titel finden.



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



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



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



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



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

TEST

Soldier of Fortune II: Double Helix

Soldier of Fortune II: Double Helix



Wer sich berufen fühlt, dem **virtuellen Terror ein Ende** zu machen, der sollte unbedingt mit Activisions Ego-Shooter ein paar Trainingseinheiten absolvieren.

In der Rolle des knallharten Söldners John Mullins treten Sie bei *Soldier of Fortune II* dem geballten Terrorismus auf der ganzen Welt gegenüber. Im Auftrag der mysteriösen Organisation The Shop übernehmen Sie Aufträge des Kalibers: „Metzle alles nieder, was dir in die Quere kommt!“. Die Double-Helix-Missionen werden dabei von einer Hintergrundgeschichte zusammengehalten. Ein international operierendes Terror-syndikat sorgt mit der Entwendung von Biowaffen für Schrecken: The Shop befürchtet einen Anschlag auf die Welthandelskonferenz in der Schweiz. Doch zunächst führt Sie Ihr erster Auftrag nach Prag, wo Sie einem Wissenschaftler zur Flucht verhelfen sollen ...

Die große Missionsvielfalt

In Sachen Levelvielfalt und Spieldauer gibt sich *Soldier of Fortune II* keine Blöße. Das Söldnerleben führt Sie neben dem angesprochenen Schweiz-Abstecher nach Kolumbien, Russland oder auch Hongkong. Insgesamt 53 Einzelspielermissionen sorgen für Kurzweil und glühende Gewehrläufe, denn deftige Action wird eindeutig großgeschrieben. Das Missionsdesign ist dabei meist geradlinig und auf brachiales Ballern ausgerichtet. Die deutsche Version des Spiels hat von der USK deshalb das rote „Keine Jugendfreigabe“-Logo kassiert, was aber vollkommen in Ordnung geht. Die GHOU-II-Engine bietet ein gelungenes „Per Pixel“-Kollisions-system. Danach werden verschiedene Trefferzonen abgefragt und

die entsprechenden Auswirkungen realistisch auf dem Bildschirm dargestellt.

Gewalt als Mittel zum Zweck

Sicherlich sind Blutfontänen und abgetrennte Gliedmaßen nicht jedermanns Sache. Aus diesem Grund gibt es bei *Soldier of Fortune II* in den Optionen die Möglichkeit, den Gore auszuschalten. Wer sich nun also entschlossen hat, den Kampf gegen den Terror aufzunehmen, der braucht auch die passende Bewaffnung. Die verschiedenen Missionen erfordern natürlich auch unterschiedliche Argumentations-verstärker: Einem wild um sich feuernden Helikopter steht man lieber mit einer durchschlagenden Bazooka gegenüber als mit einer schall-

gedämpften Automatik. Vor jeder neuen Haupt-Mission (die jeweils in mehrere Aufträge unterteilt ist) dürfen Sie deshalb Ihre Lieblingswaffen aus einer Auswahl von insgesamt 25 Krachmachern zusammenstellen und neben einem Satz Granaten auch einen Ausrüstungsgegenstand, wie etwa ein Fernglas einpacken. Glücklicherweise können Sie aber alle liegen gebliebenen Waffen der ausgeschalteten Gegner auf sammeln und mit sich führen.

Weidmannsheil!

Jagd ist das richtige Wort, wenn man das Gameplay von *SoF II* beschreibt. Selbst anfänglich als Stealth-Mission deklarierte Einsätze driften schnell in eine ungestüme Schießerei ab, was aber nicht unbedingt schlecht sein muss – die Entwickler setzten deutlich auf kompromisslose Action. In Kolumbien ist man beispielsweise mit einer Gruppe Marines unterwegs, aber der Spieler muss sich keine Gedanken über die eventuelle Kontrolle

ROTE SPUREN IM SCHNEE
Die automatische Shotgun ist äußerst gefährlich für die gegnerischen Truppen.



SCHIESSWÜTIG Im kühlen Russland haben sich ebenfalls Terrorzellen gebildet.



FIRE AND FORGET Mit dem Raketenwerfer können Sie relativ schnell für Ruhe sorgen.



VOLLTREFFER Auf dem LKW müssen Sie während der Flucht die Verfolger abschütteln.





INFO: DIE GHOUL-II-ENGINE

Chirurgische Fähigkeiten

Die **GHOUL-II-Technologie** ermöglicht realistische Gore-Effekte, bei denen es einem durchaus den Magen umdrehen kann.

Durch pixelgenau bestimmte Trefferzonen auf den Polygonegegnern ist eine außergewöhnliche Gewaltdarstellung möglich. Schießen Sie beispielsweise auf Beine oder Arme, werden getroffene Gliedmaßen – je nach Bewaffnung – schwer verletzt oder komplett weggeschossen. Sicherlich sind solch derbe Effekte nicht jedermanns Sache, weshalb Activision für zartbesaitete Naturen die Möglichkeit zum Ausschalten des Blutes und der Gore-Darstellung eingebaut hat. Dennoch gehört das Spiel auf keinen Fall in Kinderhände, folgerichtig hat die USK dem Titel keine Jugendfreigabe erteilt.



ANGERITZT Mit dem Messer können Sie die Gegner leise erledigen.



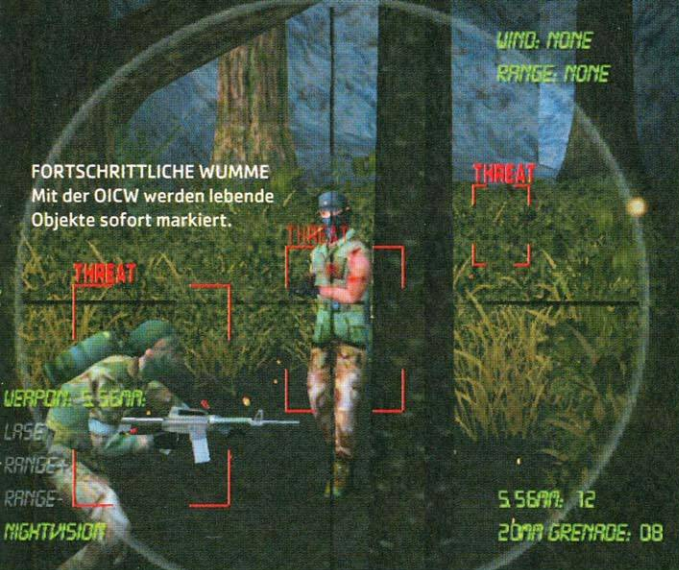
TRENNUNGSGRUND Schrotflinten oder Granaten richten einiges an ...

der eigenen Leute machen. Die künstliche Intelligenz nimmt einem diese Aufgabe ab und man konzentriert sich lediglich auf die Eliminierung der gegnerischen Einheiten. Besonders unterhaltsam sind die teils geskripteten Sequenzen, bei denen Sie sich per Knopfdruck hinter fest installierte Geschütze wie Maschinengewehre klemmen. So feuern Sie beispielsweise auf eine ganze Horde bewaffneter Truppen, die Sie bei einer LKW-Flucht verfolgen oder nehmen in einem Hub-

schrauber kolumbianische Terrornester unter Beschuss.

Verschwörungen und Co.

In Videosequenzen wird zwischen den Einsätzen die Geschichte weitergesponnen und neue Missionen besprochen. Die krude Story gewinnt dabei keinen Preis, geht aber in Ordnung. Leider ist die Qualität der Zwischensequenzen unter aller Kanone. Verschwommene Aufnahmen von „Render-Filmchen“, die mit der Spieleengine erstellt wur-



MESSERKÜNSTLER
Diesem Terroristen
wird das Grinsen
gleich vergehen.



WELTWEITE JAGD
Selbst in den Gas-
sen von Hong-
kong muss sich
John Mullins
durchsetzen.



den, hauen keinen Xbox-Fan vom Hocker. Gott sei Dank wurde der Steuerung mehr Beachtung geschenkt und obwohl jeder Button auf dem Controller belegt ist, kommen Ego-Shooter-Fans sofort mit dem Spiel klar. Allen anderen empfehlen wir einen Ausflug in das Tutorial, um sich einen umfassenden Überblick zu verschaffen. Die praktische Autoaim-Funktion „markiert“ Gegner und verändert das Fadenkreuz, sobald Sie einen Kontrahenten im Visier haben.

Außerdem stehen verschiedene Nachtsichtmodi, teilweise auch in Verbindung mit Waffen zur Verfügung. Allerdings wurde bei einer Kleinigkeit geschlamspt: Wenn sich John Mullins duckt und dabei läuft stellt sich ein eigenartiges „Holpern“ ein, das beim Zielen sehr unangenehm auffällt.

Technische Mängel

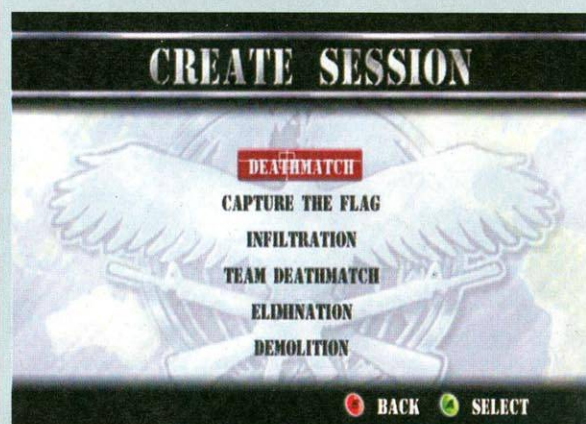
Viel schlimmer sind aber die technischen Unzulänglichkeiten, mit denen SoF II daherkommt. Leider

INFO: MEHRSPIELERFREUDEN

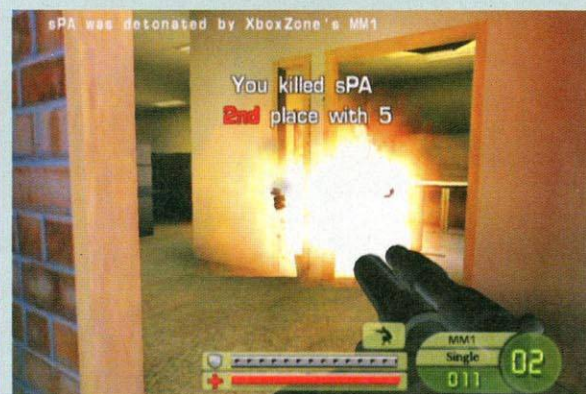
Ohne Bots und Splitscreen

Obwohl *Soldier of Fortune II* eigentlich ein Solospieler-Abenteuer ist, hat der Multiplayermodus per Xbox Live oder System-Link durchaus einiges zu bieten.

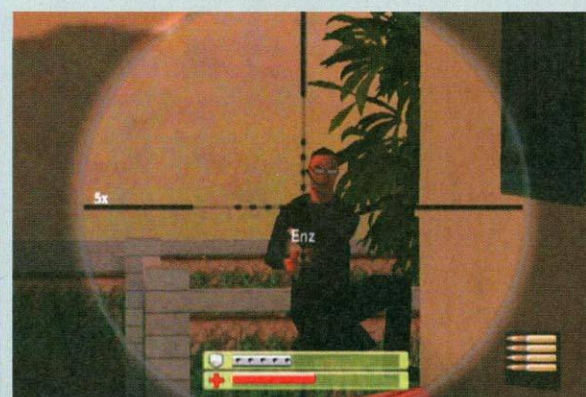
Wer zu Hause ein kleines Netzwerk mit Xbox-Konsolen aufbauen möchte, der sollte sich neben *Brute Force* unbedingt auch *SoF II* vormerken. Der System-Link funktioniert mit einem Switch (etwas schneller als ein Hub) einwandfrei und eine Session mit mehreren Kumpels ist für so manchen Lacher gut. Jeder Mitspieler braucht aber Konsole, Fernseher und das Game. Außerdem gibt es noch ein kleines Problem: Da die Entwickler keine Bots vorgesehen haben, gibt es nur so viele Gegner, wie Spieler am Start sind. Zu zweit kommt so natürlich relativ wenig Freude auf. Dafür dürften aber per Xbox Live immer genügend Mitspieler zur Verfügung stehen. Online macht der Titel dank interessanter Maps und cooler Spielmodi wie Infiltration oder Demolition richtig Spaß und angesichts der geringen Auswahl an Live-fähigen Ego-Shootern sollten Fans getrost zugreifen.



TRAUMHAFT Bei dieser Modus-Auswahl kommt keine Langeweile auf.



ONLINEPASS Die Xbox-Live-Unterstützung ist gut gelungen.



CAMPERSAU Ein gezielter Treffer mit der Sniper-Rifle reicht aus.

INFO: GRAFIKMÄNGEL

Ruckeleinlagen trotz Tricks

Die Entwickler haben offensichtlich bei der Umsetzung der PC-OpenGL-Engine geschlampt ...

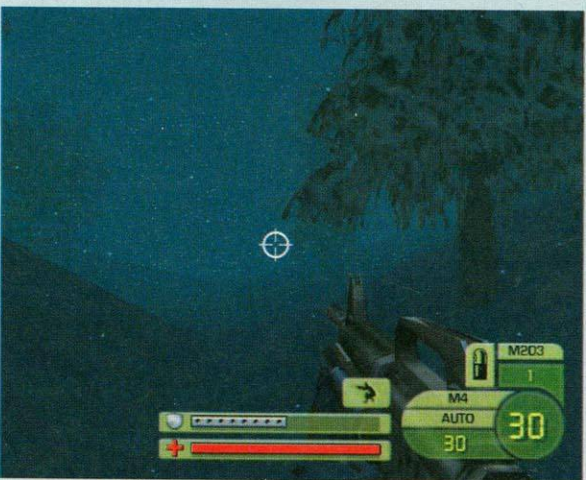
Weit über die Hälfte der Missionen bei *Soldier of Fortune II* sind unheimlich neblig. Ob dieser Nebel nun als Wettereffekt (Schneetreiben in Russland, Sturm auf dem Schiff) oder atmosphärisches Stilmittel (Nacht in Prag, dampfender Dschungel in Kolumbien) eingesetzt wurde, macht keinen Unterschied. Trotz der geringen Fernsicht stören oftmals Ruckler den Spielablauf. Unverständlich ist das vor allem, da die Animationen (bis auf die Sterbesequenzen) und der Detailgrad der Hintergründe ebenfalls niemanden vom Hocker hauen.



GRAU IN GRAU Trotz weniger Details und Nebel ruckelt das Spiel.



MISERABLE BEDINGUNGEN Regen und Nebel erschweren die Sicht.



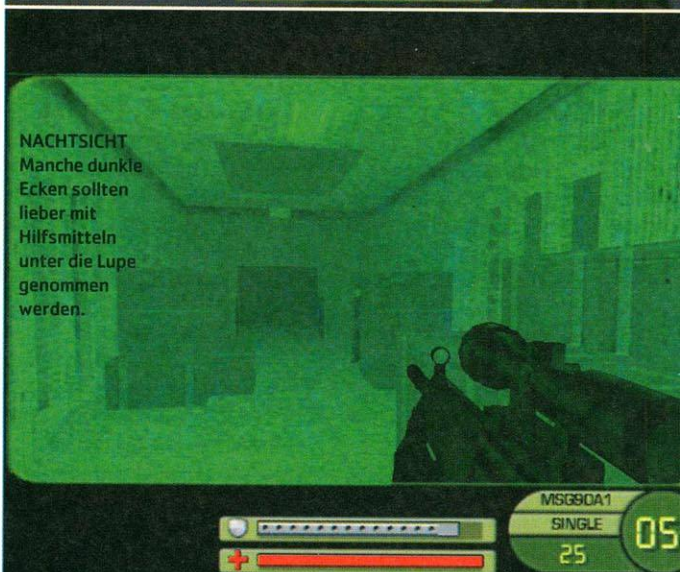
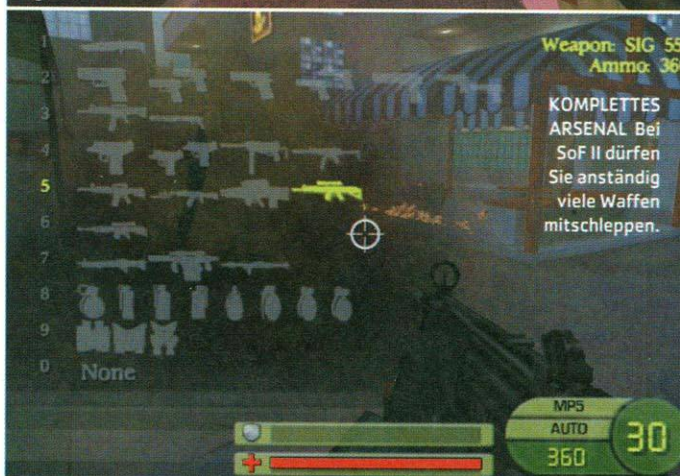
EISZEIT IN RUSSLAND Trotz dickem Nebel gibt es auch hier Ruckler.

wirkt das Spiel wie eine schlampige Umsetzung. Denn dass auf der Xbox mehr möglich ist, hat Activision mit einem in Deutschland nicht erschienenen Ego-Shooter bereits bewiesen. Besonders: übel sind die Ruckeleinlagen bei erhöhtem Gegneraufkommen. Dies ist umso merkwürdiger, als die Optik im Allgemeinen nicht so toll aussieht. Verschwommene Texturen, kantige Fahrzeuge und Levelobjekte und oftmals dichter Nebel oder Wetter-Effekte sowie stellenweise hölzerne Animationen sollten die

Xbox-Hardware nicht dermaßen ans Limit treiben. Ausnahme sind die Dschungel-Levels in Kolumbien, die uns gut gefallen haben. Explosionen sehen auch ganz brauchbar aus und die bereits angesprochenen Auswirkungen der GHOU-II-Engine sind ebenfalls gelungen. Soundtechnisch wird dem Action-Fan auch einiges geboten: Alle Waffen klingen authentisch und knackig, besonders mit einer potenten 5.1-Anlage. Außerdem wirkt die Musikuntermahlung unaufdringlich und passend.



AUSGEHOBBEN Aus diesem MG-Nest wird garantiert kein Schuss mehr abgefeuert.



NACHTSICHT Manche dunkle Ecken sollten lieber mit Hilfsmitteln unter die Lupe genommen werden.

INFO: UNENDLICHE AUSWAHL

Der Level-Editor sorgt für erneuerbare Herausforderungen.

Wem die 53 Solo-Missionen nicht ausreichen, der kann mit dem komfortablen und einfach aufgebauten Level-Editor den Wiederspielwert erhöhen.

Nach der Vorgabe einer Präferenz aus den Punkten Kopfgeldjäger, Zerstörung, Flucht oder Infiltrierung inklusive der Angabe der Tageszeit, des Einsatzortes (Dschungel, Wüste, Gebirge oder Schneelandschaft) und des Schwierigkeitsgrades, generiert das Spiel selbstständig einen Level. Zwar sind diese Missionen nicht ganz so prickelnd wie die Originalinsätze, aber als nette Dreingabe haben die selbst erstellten Levels durchaus ihre Daseinsberechtigung und sorgen auch noch nach dem Durchspielen der Double-Helix-Missionen für weitere Motivation.



EINFACHES MENÜ Mit wenigen Schritten wird ein Level generiert.



NEUER LEVEL, NEUES GLÜCK Zufalls-Missionen heben den Wiederspielwert.

Spielespaß en masse

Mit dem eingebauten Missions-Editor kann SoF II wieder einigen Boden gutmachen. Durch einfaches Verändern einiger Variablen können Sie sich kinderleicht unzählige neue Aufträge erstellen, was nach dem Durchspielen des Einzelspielermodus für weitere Motivation sorgt. Als weiteres Bonbon gibt es einwandfreie Xbox-Live-Unterstützung (bis auf die unkomfortable Kommunikation) mit ein paar netten Deathmatch- und Capture-the-Flag-Maps. Außerdem wird es mit dem Infiltration- (ein Objekt muss aus der feindlichen Basis gestohlen werden) und dem Demolition-Modus (ein Sprengsatz muss beim Gegner installiert werden) auch online nicht so schnell langweilig. Wer gerade sowieso mehrere Xbox-Konsolen für eine Brute Force-Session mit Switch oder Hub vernetzt hat, der darf sich freuen. Auch bei Soldier of Fortune II können Sie sich mit Ihren Freunden per System-Link aufreibende Matches liefern. Leider gibt es einen Makel: Es gibt keine Bots zum Zuschalten bei Spielermangel. Wenn Sie beispielsweise zu zweit sind, dann spielen Sie auch nur zu zweit.

Umsetzungswüste Xbox?

Die Umsetzungen der letzten Zeit machen etwas deutlich klar: Wenn die Entwickler nicht genügend Feinarbeit investieren, können Xbox-Versionen nicht mit ihren PC-Vorbildern mithalten. Etwas Sorgen machen wir uns in diesem Zusammenhang über die angekündigte Xbox-Version von Half-Life 2. Sollten sich die Jungs von Valve für die Konsolenvariante nicht so viel Mühe geben, erwartet uns ein Zweiklassenspiel ... Bei Soldier of Fortune II ist der vergleichsweise geringe Hauptspeicher der Xbox für die mindere Qualität verantwortlich. Aber trotz der Mängel



PYROTECHNIK Manche Levelobjekte lassen sich mit entsprechenden Wummen leicht zerstören.

kommen besonders Freunde eindeutiger Gewaltdarstellung bei dem Spiel auf ihre Kosten. Xbox-Live-Fans dürfen ebenfalls, dank der Online-Modi inklusive guter Mehrspieler-Maps, zuschlagen.

UWE HÖNIG

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig

... ist der Terroristenschreck!

Bei Soldier of Fortune II gibt es einiges zu tun, denn ganze Horden von Terroristen warten in einer anständigen Level-Auswahl auf den tapferen Helden John Mullins. Dabei ist die KI der Gegner nicht gerade der Hammer, aber dennoch ganz witzig anzusehen: Haben die Terroristen uns erst einmal entdeckt, gehen sie teilweise in Deckung und schicken mehrere Schergen mit nervösen Abzugsfingern voraus, um nach dem Rechten zu sehen. Leider ist die Grafik nicht besonders geraten. Es gibt zahlreiche Passagen, die wie die Pest ruckeln – nicht gerade gut für einen Ego-Shooter! Außerdem zermren zusätzlich elend lange Ladezeiten an den Nerven. Auf der Habenseite kann SoF II den einfachen Missions-Editor und die Xbox-Live-Unterstützung verbuchen. Unterm Strich reicht es nicht für einen Hit, aber Action-Fans ab 18 werden dennoch ihren Spaß mit dem Game haben. Vor allem die bereits 50.000 Live-User in Europa wird's freuen: Die Multiplayer-Maps machen Laune, aber leider stören auch hier Ruckler, besonders, wenn sich viele Mitspieler in den Arealen herumtreiben.

IM VERGLEICH

RED FACTION II

THQ

Test in Ausgabe 07/03

85%

Die Geo-Mod-Engine, gute Optik und pausenlose Action sorgen trotz kurzer Spieldauer für ein spannendes Inferno.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Electronic Arts

Test in Ausgabe 02/03

83%

Die beeindruckende Audio-Kulisse und packende, aber schwere Missionen versetzen einen mitten ins Kriegsgetümmel.

SOLDIER OF FORTUNE II

Activision

Test in Ausgabe 08/03

80%

Xbox-Live-Fans werden dank cooler Modi zufrieden sein. Grafikfettschisten stören sich an der unsauberen Programmierung.

Soldier of Fortune II

GENRE:
Ego-Shooter

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
Activision

ENTWICKLER:
Gratuitous Games

SPRACHE:
Englisch

VIDEO:
4:3, 16:9

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 59,-

USK-FREIGABE:
Ab 18 Jahren

TERMIN:
Erhältlich

INTERNET:
www.activision.com

PRO/CONTRA:

- + Xbox-Live-Unterstützung
- + GHOU-II-Technik für Hartgesottene
- + Levelgenerator
- Ruckelige Grafik

FAZIT: Wer auf Holzhammer-Action steht, der wird gut bedient. Leider nerven oftmals üble Ruckelattacken.

TEST

SOUND
83%

GRAFIK
70%

MEHRSPIELER-WESTUNG
82%

EINZELSPIELER-WESTUNG
80%

Mace Griffin: Bounty Hunter

**CHEATS
& CODES**
Seite 80

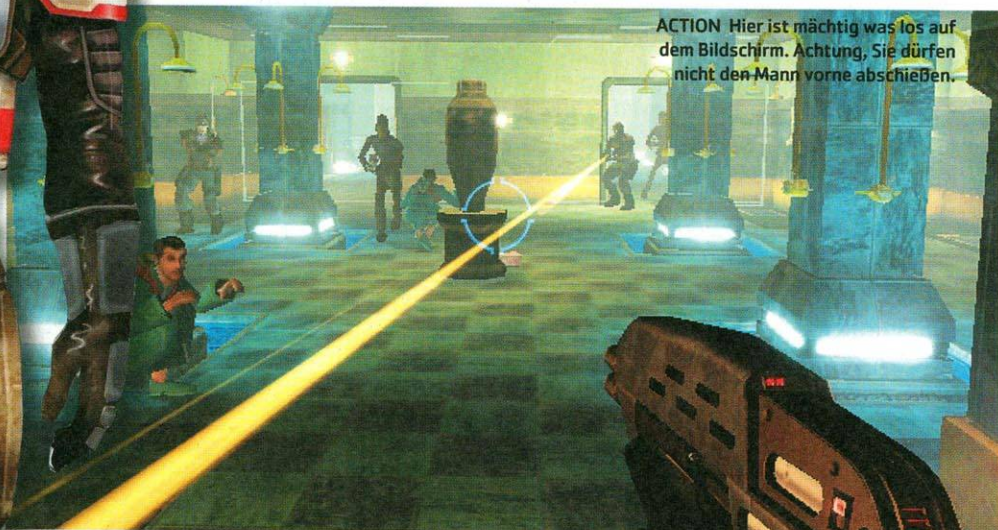
Kopfgeldjäger wider Willen:
Decken Sie eine **galaktische**
Verschwörung auf.

In Mace Griffins Leben gerät einiges aus den Fugen. Zu Beginn des Spiels ist er noch Mitglied einer angesehenen Spezialeinheit, die im kolonisierten Weltraum für Recht und Ordnung sorgt. Doch ein Einsatz ändert

alles. Sie haben bereits die Rolle des kantigen Helden übernommen, als Sie mit ansehen müssen, wie Sie und Ihre Sondereinsatztruppe in einen Hinterhalt gelockt werden. Die Mission endet im Desaster: Außer Ihnen überlebt kein anderes Teammitglied den fiesen Hinterhalt und zu allem Überfluss missachten Sie auch noch ungewollt den Befehl Ihres direkten Vorgesetzten, der daraufhin stirbt. Als Konsequenz landen Sie vor dem Kriegsverbrechergericht und werden von den angefressenen Richtern zu zehn Jahren Knast verurteilt.

Jetzt geht's los

Nach der Haftentlassung geht das Spiel dann erst richtig los. Mr. Griffin ist nämlich richtig stinkig und will selbstverständlich wissen, wer damals für den Hinterhalt verantwortlich war. Mittellos macht er sich selbstständig und agiert von nun an als so genannter Bounty Hunter, was nichts anderes ist als ein Kopfgeldjäger. Gut, dass das Gewerbe dieser Leute gerade boomt und Mace ziemlich schnell an die verschiedensten Jobs kommt. Welche Aufträge Sie bekommen, wird Ihnen allerdings vorgegeben, und so-



ACTION Hier ist mächtig was los auf dem Bildschirm. Achtung, Sie dürfen nicht den Mann vorne abschießen.



SCHLÄFT DER? Während wir dabei sind, den Komplott aufzudecken, gönnt der sich eine Pause!

mit ist der Spelaufbau vollkommen linear. Da die Missionen allesamt auf unterschiedlichen Planeten und Frachtern spielen, benutzen Sie als Fortbewegungsmittel Ihren ehemaligen Truppentransporter, der mit allerlei Waffen ausgestattet ist. Hier hebt sich *Mace Griffin: Bounty Hunter* dann auch gleich positiv von den anderen Ego-Shootern ab: Sie dürfen Ihre Flugzeuge nämlich selber steuern und müssen regelmäßig im Stile eines *Wing Commander* Raumschlachten auskämpfen und Gegner vom Bildschirm schießen. Spielerisch darf man hier natürlich nicht allzu viel erwarten, denn die Flugsequenzen beschränken sich auf simples „Schieß Sie alle ab und du

kommst zum nächsten Einsatz“. Und dennoch: Die Flugeinlagen bieten zwischen den Missionen eine willkommene Abwechslung und machen aufgrund der soliden Spielbarkeit und der ordentlichen Optik durchaus Laune.

Der Rest wird gelaufen

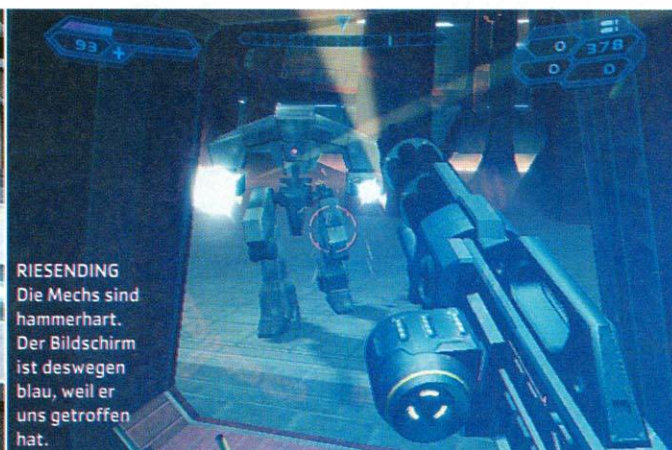
Den Hauptteil von *Mace Griffin: Bounty Hunter* machen allerdings die Ego-Shooter-Einsätze aus. Hier laufen Sie in bekannter Manier durch die Levels, erschießen Bösewichte und drücken bestimmte Knöpfe. Als Waffen stehen Ihnen dabei die unterschiedlichsten Modelle zur Verfügung. Zum Beispiel eine kleine Handfeuerwaffe mit

zwölf Schuss Munition, ein Maschinengewehr oder ein Raketenwerfer mit vier Raketenschächten. Waffenfreunde werden an der reichlichen Auswahl von Schießseisen jedenfalls nichts zu meckern haben. Zusätzlich haben die meisten Waffen eine Sekundärfunktion spendiert bekommen, die unter bestimmten Umständen lebensrettend sein kann – jedenfalls für *Mace Griffin*: Die kleine und unscheinbar wirkende Pistole schießt plötzlich alle zwölf Patronen maschinengewehrartig aus dem Lauf, die MG verfügt über einen wirkungsvollen Granatwerfer und die Pumpgun durchsiebt die Gegner mit vier Ladungen Schrot auf ein-

mal. Die rohe Waffenpower wird auch dringend benötigt, denn die Gegner sind nicht von Pappe. Zum einen stecken die meisten Gegnerarten ziemlich viel ein, bevor sie sich verabschieden. Wer keinen Volltreffer landet, kann schon mal ein ganzes Magazin an einen Gegner verschwenden. Außerdem verhalten sie sich gar nicht dumm. Stehen Kisten in der Gegend herum, verstecken sie sich hinter denselben; ist eine Ecke in der Nähe, gehen Sie zum Nachladen in Deckung. Der größte Knackpunkt ist allerdings die pure Anzahl an Gegnern. Oftmals werden Sie von allen Seiten beschossen und wissen gar nicht so recht, wo die Schüsse



GELOCKT Es dauert zwar lang, bis die automatische Zielvorrichtung den Gegner erwischt, aber dann hat sie ihn.



RIESENDING Die Mechs sind hammerhart. Der Bildschirm ist deswegen blau, weil er uns getroffen hat.

INFO: GEWINNSPIEL

Gewinnspiel Mace Griffin: Bounty Hunter

Mit etwas Glück können Sie jetzt eins von insgesamt drei *Mace Griffin: Bounty Hunter* für Ihre Xbox gewinnen.

Alles, was Sie machen müssen, ist, die folgende Frage zu beantworten:

Was ist ein Bounty Hunter?

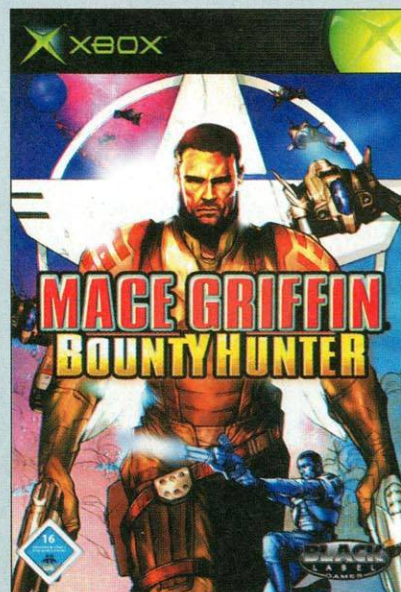
- a) Ein Schokoriegel, der nach Kokosnuss schmeckt?
- b) Ein Kopfgeldjäger?
- c) Eine verschollene Insel im Südpazifik?

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „xbz“ und dem richtigen Lösungsbuchstaben an die 82444. (€ 0,49/SMS*)

*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; D2; Mobilcom; Debitel; E-Plus
**davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Alternativ können Sie weiterhin auch per Postkarte an unseren Gewinnspielen teilnehmen. Schicken Sie diese an:
Computec Media AG, Redaktion XBON-ZONE, Stichwort: Bounty Hunter, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 13. August 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Vivendi Universal Interactive sowie der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



INFO: VERSIONSVERGLEICH

Entschärfte deutsche Version

Gleiches Spiel, jugendfreundlichere Optik: Die Unterschiede sind offensichtlich.

Um hierzulande die Altersfreigabe „Ab 16 Jahren“ zu bekommen, musste das Spiel umfassend entschärft werden. Wo in der englischen Originalversion noch heftig das Blut fließt und regelmäßig Körperteile durch die Gegend fliegen, sacken die getroffenen Gegner bei der deutschen Version einfach zusammen. Obwohl viele der deftigen Gore-Effekte des Originals bestimmt übertrieben waren und der Verzicht auf sie kein Verlust ist, tragen jedoch andere Effekte, wie z. B. blutverschmierte Wände und Böden, auch zur Atmosphäre des Spiels bei. Diese fehlen in der deutschen Version leider vollkommen.



NIX BLUT Egal wie hart Sie die Gegner in der deutschen Version auch bearbeiten, da fließt kein Tropfen Blut.



TSCHÜSS Die Gegner haben eine Granate gefressen und lösen sich jetzt in ihre Bestandteile auf.



BLUTVERSCHMIERT Nach dem Treffer durch den Raketenwerfer brauchen wir jetzt einen ganzen Putztrupp.

eigentlich herkommen. Unterstützt werden die Bösewichte zudem ab und an von Selbstschussanlagen und gepanzerten Mechs, die nur sehr schwer zu knacken sind. Ego-Shooter-Neulinge könnten wegen des derben Schwierigkeitsgrades jedenfalls ziemlich schnell frustriert sein.

Zielen oder zielen lassen

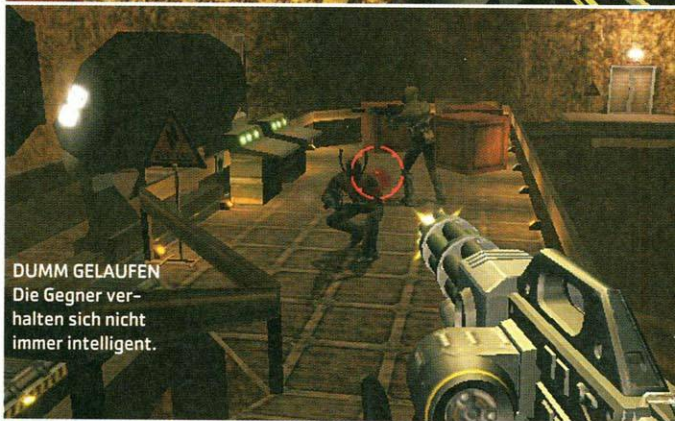
Ihren Teil zum knackigen Schwierigkeitsgrad trägt auch die Steuerung bei. Diese ist nämlich auf der Y-Achse etwas zu sensibel ausgefallen und gerade durch den Rückstoß der Waffen wird das Zielen erschwert. Die Folge ist, dass sie regelmäßig zu tief oder zu hoch schießen und den Gegner entweder gar nicht oder nur an gut gepanzerten Stellen erwischen. Als Erleichterung integrierten die Entwickler deswegen eine Zielunterstützung, die während des Spiels optional aktiviert werden kann. Leider wirkt diese nicht ganz ausgereift

und bringt oft mehr Probleme mit sich, als dass sie helfen würde. Zum Beispiel dauert es manchmal eine halbe Ewigkeit, bis das Fadenkreuz den Gegner überhaupt anvisiert hat, obwohl selbiges fast schon auf den Körper der Person gerichtet ist. Hat man ihn dann schließlich doch im Visier, lässt ihn die Vorrichtung nicht schnell genug wieder los. Die Folge ist, dass man seine Munition an bereits sterbende Widersacher verschwendet, während andere Feinde daneben stehen und auf einen einschießen. Mit welcher Zielvariante man letztendlich besser bedient ist, muss jeder Spieler für sich selber wissen, Macken haben jedoch beide.

Altbekanntes Leveldesign

Bei der Ausarbeitung der Maps und ihrer Missionsziele gingen die Hersteller kein Risiko ein. Die meiste Zeit durchläuft man die mehr oder weniger abwechslungsreichen Levels und sucht Schalter

WUNDERSCHÖN An diesem Screenshot ist das superbe Bomb Mapping auf den Tonnen zu erkennen.



DUMM GELAUFEN Die Gegner verhalten sich nicht immer intelligent.



VERHANDLUNGS-SACHE Der Bösewicht weiß halt, wie man mit Angestellten zu diskutieren hat!

Mace Griffin: Bounty Hunter

oder Ausgänge. Knifflige Aufgaben oder überraschende Einfälle sucht man vergebens. Etwas nervig sind die Missionsteile, bei denen Sie mehrere Räume von Gegnern bereinigen sollen. Oft kommt es nämlich vor, dass Sie bereits alle Fieslinge ausgeschaltet haben und dennoch nicht weiterkommen, nur um festzustellen, dass plötzlich wieder neue Gegner aufgetaucht sind, die aus irgendwelchen Türen herauskommen, die zuvor verschlossen waren. Eine wirklich tolle Atmosphäre vermitteln die Szenen, in denen es Kämpfe zwischen zwei Gruppen gibt. Hier verschanzen sich Ihre Verbündeten hinter den zahlreichen Deckungen und warten auf Ihre Unterstützung, die Sie ihnen natürlich nicht verwehren dürfen. Leider gibt es im Spiel keinen Mehrspielermodus, bei dem Sie diese Art von Schlachten wiederholen dürfen. Warum heutzutage noch ein Ego-Shooter ohne Multi-

player ausgeliefert wird, ist nicht ganz verständlich, denn dieses Genre ist dafür nun mal prädestiniert. So bleibt Ihnen nur der umfangreiche Einzelspielermodus, der allerdings, wenn erst mal durchgespielt, wenig Anreiz zum erneuten Anspielen bietet.

Standard-Technik

Technisch reiht sich *Mace Griffin: Bounty Hunter* ins momentane Bild der Xbox-Ego-Shooter ein: Es hat solide Technik und schaut durchaus gut aus, reizt die Xbox aber bei weitem nicht aus. Obwohl die Levels mit allerlei Details versehen wurden, hält sich die Anzahl der Polygone stark in Grenzen. Die oftmals eintönigen Texturen mit ihren niedrigen Auflösungen sind ebenfalls nur Durchschnitt. Einzig der intensive Gebrauch von Bump Mapping hebt den Titel von der Masse ab. Wenn Sie vor Kisten, Tonnen oder Wänden stehen und das Schießen anfangen, können Sie

durch das helle Mündungsfeuer deutlich erkennen, wie stark das Bump Mapping die Grafikqualität anhebt. Überhaupt sehen alle Waffeneffekte sehr gut aus und vermitteln einen authentischen Eindruck. Die Spielfiguren sind ordentlich ausgearbeitet und deren Animationen sind sowohl beim Laufen als auch beim Getroffenwerden äußerst gelungen. Je nachdem wo Sie den Gegner anschießen, zuckt dieser realistisch zusammen und krümmt sich vor Schmerz. Das ganze Spiel läuft zudem mit einer absolut konstanten Framerate von 30 Bildern pro Sekunde ab, die nur in den allerseltensten Fällen in die Knie geht. Die Musik mit ihren orchestralen Klängen erinnert etwas stark an *Halo*, erreicht aber bei weitem nicht dessen Brillanz. Dafür kann die komplett lokalisierte Sprachausgabe überzeugen und die Soundeffekte der Waffen sind ebenfalls absolut spitze.

OLIVER BECK



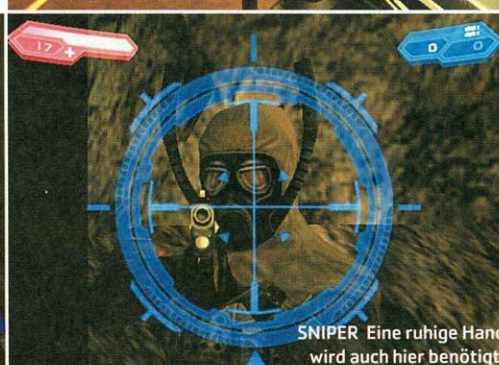
ACTION SATT
Neben unserem Raumschiff explodiert gerade ein abgeschossener Gegner.



REVOLTE Da will man mal einen trinken und die Barkeeper drehen durch.



BIG ARMOR Die großen Monster sind ziemlich gut gepanzert. Hier würde sich ein Kopfschuss anbieten.



SNIPER Eine ruhige Hand wird auch hier benötigt.



ZWISCHENSEQUENZ Hier wird Mace Griffin gerade vom Militärgericht für zehn Jahre verurteilt.

IM VERGLEICH

HALO

Microsoft

Test in Ausgabe 01/02

85%

Der Genrekönig. Atmosphärisch ist *Halo* ein Knaller und selbst heute ist es grafisch noch ein Fest für die Augen.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Electronic Arts

Test in Ausgabe 02/03

83%

Sehr guter Ego-Shooter mit sehr ernster Thematik. Technisch und spielerisch ohne größere Macken. Guter Multiplayer.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Vivendi Universal

Test in Ausgabe 08/03

74%

Technisch ordentlicher Ego-Shooter mit Flugeinlagen. Etwas langweiliges Leveldesign und harter Schwierigkeitsgrad.

MEINE MEINUNG:



Oliver Beck

... wird Kopfgeldjäger.

Mace Griffin: Bounty Hunter ist ein knüppelharter Action-Kracher, der durch seine Flugsequenzen regelmäßig für Abwechslung sorgt. Nicht ganz gelungen sind das oft eintönige Leveldesign und der etwas zu hohe Schwierigkeitsgrad. Es ist einfach frustrierend, wenn man selber von allen Seiten hart bearbeitet wird und aufgrund der etwas zu sensiblen Steuerung nicht so reagieren kann, wie man sich das gerne wünscht. Dass die Technik des Spiels im Jahre 2003 keinen mehr vom Hocker haut, ist zudem klar. Hätten die Entwickler hinsichtlich dieser beiden Kritikpunkte etwas bessere Arbeit geliefert, hätte der Einzelspielermodus des Spiels höhere Wertungen bekommen, das Potenzial dazu hätte er gehabt. Total unverständlich ist ferner der fehlende Multiplayer, durch den die Langzeitmotivation einen herben Dämpfer bekommt.

TEST

Mace Griffin: Bounty Hunter

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Vivendi Universal

ENTWICKLER:

Warthog

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

15. August

INTERNET:

www.vivenduniversal-interactive.de

SOUND

73%

GRAFIK

76%

MEHRSPIELER-WERTUNG

EINZELSPIELER-WERTUNG

74%

PRO/CONTRA:

- + Knallharter Ego-Shooter
- + Flugsequenzen
- Sehr schwer
- Problematische Steuerung

FAZIT: Wer einen fordernden Ego-Shooter sucht und über gewisse Mängel hinwegsehen kann, sollte zugreifen.



PARIS Auf dem Hinterrad zum Eiffelturm! DEMOLIERT Auch nach einem Crash bleibt das Auto fahrbar.

FANTASIE Nicht alle Autos sind an reale Fahrzeuge angelehnt.



Midnight Club II

Wem echte Straßenrennen zu gefährlich sind, der kann seine Kumpels nun auch via **Xbox Live** versägen!



In der heutigen Zeit, in der Alltagsfrust und Arbeitslosigkeit regieren, versuchen einige Jugendliche, auf unkonventionelle Art und Weise Dampf abzulassen. Mit ihren getunten Autos treffen sie sich nachts an geheimen Orten in den größten Metropolen der Welt. Anschlie-

ßend geht es in gefährlichen High-speed-Rennen mitten durch die City, um sich Ruhm, Ehre und das Fahrzeug des Gegners zu verdienen. Auch in Europa hat sich in den letzten Jahren eine wachsende Untergrundszene entwickelt, die sich auch von erhöhter Polizeipräsenz nicht abschrecken lässt. Finden sich nämlich die Cops am Ort

des Geschehens ein, wird flugs per Handylawine ein neuer Treffpunkt ausgemacht und der illegale Renntruss verstreut sich in alle Himmelsrichtungen. Ganz ähnlich sieht die Sache auch bei *Midnight Club II* aus, jedoch besteht bei den virtuellen Geschwindigkeitsduellen nicht die Gefahr, das „heilige Blechle“ zu schrotten oder gar Unbeteiligte zu verletzen.

Fahrspaß ohne Reue

Außerdem ist die Polizei bei *Midnight Club II* nicht so lästig wie ihre realen Vorbilder. Trotz menschchenverachtender Fahrweise gibt es keinen Führerscheinentzug oder Knast zu befürchten. Durch gezielte Rammaktionen versuchen die Gesetzeshüter lediglich, die Streetracer von der Bahn zu bringen, was zwar nervt, letztendlich aber höchstens den Sieg kostet. Doch bevor Sie sich zum exklusiven Kreis des Straßenrennsyndikates zählen dürfen, müssen Sie sich erst Ihre Sporen verdienen. So beginnen Sie die Karriere mit einem höchst unspektakulären und regelrecht langsamen Fahrzeug, das selbst eingefleischten Auto-Fans unbekannt sein dürfte.

Feuerstühle inklusive

Kein Wunder, schließlich gibt es im ganzen Spiel keinen real existierenden Wagen zu bewundern. Rockstar Games hat es sich dennoch nicht nehmen lassen, die meisten der 28 Boliden sowie die drei Motorräder optisch an echte Vehikel anzulehnen. Richtig gelesen, bei *Midnight Club II* dürfen Sie



sich sogar auf heiße Öfen schwingen und die Straßenrennen in ihrer ursprünglichsten Form genießen. Aber Vorsicht: Erfahrungsgemäß schlängeln sich Bikes leichter durch den dichten Verkehr, wer es allerdings übertreibt, bezahlt nach einem Crash mit einem heftigen Abflug in die Botanik. Somit ist bei einem Unfall der Vorteil der unglaublichen Beschleunigung ruck, zuck zunichte gemacht. Cool sind die gemischten Wettläufe, wobei die Vorzüge der Motorräder durch ein sehr schwieriges Handling ausgeglichen werden, um ein einigermaßen faires Rennen zu ermöglichen. Leider bleibt dadurch der Biker-Spaß ein wenig auf der Strecke. Austragungsort sind die drei riesigen Städte Los Angeles, Paris und Tokio, die ansprechend umgesetzt wurden. Natürlich stimmt nicht jeder Winkel und Straßenzug mit den Vorbildern überein, Sehenswürdigkeiten wie beispielsweise der Eiffelturm wurden aber bedacht und auch das Layout von Hauptverkehrsadern entspricht weitgehend jenem der Originalstädte.

Fahrerische Freiheit

Die zahlreichen Spielmodi lassen so schnell keine Langeweile aufkommen, zumal die Metropolen auch frei und ohne Rennzwänge im Cruise-Modus erforscht werden können. Richtig witzig wird's aber erst, wenn die nächtlichen Rennen losgehen und man ohne Rücksicht auf Verluste die Stadt unsicher macht. Im Karriere-Modus starten Sie als Underdog und müssen bei einer ganzen Reihe an Herausforderungen als Erster durchs Ziel rasen. Die Fahraufgaben sind dabei untergliedert:

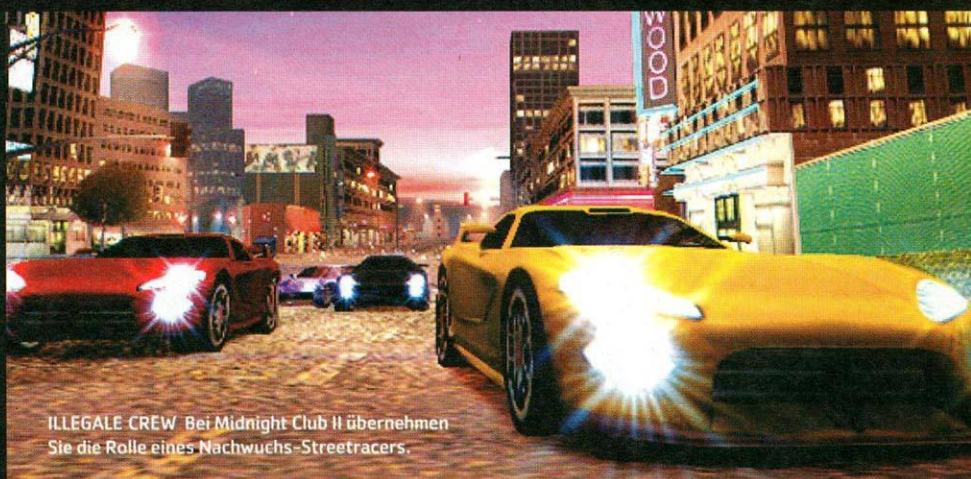
Es gibt so genannte Checkpoint-Rennen, bei denen eine vorgegebene Anzahl von Lichtmarkierungen abgefahren werden soll. Diese müssen entweder in einer bestimmten Reihenfolge oder völlig beliebig durchlaufen werden. Außerdem gibt es Rennen gegen einen einzigen Rivalen, den Sie zunächst bei einer Spritztour durch die Stadt anhand des Radars am unteren Bildschirmrand ausfindig machen müssen. Die Lichthupe signalisiert dem aufgespür-

INFO: MEHRSPIELERSPASS

Multiplayer-Hit dank Xbox Live

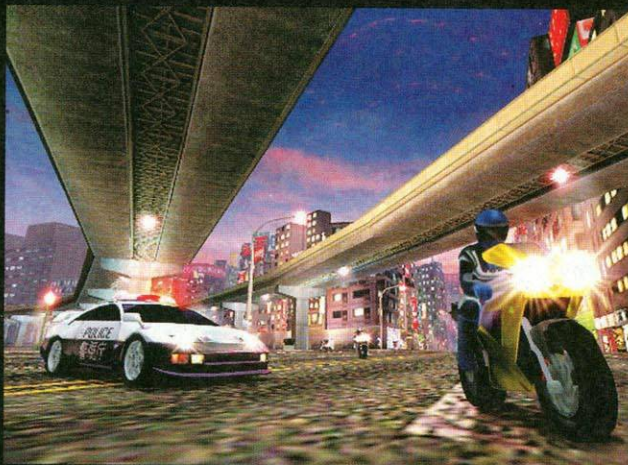
Davon haben wir schon lange geträumt: Schnelle Rennen in den Weiten des Internets!

Wie bei Xbox Live üblich, wurde auch bei *Midnight Club II* eine einfache Benutzeroberfläche für Online-Spiele integriert. So können Sie per Knopfdruck den Dienst starten, sich im Handumdrehen in ein Spiel einloggen oder komfortabel ein eigenes Spiel mit beliebigen Vorgaben erstellen. Sehr witzig ist die Option, Extras wie bei der *Mario Kart*-Serie auf der Strecke zu aktivieren und sich mit bis zu acht Spielern online heftige Schlachten zu liefern.

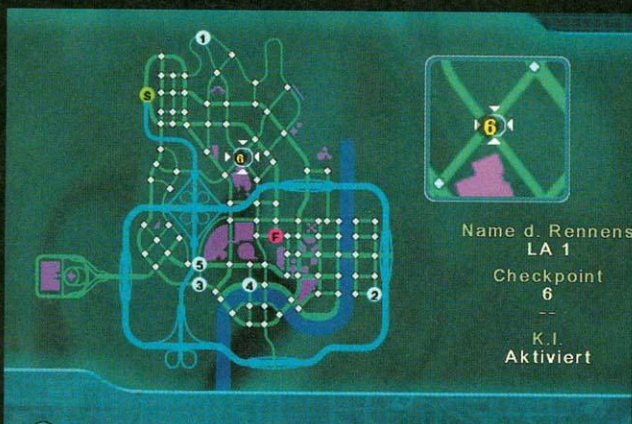


GET READY! Gleich gibt der Freak in der Mitte das Zeichen zum Start.

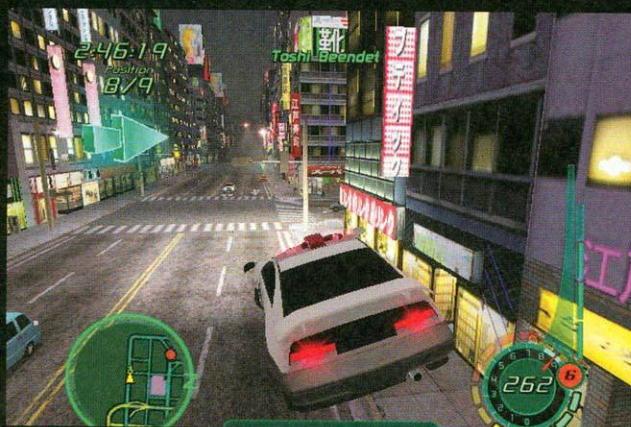
STUNTMAN Wenn's zu eng wird, können Sie in den „Zweiradmodus“ wechseln.



VERFOLGUNG Bei diesem Geschoss hat selbst die Polizei das Nachsehen.



ENDLOSER SPASS Problemlos können Sie im Editor eigene Rennen kreieren.



LICHTERMEER In Tokio beherrschen Neonreklamen das Stadtbild.



SPRUNGKRAFT Hohe Sprünge über knifflige Passagen verhelfen zum Sieg.

INFO: 2 FAST 2 FURIOUS

Der Film zum Spiel?

Streetracing macht nicht nur als Videospiel einiges her, allerdings haben der neue Hollywood-Kracher und das Spiel bis auf die ähnliche Thematik nicht viel gemein.

Natürlich reagiert auch die Filmindustrie auf das wachsende Interesse an der Streetracer-Szene und liefert mit *2 Fast 2 Furious* eine donnernde Achterbahnfahrt im Kinosaal. Im Grunde handelt es sich bei dem Film um eine Wiederholung sämtlicher Komponenten, die bereits den ersten Teil zu unglaublichem Erfolg verholfen haben. Wie in Hollywood üblich, ist nun aber alles noch schneller, brachialer, bunter und lauter als beim Vorgänger: Fans der Thematik dürfen sich deshalb das effektgeladene Feuerwerk auf keinen Fall entgehen lassen.

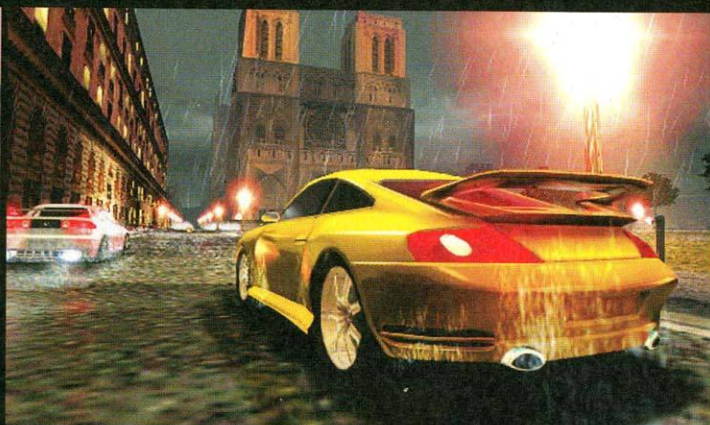


ten Streetracer Rennwilligkeit und schon geht es nach einer kurzen Verfolgungsjagd zum Startpunkt des Wettlaufs. Besiegen Sie bei diesen Rennen den Kontrahenten, gehört sein meist besseres Fahrzeug Ihnen. Sollten Sie verlieren, müssen Sie aber glücklicherweise nicht gleich Ihr aktuelles Auto abgeben, problemlos dürfen Sie die Rennen beliebig oft wiederholen.

Harscher Schwierigkeitsgrad

Das ist auch gut so, denn die Gegner verfügen meist über eine bestechende Streckenkenntnis und drängeln außerdem, was das Zeug hält. Oftmals ist es bei der fordernden Stadtraserei nötig, sich

den kürzesten Weg durch die Checkpoints einzuprägen. So kommt es vor allem bei späteren Herausforderungen in Paris oder Tokio darauf an, sich möglichst elegant durch die verwinkelten und auch mit Abkürzungen versehenen Strecken zu schlängeln. Der abendliche Verkehr macht die Sache auch nicht gerade einfacher, schließlich kostet jeder Crash wertvolle Zeit. Neben den zahlreichen unbeteiligten Fahrzeugen können auch viele Randobjekte gerammt und zerstört werden. Umfallende Laternenmasten, fliegende Mülltonnen und zerberstende Parkbänke sind an der Tagesordnung. Ab und zu verirrt sich sogar ein virtueller Passant vor die Kühlerhaube und wird im



NACHBAU Dieses Fahrzeug hat bestechende Ähnlichkeit mit einem Porsche.



FETTE MASCHINE Die Motorräder sind schwer zu kontrollieren.



VORBILDICHE FAHRWEISE? Die Polizei macht bei Midnight Club II verhältnismäßig wenig Ärger.

hohen Bogen davongeschleudert. Übrigens beginnt das eigene Gefährt nach mehrmaligen Karambolagen sogar zu brennen und Überschläge hinterlassen deutliche Dellen bis hin zur vollständigen Zerstörung des fahrbaren Untersatzes. Im Handumdrehen werden Sie aber nach dem Exitus wiederbelebt und setzen das Rennen mit einem brandneuen Fahrzeug und kleinem Zeitverlust fort.

Mehrspielerspaß mit flotter Optik

Die Rennen im Karriere-Modus erfordern auf die Dauer sehr viel Disziplin und Auswendiglernen und des Öfteren wird das Spiel äußerst frustrierend, da man einige Herausforderungen nicht durch fahrerisches Können allein bewäl-

tigen kann. Da nutzen auch die nach und nach freischaltbaren Extras wie der Windschattenboost (schwer kontrollierbar) oder das Fahren auf zwei Rädern (mit Autos!) nicht viel. Dafür gibt es mehrere witzige Spielmodi wie Capture the Flag oder den Explosionsmodus, die vor allem online voll überzeugen. Auch optisch hat der Titel neben der schnellen Grafik-Engine einiges auf dem Kasten und bietet schöne Licht-, Reflexions- und Wettereffekte. Dazu gibt es eine gelungene Präsentation mit coolen Hip-Hop-Tunes und zahlreichen elektronischen Tracks, die von chilligem Trance bis zur härteren Techno-Gangart reichen. Insgesamt ist *Midnight Club II* ein Spitzengame für Xbox-Live-Fans. Wer aber nur alleine spielt, der dürfte mit *Burnout 2* etwas besser bedient sein.

UWE HÖNIG

Midnight Club II

GENRE: Rennspiel
SPIELER: Bis zu 2 Spieler
XBOX LIVE: Mehrspielermodus online
HERSTELLER: Take 2
ENTWICKLER: Rockstar San Diego
SPRACHE: Deutsch
VIDEO: 4:3, 16:9
AUDIO: 5.1 Dolby Digital
PREIS: 59,- €
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich
INTERNET: www.take2.de

PRO/CONTRA:

- + Tolle Online-Unterstützung
- + Riesige Städte
- + Inklusive Editor
- Frustrierender Karriere-Modus

FAZIT: Mehrspieler-Fans mit Xbox Live müssen einfach zuschlagen. Solospieler haben leider nicht ganz so viel Spaß.

TEST

SOUND 83%

GRAFIK 81%

MEHRSPIELER-WERTUNG 88%

EINZELSPIELER-WERTUNG 84%

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig

... brettet durch die Nacht.

Als Auto-Fan und leidenschaftlicher Schnelfahrer kommt mir *Midnight Club II* gerade recht. Vor allem mit Xbox Live gibt's mächtig viel zu lachen und selten zuvor konnte man so komfortabel gegen seine Freunde antreten, ohne Leib, Leben, Führerschein oder Karosserie zu riskieren. Die schnelleren Fahrzeuge im späteren Spielverlauf hinterlassen ein gelungenes Geschwindigkeitsgefühl, das durch die pfeilschnelle Optik gut rübergebracht wird. Nur sehr selten geraten die ultraflüssigen 60 Bilder pro Sekunde ins Stocken, wogegen der Spitscreen für zwei Spieler an einer Konsole grundsätzlich nur mit der halben Framerate läuft. Die gnadenlosen Computergegner im Karriere-Modus sorgen oft für Frust, da die KI natürlich immer einen guten Weg durch das Großstadtgetümmel weiß und außerdem werden Sie während Ihrer Laufbahn so manches Mal gemein abgedrängt. Besonders fies sind dabei die Telegrafennästen, die im Gegensatz zu Laternen und zahlreichen anderen Objekten am Wegesrand nicht platt gemacht werden können und zünftige Unfälle verursachen.

IM VERGLEICH

BURNOUT 2

Acclaim

Test in Ausgabe 06/03

87%

Unglaublich schnelles Arcade-Rennspiel mit toller Optik, wunderbarer Steuerung und einem ansprechenden Umfang.

MIDNIGHT CLUB II

Take 2

Test in Ausgabe 08/03

84%

Im Multiplayer-Modus per Xbox Live und mit Headset entfaltet *Midnight Club II* sein ganzes Potenzial und macht höllischen Spaß.

MIDTOWN MADNESS 3

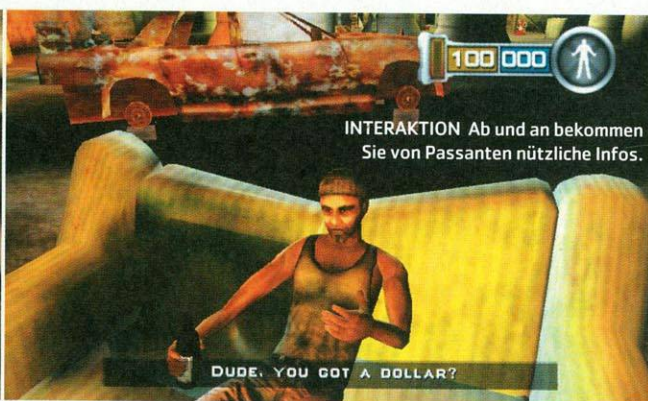
Microsoft

Test in Ausgabe 07/03

83%

Toll in Szene gesetztes Rennspiel der etwas anderen Art mit sehr gutem Leveldesign und gelungenem Mehrspielermodus.





Die Hard Vendetta

John McClane ist selbst mit grauen Haaren noch **ein harter Brocken.**

Cop John McClane kommt nicht zur Ruhe. Zehn Jahre nach seinem letzten Abenteuer im Film *Stirb langsam: Jetzt erst recht!* muss er übers Fernsehen erleben, wie seine Tochter in einen Kunstraub verwickelt wird. Ursprünglich sollte Lucy McClane lediglich die Übergabe von Gemälden überwachen, nun muss ihr sichtlich ergrauter Vater erneut ins Unterhemd schlüpfen, um ihr aus der Klemme zu helfen. Erste Anlaufstation für Sie als Spieler ist deshalb jene Villa in Los Angeles, in der der Überfall stattfand. Noch immer sollen die Banditen Geiseln in ihrer Gewalt haben. Haben Sie Ihre Tochter befreit, so stellt sich schnell heraus, dass Sie es nicht mit gewöhnlichen Gangstern zu tun haben. Der Sohn eines Bösewichtes, den McClane zur Strecke brachte, sinnt auf Rache.

einer Bar öffnet. Bei der Auswahl der Charaktere haben die Entwickler der Bits Studios allerdings nicht mit Klischees gespart. Die Guten sind meistens die Weißen, Gang-Brutalos sind zumeist schwarz, der Böse ist, wie könnte es anders sein, ein Deutscher. Von der Intelligenz her sind die Gegner in *Die Hard Vendetta* sehr unterschiedlich gestrickt. Einige versuchen, Ihren Schüssen ausweichen und John McClane aus unterschiedlichen Positionen zu attackieren.

Andere wiederum bemerken den großen

Cop nicht einmal, wenn er ihnen so nahe steht, dass er ihre Nackenhaare zählen könnte. Je weiter Sie kommen, desto wirkungsvollere Waffen fallen Ihnen in die Hände, neben Annäherungs-Minen benutzen Sie im Spielverlauf auch schon mal eine Armbrust für Attacken aus der Ferne. Das Zielsystem können Sie auf zwei Weisen benutzen. Entweder drücken Sie einfach die Feuertaste oder Sie zielen exakt. Für letztere Vorgehensweise halten Sie die linke Schultertaste gedrückt, mit dem rechten Ministick können Sie nun das Fadenkreuz ausrichten. Nach ein bisschen Übung gelingt es Ihnen so, sich erst hinter einer Ecke hervorzubeugen und Ihre Feinde dann mit gezielten Kopftreffern auszuschalten. Motivieren-

des Element des Spiels ist besonders der

Zeitlupen-Modus, den Sie mit der weißen Taste Ihres Controllers aktivieren. Dabei verlangsamen sich die Bewegungen der Feinde, während Sie normal attackieren. Dieses Mittel eignet sich besonders in Situationen, in denen Geiseln mit im Spiel sind. In der Verlangsamung jagen Sie unter Begleitung von Beethovens „Ode an die Freude“ Blei in die Richtung der Gangster. Dabei dürfen Sie keine Unschuldigen töten, da Sie sonst von neuem beginnen müssen. Die Slow-Motion-Funktion ist zeitlich begrenzt. Heroische Taten wie die Rettung eines verwundeten Polizisten oder gelungene Attacken füllen die Zeitlupenfunktion dann wieder auf.

Tristes Konterfei

Leider haben sich die Jungs von Vis Entertainment kaum die Mühe gemacht, die GameCube-Version

Überlegte Aktionen gefordert

Um die Hintergründe des Raubes aufzuklären, treibt es Sie zukünftig in die Kanalisation, ins Polizeipräsidium oder auch auf den Sunset Boulevard in Los Angeles. *Die Hard Vendetta* ist zwar actionlastig, Interaktionen mit den Charakteren im Spiel sind aber ebenfalls nötig, um voranzukommen. Gangmitglieder lassen so im Verhör den Namen eines Gangsterbosses fallen, der Ihnen wenig später die Türen zu



ALTE BEKANNTE Bevor wir uns der Rettung von Lucy widmen, reden wir mit Chief Al Powell.

ALTERNATIVE Auch Stahl-träger können eine wirk-same Waffe sein.

070 000

DIDN'T YOUR MOM TELL YOU TO STAY AWAY FROM CONSTRUCTION SITES...

200



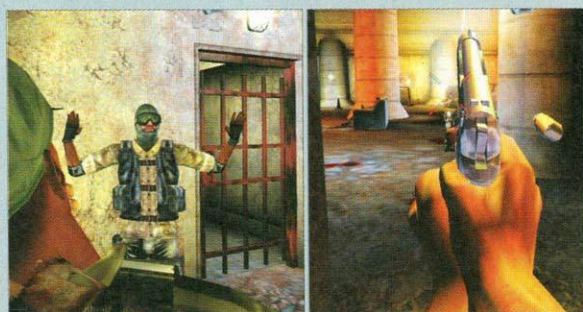
LEISE Wenn Sie Gegner mit der Armbrust erledigen, weiß nicht gleich jeder Gegner, woher der Schuss kam. Leider haben Sie dafür nur wenig Munition.

INFO: UNTERSCHIEDLICHE HERANGEHENSWEISEN

Einsatz ohne Brechstange

Ego-Shooter beschränken sich meist auf nur einen Lösungsweg: Der Spieler mit dem schnellsten Finger am Abzug wird auch den Abspann sehen. Nicht so in *Die Hard Vendetta*.

Wie in den *Die Hard*-Filmen können Sie auch in diesem Spiel „Guter Cop, böser Cop“ praktizieren. Entweder schleichen Sie sich an Gegner heran oder Sie schießen die Schergen über den Haufen, weil Sie der Ansicht sind, dass Schleichen sowieso nie Ihre Stärke war. Für die erste Variante drücken Sie die Y-Taste des Controllers. Fortan hält McClane die Waffe im Anschlag und bewegt sich langsam. Vorteil: Wenn ihm Feinde mit dem Rücken gegenüberstehen, kann er sich diesen nun ungehört nähern. Ohne Waffe in der Hand taucht ab einer bestimmten Distanz ein „Greifen“-Befehl auf, der mit „A“ ausgelöst wird. Nun nimmt John McClane den Gegner in den Schwitzkasten und zwingt ihn so, die Waffe fallen zu lassen. Selbst Gruppen von Feinden können Sie so unblutig ausschalten, wenn Sie den Anführer festsetzen. Erwischen Sie nur einen Handlanger, so schießen seine Kameraden auch ihn über den Haufen, um an Sie heranzukommen. Der Schwitzkasten eignet sich allerdings auch, um dem wehrlosen Fiesling mit dem rechten Schulterknopf das Genick zu brechen.



Die Hard Vendetta

GENRE:
Ego-Shooter
SPIELER:
1 Spieler
XBOX LIVE:
Nein
HERSTELLER:
Vivendi Universal
ENTWICKLER:
Bits Studios
SPRACHE:
Englisch
VIDEO:
4:3
AUDIO:
Dolby Digital 5.1
PREIS:
Ca. € 55,-
USK-FREIGABE:
Ab 16 Jahren
TERMIN:
Mitte Juli
INTERNET:
www.diehardvendetta.com

PRO/CONTRA:

- + Mehrere Herangehensweisen möglich
- + Zeitlupe-Modus
- Veraltete Grafik
- Klischeehaft

FAZIT: Hinter der tristen Grafik verbirgt sich kurzweilige Action, die gerade durch verschiedene Lösungswege Spaß macht.

TEST

SOUND
77%

GRAFIK
64%

MEHRSPIELER-WERTUNG
66%

EINZELSPIELER-WERTUNG
65%

MEINE MEINUNG:



Nico Lindner

... zerfetzt sein Unterhemd.

Zugegeben, beim ersten Anspielen dachte ich kaum, dass mir *Die Hard* viel Spaß machen würde. Zu sehr haben mich die triste Grafik und besonders die Ruckeleinlagen abgeschreckt. Niedrige Framerate hin oder her, Grafik ist zum Glück nicht alles: Denn John McClanes Abenteuer bietet dennoch überdurchschnittlichen Spielspaß. Neben der Zeitlupefunktion fand ich es besonders lobenswert, dass Herumballem alleine nicht zum Ziel führt und ich mehrere Herangehensweisen ausprobieren darf. Sicherlich lässt sich darüber streiten, ob es nötig war, McClane derart altern zu lassen. Der Bissigkeit seiner Sprüche, die neben der Musik zusätzlich zur *Stirb Langsam*-Stimmung beitragen, war das aber nicht abträglich.

IM VERGLEICH

RED FACTION II

THQ

Test in Ausgabe 07/03

85%

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

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Electronic Arts

Test in Ausgabe 02/03

82%

Viel Abwechslung und interessantes Level-design, leider nur viel zu kurz und in den Fahreinlagen technisch unzulänglich

DIE HARD VENDETTA

Vivendi Universal Games

Test in Ausgabe 08/03

65%

Grafisch schlichte Action, die dies aber wieder durch unterhaltsame Missionen und mehrere Herangehensweisen wettmacht

Xbox-entsprechend aufzubereiten. Areale, die Sie in Person von John McClane besuchen, bieten ein tristes Bild und kommen nicht ansatzweise an die Qualität heran, wie sie etwa *Red Faction II* aufweist. Straßen, Gebäude und Kanalisation wirken außerdem zu steril. Straßendreck und weniger makellose Wandtexturen hätten den Szenarien mehr Glaubwürdigkeit verliehen. Darüber hinaus erreicht die Framerate nur selten augenfreundliche 60 Frames pro Sekunde, was besonders bei Drehungen auffällt. Die Geräuschkulisse macht dagegen einen viel besseren Eindruck. Kommen Sie in bedrohliche Situationen, so zeigt sich das auch am steigenden Tempo der Musik. Auch die Waffeneffekte und Gesprächseinlagen in *Die Hard Vendetta* müssen sich nicht verstecken. Mitglieder einer Straßenbande unterhalten sich in typischem Slang und wenn Sie in einem Szenecub landen, wummert entsprechender Sound aus den Boxen.

Macken im Spielverlauf

Um Ihre Fortschritte im Spiel zu sichern, benutzt *Die Hard Vendetta* ein System, das frustrieren kann. Nach Erledigung bestimmter Aufgaben sichert das Programm selbstständig an einem Checkpoint. Wann das ist, wissen Sie als Spieler natürlich nicht. So kann es passieren, dass Sie kurz vor Levelende

erschossen werden, ohne zu wissen, dass Sie kurz vor der Lösung des Abschnitts standen. Zu Anfang eines neuen Abschnitts zeigt sich ein weiterer Minuspunkt. Ihr komplettes Waffenarsenal wird zurückgesetzt. So kann es passieren, dass Sie statt beidhändigem Uzi-Feuerwerk nur noch eine Handfeuerwaffe in den Händen halten. Glücklicherweise dürfen Sie bei den schweren Jungs der kriminellen Gegenseite regelmäßig frische Waffen erbeuten.

NICO LINDNER



Hulk



Grün, groß, übermächtig. Wehe, wenn er losgelassen.

Diesen Sommer hat Regisseur Ang Lee einen Superhelden auf die Kino-Leinwände gebracht, der weit weniger Charisma als Batman oder auch Superman versprüht. Hulk ist sein Name, die Haut ist giftgrün, der Verstand eher der eines Kindes. Meist auf der Flucht vor dem Militär, hinterlässt das Kraftpaket eine Spur der Verwüstung. Das Spiel zum Film geht genau den gleichen Weg. Anfänglich steuern Sie noch Dr. Bruce Banner, der sich bei psychischer Überbelastung in die mächtige Kampfmaschine verwandelt. Ihre erste Herausforderung: Sie müssen den Weg in ein Forschungslabor finden, um dort mithilfe des Wissenschaftlers Ihr zweites Ich endlich loszuwerden. So viel sei verraten: Ihr Vorhaben geht schief, künftig sind Sie unterwegs, um einen Größenwahnsinnigen davor zu bewahren, ein Jahr nach den Geschehnissen des Films die Welt mit einer Gammastrahlen-Armee zu überschwemmen.

Erdbeben auf zwei Beinen

Die Verwüstung, die Sie als Hulk anrichten dürfen, ist bemerkens-

wert. Große Teile der Spielabschnitte können Sie zerstören, ähnlich wie bei der GeoMod-Engine aus dem Shooter *Red Faction II* ist aber längst nicht alles zerstörbar. Türen etwa, aus denen regelmäßig Soldaten strömen, sind fest verankert und überstehen selbst Hulks kraftvollste Attacken. Von den Angriffen sind zwei vorherrschend: der ohrenbetäubende „Überschall-Kracher“ sowie eine Attacke, bei der Sie beide Fäuste in den Boden rammen. Für noch mehr Probleme auf der Feindeseite sorgt Hulk allerdings, wenn er in Rage gerät. Ein roter Balken zeigt an, wann es wieder Zeit für einen Wutausbruch ist, bei dem die Attacken noch effektvoller ausfallen. In den Spielarealen verteilt sind Energiebälle, durch deren Aufnahme sich diese Anzeige noch schneller steigern lässt. Eine für den Kampf ebenfalls hilfreiche Controllertaste ist der B-Knopf, mit dem Sie Gegenstände oder Feinde greifen. Wer will, kann mithilfe der linken Schultertaste sogar gezielt attackieren und so etwa ein Auto auf den Gegner werfen. Es geht aber auch anders: Ein hochgehobenes Auto dürfen

UNGLÜCKLICH Erneut hat Banner den Kampf gegen den Hulk verloren.



LÄSTIG In Massen können diese Viecher Hulk gefährlich werden.

Sie mit dem X-Knopf wiederholt als Schlagwerkzeug einsetzen. All diese Attacken gehen flüssig von der Hand, so dass Sie schnell eine für sich passende Schlagreihe entdecken dürften und nicht mit der Steuerung kämpfen müssen.

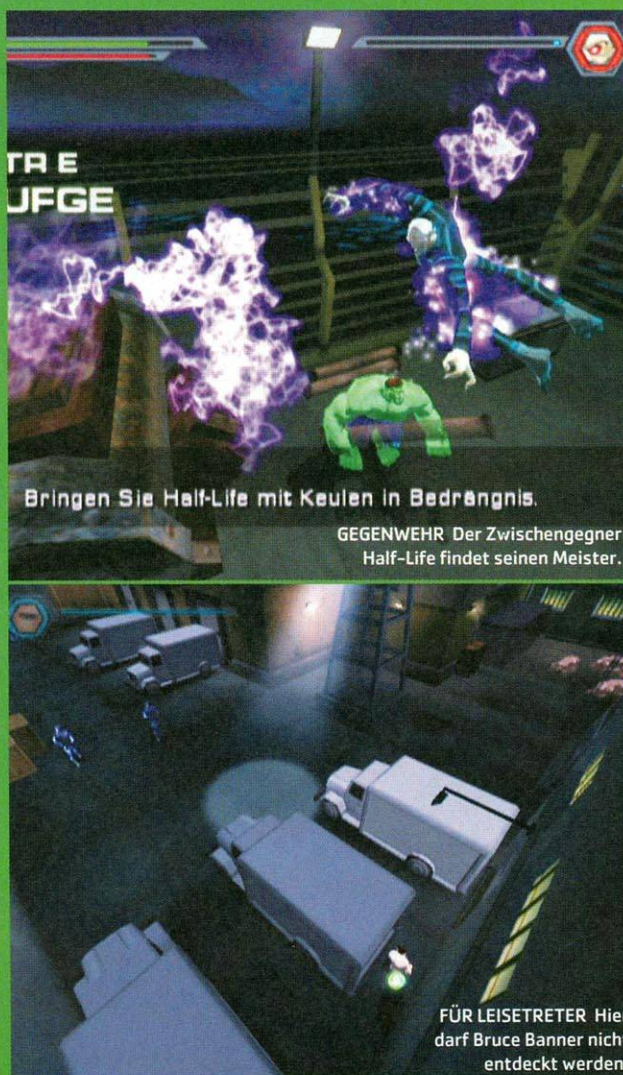
Abwechslung durch Rollentausch

Ab und an schlüpfen Sie während des Spiels wieder in die Haut von Bruce Banner. Da der Wissenschaftler kaum mit der Wehrhaftigkeit seines versteckten Ichs mithalten kann, ist dann Vorsicht angesagt. Zwar kann auch Banner austreten, geht aber bereits nach wenigen Treffern zu Boden. Wichtiger ist es daher, unentdeckt zu bleiben und Feinde zu umgehen. An in den Spielabschnitten verteilten Konsolen müssen Sie außerdem unter Zeitdruck kleine Zahlenkombinationsrätsel lösen. Zusätzlich verschiebt Banner regelmäßig Kisten, um dem begehrten Gegenmittel und dem Endgegner näher zu kommen. Standard-Kontrahenten wie Soldaten und später auch Gamma-Krieger können freilich nicht mit den Zwischengegnern mithalten. Half-Life etwa ähnelt einem Vampir, statt Blut entzieht er Hulk Energie und lädt sich damit wieder auf. Wesentlich lästiger sind dann schon eher anrollende Panzer. Mit dem richtigen Timing können Sie allerdings deren Geschosse zum Absender zurückschicken. Regelmäßig werden Sie auch beobachten können, wie sich Feinde gegenseitig ausschalten, wenn solche Geschosse den grünen Muskelberg verfehlen.

Gereizte Sinne

Soundtechnisch sowie grafisch präsentiert sich *Hulk* ansprechend. Das Aussehen der Umgebungen sowie der Protagonisten ist der Comicgrafik nachempfunden, auch Zwischensequenzen werden in dieser Grafik dargestellt. Wenn auf dem Bildschirm allerdings viel passiert, so geht die für *Hulk* benutzte Grafikeinheit in die Knie. Das passiert vor allem dann, wenn größere Explosionen das Geschehen erschüttern. Effekt: Unschöne Ruckler, die den Spielfluss glücklicherweise aber nur kurz stören. Was Freunde des grünen Kolosses freuen wird: Über die Option „Hulk entfesselt“ kann man sich Filmsequenzen über das Spiel und den Film anschauen.

NICO LINDNER



Bringen Sie Half-Life mit Keulen in Bedrängnis.

GEGENWEHR Der Zwischengegner Half-Life findet seinen Meister.

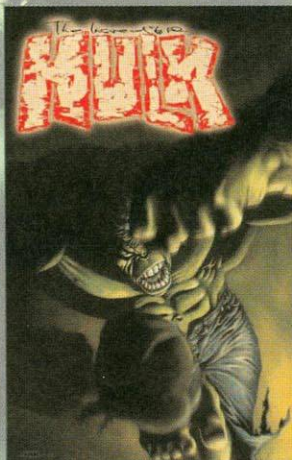
FÜR LEISETRETER Hier darf Bruce Banner nicht entdeckt werden.

INFO: DIE VORLAGE FÜR FILM UND SPIEL

Missverständener Riese

Trotz seiner übermächtigen Kräfte ist der Hulk eine der tragischsten Figuren aus dem Marvel-Universum.

Stan Lee erschuf 1962 den grünhäutigen Comic-Helden, der schnell zu den bekanntesten Charakteren aus dem Marvel-Universum wurde. Seine Abenteuer sind fast immer von einer gewissen Tragik umgeben. Ständig auf der Flucht vor dem Militär, versucht das grüne Monster eigentlich nur Ruhe zu finden. In ihm steckt der Wissenschaftler Bruce Banner, der bei der Entwicklung einer Superbombe für die USA von einer Überdosis Gamma-Strahlen getroffen wird. Zukünftig verwandelt sich Banner in das grüne Monster, sobald er unter psychischem Stress steht. Tragisch: Vor kurzem wurde Banners Frau Betty von Abomination, einem der größten Gegner Hulks, getötet. In den aktuellen Comic-Ausgaben taucht sie seltsamerweise wieder auf – vielleicht ein Weg aus der Einsamkeit für das missverstandene Monster?



TEST

Hulk

GENRE:
Action
SPIELER:
1 Spieler
XBOX LIVE:
Nein
HERSTELLER:
Vivendi Universal Games
ENTWICKLER:
Radical Entertainment
SPRACHE:
Deutsch
VIDEO:
4:3
AUDIO:
–
PREIS:
Ca. € 60,-
USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren
TERMIN:
Erhältlich
INTERNET:
<http://hulk.vu-games.com/de>

SOUND 77%

GRAFIK 78%

MEHRSPIELER-WERTUNG

–

EINZELSPIELER-WERTUNG

74%

PRO/CONTRA:
+ Zerstörbare Umgebung
+ Passende Comic-Grafik
+ Schleich-Passagen sorgen für Abwechslung
– Auf die Dauer wenig Abwechslung

FAZIT: Gelungene Umsetzung der Comic-Vorlage von Marvel, wenn auch auf die Dauer leider etwas eintönig.

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner
... hat schon Hulk-Muskeln.



Hulk hat mich überrascht. Zwar ist Wolverine aus *Wolverine's Revenge* vom Styling her cooler, mit dem grünen Superhelden habe ich aber mehr Spielspaß erlebt. Sobald ich erst einmal herausgefunden hatte, was die Superkräfte anrichten können, blieb kein Stein auf dem anderen. Gegner gerieten mir auch noch in die Klauen, wenn ich den Abschnitt längst hätte verlassen können. Die Comic-Grafik trifft den Style der Comics gut, für Abwechslung sorgen auch gelegentliche Schleichenlagen mit Bruce Banner. Letztere täuschen aber nicht darüber hinweg, dass Hulks Weg der Zerstörung mit der Zeit langatmig wird. So bietet der Titel gute Action für zwischendurch, für fesselnde Spielabende sorgt der große Grüne mit dem Dampfhammer aber leider nicht.

IM VERGLEICH

DHDR: DIE ZWEI TÜRME

Electronic Arts
Test in Ausgabe 05/03

82%

Opulent in Szene gesetztes Action-Adventure rund um die Filmhelden, gerade die Präsentation überzeugt.

HULK

Vivendi Universal Games
Test in Ausgabe 08/03

74%

Gelungenes Actionspiel rund um Grünhaut Hulk, der gerne mit Autos um sich schmeißt. Auf Dauer leider etwas monoton.

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

Activision
Test in Ausgabe 06/03

72%

In der Haut von X-Man Wolverine suchen Sie nach einem Mittel gegen ein tödliches Virus in Ihren Blutbahnen.



Speed Kings

Langweiliger Burnout-Abklatsch oder **furioser Racer?**

Während *MotoGP 2* die Realitätsfanatiker anspricht und die verschiedenen Motocross-Rennspiele eher für Fans des Nischensports sind, denkt Acclaim mit *Speed Kings* jetzt auch an die Arcade-Racer-Freunde und schafft gleichzeitig Konkurrenz fürs haus-eigene *Burnout 2*.

Erst mal alles lernen

Bevor Sie sich bei *Speed Kings* mit anderen Fahrern heiße Duell liefern können, müssen Sie zuerst einmal die Fahrschule besuchen und lernen, wilde Stunts zu machen. Egal ob Handstände, freihändiges Fahren oder das total coole Am-Boden-Entlangschlittern (mit dem Motorrad als Untersatz!), bei *Speed Kings* gibt es viele Möglichkeiten. Mit dem Ausführen von Stunts laden Sie außerdem eine Powerleiste auf. Ist diese voll, so können Sie den Boost aktivieren. Wenn Sie

die Fahrprüfungen bestanden haben, können Sie an den Turnieren teilnehmen. Neben der Hauptaufgabe, die einzelnen Rennen zu gewinnen, gibt es bei *Speed Kings* pro Map auch unterschiedliche Challenges, die Sie erledigen können. Als Belohnung winken Ihnen dafür neue Motorräder und schicke Lederkombis. Wie beim großen Vorbild *Burnout 2* finden sämtliche Rennen auf öffentlichen Straßen statt. Das bedeutet natürlich gleichzeitig, dass es öfters zu Unfällen mit anderen Teilnehmern kommt. Glücklicherweise haben die Entwickler dabei drei wichtige Sachen beachtet. 1. Die Anordnung der

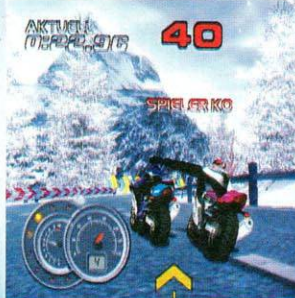
unbeteiligten Fahrer ist in fast allen Maps fair ausgearbeitet. 2. Die Steuerung ist ordentlich gelungen und das Motorrad lässt sich sehr direkt manövrieren. 3. Auch die Gegner machen regelmäßig Unfälle und so bedeutet ein Sturz noch lange nicht die Niederlage.

Leider kleine Mängel

Leider haben wir auch einige Punkte zu bemängeln. Da wäre einmal die sehr schwankende Qualität der ohnehin nicht vielen Strecken: Während einige spielerisch sehr gut ausgearbeitet sind und die beste Grundlage für schnelle Renn-Action liefern, verstricken sich andere Maps in zu viel Klein-Klein. Hier eine schwierige S-Kurve, da ein verengender Straßenabschnitt und zu guter Letzt noch entgegenkommende Autos: Der Spielfluss wird einfach oftmals stark gebremst. Auch auf techni-



POWERDOWN Jetzt hilft nur noch ein Slide, um auszuweichen.



K. O. Man kann die Gegner per Schlag vom Motorrad holen.

scher Seite zieht *Speed Kings* im Vergleich zu *Burnout 2* klar den Kürzeren. Zwar läuft das Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde, die gebotene Hintergrundgrafik enttäuscht aber auf vielen Strecken mit groben Texturen und kantigen Gebäuden.

OLIVER BECK



SURFIN' USA Für Surf-Tricks gibt es Punkte und die Turbo-Leiste lädt sich langsam auf.



ICH SEH NICHTS Ist der Turbo einmal gezündet, verwischt die ganze Grafik und man sieht fast nichts mehr.

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck

... macht den Wheelie.



Wenn ein Spiel ein dermaßen frecher Klon ist, wie es bei *Speed Kings* der Fall ist, dann muss es sich natürlich den Vergleich mit dem großen Original gefallen lassen. Gegenüber dem Genreprimus *Burnout 2* hat es dann letztendlich auch deutlich das Nachsehen. Der Grund dafür sind viele kleine Macken, die vielleicht mit etwas Feintuning hätten beseitigt werden können. Was bleibt, ist ein Arcade-Racer, der aufgrund seiner guten Spielbarkeit und seines tollen Geschwindigkeitsgefühls überzeugt. Auf technischer Seite wäre jedoch deutlich mehr möglich gewesen und die oftmals lieblos zusammengeschusterten Strecken locken heutzutage keinen mehr vor den Fernseher. Beim Schnäppchenpreis von gerade mal 40 Euro können jedoch alle Arcade-Fans mal einen Blick riskieren und auf den Strecken sämtliche Verkehrsregeln brechen.

Speed Kings

GENRE:
Rennspiel

SPIELER:
Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Acclaim

ENTWICKLER:
Climax

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 40,-

USK-FREIGABE:
Ab 6 Jahren

TERMIN:
Erhältlich

INTERNET:
www.acclaim.de

PRO/CONTRA:

- + Schneller Spielfluss
- + Gute Steuerung
- Etwas kurz
- Schwankender Schwierigkeitsgrad

FAZIT: Mit etwas mehr Feintuning wäre bei diesem an sich guten Arcade-Racer deutlich mehr drin gewesen.

TEST

SOUND 70%

GRAFIK 71%

MEISPIELER-WERTUNG 74%

EINZELSPIELER-WERTUNG 74%

SX Superstar



Und wieder erscheint ein **Motorradrennspiel**. Leider kein besonders gutes.

Das letzte Motocross-Rennspiel von Acclaim, *Jeremy McGrath Supercross World*, war eine solche Katastrophe, dass man sich gezwungen sah, die Notbremse zu ziehen. Beim jetzt erscheinenden, inoffiziellen Nachfolger ließ man deswegen den prominenten Namensgeber ganz einfach weg und engagierte ein anderes Entwicklerteam.

Ruhm und Reichtum

Neu ist der Karrieremodus, der sozusagen das Herzstück des Spiels bildet. Sie fangen als mittelloser Hobbyfahrer an, der in einem kleinen Loch haust und eine mäßig hübsche Freundin hat. Je nach Erfolg kommt nach und nach mehr Geld in die Haushaltskasse und sowohl Ihr Zuhause als auch Ihre Freundin werden Stück für Stück schöner. Leider gibt es dabei aber ein kleines Problem: Um Preisgelder zu erhalten, müssen Sie sich mit dem eigentlichen Spiel von *SX Superstar* beschäftigen, dem Motocrossfahren in den verschiedenen Arenen und Landschaften. Hier läuft leider einiges schief. Da wäre zum Beispiel die unheimlich schwammige Steuerung, die, zusammen mit dem unrealistischen Kurvenverhalten der Bikes, keine rechte Freude aufkommen lässt. Egal welcher Untergrund, das Motorrad rutscht viel zu stark durch die Kurven und oftmals landen Sie in der angrenzenden Wand oder rutschen einen Abhang hinunter. Da ist es nur fair, dass die KI der Gegner auch nicht wirklich gut ausgearbeitet ist und Ihre Kontrahenten selber regelmäßige Stürze verursachen. Vor



jeder Sprungschanze oder jedem Hügel ist es zudem ratsam, per L-Knopf das Federbein aufzuladen und zum richtigen Zeitpunkt zu entspannen. Dadurch gelangen Ihnen wesentlich weitere Sprünge. Während dieser Sprünge können Sie viele verschiedene Tricks ausüben, die Ihnen

zusätzlich Punkte bringen, wobei die Ausführung der Tricks aufgrund der Kollisionsabfrage kein wirkliches Vergnügen ist.

Sand im Technikgetriebe

Technisch ist der Titel nur unterer Durchschnitt. Die Texturen sind langweilig, die Hintergrundgrafik ist sehr kantig und das ewige Geflimmer stört unheimlich. Erschreckend schlecht sind zudem die Animationen der Fahrer und die unkonstante Framerate. Die musikalische Untermalung ist dagegen überzeugend.

OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... frisst Staub.



Juhu! Mit *SX Superstar* erscheint das erste Motocross-Rennspiel, bei dem ich mir Häuser, Bikes und Ähnliches kaufen kann und damit die Frauen fast schon magisch anziehe. Hätten die Entwickler vielleicht etwas weniger Wert auf solche unnützen „Features“ gelegt und sich mehr mit dem eigentlichen Spiel beschäftigt, wäre das sicherlich für uns alle besser gewesen. Das Rennspiel hat nämlich gravierende Schwächen in den Bereichen Spielbarkeit und Technik und ist wirklich nur den hartgesottenen Fans zu empfehlen, die selbst mit der momentanen Riesenauswahl an Motorradrennspielen noch nicht zufrieden sind. Irgendwie wird man das Gefühl nicht los, dass *SX Superstar* ein ziemlich schnelles Projekt war und deshalb einfach die Zeit gefehlt hat, um die größten Mankos noch auszubessern.

TEST

SX Superstar

GENRE:

Rennspiel

SPIELER:

Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Acclaim

ENTWICKLER:

Climax

SPRACHE:

Englisch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 40,-

USK-FREIGABE:

Ohne Beschränkung

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.acclaim.de

PRO/CONTRA:

- + Netter Karrieremodus
- + Umfangreicher Editor
- Schwache Animationen
- Schlechte Steuerung

FAZIT: Selbst mit seinem attraktiven Preis hat es *SX Superstar* schwer, gegen die Konkurrenz zu bestehen.

SOUND
62%

GRAFIK
60%

MEISPIELER-WERTUNG
63%

EINZELSPIELER-WERTUNG
62%



Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Der **Kettensägen-Held** splattert nun auch auf der Xbox.

Zur richtigen Zeit am falschen Ort: Held Ash genehmigt sich gerade in einer Bar im lauschigen Dearborn ein paar Drinks, als wieder einmal die Hölle losbricht. Der aus den *Evil Dead*-Filmen bekannte Streiter für das Gute muss via Fernsehen erleben, wie durch Zitate aus dem *Necronomicon* erneut Untote auf die Erde gerufen werden. Flugs dürfen Sie als Spieler die Motorsäge schultern und auf Untotenhatz gehen. Moment, Ihr motorisierter Freund muss erst gefunden werden! Alles, was Sie bislang als Gegenwehr in Händen halten, ist Ihre Schrotflinte, die Sie liebevoll Boomstick nennen.

Schwerpunkt auf Action

Was Ihnen in Ashs erstem Xbox-Auftritt an verfaulenden Untoten über den Weg läuft, ist mehr oder minder wehrhaft. Meist sind es immer wiederkehrende Typen

ehemaliger Bewohner Dearbornes, die Ihnen an die Wäsche wollen. Zwischenzeitlich treten aber auch größere Mutationen in Erscheinung, die sich nicht mit einem Schuss Schrot zerlegen lassen. Auf Ihrem Weg Richtung Rettung der Menschheit sammeln Sie deshalb immer mehr Zombie-Zerteiler auf, die Sie sogar beidhändig benutzen: Die anfängliche Schaufel wird so von Explosiv-Schrot abgelöst, bald schicken Sie die „Deadites“ genannten Untoten mit Dynamit ins Jenseits. Zeitweise können Sie sogar selber zu einem werden. Dank eines Spruchs aus Ihrem sich stetig füllenden Zauberbuch übernehmen Sie wandelnde Tote. *Evil Dead: A Fistful of Boomstick* ist nicht nur pure Action. So gilt es auch, Kombinationsrätsel zu lösen. Die Wege zwischen den einzelnen Stationen können aber lang werden, wenn Sie durch fehlende Orientierungshilfen den Überblick verlieren.

Gereizte Sinne

Grafisch ist *Evil Dead: A Fistful of Boomstick* längst nicht mehr auf der Höhe. Detailarme und pixelige Umgebungen reizen die Xbox-Fähigkeiten nicht im Ansatz aus. So stellen sich die Spielwelt, Gegner, aber auch die Darstellungen von Waffeneffekten detailarm dar. Lediglich Ash selber fällt aus dem Rahmen, besonders, wenn Sie ihn dank der schwenkbaren Kamera näher zu Gesicht bekommen. Was Ashs ersten Auftritt auf der Xbox vom Einheitsbrei der Action-Spiele abhebt, ist der stimmige Hauptcharakter. Wie in den Filmen ist der Untoten-Vernichter nicht auf den Mund gefallen und gibt dem zeitweise monoton werdenden Spielverlauf mit lässigen Kommentaren wieder Pfeffer. Dies geschieht auch in den Cutscenes, die im Gegensatz zur Spielgrafik durchaus gelungen sind. Die Einstufung „ab 18 Jahre“ ist aufgrund der extremen Gewaltdarstellung vollkommen nachvoll-

ziehbar. Das Spiel steht den Filmvorlagen von den fliegenden Körperteilen her nicht nach.

NICO LINDNER

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner
... ölt seine Kettler.



Campbells erster Auftritt auf der Xbox ist grafisch und soundtechnisch in die Hose gegangen, regelmäßig habe ich außerdem geflücht, wenn ich mich in den unübersichtlichen Spielabschnitten verlaufen habe – hier hätte eine Hilfskarte gut getan. Warum aber machte mir das Kettensägen-Massaker trotzdem Spaß? Zum einen ist der spezielle Charme der *Evil Dead*-Filme gut eingefangen. Bruces Sprüche kommen gewohnt lässig rüber; die Zäuber sorgen neben der Kettensäge für weitere Kurzweil. Wem wie mir *Armeen der Finsternis* gut gefallen hat, sollte sich dieses Spiel zulegen. Andere tasten sich vorsichtig an dieses Schlachtfest heran.

TEST

Evil Dead

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

THQ

ENTWICKLER:

Vis Entertainment

SPRACHE:

Englisch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

Dolby Digital 5.1

PREIS:

€ 29,95

USK-FREIGABE:

Ab 18 Jahre

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.evildeadgame.com

PRO/CONTRA:

- + Bruce-Campbell-Charme gut eingefangen
- + Gelungene Cutscenes
- Grafisch und soundtechnisch veraltet
- Eintönig

FAZIT: Fans des Kettensägen-Helden greifen zu, andere schauen, ob sie sich an Grafik und Langatmigkeit gewöhnen.

SOUND
66%

GRAFIK
60%

MEHRSPIELER-WERTUNG
-

EINZELSPIELER-WERTUNG
68%

MADIG Durch einen Zauberspruch stecken wir nun in diesem Untoten und können ihn befehlen.

BLAM! Die schöne Pistole lässt den Zombie ganz kopflos werden.

KEINE KOMPROMISSE
Untote sieht Ash am liebsten zerteilt.

EFFEKTIV Halten Sie den Angriffsknopf länger, praktiziert Ash einen Rundumschlag.

SeaBlade

**CHEATS
& CODES**
Seite 79

VIDEO
AUF DVD

Drum prüfe, wer sich Yager klont ...

Anno 2350 sind die Verhältnisse der Spielwelt von *SeaBlade* recht schlicht gestrickt. Nach einer Naturkatastrophe liegen große Teile der Erde unter Wasser, Probleme, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden, gibt es aber nicht: Im Norden herrschen Tyrannen, im Süden ist eine friedliebende Regierung gebildet worden. Sie nehmen im Spiel der *EverQuest*-Macher VisionScape die Rolle von Pilot David Pierce ein, der als Kämpfer der Nordzone in die entmilitarisierte Zone marschiert und mit den Guten verbündete Rebellen angreift. Künftig starten Sie von Bord der Argosy, einer Art Flugzeugträger, in Missionen, die immer drei Muster haben: Entweder müssen Sie bestimmte Ziele zerstören, das Gelände erkunden oder aber Sie sind auf Rettungsmission. Denn die *SeaBlades* Ihrer Truppe sind tauchfähige Fluggeräte, die auch Passagiere aufnehmen können. Meistens sind dies Wissenschaftler, die in einem Areal erst ausfindig gemacht, dann befreit und schließlich auf der Argosy abgesetzt werden.

Feinde voraus

Im Weg stehen neben Schutzschilden allerdings von Anfang an Gegner, die Sie ausdauernd aufs Korn nehmen. Ohne überhaupt mit der Steuerung vertraut zu sein, hat dies mitunter Ihren Bildschirmtod zur

Folge. Je nachdem, welches der insgesamt fünf Schiffe Sie steuern, dauert das unterschiedlich lange. Schwerer gepanzerte Exemplare halten mehr aus, fliegen aber auch langsamer. Welches Sie nehmen dürfen, hängt von Ihrem Erfolg ab. Erfüllte Missionsziele und abgeschossene Gegner bringen Bares, das Sie zum Schiffwechsel befähigt. Dieser ist auch nötig, da harte Zwischengegner auf Sie warten. In den Spielabschnitten verteilte Bonussymbole sind dem Spieler hilfreich, indem sie beispielsweise seine Waffen aufwerten oder neue ermöglichen. Letzteres kann im Eifer des Gefechts jedoch auch nach hinten losgehen. Wechseln Sie etwa aus Versehen von einer dreifachen Gatling auf eine einfache Rakete, so können Sie das nicht mehr rückgängig machen.

Fehler im Spieldesign

SeaBlade weist aber noch andere Schwachpunkte auf. Zum einen wäre da der Schwierigkeitsgrad, der den noch unerfahrenen Spieler gleich zu Anfang fordert. Weiter zeigt ein Pfeil in Ihrem Display den nächsten Feind an, Geschütze sind davon aber ausgenommen. So schauen Sie sich mitunter verdutzt um, von woher gerade die Schüsse gekommen sind. Grafisch ist *SeaBlade* zwar über Durchschnitt, kann es aber längst nicht mit Action-Referenzen wie *Yager* aufnehmen.



Soundtechnisch sieht es da schon besser aus. Was bleibt, ist ein solider Action-Flieger, der einen Preis von fast 60 Euro nicht ganz rechtfertigt.

NICO LINDNER

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner

... trinkt lieber Yager-Tee.

Kaum hatte ich *SeaBlade* angespielt, wollte ich den Controller schon in die Ecke pfeffern. Eben hatte ich die erste Mission angetestet, prompt wurde mein Schiff zerschossen. Und das, ohne dass ich wusste, wie sich mein Schiff denn steuert. Für den Spielspaß bedeutet es den Tod, wenn man keinen Bock hat, sich erneut mit dem Spiel zu beschäftigen. An sich hat *SeaBlade* nämlich ein solides Gerüst. Die Grafik ist über Durchschnitt, die Musik noch ein Stück besser. Auch macht es irgendwie schon Spaß, sich in die Flug-schiffe einzufügen und sie aufzurüsten. Wären da neben dem Schwierigkeitsgrad nur nicht Macken wie das Bonussystem, die mich dieses überbewertete Spiel schnell wieder ins Regal zurückstellen lassen. *Yager* ist zwar auch schwer, aber bietet weit mehr Spaß für Ihr Geld.



SeaBlade

GENRE:

Action

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

TDK

ENTWICKLER:

VisionScape

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

Dolby Digital 2.0

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.xbox.de

PRO/CONTRA:

- + Gute deutsche Sprachausgabe
- + Zu früh zu schwierig
- + Grafisch nicht zeitgemäß
- Missionsbeschreibungen unstimmig

FAZIT: Durchschnittlicher *Yager*-Vergleich, der nur kurz Spaß macht, dann aber hohes Frustrationspotenzial entfaltet.

TEST

SOUND
69%

GRAFIK
59%

MEHRSPIELER-WERTUNG
59%

EINZELSPIELER-WERTUNG
60%



Starsky & Hutch

Die coolsten **Serienhelden der 70er-Jahre** machen Bay City unsicher.

Die TV-Serie *Starsky & Hutch* feierte ihr Debüt bereits gegen Ende der 70er-Jahre, wird aber momentan im deutschen Privatfernsehen wiederholt. Markenzeichen der zwei Polizisten sind weite Schlaghosen, scheußliche Frisuren und der knallrote Ford Gran Torino mit weißen Rennstreifen. Im jetzt erscheinenden Spiel stehen heiße Verfolgungsjagden und wilde Schießereien im Vordergrund.

Mit Vollgas durch die Stadt

Dazu klemmen Sie sich hinter das Steuer des etwas träge wirkenden Fahrzeugs und heizen in den Städten Verbrechern hinterher. Das Missionsdesign ist dabei nicht wirklich abwechslungsreich und es gibt nur drei verschiedene Aufgabenarten. Die meiste Zeit geht es darum, andere Autos zu verfolgen und sie zum Anhalten zu bewegen. Um dies zu erreichen, müssen Sie Ihre Waffen sprechen lassen. Dies machen Sie, indem Sie einfach den Schussknopf drücken, das Zielen wird nämlich mehr oder weniger komplett von der künstlichen Intelligenz übernommen. Da die einzelnen Levels bis zu 20 Minuten andauern können und die gegnerischen Fahrzeuge mehrere hundert

Treffer aushalten, stellt sich ziemlich schnell eine gewisse Monotonie ein. Für etwas Abwechslung sorgen die vielen Items, die in der Umgebung verteilt sind. Schießen Sie diese ab, so bekommen Sie für kurze Zeit einen Boost, bessere Waffen oder Ähnliches. Ein weiterer Pluspunkt ist die ordentliche Ausarbeitung der Stadt Bay City, in der sich die Action abspielt. An allen Ecken und Enden stehen irgendwelche Gegenstände herum, die sich wunderbar rammen lassen oder als Sprungschanze missbraucht werden können.

Kein Temporausch

Rein technisch ist das Spiel für Xbox-Verhältnisse allerdings nur Durchschnitt. Die Texturen sind alles andere als detailliert, das Geschwindigkeitsgefühl lässt stark zu wünschen übrig und die extrem langen Ladezeiten sind nicht mehr zeitgemäß. Falls Sie eine Lightgun besitzen, kann ein zweiter Spieler das Schießen übernehmen, während Sie sich auf das Fahren konzentrieren. Diese Aufgabenteilung sorgt für wesentlich mehr Spielspaß als im Einzelspielermodus.

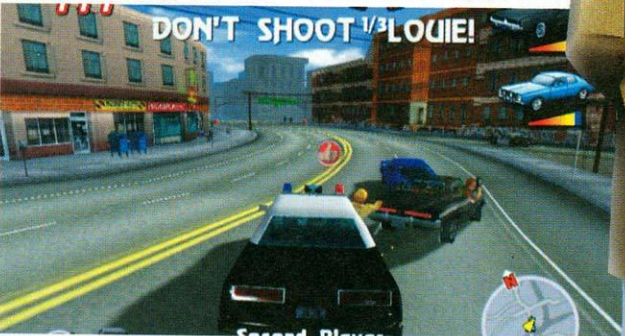
OLIVER BECK



HOCH HINAUS Sprünge sind bei Starsky & Hutch an der Tagesordnung.



ZERSTÖRUNG Hier geht's durch einen Einkaufsladen hindurch.



BESCHÜTZEN In einigen Missionen müssen Sie andere Autos beschützen.



Starsky & Hutch

GENRE:
Action
SPIELER:
Bis zu 2 Spieler
XBOX LIVE:
Nein
HERSTELLER:
Vivendi Universal
ENTWICKLER:
Mind's Eye
SPRACHE:
Deutsch
VIDEO:
4:3
AUDIO:
5.1 Dolby Digital
PREIS:
Ca. € 50,-
USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren
TERMIN:
Erhältlich
INTERNET:
www.universainteractive.de

PRO/CONTRA:
+ Cooler Style
+ Guter Mehrspielermodus
- Eintöniges Spielprinzip
- Nervige Steuerung

FAZIT: Der eintönigen Verfolgungsjagd geht leider schneller die Luft aus, als es den Helden lieb ist.

TEST

SOUND

72%

GRAFIK

71%

MEHRSPIELER-WERTUNG

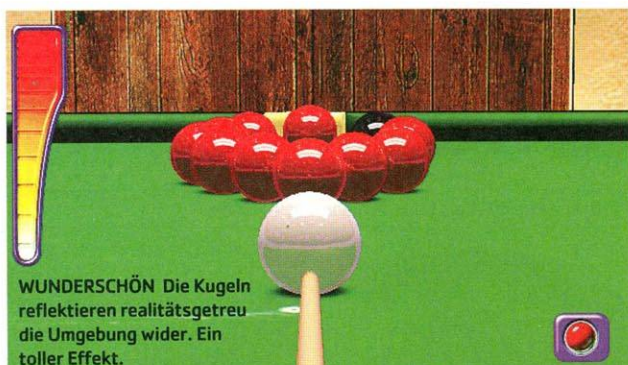
78%

EINZELSPIELER-WERTUNG

71%

World Championship Snooker 2003

Zwei Spieler, zwei Queues und **jede Menge Kugeln.**



WUNDERSCHÖN Die Kugeln reflektieren realitätsgetreu die Umgebung wider. Ein toller Effekt.



IRRE! „Das ist Wahnsinn, warum schickst du mich in die Hölle?“ Die Gesichtsmimik des Spielers macht uns Sorgen.

Während Snooker in Deutschland nur von einer kleinen Anzahl von Menschen ausgeübt wird, ist es in England so etwas wie ein Nationalsport. Die Meisterschaften werden regelmäßig im Fernsehen ausgestrahlt und die Top-Stars des Sports sind bekannte und reiche Idole. Im jetzt erscheinenden Xbox-Spiel können Sie selbst Hand anlegen und versuchen, die Kugeln regelgerecht in die Löcher zu bugsieren. Neben der Spielvariante Snooker steht Ihnen dabei auch noch der allseits bekannte Spielmodus Poolbillard zur Verfügung. Für welches Spiel Sie sich auch entscheiden, überzeugen können beide. Dank des realistischen Kugelverhaltens und der komfortablen und einfach erlernbaren Steuerung entsteht schnell ein authentisches Sportvergnügen der gepflegten Art. Durch die diversen Spielmodi (8-Ball, 9-Ball-Pool, Trickshot usw.) ist auch für Langzeitmotivation gesorgt. Technisch reißt der Titel keine Bäume aus, doch sind die echt wirkenden Spiel-

TEST

World Champ. Snooker

GENRE:	Sportspiel
SPIELER:	Bis zu 16 Spieler
XBOX LIVE:	Nein
HERSTELLER:	Codemasters
ENTWICKLER:	Codemasters
SPRACHE:	Deutsch
VIDEO:	4:3
AUDIO:	5.1 Dolby Digital
PREIS:	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich
INTERNET:	www.codemasters.de

SOUND 55%

GRAFIK 70%

MEHRSPIELER-WERTUNG 79%

EINZELSPIELER-WERTUNG 77%

PRO/CONTRA:

- + Realistische Steuerung
- + Tolle Spielbarkeit
- Nur für Fans
- Technisch nur Durchschnitt

FAZIT: Für Freunde des Genres erfüllt dieses Spiel alle Wünsche. Alle anderen sollten erst mal Probe spielen.

figuren und vor allem die Kugeln mit ihren Reflexionen sehr schön ausgearbeitet.

OLIVER BECK

Stake: Fortune Fighters

Das ultimative **Beat 'em Up** für leidensfähige Menschen ist endlich da!

Stake ist ein Kampfturnier, welches alle zwei Jahre abgehalten wird und das „ultimative Kräfteressen“ darstellt. So steht es zumindest in der Anleitung. In Wirklichkeit ist Stake allerdings das ultimativ schlechte Kampfspiel für Ihre Xbox. Der billige Powerstone-Klon schafft es, mit

seiner miesen Optik, seiner simplen Steuerung und seiner unfreiwillig komisch wirkenden Musik neue Maßstäbe zu setzen – und zwar nach unten. Sie laufen mit Ihrem schlecht ausgearbeiteten Charakter durch die wirklich hässlichen Maps und prügeln auf drei andere Kämpfer ein. Neben dem unmotivierten

Dauerdrücken der Schlag- und Tritttaste dürfen Sie ab und an auch einen Zorn- oder Wut-Move ausüben, der dann richtig auf dem Bildschirm aufräumt. Wenn Sie durch die extrem ruckelige Grafik nicht abgelenkt werden, dürfen Sie zudem Gegenstände, z. B. eine Bombe, aufheben und den anderen Spielern auf den Kopf werfen. Leider erwischen Sie jedoch die meiste Zeit Ihre Gegner nicht, denn die Kamera ist absolut unübersichtlich und kann nur schlecht nachjustiert werden. Durch den geteilten Bildschirm geht im Multiplayer-Modus vollends die Übersicht flöten, da die

Kamera hier eine einzige Frechheit ist. Nur wer Trash-Spiele sammelt, darf bei Stake zugreifen

OLIVER BECK



HALLO!? Liebe Entwickler, habt ihr schon mal was von Übersichtlichkeit gehört? Anscheinend nicht.



SELBSTMORD Nicht mal die Spielfigur hat mehr Lust, dieses Game zu zocken. Suizid ist die beste Lösung.

TEST

Stake: Fortune Fighters

GENRE:	Beat 'em Up
SPIELER:	Bis zu 4 Spieler
XBOX LIVE:	Nein
HERSTELLER:	BigBen Interactive
ENTWICKLER:	Metro 3D
SPRACHE:	Deutsch
VIDEO:	4:3
AUDIO:	5.1 Dolby Digital
PREIS:	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich
INTERNET:	www.bigben-interactive.de

SOUND 25%

GRAFIK 35%

MEHRSPIELER-WERTUNG 28%

EINZELSPIELER-WERTUNG 31%

PRO/CONTRA:

- Katastrophale Grafik
- Katastrophale Musik
- Katastrophale Steuerung
- Katastrophale Spielbarkeit

FAZIT: Was für ein Katastrophenspiel. Stake macht alles falsch, was ein Spiel falsch machen kann.

hardware

Air Flo Controller

CONTROLLER Luftigen Spielspaß verspricht der Air Flo von Nyko. Der Clou: An seiner Rückseite belüftet ein Mini-Ventilator Ihre Hände.

So gut sie auch sind, eines fehlt den beiden Xbox-Controllern von Microsoft leider: eine rutschfeste Oberfläche, die selbst den stressigsten Spielen und feuchtesten Fingern Halt bietet. Bei sonnigem Wetter sind die Geräte oft schon nach ein paar Minuten durch Handschweiß so rutschig, dass Online-Spiele oder reine Mehrspieler-Games keinen Spaß mehr machen. Eine amerikanische Firma namens Nyko hat sich nun dieses Problems angenommen und bringt mit dem Air Flo den ersten Controller mit eingebauter Lüftung in den Handel.

Kleine Klima-Anlage

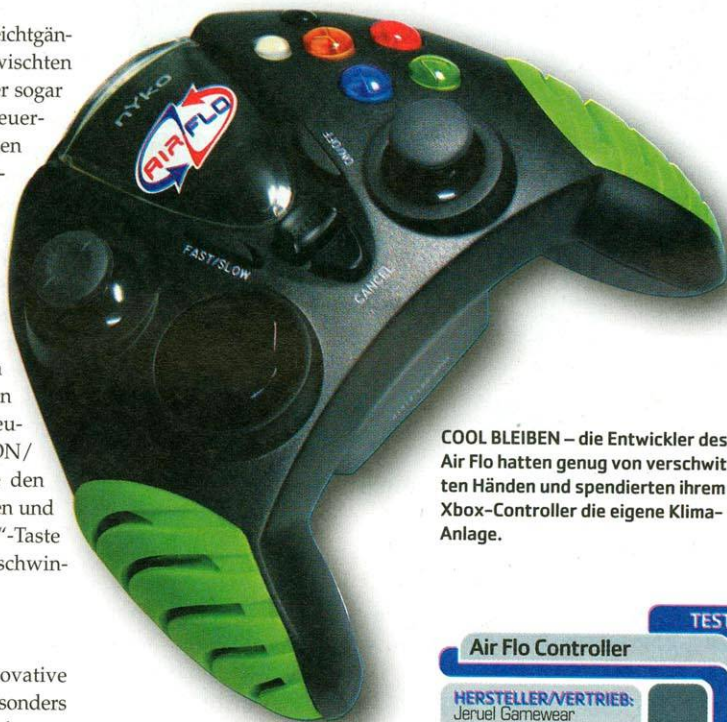
An der Rückseite des Air Flo befindet sich ein 40-Millimeter-Lüfter, der Luft in das Controller-Innere bläst. Diverse Öffnungen und kleine Löcher sorgen an den Griffen für ein angenehm klimatisiertes Spielgefühl. Die Verarbeitung der Komponenten ist überraschend gut gelungen und der zusätzliche Lüfter stört sowohl von seinem Gewicht als auch der Größe nicht. Für einen Verkaufspreis von 37 Euro hatten wir etwas schlechtere Qualität erwartet. Dass dem nicht so ist, beweist der kleine Lüftermeister in unserem Praxistest mit den Xbox Classics *Project Gotham Racing* und *Dead or Alive*. Die beiden Analogsticks arbeiten sehr präzise und zuverlässig, das Digi-Kreuz ist aller-

dings schon fast etwas zu leichtgängig. In *Dead or Alive 3* erwischten wir deshalb hin und wieder sogar die falschen Moves. Die Feuer-tasten und auch die grünen Trigger an der Controller-Front brauchen sich vor dem Microsoft-Original nicht zu verstecken. Sie sind mindestens ebenso gut verarbeitet. Neben den üblichen Knöpfen finden sich aber auch noch zwei Tasten, über die Sie den eingebauten Ventilator steuern können. Über den „ON/OFF“-Schalter können Sie den Lüfter bei Bedarf ausschalten und über die „FAST/SLOW“-Taste zwischen zwei Betriebsgeschwindigkeiten wählen.

Ganz schön windig?

Einen Nachteil hat die innovative Belüftungstechnik: Sie ist besonders laut. Selbst wenn Sie den Lüfter per Knopfdruck in die langsamste Stufe schalten, fällt er nicht nur durch seine Kühleigenschaften auf. Hier gilt es also, einen Kompromiss zwischen schwitzigen Fingern und dem lauten Handgebläse zu finden. Wenn Ihnen bereits die dezente Kühlung der Xbox selbst den letzten Nerv raubt, lassen Sie die Finger

besser vom Air Flo. Wenn Sie das Gebläse hingegen nicht stört, weil Sie es zum Beispiel mit dem Fernseher übertönen, dann gehört der Air Flo für Sie vermutlich zur besten Erfindung, seit es die Xbox gibt. (bh)



COOL BLEIBEN – die Entwickler des Air Flo hatten genug von verschwitzten Händen und spendierten ihrem Xbox-Controller die eigene Klimaanlage.

Air Flo Controller

HERSTELLER/VERTRIEB:
Jeruel Gamewear

PREIS:
Ca. € 36,95

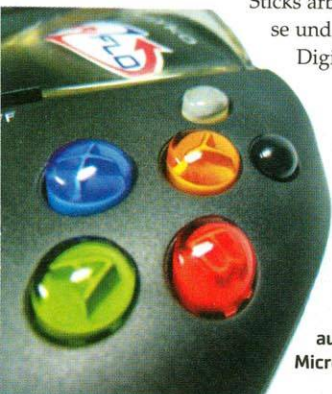
INFO-TELEFON:
030-3248018

WEBSEITE:
www.airflo.de

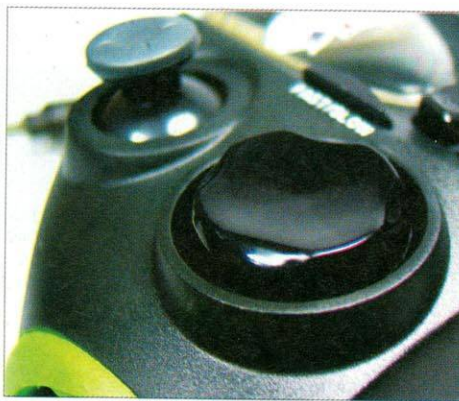
PREIS/LEISTUNG:
Gut

PRO/CONTRA:
+ Gute Verarbeitung
+ Regelmäßige Fingerlüftung
- Sehr laut im Betrieb

Gut



KNOPFARBEIT
Alle Tasten und Knöpfe sind gut verarbeitet und können es problemlos auch mit den teuren Microsoft-Controllern aufnehmen.



DAS DIGITALE Steuerkreuz reagierte im Test mit *Dead or Alive 3* sehr schnell auf kleine Bewegungen.



KALTE LUFT wird von der Unterseite angesaugt und verlässt das Gehäuse über kleine Löcher und Ritze am Griff.

MicroCon Controller

CONTROLLER

So klein, dass er kaum noch auffällt: Madcatz verkleinert die Xbox-Eingabehilfe.

Es gibt ihn in Blau, Grün, Rot und Weiß und er ist der kleinste Controller, den Xbox-Spieler bislang in den Händen hielten. Die Rede ist von Madcatz' neuem MicroCon. Wie bereits auf anderen Konsolen bringt der amerikanische Zubehör-Hersteller jetzt auch in Deutschland einen extrem geschrumpften Controller in den Handel. Die Anordnung der Tasten Schwarz/Weiß/Start/Back gleicht der des Controller S und selbst die bunten Feuer-tasten liegen prügelspielfreundlich weit auseinander. Besonders hochwertig verarbeitet wurden sowohl die Tasten als auch die beiden Trigger, Analog-Sticks und das digitale Steuerkreuz. Als zusätzliches Feature hat Madcatz den MicroCon gleich noch mit einer Programmierfunktion ausgestattet. Dank dieser können Sie bis zu 32 aufeinander folgende Tastenkombinationen auf die Tasten Weiß, Schwarz oder einen der beiden Trigger programmieren. Die Abstände bei der



KLEIN UND sehr fein – Madcatz macht Micro-softs Mini-Controller Konkurrenz.

Wiederholung betragen pro Befehl eine Zehntelsekunde, wobei auf Wunsch auch zusätzliche Wartezyklen einprogrammiert werden können – damit gelingt selbst der komplizierteste Special Move in Prügelspielen. Das MicroCon schlägt durch seine bessere Ausstattung, das griffigere Design und den niedrigeren Preis sogar den Referenz-Controller von Microsoft! (bh)

MicroCon Controller

HERSTELLER:

Madcatz

PREIS:

Ca. € 35,99

INFO-TELEFON:

09471-80920

WEBSEITE:

www.madcatz.de

PREIS/LEISTUNG:

Sehr gut

PRO/CONTRA:

- + Besonders handlich
- + Makro-Funktion ...
- + Gummierte Griffe
- + Sehr gute Verarbeitung

TEST

Super

INFO

Hardware-News

Die Hardware-Redaktion war etwas überrascht, als zwei nahezu identische Testmuster von verschiedenen Firmen im Testlabor ankamen. Die Rede ist von den beiden kabellosen Xbox-Controllern X-Ray RF Game Pad der Marke Speed Link und dem Logic3 FreeBird RF Wireless Controller. Selbst die zwei beigelegten AA-Batterien stammen von der gleichen Firma. Die verwendete Funk-Technik basiert auf einem mehrkanalig arbeitenden Funk-Chip, der mit 863 MHz betrieben wird. Durch Schalter können sogar bis zu acht Geräte parallel eingesetzt werden. Der Funk-Empfänger selbst ist mit zwei Steckplätzen für Speicherkarten ausgestattet – Platz für das Xbox-Live-Headset gibt es an den Controllern selbst also nicht. Welches der beiden Geräte Sie wählen, ist aufgrund der gleichen Technik und des Preises fast egal.

Info: Logic3, www.logic3.de und Speed Link, www.speed-link.com

Joypad Converter

ZUBEHÖR PlayStation-2-Controller an der Xbox? Kein Problem!

Haben Sie sich schon oft über die Xbox-Controller aufgeregt? Wenn Sie noch einen der großen Microsoft-Controller besitzen, haben Sie mit kleinen Händen sehr schlechte Karten. Wenn Sie aber auch eine PlayStation 2 besitzen, dann kann Ihnen der neue Joypad Converter von Madrics aus der Bredouille helfen. An dem kleinen Gerät können Sie nämlich einen PlayStation-2-Controller Ihrer Wahl anschließen und damit auf der Xbox spielen. Mit 15 Euro Anschaffungskosten ist der Converter günstiger als ein regulärer Controller. Aber wo Licht ist, fällt bekanntlich auch Schatten. So lässt die Verpackung beispielsweise eine Anleitung vermissen, in der die neue Tastenbelegung des PS2-Controllers erklärt wird. In der Praxis funktioniert der Joypad Converter sehr gut – natürlich je nach Qualität des angeschlossenen Controllers. Selbst PS2-Lenkräder funktionierten im Test tadellos. Eine runde Sache für Besitzer der beiden Konsolen. (bh)



ZWISCHEN GERÄT und Stecker befinden sich ca. 20 Zentimeter Kabel. Ein Meter mehr und es würde zusätzlich als Verlängerungskabel dienen.

Joypad Converter

HERSTELLER:

Madrics

PREIS:

Ca. € 14,95

INFO-TELEFON:

06222-935816

WEBSEITE:

www.madrics.com

PREIS/LEISTUNG:

Befriedigend

PRO/CONTRA:

- + Einfach zu bedienen
- Keine Anleitung/Tastenbelegung

Sehr 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 Duel 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 XBB0	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	Schummelmodul	Date/Bigben Int.	Ca. € 50,-	OK	06/03
Brooklyn Booster 2800	Lenkrad	Vidis	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:

- **Soldier of Fortune II: Double Helix**
- **Mace Griffin: Bounty Hunter**
- **Midnight Club II**
- **Die Hard: Vendetta**

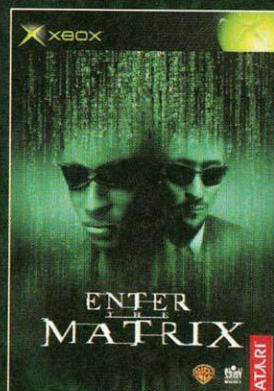
Schreiben Sie entweder einen Brief an:

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.

Enter the Matrix



Aufgrund des großen kommerziellen Erfolgs des Spiels **Enter the Matrix** und der im Vergleich dazu eher durchschnittlichen Spielqualität haben wir uns in dieser Ausgabe dazu entschlossen, das Feedback in **anderer Form** zu präsentieren. Wir zeigen die Auswertung der Umfragen, die auf der Webseite unseres Schwestermagazins N-ZONE getätigt wurden.

Selten wurde im Vorfeld der Veröffentlichung eines Spiels ein so großer Hype ausgelöst wie bei *Enter the Matrix*. Dem eigenen Anspruch des Herstellers, es handle sich um eine einzigartige Verknüpfung von Film und Spiel, konnte der Titel allerdings nicht gerecht werden. So finden dann auch 88,7 Prozent der Umfrageteilnehmer, dass das Spiel einen unfertigen Eindruck macht und zu früh veröffentlicht wurde.

Bezüglich der Auswahl der Charaktere gaben 21,5 Prozent an, dass Ghost sympathischer sei. Für Niobe sprachen sich 19,3 Prozent aus. Bemerkenswert ist die Tatsache, dass 34,8 Prozent der Teilnehmer die Grafik des Titels als unterdurchschnittlich einstufen. Das Spiel kann somit nicht mit der überwältigenden visuellen Qualität des Films mithalten. Hier die Umfrageergebnisse im Einzelnen:



Als besonderes Ausstattungsmerkmal konnte *Enter the Matrix* mit sehr viel exklusivem Filmmaterial aufwarten. 42,9 Prozent der Teilnehmer finden die Zwischensequenzen genial. Als Standardelement und somit nichts Außergewöhnliches betrachten sie immerhin 24,9 Prozent. Und 32,2 Prozent sind der Meinung, dass die Filmsequenzen das Beste am ganzen Spiel seien.



Er kämpft für uns.

39,7% Hätte man sich auch sparen können.

13,5% Fantastisch!!

Wie finden Sie die Fahrsequenzen von *Enter the Matrix*?

24,6% Die sind nichts Besonderes.

22,2% Ganz gut.

19,1% Nein, die Veröffentlichung machte nur während des zweiten Kinofilms Sinn.

Hätte *Enter the Matrix* zugunsten der Qualität des Spiels verschoben werden sollen?

80,9% Ja, das wäre gut gewesen.

31,0% Das ist wegweisend für zukünftige Produktionen.

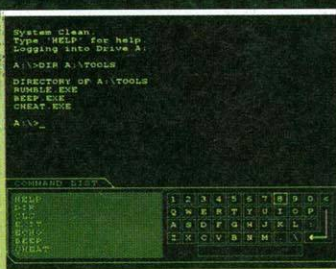
1,4% Davon habe ich nichts bemerkt.

Was denken Sie über die enge Verknüpfung vom Kinofilm *Matrix Reloaded* zum Videospiel *Enter the Matrix*?

51,0% Die hätten eher auf die Qualität des Spiels achten sollen.

16,6% Interessiert mich nicht.

Ganz im *Matrix*-Stil können Sie sich auch abseits des eigentlichen Spielgeschehens ins Spiel selbst hacken. An und für sich recht interessant, wie wir finden. Bei den Teilnehmern jedoch ist die Meinung darüber recht gespalten: 56,2 Prozent von ihnen empfinden den Hacking-Modus zwar als willkommene Abwechslung, den Rest konnte das allerdings nicht so recht überzeugen.



19,1% Ziemlich enttäuschend.

Was denken Sie über die Kampfsequenzen von *Enter the Matrix*?

50,7% Haben mich umgehauen!

30,2% Da habe ich mir mehr versprochen.



FOKUS

Bei uns sorgte die Festlegung der endgültigen Wertung des Öfteren für hitzige Diskussionen. Ein Grund, die Teilnehmer nach ihrer persönlichen Wertung zu fragen.

Über 90%	7,7%
Zwischen 80% und 90%	3,2%
Zwischen 70% und 80%	28,7%
Zwischen 60% und 70%	20,0%
Unter 60%	20,4%



GESUNDHEIT 57%

FOKUS 62%



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



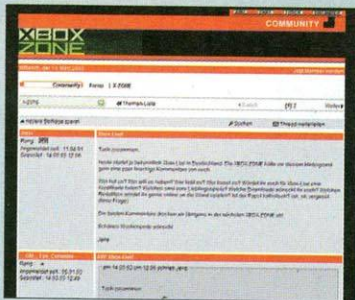
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

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.



Extrawurst?

Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir alle Informationen über *Halo 2* schicken würden. Natürlich nur, wenn Sie nichts dagegen haben. Meine Adresse und meine E-Mail-Adresse liegen bei.

Alexander Robrahn

XBOX-ZONE: Klar, kein Problem! Da uns die Idee so gut gefallen hat, haben wir uns entschlossen, die Materialien höchstpersönlich bei dir vorbeizubringen. Während dir Nico und Oliver sanft Luft zufächern, wird Jens dir die Infos als Gute-Nacht-Geschichte vortragen. Uwe bereitet in der Zeit schon einmal das kalte Büffet vor, das danach für dich kredenzt wird. Jetzt mal ernsthaft: Die Redaktion hat schlicht und ergreifend nicht die Zeit, um auf solche Sonderwünsche einzugehen. Abgesehen davon würden wir uns mit solchen Aktionen ja ins eigene Fleisch schneiden, da kein Mensch mehr das Heft lesen würde, wenn er alle Infos persönlich von der Redaktion zugeschickt bekäme. Eins können wir dir allerdings versprechen: Wenn wir neue Infos haben, liest du diese auf jeden Fall in der XBOX-ZONE.

DVD-Verpackung

Erst mal ein Lob an die Redakteure der XBOX-ZONE, ihr macht einen guten Job; weiter so! Nun zum Grund meiner Mail: Bei einer Zeitschrift für 6,99 Euro, die ich mir ins Regal stelle, erwarte ich eine DVD-Verpackung, die man aus der Zeitschrift entfernen kann,

ohne diese jedes Mal in Einzelteile zu zerfleddern. Bitte klebt doch eure DVD mit diesem super zu entfernenden kleinen Silikonkleber-Streifen in euer Mag!!!

Dann klappt's auch mit den Lesern :)

Stephan Münker

XBOX-ZONE: Vielen Dank für dein Lob. Einerseits können wir deine Kritik nachvollziehen, da es wirklich leicht passieren kann, dass die Vogeltasche (so nennt man das im Fachjargon) zerreißt. Ein super zu entfernender kleiner Sili-

konkleber-Streifen, wie du ihn vorschlägst, ist zwar sicherlich die elegantere, jedoch auch die kostenintensivere Alternative. Dies würde sich dann natürlich auch in einem höheren Verkaufspreis niederschlagen. Unser Tipp: Selbst wenn du noch so heiß auf die neue DVD bist, einfach etwas Vorsicht beim Öffnen walten lassen. Dann klappt's auch mit der Vogeltasche.

Schnell und furios

Ich wollte mal fragen, ob zu dem Kinofilm *The Fast and the Furious* auch noch ein Xbox-Spiel rauskommt? Wenn ja, wann kommt es dann raus?

Leader (per E-Mail)

XBOX-ZONE: Das Spiel zum Film *The Fast and the Furious* soll Ende dieses Jahres über Vivendi Universal erscheinen. In einer der nächsten Ausgaben bringen wir einen Vorschau-Bericht zu der Raserei.

Abo-Fragen

Ich hätte da ein paar Fragen zu diesem XBOX-Heft.

XBOX-ZONE: Das trifft sich gut. Wir machen dieses XBOX-Heft nämlich.

Kann man es abonnieren? Wenn ja, wie teuer wäre es?

XBOX-ZONE: Natürlich kann man die XBOX-ZONE abonnieren. Ein Jahres-Abo kostet € 77,40 für 12 Ausgaben pro Jahr. Dabei sparst du im Gegensatz zum Kauf am Kiosk nicht nur Geld, sondern hast die aktuelle Ausgabe in der Regel auch ein paar Tage früher im Haus.

Versenden Sie es auch in die Schweiz?

XBOX-ZONE: Natürlich kannst du die XBOX-ZONE auch in der Schweiz abonnieren. Der Beitrag für ein Jahres-Abo (12 Ausgaben) liegt dann bei € 90,60.

Was ist der Unterschied zu dem offiziellen XBOX-Heft?

Séverin Schindler

XBOX-ZONE: Der Unterschied zwischen der XBOX-ZONE und dem OXM (DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN) liegt zum einen darin, dass wir 100 % unabhängig sind. Auf der DVD des OXM befinden sich exklusiv spielbare Demos, während die XBOX-ZONE aus Lizenzgründen auf spielbare Demos verzichten muss. Auf unserer DVD befinden sich aber natürlich Videos zu allen aktuellen Xbox-Titeln.



Verwirrung

Eure E3-Berichterstattung in der XBOX-ZONE 07/03 hat mir eigentlich sehr gut gefallen.

Allerdings bin ich auch etwas verwirrt: Auf der Seite 23 habt ihr einen Artikel zu *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* gebracht. Als ich den Titel in eurem E3-Gesamtüberblick gesucht habe, bin ich auf das Spiel *Lord of the Rings: Treason of Isengard* gestoßen. Gibt es zwei neue *Herr der Ringe*-Spiele für die Xbox?

Thomas Haake

XBOX-ZONE: Du hast Recht! Der Titel *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* wird von Electronic Arts voraussichtlich Ende des Jahres veröffentlicht. Dabei handelt es sich um eine Art indirekten Nachfolger zu *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*. Ebenfalls Ende des Jahres soll auch *Lord of the Rings: Treason of Isengard* erscheinen. Dieser Titel wird von Vivendi Universal veröffentlicht. Fans der Fantasysaga brauchen sich jedenfalls nicht um mangelnden Nachschub für die Xbox zu sorgen.

Zeitmaschine?

Ich möchte fragen, warum ihr in der Ausgabe 1/2002 angegeben habt, dass *Yager* im Mai 2002 rauskommt? In der Ausgabe 02/2003 habt ihr geschrieben, dass das Spiel im Sommer 2003 herauskommt. War das ein Fehler von euch oder waren das zwei verschiedene Spiele oder dauerte die Entwicklung dieses Spieles ein Jahr länger?

XBOX-ZONE: Kann es sein, dass du die letzten Monate in deiner Tiefkühltruhe im Keller im künstlichen Koma gelegen hast oder dich eine Zeitmaschine aus der finsternen Vergangenheit in die noch finstere Gegenwart befördert hat? In Sachen XBOX-ZONE scheinst du nämlich nicht ganz auf dem neuesten Stand zu sein. Bei der Produktion der Ausgaben 01/2002 (der 1. Ausgabe) und 02/03 haben wir die Veröffentlichungsdaten mitgeteilt, die wir damals von dem Hersteller bekommen haben. Aufgrund von Komplikationen bei der Entwicklung oder anderweitigen Problemen kann es natürlich passieren, dass diese Termine nicht immer eingehalten werden können. Nicht umsonst weisen wir darauf hin, dass es sich bei den angegebenen Daten um Termine ohne Gewähr handelt. Das Spiel *Yager* ist inzwischen erschienen.

Außerdem möchte ich noch fragen, wann die nächste X-ZONE herauskommt, denn in eurer aktuellen Ausgabe habt ihr geschrieben, dass sie Ende April 2003 herauskommt.

XBOX-ZONE: Noch einmal ein kleines Update für dich: Seit der Ausgabe 05/03 erscheint die XBOX-ZONE (so heißt die X-ZONE inzwischen) monatlich. Die aktuelle Ausgabe ist nicht die 02/03, sondern die Ausgabe 08/03. Die XBOX-ZONE 09/03 erscheint am 13.08.



Außerdem möchte ich euch noch loben für die tollen Zeitschriften, die ihr immer herausbringt, und dass ihr die Spiele immer so gut interpretiert und aufschlüsselt,

aus meiner Sicht ist das Magazin X-ZONE die beste Zeitschrift am Markt.

Christoph Schöffberger

XBOX-ZONE: Wenn dir die X-ZONE schon so gut gefallen hat, dann wirst du die XBOX-ZONE lieben!

Alte Ausgabe

Ich habe mir am 14. Juni meine erste XBOX-ZONE (Ausgabe 06/2003) geholt und mich gewundert, dass die Informationen etwas veraltet waren. Hinten im Magazin lese ich dann, dass die neue Ausgabe (07/2003) schon am 11. Juni 2003 rauskam! Warum hatte mein Kiosk nicht das aktuelle Magazin, war die Auflage vielleicht zu niedrig? Ich war danach sehr verärgert, da ich 6,99 € für etwas ausgegeben habe, dass schon über 1 Monat alt war. Der Kiosk ist eigentlich immer ziemlich aktuell (wohne in Berlin).

Andreas Kaiser

XBOX-ZONE: Wir können deine Verärgerung einerseits voll und ganz nachvollziehen, allerdings liegt das an deinem in diesem Fall wohl etwas tranigen Kioskändler. Überall anders lag die XBOX-ZONE 07/03 nämlich pünktlich am 11. Juni in den Regalen. An unserer Auflage lag es jedenfalls nicht, dass bei dem Händler deines Vertrauens noch die alte Ausgabe auslag. Unser Tipp: Mit einem Abo wäre das nicht passiert! Da kannst du auf jeden Fall sicher sein, dass du jeden Monat die aktuelle Ausgabe in den Händen hältst.

Redaktions-Gespräch

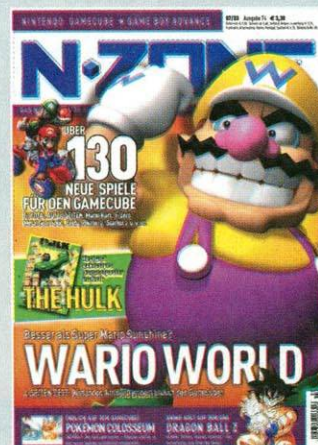
Am 16. Juli um 17.00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der XBOX-ZONE Fragen, Anregungen und Kritik zur XBOX-ZONE 07/03. Unter www.xbox-zone.de können Sie im Chat-Bereich mit den Redakteuren über Wertungen diskutieren oder sich zum Xbox-Live-Zocken mit Ihrem Lieblingsredakteur verabreden.

Lesefutter für Konsolenfans!



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

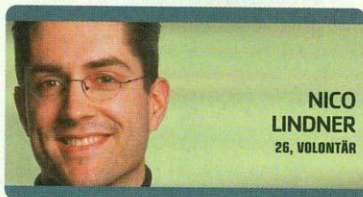
Im Vorschau-Teil erwartet Sie ein Riesenbericht zu *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*. Außerdem: *Alias*, *Colin McRae 04*, *Freedom: Soldiers of Liberty* und vieles mehr. Im Testteil geizt Lara Croft bei ihrem neuesten Abenteuer garantiert nicht mit ihren Reizen. Eine Traumwertung konnte *Virtua 4 Evolution* abstauben, Prügelspielfans dürfen sich auf hochwertigen Nachschub freuen. Der Test des EyeToy und eine Komplettlösung zu *Clock Tower 3* runden die PLAYZONE ab. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin!

Die N-ZONE steht diesen Monat ganz im Zeichen der E3. Hits wie *Metal Gear Solid – The Twin Snakes*, *Starfox 2*, *Mario Party 5*, *Need for Speed Underground*, *Prince of Persia: The Sands of Time*, *1080° Avalanche*, *Mario Golf*, *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* und natürlich *Mario Kart Double Dash!!* werden in der Ausgabe ausführlich vorgestellt. Im Testbereich finden sich dieses Mal unter anderem *Wario World*, *Hulk* und *Red Faction II* ein. Jetzt im Handel!

cheats & codes



NICO
LINDNER
26, VOLONTÄR

Bei **hohen Außentemperaturen** Cheats testen – keine Wonne, wenn die Luft in der Redaktion fast greifbar ist. Glücklicherweise gibt es den Eistee-Cheat ...

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, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/84 60 29

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet Sie pro Minute € 1,86

Hulk

CHEATCODE David Banner ärgert sich grün – Sie dank dieser Cheats nicht mehr.

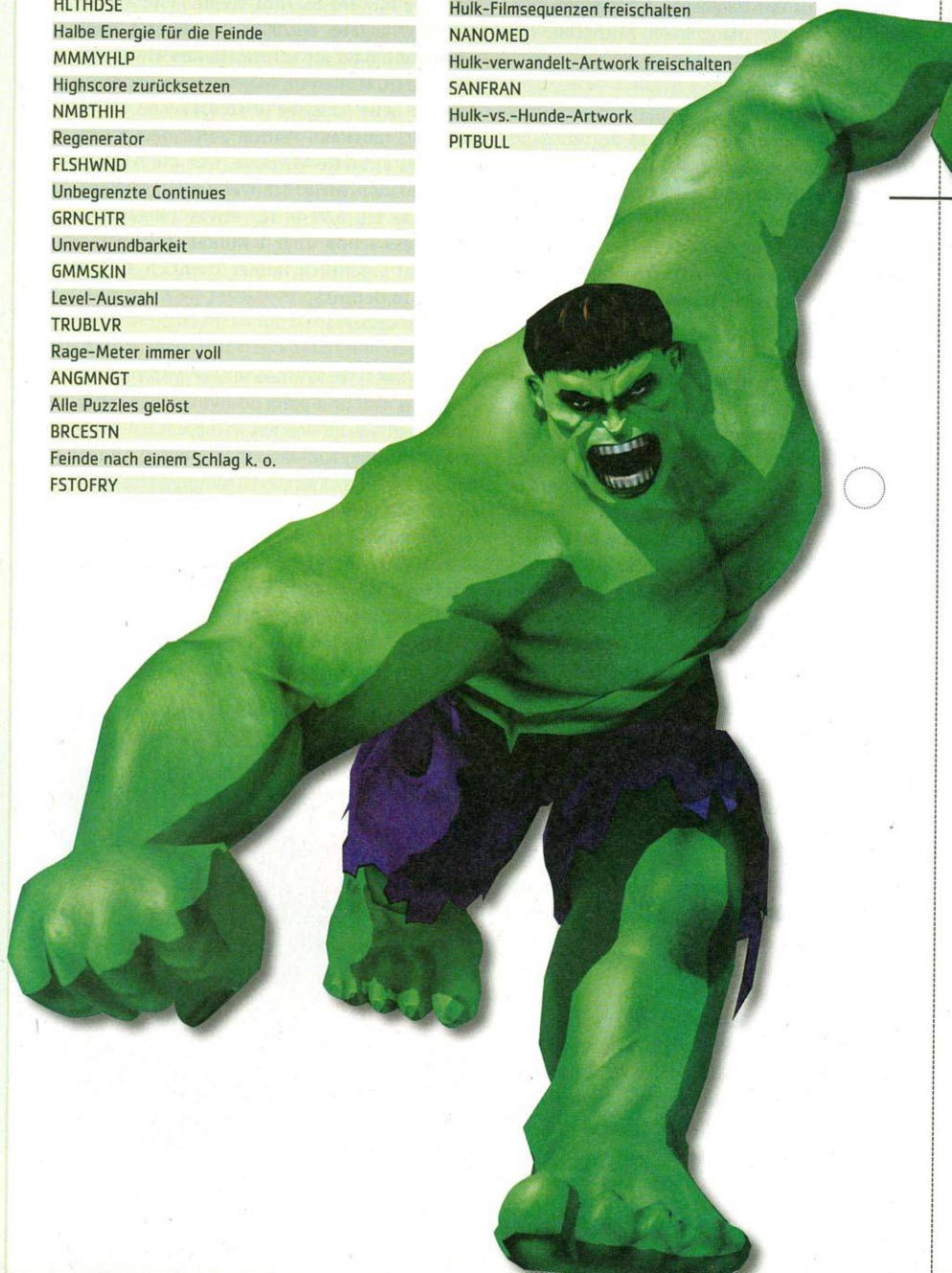
Folgende Buchstaben-Kombinationen geben Sie im Code-Bildschirm des Optionsmenüs ein. Unter Spezialfeatures/Cheats müssen Sie die Cheats dann noch aktivieren.

Doppelte Energie für die Feinde
BRNGITN
Doppelte Energie für Hulk
HLTHDSE
Halbe Energie für die Feinde
MMMYHLP
Highscore zurücksetzen
NMBTHIH
Regenerator
FLSHWND
Unbegrenzte Continues
GRNCHTR
Unverwundbarkeit
GMMSKIN
Level-Auswahl
TRUBLVR
Rage-Meter immer voll
ANGMNGT
Alle Puzzles gelöst
BRCESTN
Feinde nach einem Schlag k. o.
FSTOFRY

Code Terminal Cheats

Geben Sie diese Cheats an einem der Code-Terminals im Spiel ein.

Als Gray Hulk spielen
JANITOR
Wüstenkampf-Artwork freischalten
FIFTEEN
Hulk-Filmsequenzen freischalten
NANOMED
Hulk-verwandelt-Artwork freischalten
SANFRAN
Hulk-vs.-Hunde-Artwork
PITBULL



Yager

CHEATCODE Grafischer Kracher mit fordernden Missionen.

Erstellen Sie ein neues Profil und geben Sie als Namen „lvl.activate 1“ ein (Achtung, ohne Anführungsstriche!). Dadurch werden alle Missionen freigeschaltet. Ähnlich funktioniert es mit den folgenden Cheats. Über „data.setvis 1“ sind alle Items des Schiffes sichtbar, „set MAXCNT 9“ bringt Ihnen und Ihrem Wolkenstürmer neun Continues ein. Einziger Nachteil: Sie können nie alle Cheats parallel laufen lassen.



Die Hard Vendetta

CHEATCODE John McClane treibt erneut die Versicherungssummen hoch.

Die folgenden Cheats geben Sie im Hauptmenü ein. Zur Bestätigung sollten Sie jeweils eine kurze Nachricht lesen können. Zur Erklärung: L und R steht für die beiden Schulterknöpfe.

Unverwundbarkeit:

L, R, L, R, L, R, L, R

Entflammte Gegner:

X, Y, B, X, Y, B

Flüssiges-Metall-Texturen:

B, Y, X, B, Y, X

Große Köpfe:

R(2), L, R

Kleine Köpfe:

L(2), R, L

Pin-Köpfe:

B, X, Y, B, X, Y

Explodierende Fäuste:

R(2), Y, B, X, R(2)

Heiße Fäuste:

L(2), X, B, Y, L(2)



SeaBlade

CHEATCODE Der Schwierigkeitsgrad in diesem Spiel ist von Anfang an mehr als fordernd. Zum Glück gibt es Cheats.

Unverwundbarkeit

Drücken Sie während des Spiels die Start-Taste, um den Spielverlauf anzuhalten. Indem Sie dann nacheinander R, Y, L, X, X, R drücken, werden Sie unverwundbar.

Freie Missionsauswahl

Gleiche Prozedur wie beim ersten Cheat, nur drücken Sie nun X, Y, L, X, R, R. Damit haben Sie in der Missionsauswahl alle Levels zur Verfügung.



Mace Griffin: Bounty Hunter

CHEATCODE Steuern Sie einen Helden, der ehemals glücklicher Kaffeepausen-Cop war.

Folgende Cheats aktivieren Sie mit gezogener Elektro-Keule, Ihrer Standardwaffe. Vor jeder Knopfkombination drücken Sie: Linker Schulterknopf, rechter Schulterknopf, linker Schulterknopf, rechter Schulterknopf.

Autofocus

A, B, B, A, B, A

Big-Head-Modus

A, B, B, A, B, B

Kamera lösen

A, B, B, A, Y, X

Doppelter Schaden

A, B, B, A, Y, Y

Ein Keulenschlag tötet

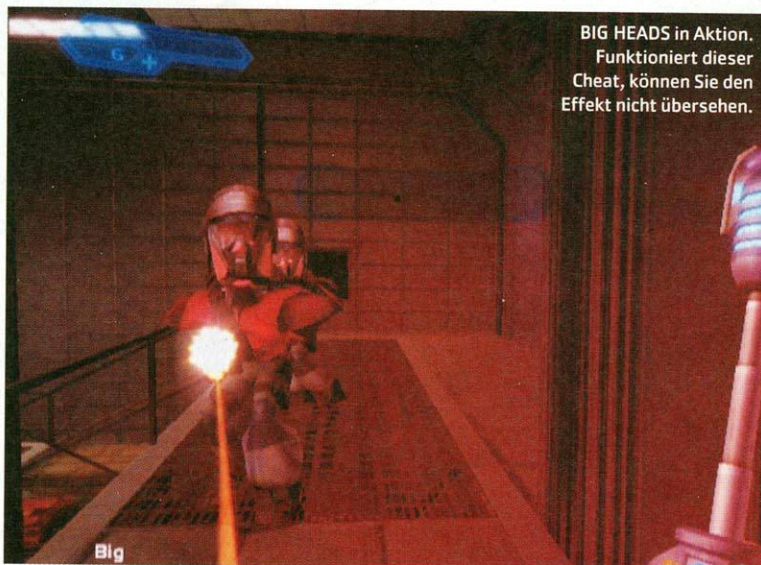
A, B, B, A, A, A

Unendlich Munition

A, B, B, A, X, X

Unverwundbarkeit

A, B, B, A, X, Y



BIG HEADS in Aktion. Funktioniert dieser Cheat, können Sie den Effekt nicht übersehen.

Wakeboarding Unleashed

CHEATCODE Lieber Waschbrettbauch als „Love Handles“.

Folgender Cheat ist durchaus ernst gemeint, selbst wenn er sich nicht so liest. Drehen Sie den rechten Ministick Ihres Controllers 15 Mal im Uhrzeigersinn. Dadurch schalten Sie alle Boarder frei, die sich dann auf Ihren Befehl in die Fluten stürzen.

Brute Force

CHEATCODE Brutus und Co. stürmen das Universum.

Wenn Sie unter Beschuss von Aliens geraten, segnet ab und an auch einer Ihrer Teamkollegen das Zeitliche. Folgende Tricks helfen, deren Überleben zu sichern und an ihre Ausrüstung zu kommen.

Wiederauferstehung

Wenn Sie als letzter Mann der Spezialeinheit am Leben sind, müssen Sie nicht verzweifeln. Stecken Sie drei Controller in die noch offenen Slots an Ihrer Xbox und drücken Sie bei jedem Start. Nun können Sie die Team-Mitglieder erneut auswählen. Wenn alle vollzählig sind, verlassen Sie bei jedem der drei wieder das Spiel. Netter Effekt: Ihre Kameraden sind wieder am Leben und kämpfen wieder mit. Dieser Trick eignet sich auch, um wenig ehrenwert an deren Waffen zu gelangen. Schalten Sie dazu einfach selber Ihre Teammitglieder aus und suchen sich danach Ihre Lieblingswaffe aus. Denn die „Beklauten“ können Sie dann wieder zum Leben erwecken.

Noch ein Tipp am Rande: Um die Extra-Energie schneller zu regenerieren, gehen Sie mit Ihrer Spielfigur einfach in die Hocke. Dadurch steigert sich die Geschwindigkeit der Auffrischung.



Berserker

KNAPP Dieser Schuss verfehlt uns um Haaresbreite.



MINITRICK In der Hocke lädt sich die Extra-Energie schneller auf.

Soldier of Fortune II Double Helix

CHEATCODE Massig Ego-Shooter-Action von Activision.

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, drücken Sie auf den linken Ministick und geben dann eine der folgenden Sequenzen ein:

Gott-Modus

B, A, Y, X

Alle Waffen

X, Y, A, B

Unendlich Munition

Black, A, Y, White

Levelauswahl

Black, B, A, White

Der Level-Wechsel-Cheat sollte sowohl aus dem Spiel als auch vom Options-Menü aus funktionieren. Sie bekommen eine Liste aller Levels angezeigt, aus der Sie dann wählen können. Die anderen drei funktionieren nur im Spiel selber. Viel Erfolg!



Enter the Matrix

CHEATCODE Der zweite Teil des Kultfilms spaltet die Gemüter. Das Spiel dazu ebenfalls.

Nachricht von Morpheus

Gehen Sie ins Hacking-Menü und tippen Sie dort LOGIN ein. Nun werden Sie nach Ihrem Namen gefragt. Mit COWBOYCURTIS oder FREEMIND schalten Sie Sprachsamples von Neo-Freund Morpheus frei.

Neben diesem Code finden Sie hier außerdem noch einmal die Auflistung der *Enter the Matrix*-Cheats der letzten Ausgabe.

0034AFF

Schaltet alle Waffen frei

1DDF2556

Unendliche Munition

FFFFFFF1

Unsichtbarkeit - die Feinde sehen Sie nicht mehr

69E5D9E4

Unendliche Fokus-Zeit

7F4DF451

Unbegrenzte Lebensenergie

7867F443

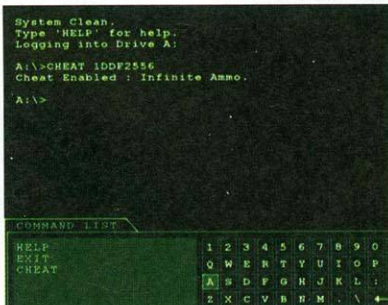
Hovercraft fliegt schneller

13D2C77F

Schaltet den Bonuslevel frei

D5C55D1E

Multiplayer-Kampf



HACKER'S PARADISE Dieses Menü erinnert an das ehrwürdige DOS-Betriebssystem.

Um die Cheats zu aktivieren, gehen Sie ins Hacking-System und schalten dort das Cheatmenü frei. Dazu geben Sie in der Konsole CHEAT und den jeweiligen Code ein. Achten Sie danach darauf, die Sicherheitsfrage bei Verlassen des Menüs mit „Ja“ zu beantworten. Auch muss ein Spielstand vorhanden sein. Der Multiplayer-Level ist ein wenig versteckt: Nach der Aktivierung wählen Sie den Menüpunkt „Laden“. Wenn Sie im Folgebildschirm Ihren Steuerhebel nach links statt nach rechts drücken, tauchen die Mehrspieler-Arenen auf.

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 2: Point of Impact	07/2003
Burnout	01/2003
Cel Damage	01/2002
Crazy Taxi: High Roller	01/2003
Dakar 2	07/2003
Dave Mirra Freestyle BMX 2	02/2002
Dead or Alive 3	01/2002
DHdR: Die zwei Türme	05/2003
Die Sims	07/2003
Dr. Muto	05/2003
DTM Race Driver	06/2003
Enter the Matrix	07/2003
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
Red Faction II	07/2003
Robotech: Battlecry	06/2003
Rocky	02/2003
Rollercoaster Tycoon	07/2003
Sega Soccer Slam	02/2003
Serious Sam	02/2003
Shrek	01/2002
SSX Tricky	01/2002
Star Wars: Clone Wars	07/2003
Star Wars: Obi- Wan	01/2002
Star Wars: Star Fighter SE	01/02.02/03
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

Soldier of Fortune II

Double Helix

John Mullins ist zurück. Wir begleiten Sie mit unserer detaillierten Komplettlösung bei seinen gefährlichen Einsätzen rund um den Globus.

Mission 1: Prag

Prague Streets

Wo befindet sich im Containerhof der Ausgang?

Laufen Sie die Straßen entlang, bis Sie die Container erreichen. Achten Sie auf die Gegner, die sich in den Containern verschanzt haben. Suchen Sie nach einer roten Tür in einer Ecke. Auf der nächsten Etage müssen Sie vom Balkon aus auf die Mauer daneben springen. Laufen Sie darauf entlang und springen Sie am Ende nach rechts in die Gasse. Laufen Sie weiter und schalten Sie den Typ am Stand-MG auf der linken Seite aus. Klemmen Sie sich hinter die Wumme und pumpen Sie die heranstürmenden Angreifer voller Blei. Danach geht's weiter bis zu der Stelle, an der Ihnen der Truck entgegenkommt. Hier klettern Sie an den Feuerleitern an der linken Hauswand nach oben. Über den schmalen Sims gelangen Sie zu einem Balkon, über den Sie ins Hotel gelangen. Durchsuchen Sie das Dachgeschoss des Hotels nach einer Leiter, die Sie nach unten führt.

Hotel Prague

Wie beschütze ich Dr. Iwanowitsch?

Kämpfen Sie sich nach unten ins Erdgeschoss des Hotels vor. Durchqueren Sie die Küche, bis Sie in einen Bereich gelangen, in dem Tische und Stühle wie Barrieren aufgebaut sind. Hier gehen Sie nach oben in die erste Etage, wo Sie hinter einer roten, verschlossenen Tür den Doktor finden. Bleiben Sie im Türrahmen stehen, so dass er das Zimmer nicht verlassen kann. Nun räumen Sie die heranstürmenden Gegner aus dem Weg. Wenn sich nichts mehr regt, lassen Sie sich von Dr. Iwanowitsch zum Ausgang führen.

Outside Hotel

Was soll ich auf dem Lkw machen?

Kümmern Sie sich vorerst nicht um die Gegner, sondern schießen Sie auf die Gasflaschen, die vor dem Generator (neben dem Tor) stehen. Anschließend feuern Sie ein paar Salven auf den Generator ab. Die darauf folgende Explosion sprengt den Weg frei. Weiter geht die rasante Fahrt!

Countryside

Worauf muss ich achten?

Achten Sie auf die Soldaten, die auf den Lkws stehen und auf Sie feuern. Schießen Sie aus großer Distanz mit Einzelfeuer. Wenn sich das gegnerische Gefährt direkt vor oder hinter Ihnen befindet, können Sie draufhalten. Gegen den Hubschrauber setzen Sie wieder Dauerfeuer ein. Ähnlich wie beim ersten Hindernis müssen Sie beim Außenposten wieder auf Gasflaschen schießen. Wenn das erledigt ist, nehmen Sie sich den großen Gastank vor.

Train Station

Warum heulen die Sirenen?

Lassen Sie Ihre Wumme dort, wo sie eigentlich nicht hingehört – im Halfter. Sobald Sie nämlich von der Wache auf dem Hof mit einem Schießprügel in der Hand entdeckt werden, löst diese sofort einen Alarm aus.

Wo bekomme ich einen Pass her?

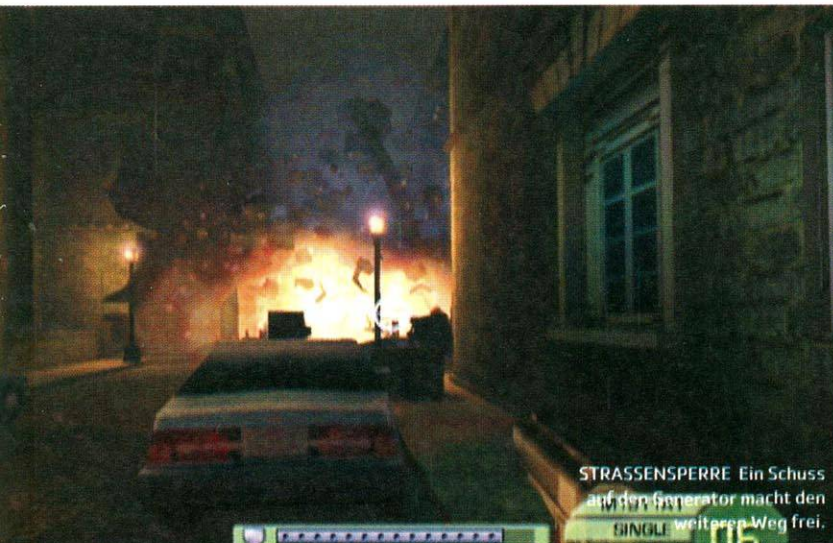
Auf der Toilette haben Sie eine Verabredung mit einem Spitzel. Dieser lässt neben einer

FEUERWERK Mit einem präzisen Schuss auf den Tank erledigen Sie mehrere Gegner auf einen Streich.

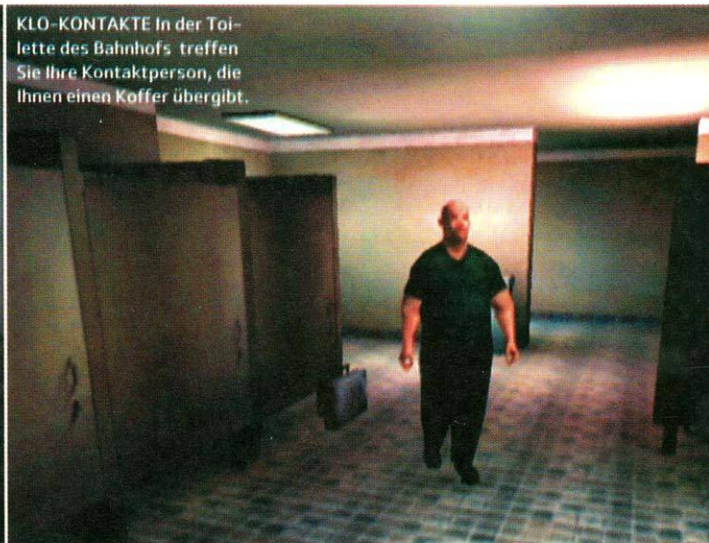


SACKGASSE Das Hotel betreten Sie über die Balkone und den schmalen Sims.





STRASSENSPERRE Ein Schuss auf den Generator macht den weiteren Weg frei.



KLO-KONTAKTE In der Toilette des Bahnhofs treffen Sie Ihre Kontaktperson, die Ihnen einen Koffer übergibt.

Kabine einen Koffer stehen, der die Pässe beinhaltet. Heben Sie ihn auf und sprechen Sie anschließend die Wache am Schalter an.

Wie bringe ich den Zug zum Starten?

Nachdem Sie die Wache mit dem Messer ruhig gestellt haben, knacken Sie die kleine Tür auf der linken Seite, die zum Bahnsteig führt. Danach gehen Sie durch die Doppeltür auf der rechten Seite in den Bahnhof. Durchqueren Sie die Wartehalle und steigen Sie die Stufen hinauf. In dem Gang halten Sie sich links, zerstören die Kisten und schlüpfen durch das Loch in der Wand. Erledigen Sie die beiden Wachen auf dem Hof möglichst lautlos und schleichen Sie in die Halle. In der großen Lagerhalle nebenan balancieren Sie auf dem Luftschacht entlang. So gelangen Sie zur anderen Seite der Halle. Durch eine der Türen dort gelangen Sie in einen Raum mit einem Fenster, durch das Sie auf den Zug springen können. Laufen Sie auf dem Zug entlang und

springen Sie vor dem Weichenhäuschen über den Stacheldrahtzaun. Betreten Sie das Stellwerk, erledigen Sie den Gegner und legen Sie den Schalter um, der als Einziger nach oben steht. Danach eilen Sie nach unten und fliehen in den losfahrenden Zug.

ZWISCHENLEVEL: Im „Shop“:

Was muss ich im „Shop“ erledigen?

Hier bekommen Sie Ihre Aufträge. Folgen Sie den Anweisungen des Personals, das Sie in den zweiten Stock schickt. Nehmen Sie den Fahrstuhl. Sie erkennen ihn an der großen blauen Doppeltür und den beiden Pfeilen darüber. Hinter der Tür, die von zwei Anzug-Typen bewacht wird, finden Sie Ihren Auftraggeber. Nach der Unterhaltung lassen Sie sich von dem Aufzug weiter nach oben bis aufs Dach befördern. Dort wartet bereits ein Heli auf Sie, der Sie nach Kolumbien – Ihren nächsten Einsatzort – befördert.

Mission 2: Kolumbien

Base Camp

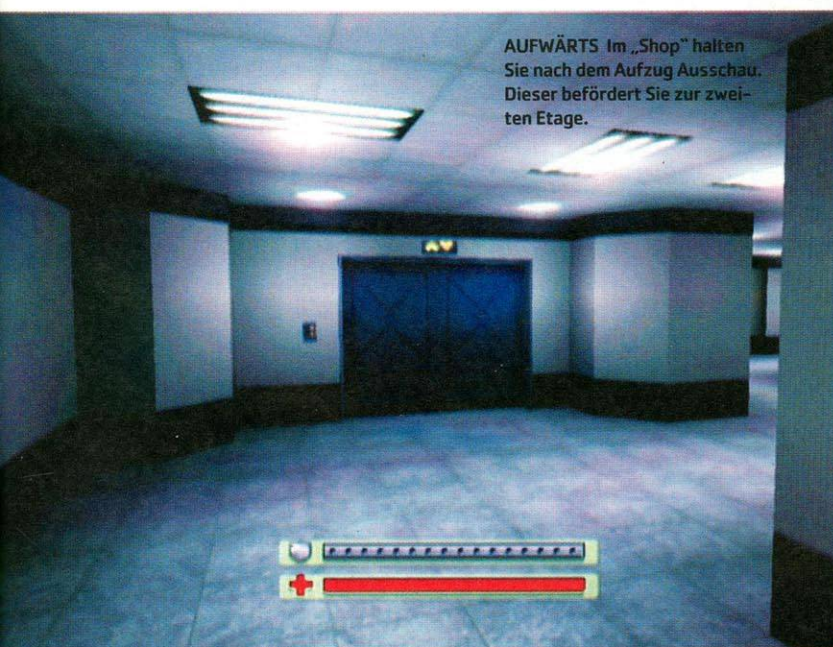
Wie gelange ich aus dem Camp?

Nach dem Rebellenangriff laufen Sie zum umgekippten Lkw und springen darüber. Im folgenden Abschnitt müssen Sie ein paar Gegner erledigen und zum Ausgang laufen.

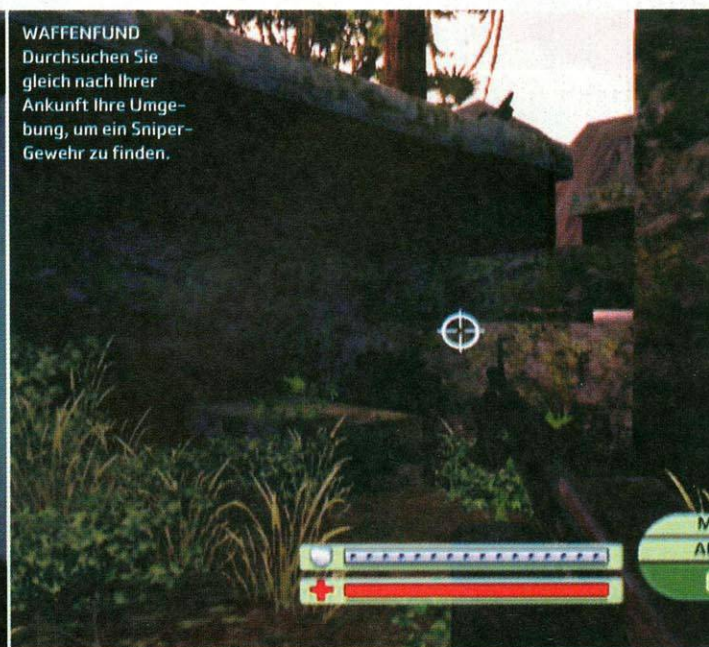
Temple Ruins

Was muss ich in diesem Level beachten?

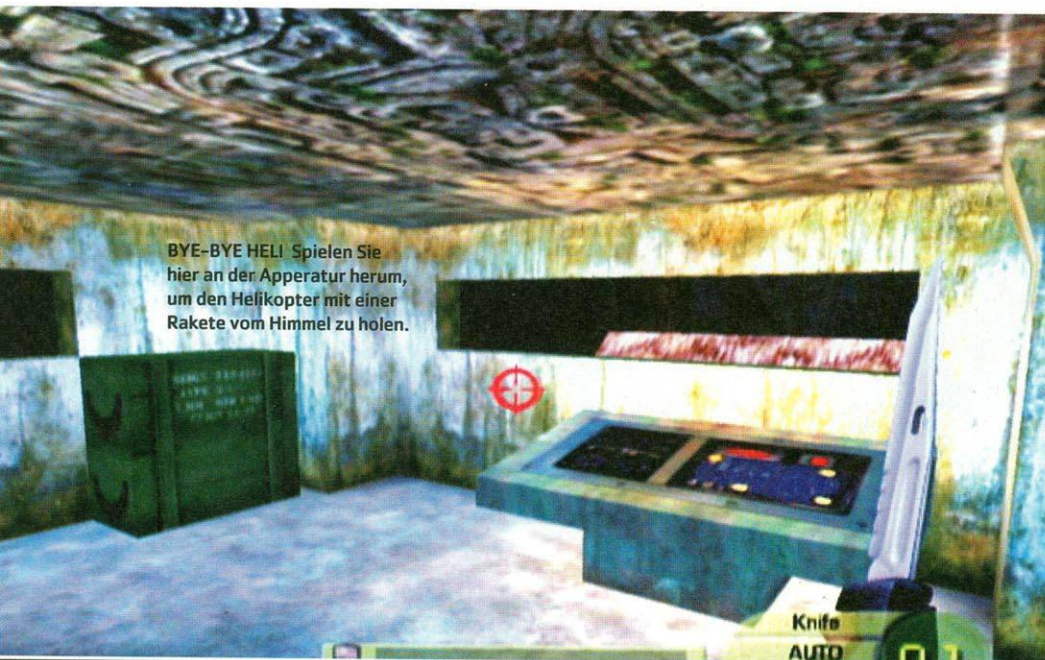
Schnappt euch gleich im ersten Abschnitt das Sniper-Gewehr, das ein Angreifer nach seinem Ableben hinterlässt. In dieser Gegend wimmelt es von Scharfschützen. Arbeiten Sie sich immer nur von Deckung zu Deckung und lehnen Sie sich zur Seite, um das Areal zu beobachten. Falls Sie keinen Feldstecher im Gepäck haben, können Sie die Gegner auch durch die Zielloptik des Scharfschützengewehrs beobachten.



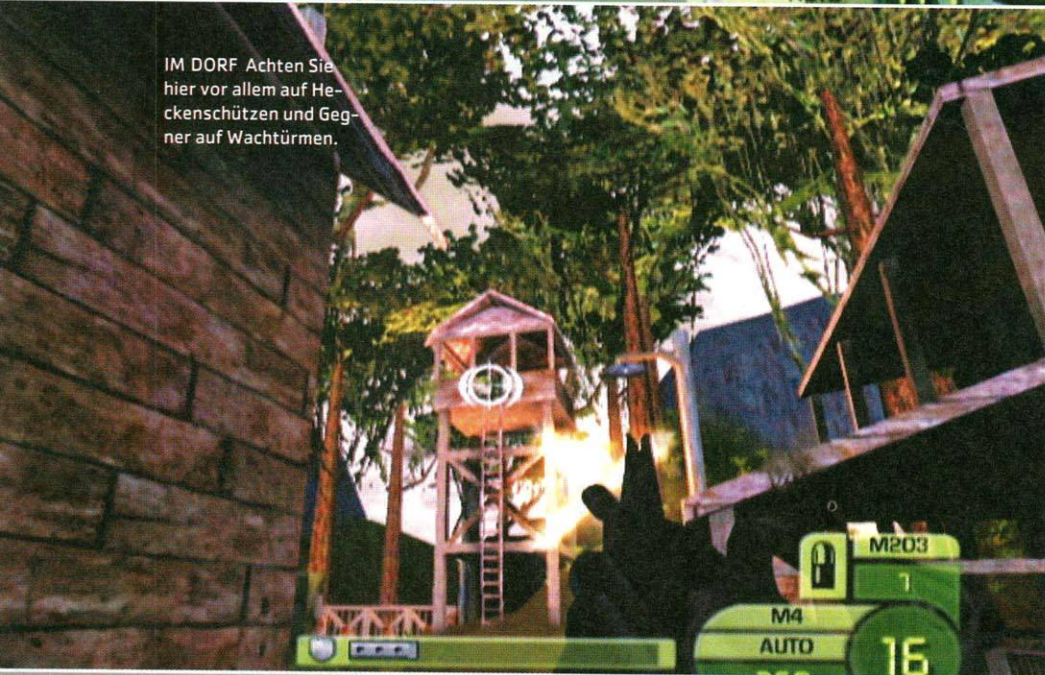
AUFWÄRTS Im „Shop“ halten Sie nach dem Aufzug Ausschau. Dieser befördert Sie zur zweiten Etage.



WAFFENFUND Durchsuchen Sie gleich nach Ihrer Ankunft Ihre Umgebung, um ein Sniper-Gewehr zu finden.



BYE-BYE HELI Spielen Sie hier an der Apperatur herum, um den Helikopter mit einer Rakete vom Himmel zu holen.



IM DORF Achten Sie hier vor allem auf Heckschützen und Gegner auf Wachtürmen.



AN BORD DES HELIS Ballern Sie grundsätzlich auf Fässer, um diese zum Explodieren zu bringen.

wehrs ausmachen. Achten Sie auf die Schnüre, die am Boden gespannt sind. An ihnen sind Sprengladungen befestigt, die bei Berührung explodieren. Springen Sie entweder darüber oder entschärfen Sie den Sprengsatz.

Forward Camp

Wie komme ich am Hubschrauber vorbei?

Versuchen Sie nicht, den Hubschrauber abzuschießen – das ist Munitionsverschwendung. Beseitigen Sie stattdessen die Feinde in und auf der Höhle und suchen Sie darin Schutz vor dem MG-Feuer des Helis. Sammeln Sie die Items ein, bevor Sie die Höhle durch den anderen Ausgang verlassen.

Was muss ich bei der Brücke tun?

Sie gelangen zu einer Brücke. Verschanzen Sie sich hinter den Trümmern und erledigen Sie zuerst den Gegner auf dem Wachturm auf der anderen Seite der Brücke. Dadurch werden seine Kameraden angelockt, die auf der Brücke wunderbare Ziele abgeben. Danach überqueren Sie die Brücke und gelangen in ein Camp. Klettern Sie in dem großen Gebäude nach oben und bedienen Sie das Keyboard. Der lästige Helikopter wird nun von einer Rakete zerstört. Mit dem grünen Schalter im kleinen Gebäude nebenan öffnen Sie das große Tor – der Weg dahinter führt zu einer Brücke, wo Sie bereits von einer US-Einheit erwartet werden. Stehen Sie den Jungs zur Seite, bis der Luftangriff durchgeführt wird. Mit dem Trupp gelangen Sie nach einigen Feuergefechten in ein Dorf.

Rebel Camp

Wie muss ich mich im Dorf verhalten?

Folgen Sie dem Trupp. Arbeiten Sie sich auf der rechten Seite der Straße von Veranda zu Veranda vor. In den Häusern finden Sie neben einigen Gegnern auch Ausrüstung. In der Mitte des Dorfes befiehlt Ihnen der Truppführer, das Haus zu säubern, auf dessen Veranda er steht. Folgen Sie dem Befehl und sehen Sie sich im Haus gut um, um Hinweise zu entdecken. Wenn Sie das Haus verlassen, werden Sie von Gegnern attackiert. Kümmern Sie sich vor allem um den Feind hinter dem Stand-MG und auf dem Wachturm. Durchkämmen Sie noch die letzten beiden großen Gebäude, um einerseits Unterlagen und andererseits Fässer mit biologischen Kampfstoffen zu finden. Entschärfen Sie nun das C-4 an der Zelle. Sprengen Sie abschließend das Tor und verlassen Sie den Abschnitt.

River Landing Zone

Wo bleibt mein Team?

Wenn Sie vorauslaufen, folgt Ihnen das Team nicht. Warten Sie stattdessen, bis die gesamte Einheit den nächsten Punkt erreicht hat und das Feuer eröffnet. Nun müssen Sie den Soldaten folgen und sie im Kampf unterstützen. Sie gelangen zu einem Helikopter. Steigen Sie ein, schnappen Sie sich das MG und ballern Sie in

die Richtung, aus der Sie gekommen sind, um Verfolger unschädlich zu machen.

Helicopter Extraction

Wie soll ich mich an Bord des Helis verhalten?

Ballern Sie auf Fässer, um diese zum Explodieren zu bringen. Danach kümmern Sie sich um die Gegner. Den Wachturm bringen Sie zum Einstürzen, indem Sie wie gewohnt auf die Fässer am Boden unterhalb des Turms feuern. Bei der nächsten Brücke schießen Sie ausnahmsweise nicht auf die Fässer, sondern kümmern sich gleich um den einzelnen Schützen und den Truck auf der Brücke.

ZWISCHENLEVEL: Grounds

Was muss ich in dem Hof erledigen?

Zuerst betreten Sie den Marines-Truck und ziehen sich einen Sicherheitsanzug an. Dann folgen Sie der Dame im schicken Overall bis zur nächsten Zwischensequenz.

Mission 3: Vergara's Mansion

Wie gelange ich in die Villa?

Folgen Sie dem eingezeichneten Weg auf dem Screenshot. Beim Pool müssen Sie an dem Rankengitter auf den Balkon klettern. Auf dem Balkon angekommen, hüpfen Sie auf das Vordach und öffnen die Luke zum Dachboden der Garage. Von dort aus geht's durch die nächste Luke in den Dachboden des Anwesens. Hier halten Sie die Augen nach einem Loch im Boden offen, durch das Sie in den Fitnessraum gelangen.

Main House

Wo finde ich die Dokumente?

Durchqueren Sie Raum für Raum des Gebäudes und erledigen Sie dabei alle Angreifer. Im Arbeitszimmer steht in der Ecke ein kleiner Tresor, in dem Sie die Dokumente finden. Die Wachen im folgenden Raum können Sie nicht

erledigen, ohne den Alarm auszulösen. Öffnen Sie deshalb die Tür und werfen Sie eine Granate hinein. Anschließend stürmen Sie das Zimmer. Sie gelangen in den Keller.

Wine Cellar

Wie geht's in der Zwischendecke weiter?

Gegenüber dem Pool kommen Sie in einen düsteren Kellerraum. Über die Leiter gelangen Sie in eine Zwischendecke. Kriechen Sie am großen Gitter im Boden vorbei. Wenn Sie darauf krabbeln, stürzen Sie in das Bowlingzimmer zurück. Am Ende der Zwischendecke ist ein kleines Gitter. Öffnen Sie es mit dem Messer und werfen Sie zwei Granaten hinein. Jetzt durchkämpfen Sie den Keller. Vergessen Sie nicht, die große Metalltür zu knacken. Dahinter gibt's eine Menge Goodies. Suchen Sie in dem großen Gewölbe nach einem Holztisch und einem Stuhl, die in einer Ecke neben mehreren Kisten stehen. Zerballern Sie die Kisten, um dahinter einen Hebel zu finden. Folgen Sie dem Gang.

Bunker

Wie viel Zeit habe ich?

Nachdem Sanchez das erste Mal aufgetaucht ist, beginnt das Haus zu beben. Lassen Sie sich dadurch nicht unter Druck setzen. Dieser Abschnitt ist nicht zeitkritisch. Räumen Sie die Gegner in Ruhe aus dem Weg. Kämpfen Sie sich einfach immer tiefer nach unten ins Innere des Bunkers vor.

Wie erledige ich Sanchez?

Schießen Sie einige Male auf den Stromkasten, der hinter Sanchez an der Wand hängt – eine Granate tut es auch. Lassen Sie sich aber nicht zu lange Zeit beim Zielen – Sanchez pumpt Sie innerhalb weniger Sekunden voller Blei, so dass Sie im Nu das Zeitliche segnen. Nachdem er gegrillt wurde, klettern Sie über das umgekippte Regal und nehmen ihm seine Schlüsselkarte ab. Damit können Sie auf dem Gang das elektronische Schloss öffnen.

Mission 4: Seaward Star

Main Deck

Wo finde ich die Schlüsselkarte?

Gehen Sie nach dem Start durch die erste Tür direkt vor Ihnen und schleichen Sie innen um die Ecke zur Treppe. Unten angekommen, müssen Sie sämtliche Türen öffnen, da die Karte nicht immer im gleichen Raum ist.

Wie öffne ich das Schott zum Laderaum?

Begeben Sie sich auf das Vorderdeck und schleichen Sie zwischen den Containern bis zum Bug. Dort klettern Sie auf den Kran und drücken den Knopf. Daraufhin wird der Container von der Ladeluke gehoben. Jetzt müssen Sie zur Brücke hinauf und den Schalter für die Luke betätigen.

Interior

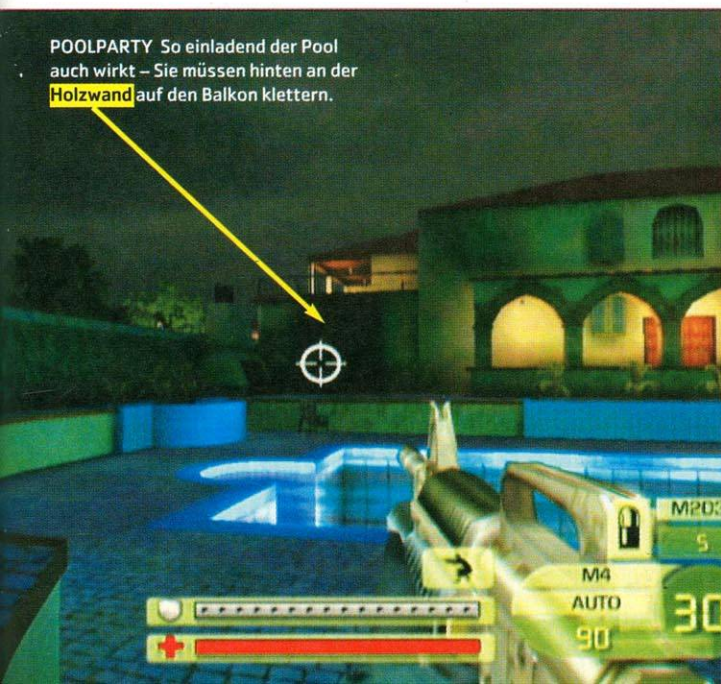
Auf welchem Weg erreiche ich die Kommandozentrale?

Steigen Sie im zweiten Laderaum die Kisten hinab und benutzen Sie den Gabelstapler. Daraufhin wird eine Kiste angehoben, über die Sie auf den Metallsteg gelangen. Säubern Sie anschließend die Kommandozentrale mit einigen Granaten und setzen Sie Ihren Weg fort. Suchen Sie im Bauch des Schiffes nach seiner tödlichen Fracht. Sobald Sie diese ausfindig gemacht haben, gilt es, das Schiff zu versenken.

Wo muss ich die Bomben legen?

Sie erkennen die Räume, in denen Sie Bomben legen müssen, daran, dass sie durch Leitern erreichbar sind. Die kleinen Räume sind rot beleuchtet und meist schwer bewacht. Über den entsprechenden Luken steht jeweils eine Zahl von 1 bis 5. Falls Sie sich verlaufen haben, orientieren Sie sich an verschlossenen Türen. Daran erkennen Sie, wo Sie schon waren und wo nicht. Um die Nummer 5 zu finden, müssen Sie in einem der Frachträume, in dem Kampfstoffe lagern, über die Kisten klettern.

POOLPARTY So einladend der Pool auch wirkt – Sie müssen hinten an der **Holzwand** auf den Balkon klettern.



HINWEISE Sie erkennen die Stellen, an denen Sie die Bomben anbringen müssen, an der **Zähler** über dem Zugang.



ZWISCHENLEVEL: New York

Wie komme ich in den Buchladen?

Klingeln Sie einfach so lange, bis Ihr alter Freund Sam Ihnen Zutritt gewährt.

Mission 5: Hongkong

Lower Docks

Wie öffne ich eines der großen Gittertore?

Nachdem Sie das Schiff verlassen haben, müssen Sie am Hafenbecken entlang nach rechts laufen. In der Ecke ist eine kleine Luke, durch die Sie auf einen kleinen Holzsteg gelangen. Sammeln Sie dort die Rüstung und die Erste-Hilfe-Ration ein. Wenn Sie wieder hinaufklettern, kommen einige Gegner durch das Gittertor, das nun offen steht.

Upper Docks

Wo ist der Ausgang?

Suchen Sie das Wachhäuschen und benutzen Sie den grauen Gabelstapler, der dahinter steht. Über einige Kisten gelangen Sie auf die Mauer und von dort aus in den nächsten Level.

Streets

Wie gelange ich in eines der Häuser?

Gehen Sie vom Startpunkt aus gesehen bei der Kreuzung nach links. Auf der linken Seite stehen ein paar kleine Gasflaschen vor einem Geschäft. Diese müssen Sie in die Luft jagen, so dass ein Loch in die Mauer gerissen wird. Alternativ können Sie auf der Rückseite des Gebäudes das zugewelpte Fenster wieder freilegen und so das Haus betreten.

Wo geht es auf dem Balkon weiter?

Werfen Sie einen Blick über die Brüstung. Sie sehen ein Reklameschild, das fast bis zum gegenüberliegenden Gebäude reicht. Springen Sie darauf und laufen Sie auf die andere Seite.

Wo ist der Ausgang?

Am obersten Stockwerk des Eckhauses ist ebenfalls eine Reklametafel angebracht. Über

das Schild gelangen Sie zum nächsten Balkon, auf dem zwei Scharfschützen stehen. Gehen Sie um die Ecke bis zum Ende des Balkons. Klettern Sie die Leiter zur Straße hinab. Jetzt müssen Sie nach einer kleinen Gasse auf der rechten Seite Ausschau halten, an deren Ende Sie über den Zaun klettern müssen.

Market

Wie öffne ich das Tor in der Lagerhalle?

Gehen Sie die Treppen zum Büro hinauf. Vor dem Fenster ist ein kleines Schalterpult, mit dem sich das Gittertor öffnen lässt. Dahinter finden Sie einen Aufzug.

Prison

Warum lässt sich keine Tür öffnen?

Sobald die Zellentür offen ist, laufen Sie bis zum Ende des Flurs. Dort liegt auf der linken Seite Ihr Werkzeug. Jetzt können Sie die Tür mit Ihrem Werkzeug öffnen und sich mit einer AK ausrüsten.

Wie gehe ich am besten gegen die Gegnerin auf dem Hof vor?

Bleiben Sie stets hinter Kisten, um nicht getroffen zu werden. Die Dame steht auf einer Brüstung auf der linken Seite des Hofes. Benutzen Sie Ihre stärksten Waffen und verdunkeln Sie Ihre Umgebung, indem Sie die runden Suchscheinwerfer zerschießen.

ZWISCHENLEVEL: The Armory

Wo ist Sam?

Laufen Sie durch den zerstörten Buchladen. Achten Sie darauf, dass Sie nicht in die Brandherde treten. Wenn Sie den Fahrstuhl schacht hinuntergeklaut sind, geraten Sie in eine Sackgasse. Drehen Sie wieder um und kriechen Sie den Metallträger hinauf. Dort liegt Sam verletzt am Boden.

Wie schaffe ich Sam hinaus?

Gehen Sie zuerst an die hintere Wand. Daraufhin gibt es eine Explosion, die ein Loch in die Wand reißt. Dahinter klettern Sie die Leiter hinab und drehen an dem Rädchen, mit dem Sie den Wasserdampf abstellen können. Jetzt

können Sie Sam in den nächsten Raum tragen und sich auf die Metallstange stellen, um das Gestein aus dem Ausgang herauszuhebeln.

Was mache ich auf der Straße?

Tragen Sie Sam zu dem Krankenwagen und legen Sie ihn auf die Trage.

Mission 6: Hospital

Main Level

Was muss ich im Erdgeschoss machen?

Folgen Sie dem Gang und sprechen Sie die Dame an der Rezeption an. Diese hat ihr Büro hinter einer Glasscheibe, direkt neben der verschlossenen Doppeltür.

Sam's Room

Woher bekomme ich eine Waffe?

Nach der Action in Sams Krankenzimmer wird ein Wachmann verletzt. Schnappen Sie sich seine Wumme und erledigen Sie damit den Angreifer.

Wie geht's weiter?

Nachdem Sie das Krankenzimmer verlassen haben, folgen Sie dem Gang bis zur Tür. Vorsicht: Von links und rechts kommen eine Menge Gegner! Halten Sie Granaten bereit. Im nächsten Raum müssen Sie durch das Fenster springen.

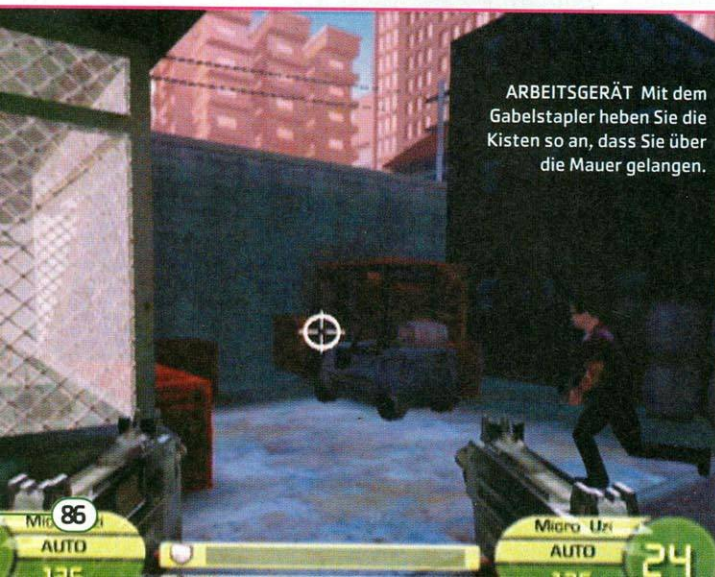
Wie erreiche ich die nächste Etage?

In dem Raum, der gerade renoviert wird, laufen Sie die Treppe hinauf. Oben angekommen, springen Sie auf die Deckenleuchten und balancieren zur anderen Seite.

Patient Services

Was muss ich beim verbarrikadierten Gang machen?

Demolieren Sie das Fenster und klettern Sie auf den schmalen Sims. Schleichen Sie darauf bis zum nächsten Fenster entlang. TIPP: Eine Etage tiefer gelangen Sie auf die selbe Weise in einen Geheimraum, in dem Sie nützliche Ausrüstungsgegenstände finden.



Hospital Roof

Wie gelange ich in die versperrten Gebiete?

Neben jedem Gitterzaun stehen zwei Schornsteine. Schießen Sie einige Zeit darauf, so dass sie explodieren und einen Weg durch den Zaun freimachen. Im dritten Abschnitt liegt ein MG.

Wie hole ich den Helikopter vom Himmel?

Verschanzen Sie sich zuerst in einem der Räume. Zerschlagen Sie anschließend die Fensterscheiben mit dem Pistolengriff und warten Sie, bis der Hubschrauber in Ihr Sichtfeld fliegt. Feuern Sie dann auf die beiden Düsen links und rechts am Helikopter. Nachdem Sie die erste Düse zerstört haben, wird das MG-Feuer heftiger. Laufen Sie auf keinen Fall im Freien herum. Auf diese Weise kassieren Sie zu viele Treffer. Verstecken Sie sich stattdessen in einer Ecke des ersten Gebäudes (nicht im Gewächshaus!) und lehnen Sie sich zur Seite, so dass Sie aus dem Fenster schießen können.

Mission 7: Kamchatka

Perimeter

Wie gelange ich bei dem gefrorenen See auf die andere Seite?

Sie haben hier zwei Möglichkeiten. Entweder Sie knipsen den Draht mit Ihrem Werkzeug auf oder Sie jagen die Tonne neben dem Wachturm in die Luft. Der Wachturm stürzt auf das Eis und reißt ein Loch hinein. Springen Sie in dieses Loch und tauchen Sie auf die andere Seite.

Wie komme ich in das Haus?

Laufen Sie zur Rückseite des Gebäudes und klettern Sie auf den Felsen. Nehmen Sie Anlauf und springen Sie auf den Balkon. Entweder Sie knacken das Schloss der Tür oder Sie dringen durch das Fenster ins Haus ein. Hier legen Sie den Schalter um und kriechen in die Kanalisation.

Train Depot

Wie gelange ich auf die Brücke?

Schalten Sie zuerst die Wachen aus, ohne Alarm auszulösen, und klettern Sie anschließend die Leiter hinauf, die am Mittelpfeiler der Brücke angebracht ist.

Wie geht's nach der Brücke weiter?

Überqueren Sie die Brücke und gehen Sie am Ende rechts. Nach ein paar Metern gelangen Sie an ein Loch im Zaun. Dahinter steht eine gelbe Lok, die Sie starten müssen. Folgen Sie den Gleisen, springen Sie in den Waggon und darin über ein paar Kisten aufs Dach. Von dort erreichen Sie mit einem weiteren Sprung einen Sims, der Sie zu einem Lüftungsschacht führt.

Train Bridge

Wie gelange ich in das Gebäude?

Klettern Sie den hintersten Wachturm hinauf und springen Sie durchs Fenster auf das Dach.

Öffnen Sie dort die Luke und krabbeln Sie durch den Ventilationsschacht. Werfen Sie auf der Kreuzung einen Blick nach rechts. Hierher müssen Sie später zurückkehren und durch den stillstehenden Ventilator springen. Im folgenden Raum müssen Sie das Gittertor öffnen und den Schalter betätigen. Wenn das erledigt ist, verlassen Sie den Raum durch die Tür, klettern erneut über den Wachturm aufs Dach und springen im Schacht durch den Ventilator.

Checkpoint

Wie überlade ich den Generator?

Im Schalterraum müssen Sie zuerst die beiden Hebel links und rechts vom Hauptschalter bedienen. Anschließend legen Sie den Hauptschalter um. Durch die Überlastung ereignet sich in der Haupthalle eine Explosion. Nun hängt ein Teil der Decke bis zum Boden, so dass Sie darauf springen können und das Gebäudedach erreichen. Laufen Sie über das Dach und klettern Sie durch die rot leuchtende Öffnung am Ende des Raumes.

Wie bekomme ich die Lok zum Laufen?

Ziehen Sie einfach den Stift aus der Kupplung, die den Waggon und die Lok zusammenhält.

Cave Complex & Main Generator

Wie gelange ich in das Labor?

Legen Sie die beiden Schalter beim Hauptgenerator um und laufen Sie den Weg wieder zurück, bis Sie die Stelle erreichen, an der zwei Wissenschaftler versuchen, einen Stuhl durchs Laborfenster zu werfen. Nach der Explosion klettern Sie durch das Fenster und springen in das Loch im Boden.

Kann ich den Fahrstuhlschacht hinaufklettern?

Betätigen Sie den Schalter, damit sich die Dachluke des Fahrstuhls öffnet. Steigen Sie die Leiter hinauf und klettern Sie an dem Stahlseil, das den Fahrstuhl hält, auf die nächste Ebene.

Was muss ich beim Kran machen?

Legen Sie den Schalter des Krans um. Daraufhin stürzt dessen Ladung in die Tiefe und reißt ein Loch in den Raum unter Ihnen. Begeben Sie sich anschließend wieder zum Fahrstuhl und klettern Sie das Stahlseil hinab. Im nächsten Abschnitt sehen Sie, was die Ladung angerichtet hat. Durch das Loch in der Wand müssen Sie Ihren Weg fortsetzen.

Research Facility

Wie überflute ich den Raum?

Am Ende der Sackgasse zerschlagen Sie die Scheibe und springen in den nächsten Raum. Den abgeriegelten Forschungsbereich betreten Sie durch das zerstörte Fenster. Drehen Sie an dem Rad und warten Sie, bis sich die Doppeltür der Halle durch den Wasserdruck öffnet. Folgen Sie dem zum Teil eingestürzten Gang. Springen Sie in der nächsten Halle nicht über das Geländer, sondern folgen Sie dem Steg bis zum Ausgang.



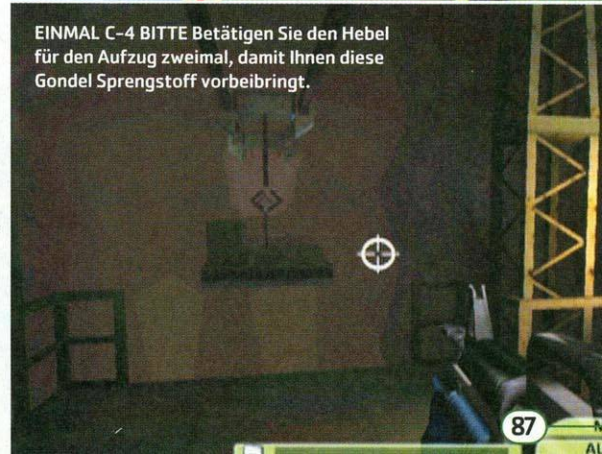
TRÜMMERFELD
In den Überresten des Bücherladens müssen Sie über den Stahlträger nach oben klettern.



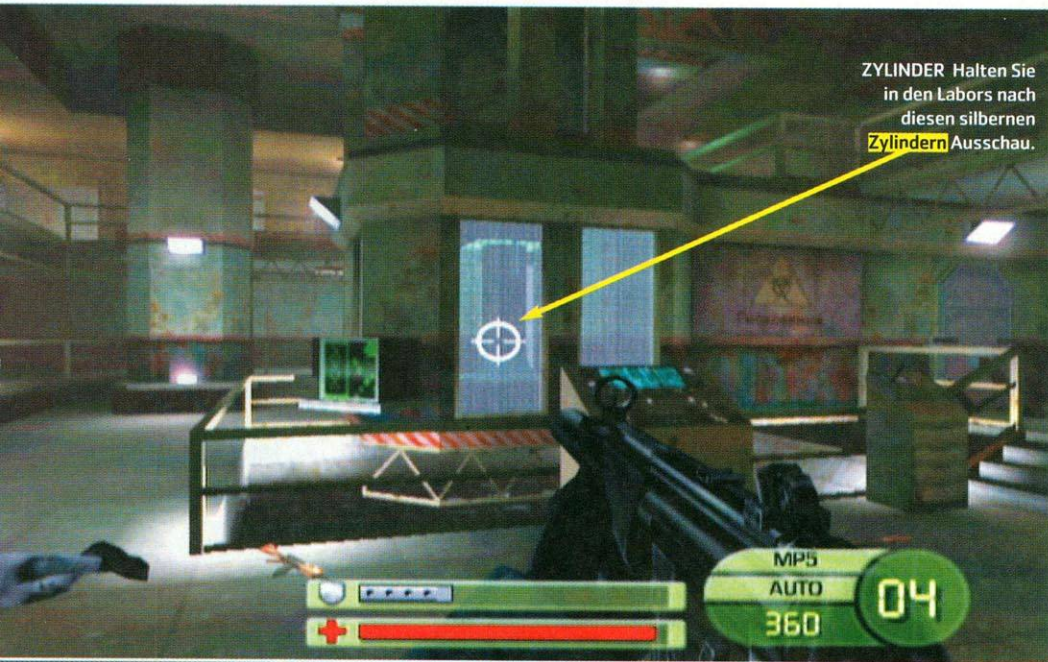
EISBRECHER Um durch das Eis zu kommen, werfen Sie diesen Käfig auf das Eis und tauchen durch das **Loch**.



GRATWANDERUNG Am Ender der Brücke schleichen Sie rechts über den **Sims**.



EINMAL C-4 BITTE Betätigen Sie den Hebel für den Aufzug zweimal, damit Ihnen diese Gondel Sprengstoff vorbeibringt.



ZYLINDER Halten Sie in den Labors nach diesen silbernen Zylindern Ausschau.



KÄFIG-EXPRESS Nachdem Sie unten in dem Gitterverschlag den Schalter betätigt haben, legen Sie diesen Hebel um, um den Käfig zu öffnen.



VORSICHT GEISELN Bemühen Sie sich, hier keine Geiseln aus Versehen zu verletzen.

Labs 1, 2, 3

Wo finde ich den Sprengstoff?

Betätigen Sie zweimal den Hebel der Seilbahn, damit beide Gondeln zu Ihrer Position gleiten. Nehmen Sie den Sprengstoff von der zweiten Gondel und begeben Sie sich zurück ins Labor. Dort bringen Sie den Sprengsatz an dem auffällig silbernen Rohr in der Ecke an.

Wo befindet sich das nächste Rohr?

Laufen Sie nach der ersten Sprengung zwei Räume weiter. In einem abgetrennten Teil des Raumes befindet sich das zweite Rohr.

Wo geht's nach der zweiten Explosion lang?

Gehen Sie die Treppe zur oberen Etage hinauf und kriechen Sie durch die zerstörte Glasscheibe auf den Sims hinaus. Balancieren Sie an der Wand entlang, bis Sie die kleine Öffnung erreichen, die durch eine Metallplatte versperrt ist. Feuern Sie kurz darauf und kriechen Sie durch das entstandene Loch.

Lab 4

Wie entferne ich die Schutzhülle des Rohrs?

Begeben Sie sich zuerst hinter die Panzerglascheibe und legen Sie den Hebel um. Daraufhin fährt in der Mitte des Raumes die Schutzverkleidung des Metallrohrs hinauf. An das Rohr gelangen Sie, wenn Sie den Schalter vor der Kabine umlegen. Bringen Sie einen Sprengsatz an dem Rohr an und laufen Sie schnell hinter die Panzerscheibe. Nach der Explosion laufen Sie die Treppe hinauf und stellen sich auf das Geländer. Von dort aus springen Sie auf die auf- und abfahrende Schutzverkleidung, die Sie nach oben befördert.

Mission 8: Switzerland

Security Station

Welche Waffen soll ich einsetzen?

Vermeiden Sie den Einsatz von Granaten. Da es in diesem Abschnitt von Geiseln wimmelt, wäre der Einsatz zu gefährlich. Mit der Sekundärfunktion des OICW können Sie die Terroristen besser von den Geiseln unterscheiden.

Wie öffne ich das Gittertor?

Laufen Sie die Rolltreppe hinauf. Am Ende des Gangs steht ein Sofa, hinter dem die passende Schlüsselkarte liegt.

Airport Terminal

Wie vermeide ich einen Alarm?

Gehen Sie nicht durch den Metalldetektor, da sonst viele Gegner auftauchen. Springen Sie stattdessen seitlich daran vorbei.

Airport Hangar

Wie geht's weiter?

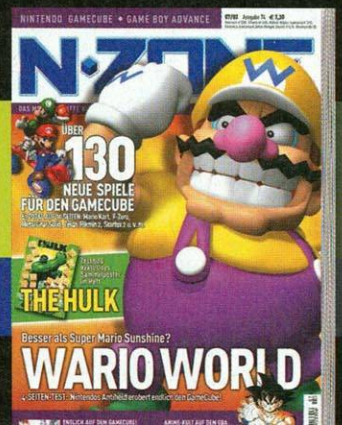
Im letzten Raum befindet sich keine Tür. Springen Sie deshalb auf das Fließband unter-

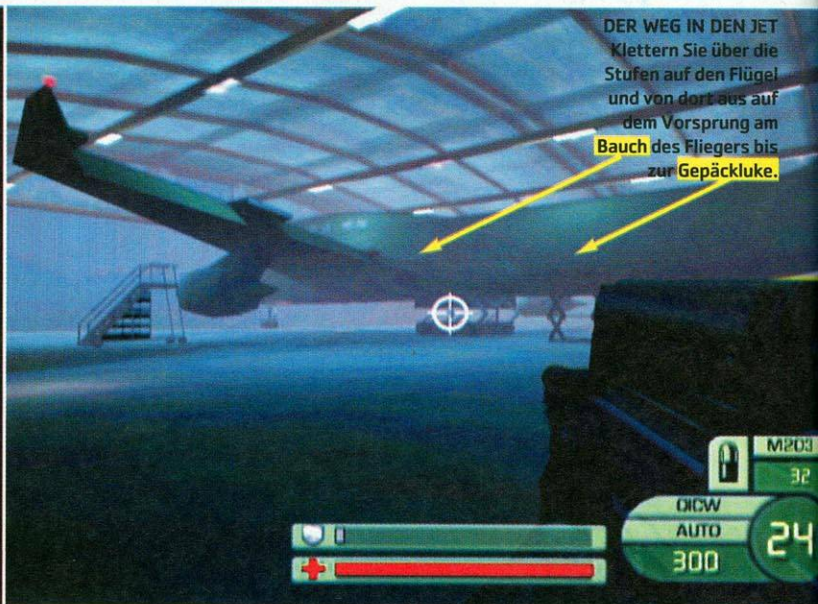
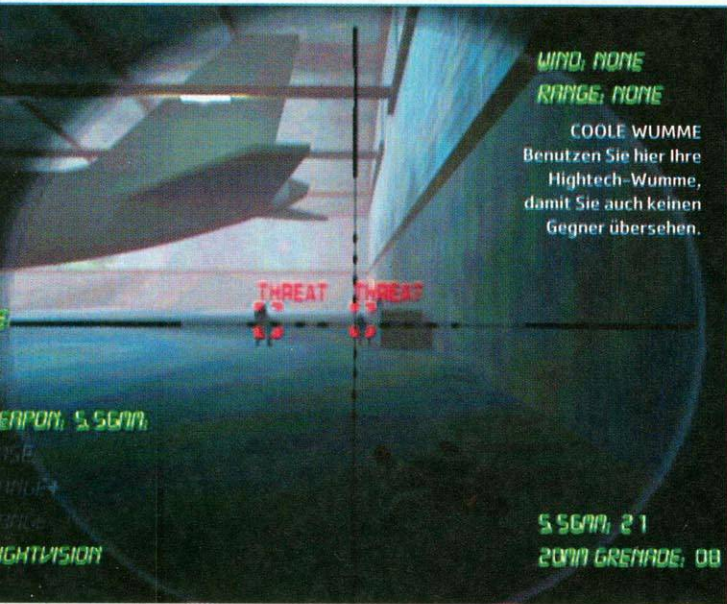


ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon ➔ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.





halb der anderen drei Fließbänder. Klettern Sie bei der nächsten Sackgasse die kleine Leiter in der Ecke hinauf und schießen Sie auf die Gasflasche, die auf dem Gitter steht. Springen Sie durch das entstandene Loch und öffnen Sie das nächste Gitter.

Airplane

Was muss ich bei dem Jet erledigen?

Klettern Sie über die Treppen auf den Flügel des Flugzeugs und laufen Sie auf dem schmalen der beiden am Rumpf entlang nach hinten. Springen Sie auf den Gepäcklift. Von hier aus gelangen Sie in den Gepäckraum.

Wo ist der Schlüssel zum Cockpit?

Der Speiselift befördert Sie nach oben zum Passagierdeck. Schnappen Sie sich im hinteren Teil die Schlüsselkarte vom Tisch. Wenn Sie im Cockpit angekommen sind, senden Sie nach der Zwischensequenz einen Funkspruch ab.

Wie öffne ich die Tür zur Laderampe?

Im vorderen Teil des Laderaums steht eine Tür offen. Gehen Sie in den Raum und setzen Sie Ihr Werkzeug bei der losen Metallplatte ein.

Laufen Sie anschließend in den hinteren Teil der 747 und nehmen Sie den Fallschirm von der Bordwand. Jetzt müssen Sie über die Rampe ins Freie laufen.

Mission 9: Texas

The Shop Main Level/Level 2/Laboratory

Wo ist der Ausgang?

Da dies nicht Ihr erster Abstecher in den „Shop“ ist, sollten Sie sich mittlerweile auskennen. Sie müssen es nur bis zum nächsten Fahrstuhl schaffen. Wenn Ihr Weg von Trümmern versperrt wird, müssen Sie auf die Luftschächte zurückgreifen. Sie landen in den Labors, wo Sie sich bis zu der Zwischensequenz vorankämpfen. Danach begeben Sie sich schleunigst zum Aufzug.

Welche Taktik wende ich an?

Kämpfen Sie sich von Stellung zu Stellung. Wenn Sie von vorne angegriffen werden, sollten Sie sich gelegentlich umdrehen. Häufig kommt es vor, dass die Gegner auch von hinten heranstürmen. Speichern Sie hier häufig Ihren Spielstand.

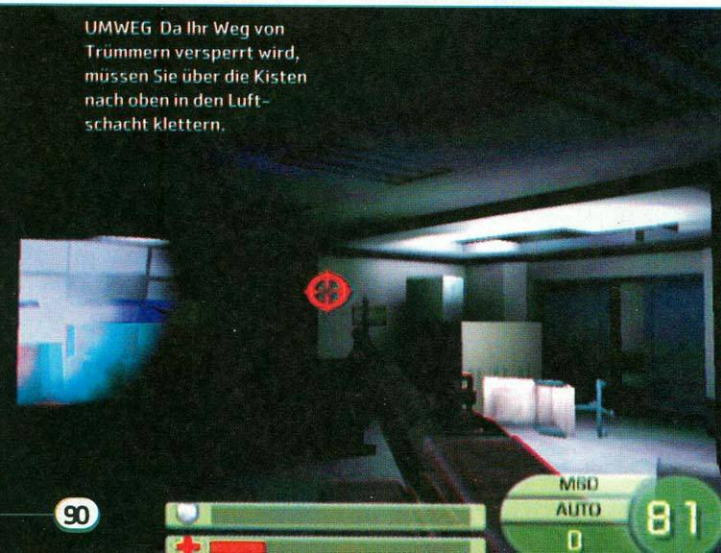
The Shop Roof

Wo hat der Helikopter seine Schwachstellen?

Wie schon bei dem ersten Hubschrauber müssen Sie auf die Triebwerke links und rechts schießen. Wenn Sie das geschafft haben, nehmen Sie ein Scharfschützengewehr zur Hand und verpassen dem Piloten ein bleiernes Stirnpiercing.

Wie soll ich vorgehen?

Steigen Sie gleich nach dem Start die Leiter auf der linken Seite hinunter und laufen Sie zur nächsten. Diese Leiter führt Sie auf das oberste Dach, auf dem ein Maschinengewehr steht. Schießen Sie mit diesem schweren Geschütz auf eines der Triebwerke, bis es explodiert, und suchen Sie dann schnell Deckung hinter einer Ecke. Jetzt beginnt der Helikopter Raketen abzufeuern. Setzen Sie das OICW ein und feuern Sie auf das zweite Triebwerk. Feuern Sie immer nur kurze Salven ab und wechseln Sie dann schnell die Position – so vermeiden Sie Raketentreffer. Wenn Sie endlich beide Triebwerke zum Brennen gebracht haben, verpassen Sie dem Piloten eine Kugel. Mission erfolgreich ausgeführt, Mullins!



visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

**PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin mit DVD!**



Mit unseren Tipps macht Sie keiner mehr nass. Wir helfen Ihnen auf dem Weg zum **Profi-Wakeboarder**.

Allgemeine Spieletipps:

Wie soll ich die Stats-Punkte verteilen?
Die drei wichtigsten Eigenschaften Ihres Wakeboarders sind vorerst Sprunghöhe, Hang-Time und Rail-Balance. Diese Werte sollten Sie zuerst verbessern, da Sie gerade Eigenschaften wie Rail-Balance und Sprunghöhe benötigen, um die Aufgaben der ersten Levels zu erledigen. Eine lange Hang-Time gibt Ihnen die

Möglichkeit, länger in der Luft zu bleiben und somit kompliziertere oder mehrere Tricks auszuführen. Nachdem Sie diese Werte erhöht haben, sollten Sie sich die Carve-Balance vorknöpfen. Erhöhen Sie diesen Wert, um bei den Manuals besser die Balance halten zu können. Somit können Sie Tricks einfacher aneinander hängen, ohne dafür ein Rail oder ein anderes Objekt zu benötigen.

Ich habe Probleme, eine Aufgabe zu erledigen. Was tun?

Verzweifeln Sie nicht! Häufig liegt es daran, dass die Stats Ihres Charakters noch nicht gut genug ausgebaut sind. Erledigen Sie dann einfach andere, leichtere Aufgaben, um Punkte zu sammeln, mit denen Sie Ihren Fahrer verbessern. Nachdem Sie die Punkte sinnvoll – auch in Hinsicht auf die schwere Aufgabe – verteilt haben, können Sie sich erneut an Ihre Problemaufgabe wagen. Zur Not beißen Sie ein weiteres Mal in den sauren Apfel und sammeln weitere Stats-Punkte. Achten Sie hierbei auf die Buchstaben-symbole hinter der Aufgabenbeschreibung. Sie zeigen Ihnen, womit Sie belohnt werden, wenn Sie die jeweilige Aufgabe gemeistert haben.

Soll ich bestimmte Aufgaben zuerst erledigen?

Ja. Den Manual-King, den Boardslide-King sowie die Rookie-Score sollten Sie zuerst erledigen. Beim Manual-King müssen Sie lediglich eine bestimmte Distanz mit Manuals überwinden, während Sie beim Boardslide-King dasselbe mit einem Grind machen müssen. Diese Aufgaben sind leicht und stellen eigentlich in keiner der Stages ein Problem dar. So verdienen Sie sich leichte Stats-Punkte, die Sie immer gut gebrauchen können. Auch die Bootsrennen bieten sich an, um leicht Punkte zu verdienen: Die Fahreigenschaften des Bootes sind nicht von Ihren Stats-Werten abhängig, das heißt, egal wie gut Ihr Boarder ausgebaut ist, die Boote sind immer gleich.

Wie soll ich mit den Gap-Keys haushalten?

Jedes Mal, wenn Sie ein Gap entdecken, werden Sie dafür mit Gap-Keys belohnt. Diese können Sie einsetzen, um sich ein Gap zeigen zu lassen. Verwenden Sie die Keys nur dann, wenn Sie keine Chance sehen, ein Gap von alleine zu entdecken. Da die Gaps in den höheren Stages immer schwerer zu finden sind, sollten Sie sich Ihre Keys hierfür aufheben.

Wie kann ich meinen Lauf verlängern?

Was Ihnen fehlt, ist der richtige Groove – in diesem Fall genug Groove-Zeit. Diese erhöhen Sie, indem Sie schwere, lange Combos ausführen. Stürze hingegen lassen die Groove-Leiste im Nu dahinschmelzen. Bedenken Sie, dass der Zeit-Faktor eine äußerst wichtige Rolle spielt: Je seltener Sie stürzen und je komplexer Ihre Combos sind, desto häufiger haben Sie die Möglichkeit, den Kurs zu umrunden.

Wakeboarding Unleashed

featuring Shaun Murray

STATS RICHTIG EINSETZEN Erhöhen Sie zuerst die Werte für Sprunghöhe, Rail-Balance und Hang-Time.

STAT POINTS REMAINING: 0

- JUMP HEIGHT
- HANG TIME
- TURNING
- AIR CONTROL
- RAIL BALANCE
- CARVE BALANCE
- SWITCH

VOLLGAS! Für etwas Extra-Speed, den Sie oft gut gebrauchen können, tippen Sie auf dem Steuerkreuz zweimal schnell hintereinander in dieselbe Richtung.

Tipps zu den verschiedenen Aufgabentypen:

Bootsrennen

Bezähmen Sie Ihre Gier und lassen Sie immer ein paar Benzinkanister auf der Strecke stehen. Achten Sie auf Ihren Benzinbalken, ob Sie denn überhaupt Kraftstoff brauchen. Sammeln Sie auf keinen Fall Kanister ein, wenn die Spritanzeige Ihres Kutters nur wenig unter „voll“ ist. Bei den meisten Kanistern müssen Sie sich fast schon anstrengen, diese nicht aus Versehen doch einzusammeln.

Score-Aufgaben

Verketten Sie Tricks zu nahezu endlos langen Combos – diese sind der Schlüssel zu gigantischen Punktezahlen. Ihre Tricks verbinden Sie am besten mit Grinds oder Manuals. Variieren Sie Ihre Moves, da Sie für jeden wiederholten Trick weniger Punkte bekommen. Fahren Sie eine Strecke mehrmals ab und suchen Sie nach Stellen, die sich für lange Combos anbieten. Das wären zum Beispiel lange Rails, aneinanderhängende Boote oder „Wake“-Parks mit Rampen und anderen Obstacles.

Combo-Aufgaben

Hier müssen Sie drei Combos am Stück ausführen. Die Punktezahl, die Sie mit jeder Combo erreichen müssen, steigt dabei an. Achten Sie hierbei darauf, sich die Tricks, die Ihnen viele Punkte einbringen, für die letzte Combo aufzuheben. Wenn Sie Ihre ganzen schweren Moves bereits für die erste Combo verbrauchen, werden Sie sich schwer tun, die letzte Combo überhaupt zu schaffen.

Zahlenterror

Hier müssen Sie die Zahlen 1 bis 5 oder 1 bis 10 innerhalb einer Combo einsammeln. Für diesen Aufgabentyp ist besonders viel Fingerspitzengefühl gefragt, da Sie sich nicht den kleinsten Fehler erlauben dürfen. Wichtig ist,

dass Sie versuchen, die Combo nicht jedes Mal auf demselben Weg anzugehen. Probieren Sie mehrere Absprungpunkte mit oder ohne Seil und mit verschiedenen Geschwindigkeiten. Bei den Zahlen-Aufgaben in den schweren Stages empfiehlt es sich, beide Balance-Werte Ihres Boarders maximal erhöht zu haben.

Wie erkenne und erreiche ich Gaps?

Gaps sind meistens abgelegene, hohe, schwer zugängliche Stellen. Je höher und je weiter weg von der eigentlichen Strecke ein Rail oder eine grindbare Kante ist, desto wahrscheinlicher handelt es sich hierbei um eines der zahlreichen versteckten Gaps. Um diese zu erreichen, bedarf es eines hohen Tempos. Drücken Sie vor der Rampe, der Welle oder Ihrem Absprungpunkt zweimal schnell auf dem Steuerkreuz in dieselbe Richtung, um Ihren Boarder mit genügend Schwung zu versorgen. Wenn Sie bei Höchstgeschwindigkeit kurz vor Absprung das Seil loslassen, werden Sie in unendliche Höhen geschleudert. Bedenken Sie aber, dass Sie sich bei manchen Gaps weiterhin am Seil festhalten müssen. Auch der normale Doppelsprung hilft Ihnen, auf leicht erhöhte Rails und Kanten zu gelangen.

Wie schaffe ich die Video-Shootings?

Hier sollten Sie sich ein paar Mal einfach nur geradeaus von dem Boot ziehen lassen, um die Umgebung nach Rails, Kanten und Rampen abzusuchen. Außerdem sollten Sie auf Hindernisse wie zum Beispiel Mauern oder Schilder achten, damit Sie während der Aufnahme nicht dagegenkrachen. Da die Drehs meistens auf einem schmalen Streifen Wasser stattfinden, sollten Sie nicht mit hohen Geschwindigkeiten zur Seite wegspringen, weil Sie sonst schnell an einer Mauer oder einem anderen Hindernis kleben bleiben. Verbinden Sie Ihre Tricks mit zahlreichen Manuals, die Sie in dieser Perspektive bedeutend leichter ausführen können als normale Boardslides.



DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★

WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT DVD

APRIL 2003

WIDESCREEN

Chartie's Angels 2
Tomb Raider 2
• 10 weitere Kino-Trailer
• Kino- und DVD-Berichte
• zwei geniale Kurzfilme

LAUFZEIT
80
MINUTEN

100 DVD's GETESTET
z. B. Roter Drache mit Anthony Hopkins

SCHRIILL! STARK! SEXY!

DREI ENGEL FÜR CHARLIE 2

DIE SCHÄRFSTEN BILDER UND INFOS ZUM KINOSTART

ÜBER 50 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN

JIM CARREY
Die Ulk-Nudel über seinen Kino-Hit *Bruce Almighty*.
Porträt und Interview

HULK
Was bietet der Comic-Kracher? Hintergrund, Interview mit Ang Lee.

DVD-Player
Vier Einstiegs-Geräte im großen WIDESCREEN-Test.

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

€ 3,99 07/03

Italienisch € 4,30, Schwedisch € 7,00,
Dänisch € 4,30,
Polnisch, Spanisch, Niederländisch,
Französisch, Portugiesisch € 4,90,
Russisch, Griechisch,
Luxemburg € 4,50

07
4 196012 103993

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

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.

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	___	☐	☐	☐
Vorschau Sudeki	___	☐	☐	☐
Vorschau Splinter Cell 2	___	☐	☐	☐
Vorschau Full Spectrum Warrior	___	☐	☐	☐
Vorschau Prince of Persia	___	☐	☐	☐
Vorschau 007 Alles oder nichts	___	☐	☐	☐
Test Soldier of Fortune II	___	☐	☐	☐
Test Die Hard Vendetta	___	☐	☐	☐
Test Midnight Club II	___	☐	☐	☐
Test Mace Griffin: Bounty Hunter	___	☐	☐	☐
Test Hulk	___	☐	☐	☐
Hardware	___	☐	☐	☐
Feedback	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Soldier of Fortune II	___	☐	☐	☐

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

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie diese Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media, Redaktion XBOX-ZONE, Kennwort: KBZ-Zeugnis 08/03,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

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!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16 Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

inserentenverzeichnis

AMS	30-31
CompuTec Media AG	89, 91, 94
eJay	100
Leipziger Messe	21
THQ	99
Vivendi Universal	2

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:

**COMPUDEC MEDIA AG, Redaktion XBOX-ZONE,
Kennwort: DVD 08/2003,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



impressum

Anschrift der Redaktion:

COMPUDEC MEDIA AG



Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

E-Mail: xbz@compuTec.de

Internet: www.xbox-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

XBOX-ZONE

CompuTec-Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Telefon: 0451/4906-700

Fax: 0451/4906-770

E-Mail: compuTec.abo@pvz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.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:

COMPUDEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigendisposition/ Datenanlieferung:

(0911) 2872-114, dispo@compuTec.de

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne (0911) 2872 - 144, wolfgang.menne@compuTec.de

Peter Nordhausen (030) 88918855, peter.nordhausen@compuTec.de

Thorsten Szameitat (0911) 2872 - 141, thorsten.szameitat@compuTec.de

Es gelten die Mediadata Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUDEC 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), Jeanette 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, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Telefon: 06246/882882, Fax: 06246/8825277

E-Mail: compuTec@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!**

• **Einen modernen Multimedia-PC:**
Steven Poland aus Wolfsburg



• **Eine Sony PlayStation 2:**
Rene Böhm aus Cottbus



• **Einen Nintendo GameCube:**
Alexander Hartlieb aus Kirchheim

• **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Dirk Meinecke aus Offenbach

Herzlichen Glückwunsch!

ZU GEWINNEN
Ein moderner
Multimedia-PC
von XAVIA, der
keine Wünsche
offen lässt.

PLAYSTATION 2 Alles, was
man braucht: Mega-Spiele-
auswahl, DVD-Player und
Online-Gaming ab Sommer!

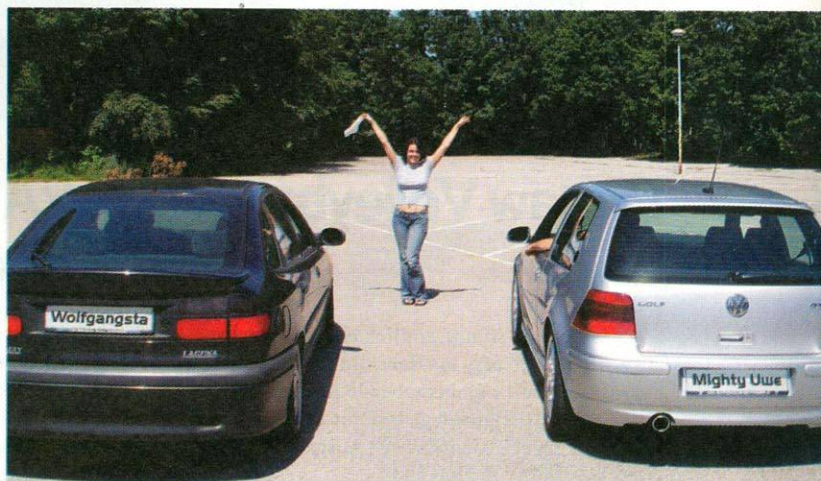
NEUE GENERATION: Seit dem
28. März gibt es den mit Bild-
schirm-Beleuchtung versehe-
nen Game Boy Advance SP.

KLEIN, SCHWARZ, STARK:
Nintendos Würfel
überzeugt durch starke
Games und tolle Technik!

die redaktion

Neulich beim illegalen Straßenrennen

Morgens halb zehn in Deutschland. Verwahrloste Autonarren, die jeden Cent ihrer Frührentner-Bezüge in das eigene PS-Monster investieren, suchen nach einer Herausforderung. Was gibt es da Cooleres als ein illegales Straßenrennen? So verabredet man sich kurzerhand per Handy auf einem verlassenen Parkplatz, um zu testen, wer das Gaspedal weiter heruntertreten kann. Ungekrönter König der verrückten Raserszene ist der legendäre Wolfgangsta, ein gnadenloser Bleifußfetischist, der Benzin schon mit der Muttermilch eingesogen hat und bereits im zarten Alter von vier Jahren seine Kindergarten-Kumpel mit dem Bollerwagen versägte. Gerüchte besagen, dass der Wolfgangsta in seinem legalen Leben als leitender Redakteur eines PlayStation-2-Fachmagazins seine Brötchen verdient. Dieses Mal hat sich der mysteriöse Raser unseren Uwe als Renngegner ausgeguckt. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie, wer die unbekannte Schöne ist und wer beim Rennen die Nase vorn hatte.



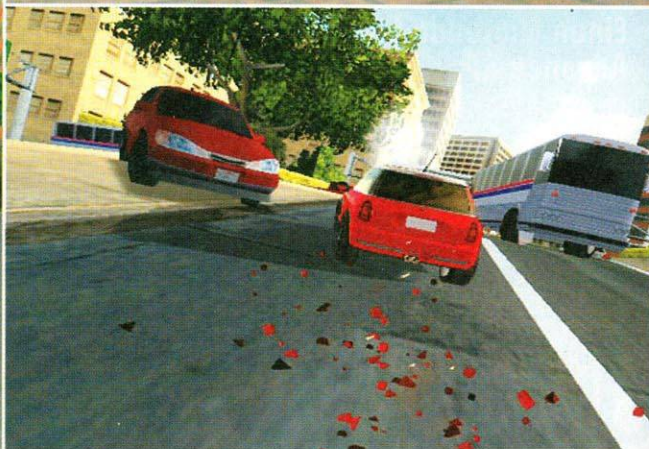
vorschau

ausgabe 09/2003 ab 13.08. am kiosk!

The Italian Job

IMPORT-TEST

Wenn man beim größten Goldraub der Geschichte mies gelinkt wird, kann man schon mal sauer werden. So wie Charlie Croker. Heizen Sie mit dem Mini-Cooper durch L. A., um sich an dem Übeltäter zu rächen. Wir nehmen den Job an und machen den Import-Test.



Outlaw Volleyball

VORSCHAU

Sieht so aus, als stünde endlich ein Volleyballspiel mit echtem Gameplay ins Haus! Dabei muss man auf heiße Hasen und atemberaubende Kurven nicht verzichten. Wir spielen ausgiebig mit den Bällen und stellen das Spiel in der nächsten Ausgabe vor.



XGRA

TEST

Wer futuristisch angehauchte Rennspiele mag, war bislang auf Quantum Redshift festgelegt. Nun lässt Acclaim seine Zukunftsraser aus der Garage. Mal sehen, ob die High-Tech-Zweiräder der Konkurrenz davonheizen können.



INFO: WEITERE THEMEN

VORSCHAU

Baphomets Fluch 3

Hat der neueste Teil den Charme der Vorgänger? Wir klären auf.

VORSCHAU

SEGA GT Online

Was hat Sega der Rennspiel-Konkurrenz entgegenzusetzen?

TEST

Alien vs. Predator Extinction

Welche Rasse hat bei diesem Strategie-Gemetzel die Nase vorn?

TEST

Fluch der Karibik

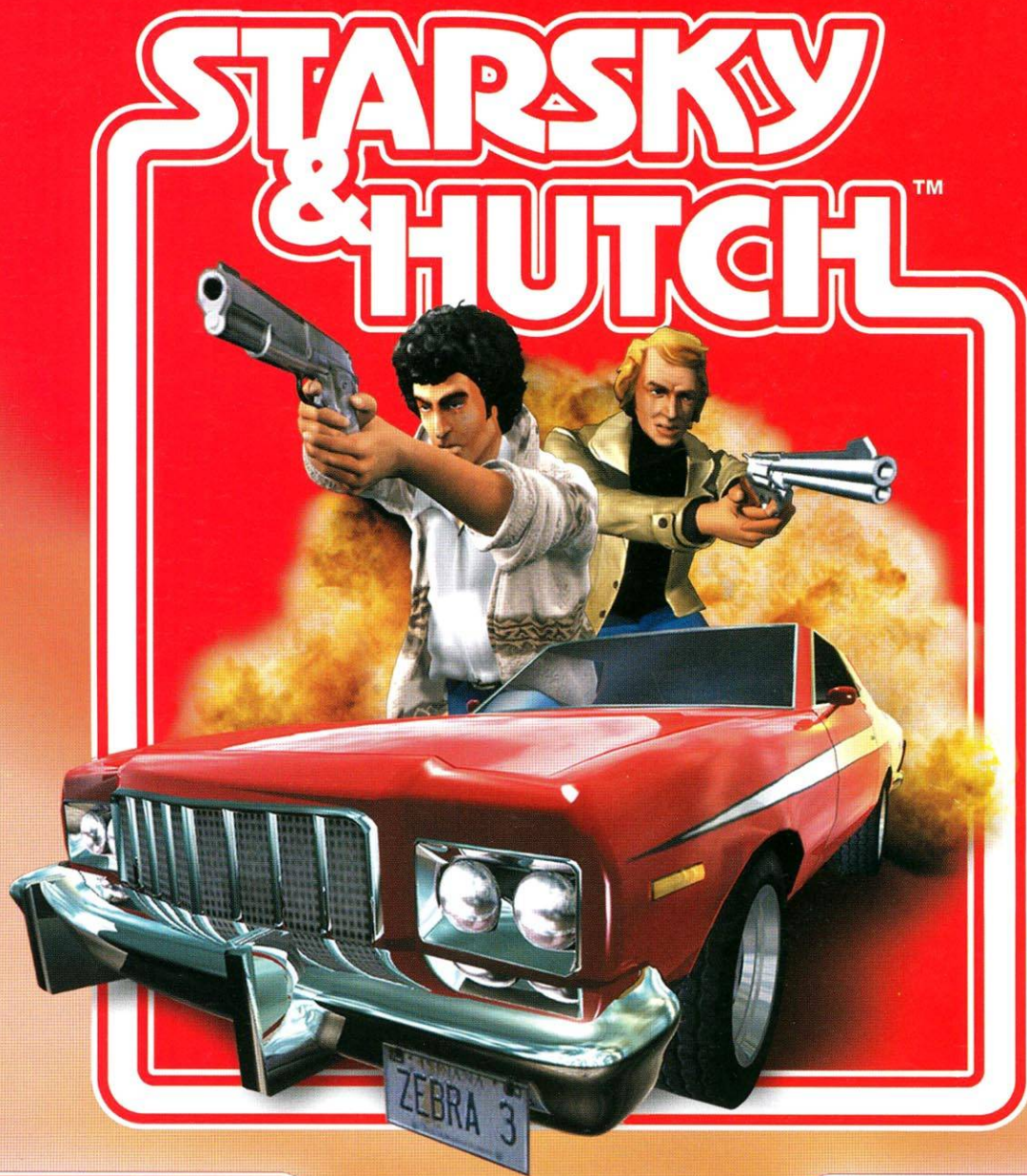
Wir setzen Segel und wetzen die Klängen bei unserem Test.

TEST

Dragon's Lair 3D

Hoffentlich schafft es Dirk diesmal rechtzeitig zum Test.

Die coolsten Undercover-Cops der Stadt sind zurück!



 PlayStation®2

PC
CD
ROM

 XBOX

 EMPIRE
INTERACTIVE

Ab Juni 2003

MACHEN SIE DEM TERROR EIN ENDE! JETZT AUCH PER XBOX LIVE™

SOLDIER OF FORTUNE®

DOUBLE

II

HELIIX™



DER KAMPF GEGEN DEN TERROR JETZT AUCH AUF DER XBOX!

Brechen Sie zu brennenden Einsätzen rund um den Globus auf, um den Terroristen das Handwerk zu legen.



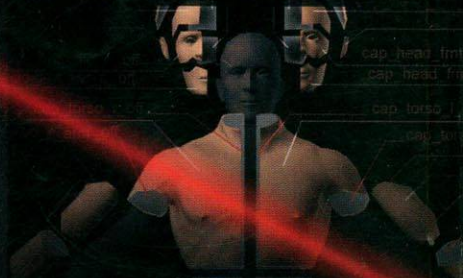
Bezingen Sie Ihre Gegner mit 25 realistischen Waffen, von Panzerabwehrkanonen bis zu Maschinenpistolen.



Kämpfen Sie sich im Mehrspieler-Modus mit Xbox Live™ durch die Onlinewelt ...



Dank der GHOUL™ II-Technologie kann jeder Treffer genauestens platziert werden. Finden Sie die Schwachpunkte Ihrer Feinde.



Soldier of Fortune® II: Double Helix © 2001-2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, GHOUL und Double Helix sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Soldier of Fortune ist ein eingetragenes Warenzeichen von Omega Group, Ltd. Entwickelt von Grafalons Games. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("Id Technology") Id Technology © 1999-2003 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Microsoft, Xbox, Xbox Live, das Live-Logo und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION®

activision.de