

XBOX ZONE

10/2003 € 6,99

www.xbox-zone.de

Oktober 2003 / Ausgabe 10

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

100%
XBOX
100%
UNABHÄNGIG
100%
AKTUELL

GRATIS!
KOMPLETTES
SPIEL AUF DVD

TESTS, TIPPS & NEWS RUND UM DIE X

MIT UNZENSIERTER
**DUAL
DVD**

113
Minuten Spielzeit

45
Videos
& Spielstände

16
Freigegeben ab 16 Jahren
keine Gewalt & Drogen

usk



WAHNSINN! SPACE ACE AUF DVD

MIT KOMPLETTEM SPIEL!

Cooler Weltraum-Action mit Top-Grafik von Zeichentrick-Legende Don Bluth.
Läuft auf jedem DVD-Player!



25 DIE WICHTIGSTEN XBOX PROJEKTE

VON PLATZ 25 BIS PLATZ 1:

Die müssen Sie haben! Die besten Neuerscheinungen der nächsten sechs Monate.

TOP-THEMEN AUF DVD



Halo 2

Der absolute Wahnsinn
Erstmals der komplette Trailer
in Top-Qualität auf DVD!



Metal of Honor

Rising Sun im Detail
Pearl-Harbor-Level komplett
durchgespielt & Making Of



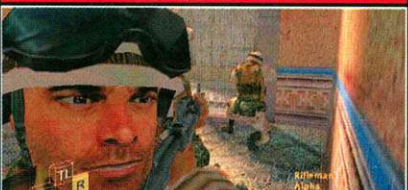
Sudeki

Der Rollenspiel-Knaller
Zu Gast bei den Entwicklern
und kompletter Trailer auf DVD

SPIELSTÄNDE, TESTS & MEHR AUF DVD

Spielstände: Red Faction II, Midnight Club II, Midtown Madness 3, RallySport Challenge u. a.
Tests: Colin McRae Rally 04, Otogi, Robocop, Freedom Fighters, Soul Calibur II u. a.
Vorschau: Half-Life 2, Tony Hawk U. u. a.
Reportagen: NFS: Underground, Beyond Good & Evil, Midway Gamers Day u. a.

VORSCHAU



Full Spectrum Warrior

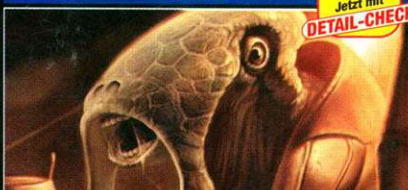
Zu Gast bei den Entwicklern: Das fulminante Action-Game enthüllt!

Project Gotham Racing 2

Microsoft gibt Vollgas!

TEST

NEU!
Jetzt mit
DETAIL-CHECK



Star Wars: K.O.T.O.R.

Test & Komplettlösung: Das geniale Xbox-Live-Abenteuer im Star-Wars-Universum

15 Xbox-Spiele im Test:

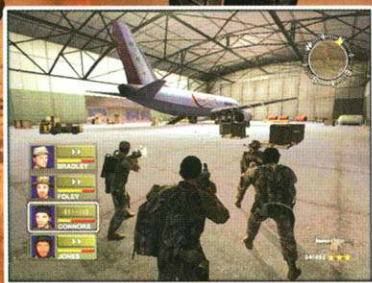
Soul Calibur II, Colin McRae 04, Otogi u. a.



CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03

"ACTION SATT" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03



PlayStation®2



editorial

XBOX-ZONE MACHT ES MÖGLICH!

SPACE ACE

EIN KOMPLETTES SPIEL ALS BONUS!

Komplette Spiele auf den Begleit-DVDs von PC-Magazinen sind ja nichts Ungewöhnliches, auf den Datenträgern von Videospiele-Magazinen gab es so etwas allerdings noch nie. Der Grund ist einfach: Während PC-Spiele mit entsprechender Lizenz vom Publisher nach Lust und Laune in beliebigen CD-Fabriken gepresst werden können, dürfen Spielediscs für Xbox, PlayStation 2 oder GameCube einzig und alleine in den Fabriken der Hardwarehersteller gefertigt werden, dann allerdings auch nur, wenn die spezielle Pressung erlaubt wird und entsprechend hohe Lizenzgebühren pro DVD abgeführt werden (auf dieser Basis sollen schließlich die Milliarden-Investitionen für die Konsolenentwicklung wieder reingeholt werden). Da die Konsolenhersteller, um eine Marktüberflutung mit Billigprodukten zu verhindern, jedoch die Märkte genauestens kontrollieren und selbst Budget-Reihen nur mit strengen Auflagen zulassen, sind Vollversionen auf DVDs von Magazinen schlichtweg unmöglich, es sei denn, man nähme einen Heftpreis von 30 Euro in Kauf. Wir fanden jedoch einen Weg, um Ihnen neben exklusiven Reportagen, News, Tests und Spielständen auf einer aufgebohrten Dual-DVD (mit doppelt so viel Inhalt wie bislang) auch zünftigen Spielspaß bieten zu können: Wir packten kurzerhand den von der Zeichentrick-Legende Don Bluth in Szene gesetzten DVD-Spieleklassiker *Space Ace* auf die DVD! Dieses Game bietet neben Top-Grafik eine ganze Menge guter Unterhaltung und kann sogar auf jedem handelsüblichen DVD-Player gezockt werden! Einem Vergleich mit aktuellen Xbox-Hits hält es zwar nicht stand, allerdings erhalten Sie das Game als Gratis-Zugabe und können sofort loszocken. Ich hoffe, Sie haben damit ebenso viel Spaß wie wir.

Es geht wieder los!

Die große Sommerpause ist endlich vorbei. Davon zeugen in dieser Ausgabe die spannenden Berichte zu potenziellen Megahits wie *Full Spectrum Warrior*, *Crimson Skies*, *Project Gotham Racing 2*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Colin McRae Rally 04*, *Otogi* oder *Ghost Recon: Island Thunder*. Ich wünsche gute Unterhaltung!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

XBOX-ZONE AUF DIENSTREISE

Bei den Spritpreisen und der wirtschaftlichen Lage sind innovative Konzepte gefragt. Die treibende Kraft bei solchen Dingen ist unser Redaktionsdirektor Hans, wie man hier schön erkennen kann.



Von links nach rechts: Oliver Beck (Redaktion), Wojtek Pruchnicki (Layout), Nico Lindner (Redaktion), Britta Rasp (Layout), Lars Kromat (Layout), Jens Quentin (Redaktion), Hans Ippisch (Redaktion). Nicht auf dem Bild: Uwe Hönig (Redaktion).

WWW.CONFLICTGAMESSTOREM.IDE

inhalt 10/03

NEWS

- 6 Allgemeine News
- 9 Xbox-Live-News

REPORTAGE

- 12 Die 25 wichtigsten Xbox-Projekte!
- 16 Serienumsetzungen – Fluch oder Segen?

RUBRIKEN

- 36 Charts
- 37 Die Redaktion
- 72 Feedback
- 70 Hardware & Zubehör
- 96 Impressum
- 96 Inserentenverzeichnis
- 74 Leserbrief
- 32 Xbox-Lexikon
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

SPIELEREGISTER VON A-Z.

100 Bullets.....	8
Aliens vs. Predator Extinction.....	79
Alter Echo.....	62
Colin McRae Rally 04.....	48
Conflict Desert Storm II.....	58
Crimson Skies.....	28
Disney's Extreme Skate Adventure.....	68
FIFA Football 2004.....	8
Fluch der Karibik.....	79
Full Spectrum Warrior.....	18
Gladiator: Schwert der Rache.....	26
Madden NFL 2004.....	68
Next Generation Tennis.....	68
Otogi: Myth of Demons.....	60
Outlaw Volleyball.....	52
Project Gotham Racing 2.....	22
Robocop.....	66
R: Racing Evolution.....	8
Soul Calibur II.....	44
Star Wars: Knights of the Old Republic.....	38
The Great Escape: Gesprengte Ketten.....	64
Tiger Woods PGA Tour Golf 2004.....	68
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder.....	65
Top Spin.....	30
Unreal II: The Awakening.....	6
XGRA.....	56

REPORTAGE

12 Die 25 wichtigsten Xbox-Projekte!



An welchen Titeln kommt kein Xbox-Besitzer vorbei? Welche Spiele werden die zukünftigen Oberkracher? Unser ultimativer Countdown gibt alle Antworten!

VORSCHAU

18 Full Spectrum Warrior



You're in the Army now! Wir konnten uns bei einem Besuch bei Pandemic von der Qualität des ultrarealistischen Taktik-Shooters überzeugen.

TEST

38 Star Wars: K.O.T.O.R.

Grandios! Das Rollenspiel von LucasArts hat die hohen Erwartungen voll erfüllt. Warum jeder RPG-Freund dieses Spiel haben muss, lesen Sie auf Seite 38.

TEST

44 Soul Calibur II

ARENA 1 0'21"72

START DRUCKEN

KICK

FALIM



Wir haben einen der coolsten Prügler für die Xbox ausgiebig unter die Lupe genommen.

DVD-INHALT

Dieses Mal auf unserer DVD

113 Minuten Videos mit echten Spielszenen der aktuellen Xbox-Highlights, Spielständen zu den beliebtesten Titeln sowie aktuelle Kinotrailer.

Vorschau

Medal of Honor: Rising Sun
Tony Hawk Underground
Conflict: Desert Storm II
Half-Life 2
Vultures
Whiplash

Extra

Need for Speed Underground
Beyond Good & Evil (Studio-Besuch)
SSX 3
Full Spectrum Warrior (Studio-Besuch)
Sudeki (Studio-Besuch)
Sudeki (Trailer)
Midway Gamers Day (Event)
Medal of Honor: Rising Sun (Making-of)
Halo 2
Terminator 3
Whiplash (Trailer)
Colin McRae Rally 04 (Multi-Angle)

Tests

Colin McRae Rally 04
Star Wars: Knights of the Old Republic
Soul Calibur II
Freedom Fighters
Otogi
The Great Escape
Alter Echo
Robocop

News

Advent Rising
True Fantasy Live Online
The Kore Gang
Hunter: The Reckoning Redeemer
Knights of the Temple
Conan
Gladiator
NASCAR Thunder 2004
NFL Street

Filmtrailer

Identität
Bad Boys 2
They

Spielstände

Midnight Club II
Red Faction II
Midtown Madness 3
RalliSport Challenge
Terminator: Dawn of Fate
Rocky
Lotus Challenge

VORSCHAU

- 28 **Crimson Skies**
Dogfights für Spieler ohne Nerven
- 18 **Full Spectrum Warrior**
Taktik-Action mit hohem Realitätsgrad
- 26 **Gladiator: Schwert der Rache**
Ein Gladiator ohne Gnade
- 22 **Project Gotham Racing 2**
Nur Fliegen ist schöner
- 30 **Top Spin**
Der Virtua Tennis-Killer

TEST

- 62 **Alter Echo**
- 48 **Colin McRae Rally 04**
- 58 **Conflict Desert Storm II**
- 68 **Disney's Extreme Skate Adventure**
- 68 **Madden NFL 2004**
- 68 **Next Generation Tennis**
- 60 **Otogi: Myth of Demons**
- 52 **Outlaw Volleyball**
- 66 **Robocop**
- 44 **Soul Calibur II**
- 38 **Star Wars: Knights of the Old Republic**
- 64 **The Great Escape: Gesprengte Ketten**
- 68 **Tiger Woods PGA Tour Golf 2004**
- 65 **Ghost Recon: Island Thunder**
- 56 **XGRA**

KOMPLETTLÖSUNG

- 82 **Star Wars: K.O.T.O.R.**

CHEATS & CODES

- 79 **Aliens vs. Predator Extinction**
- 79 **Fluch der Karibik**
- 80 **Otogi: Myth of Demons**
- 78 **Outlaw Volleyball**
- 79 **The Great Escape: Gesprengte Ketten**
- 80 **Ghost Recon: Island Thunder**

Genialer Bonus:

Komplettes Spiel auf der Rückseite!



news

DIE TOPS



1. Gratis-Game!

Space Ace als Bonus auf der DVD!

2. Games Convention

Der Standort Deutschland lebt

3. Star Wars:

Knights of the Old Republic

Der RPG-Hammer im Test

4. Soul Calibur II

Starschnitt des Edelprüglers

5. Top Spin

Endlich ein richtig gutes

Xbox-Tennispiel

DIE FLOPS



1. Robocop

Viel Blech, wenig Qualität

2. Next Generation Tennis

Typischer Fall von Doppelfehler

3. Stress pur

Urlaub und Messen dezimieren das Team.

4. Ausbruch gescheitert

Great Escape: Gesprengte Ketten kann nicht überzeugen.

5. WWE Raw 2

Test erst in der nächsten Ausgabe

NEWTICKER

+++ **XBOX 2:** Mitte August hat ATI Technologies seine Zusammenarbeit mit Microsoft für zukünftige Projekte bekannt gegeben. Teil der Kooperation ist die Erstellung neuester Grafiktechnologien, die dann auch in der Xbox 2 eingesetzt werden. +++ **KASSENSCHLAGER:** An den vier Messetagen der diesjährigen Games Convention hat THQ bereits 35 Prozent des geplanten Jahresumsatzes für das Geschäftsjahr 2004 erzielt. Damit konnte das Ergebnis der GC 2002 um 25 Prozent gesteigert werden. +++ **DUNKLE PLAGE:** Im Sommer 2004 erscheint *Plague of Darkness* von Namco. Entwickelt wird das Action-Adventure von Widescreen Games. Der Spieler schlüpft im mittelalterlichen Europa zur Zeit der Pest in die Rüstung des Ritters Douran. In acht riesigen Arealen warten üble Dämonen und diverse Puzzles auf den Helden. +++ **NEUE SEITEN:** Microsoft hat Ende August alle offiziellen Homepages der Xbox überarbeitet. Unter www.xbox.de, www.xbox.com und www.xbox.co.jp werden neue Inhalte, Funktionen und ein neues Design geboten.

Unreal II: The Awakening

EGO-SHOOTER Im Dezember gibt es Nachschub für Ego-Shooter-Fans!

Anfang 2003 versorgte *Unreal II: The Awakening* die PC-Fangemeinde mit Nachschub in Sachen knallharter Ego-Shooter. Im Dezember kommen nun auch Xbox-Besitzer in den Genuss der Baller-Action. Neben der Spannung und den Zerstörungsgorgen der PC-Version soll die Xbox-Variante auch in grafischer Hinsicht dasselbe Niveau bieten. Um das Erwachen einer bösen Macht zu verhindern, sollten Sie

alles über den Haufen ballern, was sich Ihnen in den Weg stellt. Dabei führt Sie der Feldzug vom dichten Dschungel über verwinkelte Alien-Städte und Eiswelten bis hin zu ausgetrockneten Wüsten durch unterschiedlichste Areale. Zu dem umfangreichen Waffenarsenal gehört unter anderem ein Flammenwerfer, mit dem Sie den Aliens ordentlich Feuer unter dem Hintern machen können. Dank Xbox-Live-

Unterstützung sind auch packende Mehrspielerduelle gegeneinander oder im Team möglich. Die Missionen, die vom Infiltrieren einer feindlichen Basis bis hin zum offenen Kampf gegen Feindeshorden reichen, werden durch eine packende Story miteinander verknüpft. (jq)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.de

Termin: 1. Dezember



HOT Der Flammenwerfer-Effekt sieht atemberaubend aus.



ENG Der schmale Gang bietet nicht viel Platz zum Ausweichen.

Soul Calibur II

POSTER Taki im Starschnitt!

Soul Calibur II hat nicht nur spielerisch einiges zu bieten. Die weiblichen Raufbolde sind auch eine wahre Augenweide. Um die holde Weiblichkeit des

Hits (Test auf Seite 44!) entsprechend zu würdigen, spendieren wir Ihnen einen supercool, dreiteiligen Starschnitt zu Ninja-Girl Taki. Aber auch Sportfreunde kommen voll auf ihre Kosten: Dieses Mal befindet sich ein Poster zu *NHL 2004* auf der Rückseite des Starschnitts. (jq)

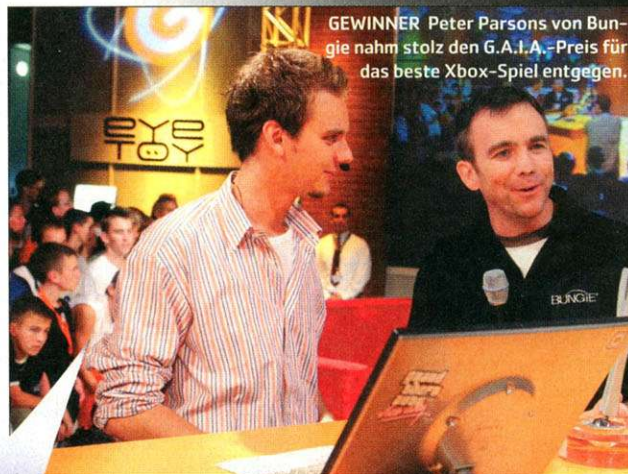


Games Convention 2003

MESSE Leipzig ist eine Reise wert! Die GC hat die Erwartungen erfüllt.

Mit einem Besucherrekord von 92.000 Besuchern war die 2. Games Convention in Leipzig ein voller Erfolg. Insgesamt waren es 15 Prozent mehr Besucher als im Vorjahr. Nicht nur bei Spielefans kam die GC super an. Mehr als 1.300 Journalisten aus 16 Ländern berichteten dieses Jahr von Europas einziger Erlebnis- und Fachmesse. Dass die Messe inzwischen auch bei den Herstellern einen großen Stellenwert einnimmt, zeigt unter anderem das Staraufgebot, mit dem Microsoft das Publikum begeisterte. So führte Peter Molyneux höchstpersönlich im Rahmen einer Demo in das Rollenspielepos *Fable* ein und zeigte, wie viel Detailliebe und Ideen in dem ambitionierten Projekt stecken. Ein weiteres Highlight war die Demo von *Halo 2*, die Peter Parsons (Bungie Studio Manager) spielte. Dabei handelte es sich um den EarthCity-Level, der bereits auf der E3 für Furore gesorgt hatte. Die coolen Messestände und die vielen Bühnen in der Halle 3, auf denen Music-Acts sich mit Gewinnspielaktionen und Präsentationen abwechselten, ließen in Leipzig einen Hauch von E3 durch die Hallen

wehen. An den zahlreichen Racks hatten die Besucher Gelegenheit, kommende Knüller wie *Counter-Strike*, *True Crime: Streets of L.A.* (das zum besten Xbox-Spiel der Games Convention gekürt wurde) oder *Deus Ex: The Invisible War* selbst anzuprobieren. Am Hauptstand von Microsoft konnte man sich zudem via Xbox Live mit anderen Besuchern, die an einem der weiteren kleinen Microsoft-Stände spielten, heiße Duell bei *Crimson Skies* oder *Top Spin* liefern. Besondere Spannung herrschte am Samstagabend bei der Verleihung des G.A.I.A. (Games Award for Interactive Achievement). Auf der GIGA-Bühne wurden die Gewinner der einzelnen Kategorien mit dem begehrten Preis gekürt. Die Sieger haben wir in einem Extrakasten aufgelistet. Unser Filmbeitrag zur Games Convention hat es leider nicht auf diese DVD geschafft, auf der DVD der XBOX-ZONE 11/03 gibt's dann alle Highlights der Messe in Bewegung zu sehen. (jq)



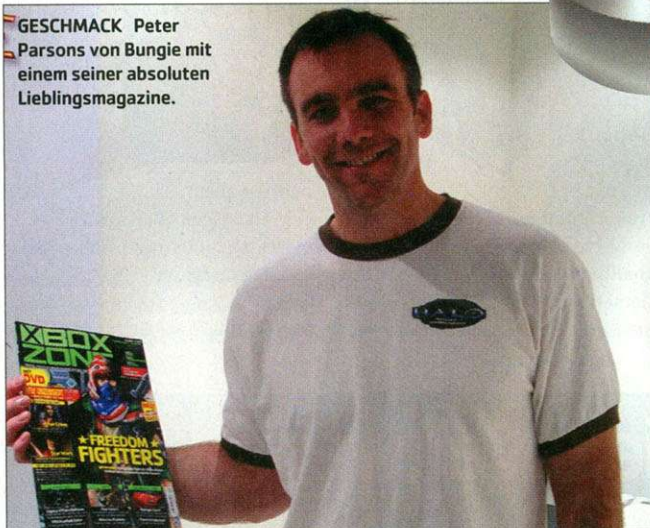
GEWINNER Peter Parsons von Bungie nahm stolz den G.A.I.A.-Preis für das beste Xbox-Spiel entgegen.

G.A.I.A. - DIE GEWINNER

G.A.I.A. - Die Gewinner

Bestes Xbox-Spiel:	Halo (Microsoft)
Bestes PlayStation 2-Spiel:	Grand Theft Auto: Vice City (Take 2)
Bestes PC-Spiel:	Grand Theft Auto: Vice City (Take 2)
Bestes GameCube-Spiel:	The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo)
Bestes Game-Boy-Spiel:	Golden Sun (Nintendo)

GESCHMACK Peter Parsons von Bungie mit einem seiner absoluten Lieblingsmagazine.



ANDRANG Peter Molyneux zeigte den zahlreichen Besuchern am Microsoft-Stand *Fable*.



NEWTICKER

+++ TURNIER: Auf der Microsoft-Messe X03 in Frankreich (16. bis 17.09.) wird das erste weltweite Xbox-Live-Turnier stattfinden. Es nehmen Spieler aus Deutschland, USA, Kanada, UK, Frankreich, Spanien, Italien, den Niederlanden, Schweden und Belgien teil. Gespielt wird *Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder*. **+++ XBOX-CLUBBING:** Am 3. Oktober eröffnet Microsoft in Berlin, Hamburg, Düsseldorf, Frankfurt und München so genannte Xbox-Lounges. In den Clubs kann man abtanzen und feiern oder sich gemütlich in eine der Sitzcken begeben, um dort an einer der ins Mobiliar eingelassenen Xbox-Konsolen zu spielen. **+++ AUTOBÖRSE:** In dem Rennspiel *Sega GT Online* wird es möglich sein, via Xbox Live online Autos an andere Spieler zu verkaufen oder selbst Boliden zu erstehen. Bis zu zwölf Spieler können an einem Online-Rennen teilnehmen. **+++ SSSNAKE:** Weihnachten 2005 soll die erste Umsetzung des Filmklassikers *Die Klapperschlange* erscheinen. Namco hat sich die entsprechenden Rechte gesichert. Damit die Atmosphäre stimmt, wird Kurt Russell dem virtuellen Snake Plissken seine Stimme leihen.

NEUES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
USA-Korrespondent

Der Videospiel-Fluch

Nachdem der Archäologe Howard Carter das Grabmal des Pharaos Tutenchamun geöffnet hatte, starben in den Folgejahren seine Expeditionsteilnehmer wie die Fliegen. Blanker Zufall oder – schauder, schauder! – „der Fluch der Pharaonen“ in Aktion? 80 Jahre später: Seit EA Sports für seine Madden-Serie Fotos aktueller Profispieler auf der Packung abdruckt, werden ebenjene Strahlemänner von Verletzungen und Formtiefs heimgesucht. Nachdem sich der Cover-Athlet von *Madden NFL 2004*, Falcons-Quarterback Michael Vick, einen Beinbruch zuzog, spekulierten US-Medien über den „Madden-Fluch“. Denn die Saison 2003 war für Marshall Faulk nach dem Packungs-Auftritt ein totaler Flop und 2002-Star Daunte Culpepper verpasste verletzungsbedingt fünf Spiele.

Ich bin mal gespannt, ob abergläubische Stars dankend ablehnen werden, wenn ein Madden-Coverboy für 2005 gesucht wird. Wenigstens ist der Madden-Fluch für den betroffenen Athleten nach einem Jahr vorbei. Doch seit Microsoft Peyton Manning als Aushängeschild für *NFL Fever* buchte, stieg der Colts-Quarterback vom Hoffnungsträger zum chronischen Fehlpass-Werfer ab. Schlecht für die Karriere kann anscheinend auch die Präsenz auf der Schachtel von *NHL*, EA Sports' Eishockey-Simulation, sein. Zuletzt folgte hier dem Cover-Auftritt eine Saison mit Disziplinarsperre (2001: Owen Nolan), Verletzungen (2002: Mario Lemieux) oder Formtief (2003: Jarome Iginla). Eigentlich war Boston-Stürmer Joe Thornton als Titelbild-Knabe der neuesten Ausgabe *NHL 2004* eingeplant. Doch kaum wurde diese Information auf der E3 gestreut, geriet Joe in eine nicht gerade imagefördernde Kneipenschlägerei. Kurzfristig wurde das ramponierte Idol ausgewechselt und Atlanta-Jungstar Dany Heatley auf die Packung gehievt. Wenn nun auch diesen jungen Mann in den nächsten Monaten irgendeine Art von Unbill ereilt, sollte EA Sports in den Gelben Seiten unter „Exorzisten“ nachschlagen.

FIFA Football 2004

FUSSBALL Superstars auf der Verpackung

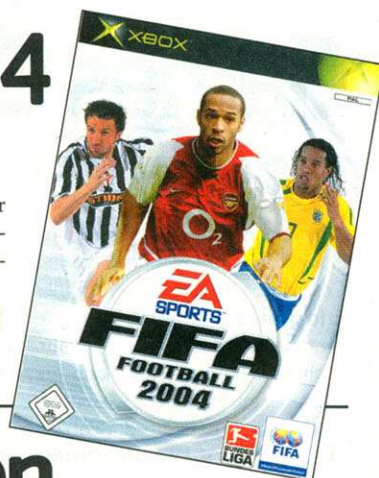
Fußballstars im Dreierpack! Während bei früheren Versionen des EA Sports-Kicks ein Star der Fußballszene aus dem Verkaufsregal lächelte, zieren bei *FIFA Football 2004* gleich drei Starkicker die Verpackung. Mit Thierry Henry, Alessan-

dro Del Piero und dem Brasilianer Ronaldinho konnte man weltbekannte Ballkünstler für die Packung gewinnen. (jq)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 31. Oktober



R: Racing Evolution

RENNSPIEL Edelraser aus der Namco-Garage



WALD Im Rallyemodus heizen die Boliden durch dichtes Waldgebiet.

Die Edelschmiede Namco hüllt sich bezüglich ihres mit Hochspannung erwarteten Rennspiels *R: Racing Evolution* zwar noch weitgehend in Schweigen, ein paar Infos sind aber schon durchgesickert. So wird man mit Originalwagen (unter anderem Viper, Supra, Lancer Evolution) über die insgesamt 14 Strecken kacheln. Wer die nötige Kohle verdient hat, kann seinen Wagen darüber hinaus tunen. Die 14 Kurse

sind eine Mischung aus realen Strecken und Fantasiepieten. Bei acht verschiedenen Rennwettbewerben (von der Rallye bis zum Tourenwagenrennen) und Rennmodi wie einem Storymodus, Zeitrennen oder dem unkomplizierten Arcademodus dürfte so schnell keine Langeweile aufkommen. (jq)

Hersteller: Namco

Internet: www.racing-evolution.com

Termin: Oktober

100 Bullets

ACTION Kugelregen auf der Xbox

Bei *100 Bullets* handelt es sich um einen düsteren Comic aus der Feder von Brian Azzarello und Eduardo Risso. Im Mittelpunkt stehen die Abenteuer von Agent Graves, einem Mitglied einer Geheimorganisation. Seine Aufgabe: Er nimmt Rache für Personen, die böse gelinkt wurden. Dabei sollen die Markenzeichen des Comics auch auf die Konsole gebracht wer-

den: die mit vielen Geheimnissen gespickte Hintergrundgeschichte, ein unverwechselbarer Protagonist sowie knallharte Actionelemente. Das Gameplay ist so ausgelegt, dass man jede Aktion genau überlegen



und vor allem Gewalt gegen Personen moralisch hinterfragen sollte. (jq)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: 2004

Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie gewinnen!

Wie immer gibt es auch in dieser XBOX-ZONE wieder einiges zu gewinnen. Damit Sie keine Gelegenheit verpassen, einen der begehrten Preise abzustauben, haben wir hier eine Übersicht über alle Gewinnmöglichkeiten in dieser Ausgabe zusammengestellt.

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Charts	Je ein Spiel nach Wahl	44
StarWars: Knights of the Old Republic	Brieföffner, Soundtrack-CDs, Spiele	41
Soul Calibur II	Piggyback-Lösungsbücher, Spiele	45, 46
Colin McRae Rally 04	Signierte Xbox, signierter Kunstdruck, Spiele	49

xbox live-news

Neue Aufträge für Sam Fisher!

ACTION-ADVENTURE Heißer Herbst für Fans von Tom Clancy's Splinter Cell

Sam Fisher erhält per Download neue Einsätze. Nachdem die Obersturken Alekseevich und Masse dingfest gemacht wurden, meldet der Geheimdienst, dass bereits damit begonnen wurde, die finsternen Pläne der Terroristen in die Tat umzusetzen. So wurde eine U-Boot-Basis eingenommen und versucht, das mit nuklearen Sprengköpfen bestückte U-Boot „Vselka“ zu entführen. Sam Fisher soll nun entweder die Entführung stoppen oder den Zielort des U-Boots herausfinden. Der zweite herunterladbare Level versetzt Sie schließlich direkt an Bord des U-Boots, wo Sam Fisher seinen schwersten Auftrag in Angriff nimmt. Vselka 1 wird ab Mitte September erhältlich sein, Vselka 2 ab Mitte Oktober.

Besonderer Clou: Beide Maps sind miteinander verknüpft, so dass nur derjenige alle Intrigen aufdecken kann, der beide Missionen spielt. Jeder Level verspricht 60 Minuten packenden Spielspaß. (jq)

Art: Download

Hersteller: Ubi Soft

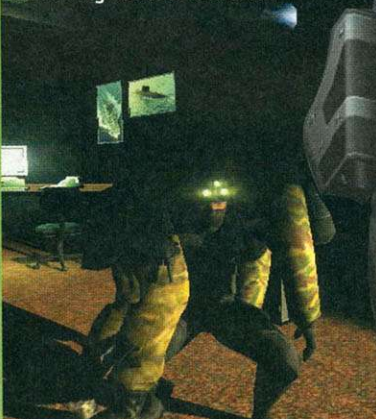
Internet: www.splintercell.com

Verfügbar: Mitte September (Vselka 1)/Mitte Oktober (Vselka 2)



GUT GETARNT Das richtige Versteck ist wie immer die halbe Miete.

HUCKEPACK Ausgeschaltete Feinde sollten gut versteckt werden.



Xbox Live im neuen Look!

DASHBOARD Ab 24. September gibt's das Dashboard mit neuen Features.

Auf der Games Convention in Leipzig teilte Microsoft mit, dass die neuen Features Voice Chat und Xbox Live Aware in Europa ab dem 24. September eingeführt werden. Dann wird es möglich sein, vom überarbeiteten Dashboard aus mit bis zu 16 Freunden gleichzeitig zu plaudern. Es ist also kein Xbox-

Live-Spiel mehr erforderlich, um mit Online-Freunden aus der Liste zu kommunizieren. Dank Xbox



Live Aware sind Freunde erkennbar, die gerade online sind, auch wenn Sie selbst gerade ein Spiel spielen, das keine Xbox-Live-Unterstützung besitzt. Sie können dann das Offline-Spiel abbrechen und genau wie bei einem Online-Spiel an der jeweiligen Session Ihrer Freunde teilnehmen. (jq)

XBOX
LIVE

XBOX LIVE AKTUELL



Jens
Quentin
Leit. Redakteur

AUSGEGRENZT

So ein Online-Konzept ist doch eine tolle Sache. Ganz bequem kann man gegen Spieler aus der ganzen Welt antreten. Wirklich aus der ganzen Welt? Nun, bei einigen Xbox-Live-Titeln fühlt man sich wie ein Hund vor einer Metzgerei, denn getreu dem Motto „Wir müssen draußen bleiben“ wird bei einigen Spielen leider streng säuberlich nach Territorien getrennt. So kann man bei der 2K3-Serie von Atari als Europäer nur gegen europäische Sportsfreunde antreten, wo doch gerade der sportliche Vergleich gegen Spieler aus den USA beim Genre American Sports erst die echte Herausforderung bringt. Das hat NFL Fever 2003 von Microsoft gezeigt. Außerdem findet man immer einen netten Ami, der gerade online ist, während man bei den europäischen Servern teilweise lange warten muss, bis sich jemand zum Footballspiel findet. Bleibt zu hoffen, dass die Hersteller zukünftig das Spielen ohne Grenzen wirklich weltweit ermöglichen und das Motto „Let's play together“ nicht auf einzelne Kontinente reduzieren.

XBOX LIVE TOP 5



1. Soldier of Fortune II

Auch diesen Monat an der Spitze

2. Midnight Club II

Straßenrennen der Sonderklasse

3. Unreal Championship

Der Nachfolger kommt im Dezember

4. Midtown Madness 3

Mit dem Müllwagen durch Paris

5. MotoGP 2

Das beste Zweiradrennen

Quelle: SATURN

auf der XBOX-ZONE – DVD

Doppelt hält besser!
Mit dieser Ausgabe
spendieren wir Ihnen
zusätzlich zu unserer
voll gepackten DVD ein
Spiel auf der Rückseite!

Space Ace

DAS SPIEL Hier erfahren Sie, wie Sie den Klassiker auf der Rückseite unserer DVD spielen können.

SO SPIELEN SIE!

Um *Space Ace* auf der Xbox spielen zu können, benötigen Sie das DVD Movie Playback Kit. Sie können *Space Ace* natürlich auch auf einem normalen DVD-Player (Region Code 2) oder der PlayStation 2 spielen. Die Steuerung erfolgt mit der Fernbedienung.

DIE MENÜS

Um das Spiel zu starten, legen Sie die XBOX-ZONE-DVD mit der Rückseite nach oben in das Laufwerk. Danach erscheint ein Menü mit folgenden Auswahlpunkten:

PLAY

Hier können Sie die Vollversion von *Space Ace* mithilfe der Fernbedienung spielen. Dabei können Sie zwischen „Regular“ (normale Bewegungen) oder „Slow“ (langsame Bewegungen) wählen. Probieren Sie zuerst die Einstellung „Regular“. Sollte das Programm nicht funktionieren, nehmen Sie die DVD aus dem Laufwerk und wählen Sie dann die Einstellung „Slow“. Danach beginnt die Einleitung ins Spiel. Diese kann jederzeit mit der „Enter“-Taste übersprungen werden.

WATCH

Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Animationen des Spiels. Hier brauchen Sie nicht zu steuern.

HISTORY

Hier können Sie einen Blick auf das Videomaterial werfen, das kurz nach der Veröffentlichung der Spielhallenversion von *Space Ace* ausgestrahlt wurde.

COMING SOON

Hier können Sie sich über zukünftige DVD-Spieltitel von Digital Leisure informieren.

DIE STEUERUNG

Benutzen Sie die Richtungstasten Ihrer Fernbedienung, um die Spielfigur zu steuern. Mit der Taste „Enter“ feuern Sie mit der Laserpistole. Mit den Richtungstasten können Sie auch in den Spielmenüs die gewünschte Option anwählen. Mit der Taste „Enter“ (bei manchen Geräten auch „Play“ genannt) aktivieren Sie die angewählte Option. Wenn Sie den Controller der PlayStation 2 zum Spielen benutzen, fungiert die X-Taste als „Enter“-Taste.

SPIEL PAUSIEREN

Sie können das Spiel mit der „Pause“-Taste anhalten. Mit der „Play“-Taste wird das Spiel fortgesetzt.

SPIELENDE

Durch Drücken der „Stop“-Taste wird das Spiel beendet und der DVD-Spieler ausgeschaltet. Durch Drücken der „Play“-Taste wird das Spiel dort fortgesetzt, wo es beendet wurde. Dazu muss die DVD allerdings nach Beendigung des Spiels im Laufwerk bleiben. Um ein laufendes Spiel zu beenden und zum Startbildschirm zurückzukehren, drücken Sie die Taste „Title“.

DAS SPIEL

Im Spiel steuern Sie nicht direkt den Hauptcharakter Ace. Vielmehr kontrollieren Sie seine Reaktionen auf bestimmte Ereignisse im Spiel. Sie müssen schnell reagieren, damit Ace die gefährlichen Situationen unbeschadet übersteht. Zu Beginn des Spiels ist Ace noch nicht mit Energie aufgeladen, er ist zu diesem Zeitpunkt noch sein schwaches Alter Ego Dexter. Borf schießt auf Dexter, dieser springt automatisch links die Klippen herunter. Nun müssen Sie die Richtungstaste nach rechts drücken, damit Dexter hinter ein paar Felsbrocken springt, um nicht getroffen zu werden. Dexter springt nun wieder nach links. Drücken Sie erneut nach rechts, um hinter die Felsen zu springen. Nun erscheint am unteren, rechten Bildrand eine gelbe Markierung in Form eines Diamanten. Sobald dieses Symbol auftaucht, müssen Sie sich für eine Richtung entscheiden. Wenn Sie die richtige Richtung gedrückt haben, erscheint ein gelber Pfeil in die entsprechende Richtung und das Spiel wird fortgesetzt. Haben Sie die falsche Richtung gedrückt, erscheint ein durchsichtiger blauer Pfeil und Ace verliert ein Leben. Wenn das Wort „Energize“ auf dem Bildschirm erscheint, können Sie Dexter durch Drücken der „Enter“-Taste aufladen, damit er zu Ace wird. Wenn Sie eine Situation als Ace spielen, ist der Schwierigkeitsgrad höher. Sie können außerdem je nach Wahl des Charakters (Dexter oder Ace) den Spielablauf beeinflussen.

ANZAHL DER LEBEN

Insgesamt stehen Ihnen fünf Leben und unendliche Continues zur Verfügung. Wenn Sie alle Leben verloren haben, drücken Sie während des Countdowns eine beliebige Taste, um das Spiel fortzusetzen. Wenn Sie den Countdown herunterzählen lassen, wird das Spiel beendet und das Hauptmenü erscheint.

DIE STORY

Der Commander Borf greift die Erde an! Mithilfe seiner Waffe, Infanto Ray, will Borf alle Menschen zu Kleinkindern verwandeln und die Erde unterwerfen. Sie müssen Space Ace und seinem Alter Ego Dexter helfen, seine Freundin Kimberley zu retten und Borf zu bezwingen. Aber Vorsicht! Auf dem Weg durch die fremde Galaxie lauern viele Gefahren und schreckliche Monster. Erledigen Sie die Monster, befreien Sie die liebliche Kimberley und besiegen Sie Borf, um die Welt zu retten!



THE GREAT ESCAPE™

GESPRENGTE KETTEN

Der Filmklassiker endlich auch als Spiel!
Ab September im Handel



Spiele Steve McQueens
berühmte Verfolgungsjagd



Kämpfe gegen die
feindliche Übermacht



Breche aus einem
Gefangenenlager aus

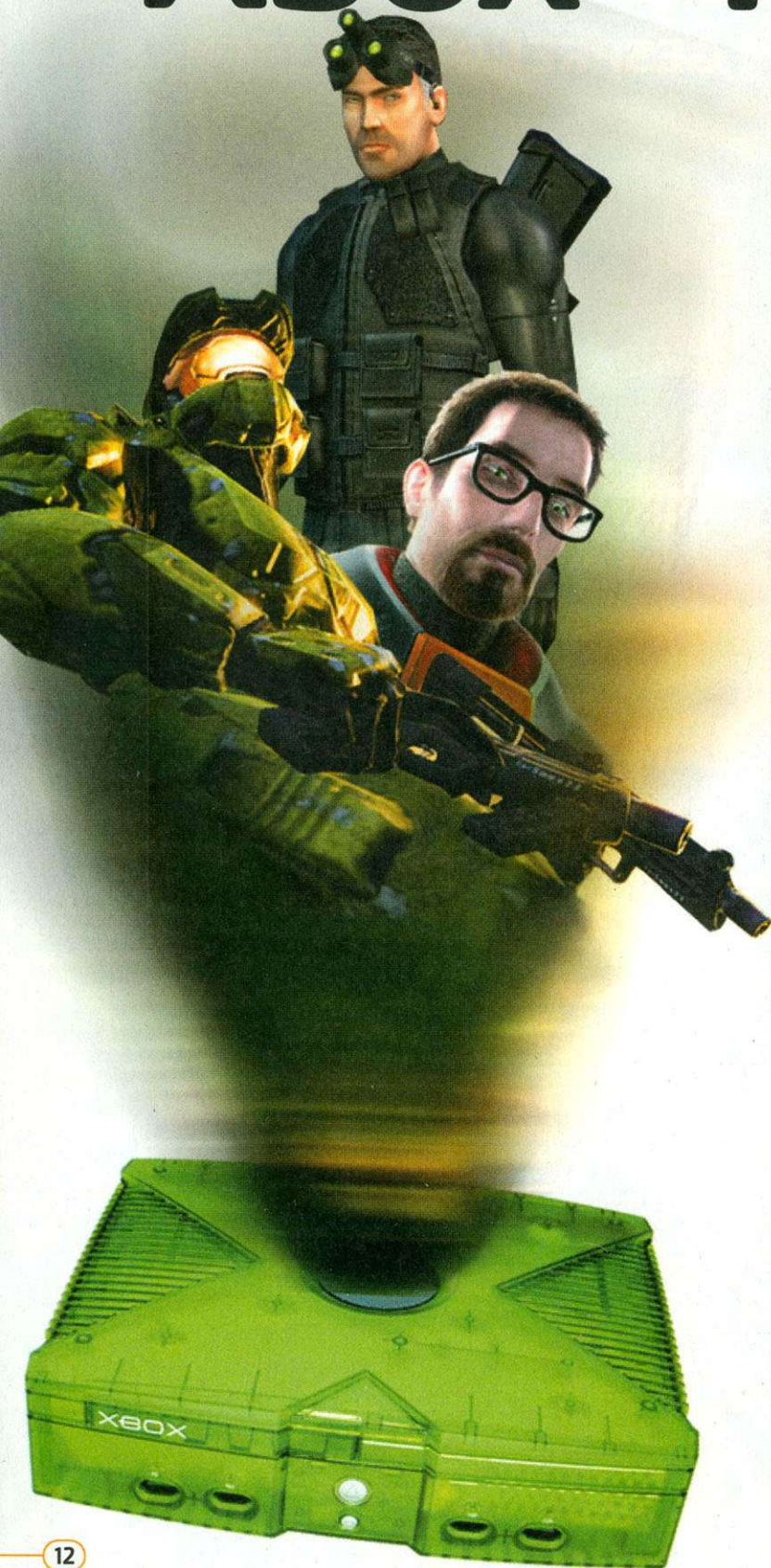
www.the-great-escape.de



PlayStation®2



Die 25 wichtigsten Xbox-Projekte

PLATZ
25LEGACY OF KAIN:
DEFIANCE

Erstmals sind die Antihelden Raziel und Kain zusammen in einem Spiel dabei. Das Hass-Duell der zwei Schergen lässt auf Dauer-Action hoffen, die schon jetzt grafisch toll aussieht.

Hersteller: Eidos

Internet: www.eidos.de

Termin: 4. Quartal

PLATZ
24GRABBED BY THE
GHOULIES

Im Anwesen Ghoullhaven Hall sind die Monster los. Bis zu 25 verschiedene Arten von Gegnern (z. B. Zombies) stellen sich Ihnen in den Weg und müssen ordentlich verknoppt werden.

Hersteller: Microsoft

Internet: www.xbox.de

Termin: 4. Quartal

PLATZ
23

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE



Nichts anderes als Nonstop-Action verspricht dieser Titel. Im 30er-Jahre-Setting liefern Sie sich Luftduelle mit anderen Piloten. Eine Xbox-Live-Unterstützung darf natürlich auch nicht fehlen.

Hersteller: Microsoft

Internet: www.xbox.de

Termin: Oktober

PLATZ
22JAMES BOND 007:
ALLES ODER NICHTS

In diesem Third-Person-Shooter steuern Sie James Bond durch grafisch imposante Levels. Neben wilden Schießereien und Schlägereien kommt auch der Einsatz von Extras nicht zu kurz.

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 21. November

PLATZ
21STAR WARS JEDI
KNIGHT: JEDI ACADEMY

Erstmals dürfen Sie sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus (Xbox-Live-Unterstützung!) mit Ihrem eigens erschaffenen Jedi-Charakter für Recht und Ordnung sorgen.

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.de

Termin: November

PLATZ
20

CONKER: LIVE & UNCUT



Conker goes Multiplayer: Das witzige und freche Eichhörnchen aus dem Hause Rare wird auf der Xbox ein Mehrspieler-Hit ersten Grades, versprochen!

Hersteller: Microsoft
Internet: www.xbox.de
Termin: 2004

PLATZ
19

DEUS EX: INVISIBLE WAR



Bei *Deus Ex* steht nicht nur Geballer im Vordergrund. Sie müssen auch intelligent gestellte Aufgaben erfüllen, die schon eher an ein Action-Adventure erinnern. Auch grafisch ist der Titel mit tollen Lichteffekten hübsch geworden.

Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: 2004

PLATZ
18

FIFA FOOTBALL 2004

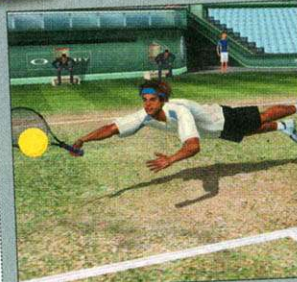


In puncto Atmosphäre und Spielumfang macht *FIFA Football* keiner was vor. Wenn die Entwickler dieses Jahr auch die angekündigten spielerischen Verbesserungen umsetzen, erwartet uns ein Top-Hit im Fußball-Genre.

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 31. Oktober

PLATZ
17

TOP SPIN

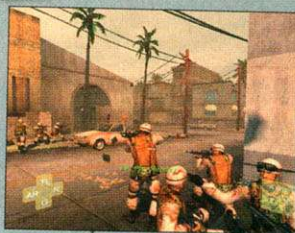


Bereits die frühe Preview-Version überzeugt. Den Entwicklern ist der perfekte Mix aus arcadestigem und realistischem Tennisspiel gelungen. Dank famoser Xbox-Live-Unterstützung ist der sehr hübsche Titel auch mit Freunden weltweit spielbar.

Hersteller: Microsoft
Internet: www.xbox.de
Termin: November

PLATZ
16

FULL SPECTRUM WARRIOR



Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: März 2004

Das taktische Militärspiel überzeugt nicht nur aufgrund der fantastischen Spielbarkeit, sondern auch durch seine innovative Steuerung. Erste spielbare Versionen lassen die Wartezeit bis 2004 fast unerträglich lange werden.

PLATZ
15

AMPED 2



Amped 2 bietet eine Vielzahl neuer Kunststücke (Grabs, Stalls, Rail Slides etc.), ein überarbeitetes Tricksystem und zahlreiche neue Abfahrten. Daneben verbesserten die Entwickler natürlich auch die Grafik und die Spielbarkeit des Titels. Im Karrieremodus müssen durch gute Leistungen Werbeverträge an Land gezogen und Ihr Charakter Stück für Stück weiterentwickelt werden. Dank Xbox Live können Sie Ihre Leistungen auch im Internet veröffentlichen.

Hersteller: Microsoft
Internet: www.xbox.de
Termin: November

PLATZ
14

DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 7. November

Noch vor dem Filmstart dürfen Sie die Helden durch Mittelalter steuern. Der Cooperative-Modus lässt zwei Spieler gleichzeitig an den Start. Technisch verspricht der Titel den tollen Vorgänger noch deutlich zu übertreffen.

PLATZ
13

NFS UNDERGROUND



Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 28. November

In der aktuellen Version des Verkaufsschlagers stehen nervenaufreibende Straßenrennen im Vordergrund. Die gewohnt gute Spielbarkeit der *Need for Speed*-Reihe ist in Verbindung mit der atemberaubenden Grafik ein Garant für hohen Spielspaß. Die tolle Spielgeschwindigkeit braucht sich dahinter nicht zu verstecken.

DARGAUD

PLATZ
12

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 2004

Der orientalische Prinz ist wieder unterwegs. Die spielbare Preview-Version deutet auf ein grandioses Gameplay und eine sehr hübsche Grafik hin. Neben den extrem vielen Aktionsmöglichkeiten der Hauptfigur macht vor allem das Zeitzurückspiel-Feature Spaß. Dadurch können verpatzte Stellen sofort wiederholt werden und der Spielfluss leidet nicht. Auch das intuitive Kampfsystem ist gelungen.

PLATZ
11

XIII

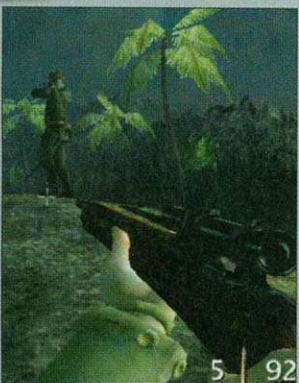


Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 30. Oktober

Das gab's noch nie: ein an sich knallharter Ego-Shooter im Comic-Look! Die abgedrehte Grafik sieht dabei so stimmig aus, dass man das Gefühl hat, eine Zeichentrickserie zu spielen. Doch nicht nur die Grafik und Präsentation überzeugt, auch die tadellose Spielbarkeit und das abwechslungsreiche Missionsdesign sind gelungen. Die umfangreiche Xbox-Live-Unterstützung rundet das tolle Gesamtpaket ab.

PLATZ
10

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

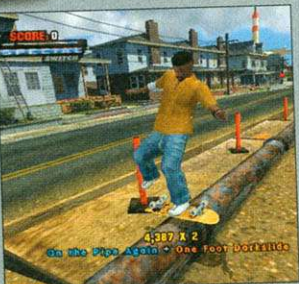


Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 14. November

Während im ersten Teil noch die Nazis die Feinde waren, schlägt man sich beim Nachfolger als Joe Griffin in Südpazifik-Regionen gegen die Japaner durch. Durch eine Reihe von Nebenaufgaben wird das ohnehin grandiose Missionsdesign ungemein aufgelockert und verspricht viel Abwechslung. Auch die unterschiedlichen Lösungswege in den Maps sind gelungen. Wie der Vorgänger Frontline überzeugt auch Rising Sun mit seinem historischen Flair, seiner realistischen Grafik und den vielen geskripteten Ereignissen, die regelmäßig für viel Spannung und Action sorgen werden.

PLATZ
9

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: 13. November

Der Urvater der Trendsportspiele bekommt dieses Jahr nicht nur einen neuen Namen spendiert, sondern auch viele neue Spielideen. Erstmals können Sie Ihr Skateboard unter den Arm klemmen und bisher unerreichbare Stellen im Level erreichen, wodurch sich eine fast grenzenlose Freiheit ergibt. Ansonsten gibt es neben einer überholten Grafik-Engine (schicke Wetter- und Tageszeiteffekte) wesentlich storylastigere Aufgaben zu erfüllen, die mit unzähligen Extras belohnt werden.

PLATZ
8

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Einen richtigen GTA-Klon sucht man auf der Xbox bisher vergebens. Mit True Crime: Streets of L.A. schafft Activision hier Abhilfe. Spielerisch lässt der Titel auf Großes hoffen und rein technisch hat er das große Vorbild schon längst überholt. Die Story rund um den Cop Nick Kang ist abwechslungsreich und die Bewegungsmöglichkeiten des Helden sind extrem vielfältig und ermöglichen wilde Straßenprügeleien.

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: 6. November

PLATZ
7

PROJECT GOTHAM RACING 2



Größer, besser, hübscher – so lautet das Motto von Project Gotham Racing 2. Grafisch hat sich einiges getan: Die Texturen wurden im Vergleich zum Vorgänger nochmals drastisch überarbeitet und bieten überragende Schatten- und Spiegelungseffekte. Einzig die Bildwiederholungsrate von „nur“ 30 Fps stellt einen Rückschritt dar. Über Xbox Live können sich bis zu acht Leute heiße Duelle liefern und die Online-Rangliste in Angriff nehmen.

Hersteller: Microsoft
Internet: www.xbox.de
Termin: November

PLATZ
6

SUDEKI



Die Fantasiewelt Haskilia ist in Not! Immer öfter wird sie Opfer gemeiner Attacken durch mutierte Wesen. Deswegen benötigt Königin Lusica Ihre Hilfe. Obwohl es nur vier Helden zu spielen gibt, überzeugen diese mit liebevollem Charakterdesign und

individuellen Fähigkeiten. Das Kampfsystem bietet einen Mix aus rundenbasierten und Echtzeitkämpfen, welcher taktisches Vorgehen verlangt.

Hersteller: Microsoft
Internet: www.xbox.de
Termin: 2004

PLATZ
5

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Nach dem unglaublichen Erfolg von *Splinter Cell* war ein Nachfolger nur eine Frage der Zeit. Neben einer verbesserten Grafik und mehr Einsätzen bei Tageslicht setzt man auch dieses Mal wieder auf eine spannende Hintergrundgeschichte aus J.T. Pettys Feder. Zudem soll *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* erstmals eine Xbox-Live-Mehrspieler-Unterstützung bieten. Wie sich das Schleich-Gameplay des Spionage-Thrillers online mit mehreren menschlichen Spielern macht, ist noch ungewiss, allerdings ist der Titel in guten Entwickler-Händen.

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 2004

PLATZ
4

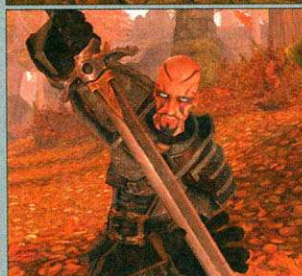
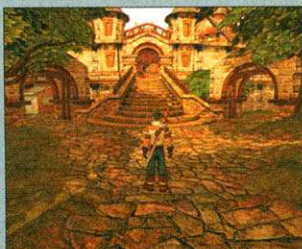
FABLE

Wenn Altmeister Peter Molyneux an einem Rollenspiel beteiligt ist, horcht die Spielerwelt auf. *Fable* ist mit unzähligen Ideen gespickt, die das Rollenspiel-Genre revolutionieren könnten. Erstmals erlebt man die Entwicklung seines Charakters hautnah mit und versinkt bereits nach wenigen Spielminuten in der virtuellen *Fable*-Welt. Dabei können Sie sich frei entscheiden, ob Sie der allseits beliebte Superheld werden oder lieber eine Bösewicht-Karriere einschlagen wollen. Für ein Rollenspiel sieht der Titel zudem überlegend schick aus.

Hersteller: Microsoft

Internet: www.xbox.de

Termin: Frühjahr 2004

PLATZ
2

DOOM 3

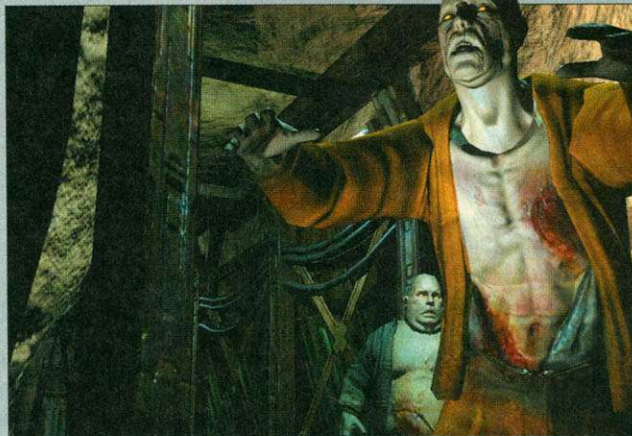
Dieser Ego-Shooter wird nichts für Leute mit schwachen Nerven. Man legt bei id Software nämlich viel Wert auf adrenalinfördernde Schreckmomente – und zwar im Sekundentakt! Grafisch wird *Doom 3* unterdessen eine kleine Revolution, da der Programmier-

Guru John Carmack auf eine äußerst komplexe Licht- und Schattenberechnung setzt, die richtungsweisend ist und die Xbox bis zum Letzten ausreizt.

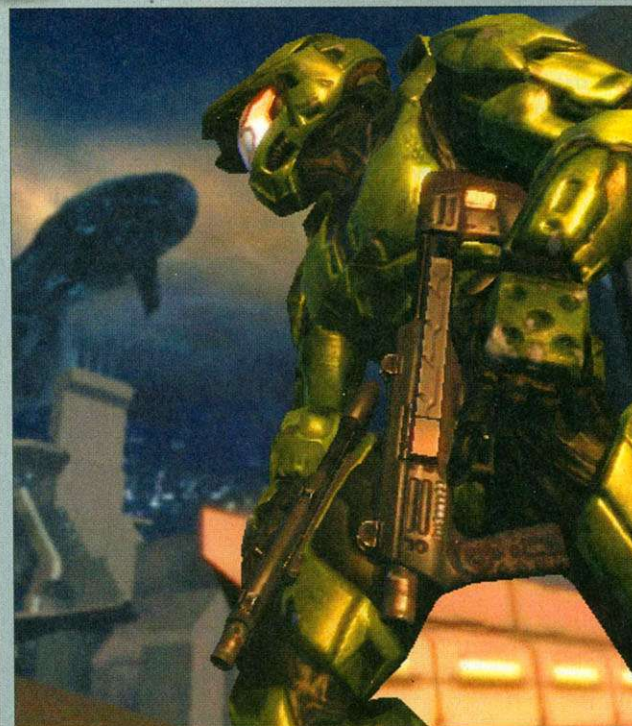
Hersteller: Activision

Internet: www.activision.de

Termin: 2004

PLATZ
1

HALO 2



Die bisher veröffentlichten Spielsequenzen aus dem Demo-Level „EarthCity“ zeigen, dass *Halo 2* der erwartete Action-Kracher wird, den sich alle erhofft haben. Unglaubliche Grafiken, gepaart mit einer einzigartigen Atmosphäre, lassen die Herzen der Ego-Shooter-Fans höher schla-

gen. Neben einer spannenden Story gibt es im zweiten Teil eine Xbox-Live-Unterstützung, die durch zahlreiche Spielmodi garantiert für viele Stunden Online-Spielspaß sorgen wird.

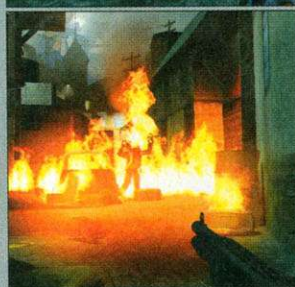
Hersteller: Microsoft

Internet: www.xbox.de

Termin: 1. Quartal 2004

PLATZ
3

HALF-LIFE 2



Auch im zweiten Teil des berühmten Millionen-Sellers durchlaufen Sie als Gordon Freeman riesige Levels und heizen feindlichen Aliens mit den unterschiedlichsten Waffen ein. Neben der äußerst dicht gestrickten Story mit ihren spannenden Wendungen überzeugt vor allem die grandiose Technik des Valve-Spiels. Mit dieser wird die Umwelt in einer noch nie da gewesenen Weise physikalisch korrekt dargestellt. Auf der diesjährigen E3 in Los Angeles heimste *Half-Life 2* bereits den Titel „Bestes Spiel der Messe“ ein, was einem Ritterschlag erster Güte gleichkommt.

Hersteller: Vivendi Universal

Internet: www.vivendi-universal-interactive.de

Termin: 2004

Serienumsetzungen Fluch oder Segen?

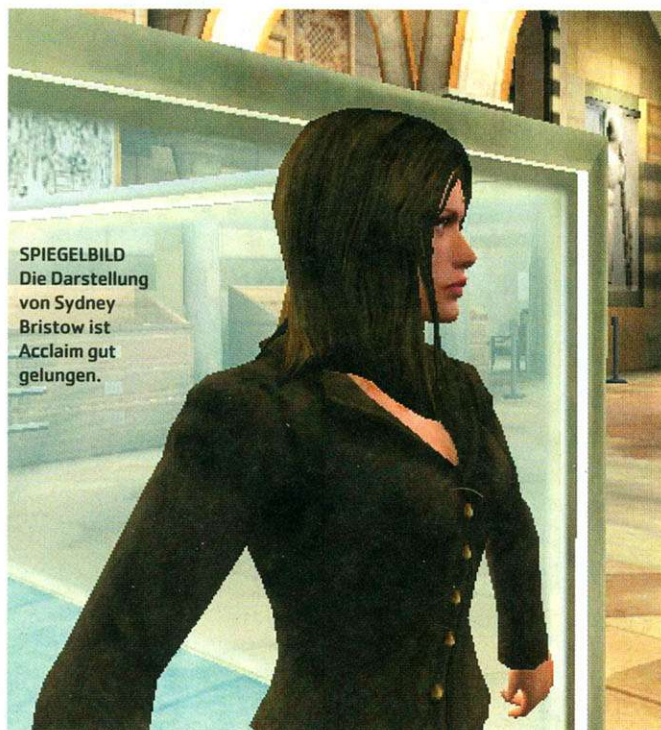
Videospiele zu **TV-Serien müssen nicht übel sein.** Besonders Alias verspricht ein interessantes Spiel zu werden.

Neben Umsetzungen von Kinohighlights finden sich immer öfter Titel auf den Release-Listen der Publisher, die als TV-Serie ihre Premiere feierten. Gutes Beispiel für Xbox-Nutzer ist *Buffy: The Vampire Slayer*, das den Spaß der Serie auch ins Videospiel transportierte. Hohen Trash- und Kultfaktor hatte die Versoftung von *Knight Rider* auf PlayStation 2 und PC – der Racer zu den 80er-Jahre-Helden K.I.T.T. und Michael Knight wurde ein solides, aber auch manchmal frustrierendes Rennspiel. Ähnliche Erfahrungen machten wir mit *Starsky & Hutch*, dessen Mehrspielermodus zwar gut gelungen war, das im Einzelspielermodus aber schnell eintönig wurde. Durch den coolen Style kam aber Stimmung auf. Keine müde Maus konnte allerdings *Batman: Dark Tomorrow* von Kemco hinter dem Ofen hervorlocken. Der Flattermann tyrannisierte gleichzeitig Spieler auf

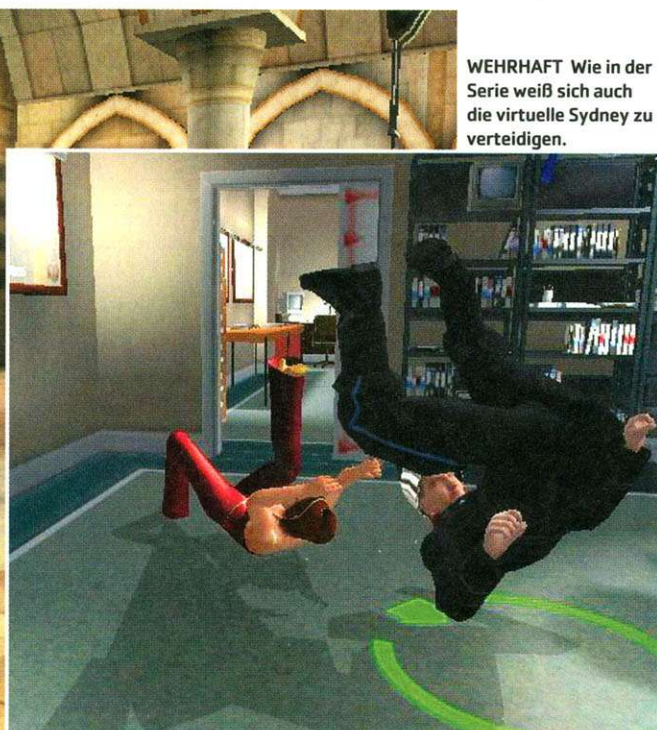
GameCube, PS2 und Xbox. Nicht von ungefähr warnen wir Freunde von Action-Adventures deshalb davor, sich diesen Titel zuzulegen. Fernsehstunden mit der 60er-Jahre-Serie sind bei weitem unterhaltsamer. Die Qualitätskurve bei zukünftigen Titeln scheint nach oben zu zeigen. So erwartet uns auf der Xbox *Akte X: Resist or Serve*. Schon in einer der nächsten Ausgaben werden wir diesen Titel wahrscheinlich in einem Test unter die Lupe nehmen. Darin können Sie sowohl Dana Scully als auch Fox Mulder steuern – je nachdem, ob Sie mehr auf Rätsel oder Action stehen. Nicht nur grafisch soll sich das Action-Adventure an der Vorlage orientieren. Entwickler Black Ops arbeitet eng mit 1013 Productions zusammen, der Produktionsfirma der Serie. *Teenage Mutant Ninja Turtles* geht in eine ganz andere Richtung – darin steuern Sie die pffiffigen Schildkröten der Comic-Serie in Cel-Shading-Look durch action-

lastige Szenarien. Hersteller Acclaim arbeitet derzeit an einem Titel, der wie *Akte X: Resist or Serve* gerade Fans von spannenden Mystery-Serien ansprechen wird. *Alias* macht es möglich, die Rolle der stylischen Geheimagentin Sydney Bristow einzunehmen, die zurzeit in der gleichnamigen Serie auf ProSieben Gegner nicht nur mit ihrem Charme ausschaltet. Die Agentin arbeitet zunächst für die Geheimorganisation SD-6, bis sie herausfindet, dass sich dahinter ein Verbrechersyndikat verbirgt. In der Folge ist sie als Doppelagentin auch für das CIA tätig. Damit bietet die Serie den passenden Hintergrund für ein spannendes Action-Adventure. Was wir bislang vom Spiel sahen, machte bereits einen guten Eindruck. Spieler dürfen sich auf eine originalgetreue Umsetzung der TV-Vorlage freuen – samt Splitscreen-Einblendungen, die dann auch im Spiel für Spannung sorgen.

NICO LINDNER



SPIEGELBILD
Die Darstellung von Sydney Bristow ist Acclaim gut gelungen.



WEHRHAFT Wie in der Serie weiß sich auch die virtuelle Sydney zu verteidigen.

INTERVIEW MIT NICK HARPER, CREATIVE DIRECTOR ACCLAIM CHELTENHAM

Nick Harper ist Kopf des Teams, welches zurzeit das Videospiel *Alias* entwickelt. Unter anderem sprachen wir mit ihm darüber, was für die Entwicklung eines Spiels mit TV-Serie als Vorbild wichtig ist.

„Ich denke, mit Abstand am wichtigsten ist es, das eigentliche Wesen der Serie einzufangen.“

XBOX-ZONE: Herr Harper, Sie arbeiten mit dem Team hinter der TV-Serie *Alias* zusammen. Was bedeutete das für Sie und Ihr Team?

NICK HARPER: Ganz zu Anfang ist eine Gruppe von uns nach Los Angeles geflogen, um sich dort mit den Machern der Serie zu treffen. Wir unterhielten uns mit ihnen über unsere Pläne für das Spiel, und wie man diese mit der Serie verknüpfen könnte. Die Serie ist in den USA schon sehr viel weiter als in Europa. So gab es erst einmal die Frage, wie wir sicherstellen, dass die Handlung des Spiels sowohl in den USA als auch in Europa funktioniert. Das Treffen verlief wirklich gut – die Autoren der Serie interessierten sich sehr für die Story des Spiels, was uns Mut machte. Ein guter Start!

XBOX-ZONE: Geht die Zusammenarbeit bis zum Ende der Spiele-Entwicklung weiter?

NICK HARPER: Ja. Wie es für die Spiele-Entwicklung typisch ist, gibt es immer wieder in letzter Minute Änderungen. Daher sprechen wir uns immer wieder mit den Skript-Autoren ab, um sicher zu sein, dass unsere Änderungen auch im *Alias*-Style sind. Der Kostümdesigner hat uns ebenfalls sehr gut geholfen, indem er auch für das Spiel alle Kostüme im *Alias*-Stil entworfen hat. Natürlich hat uns auch die Besetzung

der TV-Serie sehr geholfen – alle haben ihren Teil zum Spiel beigetragen.

XBOX-ZONE: Was ist für ein Spiel wichtig, das sich auf eine TV-Serie bezieht?

NICK HARPER: Ich denke, mit Abstand am wichtigsten ist es, das eigentliche Wesen der Serie einzufangen. Bei *Alias* sind wir sehr glücklich, dass die Serie selber Videospielen sehr ähnelt. Sie ist fast wie ein Spiel, aber eben im Fernsehen! Der Hauptcharakter Sydney Bristow schleicht herum, bricht in bewachte Gebäude ein und benutzt Verkleidungen, um nicht entdeckt zu werden. Sie kann sich aber auch wehren, wenn es nötig ist, und benutzt dann Kampftechniken oder oft auch herumliegende Gegenstände, um sich zu verteidigen. Das waren die Hauptelemente, die wir auch ins Spiel mit übertragen haben. So wie sie schleichen kann, verfügt sie über eine große Zahl an Verteidigungstechniken. Und sie greift sich wie in der Serie Objekte, um sie dann als Waffe zu benutzen. In einer Küche ist das beispielsweise eine Bratpfanne, die sich Sydney schnappt, um sie dann jemanden über den Kopf zu ziehen.

XBOX-ZONE: Die Splitscreen-Kamera im Spiel zu *Alias* ist ein nettes Element. Wie kamen Sie und Ihr Team auf diese Idee?

NICK HARPER: Wir wollten dem Spieler Hinweise darauf geben, was hinter Ecken oder auch Türen passiert, aber gleichzeitig auch Spannung erzeugen. Noch arbeiten wir daran, wie wir dieses Element am besten einbinden, vor allem wenn wir zeigen wollen, was weiter weg von Sydney passiert. Auf der technischen Seite hieß dies aber auch, bestimmte Dinge zweimal zu zeichnen, wenn sie auf dem Splitscreen verkleinert gezeigt werden – die Spiel-Engine hat dies aber gut umgesetzt. War der Splitscreen zu Anfang der Spiele-Entwicklung noch recht simpel, bauen wir nun interessante Szenenwechsel und Bewegung ein. Das macht das Ganze dynamischer und der Fernsehserie noch ähnlicher. Wir sind mit dem, was wir jetzt haben, sehr zufrieden. Es ist aufregend, auf Streifzug zu sein und zu sehen, wie der Bildschirm plötzlich kleiner wird – das bedeutet dann Gefahr! Ich habe gehört, dass andere Spiele, die noch in der Entwicklung sind, ähnliche Elemente eingebaut haben. Hoffentlich werden die Leute aber verinnerlichen, dass *Alias* das erste war!

XBOX-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch!



INTERVIEW MIT JENNIFER GARNER, HAUPTDARSTELLERIN IN ALIAS

In Los Angeles trafen wir uns mit der Frau, die in der TV-Serie *Alias* Sydney Bristow spielt.

„Es hat mir eine Menge Spaß gemacht.“

XBOX-ZONE: Wie ist es für Sie, sich in einem Videospiel zu sehen?

JENNIFER GARNER: „Es sieht fantastisch aus und es ist irgendwie ein tolles Gefühl. Vor allem sieht die Videospiel-Sydney noch viel athletischer und auch kurvieriger aus. Ich war überrascht und begeistert, dass die Bewegungen genauso wie die von Bristow aussehen. Auch ihre Kicks sind die gleichen, sehen aber besser aus. In jedem Fall hat Acclaim hier großartige Arbeit geleistet, denn es ist in jedem Fall Sydney Bristow und keine billige Kopie, die man in *Alias* spielt.“

XBOX-ZONE: Erzählen Sie uns doch ein bisschen darüber, wie Ihre Arbeit für das Spiel ausgesehen hat.

JENNIFER GARNER: Aus Zeitgründen gab es keine Motion-Capturing-Aufnahmen für mich, wohl aber

Nachvertonungen. Es war eine völlig andere Erfahrung, als ein TV-Format oder einen Comic-Strip nachzuvertonen – es hat mir eine Menge Spaß gemacht.

XBOX-ZONE: Gibt es Unterschiede zwischen Ihnen und der Videospiel-Figur?

JENNIFER GARNER: Ja, einen großen. Wenn Sydney im Spiel müde oder verletzt ist, muss man nur einen Knopf drücken und sie ist wieder fit wie ein Turnschuh. Schade, dass das nicht auch in der Wirklichkeit so funktioniert.

XBOX-ZONE: Haben Sie vorher schon Videospiele gespielt?

JENNIFER GARNER: Leider weiß ich überhaupt nichts über Computer- und Videospiele! Früher hatten wir



zwar einen Atari und ich habe einmal *Frogger* gespielt, danach aber nie wieder etwas. Das *Alias*-Spiel zu spielen macht aber echt Spaß!

XBOX-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

Full Spectrum Warrior



THQ hat sich vorgenommen, **weit mehr als einen Taktik-Shooter** zu präsentieren.

Schauplatz: Eine scheinbar verlassene Straßenkreuzung, die man so in Bagdad, Afghanistan oder auch Somalia finden könnte. Vier schwer bewaffnete Soldaten der US Army pirschen sich immer näher an sie heran, nutzen dabei Autos und Mauervorsprünge als Deckung. Plötzlich ändern sie ihr vorsichtiges Vorgehen und bewegen sich auf die Mitte der Straße. Schüsse fallen, wenig später geht einer der Soldaten getroffen zu Boden. „Das ist das Übelste, was man als Spieler machen kann“, stellt Laralyn

McWilliams sachlich fest. Die Straßenkampfszene stammt glücklicherweise nur aus *Full Spectrum Warrior*. McWilliams, die Lead Designerin des Spiels, hat uns gerade das „Worst Case Szenario“ unüberlegter Vorgehensweise gezeigt. Anfang August hatte uns THQ zu einem Besuch der Entwickler Pandemic nach Los Angeles eingeladen. In lockerer Atmosphäre warfen wir einen genaueren Blick auf das spannungsreiche Programm, das auf einem Trainingsspiel für die US Army basiert.

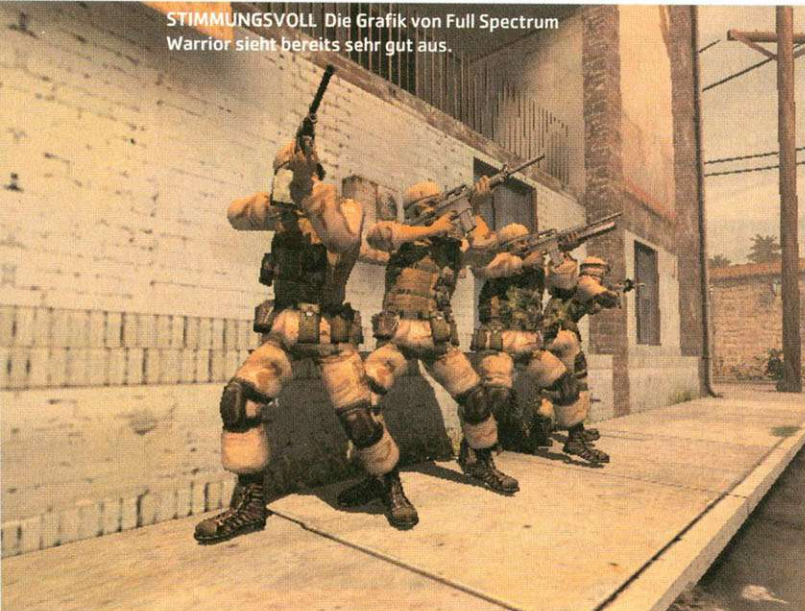
Kein Ein-Mann-Kommando

In *Full Spectrum Warrior* befehlen Sie zwei Vier-Mann-Teams der Light Infantry der US Army. Das Szenario ähnelt dem Mittleren Osten, soll laut Pandemic allerdings auf kein bestimmtes Territo-

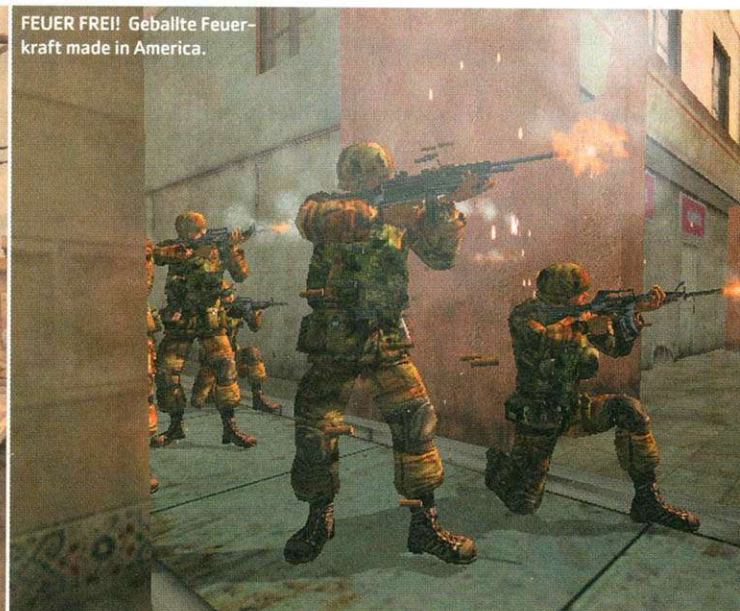
rium festgelegt sein. Als „neunter Mann“ sind Sie dafür verantwortlich, das Team an die richtigen Stellen zu beordern und geschickt zu positionieren. Niemals werden Sie selber den Abzug drücken. Die Mitglieder agieren selbsttätig. Jedes der Teams besteht aus einem Teamleiter, einem Mann mit einem SAW-Maschinengewehr, einem Grenadier sowie einem vierten Soldaten, der wie der Teamleiter mit einem M4 ausgerüstet ist. Raketenwerfer werden Sie in diesem Spiel nicht benutzen können. Denn *Full Spectrum Warrior* ist authentisch: „Bei der Army gibt es zwar spezielle Einheiten, die Raketenwerfer benutzen – aber eben nicht in der Light Infantry“, klärt uns Lead Designerin Laralyn McWilliams auf. Wer einen Sanitäter vermisst, muss enttäuscht werden. Zwar soll man verwundete Kameraden versorgen lassen können, in

der finalen Version des Spiels wird dies dann aber wohl bedeuten, dass die jeweilige Einheit aus dem Spiel genommen wird. „Schließlich kann man eine Schusswunde nicht einfach mit einem Pflaster versorgen“, so McWilliams. Die Aufgaben sind ebenfalls realitätsnah. Ihr Trupp sorgt dafür, dass nachfolgende Einheiten wie etwa Panzer oder Konvois ihren Job machen können. Dies kann bedeuten, ein bestimmtes Haus oder einen Bereich einer Stadt zu sichern – ein Missionsverlauf der kleinen Schritte. „Niemals werden Sie den Befehl bekommen, die

STIMMUNGSVOLL Die Grafik von *Full Spectrum Warrior* sieht bereits sehr gut aus.



FEUER FREI! Geballte Feuerkraft made in America.



INTERVIEW WILL HENRY STAHL, PROJEKTLEITER VON FULL SPECTRUM WARRIOR

„Deine Soldaten sind für dich keine Roboter, sondern Menschen.“

IKEA-Kartons stapelten sich noch in den neuen Büros der Pandemic-Softwareschmiede, als wir uns mit Will Henry Stahl unterhielten. Er ist Projektleiter von Full Spectrum Warrior und überwacht dessen Entwicklung. Wir sprachen mit ihm über die Entstehung des Spiels, und wie die Zusammenarbeit mit der Army aussah.



Will Henry Stahl

XBOX-ZONE: Wann startete die Entwicklung von Full Spectrum Warrior?

WILL HENRY STAHL: Im Grunde vor etwa drei Jahren. Wir entwickelten gerade ein squadbasiertes Militärspiel für den PC – während meiner Flitterwochen hatte ich *Black Hawk Down* gelesen und dachte mir: „Dazu müssen wir ein Spiel machen!“ Die Ansicht sollte aber von oben sein, von dort werden Befehle erteilt. Über Connections hörte dann schließlich die US Army davon – das, was wir bislang fertig hatten, war genau das, was sie haben wollten – allerdings auf Konsolenbasis. So kam das Spiel schließlich zur Xbox. Mit der Entwicklung der Zusatzelemente für die Verkaufsversion von *Full Spectrum Warrior* begannen wir erst relativ spät, nämlich im Januar.

XBZ: Wie unterscheiden sich Army-Version und die Verkaufsversion von Full Spectrum Warrior?

WILL HENRY STAHL: Die Army-Version hat viele Dinge, die normale Spieler nicht benötigen, wie etwa bestimmte Programme, die auswerten, ob alles nach Army-Direktiven verlaufen ist. Auch hat es als reines Trainingswerkzeug keinen Anfang oder Ende, keine Hintergrundgeschichte, keine Missionsreihenfolge. Außerdem kann genau vorgeschrieben

werden, was erlaubt ist und was nicht. Daneben gibt es in der Verkaufsversion natürlich Dinge wie die Benutzermenüs, die erst nachträglich eingebaut wurden, sowie Mittel und Wege, damit der Spieler darüber Rückmeldung bekommt, was für ihn möglich ist. Ein Army-Sergeant weiß dies bereits aus seiner Praxis.

XBZ: Wie verlief die Zusammenarbeit mit der Army?

WILL HENRY STAHL: Gut! Speziell für solche Projekte abgestellte Soldaten des Fort Benning haben uns mehrere Male pro Monat besucht, um mit uns über Details und Fortschritte des Programms zu sprechen. Wir haben ihnen alle möglichen Fragen gestellt, und versucht herauszufinden, was sie genau von uns haben wollen. Manche Dinge, die sich für sie schwierig anhörten, waren leicht zu realisieren, andere wiederum, von denen die Army dachte, sie wären leicht, waren schwer zu verwirklichen. Wir brachten ihnen bei, so zu denken, wie es für die Spiele-Entwicklung notwendig ist, vor allem für Spiele auf einer Konsole. Auch haben wir schließlich selber Fort Benning besucht, um beim Feldtraining und Theorieunterricht der Soldaten dabei zu sein, sowie zusammen Videoaufnahmen auszuwerten.

XBZ: Was können Sie uns über die Personifizierung der Soldaten in Full Spectrum Warrior sagen?

WILL HENRY STAHL: Ihre Einheiten werden keine Roboter sein, sondern Menschen. Dieses Element wollten wir von Anfang an mit ins Spiel übertragen. Während der gemeinsamen Einsätze entsteht eine Art familiäres Band zwischen den Mitgliedern. Wir hauchen den Soldaten Persönlichkeit ein, mit der Zeit wird der Spieler seine Soldaten kennen. Das kann zum Beispiel durch kleine Gespräche während der Einsätze sein oder durch die Charakterprofile der Männer, für die der Spieler Sorge trägt. Das wollten wir simulieren, solche persönliche Elemente machen nämlich die Entscheidungen eines Einsatzleiters so hart. In normalen Spielen ist es akzeptabel, eine Einheit schnell einer Gefahr auszusetzen. Hier nicht, deine Soldaten sind für dich keine Roboter, sondern Menschen.

XBZ: Wir danken Ihnen für das Gespräch.

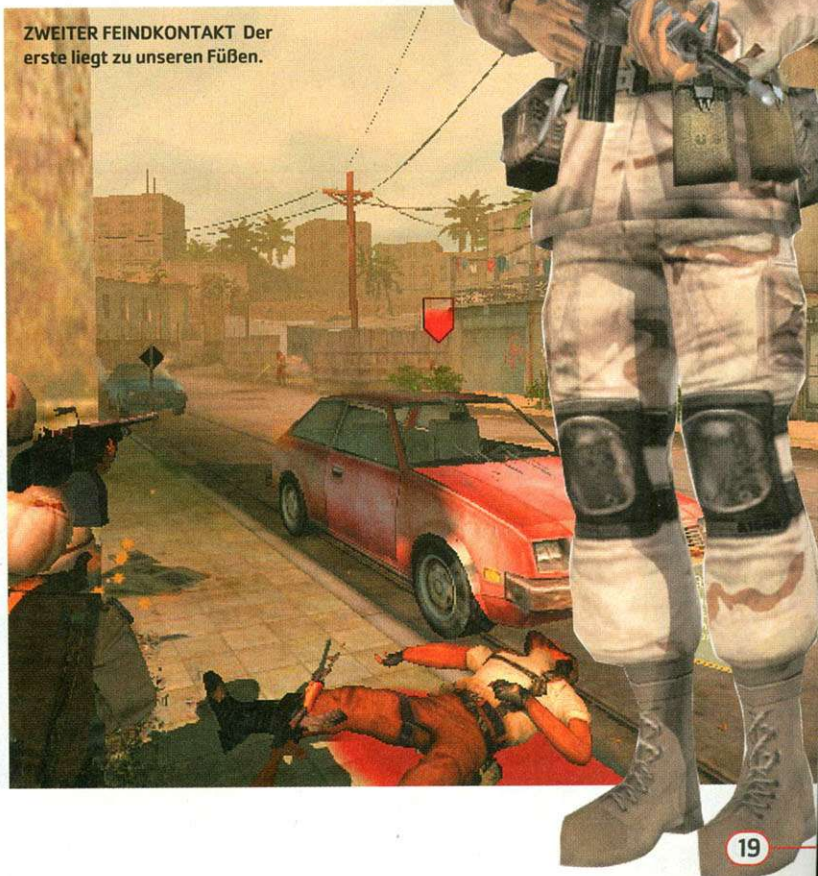
ganze Stadt einzunehmen“, betont Laralyn McWilliams. Über die Hintergrundgeschichte wollte sie aber noch nichts verraten – man dürfe sich aber bereits auf spannungsgeladene Atmosphäre wie im Hollywoodstreifen *Black Hawk Down* freuen. Dieser Film inspirierte Projektleiter Will Henry Stahl auch, mit jener Version zu beginnen, die der US Army so gut gefiel (siehe unser Interview).

Schneller Zugang durch einfache Steuerung

Um ein Gefühl dafür dazu bekommen, wie sich *Full Spectrum Warrior* schließlich spielen wird, durften wir schließlich die Army-Version antesten – und waren überrascht, wie einfach die Steuerung der Taktik-Action von der Hand geht. Im Grunde reichen dem Spieler die zwei Ministicks seines Controllers, um seine beiden Teams durch die Spielabschnitte zu dirigieren. Mit dem einen führen Sie einen orangefarbenen Cursor über den Bild-

schirm, der bestimmt, wohin die Soldaten auf Knopfdruck hinlaufen sollen. Mit dem zweiten rotfarbenen geben Sie eine Richtung vor, in die die Soldaten bei Feindkontakt feuern sollen. Diese zwei Grundbefehle können auf Wunsch des Spielers verfeinert werden. So kann Kameraden Deckungsfeuer gegeben werden; statt nur eine bestimmte Richtung zu kontrollieren, wird ein spezielles Fenster bewacht. Schnell merkten wir aber auch, dass die Army beim Schwierigkeitsgrad andere Maßstäbe setzt, als Pandemic schließlich den Spielern zumuten wird. Die Army wolle ihren Soldaten aufzeigen, dass falsche Vorgehensweisen schnell zum Tod der Soldaten führen. „Die Verkaufsversion wird sehr viel mehr Fehler verzeihen“, erklärt uns Laralyn McWilliams. Gerade in den einfacheren Schwierigkeitsgraden wird der Spieler keineswegs mit Spielabbruch bestraft, wenn er seine Mannen nicht optimal zum Ziel führt.

ZWEITER FEINDKONTAKT Der erste liegt zu unseren Füßen.



DECKUNG ... geben sich Ihre Soldaten selber.

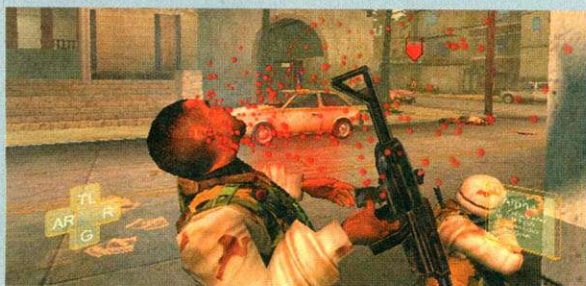


BASIS FÜR FULL SPECTRUM WARRIOR

Härter als die Verkaufsversion

Erst im Januar begann Pandemic mit der Entwicklung jenes *Full Spectrum Warrior*, das schließlich im Handel zu kaufen sein wird.

Als Ausgangsversion für die zivile Verkaufsversion fungiert das Trainingsprogramm, welches Pandemic für das „Institute for Creative Technologies“ (Institut für kreative Technologien) entwarf. Dieses Institut ist ein partnerschaftliches Projekt von der US Army, der Universität von Südkalifornien und der Unterhaltungsindustrie. Es entwickelt virtuelle Trainings-Simulationen für Soldaten, die für den Kampfeinsatz ausgebildet werden sollen.



LUFTEXPRESS Hubschrauber bringen Sie an den Einsatzort, von da an sind Sie auf sich gestellt.



Mehr als nur Extraleben

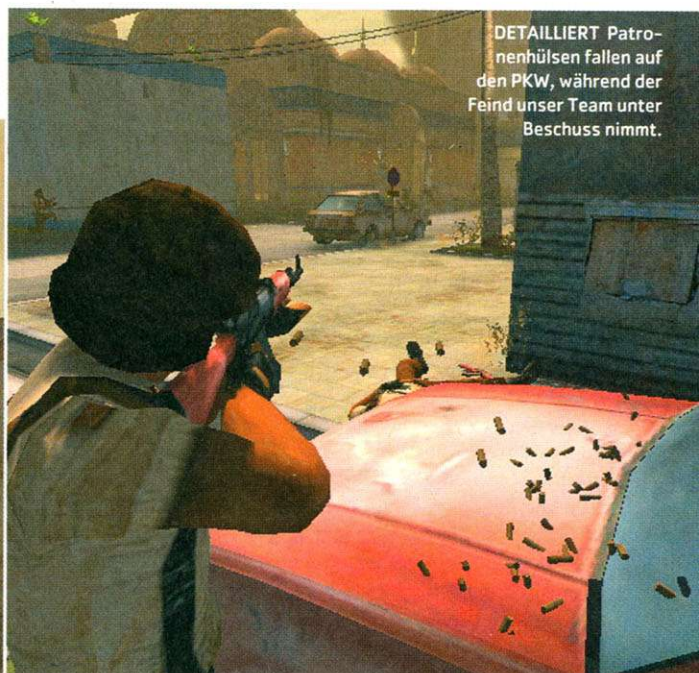
Wie beschrieben werden Sie niemals selber den Abzug drücken, wenn es zu einem Feindkontakt kommt. Damit Ihr Team dann aber trotzdem gut funktioniert, tickt hinter den Einheiten eine ausgefeilte künstliche Intelligenz (KI). Die Besonderheit: Mit in das Verhalten integriert sind auch Faktoren wie Stress, Panikzustände und Elemente, die den Soldaten Persönlichkeit verleihen. Für die Softwareschmiede Pandemic eine große Herausforderung, die sie sich selber vorgaben. „Wir wollen klar machen, dass Sie kein Kanonenfutter steuern. Jeder Soldat hat einen Namen, je länger Sie spielen, umso mehr gewöhnen Sie sich an ‚Ihre‘ Jungs. Wir wollen nicht, dass der Spieler einfach nur schnell nachlädt, wenn einer der Soldaten stirbt.“ Als Spieler sollten Sie während der Missionen auch immer den mentalen Zustand Ihrer Soldaten im Auge haben. „Glücklicherweise haben Sie immer auch Einflussmöglichkeiten, wenn etwas aus dem Ruder läuft“, berichtet Quinn Dunki, die für die KI in *Full Spectrum Warrior* zuständig ist. Wer in *Full Spectrum Warrior* Missionen erfolgreich abschließen möchte, sollte Kriegsfilm mit Sylvester Stallone komplett vergessen. „Sie müssen auf die Umgebung achten und diese in Ihre Überlegungen mit einbeziehen“, erklärt Laralyn McWilliams. Wo finden meine Männer Deckung, welche Richtungen müssen bewacht werden, wo könnte sich ein Scharfschütze verstecken? Wie

stark Sie als Leiter gefordert werden, hängt auch vom Schwierigkeitsgrad ab. Auf „Leicht“ reicht es aus, das Team komplett zu steuern. Wählen Sie „Schwer“, sind Sie darauf angewiesen, auch einzelne Soldaten zu instruieren. Die Feindkontakte aus unterschiedlichen Richtungen mehren sich, außerdem sind sie besser bewaffnet. „Dann müssen Sie sich noch schneller entscheiden, welche Option Sie wählen. Denn *Full Spectrum Warrior* ist nicht rundenbasiert, Ihren Männern geht unter Umständen die Munition aus“, so Laralyn McWilliams.

Teamwork via Xbox Live

Full Spectrum Warrior wird Xbox Live-Unterstützung bieten. Wie Pandemic bislang verriet, können Sie sich mit einem anderen Spieler ein Einsatzteam teilen und im Coop-Modus Missionen erfüllen. Wie es mit Kämpfen aussieht, in denen zwei oder mehr Spieler gegeneinander antreten, wollte man uns zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten. Da das Spiel sehr auf die US Army zugeschnitten ist, werden wahrscheinlich nicht *Counter-Strike*-like Terroristen gegen Spezialeinheiten antreten. Neue Maps oder Einheiten soll es für THQs Titel definitiv nicht geben. *Full Spectrum Warrior* werde eine komplett in sich abgeschlossene Geschichte bieten, daher würden beispielsweise Zusatzmissionen nicht passen. Ursprünglich sollte *Full Spectrum Warrior* auch für die PlayStation 2 entwickelt

DETAILLIERT Patronenhülsen fallen auf den PKW, während der Feind unser Team unter Beschuss nimmt.



EINFACH Das gelbe Dreieck ist Teil des Cursors, mit dem Sie die Richtung für Ihre Männer vorgeben.



UNGEWISS Bistand hat Team Bravo zwei Gegner ausgemacht – wie gehen Sie nun vor?



HITZKÖPFE ... überleben in Full Spectrum Warrior nicht lange, der Spieler sollte immer Ruhe bewahren.



werden. Sony machte der Army allerdings einen Strich durch die Rechnung. Wie wir von Projektleiter William Henry Stahl erfuhren, war Sony nicht gut auf die US-Regierung zu sprechen, weil diese deren Konsole als ausländische und waffenfähige Technologie mit einer Extrasteuer belegt hatte. So untersagte Sony der US Army schließlich, das Spiel für ihre Konsole zu entwickeln. „Das Spiel für die PS2 zu entwickeln wäre ohnehin ziemlich hart geworden, da wir die Hardware sehr fordern“, ergänzt Will Henry Stahl. Bereits vor Veröffentlichung der Xbox habe bei Pandemic allerdings festgestanden, für die Xbox zu entwickeln. Erste Informationen über die Hardware-Spezifikationen der Xbox hätten einen erfolgversprechenden Eindruck gemacht. Anfang nächsten Jahres plant THQ die Veröffentlichung – Hobbystrategen sollten sich in diesem Zeitraum am besten nichts vornehmen.

NICO LINDNER

VORSCHAU

Full Spectrum Warrior

GENRE:
Action
SPIELER:
1 Spieler
XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online
HERSTELLER:
THQ
ENTWICKLER:
Pandemic
TERMIN:
März 2004

EINSCHÄTZUNG

Super

INTERNET:
www.thq.de

FAZIT: Realitätsnahe Echtzeit-Taktik, gepaart mit cooler KI. Die einfache Steuerung dürfte das i-Tüpfelchen sein.

AIR FLO
Hand Cooling Technology

Weltneuheit

Der erste multifunktionale Controller mit integriertem Lüftungssystem ermöglicht ein völlig neues Spielerlebnis.

- Nie mehr verschwitzte Hände
- Regulierbares Lüftungssystem
- Eingebaute Vibrationsfunktion
- Gummierte Griffe mit Lüftung
- 3-Meter-Kabel



für Playstation



für Game Cube



für Xbox



Erhältlich im gut sortiertem Fachhandel.

www.airflo.de



Kein Problem!

www.robbyrobshop.de



Und wieder machen sich furchtlose Kudos-Jäger auf den Weg, um **Ruhm und Ehre** zu erlangen!

Project Gotham Racing 2

Das erste *Project Gotham Racing* war einer der Launch-Titel auf der Xbox und konnte neben guten Wertungen auch die Gunst der Zocker gewinnen. Vor allem das innovative Kudos-System sorgt für frischen Wind im Rennspielgenre. Das englische Softwarestudio Bizarre Creations führte die Kudos-Punkte erstmals bei *Metropolis Street Racer* auf SEGAs Dreamcast ein und blieb dem Belohnungssystem bis jetzt treu. Kudos sind Punkte, die einem Profi-Fahrer den Anreiz geben, noch

ein wenig mehr aus seinem Boliden zu kitzeln. Waghalsige Manöver wie lange Drifts, das Überholen der Rivalen oder eine perfekte Ideallinie schaufeln stetig Bonuspunkte auf das Kudos-Konto. Wichtig sind diese Punkte, um neue Fahrzeuge oder gar Städte freizuschalten. Insgesamt wird es bei *PGR 2* acht Städte geben, wobei sich die Entwickler nicht lumpen ließen und keine Location aus dem ersten Teil recycelt haben. So stehen dem Spieler neben den US-Metropolen Chicago und Washington D.C. auch wunderhübsche Orte wie Barcelona



EINKAUFSZENTRUM Mit entsprechend vielen Kudos-Punkten dürfen Sie neue Autos kaufen.



POWERHOUSE Die schärfsten Autos und die coolsten Locations hat eindeutig PGR 2 zu bieten.

oder Florenz zur Verfügung. Komplettiert wird der bunte Reigen durch die Großstädte Moskau, Stockholm, Edinburgh und Yokohama, die ebenfalls zum Schauplatz waghalsiger Geschwindigkeitsduelle werden. Als Bonus haben die Jungs von Bizarre Creations die komplette Nordschleife eingebaut, was vor allem deutsche Racing-Fans freuen dürfte.

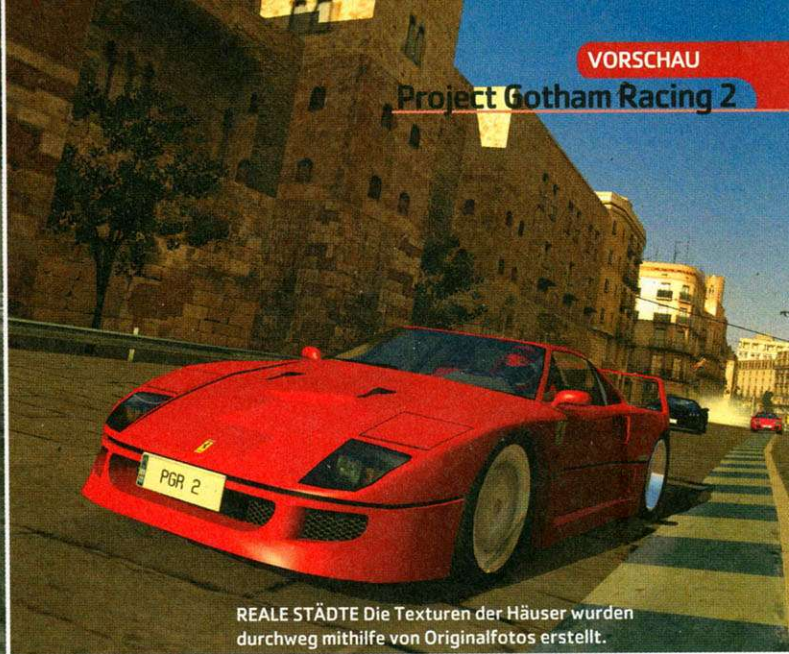
Technik-Monster

Etwas über 100 Autos wurden lizenziert und detailgetreu in digi-

tale Form umgesetzt. Jedes dieser Fahrzeuge besteht aus etwa 10.000 Polygonen und die Qualität der Modelle ist einfach überwältigend. Echte Spiegelungen auf dem Lack und den Scheiben sowie echtzeitberechnete Schatten sorgen für eine wirklichkeitsnahe Atmosphäre. Außerdem hinterließen die fotorealistischen Texturen der Asphaltoberfläche und der vorbeifliegenden Häuserzeilen einen hervorragenden Eindruck. Die Perfektion geht beim Sound weiter, denn insgesamt wurden 250 Musikstücke



SCHLEUDERBONUS Oben rechts sehen Sie die wichtige Kudos-Anzeige.



REALE STÄDTE Die Texturen der Häuser wurden durchweg mithilfe von Originalfotos erstellt.

für das Spiel lizenziert. Darüber hinaus hat ein Audioteam acht Monate lang Motorengeräusche der Originalboliden aufgezeichnet, wobei alle Effekte natürlich in 5.1 codiert wurden. Der ganze grafische und akustische Prunk hat allerdings auch seinen Preis: *PGR 2* wird nur mit 30 Bildern pro Sekunde stabil laufen. Der Vorgänger brachte es dank des niedrigeren Detailgrades auf 60 Frames. Beim ausführlichen Probespiel während unseres Entwicklerbesuchs fiel die niedrigere Framerate von *PGR 2* aber glücklicherweise nicht negativ

ins Gewicht. So hat uns das Gameplay aufgrund der eingängigen Steuerung bereits sehr gut gefallen.

Live-Vergnügen

Besonders viel Mühe gaben sich die Entwickler bei der Xbox-Live-Unterstützung. Bis zu acht Spieler können sich online heiße Rennen liefern und auf eine weltweite Rangliste zurückgreifen. Hier lagern auch Ghost-Dateien der besten Spieler, die per Knopfdruck heruntergeladen werden können, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Übrigens können Sie das gan-

ze Spiel auch via Xbox Live durchspielen. Das bedeutet, Kudos, die Sie sich bei Rennen gegen menschliche Gegner erspielen, schalten Strecken und Autos auch im Offline-Modus frei. Alles in allem konnte uns *PGR 2* schon voll überzeugen, einziges Manko sind die insgesamt immer noch recht leblos erscheinenden Metropolen. Es wirkt einfach etwas eigenartig, wenn man durch Großstädte rast und keine Passanten oder andere Verkehrsteilnehmer außer den Renngegnern zu sehen bekommt.

UWE HÖNIG

VORSCHAU

Project Gotham Racing 2

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

EINSCHÜTZUNG

Sehr gut

INTERNET: www.xbox.de

FAZIT: Fantastische Texturen, realitätsnahe Städte und das coole Kudos-System sorgen für Raserlaune.

INTERVIEW

BRIAN WOODHOUSE, EXECUTIVE PRODUCER PROJECT GOTHAM RACING 2

„Ich liebe Porsche – der Carrera GT ist mein Lieblingsauto, innerhalb und außerhalb des Spiels.“

Bei einem Entwicklerbesuch in England hatten wir Gelegenheit, Brian Woodhouse von Bizarre Creations zu *Project Gotham Racing 2* zu befragen.



Brian steht auf XBOX-ZONE

XBOX-ZONE: Gibt es neue Möglichkeiten, um Kudos zu verdienen?

BRIAN WOODHOUSE: Ja, das Kudos-System wurde überarbeitet, um die Punkte gerechter zu verteilen als beim Vorgänger. Neben den Drifteinlagen stocken nun auch eine perfekte Linie, das Fahren auf zwei Rädern und andere stylische Manöver, das Kudos-Konto ordentlich auf.

XBZ: Wie viel Zeit haben Sie und Ihr Team aufgewendet, um die zahlreichen Fotos in den Städten für die brillanten Texturen zu schießen?

BRIAN WOODHOUSE: Wir haben ungefähr 50.000 Fotografien von Straßenzügen, Gebäuden oder auch Randobjekten wie Bäumen gemacht. Eine einzelne Person hätte mehr als 50 Jahre gebraucht, um alle relevanten Aufzeichnungen in den acht Städten anzufertigen.

XBZ: Welches Auto oder welchen Hersteller mögen Sie am meisten?

BRIAN WOODHOUSE: Ich liebe Porsche – der Carrera GT ist mein Lieblingsauto innerhalb und außerhalb des Spiels. Sehr stolz sind wir aber auch darauf, dass wir den eindrucksvollen Ferrari Enzo implementieren konnten.

XBZ: Die Grafik und vor allem der Detailgrad haben uns gut gefallen. Haben Sie neue Tricks herausgefunden, um die Xbox besser auszureizen?

BRIAN WOODHOUSE: Absolut, unsere Leute haben die letzten zwei Jahre eng mit Microsoft zusammengearbeitet und dabei ein paar neue Programmier-Kniffe gelernt. Beispielsweise streamen wir die aufwendigen Texturen von der eingebauten Festplatte.

XBZ: Warum kann man nicht tunen?

BRIAN WOODHOUSE: Wir glauben nicht, dass Autotuning zum Style unseres Spiels passt. Das ist uns ein zu peni-

bles Spielelement, wir möchten lieber schnell zugänglichen Fahrspaß vermitteln, als dass sich der Spieler erst lange um korrektes Tuning kümmern muss.

XBZ: Warum wurde die Serie von der ursprünglichen Bezeichnung MSR (Metropolis Street Racer) zu *PGR* (Project Gotham Racing) umbenannt?

BRIAN WOODHOUSE: Der Name MSR ist durch SEGA geschützt. Als wir dann angefangen haben, für die Xbox zu entwickeln, mussten wir uns etwas Neues überlegen. Da bei *PGR 1* erstmals New York als Stadt dazukam, lag als Arbeitstitel *Project Gotham Racing* nahe (Anmerkung der Redaktion: Gotham = frühere Bezeichnung von New York/Manhattan). Anschließend sind wir dann bei dem Titel geblieben.

XBZ: Vielen Dank für das Interview.



Best Xbox-Game der GC 2003

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

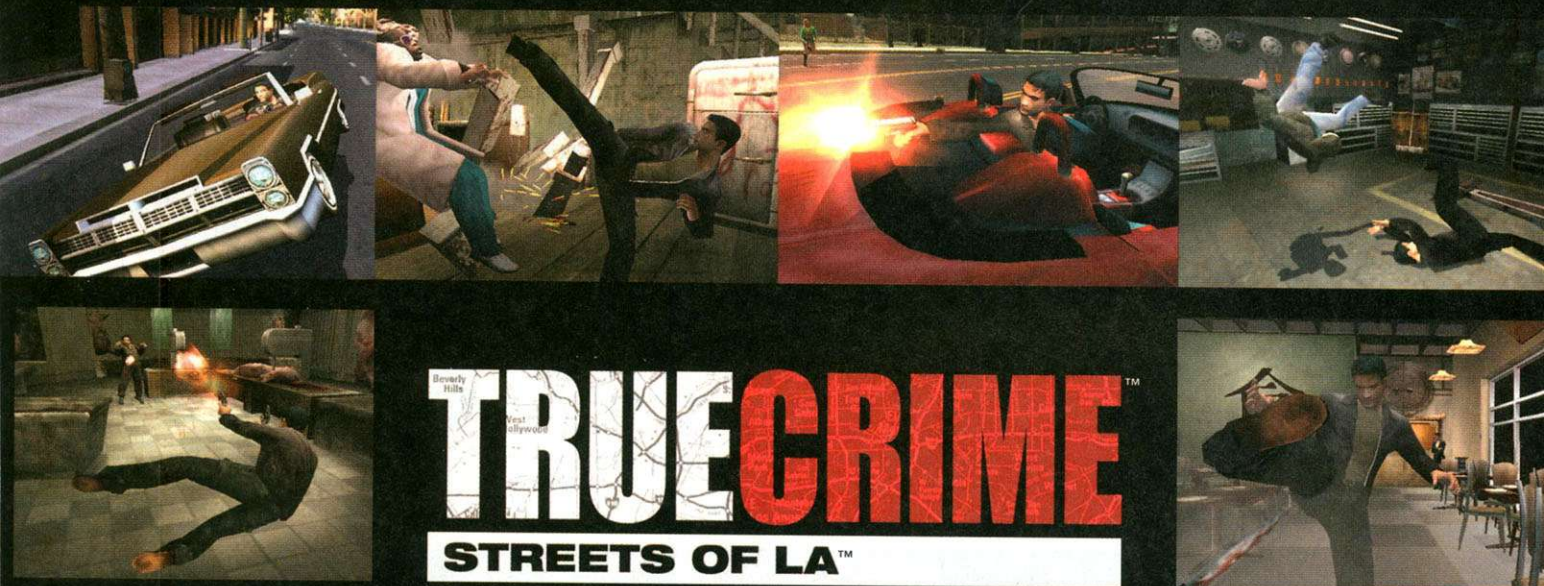
01 Most wanted (11/03)

PLAYZONE

01 Most wanted (10/03)

N-ZONE

01 Most wanted (10/03)



TRUE CRIME STREETS OF LA™

Ab November 2003 hat das Warten ein Ende!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.

ACTIVISION



PlayStation 2

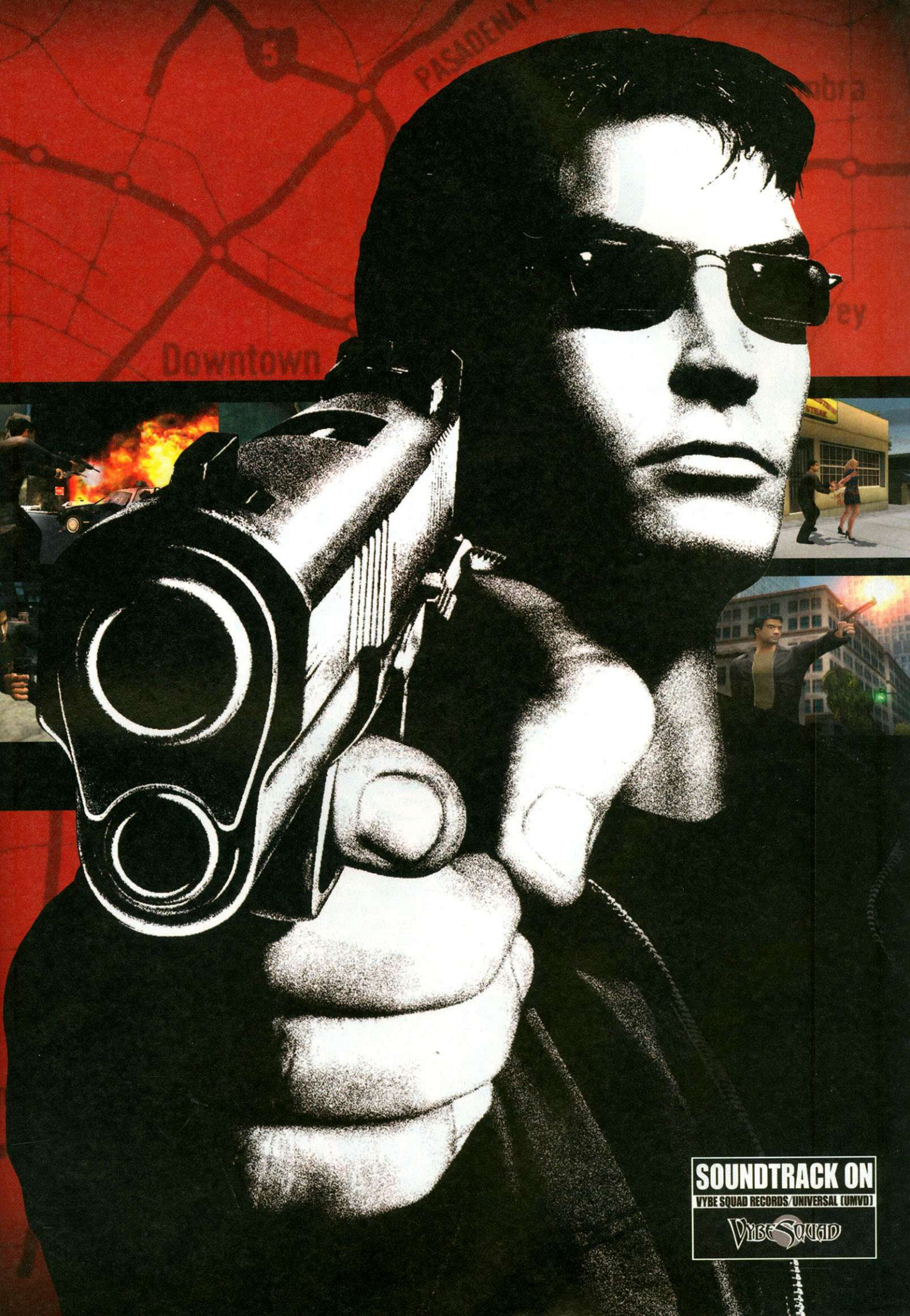
NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

Luxoflux

activision.de

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



SOUNDTRACK ON
VYBE SQUAD RECORDS/UNIVERSAL (UMVD)

Vybe Squad

Gladiator

Schwert der Rache

Max ist **der Albtraum** jeder Arena-
Putzfrau. Denn wehe, wenn
er einmal losgelassen

rianten lernen. Auch die Zahl der Waffen wächst. So schwingt Max zu Beginn noch Armklingen, später gibt er seinen Widersachern mit der Axt eins auf die Rübe. Die ist dann zwar viel langsamer als die schnellen Klingen, im Idealfall reichen aber schon wenige Treffer, um Widersachern den Garaus zu machen. Anders als in der deutschen Variante spritzt dann in der englischen Version das Pixelblut gleich literweise. Dort konnten wir auch schon Finishing-Moves sehen, die das Erledigen von Gegnern besonders übel zelebrieren. Ob diese besonderen Angriffe der deutschen Version in einer abgeschwächten Form erhalten bleiben, können wir aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen.

Kampf ohne Krampf

Die Steuerung der Attacken von Held Max ist simpel. Mit A- und X-Knopf rücken Sie den Gegnern mit Angriffen auf die Pelle und Attacken weichen Sie durch geschicktes Wegrollen aus. Anfangs ist die Auswahl an Techniken sehr dürftig, mit der Zeit soll der Gladiator aber neue Angriffsva-

Rätsel und harte Brocken

Held Max zieht aber nicht nur die staubige Luft der Arenen in seine Lungen ein – auch viele andere Bereiche werden Sie mit ihm erforschen. Dort warten dann unter anderem Zyklopen, Skelettkrieger



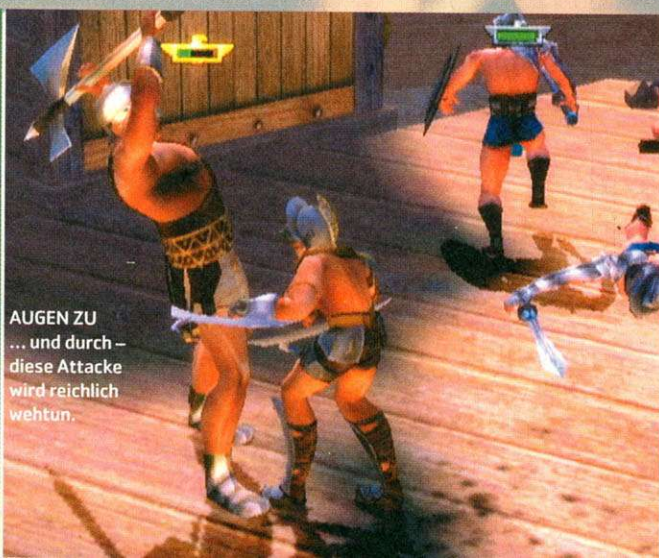
Mancher römische Imperator lernt es nie. Statt Aufmüpfen einfach in den tiefsten Gewölben des Kerkers wegzuschließen, sollen diese in Arenen-Spektakeln sterben. Herrscher Arruntius ist so ein Exemplar. Er lässt den Kämpfer Max, der es wagte, den Imperator seine Meinung zu geigen, in die Arena werfen. Viele Menschen im römischen Reich verhungern nämlich, während der Oberbefehlshaber mit seinen Spei-

chelleckern rauschen-de Feste feiert. Pech: Max überlebt die Kämpfe und arbeitet sich nun in zahllosen Duellen immer weiter Richtung Rettung des römischen Reiches. Wie er das durch Arenenkämpfe schaffen will, wissen wir selber auch noch nicht so genau. Aber wir konnten bereits eine Vorab-Version antesten, die zeigt, dass *Gladiator* wie der gleichnamige Film vor allem etwas für Action-Fans sein dürfte.

AUS DER LUFT ... rauscht einer der Zwischengegner heran.



AUGEN ZU ... und durch – diese Attacke wird reichlich wehtun.



oder Feuerteufel darauf, dem römischen Hitzkopf die Lebensenergie abzuziehen. Warum Acclaim *Gladiator* als Action-Adventure einstuft, ist uns ein bisschen schleierhaft. Zwar durften wir in einer Vorab-Version ein paar Hebel ziehen, diese wirken im Vergleich zu den regelmäßigen Kämpfen aber eher wie Beiwerk. Oft werden Sie sich in einer Paralleldimension wiederfinden, um dann in einem Ring erneut gegen Massen von Gegnern zu bestehen. Sind diese besiegt, erhalten Sie Zugang zur nächsten Ebene. Saftige Zwischengegner sorgen dafür, dass diese Prozedur nicht eintönig wird. Bei diesen müssen Sie meist eine Schwachstelle finden, um schließlich den Sieg davonzutragen. Hilfreich dabei ist der Herkules-Modus, den Sie von Zeit zu Zeit aktivieren werden. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl an Kontrahenten erledigt haben, können Sie diesen mit dem Y-Knopf aktivieren. *Gladiator* Max steht dann in Flammen, was aber nur auf Feinde üble Auswirkungen hat. Denn dann sind Geschwindigkeit und Wucht der Angriffe sehr viel höher. Allerdings müssen Sie diese zeitlich begrenzte Zusatzkraft erst finden.

PECH Ab und an kann Max einfach nicht auf seinen Rücken achten.

rüstungstragenden Helden viele verschiedene Angriffsvarianten. Während Freunde von Action-Adventures hier auf keinen Fall einen Titel wie *Indiana Jones: Die Legende der Kaisergruft* erwarten sollten, dürfen Hack&Slay-Fans schon mal ohne Bedenken ihre Schwerter wetzen.

NICO LINDNER

Ansprechende Präsentation

Die Optik und Musik von *Gladiator: Schwert der Rache* haben uns bereits jetzt sehr gut gefallen. Gerade die musikalische Untermalung dürfte viel dazu beitragen, dass sich der Spieler noch mehr wie Russell Crowe im Hollywoodstreifen *Gladiator* fühlt. Die Aufmachung scheint ebenfalls an manche der Szenen des Films angelehnt. Beispielsweise fanden wir uns auf einer großen Wiese wieder, deren Gras sich sanft im Wind wiegte. Hoffentlich gibt sich der Hersteller Acclaim bei der Gestaltung der Kämpfe ebenfalls so viel Mühe und schenkt seinem

VORSCHAU

Gladiator: Schwert der Rache

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Acclaim

ENTWICKLER:

Acclaim

TERMIN:

Oktober

INTERNET:

www.acclaim.de

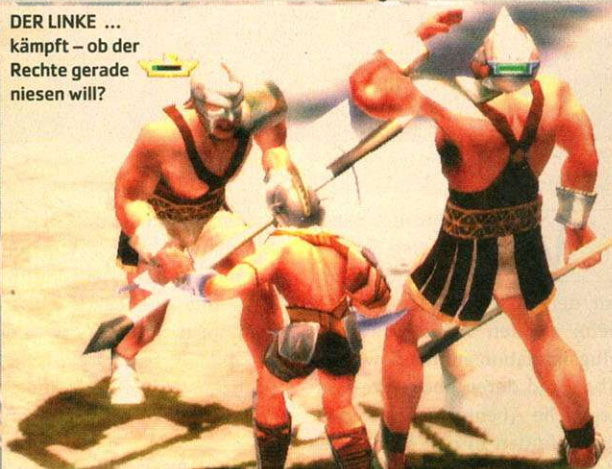
FAZIT: Hack & Slay, grafisch und soundtechnisch ansprechend präsentiert. Action-Fans merken sich diesen Titel vor.

EINSCHÄTZUNG

Gut



HERKULES ... ist mit uns – durch die Extra-Energie sind Sie eine brennende Kampfmaschine.



DER LINKE ... kämpft – ob der Rechte gerade niesen will?



ALTE KNOCHEN ... muss man brechen, denn zum Brechen sind sie da.



POSEN gehört zum Arena-Alltag dazu.

Crimson Skies: High Road to Revenge

Nachschub für
alle Hobby-Piloten. Mit *Crimson Skies* über den Wolken...



ACHTUNG Der Vulkan ist äußerst aktiv. Abstand halten!



SITZPLATZ Gelegentlich können Sie auch an einer Flugabwehrkanone Platz nehmen.



Während der exzellente erste Teil von *Crimson Skies* nur für den PC erschien, setzt man beim zweiten Teil der rasanten Flugsimulation auf die Power der Xbox und deren Xbox-Live-Konzept. Die Abenteuer des Actionspiels finden in den 30er-Jahren statt, als Piloten noch echte Kerle waren und die Entscheidung über Leben und Tod Mann gegen Mann im gefährlichen Dogfight am Himmel gesucht wurden.

Nathan, übernehmen Sie

Der Spieler übernimmt dabei die Rolle von Nathan Zachary, dem Anführer der bekannten und geschätzten Glücksritter-Crew. Dieser hat vor kurzer Zeit seinen besten Freund verloren und setzt jetzt alles daran, den Mörder zu

finden. Schnell sind die bösen Handlanger ausgemacht und es bricht ein erbitterter Kampf zwischen den zwei Parteien aus. Die dicht gestrickte Story wird dabei im Spiel von vielen Zwischensequenzen weitererzählt, die qualitativ toll in Szene gesetzt wurden.

Einfacher Einstieg

Besonders wichtig war den Entwicklern, dass man auch als unerfahrener Hobby-Pilot schnell den Einstieg in *Crimson Skies* schafft und sich nicht erst stundenlang mit der Steuerung vertraut machen muss. Deswegen steuert sich Ihr Flieger auch sehr arcadelastig. Daneben hat man jedem Flieger einige Spezialmanöver spendiert. Durch Tastenkombinationen mit dem linken Analogstick können Sie Ihrem Fluggerät z. B. 180°-

Wendungen oder verschiedene Rollen entlocken, die sich wunderbar dazu nutzen lassen, Gegner abzuschütteln oder sich in gute Angriffsposition zu bringen. Bei diesen Aktionen trennt sich schnell die Spreu vom Weizen. Wer wieder heil landen will, sollte wirklich alle Tricks beherrschen.

Taktikvielfalt

Ebenfalls großen Wert haben die Entwickler auf viel Abwechslung in den Missionen gelegt. Die Folge ist, dass Sie oft mehrere Möglichkeiten haben, ein bestimmtes Problem zu lösen. Stellt sich Ihnen zum Beispiel ein besonders starker Gegner (z. B. ein riesiger, schwer bewaffneter Zeppelin) in die Quere, haben Sie unter Umständen die Wahl, ob Sie ihn direkt mit Ihrem Flugzeug angreifen wollen, oder

sich lieber hinter einer Flugabwehrkanone eines anderen Gefährts (z. B. Zug, Hover-Copter) klemmen und ihn von dort aus bearbeiten. Dadurch kommt neben der reinen Action auch eine große Prise Taktik mit ins Spiel, das so vielen anderen Spielen aus dem Genre fehlt. Haben Sie unterdessen eine Mission erfolgreich beendet, können Sie Ihre Flugzeuge mit neuen Waffen aufrüsten oder Ihr Geld gleich in neue, wesentlich bessere Himmelsjäger investieren. So kann man sich im Verlauf des Flieger-Abenteuers nach Wunsch seine individuelle fliegende Kiste zusammenkaufen.

Nonstop-Action

Passend zu der pausenlosen Action hat man *Crimson Skies* eine tolle Optik spendiert. Die

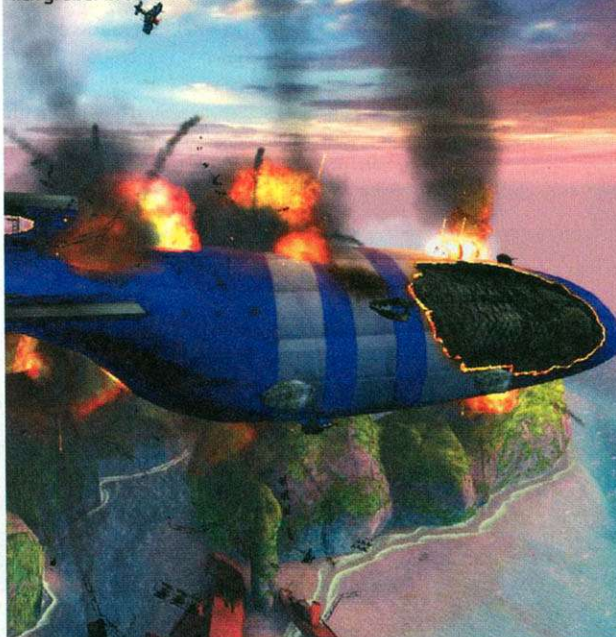


NETT Nach einem Abschuss verabschieden sich die Gegner mit großen Explosionen.



FEUER Der Dauerbeschuss der Gegner hat Spuren hinterlassen: einen brennenden Motor.

TSCHÜSS Hier verabschiedet sich ein wirklich großer Brocken vom Bildschirm.



detaillierten Flugzeuge fliegen über fantasievoll ausgearbeitete Insel-Areale, die allesamt mit äußerst vielen Details versehen wurden. Außerdem überzeugen die tollen Spiegeffekte auf den Wasseroberflächen, der coole Unschärfefeffer und die sehr hübschen Explosionseffekte, die teilweise den ganzen Bildschirm ausfüllen. In der spielbaren Vorabversion lag die Framerate bei konstanten 30 Bildern pro Sekunde – auch wenn diese manchmal leicht einbrach, wenn extrem viel Aktion auf dem Bildschirm war. Allerdings wollen sich die Entwickler bis zum Verkaufsstart noch ausführlich um dieses Problem kümmern. Wir sind jedenfalls schon sehr auf die Testversion gespannt!

OLIVER BECK

MEHRSPIELERMODUS

Mehrspielerspaß im Überfluss

Crimson Skies ist sowohl offline als auch online ein echter Kracher.

Trotz dicht gestrickter Hauptstory und etlichen Stunden Einzelspieler-spielspaß setzen die Entwickler auch auf einen umfangreichen Mehrspielermodus. Vor der heimischen Xbox dürfen dabei bis zu vier menschliche Mitspieler Platz nehmen und per Splitscreen den Himmel unsicher machen. Obwohl kleinere grafische Einbußen hingenommen werden müssen, macht es einen Heiden-spaß, sich gegenseitig abzuschießen. Überraschend gut hält sich dabei die Bildwiederholungsrate, die meistens im Bereich um die 30 Fps bleibt. Seine ganze Stärke spielt der Titel allerdings erst zusammen mit Xbox Live aus. Vor allem die Spielmodi „Capture the Flag“ und „Mann gegen Mann“ (Alternativ auch „Team gegen Team“) bieten Online-Spaß für viele Stunden. Dabei können Sie gegen Piloten aus aller Welt antreten und den wahren Champion unter sich ausmachen.



XBOX LIVE Während sich Spieler 1 und 2 gegenseitig bekriegen, fliegt Spieler 3 gemütlich seine Runden über ein idyllisches Fischerdorf.

VORSCHAU

Crimson Skies

GENRE:
Action

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Microsoft

TERMIN:
Oktober

INTERNET:
www.xbox.de

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: *Crimson Skies* spielt sich famos, sieht schick aus und hat eine fabelhafte Xbox-Live-Unterstützung.

Top Spin



Pete Sampras & Co. hauen sich bald auf der Xbox die gelben Filzbälle um die Ohren.

Obwohl Tennis eine der beliebtesten Sportarten der Welt ist, kann man die Anzahl wirklich guter Konsolen-Tennisspiele bisher an einer Hand abzählen. Auf der Xbox schaut die Sache sogar ganz besonders schlimm aus, denn hier gibt es bisher überhaupt nichts Zählbares. Dieser Umstand bewog die Verantwortlichen von PAM (Power and Magic Development) aus Frankreich wohl vor knapp zwei Jahren dazu, mit der Entwicklung von *Top Spin* anzufangen.

Virtua Tennis Deluxe?

Ganz offen geben die Entwickler zu, dass der Klassiker *Virtua Tennis* das große Vorbild für ihr Spiel war. Allerdings konnte man sich mit der stark begrenzten Steuerung und dem lauen Umfang des Sega-Titels nicht so sehr anfreunden und bes-

serte hier stark nach. Bei *Top Spin* sind deswegen alle Knöpfe des Controllers belegt und es stehen Ihnen sämtliche realen Schläge zur Verfügung, die die Sportart so hergibt. Außerdem entwickelte man den so genannten „Risk Shot“. Durch Drücken der R-Schultertaste können Sie damit besonders riskante Superschläge auspacken, die allerdings äußerster Konzentration erfordern. Mit diesen Schlägen können Sie selbst ausweglose Situationen am Platz noch zum Positiven wenden. In der Praxis funktioniert die Steuerung fantastisch. Bereits nach wenigen Spielminuten bewegen Sie Ihren Charakter traumhaft sicher über den Tennisplatz und vollführen die unterschiedlichsten Schläge. Dank der großartigen Technik hinter *Top Spin* sieht das Ganze zudem fast wie eine Live-Übertragung im Fernsehen aus. Die Spieler bewegen sich realistisch animiert über die authentischen Tennisanlagen und liefern sich heiße Ballwechsel, während das Publikum für ordentlich Stimmung sorgt.

Überragender Umfang

Neben den obligatorischen Spielmodi wie Einzel- und Doppelspiel, Turnier und Training gibt es noch den

Karrieremodus und eine famose Xbox-Live-Unterstützung. Im Ersten erstellen Sie sich im äußerst umfangreichen Editor einen eigenen Charakter, gehen anschließend mit ihm auf die Tour und verbessern in den Trainingsspielchen Stück für Stück seine Fähigkeiten. Neben Xbox Live unterstützt *Top Spin* auch das bald erscheinende XSN Sports. Hier können Sie sich im Internet mit anderen Leuten zu Matches verabreden, die Ergebnisse werden anschließend automatisch in den Statistiken aufgeführt und die Ranglisten aktualisiert.

OLIVER BECK



AUFSCHLAG Der kleine Australier ist gerade beim Aufschlag. Die Leiste zeigt an, wie stark sein Service wird.



WOW Zwischen den Ballwechseln sind die Spieler grandios animiert und verhalten sich realistisch.

ANNA Die schönste und leider auch mit erfolgloseste Spielerin der Tour.

VORSCHAU

Top Spin

GENRE:
Sport

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
PAM Development

TERMIN:
November

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

INTERNET:
www.xbox.de

FAZIT: Mit *Top Spin* erwartet uns die Referenz des Genres, die vor allem online zum Mega-Hit werden könnte.



STAR WARS™ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™

www.starwars.com

WÄHLE DEINEN WEG Vierhundert Jahre vor dem Galaktischen Imperium: Tausende von Jedi und Sith kämpfen in einem epischen Schicksal zwischen Gut und Böse und du bist inbegriffen. Das Schicksal der Galaxis liegt in deiner Hand. Entscheide dich für die gute Seite oder verfall dem Bösen: am Ende ist es deine Entscheidung und die gesamte Galaxis wird sie zu tragen haben.



Offizielle Star Wars® Website
www.starwars.com



Star Wars® und Star Wars: Knights of the Old Republic™ sind eingetragene Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. © 2004 Electronic Arts Inc. EA GAMES™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern. EA GAMES ist eine Marke von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern. EA GAMES ist eine Marke von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern.

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
Panzer Dragoon Orta	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	Atari	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



Eine von der Regierung geplante Verschwörung? Mulder und Scully legen erst 2004 los!

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	2004
GENRE:	Action-Adventure

Amped 2



Das rasante Spiel war eines der Games-Convention-Highlights am Microsoft-Stand.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Trendsport

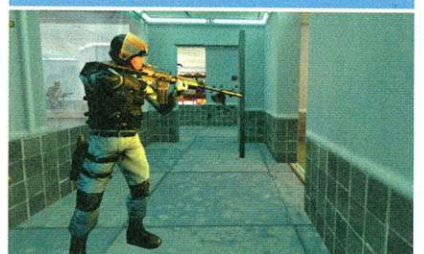
Colin McRae Rally 04



Uwe hat die Rallyereifen quallen lassen und einen ausführlichen Fahrbericht erstellt.

HERSTELLER:	Codemasters
TERMIN:	September
GENRE:	Rennspiel

Counter-Strike



Im Dezember kann man Counter-Strike endlich auch auf der Konsole zocken.

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

HdR: Die Rückkehr des Königs



Fantasy-Fans brauchen Geduld. Die Rückkehr des Königs findet erst Anfang November statt.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	7. November
GENRE:	Action

Deus EX: Invisible Wars



Ein weiterer Titel, der erst im neuen Jahr veröffentlicht wird. Hoffentlich lohnt sich das Warten.

HERSTELLER:	Eidos
TERMIN:	2004
GENRE:	Action-Adventure

Dino Crisis 3



Leider sorgt die verunglückte Kameraführung für böse Überraschungen beim Kampf gegen die Dinos.

HERSTELLER:	Capcom
TERMIN:	November
GENRE:	Action-Adventure

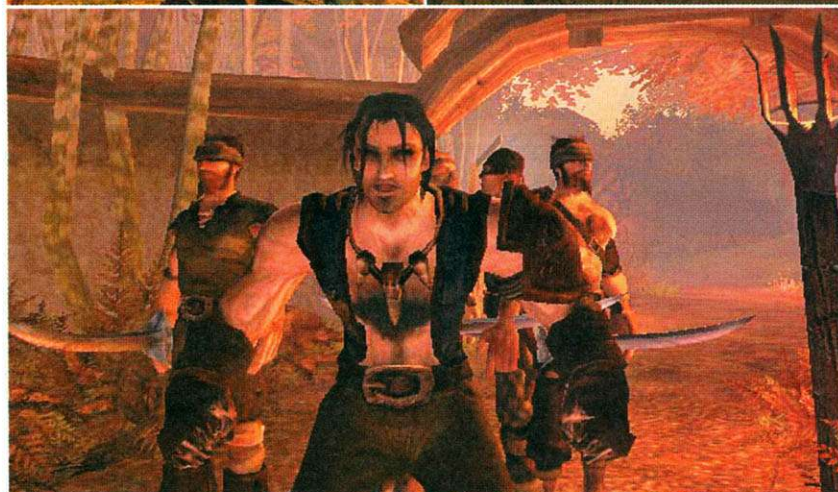
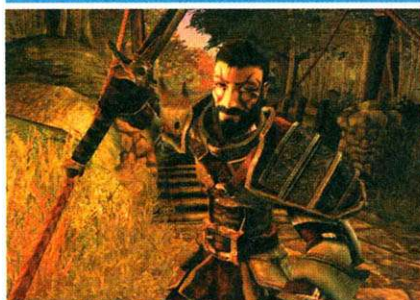
Doom 3



Eines ist klar: Dieser Titel wird im nächsten Jahr mit Sicherheit für viel Furore sorgen.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	2004
GENRE:	Ego-Shooter

Fable



Das epische Rollenspielerlebnis, an dem auch Peter Molyneux mitarbeitet, kommt erst im Frühjahr. Die Präsentation am Stand von Microsoft hat gezeigt, dass jeder RPG-Fan voll auf seine Kosten kommen wird.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Frühjahr 2004
GENRE:	Rollenspiel

FIFA Football 2004



Der Start der neuen FIFA-Saison erfolgt nun leider erst am 31. Oktober.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	31. Oktober
GENRE:	Fußball

Grabbed by the Ghoulies



Ob der Rare-Titel den Charme eines Conker versprühen kann, muss sich erst noch zeigen.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Action

DIE BESTEN RENNSPIELE

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

DIE BESTEN SPORT-SPIELE

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

DIE BESTEN FUSSBALLSPIELE

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

DIE BESTEN TRENDSPORT-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	89
Aggressive Inline	Acclaim	88
Amped Freestyle Snowboarding	Microsoft	84
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:		
Stake: Fortune Fighters	BigBen Interactive	31

DIE BESTEN ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Star Wars: Knights of the Old Republic	Electronic Arts	93
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:		
Star Wars: Knights of the Old Republic	Electronic Arts	93
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
Aliens vs. Predator Extinction	Electronic Arts	78
Jurassic Park: Operation Genesis	Vivendi Universal	71
Aktuelle Empfehlung:		
Aliens vs. Predator Extinction	Electronic Arts	78
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.

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	Trendsport	4. Sept.
Fluch der Kanibik	Ubi Soft	Rollenspiel	4. Sept.
Otogri: Myth of Demons	Sega	Action	4. Sept.
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Ubi Soft	Action	4. Sept.
Unreal Championship Classic	Atari	Ego-Shooter	4. Sept.
Gesprenzte Ketten	Take 2	Action-Adventure	5. Sept.
FIFA Football 2003 Classic	Electronic Arts	Fußball	12. Sept.
James Bond 007 Nightfire Classic	Electronic Arts	Ego-Shooter	12. Sept.
Madden NFL 2004	Electronic Arts	American Sports	12. Sept.
Medal of Honor Frontline Classic	Electronic Arts	Ego-Shooter	12. Sept.
Robocop	Avalon	Action	12. Sept.
Trivial Pursuit	Atari	Brettspiel	16. Sept.
Tony Hawk's Pro Skater 4 Classic	Activision	Trendsport	18. Sept.
Freedom Fighters	Electronic Arts	Action	19. Sept.
Judge Dredd	Vivendi Universal	Action	19. Sept.
Run like Hell	Avalon	Action-Adventure	19. Sept.
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	Action	25. Sept.
Alter Echo	THQ	Action-Adventure	26. Sept.
Conflict Desert Storm II	Codemasters	Action	26. Sept.
Group S Challenge	Capcom	Rennspiel	26. Sept.
Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi Universal	Rennspiel	26. Sept.
NHL 2004	Electronic Arts	American Sports	26. Sept.
Pro Cast Sports Fishing	Capcom	Sport	26. Sept.
Soul Calibur II	Electronic Arts	Beat 'em Up	26. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	Sport	26. Sept.
Next Generation Tennis	Wanadoo	Sport	Mitte Sept.
Barbarian	Avalon	Action	Sept.
Beyblade	Atari	Action	Sept.
Colin McRae Rally 04	Codemasters	Rennspiel	Sept.
Crimson Skies: Highroad to Revenge	Microsoft	Action	Sept.
Dead or Alive Online	Teamo	Beat 'em Up	Sept.
Freestyle Metal X	Midway	Sport	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.

OKTOBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Urban Freestyle Street Soccer	Acclaim	Sport	03. Okt.
XGRA	Acclaim	Rennspiel	03. Okt.
Baphomet's Fluch 3	THQ	Adventure	10. Okt.
Bionicle The Game	Electronic Arts	Action	10. Okt.
Club Football	Codemasters	Fußball	10. Okt.
Drome Racers	Electronic Arts	Rennspiel	10. Okt.
NBA Live 2004	Electronic Arts	American Sports	17. Okt.
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Bam	Action-Adventure	17. Okt.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	Action	24. Okt.
NBA Jam 2004	Acclaim	American Sports	24. Okt.
SSX 3	Electronic Arts	Trendsport	24. Okt.
Curse: The Eye of Isis	Wanadoo	Action-Adventure	29. Okt.
Dungeons & Dragons Heroes	Atari	Action	30. Okt.
XIII	Ubi Soft	Ego-Shooter	30. Okt.
FIFA Football 2004	Electronic Arts	Fußball	31. Okt.
Harry Potter: Quidditch World Cup	Electronic Arts	Sport	31. Okt.
SWAT: Global Strike Team	Vivendi Universal	Action	31. Okt.
Gladiator: Schwert der Rache	Acclaim	Action	31. Okt.
WWE Raw 2: Ruthless Aggression	THQ	Wrestling	Mitte Okt.
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Acclaim	Rollenspiel	Okt.
BDFL Manager 2004	Codemasters	Simulation	Okt.
Freaky Flyers	Midway	Rennspiel	Okt.
NHL Hitz Pro	Midway	American Sports	Okt.

Half-Life 2



Besonders die realistische Darstellung der zerstörbaren Umgebungen kann begeistern.

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

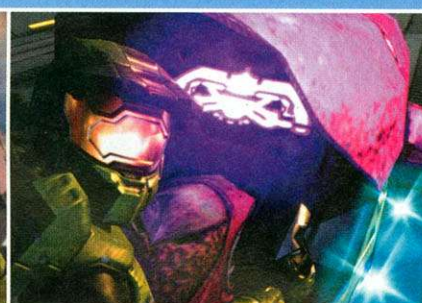
Metal Arms: Glitch in the System



Inzwischen gibt es schon ein konkretes Datum für den Auftritt der witzigen Roboter.

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	21. November
GENRE:	Action

Halo 2



Achtung! Auf unserer DVD befindet sich der ungekürzte E3-Trailer! Peter Parsons von Bungie hat es sich nicht nehmen lassen, den EarthCity-Level auf der Games Convention selbst zu präsentieren. Die Fans waren begeistert.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	2003
GENRE:	Ego-Shooter

Prince of Persia: The Sands of Time



Schade! Im Jahre 2003 ist dieser Titel allein der PlayStation 2 vorbehalten.

HERSTELLER:	Ubi Soft
TERMIN:	2004
GENRE:	Action-Adventure

Project Gotham Racing 2



Wir haben den Entwicklern einen Besuch abgestattet. Vorschau in dieser Ausgabe!

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Rennspiel

StarCraft: Ghost



Lautlos um den Gegner herumschleichen oder den offenen Kampf suchen – der Titel lässt die Wahl.

HERSTELLER:	Vivendi Universal
TERMIN:	2004
GENRE:	Action

Soul Calibur II



Sehr löblich! Für die PAL-Version haben die Entwickler zusätzliche Bonuscharaktere springen lassen.

HERSTELLER:	Namco
TERMIN:	26. September
GENRE:	Beat 'em Up

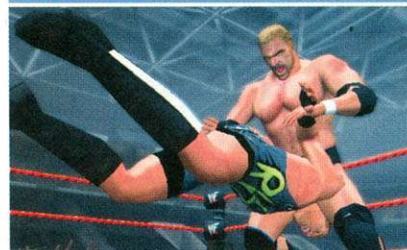
Top Spin



Dass bei diesem Spiel Virtua Tennis das Vorbild war, ist unverkennbar: Vorschau in diesem Heft!

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	November
GENRE:	Sport

WWE Raw 2



Durch die Verschiebung auf Oktober schafft es der Test leider erst in die nächste Ausgabe.

HERSTELLER:	THQ
TERMIN:	Mitte Oktober
GENRE:	Wrestling

Star Wars: Knights of the Old Republic



Wir haben beide Seiten der Macht getestet und sagen Ihnen, ob der Titel wirklich ein Superhit ist.

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

Tony Hawk's Underground



Tony verspätet sich etwas und wird nun seine neuen Tricks erst im November präsentieren.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	13. November
GENRE:	Trendsport

True Crime: Streets of L.A.



Die Xbox-Version der virtuellen Verbrechensbekämpfung lässt weiter auf sich warten.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	6. November
GENRE:	Action

XIII



Eines der Highlights am Stand von Ubi Soft auf der Games Convention.

HERSTELLER:	Ubi Soft
TERMIN:	30. Oktober
GENRE:	Ego-Shooter

Roadkill	Midway	Action	Okt.
Worms 3D	Sega	Action	Okt.

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Magic: The Gathering Battleground	Atari	Strategie	6. Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Activision	Action	6. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	Action	7. Nov.
Fußball Manager 2004	Electronic Arts	Simulation	7. Nov.
The Simpsons: Hit and Run	Vivendi Universal	Action	7. Nov.
Arx Fatalis	Dreamcatcher	Rollenspiel	12. Nov.
Deadman's Hand	Atari	Ego-Shooter	13. Nov.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Atari	Action	13. Nov.
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubi Soft	Ego-Shooter	13. Nov.
Tony Hawk's Underground	Activision	Trendsport	13. Nov.
Findet Nemo	THQ	Action	14. Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	Ego-Shooter	14. Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubi Soft	Action-Adventure	20. Nov.
Secret Weapons over Normandy	Activision	Action	20. Nov.
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	Rennspiel	21. Nov.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Electronic Arts	Action	21. Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal	Action	21. Nov.
The Hobbit	Vivendi Universal	Action-Adventure	21. Nov.
Battlestar Galactica	Vivendi Universal	Action	28. Nov.
Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	Action-Adventure	28. Nov.
Hunter the Reckoning: Redeemer	Vivendi Universal	Action	28. Nov.
Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	28. Nov.
Amped 2	Microsoft	Trendsport	Nov.
Bloody Roar Extreme	Konami	Beat 'em Up	Nov.
Dancing Stage Unleashed	Konami	Simulation	Nov.
Dino Crisis 3	Capcom	Action	Nov.
Gladius	Activision	Rollenspiel	Nov.
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Action	Nov.
NBA Inside Drive 2004	Microsoft	American Sports	Nov.
Ninja Gaiden	Teemo	Action	Nov.
Pilot Down	Wanadoo	Action	Nov.
Rogue Ops	Kemco	Action-Adventure	Nov.
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	Activision	Action	Nov.
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	Nov.
Top Spin	Microsoft	Sport	Nov.

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Unreal 2 The Awakening	Atari	Ego-Shooter	1. Dez.
Alias	Acclaim	Action-Adventure	5. Dez.
Counter-Strike	Microsoft	Ego-Shooter	Dez.
Grabbed by the Ghoulies	Microsoft	Action	Dez.
Links 2004	Microsoft	Sport	Dez.
Project Gotham Racing 2	Microsoft	Rennspiel	Dez.

2003

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Armed & Dangerous	LucasArts	Ego-Shooter	4. Qu.
Backyard Wrestling	Eidos	Sport	4. Qu.
Der Herr der Ringe: Isengards Verrat	Vivendi Universal	Action	4. Qu.
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adventure	4. Qu.
Kill switch	Namco	Action-Adventure	4. Qu.
Sega GT Online	Sega	Rennspiel	4. Qu.
Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action	4. Qu.
The Italian Job	Eidos	Eidos	4. Qu.
Whiplash	Eidos	Action	4. Qu.
Wrath Unleashed	LucasArts	Action	4. Qu.
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	2003
Mafia	Take 2	Action	2003
Malice	Vivendi Universal	Jump & Run	2003
Mission Impossible	Atari	Action	2003
Ninja Gaiden	Teemo	Action	2003
Operation Flashpoint	Codemasters	Action	2003
Perfect Dark Zero	Microsoft	Ego-Shooter	2003
Syberia	Vivendi Universal	Adventure	2003
Thief 3	Eidos	Action-Adventure	2003
Top Angler	THQ	Simulation	2003
Trinity	Activision	Ego-Shooter	2003

charts

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: **Für die Leser-Charts:** senden Sie uns eine SMS mit dem Text: „XZT Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: „XZT 02“, wenn Yager Ihr absoluter Lieblingstitel ist). **Für die Most-Wanted-Charts:** Senden Sie uns eine SMS mit dem Text: „XZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „XZW 4“ und wählen Sie somit Fable zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS

*Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil

Vodafone € 0,12,

Zusatzentgelt Magazin € 0,37

CH: 72444 0,70 sfr/SMS,

A: 0900101010 0,60 €/SMS

Oder rufen Sie einfach an:

D: 0190 658 663

€ 0,41/Min.

CH: 0901 210 712 0,50 sfr/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihrer Favoriten an:

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

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 10. September.

LESER-CHARTS

- 01 Halo
- 02 Yager
- 03 Brute Force
- 04 Midnight Club 2
- 05 Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
- 06 Red Faction II
- 07 Soldier of Fortune II: Double Helix
- 08 MotoGP 2: Ultimate Racing Technology
- 09 Tom Clancy's Splinter Cell
- 10 Medal of Honor Frontline
- 11 Panzer Dragon Orta
- 12 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
- 13 Enter the Matrix
- 14 Burnout 2: Point of Impact
- 15 Freedom Fighters
- 16 Aliens vs. Predator Extinction
- 17 Dead or Alive 3
- 18 Futurama
- 19 Evil Dead: A Fistful of Boomstick
- 20 Amped: Freestyle Snowboarding

MOST WANTED

- 01 Halo 2
- 02 True Crime: Streets of L.A.
- 03 XIII
- 04 Fable
- 05 Medal of Honor: Rising Sun
- 06 Driver 3
- 07 Soul Calibur II
- 08 Akte X: Resist or Serve
- 09 Doom 3
- 10 Counter-Strike
- 11 Armed & Dangerous
- 12 Full Spectrum Warrior
- 13 Kameo: Elements of Power
- 14 Sudeki
- 15 Prince of Persia: The Sands of Time
- 16 Need for Speed Underground
- 17 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 18 Half-Life 2
- 19 Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
- 20 FIFA Football 2004

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ 1: Soldier of Fortune II

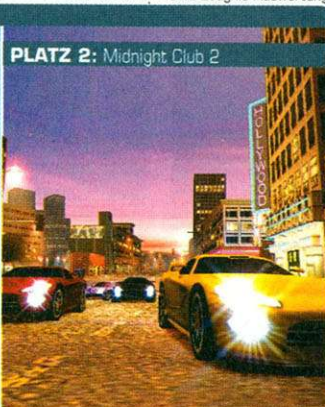
PLATZ 2: DoA Xtreme Beach Volleyball



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1 1 Soldier of Fortune II: Double Helix	80%	3
2 10 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	75%	5
3 6 Dead or Alive 3	89%	6
4 2 Brute Force	85%	3
5 9 Burnout 2: Point of Impact	87%	4
6 7 Halo	85%	6
7 3 Midnight Club II	84%	2
8 4 Enter the Matrix	76%	4
9 NEU Aliens vs. Predator Extinction	78%	1
10 11 Unreal Championship	81%	2
11 NEU Shenmue II	83%	1
12 NEU Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	73%	1
13 WE Red Faction II	85%	2
14 14 Project Gotham Racing	80%	2
15 5 Evil Dead: A Fistful of Boomstick	68%	2

LESER-CHARTS

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1 1 Halo	85%	6
2 3 Midnight Club II	84%	2
3 6 Red Faction II	85%	3
4 2 Brute Force	85%	2
5 NEU Soldier of Fortune II: Double Helix	80%	1
6 8 Yager	89%	4
7 4 Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	78%	2
8 9 Tom Clancy's Splinter Cell	90%	6
9 7 MotoGP: Ultimate Racing Technology 2	87%	3
10 5 Evil Dead: A Fistful of Boomstick	68%	2

Auch diesen Monat verteidigt der Master Chief seinen Platz an der Sonne: Die illegalen Raser in *Midnight Club II* freuen sich über den zweiten Platz und auch *Red Faction II* macht einen Sprung nach oben. *Brute Force* dagegen verliert zwei Plätze und landet in diesem Monat nur noch auf Rang 4. Einziger Neueinsteiger ist in diesem Monat *Soldier of Fortune II: Double Helix*. Ash konnte sich mit *Evil Dead: A Fistful of Boomstick* gerade noch auf dem zehnten Platz behaupten.

MOST WANTED

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	HERSTELLER	MONAT
1 1 Halo 2	Microsoft	6
2 7 Fable	Microsoft	4
3 4 Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft	2
4 9 Doom 3	Activision	6
5 10 Sudeki	Microsoft	3
6 2 Dino Crisis 3	Capcom	2
7 NEU Half-Life 2	Vivendi Universal	1
8 5 XIII	Ubi Soft	4
9 6 Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft	2
10 8 Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	5

Die beeindruckenden Demos von der PC-Version von *Half-Life 2* haben Wirkung gezeigt. Der Titel konnte sich erstmals in den Most-Wanted-Charts platzieren. Während *Dino Crisis* einen Sturz auf Platz 6 verkraften muss, verbesserte sich das epische *Fable* von Rang 7 auf Platz 2. Sam Fisher kriecht die Tabelle langsam, aber sicher nach oben. *Medal of Honor* ist ebenso wie *Prince of Persia: The Sands of Time* in den Charts nach unten gerutscht.

die redaktion



**HANS
IPPISCH**
33, REDAKTIONSLEITER

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... der vielen tausend Fans, die seit der Fernsehübertragung der G.A.I.A.-Verleihung auf der Games Convention vor seinem Haus campieren.

Spielt momentan:
Soul Calibur II



**JENS
QUENTIN**
33, LEITENDER REDAKTEUR

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... seiner Gesundheit, seit ihn Wolfgang „Shaquille O'Neal“ Fischer von der PLAYZONE auf dem Basketballplatz mit dem Ellenbogen traktiert hat.

Spielt momentan:
Tiger Woods PGA Tour Golf 2004



**UWE
HÖNIG**
29, REDAKTEUR

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... seinem Konto, das nach Wochenendausflügen und einem 5-tägigen Kurzaufenthalt in der Schweiz aussieht wie eine Aufforderung zum Harakiri.

Spielt momentan:
Soul Calibur II



**NICO
LINDNER**
26, VOLONTÄR

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... seinem großen linken Zeh, der sich trotz Operation wieder einmal entzündet hat. Hat denn die eine ambulante Schneideaktion nicht gereicht?!

Spielt momentan:
Alter Echo & Otogi: Myth of Demons



**OLIVER
BECK**
23, FREIER REDAKTEUR

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... seinem Gesundheitszustand. Andauernd nur Fast Food kann nicht wirklich optimal sein. Deswegen wohl auch die vielen Bauchweh-Attacken.

Spielt momentan:
Conflict Desert Storm II



**HEINRICH
LENHARDT**
38, KORRESPONDENT

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... Stromausfall und Waldbränden, die seine Wahlheimat Kanada heimsuchen. Ein USA-Korrespondent hat es halt nicht leicht.

Spielt momentan:
Star Wars: Knights of the Old Republic



**LARS
KROMAT**
30, LAYOUT

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... dem zu Ende gehenden Sommer und der damit bevorstehenden kalten Jahreszeit. Mal ganz im Ernst, der Winter sollte abgeschafft werden.

Spielt momentan:
mit dem Gedanken, auszuwandern



**BRITTA
RASP**
24, LAYOUT

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... wegen nichts und niemandem. Die anderen sorgen sich schon genug, deswegen hat sie beschlossen, dass es wenigstens ihr richtig gut geht.

Spielt momentan:
mit dem Leben



**WOJTEK
PRUCHNICKI**
22, AUSZUBILDENDER
MEDIENDESIGNER

Macht sich zurzeit Sorgen wegen ... allen seinen Freunden in Lüdenscheid und Dortmund, die es hoffentlich aushalten und auch ohne ihn über die Runden kommen.

Spielt momentan:
die Hauptrolle in Home Alone 3

SPIEL DES MONATS



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Dieses Spiel ist ein Muss für jeden, der schon mal irgendwann ein RPG gespielt hat. Allein die Tatsache, dass man zwischen der guten und der dunklen Seite der Macht wählen kann, erhöht die Langzeitmotivation ungemein. Dazu kommt eine Atmosphäre, die einen von der ersten Sekunde an vor den Bildschirm fesselt.

SEITE 38



ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

Alter Echo	62
Colin McRae Rally 04	48
Conflict Desert Storm II	58
Disney's Skate Adventure	68
Madden NFL 2004	68
Next Generation Tennis	68
Otogi: Myth of Demons	60
Outlaw Volleyball	52
Robocop	66
Soul Calibur II	44
Star Wars: Knights of the Old Republic	38
The Great Escape: Gesprengte Ketten	64
Tiger Woods PGA Tour 2004	68
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	65
XGRA	56

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 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 seine ganze Klasse 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

Star Wars: Knights of the Old Republic

Star Wars

Knights of the Old Republic

Die **Rollenspielsensation des Jahres** erscheint nun endlich auch in Deutschland!



Wenn die amerikanische Edel-Entwicklerschmiede BioWare, die bereits für solche Hits wie *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* und *MDK 2* zuständig war, ein neues Rollenspiel auf den Markt bringt, spitzen Fans die Ohren. Wenn das Spiel dann allerdings auch noch dank sündhaft teurer Lizenz im *Star Wars*-Universum spielt, kennt die Erwartungshaltung keine Grenzen mehr. So geschehen beim jetzt erscheinenden *Star Wars: Knights of the Old Republic*, welches in der Konsolenwelt exklusiv für die Xbox erscheint.

A Long time ago ...

Im Gegensatz zu manch anderem *Star Wars*-Spiel steht bei *Knights of the Old Republic* ausnahmsweise mal nicht das Schicksal von Luke Skywalker, Darth Vader und den anderen bekannten Film-Charakteren im Vordergrund. Die Geschichte handelt stattdessen in einer Zeit knapp 4.000 Jahre vor der eigentlichen Filmgeschichte und hat somit nichts mit der Story in den George-Lucas-Blockbustern gemeinsam. Im Spiel dreht sich alles um den erbitterten Kampf der Jedis gegen deren Pendants der dunklen Seite der Macht, die Sith. Die Sith werden von dem ehemaligen Jedi-Meister Darth Malak angeführt, der an Grausamkeit kaum noch zu überbieten ist und aufgrund nahezu unbegrenzter Ressourcen in den letzten Jahren der Schlacht deutlich Oberwasser gewonnen hat.

Die einzige Rettung der Jedis scheinen die Kampf-Meditationsfähigkeiten des weiblichen Jedis Bastilla

zu sein, die deswegen auch gnadenlos von den Sith gejagt wird. Anfangs besteht Ihre Aufgabe darin, Bastilla zu beschützen und unverseht zum Jedi-Rat zurückzubringen, aber schon bald nimmt die Geschichte ihren weiteren Lauf und wesentlich größere Aufgaben stellen sich Ihnen.

Einfacher Soldat? Mitnichten!

Bevor Sie aktiv in das Geschehen von *K.O.T.O.R.* eingreifen können, heißt es erst mal, sich einen eigenen Charakter zu erstellen bzw. aus einem der vorgefertigten Charaktere auszuwählen. Neben dem Geschlecht und dem Aussehen müssen Sie dabei eine der drei Klassen (Scout, Soldat, Schmuggler) auswählen, die sich allesamt unterschiedlich auf Ihre zukünftigen Fähigkeiten auswirken. Danach werden noch schnell die ersten Punkte auf die sechs Grundwerte Stärke, Charisma, Konstitution, Weisheit, Intelligenz und Geschicklichkeit verteilt und die Spezialfähigkeiten angepasst und schon kann das große Abenteuer losgehen. Wie Sie Ihren Charakter auch aufbauen, zu Beginn des Spiels sind Sie nur ein gewöhnlicher Soldat, der zufällig auf demselben Raumfrachter stationiert ist wie die schon angesprochene Bastilla. Natürlich – Wie könnte es in einem *Star Wars*-Spiel auch anders sein? – stellt sich jedoch bald heraus, dass auch in Ihrem Charakter die Macht schlummert, die einen jeden Jedi ausmacht, und es dauert nicht lange, bis Sie diese beherrschen.

Teamarbeit

Unterstützt werden Sie bei den Missionen von Ihren Mitstreitern, der so genannten „Party“. Anfangs besteht diese lediglich aus Carth,

einem hoch dekorierten, aber seelisch total ausgelaugten Soldaten der Republik. Später im Spiel gesellen sich bis zu acht Spielfiguren zu Ihrer Party, wobei natürlich auch ein Wookiee und ein R2D2-ähnlicher Droide nicht fehlen dürfen. Im Spiel gehen dabei immer drei Leute gleichzeitig auf Entdeckungstour, während sich die restliche Gruppe eine Auszeit

gönnt. Im Verlauf der Geschichte erfahren Sie nach und nach mehr über die einzelnen Figuren mit samt deren Stärken und Schwächen und schon bald werden sich bevorzugte Mitstreiter herauskristallisieren. Vielleicht klingen die „nur“ acht Charaktere von *K.O.T.O.R.* für ein Rollenspiel etwas wenig – gerade im Vergleich zu den japanischen Vertretern –,

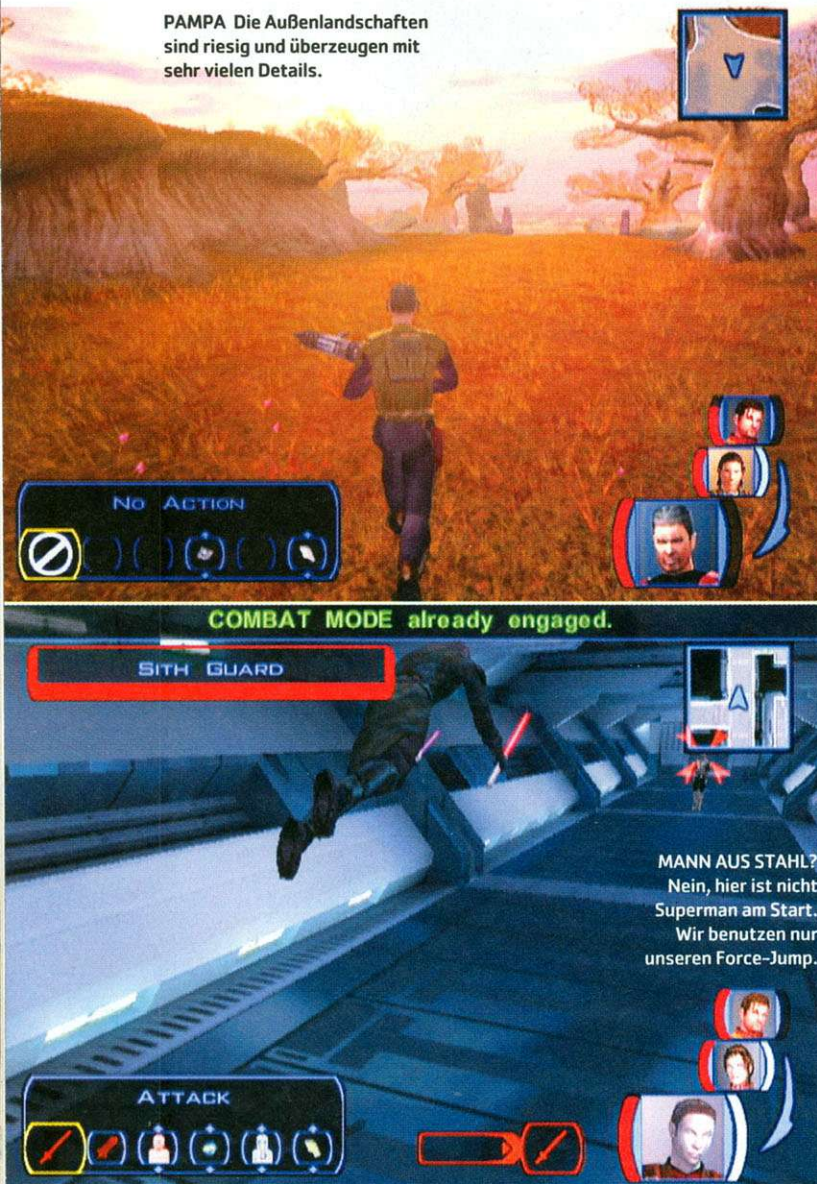


BÖSEWICHT Der Typ mit der dreckigen Lache ist Darth Malak, der Oberschurke im Universum.



Star Wars: Knights of the Old Republic

PAMPA Die Außenlandschaften sind riesig und überzeugen mit sehr vielen Details.



doch überzeugen die Figuren allesamt durch ein liebevolles Charakterdesign und eine tolle Einbindung in die Story des Spiels.

Konfliktbewältigung

Doch nicht nur zu Ihrer seelischen Unterstützung sind Ihre Teammitglieder mit am Start. Natürlich gibt es auch bei K.O.T.O.R. viele Kämpfe auszutragen und hier lautet die Devise: „Drei Personen richten mehr Schaden an als eine!“. Durch einfaches Drücken des schwarzen Controller-Knopfes können Sie während der Auseinandersetzungen zwischen Ihren Leuten hin- und herschalten und deren spezifische Stärken ausnutzen. Die Kämpfe finden dabei ganz nach Pen&Paper-Manier rundenbasiert statt, was bedeutet, dass jede Ihrer Spielfiguren pro Runde einmal angreifen darf. Im Optionsmenü kön-

nen Sie die nach jeder Runde automatisch ausgeführte Pause-Option auch abschalten und so ein flüssigeres Spielerlebnis schaffen. Außerdem können Sie während der Kämpfe frei herumlaufen und Ihre Kämpfer optimal in Stellung bringen. Als Angriffsmöglichkeit steht jeder Spielfigur eine Standardattacke zur Verfügung, die entweder mit einer Nahkampfwaffe (z. B. Schwert oder Stab) oder einer Fernwaffe (z. B. Laserpistole oder Lasergewehr) ausgeführt wird. Zudem kann jeder Charakter Spezialmanöver lernen, die den Gegnern mehr Schaden zufügen. Falls die kämpfenden Charaktere mit der Macht vertraut sind, können sie zudem Machtattacken ausführen. Das sind zum Beispiel Attacken, die den Gegner für einige Zeit in der Luft herumfliegen lassen oder in sonstiger Art und Weise schwächen. Zu



INFO Im Menü sehen Sie nicht nur die aktuelle Stärke Ihres Charakters, sondern auch sein Verhältnis zur Macht. Gut zu sehen: Der Wookiee ist neutral eingestellt.

INFO

Darf's eine kleine Spezialanfertigung sein?

Das Aufrüsten der Waffen und Gegenstände ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels.

Bei *Knights of the Old Republic* können die Ausrüstungsgegenstände – Lichtschwerter, Rüstungen, Nahkampfwaffen und Schusswaffen – aufgerüstet werden, indem deren leere Schlitze mit Spezialgegenständen aufgefüllt werden.

Bei den Lichtschwertern kann nicht nur die Farbe bestimmt werden. Durch spezielle Kugeln, die Sie auf verschiedenen Planeten finden, können auch die Angriffswerte gesteigert oder zum Beispiel die Abwehrkraft gegenüber Laserschüssen verbessert werden.

Die Rüstungen werden generell in ihrem Abwehrverhalten verbessert. Zudem kann ein hundertprozentiger Schutz gegen bestimmte Elemente (z. B. Feuer) erreicht werden.

Unter Nahkampfwaffen versteht man normale Stäbe und Schwerter ohne Laserklinge. Sie sind nur am Anfang des Spiels interessant, solange noch wenige Jedis in der Party sind. Bei ihnen kann nur die Angriffstärke verbessert werden.

Schusswaffen können in den Attributen Stärke und Zielgenauigkeit verbessert werden. Durchaus wichtig, da bei K.O.T.O.R. nicht jeder Schuss auch automatisch ein Treffer ist.



TOOL TIME An diesen Heimwerkerbänken können Sie Ihre Waffen bearbeiten.



guter Letzt können in den Kämpfen noch Gegenstände aus dem Inventory eingesetzt werden. Hier gibt es neben den unterschiedlichsten Granaten auch verschiedene Schilde zur Verteidigung der eigenen Person und Steroide, die den Charakter kurzzeitig stärker machen.

Upgrade inklusive

Insgesamt ist den Entwicklern das Kampfsystem hervorragend gelungen. Wenn man sich nach einer gewissen Einspielzeit mit den Angriffsoptionen vertraut gemacht hat, ist es eine wahre Freude, die einzelnen Fähigkeiten der Charaktere richtig einzusetzen und selbst

große Gegnergruppen systematisch auseinander zu nehmen. Doch nicht nur die Taktik und das Können der Figuren entscheiden über Sieg und Niederlage, auch die unzähligen Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Schwerter, Rüstungen, Implantate etc.) tragen ihren Teil dazu bei. Diese besorgen Sie sich entweder bei den vielen Händlern auf den sieben Planeten, nehmen sie den besiegten Gegnern ab oder finden sie in Truhen, Vasen oder ähnlicher Dekoration. Haben Sie einen Kampf gewonnen, bekommen Sie zudem Erfahrungspunkte. Immer nach einer gewissen Anzahl erreichter Erfahrungspunkte kön-

nen Sie Ihren Charakter dann weiterentwickeln. Neben den sechs bereits genannten Grundelementen können Sie Ihre Spezialfähigkeiten (z. B. die Bedienung von Computersystemen oder besondere Angriffstechniken) ausbauen und Ihre Jedi-Mächte verbessern. Aufgrund der

großen Anzahl an unterschiedlichsten Fähigkeiten ist hier genug Spielraum zur Differenzierung geboten. Einzig der etwas zu lasche Schwierigkeitsgrad trübt das Kampfbild. Ab etwa der Hälfte des Spiels werden selbst starke Feinde, wenn Sie Ihre Jedi-Fähigkeiten kontinuierlich

GEWINNSPIEL

Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir drei Preise zu dem kommenden *Star Wars-Kracher*. Einsendeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!

1. PREIS:

1 x Xbox-Spiel *Star Wars: Knights of the Old Republic*
+ 1 x *The Best of LucasArts Original Soundtracks*
+ 1 x Original-Star-Wars-Brieföffner (ohne Abbildung)



2. UND 3. PREIS:

1 x Xbox-Spiel *Star Wars: Knights of the Old Republic*
+ 1 x *The Best of LucasArts Original Soundtracks*

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen,

senden Sie eine SMS mit dem Text: **XZ1** an folgende länder-spezifische Nummern:

D: 81114 0,49* €/SMS
Alle Netze!
*VF D2-Anteil € 0,12
CH: 72444 0,70 sfr/SMS;
A: 0900 101010 0,60 €/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 662 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 711 sfr 0,50/Min.



Teilnahmeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!

Oder schicken Sie eine Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: XBOX-ZONE
Kennwort: XZ1
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder per SMS teilnehmen.
Teilnahmeschluss ist der 8. Oktober.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

INFO

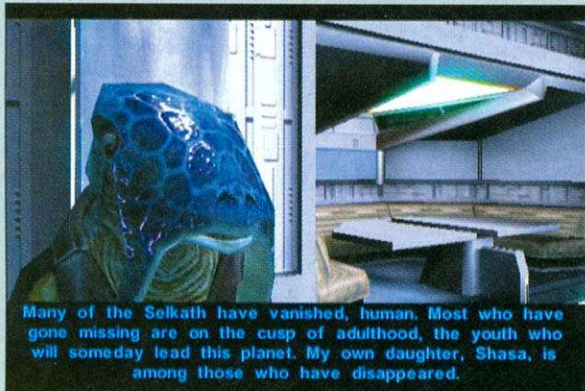
Sidequests en masse

Neben der Hauptstory gibt es bei *K.O.T.O.R.* viel zu tun.

Nicht nur die spannende und wendungsreiche Geschichte rund um den Krieg zwischen den Jedis und den Sith ist den Entwicklern toll gelungen, auch die unzähligen Nebenaufgaben („Sidequests“) sind ein Genuss. Sie überzeugen durch eine abwechslungsreiche und intelligente Aufgabenstellung. Meistens müssen Sie bestimmte Leute auf den Planeten ansprechen, die Sie dann anschließend um einen Gefallen bitten. Wenn Sie die Aufgaben erfüllen, gibt es als Belohnung meistens „Light Points“ und bestimmte (rare) Gegenstände.



HILFE Der Mann hat seine Familie durch einen Banditen-Angriff verloren. Über Sie für ihn Rache oder nicht?



SHERLOCK HOLMES Auf dem Planeten Manaan verschwinden ständig Kinder. Klären Sie das auf und kassieren Extras.



ausgebaut haben, zu relativ leichten Häppchen. Deswegen sollte jeder halbwegs erfahrene Rollenspieler mindestens mit der Schwierigkeits-einstellung „Normal“ anfangen.

Welche Seite darfs denn sein?

Eine ganz große Besonderheit bei *Knights of the Old Republic* ist, dass Sie sich entscheiden können, ob Sie ein Anhänger der hellen oder der dunklen Seite der Macht sein wollen. Dazu geben Sie bei den Unterhaltungen mit anderen Figuren die entsprechenden Antworten, die dann auch postwendend bestimmte Handlungen zur Folge haben. Äußern Sie sich freundlich und helfen den Menschen bei ihren Problemen, so bekommen Sie „Light Points“ spendiert und Ihr

Ansehen unter den Bevölkerungen wächst. Abfällige Antworten, die oft auch den Tod einiger Leute mit sich bringen, sorgen dagegen für „Dark Points“, die Ihren Charakter der dunklen Seite der Macht näher bringen. Die Entwicklung Ihres Charakters zu der entsprechenden Seite der Macht hat nicht nur kurzfristige Auswirkungen auf Ihr Ansehen, sondern bestimmt auch den weiteren Verlauf der Geschichte und hat letztendlich auch Einfluss auf das Ende des Spiels.

Mitten im Star-Wars-Universum

Optisch macht *K.O.T.O.R.* eine Menge her, auch wenn man sagen muss, dass einige Planeten wesentlich hübscher geworden sind als andere. Gerade der erste Planet des



Spiele, Taris, verleitet noch nicht zu Jubelarien. Eintönige Texturen, grobes Kantenflimmern und ein etwas uninspiriertes Leveldesign können nicht überzeugen. Die meisten der sechs folgenden Planeten sind grafisch aber doch sehr hübsch geworden und zeigen die Power der Xbox, obwohl sich hier und da Ruckler eingeschlichen haben. Vor allem die riesigen Außenlandschaften sind eine wahre Pracht und erreichen eine Qualität, wie sie zuvor in noch keinem Rollenspiel zu sehen war. Absolut perfekt wurden unterdessen die Kämpfe in Szene gesetzt: Überall ziehen Laserschwerter über den Bildschirm, Lasersalven schießen durch den Raum und Funken fliegen im Überfluss – überragendes *Star Wars*-Ambiente. Beim Sound und den Soundeffekten haben sich die Entwickler ein kleines Denkmal gesetzt! Nicht nur die orchestrale Musik begeistert, auch die Soundeffekte sind der Wahnsinn. Zum Beispiel spricht jede außerirdische Lebensform ihre eigene Sprache und die Entwickler haben insgesamt mehr als 4.000 (!) Sprachsamples aufgenommen, so dass interessante und abwechslungsreiche Dialoge an der Tagesordnung sind. Übrigens wird die Sprache in der deutschen Version komplett lokalisiert sein, unsere Screenshots stammen noch aus einer frühen Testversion.

OLIVER BECK



DETAIL-CHECK STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Was bietet die neue Referenz?

Obwohl *Star Wars: K.O.T.O.R.* ein Offline-Rollenspiel ist, muss es sich den Vergleich zu *Phantasy Star Online: Episode I & II* gefallen lassen. Wie schneidet der LucasArts-Titel hier ab?

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

UMFANG

★★★★★

Story:

Große, spannende Hauptstory. Sehr viele Subquests.

Locations:

7 verschiedene Planeten. 3 verschiedene Raumschiffe.

Anzahl der Charakterklassen:

3 Klassen: Soldat, Schmuggler, Scout. Später noch mal 3 Jedi-Klassen.

Partygröße:

Maximal 3 Charaktere gleichzeitig. Insgesamt 9 Spielfiguren.

Ausrüstungsgegenstände:

Viele Items: Kleidung, Waffen, Schilde, Steroide

Spielzeit:

Ca. 40 bis 50 Stunden auf Schwierigkeitsstufe „Mittel“. Große Motivation zum mehrmaligen Durchspielen ist geboten.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung:

Sehr einfach. Sowohl im Spiel als auch im Inventory.

Kampfsystem:

Rundenbasiert und somit taktisch ausgerichtet. Bewegen der Figuren während des Kampfes möglich. 4 Angriffsmöglichkeiten (normaler Angriff, Spezialmanöver, Machtattacken, Inventory-Items).

Aufrüsten:

Ab bestimmter Anzahl von Erfahrungspunkten.

Abwechslung:

Viel Abwechslung. Neben Kämpfen stehen auch Rätsel im Vordergrund.

Schwierigkeitsgrad:

Leicht bis mittelschwer

TECHNIK

★★★★★

Grafik:

Bombastische Außenareale und relativ schlichte Innenlevels. Meistens sehr gute Texturen. Tolle Lichteffekte.

Framerate:

Relativ unkonstant, oft Ruckler

Soundtrack:

Typisch *Star Wars*: orchestrale Sounduntermalung der Spitzenklasse

Sprachausgabe:

Komplett deutsch. 4.000 verschiedene Sprachsamples sind absoluter Rekord. Sehr gute Lokalisierung.

Soundeffekte:

Die Laserschwerter und -waffen klingen satt – wie im Film.

Präsentation:

Perfektes *Star Wars*-Ambiente

60-Hz-Modus:

Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II

UMFANG

★★★★★

Story:

Eher sehr simple Rahmenstory ohne großen Tiefgang oder Subquests

Locations:

8 Dungeons mit jeweils 2 bis 3 Ebenen. Unterschiedliche Locations

Anzahl der Charakterklassen:

12 Klassen: 4 Hunter, 4 Ranger, 4 Force, jeweils unterteilt nach Geschlecht etc.

Partygröße:

Maximal 4 Leute gehen gleichzeitig auf Monsterjagd.

Ausrüstungsgegenstände:

Nahezu unendlich. Viel hängt vom Tauschen mit den anderen menschlichen Spielern ab.

Spielzeit:

Ca. 30 Stunden bis zum ersten Durchspielen (Episode I & II). Ansonsten: unbegrenzt. (Level 200 erreichbar)

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung:

Perfekt gestaltet. Einfach und konsequent ausgearbeitet.

Kampfsystem:

Echtzeit. Freie Belegung von drei Knöpfen. Schlagvarianten (zur Kombo verknüpfbar), Zauberanriffe, Inventory-Items. Einfacher, schneller Zugriff aufs Inventory. Taktisches Vorgehen ist weniger vonnöten.

Aufrüsten:

Ab bestimmter Anzahl von Erfahrungspunkten

Abwechslung:

Etwas monoton. In der Hunters Guild gibt es Aufgaben zu erfüllen. Missionen downloadbar.

Schwierigkeitsgrad:

Leicht bis mittelschwer

TECHNIK

★★★★★

Grafik:

Episode I veraltet (Dreamcast-Umsetzung). *Episode II* hat nette Außenwelteffekte. Insgesamt nur Durchschnitt.

Framerate:

Keine Ruckler

Soundtrack:

Typisch japanische Sounduntermalung mit Anpassung ans Spielgeschehen.

Sprachausgabe:

Keine vorhanden. Per Xbox-Live-Headset kann man sich allerdings mit seinen Mitspielern unterhalten.

Soundeffekte:

Sehr künstlich wirkende Effekte. Technisch unterer Durchschnitt.

Präsentation:

Phantasy Star-Freunde werden erfreut sein

60-Hz-Modus:

Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck

... ist eher ein Sith-Lord!



Ein erwachsenes Charakterdesign, eine geniale Story und eine fantastische Spielbarkeit machen *K.O.T.O.R.* zu meinem absoluten Lieblingsrollenspiel – und das konsolenübergreifend. Das Besondere ist, dass hier einfach alles stimmt. Die Technik ist für ein Rollenspiel sehr gut und versetzt den Spieler bereits nach wenigen Spielminuten direkt ins *Star Wars*-Universum. Dort angelangt, fiebert man bei der Entwicklung seines Charakters förmlich mit und kann sich aufgrund der spannenden Geschichte kaum mehr vom TV-Bildschirm losreißen. Ihren Teil zur famosen Atmosphäre tragen auch die Nebenaufgaben bei, die abwechslungsreich und intelligent aufgebaut sind. Die Möglichkeit, sich entweder für die dunkle oder die helle Seite der Macht zu entscheiden, ist zudem eine großartige Idee, die von den Entwicklern absolut perfekt umgesetzt wurde und ungemein motiviert.

MEINE MEINUNG:

Heinrich Lenhardt

... fühlt sich ange Macht.



Viele *Star Wars*-Spiele dürften sich kaum vor ein Jedi-Council trauen, aber *K.O.T.O.R.* würde sogar Yoda gütig abknicken. Jahre vor der Filmhandlung angesiedelt, bringt Biowares Rollenspiel die *SW*-Atmosphäre fantastisch rüber: Die netten Dialoge und die genialen Story-Wendungen sorgen für Atmosphäre, Kampfsystem und Helden-Entwicklung sind komplex, Bedienung und Spielkomfort von entspannter Sanftmut.

TEST

Star Wars: K.O.T.O.R.

GENRE:
Rollenspiel

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Ja (Downloads)

HERSTELLER:
Electronic Arts

ENTWICKLER:
BioWare

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

TERMIN:
12. September

INTERNET:
www.electronicarts.de

PRO/CONTRA:

- + Perfekte *Star Wars*-Atmosphäre
- + Sehr gute Technik
- + Tolles Charakterdesign
- + Grandiose Story

FAZIT: Fast perfektes Rollenspiel mit unglaublicher Atmosphäre und fantastischer Langzeitmotivation

SOUND

90%

GRAFIK

84%

MEHRSPIELER-WERTUNG

-

EINZELSPIELER-WERTUNG

93%

Soul Calibur II

Endlich stehen die Namco-Waffenschwinger auch bei uns in Europa **zum Prügeln bereit.**



Dreamcast-Fans schwören auch heute noch auf *Soul Calibur*, das 1999 exklusiv für die kleine, weiße SEGA-Konsole erschien. Sogar die Automaten-Fassung wurde durch die technisch brillante Dreamcast-Version übertroffen. Der Nachfolger bleibt aber nicht nur einem System vorbehalten, ganz im Gegenteil: Alle drei Next-Generation-Konsolen bekommen eigene Umsetzungen, die sich auch noch in kleinen Details unterscheiden. So dürfen sich Game-Cube-Spieler auf den Prinzes-

sinn-Retter Link freuen und PlayStation-2-Jünger mit *Tekken*-Legende Heihachi Mishima den Ring betreten. Xbox-Fans bekommen unserer Ansicht nach den coolsten Bonus-Charakter spendiert, nämlich Todd McFarlans Kultfigur Spawn.

Die Wartezeit hat sich gelohnt!

Die PAL-Version von *Soul Calibur II* bietet im Vergleich zum japanischen Original drei

weitere spielbare Haudegen. In Fernost durfte man nur im Waffenmeister-Modus gegen Lizardman, Berserker und Assassin antreten. Hierzulande stehen die drei Charaktere nach dem Freischalten auch in sämtlichen anderen Modi zur Auswahl. So ist das Kämpferfeld auf die stattliche Anzahl von insgesamt 23 Figuren angewachsen. Insider werden aber auf

Anhieb ein paar bekannte Gesichter entdecken: Wer erinnert sich nicht an Kiliks beeindruckende Stockkampf-Fähigkeiten oder an Mitsurugis extrem schnelle Katana-Attacken. Abgefahrene Fighter wie Voldo oder Nightmare wurden ebenfalls implementiert und durch einige Frischlinge mit neuen Fähigkeiten und Waffen ergänzt.

Neue Waffen-Asse

Hinzugekommen sind nämlich Necrid, Raphael, Talim, Yunsung, Charade und Cassandra, von denen aber nur die ersten drei wirklich neue Kampfstile verwenden. Der ebenfalls von Todd McFarlane entworfene Necrid verwendet – je nach Angriff – eine holografische Waffe eines anderen Kämpfers. Raphael erweist sich als Meister mit dem Degen und Talim beharkt seine Gegner mit zwei Ellenbogenklingen. Die alten Charaktere wurden sicherheitshalber mit ein paar neuen Moves und Combos ausgestattet, um sich den jungen Wilden furchtlos stellen zu können. Das Waffenkampfssystem ist dabei genauso gelungen wie beim ersten Teil. Sicherlich gibt es eine Menge Kritiker, die bemängeln, das System beruhe nur auf wildem Tastenhämmern, aber warum ändern, wenn's Spaß macht?

Scharfe Sachen!

Es gibt nicht viele Beat 'em Ups, bei denen man sich mit Nahkampfwaffen wie Äxten, Nunchakus, Bos oder allen Variationen von Schwertern beharkt. Deshalb stellt die SC-Serie, die eigentlich mit *Soul Edge* (beziehungsweise *Soul Blade*) auf der PSOne begann, nach wie vor etwas Besonderes dar. SC-Fans der ersten Stunde werden beim neuesten Teil mit Freude feststellen, dass sich spielerisch im Vergleich zu den Vorgängern nicht sonderlich viel geändert hat. Immer noch arten Kämpfe in hektische, brachiale Keileereien aus, die meist so schnell beendet sind, wie sie angefangen haben. Selbst ein Profi kann so auch ein-



mal das Opfer eines Anfängers werden und im klirrenden Kampfgetümmel sang- und klanglos untergehen.

Gefährliche Grenzen

Die Kampfschauplätze bei *Soul Calibur II* sind im Vergleich zu den mehrstöckigen, riesigen *Dead or Alive* 3-Arenen regelrecht winzig. Dafür gibt es die Möglichkeit, einen Kontrahenten am Rand des Areals mit einem geschickten Move ins Aus zu kloppen, um einen vorzeitigen Punktgewinn durch einen „Ring Out“ einzuheimsen. Levelobjekte können nicht in den Kampf mit einbezogen werden, da die Entwickler sich voll auf den spektakulären Waffeneinsatz konzentriert haben. Die Steuerung mit zwei Knöpfen für Angriffe, einem Knopf für Kicks und einem für die Deckung ermöglicht geschmeidige Combos und effektgeladene Attacken. Lädt sich etwa das Schwert zu einem kräftigen Hieb auf, wird dies mit einem Blitzgewitter veran-

schaulicht. Längere Waffen wie das Bo erzeugen einen beeindruckenden Schweif, wenn sie geschwungen werden, und die Animationen des Nunchakus sind einfach fantastisch. Die komplette Kämpferriege



STOCKMEISTER Kifiks Fähigkeiten mit dem etwa zwei Meter langen Bo sind höchst beeindruckend.



FEUERTEUFEL Inferno ändert dreimal seinen Kampfstil und nimmt dabei die Fähigkeiten seiner Gegner an.

DREI NEUE SPIELBARE CHARAKTERE

PAL-Zocker können sich freuen!

Normalerweise bringt es kaum Vorteile, auf PAL-Versionen warten zu müssen. Diesmal hat Namco für uns Europäer aber noch einen draufgesetzt.

Während japanische Spieler lediglich im Waffenmeister-Modus gegen die drei Bonuscharaktere Lizardman, Berserker und Assassin antreten dürfen, können diese bei der PAL-Version nach dem Freischalten auch selbst gesteuert werden.



Assassin



Berserker

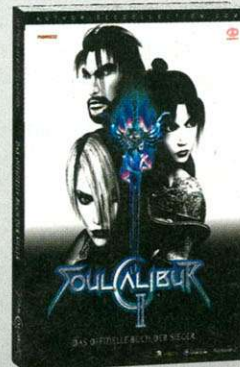


Lizardman

GEWINNSPIEL

Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Piggyback Interactive verlosen wir zehn starke Lösungsbücher, die absolut keine Geheimnisse von *Soul Calibur II* ungelüftet lassen. Einsendeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!



PREIS:

10x Soul Calibur II - Das offizielle Buch der Sieger

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen,

senden Sie eine SMS mit dem Text: **XZ3** an folgende länder-spezifische Nummern:

D: 81114 0,49* €/SMS

Alle Netze!

*VF D2-Anteil € 0,12

CH: 72444 0,70 sfr/SMS;

A: 0900 101010 0,60 €/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 662 0,41 €/Min.

CH: 0901 210 711 0,50 sfr/Min.



Einsendeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!

Oder schicken Sie eine Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion: XBOX-ZONE

Kennwort: XZ3

Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder SMS teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 8. Oktober.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

GEWINNSPIEL

Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir fünf Exemplare von *Soul Calibur II* für die Xbox. Einsendeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!

PREIS:

5x Xbox-Spiel *Soul Calibur II*

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Text: **XZ4** an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 0,49* €/SMS

Alle Netze!

*VF D2-Anteil € 0,12

CH: 72444 0,70 sfr/SMS;

A: 0900 101010 0,60 €/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 662 0,41 €/Min.

CH: 0901 210 711 0,50 sfr/Min.



Einsendeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!

Oder schicken Sie eine Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion: XBOX-ZONE

Kennwort: XZ4

Dr.-Mack-Straße 77

90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder SMS teilnehmen.

Teilnahmeschluss ist der 8. Oktober.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

ist stilvoll designt und sämtliche Bewegungsabläufe haben Klasse. Lediglich die Hintergründe erreichen nicht die Qualität von *Dead or Alive 3*, was man angesichts der tollen Waffenaction aber verschmerzen kann. Vor allem weil das Spiel zu jedem Zeitpunkt mit ultraflüssigen 60 Bildern pro Sekunde läuft, selbst bei dem beeindruckenden Feuerinferno des letzten Levels.

Spielepaß im Familienpack

Sieben Original-Spielmodi stehen dem wackeren Kämpfer zur Verfügung. Parallel dazu können die gleichen Unterspielmodi noch in der Bonus-Kategorie angewählt werden. Hier dürfen Sie alle freigespielten Waffen und Arenen des Waffenmeister-Modus einsetzen. Um an die Extras zu kommen, müssen Sie die 54 Missionen des Waffenmeister-Modus bewältigen, wobei jeder Auftrag neue Überraschungen

bereithält. Im Prinzip müssen Sie lediglich Kämpfe bestreiten, die allerdings durch bestimmte Aufgaben interessanter gemacht werden. Beispielsweise müssen Sie einen Gegner durch Combos in der Luft halten oder ein Match findet bei starkem Wind statt, der die Raufbolde stetig an den Spielfeldrand treibt. Für jeden Triumph gibt es Gold und Erfahrungspunkte. Die Penunze kann man in Waffen, Bildergalerien, Outfits oder zum Freischalten besonderer Modi, wie zum Beispiel das Waffenmuseum, investieren. Somit gibt es auch für Einzelspieler genug zu tun, wodurch *Soul Calibur II* ganz knapp zur neuen Prügelspielreferenz auf der Xbox wird. Im Multiplayer-Modus liegt *Soul Calibur II* allerdings gleichauf mit dem Bouncing-Breasts-Rivalen aus dem Hause Tecmo.

UWE HÖNIG

TODD TOTAL Beide SC-II-Charaktere von Todd McFarlane auf einen Blick.



DETAIL-CHECK SOUL CALIBUR II

Soul Calibur II bietet für Solo-Spieler die meisten Herausforderungen.

Das ausgezeichnete *Dead or Alive 3* kann im Einzelspielermodus nicht mit dem Waffenmeister-Modus von *Soul Calibur II* mithalten. *Mortal Kombat: Deadly Alliance* hat zwar auch etwas für die Langzeitmotivation zu bieten, aber an die beiden oben genannten Titel kommt es nicht heran.



SOUL CALIBUR II

UMFANG ★★★★★

Kämpfer: 23, davon 8 freispielfähig**Waffen:** Ja. Jeder Kämpfer hat eine Waffe mit entsprechendem Kampfstil.**Spielmodi:** 15. Unterteilt in Original und Bonus plus Waffenmeister-Modus.**Steuerung:** Sehr präzise, eingängig und schnell zu erlernen. Die Vielzahl an Schlag- und Trittkombinationen sorgt nach gewisser Zeit für taktische und anspruchsvolle Kellereien.**Specials:** 12 zusätzliche Waffen und ein Alternativ-Kostüm pro Kämpfer. 5 weitere Kampfarenen. Bilder, Abspänne, Kampfvorfürungen und eine Waffen-Galerie stehen nach einigen Anstrengungen bereit.**Party-Tauglichkeit:** Mit einigen SC II-erfahrenen Freunden lassen sich coole, spannende Turniere sowie stundenlange Kampfsessions veranstalten.**Eignung/Zielgruppe:** Für Fans des Vorgängers ein absolutes Muss. Durch die schnell erlernbare Steuerung und das einsteigerfreundliche Kampfsystem kommen auch Anfänger auf ihre Kosten.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sehr detaillierte Charaktere und wunderschöne Kampfarenen machen das Spiel zu einer Augenweide. Auch die Animationen der einzelnen Kämpfer befinden sich auf höchstem Niveau. Ausgefeilte Lichteffekte lassen die Kämpfe nochmals besser aussehen.**Sound:** Gelungene, klassisch angehauchte Stücke ertönen in glasklarem Dolby-Digital-5.1-Sound. Das Kampfgeschrei der Protagonisten und die Waffensounds wirken ebenfalls sehr gut.**Ladezeiten:** Sehr kurz gehalten. Mit durchschnittlich fünf Sekunden sind sie kaum spürbar und fallen zu keinem Zeitpunkt negativ auf.**Präsentation:** Die Menüführung ist sehr übersichtlich und lässt keine Fragen offen. Der Waffenmeister-Modus lässt durch die schön gestaltete Karte und die umfangreiche Geschichte ein gewisses Rollenspiel-Flair aufkommen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Soul Calibur II ist ein würdiger Nachfolger, den sich kein Fan durch die Lappen gehen lassen darf!



DEAD OR ALIVE 3

UMFANG ★★★★★

Kämpfer: 17, davon 1 freispielfähig**Waffen:** Nein. Die Kämpfer kommen ohne Waffen aus, beherrschen aber Konter-Angriffe.**Spielmodi:** 7. Netter Story-Modus für Solo-Spieler. Cooler Tag-Team-Modus.**Steuerung:** Relativ eingängig und auch für Anfänger geeignet. Nachdem das richtige Timing für die Konter gefunden wurde, ergeben sich geniale Auseinandersetzungen mit coolen Moves.**Specials:** Ein Alternativ-Kostüm pro Kämpfer. Abspänne stehen nach dem Durchspielen zur Verfügung. Der obercoole Kämpfer Ein aus *Dead or Alive 2* lässt sich ebenfalls freischalten.**Party-Tauglichkeit:** Nachdem das Konter-System sitzt, lassen sich hervorragende Turniere veranstalten. Bis zu vier Spieler können im Tag-Team-Modus gleichzeitig ran.**Eignung/Zielgruppe:** Wer auf Damen mit üppigen Oberweiten und Martial-Arts-Kenntnissen steht, liegt hier genau richtig. Außerdem hat das Kampfsystem klasse und bietet fantastische Kontermöglichkeiten.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Detaillierte Charaktere und sensationelle Kampfarenen machen das Spiel zu einem absoluten Hingucker. Die Animationen sowie die genialen Konterattacken machen ebenfalls einiges her und werden durch einen neckischen Bouncing-Breasts-Effekt komplettiert.**Sound:** Während einige Musikstücke durch fernöstlich angehauchte Sounds zu begeistern wissen, wirken andere Titel uninspiriert und langweilig. Dafür gibt's knackige Schlag- und Tritteffekte.**Ladezeiten:** Kaum wahrnehmbar. Mit unter fünf Sekunden fallen sie nicht ins Gewicht und ermöglichen ein flüssiges Durchspielen des Games.**Präsentation:** Die Menüs sind funktionell und ohne Tadel. Der Story-Modus ist etwas kurz ausgefallen – der Titel ist eindeutig für mehrere Mitspieler am besten geeignet. Der Survival-Modus motiviert durch freischaltbare Extras.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Auch nach über einem Jahr hat *DoA 3* nichts von seinem Glanz verloren und ist immer noch ein Pflichtkauf.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

UMFANG ★★★☆☆

Kämpfer: 23, davon 11 freispielfähig**Waffen:** Jeder Kämpfer benutzt drei Kampfstile. Einer davon besteht aus Waffenkampf.**Spielmodi:** 4. Darunter der Konquest- und der Trainings-Modus, die fast identisch sind.**Steuerung:** Anfangs ist die Steuerung noch etwas gewöhnungsbedürftig. Nach einiger Zeit ist das Ausführen von langen Combos und der fliegende Wechsel zwischen den drei Kampfstile kein Problem.**Specials:** In der Krypta lassen sich die Inhalte von 676 Särgen kaufen. Darunter befinden sich neue Charaktere, Kampfarenen, Bildergalerien und Videos. Sogar ein Comic-Buch ist dabei.**Party-Tauglichkeit:** Mit nur einem Mehrspielermodus hat das Spiel nur begrenzte Party-Tauglichkeit.**Eignung/Zielgruppe:** Das Oldschool-Gameplay mit ellenlangen Combos und die Darstellung von massig rotem Lebenssaft ist sicherlich nicht jedermanns Sache – Fans werden mit dem Spiel aber glücklich.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Das Spiel ist im Vergleich zu den anderen beiden der technisch schwächste Titel. Trotzdem gefallen die Kampfarenen durch eine fantasievolle Gestaltung. Aber auch die Kämpfer bewegen sich geschmeidig über den Bildschirm. Dominiert wird die Grafik von der Farbe Rot.**Sound:** Hier bekommt man keine Hits zu hören. Trotzdem fallen die Stücke nicht weiter negativ auf. Das Kampfgeschrei der Akteure ist teilweise etwas unpassend und störend.**Ladezeiten:** Hier gilt das Gleiche wie bei den anderen beiden Spielen. Die Xbox ist nicht allzu lange mit dem Nachschaulen der Daten beschäftigt.**Präsentation:** *MK*-typisch sind die Menüs und das Szenario sehr düster gehalten. Man sieht auf einen Blick, dass das Spiel für eine ältere Zielgruppe konzipiert wurde. Fans der Serie werden sich wohl fühlen, da die unvergleichliche Stimmung gut umgesetzt wurde.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Alle traditionellen *Mortal Kombat*-Fans werden auf jeden Fall eine Menge Spaß mit dem Spiel haben.

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig
... wetzt die Klingen.



Soul Calibur II ist einfach klasse. Die Spitzenoptik hat mir äußerst gut gefallen, auch wenn die Qualität der Areale nicht an die von *Dead or Alive 3* herankommt. Dafür gibt's erstklassige Animationen, starken Sound und ein gelungenes Kampfsystem. Nörgler bemängeln zwar, dass auch ein Anfänger mit unkoordiniertem Tastenhämmern einen Profi aushebeln kann, aber gerade das spricht für die Benutzerfreundlichkeit des Titels. Es ist nicht nötig, stundenlang im Trainings-Modus Combos zu üben – ein paar Probierunden mit einem Freund reichen schon aus, damit die wichtigsten Grundlagen sitzen. Aber auch Beat-'em-Up-Experten können sich durchaus in Move- und Combo-Listen verbeißen, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Die Steuerung ist dabei ebenfalls relativ einfach gehalten. Zwei Tasten für Waffenangriffen, eine zum Blocken und eine für Kicks sorgen für flotte Manöver und manchmal für blitzschnelle Siege. Wichtig sind dabei die Attacken, die sich aus dem Drücken von zwei Tasten gleichzeitig ergeben. Gelegentlich gibt man bei den Versuchen, diese Moves auszuführen, ein ziemlich verkramptes Bild ab. Mitverantwortlich ist dafür der große Xbox-Controller. Mit einem Controller-S geht die Prügelaktion wesentlich flüssiger von der Hand. Trotz dieses kleinen Makels zielt *Soul Calibur II* eindeutig auf schnellen Spielspaß mit einem unkomplizierten Einstieg ab. Die grandiose Präsentation tut da ihr Übriges, weshalb ich das Spiel jedem Prügelspieler nur ans Herz legen kann.

TEST

Soul Calibur II

GENRE:

Beat 'em Up

SPIELER:

Bis zu 2 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Electronic Arts

ENTWICKLER:

Namco

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3, 16:9

AUDIO:

Dolby Digital 5.1

PREIS:

Ca. € 59,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

26. September

INTERNET:

www.soulcalibur2.com

PRO/CONTRA:

- + Fantastische Animationen
- + Hervorragendes Charakterdesign
- + Cooler Waffenmeister-Modus
- + PAL-Version mit 3 Zusatzkämpfern

FAZIT: Prügelspielfans dürfen sich *Soul Calibur II* nicht entgehen lassen, zumal die PAL-Version verbessert wurde.

SOUND
90%
GRAFIK
88%

MEHRSPiLER-WERTUNG
89%
EINZELSPiLER-WERTUNG
90%

Colin McRae Rally 04



Nicht einmal ganz ein Jahr nach Teil 3 steht ein **generalüberholter Nachfolger** in den Startlöchern – und was für einer!

Donnerwetter, für den neuesten Spross der Colin-Serie hat sich Codemasters nicht viel Zeit gelassen, zumal PC-Fans sich erst seit kurzem mit der Umsetzung von *Colin McRae Rally 3* vergnügen dürfen. Auf der Xbox können Sie bereits im September mit Teil 4 erneut Staub aufwirbeln und kräftige Rallye-Boliden mit Schmackes um die Ecken scheuchen. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler der Mängel des Vorgängers angenommen und so ziemlich alle Kritikpunkte ausgemerzt. Namensgeber Colin McRae fährt ja inzwischen bei einem neuen Brötchengeber, dem Citroën-Team. Glücklicherweise ist während der Meisterschaft im Spiel aber freie Teamwahl möglich –

schließlich ist so ein französisches Mobil nicht jedermanns Sache (wobei wir natürlich nicht behaupten wollen, dass der Xsara eine Gurke sei).

Blitzsauberer Start

Nach der Auswahl des favorisierten Rennstalls geht's ohne große Umwege zur Proberunde der ersten Rallye. Hier dürfen Sie zunächst verschiedene Fahrzeugeinstellungen vornehmen und das Auto an die äußeren Gegebenheiten anpassen. Meist bietet die Voreinstellung schon einen ganz guten Kompromiss, zumal die passenden Reifen automatisch montiert werden. Gerade der einfachste Schwierigkeitsgrad ist auch für Rallye-Anfänger ohne großes Autoschrauben zu bewältigen. Ganz anders ist die Situation in den höheren Schwierigkeitsstufen oder gar im neuen Expert-Modus. Feintuning und das Benutzen

der manuellen Schaltung ist mitunter fest vorgeschrieben und kann so manche Sekunde Vorsprung ausmachen.

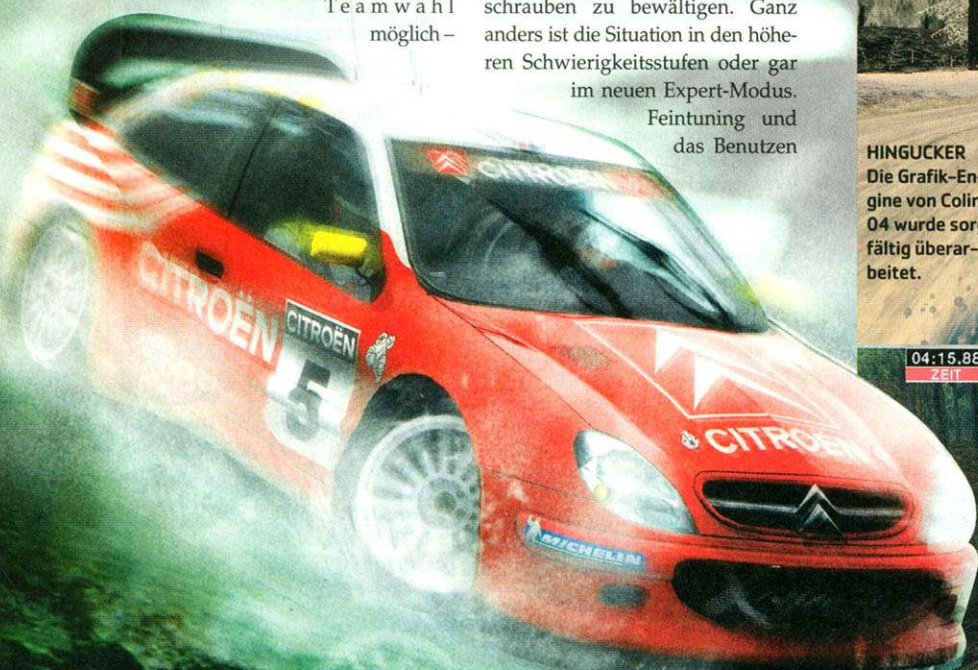
Versicherungsfall

Das Schadensmodell war schon bei Teil 3 sehr ausgefeilt und erlaubte genaue Abstufungen der Wirkung von Unfällen aufgrund von Geschwindigkeit und Aufprallwinkel. Hier steht *Colin 04* nicht nach und bietet im bereits vorher angesprochenen Expert-Modus das sensibelste Schadensmodell der Serie. Außerdem dürfen Sie hier lediglich in der Cockpitperspektive antreten

und müssen Ihrem Copiloten gut zuhören – die Richtungsanzeigen fehlen nämlich ebenfalls. Die anderen Modi dagegen bieten neben der Cockpitperspektive und einer Ansicht knapp hinter dem Fahrzeug eine neue Stoßstangenkamera, die vielen Rennspielern bei Teil 3 gefehlt hat.

60 Minuten Stress

Bei einer Rallye sind Unfälle und Schäden an den Boliden vorprogrammiert. Deshalb dürfen die Wagen zu festgelegten Zeiten repariert werden. Die Teams haben dazu jeweils nach zwei gefahrenen Wer-



HINGUCKER
Die Grafik-Engine von Colin 04 wurde sorgfältig überarbeitet.



AUFGEFASST In den Wäldern Englands gibt es reihenweise Gründe für einen Crash.



tungsprüfungen genau 60 Minuten Zeit, um das Auto wieder hinzubekommen. Die Überschreitung dieses Fensters zieht auch bei *Colin 04* so wie in der Realität sofortige Zeitstrafen nach sich. Wem die sechs umfangreichen Meisterschaften in insgesamt acht Ländern nicht ausreichen, der darf sich beliebige Rallyes aus den bereits freigeschalteten Wertungsprüfungen zusammenstellen. Witzige Dreingabe sind die Minispiele, bei denen Sie durch die Erfüllung von Vorgaben bestimmte Fahrzeugverbesserungen wie Schneereifen oder stabilere Stoßdämpfer gewinnen können. Multiplayer-Fans dürfen sich ebenfalls freuen: Bis zu vier Spieler im Splitscreen (Rallye- oder Wertungsprüfungsmodus) oder zwei Spieler nacheinander im Meisterschaftsmodus dürfen sich auf die Jagd nach Bestzeiten machen. Allerdings gibt es keinen Arcade-Modus bei dem man auch gegen andere Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke antreten kann, was sicherlich auch mit Performance-Problemen zusammenhängt.

Gelungene Technik

Im Splitscreen werden auch keine vollständigen Gegner angezeigt. Ähnlich wie ein Ghost-Car werden die Fahrzeuge nur einfarbig dargestellt. Ansonsten gibt es aber absolut nichts auszusetzen. Die Grafik erzeugt passende Rallye-Atmosphäre, was sicherlich an der sehr realistischen Farbwahl liegt. Die überarbeiteten Lichteffekte sind eine Spur spektakulärer als bei Teil 3 und auch bei den Wettereffekten wie Regen oder Schnee wurde nicht geschluppt. Sogar die coolen Verwischeffekte der Regenwischer aus der Innenperspektive wurden dezent um sich ablagernden Schmutz erweitert. Die unterschiedlichen Länder bieten natürlich charakteristische Merkmale. Ob Schotterwüste in Griechenland, Asphalttrasse in Spanien oder Rutschpartie auf schwedischem Schnee: Alle Settings überzeugen und bieten jeweils passende Effekte wie feinen Staub über sandiger Fahrbahn oder schöne Spiegelungen auf Eisflächen. Darüber hinaus gibt es Animationen

am Streckenrand zu bewundern, wie sich im Wind wiegende Bäume. Das alles läuft mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde ab, ohne Ruckler oder großartige Pop-ups. Außerdem wurden die Fahrzeuge akribisch modelliert. Vor allem die klassischen Autos und die PS-strotzenden Grup-

pe-B-Cars erstrahlen auf der Xbox in neuem Glanz. Rallye-Fans dürfen aufgrund der Optionsvielfalt und der brillanten Spielbarkeit auch beim neuesten *Colin* bedenkenlos zugreifen, selbst wenn der Vorgänger bereits im Spieleschrank steht.

UWE HÖNIG

GEWINNSPIEL

Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Codemasters verlosen wir Konsole, Spiele sowie einen stylischen Kunstdruck zu dem kommenden *Colin 04*. Einsendeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!

1. PREIS:

1x Xbox-Konsole, handsigniert von Colin McRae und
1x Kunstdruck in handgefertigtem Holzrahmen, signiert
von Colin und weltweit limitiert auf 40 Exemplare



2. BIS 4. PREIS:

1x Xbox-Spiel *Colin McRae Rally 04*

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen,

senden Sie eine SMS mit dem Text: **XZ2** an folgende länder-spezifische Nummern:

D: 81114 0,49* €/SMS
Alle Netze!
*VF D2-Anteil € 0,12
CH: 72444 0,70 sfr/SMS;
A: 0900 101010 0,60 €/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 662 0,41 €/Min.
CH: 0901 210 711 0,50 sfr/Min.



Einsendeschluss ist der 8. Oktober. Viel Glück!

Oder schicken Sie eine Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: XBOX-ZONE
Kennwort: XZ2
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder SMS teilnehmen.
Teilnahmeschluss ist der 8. Oktober.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

DETAIL-CHECK COLIN MCRAE RALLY 04

Die besten Rallye-Spiele im Vergleich

Für die Xbox gibt es zwar keine Riesenauswahl an Rallye-Spielen, aber dafür sind beinahe alle Titel von guter bis sehr guter Qualität. Das neue *Colin 04* schubst bei unserem Vergleich den Vorgänger vom Rallye-Thron, da so gut wie alle Kritikpunkte gewissenhaft ausgemerzt wurden. Alle Fans der staubigen Pistenhatz sollten deshalb im September beim Softwaredealer ihrer Wahl zuschlagen.



COLIN MCRAE RALLY 04

UMFANG ★★★★★

Länderanzahl: 8
Streckenanzahl: 48
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Ja
Eigene Rallyes möglich? Ja
Fahrzeuganzahl: 21
Xbox Live: Ja, aber nur Rangliste

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
 - Sehr detailliert
 - Mehrere Stufen
 - Abschaltbar
 - Reparaturen selbst wählbar, mit Zeitangabe
Schwierigkeitsgrad:
 - Einstellbar von zu einfach bis mörderisch

Fahrzeug-Einstellungen:
 - 7 mehrstufige Wagensettings
 - Passende Reifen werden automatisch montiert

Spieranzahl:
 - Meisterschaft, nacheinander: 1 bis 2 Spieler
 - Wertungsprüfung nacheinander: 1 bis 4 Spieler
 - Splitscreen: 2 bis 4 Spieler

Fahrzeugphysik:
 - Äußerst realistisch, nachvollziehbar, immer beherrschbar

GRAFIK ★★★★★

Umgebung:
 - Detaillierte, realistische Landschaften

Autos:
 - Fabelhafte Polygon-Modelle, insgesamt sehr realistisch

Präsentation:
 - Übersichtlich und funktionell

SOUND ★★★★★

Geräuschkulisse:
 - In der Innenansicht gibt es astreinen 5.1-Sound.

Beifahrer:
 - Zuverlässig, sachlich

Besonderheiten:
 - Minispiele: zwischen den Rallyes um Fahrzeugteile zu erspielen



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Optionsvielfalt, klasse Grafik und Steuerung machen *Colin 04* zur Referenz.



COLIN MCRAE RALLY 3

UMFANG ★★★★★

Länderanzahl: 8
Streckenanzahl: 48
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Nein
Eigene Rallyes möglich? Nein
Fahrzeuganzahl: 24
Xbox Live: Nein

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
 - Detailliert
 - Mehrere Stufen
 - Reparaturen werden automatisch ausgeführt
Schwierigkeitsgrad:
 - Einstellbar in drei Stufen von normal bis sehr schwierig

Fahrzeug-Einstellungen:
 - 13 Wagensettings
 - 3 unterschiedliche Stufen bei fast allen Einstellungen

Spieranzahl:
 - Meisterschaft, nacheinander: Nur 1 Spieler
 - Wertungsprüfung nacheinander: 1 bis 2 Spieler
 - Splitscreen: 2 Spieler

Fahrzeugphysik:
 - Realistisch, nachvollziehbar, gut beherrschbar

GRAFIK ★★★★★

Umgebung:
 - Zweckmäßige Landschaften, tolle Effekte

Autos:
 - Gelungene Modelle, vor allem der Ford Focus ist genial

Präsentation:
 - Gelungen und nicht zu trocken

SOUND ★★★★★

Geräuschkulisse:
 - Gelungener Sound in 5.1 Dolby Digital

Beifahrer:
 - Zuverlässig, sachlich

Besonderheiten:
 - Die Meisterschaft ist leider nur mit dem Ford Focus spielbar



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Das Handling des perfekt umgesetzten Focus entschädigt für die Optionsarmut.



V-RALLY 3

UMFANG ★★★★★

Länderanzahl: 6
Streckenanzahl: 24
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Nein
Eigene Rallyes möglich? Nein
Fahrzeuganzahl: 20
Xbox Live: Nein

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
 - Detailliert
 - Abschaltbar
 - Reparaturen selbst wählbar, mit Zeitangabe
Schwierigkeitsgrad:
 - Steigert sich während den unterschiedlichen Meisterschaften stetig

Fahrzeug-Einstellungen:
 - 8 Wagensettings, 7 unterschiedliche Stufen bei fast allen Einstellungen

Spieranzahl:
 - Meisterschaft, nacheinander: Nur 1 Spieler
 - Wertungsprüfung nacheinander: 1 bis 4 Spieler
 - Splitscreen: -

Fahrzeugphysik:
 - Fast immer nachvollziehbar, gut beherrschbar

GRAFIK ★★★★★

Umgebung:
 - Detaillierte, farbenfrohe Umgebung
 - Ruckler bei Außenansicht

Autos:
 - Schöne Fahrzeuge, aber nur zweckmäßiger Detailgrad

Präsentation:
 - Überschaubare Menüs ohne Mängel

SOUND ★★★★★

Geräuschkulisse:
 - Gute Motoren- und Umgebungsgeräusche

Beifahrer:
 - Zuverlässig, emotional

Besonderheiten:
 - Umfangreicher Karrieremodus, sogar Teamwechsel möglich



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Hübsche Grafik und der superbe Karrieremodus sorgen für Off-Road-Spaß.



RALLISPORT CHALLENGE

UMFANG ★★★★★

Länderanzahl: 12
Streckenanzahl: 48
Ganze Rallyes außerhalb der Meisterschaft spielbar? Nein
Eigene Rallyes möglich? Nein
Fahrzeuganzahl: 29
Xbox Live: Nein

STEUERUNG ★★★★★

Schadensmodell:
 - Weniger detailliert
 - Wirkt sich nicht auf das Fahrverhalten aus
 - Reparaturen werden automatisch ausgeführt
Schwierigkeitsgrad:
 - Steigert sich während der Meisterschaft um drei Stufen bis zu extrem schwer

Fahrzeug-Einstellungen:
 - 5 Wagensettings, 3 unterschiedliche Stufen bei fast allen Einstellungen

Spieranzahl:
 - Meisterschaft, nacheinander: Nur 1 Spieler
 - Wertungsprüfung nacheinander: -
 - Splitscreen: 1 bis 4 Spieler

Fahrzeugphysik:
 - Arcadelesig, Drift nicht immer nachvollziehbar, gut beherrschbar

GRAFIK ★★★★★

Umgebung:
 - Detaillierte Landschaften, sehr flüssige und schnelle Grafik-Engine

Autos:
 - Sehr ansprechend gestaltete Fahrzeugmodelle

Präsentation:
 - Einfache Menüs

SOUND ★★★★★

Geräuschkulisse:
 - Realitätsnahe Motoren Sounds

Beifahrer:
 - Zuverlässig, unterkühlt

Besonderheiten:
 - Viele Spielmodi inklusive Rennen gegen drei Gegner auf der Strecke



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Die schnelle Optik sorgt für Aufsehen, leider nervt der heftige Schwierigkeitsgrad.

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig

... fährt gegen die Zeit.



Die vierte Auflage der Rallye-Serie bietet endlich alle Optionen, die ich bei Teil 3 schmerzlich vermisst hatte. So dürfen die Meisterschaften nun mit beliebigen Teams und Fahrzeugen in Angriff genommen werden, anstatt lediglich mit dem Ford Focus über Stock und Stein zu heizen. Außerdem gibt es nun wesentlich mehr zu tun, als bei *Colin 3*. Neben den sechs umfangreichen Meisterschaften, bei denen Sie die ganzen Strecken und Bonusfahrzeuge freischalten können, stehen Ihnen auf Knopfdruck selbst zusammengestellte Rallyes zur Verfügung – sehr gut. Gewohnt brillant ist auch diesmal wieder die Steuerung. Die Beschaffenheit des Untergrunds ist deutlich spürbar und je nach Anforderung können Sie die Bolide mit gefühlvollen Drifts oder auch durch heftiges Herumreißen um die Kurven jagen. Das Fahrzeugverhalten ist immer nachvollziehbar; jeder Crash beruht grundsätzlich auf eigenem Verschulden. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden geht es dann ganz schön deftig zur Sache und der Simulationsanspruch von *Colin 04* kommt voll zum Tragen. Durch das realistische Schadensmodell ist der Bolid nach einem kapitalen Unfall nämlich ruiniert, so dass man im schlimmsten Fall mit einem abgerissenen Rad und zerstörtem Turbo bis ins Ziel schleicht.

TEST

Colin McRae Rally 04

GENRE:
 Rennspiel

SPIELER:
 Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
 Rangliste online

HERSTELLER:
 Codemasters

ENTWICKLER:
 Codemasters

SPRACHE:
 Deutsch

VIDEO:
 4:3, 16:9

AUDIO:
 5.1 Dolby Digital

PREIS:
 Ca. € 59,-

USK-FREIGABE:
 Ohne Beschränkung

TERMIN:
 19. September

INTERNET:
 www.codemasters.de

PRO/CONTRA:
 + Tolle Optik
 + Exzellente Steuerung
 + Umfangreich
 - Per Xbox Live lediglich Streckenrekorde

FAZIT: Schöne Grafik, geniales Fahrgefühl und die flexible Meisterschaft verheißt *Colin 04* zum Rallye-Thron.

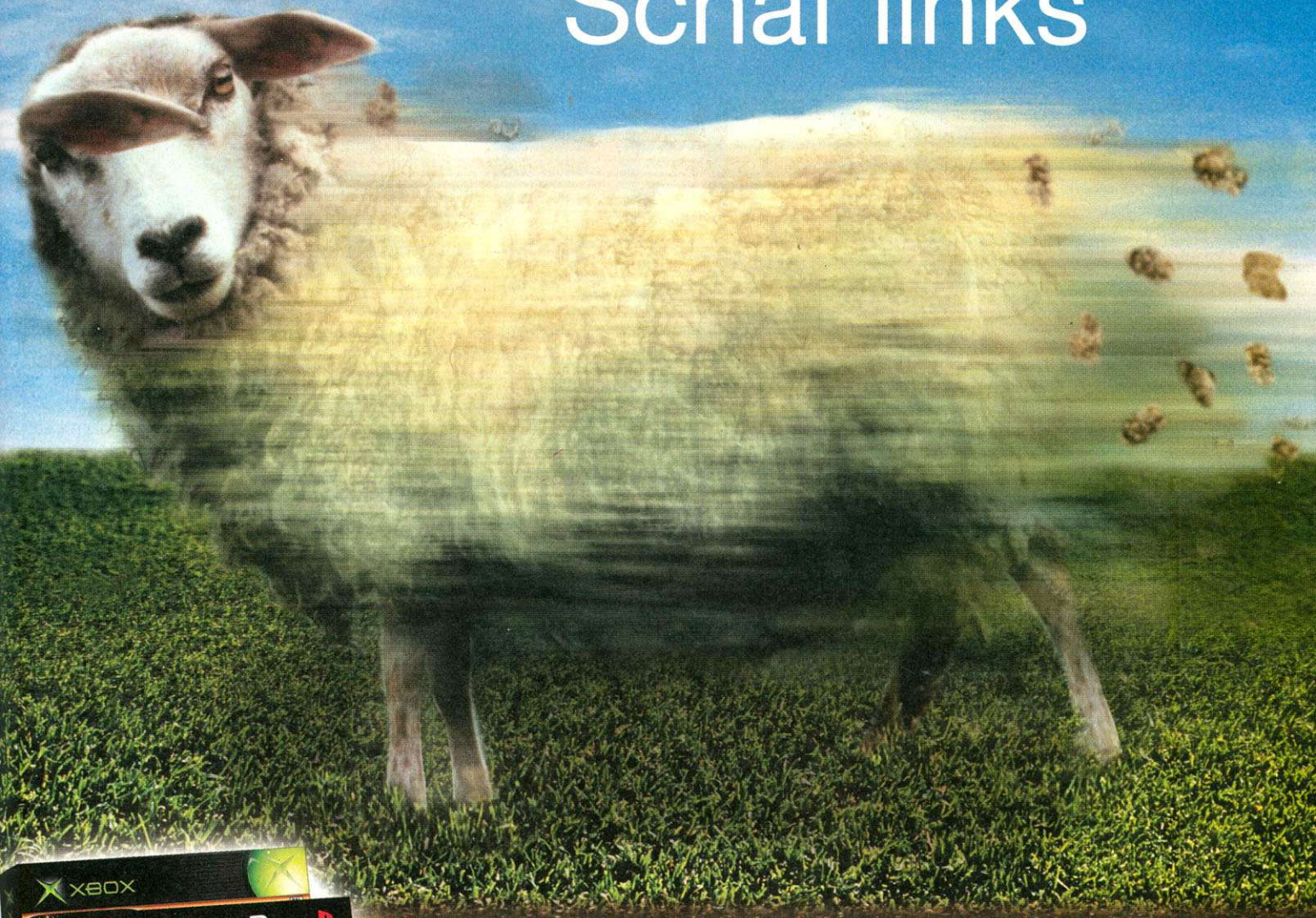
SOUND
82%

GRAFIK
85%

MEHRSPIELER-WERTUNG
84%

EINTEILER-WERTUNG
88%

Nächste Kurve, Schaf links



04

colin mcrae rally



next generation rally

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

www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

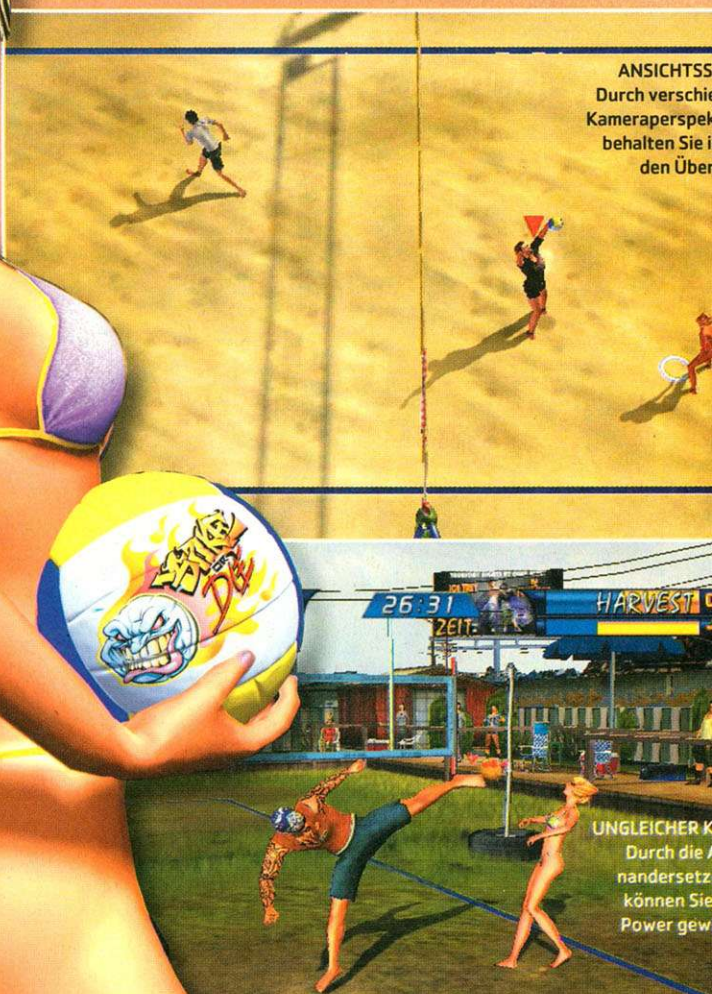
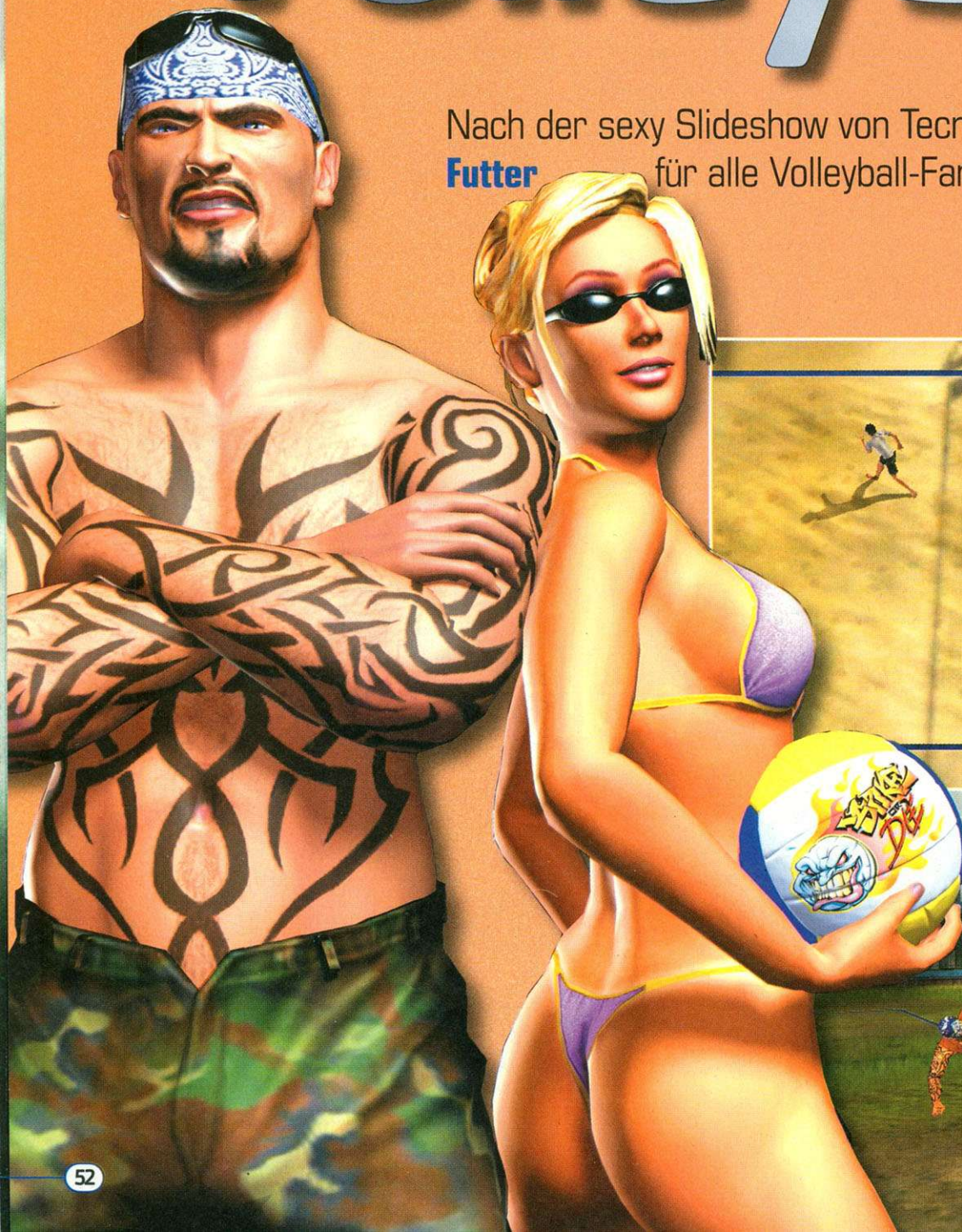
© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PlayStation" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

Outlaw Volleyball

Nach der sexy Slideshow von Tecmo gibt es nun **neues Futter** für alle Volleyball-Fans.

**CHEATS
& CODES**
Seite 78

**X-BOX
LIVE**



ANSICHTSS
Durch verschie
Kameraperspek
behalten Sie i
den Über

UNGLEICHER K
Durch die A
nandersetz
können Sie
Power gew

Trotz der begrenzten spielerischen Möglichkeiten konnte *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* eine stattliche Fangemeinde um sich scharen. Kein Wunder, schließlich dürfen alle beinharten *Dead or Alive*-Fans die hübschen Kämpferinnen mal bei ganz anderen Tätigkeiten beobachten. Mit *Outlaw Volleyball* schlägt nun TDK mediaactive in die gleiche Kerbe und liefert ein Sportspiel ab, das sich selbst aber auch nicht ganz ernst nimmt. So ist schon allein die Charakterauswahl äußerst skurril: Neben absolut knackigen Mädels stehen nämlich auch ein Hillbilly, ein Latino-Schönling oder eine tätowierte Killermaschine zur Verfügung. Allerdings muss der Großteil der Sportlerriege erst durch Erfolge im Tournee-Modus freigeschaltet werden. Hierbei handelt es sich um eine Art Karriere, bei der Sie zehn Volleyball-Plätze rund um den Erdball aufsuchen dürfen, um jeweils fünf verschiedene Wettbewerbe zu absolvieren.

auf dem Holzweg. So abgefahren wie die Charaktere präsentieren sich nämlich auch die Courts. Im Laufe des Spiels werden Sie deshalb auch Matches im ewigen Eis der Antarktis oder in einer stinkenden Kanalisation bestreiten. Interessant ist dabei die Vielfalt an witzigen und teils völlig verrückten Spielvarianten: Neben simplen Matches mit vereinfachten Regeln können Sie auch die alten Volleyball-Bestimmungen verwenden, nach denen nur das aufschlagende Team punkten kann. Rein fiktiv, aber äußerst spaßig sind die zahlreichen Modi, die eine gehörige Portion Abwechslung in den Wettkampfalltag bringen. Beispielsweise gibt es die Hot-Potato-Partien, bei denen sich stetig eine Leiste auflädt. Ist der Balken voll, explodiert der Volleyball mitten im Spiel und reißt das in der Nähe stehende Team ins Verderben. Bei der Kasino-Variante wird jeder Punktgewinn mit einem Preisgeld belohnt, das umso höher ausfällt, je länger der Ballwechsel dauert.

Abgedrehte Schauplätze

Wer jetzt meint, man spielt nur auf stinknormalen Stränden, der ist

Mehr Spieltiefe

Im Vergleich zu *DoA Xtreme Beach Volleyball* hat *Outlaw Volleyball*

deutlich mehr Spiel fürs Geld zu bieten. Die zahlreichen Modi werden durch die coole Xbox-Live-Unterstützung ergänzt. Im Handumdrehen finden sich online vier Spieler zusammen, um anschließend witzige Ballwechsel auszutragen. Die eingängige Steuerung tut da ihr Übriges, damit der Spaß nicht auf der Strecke bleibt. Ein Knopf zur Ballannahme beziehungsweise zum Passen, einer zum Schmettern und einer zum Blocken ermöglichen nette Spiel-

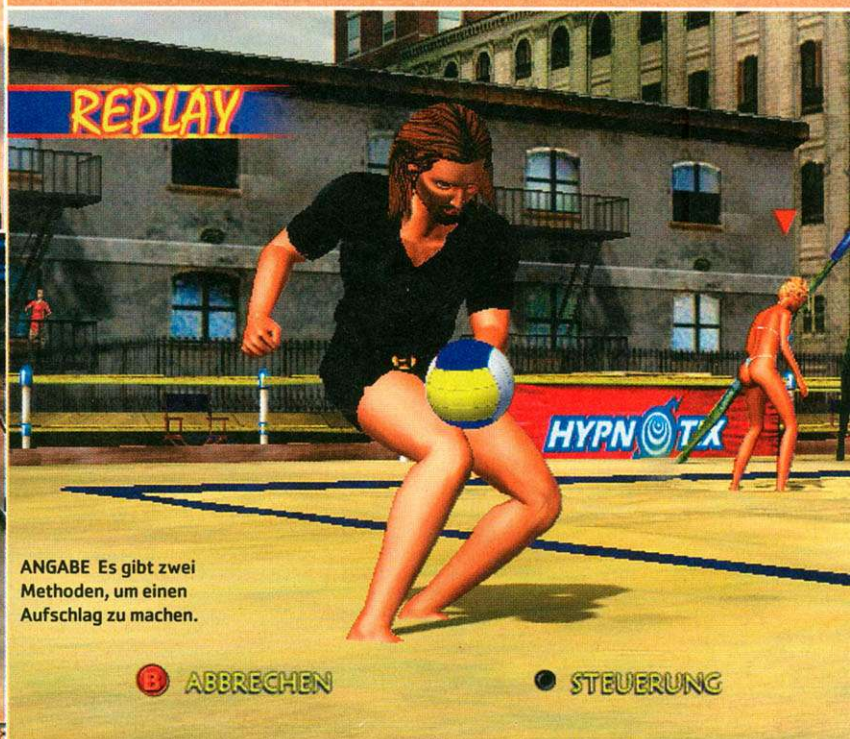
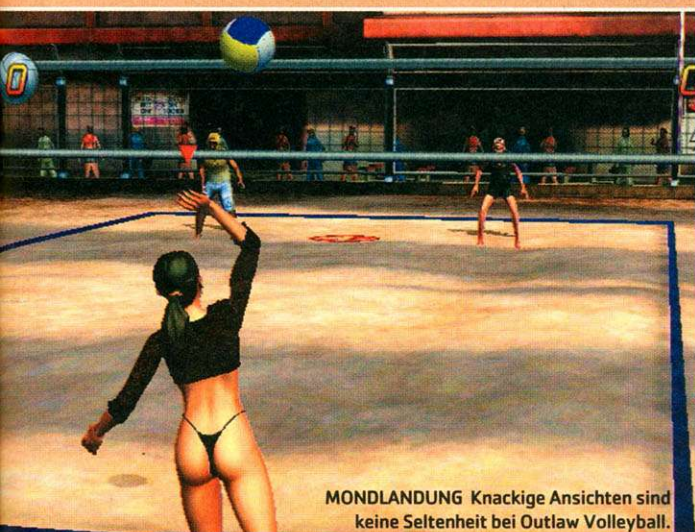
züge. Mit den Schultertasten können Sie die Spielfigur wechseln oder einen Turbo aktivieren, mit dem man auch haarige Bälle mit einem beherzten Hecht erwischen kann. Als kleine Dreingabe gibt es per Knopfdruck ähnlich wie beim Eishockey kleine Kämpfe. Vor einem Aufschlag können Sie sich bei diesen einfach gehaltenen Auseinandersetzungen extra Power erkämpfen, um den nächsten Ball besonders heftig ins gegnerische Feld zu dreschen.

DER TRAININGS-MODUS

Übung macht den Meister

Bei *Outlaw Volleyball* gibt es eine besondere Motivation, um den Trainings-Modus komplett abzuschließen. Mit dem erfolgreichen Abschließen der insgesamt 20 Übungen dürfen Sie nämlich die Fähigkeiten der Sportler verbessern.

Die Aufgaben umfassen alle relevanten Volleyball-Manöver. So schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe, Sie lernen das Spiel perfekt zu beherrschen und bekommen gleichzeitig einen aufgewerteten Charakter. Nicht zuletzt sind einige der Übungen ziemlich witzig. Beispielsweise müssen Sie plötzlich auftauchende Zielscheiben mit genau platzierten Schmetterbällen abschießen, um Bonuspunkte zu kassieren.



ANGABE Es gibt zwei Methoden, um einen Aufschlag zu machen.

Grafik mit Makeln

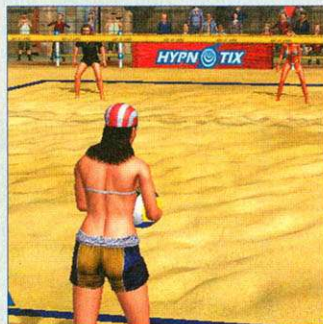
Ähnlich wie bei *DoA Xtreme Beach Volleyball* wurden die weiblichen Sportlerinnen äußerst aufregend in Szene gesetzt. Meist sind die knackigen Hinterteile in knappe Strings verpackt und der beliebte Bouncing-Breasts-Effekt ist nun auch nicht mehr allein den *DoA*-Mädels vorbehalten. Weibliche Zocker bekommen ebenfalls was zu sehen, denn auch einige der männlichen Charaktere tragen nur winzige Fummel. Allerdings sind diese Details nur in den Sequenzen zwischen den Ballwechseln zu sehen. Während des Spiels werden die Protagonisten aus Gründen der Übersichtlichkeit nämlich ziemlich klein dargestellt. Die Turnierplätze sehen ebenso wie die Wettkämpfer sehr schön aus und wurden mit jubelnden Zuschauern und diversen Effekten wie Spiegelungen im Abwasser des Kanalisations-Courts aufpoliert. Leider gibt es aber ein Riesenproblem mit nervenden Framerateeinbrüchen. Während der Ballwechsel in der Draufsicht fallen die Mängel der Grafik-Engine kaum auf, aber die Schwenks bei den Zwischensequenzen oder bei der Action-Perspektive offenbaren des Öfteren üble Ruckler. Dennoch sollten Volleyball-Fans, die nichts gegen abgefahrene Spielelemente haben, unbedingt einen Blick auf *Outlaw Volleyball* werfen.

UWE HÖNIG

DETAIL-CHECK OUTLAW VOLLEYBALL

Volleyball Total

Mit *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* kamen vor allem Freunde der seichten Unterhaltung voll auf ihre Kosten. Das Spiel nimmt einem viele Aufgaben ab und es kommt meist nur auf das richtige Timing beim Schmettern an. *Outlaw Volleyball* ist grafisch nicht ganz so opulent, dafür gibt es für den Spieler wesentlich mehr zu tun. Außerdem wartet das Game mit Xbox-Live-Unterstützung auf, was zusätzliche Bonuspunkte bringt.



OUTLAW VOLLEYBALL

UMFANG ★★★★★

Anzahl der Charaktere: 16

- Männlich und weiblich
- Verschiedene Outfits möglich

Anzahl der Courts: 11

Setting: Weltweite Schauplätze

Karriere-Modus: Ja

- Welttour mit insgesamt 50 Events
- Trainings-Modus mit 20 Übungen, die als Minispiele fungieren
- Fähigkeiten der Charaktere können durch den Trainingsmodus verbessert werden.

Xbox Live: Ja, Mehrspielermodus online

STEUERUNG ★★★★★

Charakterwechsel während des Matches

möglich? Ja, mit linker Schultertaste

Kleine Auseinandersetzungen möglich?

Ja
- Kampfeinlagen erhöhen die Kraft des nächsten Aufschlags

Echtes Volleyball-Regelwerk?

Ja, wahlweise

Tastenbelegung: 4 Knöpfe zum Annehmen, Blocken und zum Schmettern. Steuerung wechselt nicht bei Aufschlagrecht.

Schwierigkeitsgrad: Anfangs zu leicht,

später fordernd. Es gibt Tricks für nicht

panierbare Schmetterbälle.

Spieleranzahl:

Offline: Bis zu 4 Spieler

Online: Bis zu 4 Spieler

GRAFIK ★★★★★

Umgebung:

- Detailliert mit schönen Lichteffekten
- Abwechslungsreiche Courts
- 60 Bilder pro Sekunde mit Ruckeleinlagen

Charaktere:

- Skumle Typen und reizvolle Sportlerinnen
- Hübsche Animationen inklusive Bouncing Breasts

Präsentation:

- Funktionelle Menüs

SOUND ★★★★★

- Heftiger Soundtrack mit 20 lizenzierten Tracks aus den Bereichen Rock, Punk und Hip-Hop
- Freche Audiokommentare

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Fazit: Wer abgedrehten Volleyball spielen möchte, der sollte bei *Outlaw Volleyball* zugreifen.



DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

UMFANG ★★★☆☆

Anzahl der Charaktere: 8

- Ausschließlich weiblich
- Verschiedene Outfits möglich

Anzahl der Courts: 4

Setting: Zacks Trauminsel

Karriere-Modus: Ja

- 14-tägiger „Urlaub“, jeder Tag bietet bis zu drei Matches und einen Kasinoaufenthalt mit Roulette, Black Jack und Slot Machines
- Gute Partner können durch Geschenke wie Bikinis bei Laune gehalten werden.

Xbox Live: Nein

STEUERUNG ★★★☆☆

Charakterwechsel während des Matches

möglich? Ja, mit rechter Schultertaste

Kleine Auseinandersetzungen möglich?

Nein
- Trotz Martial-Arts-Kenntnissen beharren sich die Mädels nur mit Ballen

Echtes Volleyball-Regelwerk?

Nein

Tastenbelegung: 2 Knöpfe für Annehmen, Blocken und Schmettern. Steuerung wechselt bei Aufschlagrecht.

Schwierigkeitsgrad: Gleichbleibendes

Niveau. Erfolgsrezept ist das richtige

Timing beim Schmettern.

Spieleranzahl:

Offline: Bis zu 2 Spieler

Online: -

GRAFIK ★★★★★

Umgebung:

- Hintergründe von bestechender Qualität
- Alle Courts nur auf Zacks Island
- 60 Bilder pro Sekunde, immer stabil

Charaktere:

- Bekannte *DoA*-Kämpferinnen
- Sensationelle Animationen inklusive Bouncing Breasts

Präsentation:

- Urlaubsfeeling von vorne bis hinten

SOUND ★★★★★

- Passende Urlaubsrhythmen aus den Bereichen Reggae und Pop, teils lizenziert
- Tennisähnliches Stöhnen der Ladies bei vielen Moves

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Fazit: Ein virtueller Urlaub mit fantastischer Optik, schönen Frauen und trivialem Volleyball.

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig
... steht auf Summer.



Als alter *Dead or Alive*-Fan möchte ich schon *DoA Xtreme Beach Volleyball* trotz Gameplayschwächen. *Outlaw Volleyball* hat spielerisch eindeutig mehr zu bieten. Vor allem die zahlreichen witzigen Modi sowie die coole Xbox-Live-Unterstützung haben mir sehr gut gefallen. Die 16 Charaktere sind teilweise völlig verrückt, beispielsweise hat die Russin Natasha ein MG dabei und schwenkt den riesigen Ballermann bei der Spielervorstellung. Auf dem Court setzt sie das Gewehr aber dann doch nicht ein. Hier greift man lieber zu Martial-Arts-Künsten als zu Bleispritzen, denn mit einem simplen Knopfdruck kann man vor dem Aufschlag eine Person der gegnerischen Mannschaft zum Kampf herausfordern. Mit einfachen Kicks und Faustschlägen dürfen Sie so ein wenig Extra-Kraft für die Angabe oder für heftige Schmetterbälle erringen. Zu Beginn des umfangreichen Karriere-Modus sind die Computergegner richtig doof und versammeln die einfachsten Bälle. Später legt die KI dann deutlich zu, aber es gibt immer noch Tricks, wie man die Kontrahenten aushebeln kann. Mit mehreren Personen oder per Xbox Live machen die flotten Ballwechsel natürlich am meisten Spaß.

TEST

Outlaw Volleyball

GENRE:
Sport

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Mehrspielermodus online

HERSTELLER:
TDK mediactive

ENTWICKLER:
Hypnotix

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3, 16:9

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 59,-

USK-FREIGABE:
Ab 6 Jahren

TERMIN:
26. September

INTERNET:
www.outlawvolleyballgame.com

PRO/CONTRA:

- + Coole Präsentation
- + Verbesserbare Charakterfähigkeiten
- + Xbox-Live-Unterstützung
- Üble Ruckeleinlagen

FAZIT: Einfaches Gameplay, witzige Sequenzen mit reizender Optik und der Online-Modus sorgen für Spaß.

SOUND 83%

GRAFIK 79%

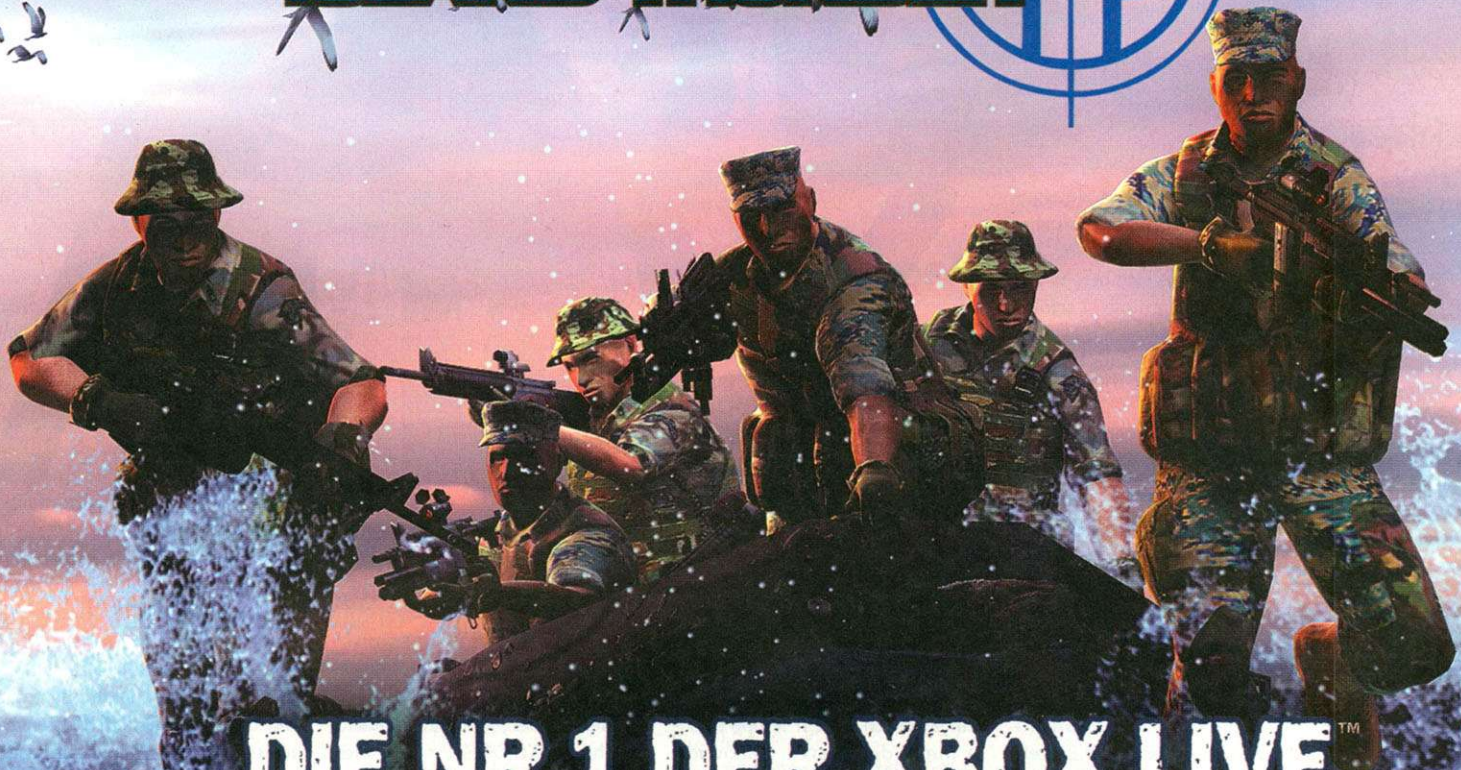
MEHRSPIELER-WERTUNG 83%

EINZELSPIELER-WERTUNG 80%

Tom Clancy's

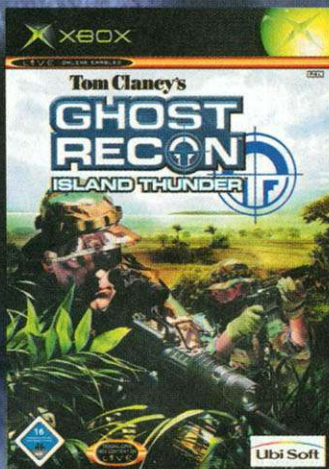
GHOST RECON

ISLAND THUNDER



DIE NR.1 DER XBOX LIVE TAKTIK-SHOOTER IST ZURÜCK

-  Besiegen Sie Ihre Gegner in engen Straßenschluchten, im dichten Gestrüpp des Dschungels oder an zerklüfteten Berghängen.
-  Nehmen Sie teil an Multiplayer-Schlachten auf 12 Karten, inkl. neuer Wüstengebiete und der 4 beliebtesten Karten aus Ghost Recon™.
-  Laden Sie über Xbox Live™ neue, exklusive Spielinhalte herunter.
-  Stellen Sie über Xbox Live™ Schnelligkeit und Präzision unter Beweis. Nutzen Sie dabei das Echtzeit-Rankingsystem und die neuen innovativen Multiplayer-Features.



UVP
€ **29,95**



www.ghostrecon.de
www.ubisoft.de



Bei XGRA (ausgeschrieben: *Extreme Gravity Racing Association*) handelt es sich bereits um den vierten Teil der äußerst erfolgreichen *Extreme G*-Rennspielserie. Allerdings erschienen die bisherigen Spiele nur auf Sony- und Nintendo-Konsolen und so stellt XGRA das Xbox-Debüt dar. Als fahrbare Untersätze dienen bei diesem Zukunfts-Racer protzig wirkende Motorräder, die mit über 1.000 km/h über die Rennstrecken heizen und allerlei Spezialfähigkeiten besitzen.

XGRA

Die coolsten Motorräder der Zukunft:
Über 1.000 km/h schnell und schwer bewaffnet !

Wieselflinke Bikes

Als Spielvarianten stehen Ihnen bei XGRA die üblichen Standardmodi zur Verfügung. Neben dem Einzelrennen und dem Time Attack liegt das Hauptaugenmerk dabei eindeutig auf dem Meisterschaftsmodus. Hier heuern Sie im Jahr 2080 bei einem der acht Rennteams an und starten in der niedrigsten Rennklasse. Anfangs ist die Spielgeschwindigkeit noch recht gemächlich und Sie können sich gut auf die Steuerung Ihrer Bikes einstellen. Diese haben eine sehr direkte

Lenkung und können selbst bei unmenschlich hohem Tempo präzise durch die Kurven manövriert werden. Erst ab einer bestimmten Geschwindigkeit neigt das Heck zum Ausbrechen und es ist erhöhte Vorsicht geboten. Berühren Sie bei XGRA die Banden, verlieren Sie natürlich Geschwindigkeit, allerdings hält sich der Verlust in Grenzen und der Spielfluss wird kaum gestört. In den höheren Spielklassen legt die Geschwindigkeit ordentlich zu und gerade in Kombination mit

den unzähligen Beschleunigungsstreifen auf der Fahrbahnoberfläche ergeht es XGRA so, wie vielen Highspeed-Rennspielen: Die Bikes sind nur noch schwer steuerbar und es kommt zu ständigen Berührungen mit den Banden.

Waffen über Waffen

Um sich bei XGRA auf den abwechslungsreichen und fantasievoll ausmodellierten Strecken gegen die Konkurrenz durchzusetzen, reicht fahrerisches Können

alleine nicht aus. Sie müssen auch den Umgang mit den Waffen beherrschen. Jedes Rennbike besitzt dabei eine von fünf verschiedenen Primärwaffen, die es in drei Ausbaustufen gibt. Zudem stehen bis zu zehn weitere Sekundärwaffen zur Verfügung. Die Hauptwaffe Ihres Gleiters kann während des Rennens unbegrenzt eingesetzt werden, vorausgesetzt deren Energiereserve neigt sich nicht dem Ende zu. Die Zusatzwaffen werden dagegen erst durch das Überfahren



der Items auf der Straße aktiviert. Welche Spezialwaffe Sie einsetzen können, hängt davon ab, wie viele Items Sie einsammeln. Ein Item aktiviert z. B. nur die relativ schwache „Vampire“-Waffe, welche eine Art Energielasso auf ihren Vordermann abschießt und nur wenig Energie abzieht. Sammeln Sie dagegen zwei Items ein, können Sie schon Minen legen, und bei drei Items gibt es einen Extra-Boost. Insgesamt haben Sie zehn verschiedene Spezialfähigkeiten in petto, die natürlich allesamt unterschiedlich stark sind.

Wie du mir, so ich dir

Ein nettes Feature haben sich die Entwickler bei den Reaktionen der gegnerischen Fahrer auf Ihre Angriffe einfallen lassen. Wenn auch immer Sie mit Ihren Waffen angreifen, der entsprechende Fahrer lässt es sich nicht nehmen, Ihnen durch eine kleine Videomitteilung den Kampf anzusagen. Von diesem Zeitpunkt an lässt der Fahrer dann gezielt seine Waffen in Ihre Richtung sprechen, was durchaus negative Folgen für Sie haben kann. Ebenfalls eine sehr gute Idee sind die Sekundärziele, die Sie bei jeder Map haben. Zum Beispiel müssen Sie hier und da mal einen Gegner komplett ausschalten oder zumindest vor ihm ins Ziel kommen. Auch das Zerstören von Bandenwerbung der Konkurrenzrennställe kann eine der Aufgaben sein. Erreichen Sie Ihre Ziele, gibt es vom Team Extra-Belohnungen.

Technisch solide

Das wichtigste Kriterium eines jeden Zukunfts-Racers erfüllt XGRA: Es bietet eine Wahnsinnseschwindigkeit und läuft dabei flüssig ab. Lediglich in den seltensten

Fällen, wenn viele Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm sind und für viel Action sorgen, bricht die Framerate ein. Auch bei den Strecken mit dem so genannten „Extremwetter“ ruckelt das Spiel unangenehm. Gerade im Vergleich zu *Quantum Redshift*, welches schon etliche Monate auf dem Buckel hat, hätte man hinsichtlich der grafischen Präsentation durchaus mehr erwarten können.

OLIVER BECK



EGOTRIP. Natürlich können Sie bei XGRA auch aus der Innenansicht auf Rekordjagd gehen.

DETAIL-CHECK XGRA

Was rockt mehr? Motorräder oder Fluggleiter?



XGRA

FEATURES

★★★★★

Fahrer: 8, dabei gravierende Unterschiede zwischen den Bikes vorhanden
Strecken: 14 (verschiedene Ligen)
Spielmodi: Time Attack, Arcade-Rennen, Meisterschaftsmodus
Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer, etwas unausgewogen
Extras: Pro Gleiter eine Primärwaffe und bis zu 10 Extrafähigkeiten (Boost, Extrawaffen etc.), die taktisch eingesetzt werden müssen.
Steuerung: Direkte Steuerung. Durch das etwas komische Rutschverhalten der Bikes hat man nicht immer die totale Kontrolle.
Streckendesign: Abwechslungsreiche Maps mit toller, abgedrehter Streckenführung mit vielen Loopings und Beschleunigungsstreifen

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Teilweise niedrig aufgelöste Texturen (jedoch abhängig von Rennstrecke), schöne Explosions- und Lichteffekte, ordentliche Weitsicht, wenig detaillierte Motorräder
Framerate: Flüssig, oft unschöne Ruckler. Vor allem die Strecken mit „Extremwetter“ haben große Framerate-Probleme.
Sound: Langweilige Lieder aus den verschiedensten Musikrichtungen. Die Soundeffekte klingen dagegen sehr gut.
Ladezeiten: Sehr kurz
Präsentation: Schlichte Aufmachung, übersichtliche Menüs
Mehrspieler: Bis zu 4 Spieler (Splitscreen)
Xbox Live: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

XGRA ist umfangreich und hat ein intelligentes Waffensystem und Streckendesign. Technisch allerdings nur gut.



QUANTUM REDSHIFT

FEATURES

★★★★★

Fahrer: 16 (8 sofort, 8 freischaltbar), Unterschiede halten sich in Grenzen
Strecken: 16 (verschiedene Ligen)
Spielmodi: Time Attack, Einzelrennen, Meisterschaftsmodus
Schwierigkeitsgrad: Einstellbar, letzte Rennklassen sehr schwer
Extras: Nur Schild, Boost und Waffen können auferüstet werden. In den späteren Klassen zu viel Einsatz der Waffen erforderlich.
Steuerung: Sehr gut erlernbar. Vollkommene Kontrolle des Gleiters möglich – nur die letzte Rennklasse ist zu schnell geworden.
Streckendesign: Abwechslungsreiche Strecken, jedoch nicht so abgedreht wie bei XGRA, eher normaler Rennspielcharakter

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Überraschende Technik. Sehr scharfe Texturen, tolle Weitsicht und exzessiver Gebrauch von Bump Mapping. Trotz des Alters die klare Referenz des Genres.
Framerate: 60 fps, nahezu null Ruckler, selbst bei den größten Explosionen und sonstigen Effekten
Sound: Belanglose Techno-Musik. Musik von der Festplatte möglich. Soundeffekte klingen satt und passend.
Ladezeiten: Mittel
Präsentation: Spartanische Optik, jedoch klare Menüführung
Mehrspieler: Bis zu 4 Spieler (Splitscreen)
Xbox Live: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Selbst nach einem Jahr stellt *Quantum Redshift* immer noch die Referenz des Genres dar. Technisch absolut top.

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
...zündet die Turbos



Mit ordentlicher Verspätung kommt nun also der vierte Teil der *Extreme G*-Serie auf der Xbox heraus. Bei der langen Entwicklungszeit hätte ich mir grafisch zwar etwas mehr erwartet, aber das Gebotene kann trotzdem überzeugen. Vor allem das hervorragende Streckendesign ist den Programmierern gelungen und sorgt in Verbindung mit der sehr guten Spielbarkeit für viele Stunden Spielspaß. Derart viele Loopings, halbschleifenförmige Kurven und sonstige Schikanen hat man schon lange nicht mehr gesehen. Auch die vielen Streckenabzweigungen sind gelungen und machen Spaß. Das intelligente Waffensystem, welches eine große Prise Taktik erfordert, ist dabei vorbildlich ausgearbeitet und sorgt für eine gute Balance zwischen den Schieß- und Fahrrelais, so dass sowohl Renn- als auch Actionfans auf ihre Kosten kommen werden.

TEST

XGRA

GENRE: Rennspiel
SPIELER: Bis zu 4 Spieler
XBOX LIVE: Nein
HERSTELLER: Acclaim
ENTWICKLER: Acclaim
SPRACHE: Englisch
VIDEO: 4:3
AUDIO: Dolby Digital 5.1
PREIS: Ca. € 60,-
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: 3. Oktober
INTERNET: www.acclaim.de

SOUND 70%

GRAFIK 78%

MEHRSPIELER-WERTUNG 81%

EINZELSPIELER-WERTUNG 81%

PRO/CONTRA:

- + Cooles Streckendesign
- + Tolles Geschwindigkeitsgefühl
- + Intelligentes Waffensystem
- Schwacher Sound

FAZIT: Schneller Zukunfts-Racer mit technisch solider Präsentation und sehr gelungenem Streckendesign.



GUT Bis zu vier Spieler dürfen bei XGRA gleichzeitig an den Start. Leider gibt es Framerate-Probleme.

Conflict Desert Storm II



Und wieder mal muss der gebeutelte Irak als **Kriegsschauplatz** für ein Actionspiel herhalten ...

Als der erste Teil von *Conflict Desert Storm* für PlayStation2 und Xbox erschien, konnte keiner ahnen, was für einen Verkaufsschlager die Entwickler von Pivotal Games hier entwickelt hatten. Begünstigt durch den jüngsten Irak-Krieg verkaufte sich der Titel trotz einiger Mängel auch Monate nach seinem Release noch sehr gut und durchbrach locker die Millionengrenze. So war es natürlich

nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger erscheint. Glücklicherweise haben sich die Programmierer die Kritik der Käufer des ersten Teils zu Herzen genommen und liefern nun einen rundum verbesserten Action-Kracher ab, der seinem Vorgänger in allen Belangen überlegen ist.

Vier-Mann-Kommando

Wie schon im ersten Teil besteht Ihre Spezialeinheit aus vier Elite-

Soldaten, von denen jeder etwas Besonderes kann. Bradley ist der Anführer der Truppe, Foley der Scharfschütze im Team, Connors der Soldat mit den schweren Waffen und Jones der Sprengstoffexperte. Diese gilt es taktisch möglichst geschickt einzusetzen, um die knackigen Missionen zu erfüllen. Im Spiel können Sie dabei per einfachen Knopfdruck immer die Kontrolle über eine Person übernehmen und diese entweder aus der Third-

Person- oder der Ego-Perspektive steuern. Den drei anderen Kämpfern geben Sie über Tastenkombination verschiedene Befehle. Zugegeben, anfangs vergeht eine gewisse Zeit, bis man mit der komplexen Steuerung zurechtkommt, doch deswegen haben die Entwickler vier umfangreiche und einsteigerfreundliche Trainingsmissionen integriert, in denen Sie das Einmal-eins der Kriegsführung erlernen und fit für die Einsätze werden.



HILFE In einer Mission starten Sie alleine und müssen Ihre Kollegen aus dem Gefängnis befreien.



SCHWER Die Panzer sind schwer zu knacken. Nur Raketenwerfer und Sprengladungen schalten sie aus.



DANACH So sieht es aus, wenn sich unserem Team eine Gruppe Feinde gestellt hat ...



STICKIG Die brennenden Soldaten sind äußerst makaber und nichts für schwache Nerven.



Großartige Spielbarkeit

Nachdem Sie sich mit der Steuerung vertraut gemacht haben, können die Kampfeinsätze beginnen. Anders als beim Vorgänger finden dieses Mal die meisten der insgesamt zehn Missionen in Stadtgebieten oder anderen geschlossenen Umgebungen, z. B. Gefängnissen oder Vorratslagern, statt. Die viel zu häufigen und extrem nervigen Märsche durch die Wüste aus dem ersten Teil entfallen somit vollständig und man kann sich auf spannende Action im Sekundentakt konzentrieren. Das Missionsdesign ist den Entwicklern dabei hervorragend gelungen. Die zu erledigenden Aufgaben sind in jeder Map intelligent und logisch aufgebaut und vor allem äußerst abwechslungsreich. Mal müssen Sie gegenwärtige Basen infiltrieren, dann wieder feindliche Radaranlagen in die Luft jagen oder einfach nur alliierte Soldaten aus einem Hinterhalt retten, kurzum: *Conflict Desert Storm II* ist alles andere als eintönig! Einzig der Schwierigkeitsgrad ist den Entwicklern etwas aus den Fugen geraten. Bereits auf der Schwierigkeitsstufe „Mittel“ – und diese sollte man auswählen, damit sich die Gegner realistisch verhalten – werden selbst erfahrene Spieler an zu vielen Stellen sterben. Nicht nur die unzähligen feindlichen Soldaten sind dafür verant-

wortlich, sondern auch die unheimlich schwer zu knackenden Panzer treiben den Spieler des Öfteren in den Wahnsinn.

Grandiose Atmosphäre

Was *Conflict Desert Storm II* neben dem tollen Leveldesign so besonders macht, ist die hervorragende Atmosphäre. Wenn Sie durch die Städte laufen und sich mit den unzähligen irakischen Soldaten Straßenkämpfe liefern, entsteht die-

ses „Mittendrin statt nur dabei“-Gefühl, das nur in wenigen Spielen aufkommt. Dafür verantwortlich sind die tollen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt. Beispiele: Steht irgendwo ein Standmaschinengewehr rum: Benutzen Sie es! Wenn sich mehrere Gegner in einem Haus verstecken: Werfen Sie einfach eine Granate rein! Falls sich eine Hausruine als perfekter Hinterhalt anbietet: Verschanzen Sie sich darin und locken Sie die Gegner zu Ihnen!

Die Programmierer haben sich einiges einfallen lassen. Auch die superben Soundeffekte mit perfektem 5.1 Dolby Digital tragen zu der Stimmung bei. Einzig die etwas zu kantig wirkende Grafik kann da nicht ganz mithalten. Zwar sind die Texturen gut gelungen und die vielen Raucheffekte sehr realistisch, doch die relativ wenigen Polygone und die oftmals leicht ruckelnde Grafik stören das Spielerauge.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK CONFLICT DESERT STORM II

Krieger im Vergleich

Wer hat mehr drauf? Die Elite-Soldaten der Spezialeinheiten oder die patriotischen Freiheitskämpfer aus New York City?



CONFLICT DESERT STORM II

STEUERUNG

★★★★★

Umfangreiche Steuerung mit doppelter Tastenbelegung. Anfangs undurchschaubar, später hervorragend benutzbar.
Zugänglichkeit: Mittelschwer
Komplexität: Sehr hoch
Sprachsteuerung: Nein

TEAM-ASPEKT

★★★★★

Jeder Soldat kann etwas Besonderes und ist fürs Team unersetzlich. Keiner der Soldaten darf in der Mission verloren gehen. Taktische Einteilung der Kameraden in den Missionen ist absolute Pflicht.
Maximale Teamgröße: 4
Befehlsvielfalt: Marschbefehle
Künstliche Intelligenz: Gut

UMFANG UND MOTIVATION

★★★★★

Bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad viele unfaire Stellen. Insgesamt schwer. Spieldauer liegt hier bei mindestens 10 bis 15 Stunden.
Anzahl der Missionen: 14 (inkl. 4 Trainingsmissionen)
Missionsdesign: Abwechslungsreich, spannend, auf verschiedene Arten lösbar
Wiederspielwert: Verschiedene Lösungsarten ermuntern zum mehrmaligen Durchspielen.

TECHNIK

★★★★★

Texturen ordentlich, viele und gute Rauch-Effekte. Leider etwas zu kantig (polygonarm).
Framerate: Oft leichte Ruckler
16:9-Modus: Ja
60-Hz-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FREEDOM FIGHTERS

STEUERUNG

★★★★★

Äußerst komfortabel, leicht zu erlernen. Die Steuerung der Kameraden konnte einfacher nicht sein. Nahezu perfekt.
Zugänglichkeit: Absolut einfach
Komplexität: Gering
Sprachsteuerung: Nein

TEAM-ASPEKT

★★★★★

Fähigkeiten der Unterstützer sind stark begrenzt. Keine emotionale Beziehung zu den Mitstreitern. Werden oft einfach in den Tod geschickt oder als Ablenkung benutzt.
Maximale Teamgröße: 12
Befehlsvielfalt: 3 Kommandos
Künstliche Intelligenz: Befriedigend

UMFANG UND MOTIVATION

★★★★★

Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad eher einfach durchzuspielen. Spielzeit liegt hier bei ca. 10 Stunden.
Anzahl der Missionen: 19 (unterteilt in 8 Zonen)
Missionsdesign: Verzweigte Missionen. Reihenfolge (beschränkt) frei bestimmbar.
Wiederspielwert: Aufgrund der verschiedenen Abzweigungen durchaus vorhanden.

TECHNIK

★★★★★

Schöne Rauch- und Feuereffekte. Texturen ordentlich, schöne Darstellung der Umgebung.
Framerate: Nur ganz selten Ruckler
16:9-Modus: Nein
60-Hz-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck

... ist selbst ein Söldner.



Zugegeben, einige Male war ich kurz davor, den Controller gegen die Wand zu feuern, dermaßen unfair sind einige Stellen im Spiel. Die restliche Spielzeit von *Conflict Desert Storm II* habe ich jedoch außerordentlich genossen, denn dieser Action-Titel ist einfach großartig. Selten nehmen sich Entwickler die Kritik der Kunden so zu Herzen wie die Jungs von Pivotal Games. Nahezu jede Schwäche des ersten Teils wurde ausgemerzt oder verbessert. Herausgekommen ist ein taktischer Shooter, bei dem Sie äußerst realistisch zu Werke gehen müssen und mit spannenden, abwechslungsreichen Missionen belohnt werden. Wenn das Spiel noch eine etwas tiefgründigere Story, eine bessere Grafik und einen etwas milderen Schwierigkeitsgrad aufweisen würde, hätte der Titel durchaus die 90-Prozent-Hürde in Angriff nehmen können.

TEST

Conflict Desert Storm II

GENRE:

Action

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Ja (Downloads)

HERSTELLER:

Take 2

ENTWICKLER:

Pivotal Games

SPRACHE:

Deutsch, Englisch

VIDEO:

4:3, 16:9

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

2. Oktober

INTERNET:

www.take2.de

PRO/CONTRA:

- + Tolle Atmosphäre
- + Einfache Steuerung
- + Sehr gutes Leveldesign
- Etwas dünne Story

FAZIT: Knüppelhartes Actionspiel mit grandioser Atmosphäre, intuitiver Steuerung und toller Spielbarkeit

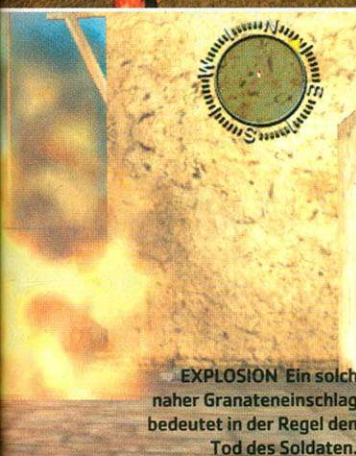
SOUND
84%

GRAFIK
79%

HEUTZUTAG-WERTUNG
85%

INDETERMINATE-WERTUNG
85%

MIESE TOUR Der Iraker verschanzt sich im Haus und feuert feige auf unsere Kameraden.



EXPLOSION Ein solcher Granateneinschlag bedeutet in der Regel den Tod des Soldaten.

13/411 ★★★★★

Otogi


**CHEATS
& CODES**

Seite 80

Myth of Demons

Ein einsamer Krieger im Kampf gegen die **Höllenbrut**.

HAARSCHARF ... entgegenen wir der Attacke des Crimson King.



ZWISCHENGEGNER ... in Otogi sind schlichtweg atemberaubend.



DIE ÜBERSICHT ... geht im düsteren Märchen Otogi: Myth of Demons ab und an flöten.



Krieger Raikoh sollte sich eigentlich schon auf dem direkten Weg in die Unterwelt befinden. Was er während seiner Lebenszeit an üblen Taten anrichtete, hat seine Seele mehr als nur ein bisschen beschmutzt. Aber er hat Glück: Eine mysteriöse Prinzessin hat gerade ihn auserwählt, um die Menschheit zu retten und damit auch Raikoh selbst Seelenfrieden zu schenken. Die Erde wird von Dämonen überschwemmt, im alten Japan machen Sie sich nun als Dämonenvertreiber an Ihr Werk.

Zerstörungswut in Echtzeit

Legt Raikoh los, bleibt kein Stein auf dem anderen. Gerade mit der Attacke, die Sie durch Druck der Y-Taste auslösen, schleudert Raikoh Dämonen durch die Luft, mit Glück steht dann noch ein Gebäu-

de im Weg, das sich auch effektiv in seine Einzelteile zerlegt. Die B-Taste des Controllers löst eine flinkere, aber nicht so durchschlagskräftige Attacke aus. Vieles in *Otogi* ist zerstörbar: Säulen, Kristalle oder auch Brücken zerbersten, zum Teil hat das Auseinandernehmen sogar Sinn – in manchen Objekten verbergen sich gefangene Seelen, deren Befreiung Bonuspunkte für die Levelstatistik liefert. Raikoh kann im Verlauf des Spiels über 30 unterschiedliche Waffen erkämpfen oder sich diese zwischen den Levels in einem Shop-Menü kaufen. Zusätzlich greift er auf ausbaufähige Zaubersprüche zurück. Halten Sie die X-Taste länger gedrückt, wird deren Durchschlagskraft höher. Sehr hilfreich ist der Geschwindigkeitsschub, den Sie durch die rechte Schultertaste auslösen. Solange Sie noch über Magie verfügen, rauschen Sie

damit kurzzeitig wie ein Windstoß nach vorne. Bei der Erkundung eines Levels sollten Sie sich aber nicht zu viel Zeit lassen. Denn die Magie, die den eigentlich toten Raikoh am Leben hält, schwindet automatisch. Das Plätten von Gegnern frisst Ihre Energie glücklicherweise wieder auf. In *Otogi: Myth of Demons* werden Ihnen beim ersten Durchspielen eines Abschnitts durchaus einige Bonussymbole durch die Lappen gehen. Keine Angst: Haben Sie erst einmal einen Level abgeschlossen, dürfen Sie diesen sofort Sie möchten erneut spielen und Items, Gold und Erfahrung einsacken.

Aufregendes Äußeres

Optisch präsentiert sich *Otogi*, was auf Japanisch so viel wie „Märchen“ bedeutet, von der ersten Minute außergewöhnlich schön. Bereits das Startmenü ist

MAGIE-EINSATZ ... zehrt an Ihrer eigenen Lebensenergie.



anders gestylt, als Sie es von regulären Spielen gewohnt sein dürften. Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet – so wandern Sie durch Welten des Feuers, schöne Paläste oder kämpfen auf in der Luft schwebenden Inseln. Etwa zur Hälfte des Spiels allerdings wiederholen sich Spielabschnitte, in denen Sie von den Designern einfach in das dunkle Licht einer „Parallelwelt“ getaucht werden – hier haben die Designer anscheinend lieber auf Recycling gesetzt, als so weiterzumachen wie zu Beginn. Sehr gut gelungen sind die Zwischengegner, die diese Bezeichnung auch verdienen. Zweimal begegnen Sie zum Beispiel dem rothaarigen Crimson King, beim letzten Treffen wird ein Bambuswald zum Schauplatz des Gefechts. Während Sie mit dem intelligent agierenden Finsterting ringen, wird selbst der schneebedeckte Boden vom Kampf verwüstet. Immer gibt es einen Weg, vermeintlich übermächtige Gegenspieler zu vernichten. Hier kommt wie im übrigen Spiel der richtigen Wahl der Mittel große Bedeutung zu. *Otogi* setzt auf das Stein-Schere-Prinzip. Feuermagie, hier Suzaku genannt, eignet sich beispielsweise besonders gegen Wasserwesen. Genbu, Eismagie, richtet nur wenig aus, ähnlich wirkt sich die Auswahl der Waffen aus. Deshalb sollten Sie vor dem Start eines Levels immer schauen, welche Gegner Sie erwarten. Ein passender Schirm klärt Sie darüber auf, mit wem Sie rechnen müssen, und gibt Gelegenheit, die eigene Strategie zu überdenken.

Makel in der edlen Optik

An einigen Stellen hat das Team von From Software allerdings mehr auf Optik als auf Spielbarkeit gesetzt. Die Übersichtskarte ist zu klein: Sind Sie damit beschäftigt, mehrere Gegner auf einmal zu erledigen, geht durch

die unglückliche Kamera oft die Übersicht flöten. Sehr gelungen ist allerdings die Musik von *Otogi*, die an der einen Stelle an japanische Trommelrhythmen erinnert, dann wieder sphärisch klingt. Für Spielerinnen und Spieler mit Vorliebe für Action im japanischen

Stil ist *Otogi* ein Pflichtkauf. Andere sollten sich das Spiel erst einmal ausleihen und schauen, ob sie sich mit der ganz eigenen Atmosphäre und dem schwankenden Schwierigkeitsgrad auseinander setzen wollen.

NICO LINDNER

DETAIL-CHECK OTOGI: MYTH OF DEMONS

Der Klassiker gegen den optisch frischeren Neuling

Atari wagt sich mit *Otogi* auf neues Terrain vor – wir haben für Sie ergründet, warum Liebhaber von Action-Spielen in japanischen Settings kaum um *Otogi: Myth of Demons* herumkommen.

GENMA ONIMUSHA

UMFANG

★★★★★

Setting: Das alte Japan

Hintergrundstory: Als Kämpfer Samanosuke müssen Sie eine Prinzessin aus den Klauen von Dämonen befreien und den untoten Feldherrn Oda Nobunaga auslöschen.

Levelanzahl: 12

Steuerbare Figuren: 2, kurzzeitig Heldin Kaede

Rätsel: Ja

Unterschiedliche Waffen: Ja

Zwischengegner: Ja

Speichermöglichkeit: Ja, über Savepoints im Verlauf des Spiels

Speicherdauer: Kurz

OPTIK

★★★★★

Spielwelt: Dargestellt durch gerenderte Hintergründe, wirkt zum Teil veraltet



Held: Ist von hohem Detailgrad bestimmt, Gleiches gilt für die Waffen

Kameraführung: Teilweise verwirrend, Gegner verdecken die Spielfigur

Gegner: Blasser Texturen, geringer Detailgrad

Verbindung Held/Spielwelt: Nicht stimmig, Figur wirkt wie aufgeklebt

Menüs: Gewöhnlich

zerstörbare Elemente: In kleinem Umfang, zum Beispiel Vasen, die Bonussymbole enthalten

AUDIOEFFEKTE

★★★★★

Musik: Stimmungsvolle Soundtracks im Japan-Style, die das Geschehen untermalen

Sound: Gut, Katana-Gerassel inklusive

HANDHABUNG

★★★★★

Steuerung Spielfigur: Nur über Digi-Pad möglich, sehr gewöhnungsbedürftig

Angriffbuttons: 2

Blockmöglichkeit: Ja

Zauber: Magie dient Upgrade von Waffen

Schwierigkeit: Schwer

GESAMTWERTUNG

(kein Durchschnitt)

★★★★★

Ergebnis: *Otogi* schlägt *Genma Onimusha* – gerade Optik und Umfang machen aus Ataris Titel zeitgemäßere Action im Japano-Look.

OTOGI: MYTH OF DEMONS

UMFANG

★★★★★

Setting: Das alte Japan

Hintergrundstory: Dämonen überfallen die Erde, Sie als untoter Held sollen die finstere Brut zurückschlagen.

Levelanzahl: 26

Steuerbare Figuren: 1

Rätsel: Nein

Unterschiedliche Waffen: Ja

Zwischengegner: Ja

Speichermöglichkeit: Ja, allerdings nur nach Abschluss eines Levels möglich

Speicherdauer: Noch akzeptabel

OPTIK

★★★★★

Spielwelt: Detaillierte Darstellung, große Areale überzeugen durch ihre Optik



Held: Hoher Detailgrad, z. B. gut ausgearbeitete Rüstung, neue Ausrüstung ist zu sehen

Kameraführung: Ebenfalls unübersichtliche Momente, Sie sehen nicht alle Gegner

Gegner: Kräftigere Farbwahl, höherer Detailgrad als in *Genma Onimusha*

Verbindung Held/Spielwelt: Stimmig, Held Raikoh kann die Welt begrenzt verändern

Menüs: Außergewöhnliche Optik

zerstörbare Elemente: Großflächig, bis hin zu kompletten Gebäuden

AUDIOEFFEKTE

★★★★★

Musik: Ebenfalls sehr stimmungsvolle Soundtracks im Japan-Style

Sound: Zweckmäßig und nicht auf dem Niveau der Grafik

HANDHABUNG

★★★★★

Setting: Über linken Ministick, gute Kontrolle der Figur möglich

Angriffbuttons: 2

Blockmöglichkeit: Nein

Zauber: Held wirkt Zaubersprüche

Schwierigkeit: Schwankend

GESAMTWERTUNG

(kein Durchschnitt)

★★★★★

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner

... ist Dämonenschlächter.



Otogi ließ mich in ein wahres Wechselspiel der Gefühle tauchen. Mal stand mir der Mund offen, wenn ich einen der beeindruckenden Zwischengegner zum ersten Mal sah oder die außergewöhnliche Optik bestaunte. Als wütender Dämonen-Bekämpfer durch die Levels zu stürmen hat mir Spaß gemacht. Sehr gefiel mir auch die Sounduntermauerung, die mir besonders in den Menüs positiv aufgefallen ist. Von so einer Kulisse begleitet, macht es Spaß, sich erneut ins Getümmel zu werfen und sich frische Taktiken, Waffen und Zauber gegen neue Gegnertypen zurechtzulegen. Oft pfefferte ich aber auch den Controller in die Ecke, weil ich einen Level wegen des sich stark unterscheidenden Schwierigkeitsgrades zum zwanzigsten Mal neu beginnen musste. Es mutet auch seltsam an, dass sich die Levels zum Ende hin wiederholen – warum bricht der Abwechslungsreichtum plötzlich ab, den die Designer erst an den Tag legten? Trotzdem steht für mich fest: Action-Fans sollten bei *Otogi* zugreifen, wenn sie einige Stunden Action in einer interessanten und düster-schönen Spielwelt erleben wollen.

TEST

Otogi: Myth of Demons

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Atari

ENTWICKLER:

Sega

SPRACHE:

Englisch

VIDEO:

4:3, 16:9

AUDIO:

Dolby Digital 5.1

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahre

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.atari.de

PRO/CONTRA:

- + Stimmungsvolle Präsentation
- + Beeindruckende Zwischengegner
- Übersicht geht stellenweise verloren
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad

FAZIT: *Otogi* lädt den Spieler in eine fantastische Spielwelt ein, wenn auch Designschnitzer den Eindruck trüben.

80%
83%

MEHRSPIELER-WERTUNG

82%

Alter Echo

Recke Nevin zeigt den Gegnern gerne die Zunge.



An diesem Tag hätte Nevin seine Raumschiff-Kajüte besser erst gar nicht verlassen sollen. Auf der Reise Richtung Planet Proteus wird sein Team abgeschossen und über den gesamten Planeten verstreut. Dabei wollten sich die drei lediglich nach dem Schicksal von Gestaltwandler Paavo erkundigen – dieser hatte sich bislang mit dem Wundermittel Multiplast beschäftigt, mit dem sich fast aus dem Nichts Objekte wie Raumschiffe formen lassen und das der Planet in Hülle und Fülle bietet. Das Letzte, was man von Paavo gehört hat, war eine äußerst seltsame Nachricht, in der er sich wie ein Größenwahnsinniger anhierte.

Kanone oder Zunge?

Künftig steuern Sie Nevin durch eine Welt, die von der Farbgestaltung her direkt der Werbung eines Bonbonfabrikanten entspringen könnte. Zunächst haben Sie eigentlich nur im Sinn, möglichst schnell wieder zu verschwinden. Doch dann meldet sich der Rohstoff Multiplast selbst zu Wort – durch Paavos Versuche hat er eine eigene Intelligenz entwickelt und will von den bösen Mächtschaften des Fieslings Paavo befreit werden. Dank der lebendig gewordenen Plast-Masse namens Echo lernen Sie, sich in zwei andere

Formen zu verwandeln. Die erste ist die Kanonen-Form, dank der Sie Gegner auch auf Entfernung mit Projektilen oder Granaten beschießen können. An bestimmten Stellen im Spiel können Sie sich außerdem fest verankern, um dann als Schnellfeuer-Station für Chaos beim Feind zu sorgen. Die zweite Form ähnelt einem Mutanten-Frosch mitsamt Zunge, mit der Sie nicht nur Feinde erledigen,

sondern auch Bonussympole einfangen. Mit dem Frosch können Sie sich außerdem kurzzeitig unsichtbar machen und Bereiche erklettern, die Ihnen sonst nicht zugänglich sind. Die Verwandlung geht durch simplen Klick einer Schultertaste fix vonstatten. Zu Ihrem Glück: Beispielsweise wird an mehreren Plattformen, die abwechselnd nur für den normalen Nevin und die Frosch-Form begehbar sind, Ihre Reaktion gefordert – immer wieder sind Sie auf schnelle Verwandlung angewiesen, um sie zu überwinden. Alle Ihre Erscheinungsformen können Sie im Spielverlauf in shopähnlichen Bereichen individuell aufrüsten. Nevin erhält so unter anderem neue Attacken, mit denen etwa die Kanonen-Form künftig in der Lage ist, zielsuchende Geschosse abzufeuern.



GESCHICKLICHKEIT
... muss zu Ihrem zweiten Vornamen werden.



LOCKER BLEIBEN
In Frosch-Form kleben Sie selbst an der Decke.

AKROBATISCH Laserbarrieren überwinden Sie am besten mit dem Doppelsprung.



[Paavo] My su
From miles aw

Abwechslung durch frische Spielideen

Alter Echo lässt beim Spieler so schnell keine Langeweile aufkommen. Denn statt die immer kräftiger werdenden Plast-Monster mit einer Ihrer drei Erscheinungsformen zu traktieren, können Sie diese auch im so genannten „Time Delation“-Modus abfertigen. Auf Knopfdruck steuern Sie auf einem Extrabildschirm ein Symbol Ihres Charakters Richtung Feind. Unten am Bildschirmrand läuft ein Cursor an einer Leiste entlang, im passenden Moment müssen Sie dann einen der vier Controller-Knöpfe drücken. Welchen, hängt davon ab, in welche Richtung Sie gerade wollen. Je nachdem, welche Verwandlungsform Sie gerade benutzen, variiert dieses Zwischenspiel im Schwierigkeitsgrad.

Hilfestellung inklusive

Alter Echo lässt den Spieler nicht im Regen stehen, wenn solche Spiel-Elemente das erste Mal auftauchen. Den Time-Delation-Modus können Sie beispielsweise beliebig oft an Gegner-Dummys ausprobieren, bis Sie genau hinter das Prinzip dieser Kampfweise gekommen sind. Ähnlich funktionieren die Sync-Nodes. Mit ihnen können Sie Bereiche eines Levels auf Knopfdruck umformen. Wie beim Time-Delation-Modus steuern Sie ein Symbol an Barrieren vorbei Richtung Ziel. Musik und Soundeffekte passen gut zu *Alter Echo* grafisch ist der Ausflug auf dem Planeten Proteus allerdings schwach auf der Brust. Zu detailarm sind die Umgebungen, in denen Sie sich bewegen, zu glatt die Oberflächen. Außerdem ist die flotte Action zu schnell vorbei – gerade haben Sie herausgefunden, wie Sie welchen Gegner am besten ausschalten, schon stehen die Oberfieslinge höchstpersönlich vor Ihnen.

NICO LINDNER

DETAIL-CHECK ALTER ECHO

Abwechslungsreiche Action gegen unausgewogenes Vampir-Abenteuer

THQs *Alter Echo* kommt grafisch längst nicht gegen das atmosphärische Spiel aus Eidos' *Legacy of Kain-Reihe* an. Allerdings zeigt der kleine Held Nevin, wie ideenreicher Spielspaß mit Witz auszusehen hat. Wir stellen die beiden gegenüber.



ALTER ECHO

SPIEL

Story:

Sie helfen Held Nevin, vom Planeten Proteus zu flüchten. Dabei treffen Sie neben der denkenden Wundermasse Echo den bösen Gestaltenwandler Paavo und seine Helferlein.

Besonderheiten:

Nevin kann sich in eine wandelnde Kanone und in ein froschartiges Wesen verwandeln. In Form des Frosches kann er kurzzeitig unsichtbar werden, was aber nicht bei allen Gegnern hilft.

Spielzeit: Ca. 6 Stunden

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Waffen:

Nevin verfügt über ein Schwert, die Kanonen-Form kann einfache Schüsse und Granaten abfeuern. Als Frosch stehen Ihnen Sprungangriff und Zunge zur Verfügung.

Zwischengegner: Ja

Speichermöglichkeit:

Ja, nach Abschluss eines Level

STEUERUNG

Einfach und eingängig, beispielsweise verwandeln Sie sich mit den Schultertasten schnell in eine der drei Erscheinungsformen. Auch die anderen Buttons sind gut platziert.

KAMPFSYSTEM

Alter Echo bietet nicht nur drei unterschiedliche Erscheinungsformen, um den Gegner zu plätten. Sie können auch das so genannte Time Delation benutzen. Dabei steuern Sie ein Symbol Richtung Feind, in schönen Finishing-Moves machen Sie den Gegnern den Garaus. Je nach Form sehen auch diese anders aus.

GRAFIK & SOUND

Spielwelt:

Bonbonfarben dominieren, die Detailarmut enttäuscht allerdings. Dafür läuft das Geschehen flüssig über Ihren Bildschirm.

Kameraführung: Gut

Musik:

Elektronisch angehauchte Soundtracks, die zum Spielgeschehen von *Alter Echo* passen.

Soundeffekte:

Zweckmäßig, erinnern an Spielhallen-Automaten

Alter Echo zeigt deutlich, dass Optik nicht alles ist. Action und erfrischende Minispiele zeugen davon, dass sich die Entwickler Gedanken über unterhaltsame Spielelemente gemacht haben. Erscheinungsbild und die kurze Spielzeit fallen leider negativ auf.



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

SPIEL

Story:

Mit Vampirfürst Kain versuchen Sie erneut die Macht im Lande Nosgoth zu erlangen, nachdem Sie 200 Jahre zuvor von den neuen Herrschern fast getötet wurden.

Besonderheiten:

Kain erhält im Laufe des Spiels neue Vampir-Fähigkeiten, die für Abwechslung und trickreiche Aufgabenstellungen sorgen. Unter anderem verwandelt er sich in Nebel, um dann Gegner aus dem Hinterhalt zu überraschen.

Spielzeit: Ca. 15 Stunden

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Waffen:

Kain erhält im Verlauf des Spiels diverse Schwerter, ist aber auch ohne Waffe nicht wehrlos. Dann greift er zu seinen Klauen.

Zwischengegner: Ja

Speichermöglichkeit:

Ja, Checkpoints

STEUERUNG

Übersichtlich angeordnet und schnell zu erlernen. Schon nach wenigen Spielminuten steuert man Kain sicher durch die Gassen und setzt auch seine Fähigkeiten intuitiv ein.

KAMPFSYSTEM

Das Kampfsystem ist leider etwas zu simpel. Auch ohne die automatische Block-Funktion stellen die Auseinandersetzungen mit den Gegnern niemanden vor große Herausforderungen. Lediglich die Boss-Kämpfe setzen auch ein wenig Geschick und Gehirnschmalz voraus.

GRAFIK & SOUND

Spielwelt:

Herrlich dreckige Steampunk-Bauten sorgen für eine stimmige Atmosphäre. Die Technik reizt die Konsole zwar nicht aus, ist aber akzeptabel.

Kameraführung: Sehr gut

Musik:

Düstere Tracks untermalen das Geschehen unaufdringlich im Hintergrund.

Soundeffekte:

Sehr passend und morbide. Sterbende Protagonisten klingen schaurig echt.

Blood Omen 2 ist böse und sehr geradlinig. Das Kampfsystem ist etwas zu simpel, dafür ist das Design sehr gut getroffen. Die Anti-Helden-Karriere ist kein Meilenstein, aber ein ordentliches Action-Adventure mit reichlich rotem Lebenssaft.

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner
... reagiert jetzt schneller.



Etwas über fünf Stunden habe ich benötigt, um mich bis zum Ende des Spiels durchzukämpfen. Gerade bei einem Titel, der mich durch seine witzigen Zwischenspiele und den sympathischen Helden von Anfang an begeistert hat, war mir das viel zu kurz. Gerne hätte ich noch mehr Zeit damit verbracht, den Charakter weiter auszubauen und ihm und seinen zwei anderen Erscheinungsformen noch mehr Kampftechniken beizubringen. Denn die machen in Kombination mit dem witzigen Time-Delation richtig Spaß – ab und an habe ich mich sogar extralange mit Gegnern herumgeschlagen, nur um möglichst viel auszuprobieren. Da hat es mich auch wenig gestört, dass es bei längeren Spielabschnitten keine Save-Points gab – Hauptsache, ich finde wieder ein paar Gegner für ein paar kurzweilige Time-Delation-Kämpfe! Für eine Fortsetzung würde ich mir aber eine detailreichere Umgebung und vor allem eine längere Spieldauer wünschen. Gerade Letztere stieß mir schließlich sauer auf. Bessere Grafik und mehr Levels sowie das Ideenpotential der Entwickler hätten aus diesem Spiel durchaus einen Hit machen können. So bleibt zwar ein gutes, aber eben nicht herausragendes Spiel.

TEST

Alter Echo

GENRE:
Action

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
THQ

ENTWICKLER:
Outrage

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3, 16:9

AUDIO:
Dolby Digital 5.1

PREIS:
Ca. € 40,-

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

TERMIN:
26. September

INTERNET:
www.thq.de

PRO/CONTRA:

- + Kurzweilige Action
- + Witzige Zwischenspiele
- Zu kurz
- Grafisch wenig Abwechslung

FAZIT: *Alter Echo* ist kurzweilige Action, die Ihr Reaktionsvermögen fordert. Optik und Umfang enttäuschen leider.

SOUND
78%

GRAFIK
66%

MEHRSPIELER-WERTUNG

EINZELSPIELER-WERTUNG
78%

AUFGEPASST Ober-Fiesling
Paavo heizt uns kräftig ein.



**CHEATS
& CODES**
Seite 79

The Great Escape Gesprengte Ketten

Holen Sie die Nagelfeile raus, es ist **Ausbruchszeit!**

Was braucht es, um nicht mehr die gesieberte Knastluft eines Kriegsgefangenenlagers zu atmen? Richtig, einen gut geplanten Ausbruch.

Am besten mit Helfern, die wissen, wie man Pässe nachmacht und wie man danach den Fluchttunnel aushebt. Ähnliche Aufgaben erwarten Sie in *The Great Escape: Gesprengte Ketten* aus dem Hause Take 2, das sich am Filmklassiker *The Great Escape* mit Steve McQueen

orientiert. Den größten Teil der Spielzeit sind Sie Organisator für Utensilien, die man für eine gelungene Flucht benötigt. Beispielsweise schleichen Sie nach Ihrem ersten Fluchtversuch über einen bewachten Burghof, um eine Uniform zu organisieren. Immer im Nacken: deutsche Wachsoldaten, Scheinwerfer und die Angst, entdeckt zu werden. Gerade das letzte Element ist bei *The Great Escape* gut gelungen, obschon mehr Abwechslung im Schleichgeschehen dem Spiel gut getan hätte.

Wider den Spielspaß

Auf dem Weg in die Freiheit steht Ihnen nicht nur fehlendes Material im Weg, das erst einmal besorgt werden muss. Auch Gegner gibt es genügend, meist in Person von Wachsoldaten, denen Sie tunlichst aus dem Wege gehen sollten.

Denn haben diese Sie erst einmal erspäht, können Sie gleich von vorne beginnen oder den letzten Spielstand laden. Verstecken können Sie sich nicht – die allwissende künstliche Intelligenz der Gegner macht selbst die dunkelsten Ecken eines Levels nutzlos. Davon abgesehen verhalten sich die Feinde durchaus realistisch, gehen in Deckung und attackieren Sie unter Umständen von zwei Seiten.

Optische Mängel

Grafisch ist *The Great Escape* kein Leckerbissen, was vor allem bei den Animationen deutlich wird. Finster auch, was das Programmiererteam Pivotal Games aus der Motorradflucht von Steve McQueen aus der Filmvorlage gemacht hat: Steuerungstechnisch und auch von der Grafik her ist sie ein Witz und sorgt für Spielfrust statt Spielfreude. Schade,

Take 2 – mit einer besseren Qualitätskontrolle wird so etwas bei der nächsten Filmumsetzung hoffentlich nicht mehr passieren. Die Chancen für *The Great Escape* sind allerdings vergeblich.

NICO LINDNER

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner

... schleicht sich an.



So sehr die künstliche Intelligenz der Feinde nervt und die Animationen ein Graus sind: *The Great Escape* machte mir stellenweise wirklich Spaß. Wie komme ich an den Wachen vorbei, welche Route nimmt wohl der Scheinwerfer? Leider sind die Missionsaufgaben aber zu sehr nach Schema F und stellenweise wusste ich auch trotz Minimap nicht, wo die nächste Aufgabe zu erledigen ist. So ist *The Great Escape* zwar keine Durchschnittskost, zu einer richtig guten Wertung fehlt dem Programm aber einiges an Substanz.



ABWECHSLUNG

Auch auf dem Motorrad sind Sie auf der Flucht.

FEUER FREI Um endlich frei zu sein, greifen Sie auch zur Waffe.

SCHLEICHEN ... ist Ihre Hauptaufgabe im Spiel.

TEST

The Great Escape

GENRE: Action-Adventure

SPIELER: 1 Spieler

XBOX LIVE: Nein

HERSTELLER: Take 2

ENTWICKLER: Pivotal Games

SPRACHE: Deutsch

VIDEO: 4:3, 16:9

AUDIO: Dolby Digital 5.1

PREIS: Ca. € 50,-

USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren

TERMIN: Erhältlich

INTERNET: www.take2.de

PRO/CONTRA:

- + Gute Musikkuntermalung
- + Spannende Schleichinlagen
- Grafik und Animationen nur Mittelmaß
- Gegner zu schlau

FAZIT: Trotz spannender Schleichinlagen und guten Sounds wird die Klasse des Kult-Films von 1963 nie erreicht.

SOUND 78%

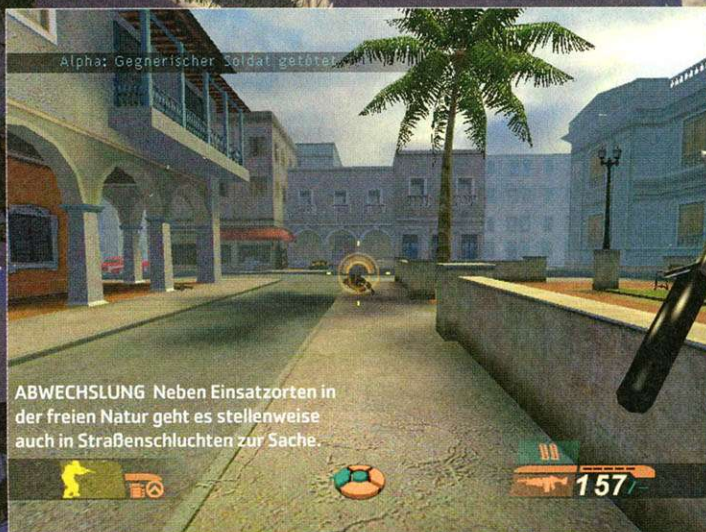
GRAFIK 66%

MEHRSPIELER-WERTUNG

—

EINZELSPIELER-WERTUNG

68%



Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

**CHEATS
& CODES**
Seite 80

**X-BOX
LIVE**

Nach diesem **heiklen Einsatz** haben Sie sich einen Cuba Libre verdient!

Im Tom-Clancy-Universum, genauer gesagt bei den tapferen Soldaten der Ghost-Einheit, gibt's mal wieder Ärger. Im Jahr 2009 hat sich Fidel Castro endgültig von der Bildfläche verabschiedet, was heißen soll: Der Exdiktator residiert nun zwei Meter unter der Erde. Kuba erfährt seit dem Tod Fidels eine Krise nach der anderen und machthungrige, korrupte Parteien geben sich die Klinke in die Hand. Die ersten freien Wahlen drohen wegen drogenfinanzierter Kommandos eines Warlords zu scheitern, was natürlich gar nicht im Sinne der USA ist. So wird mal wieder die Eliteeinheit The Ghosts im Rahmen eines UN-Mandats nach Südamerika geschickt, um für Frieden und Freiheit mithilfe von durchschlagender Bewaffnung zu sorgen. Dabei kommt die strategische Komponente nicht zu kurz.

Taktik wie gewohnt
Ego-Shooter-Fans, die brachiale Action-Gewitter mögen, sollten lieber Abstand von *Island Thunder* nehmen. Trotz stellenweise deftiger Schusswechsel dominiert das taktische Vorgehen. Die insgesamt sechs eigenen Mannen in zwei zusammenarbeitenden Teams wollen geschickt kommandiert werden, wobei umsichtige Vorgehensweise auch meist mit Erfolg belohnt wird. *Ghost Recon*-Fans bekommen auf jeden Fall gewohnte Spielkost geboten, die mit ein paar höchst interessanten Multiplayer-Aspekten garniert wurden. *Ghost Recon* verbuchte gerade durch die gelungene Xbox-Live-Unterstützung schöne Erfolge, was für die unabhängig vom Hauptprogramm laufende Kampagnen-Disk *Island Thunder* nicht ohne Folgen blieb. Enthalten sind nämlich vier der beliebtesten Multiplayer-Maps des Originals,

die durch acht brandneue Areale ergänzt wurden.

Biedere Technik

Ghost Recon war keine Optikgranate und auch die Technik von *Island Thunder* ist hausbacken. Immerhin wurden aber ein paar sehr hübsche Hintergründe kreiert, die aufgrund der sowieso relativ langsamen Spielgeschwindigkeit auch weitgehend flüssig dargestellt werden. Gute Animationen erfreuen alle Videospiel-Kommandanten und realistische Waffen, Ausrüstungsgegenstände sowie der gelungene Funkverkehr sorgen für echte Gefechtsatmosphäre. Aufgrund des Preises von knapp 30 Euro können wir das Game jedem Taktik-Shooter-Fan mit Online-Ambitionen nur ans Herz legen – zumal Ubi Soft bereits Downloads für *Island Thunder* in der Mache hat.

UWE HÖNIG

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig
... führt den Inselausflug.



Obwohl ich eigentlich überhaupt nicht auf Taktik-Shooter stehe, hat mir *Island Thunder* prima gefallen. Trotz unspektakulärer Optik und unveränderten Gameplays werden alle Fans des Originals bestens bedient. Besonders cool sind mal wieder die Multiplayermodi, die diesmal um ein paar neue Varianten erweitert wurden. Per Xbox Live kommt dann mit einem gut abgestimmten Team so richtig Freude auf. Dabei reißt einen die exzellente Soundkulisse richtig mit und wirkt dabei sehr atmosphärisch.

TEST

Ghost Recon: Island Thunder

GENRE: Ego-Shooter	SOUND 85%
SPIELER: Bis zu 2 Spieler	
XBOX LIVE: Mehrspielermodus online	GRAFIK 73%
HERSTELLER: Ubi Soft	
ENTWICKLER: Red Storm Entertainment	MEHRSPIELER-WERTUNG 84%
SPRACHE: Deutsch	
VIDEO: 4:3, 16:9	EINTELSPIELER-WERTUNG 81%
AUDIO: 5.1 Dolby Digital	
PREIS: € 29,95	
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren	
TERMIN: Erhältlich	
INTERNET: www.ubisoft.de	

PRO/CONTRA:
+ Konkurrenzloser Preis
+ Hervorragender 5.1-Sound
+ Läuft eigenständig
- Technik nicht zeitgemäß

FAZIT: Spielerisch und technisch ist alles beim Alten geblieben – alle *Ghost Recon*-Fans dürfen zugreifen.





Robocop

Halb Mensch, halb Roboter: **Der durchschlagskräftige Cop aus Neo-Detroit** ist unterwegs.

Nachdem die Qualität der letzten *Robocop*-TV-Serie dermaßen schlecht war, dass sich selbst die größten Fans mit Grauen abgewandt haben, dachte man sich anscheinend bei Titus, dass jetzt endlich die Zeit reif sei für ein dazu passendes Spiel. Obwohl selbiges knapp zwei Jahre in der Entwicklung war, reiht es sich rein qualitativ exakt neben der billigen Serie ein.

Altmetall-Cop

Bei *Robocop* handelt es sich um einen waschechten Ego-Shooter, in dem Sie natürlich die Rolle des bekannten Polizisten übernehmen. Leider ist Robocop aufgrund seines hohen Gewichtes nicht der Schnellste und so durchstampt er die ellenlangen Levels mit einer Gemächlichkeit, dass man fast einschläft. Das Zielen mit einer der unglaublich vielen Waffen (sechs Stück an der Zahl)

erweist sich dabei aufgrund der hakeligen und nicht einstellbaren Steuerung als ziemlich mühselig. Die neun vorhandenen Levels sind unterdessen immer in eine Hauptaufgabe und mehrere Unteraufgaben unterteilt, wobei Letztere – zum Glück – nicht unbedingt erledigt werden müssen. Obwohl die einzelnen Missionen wirklich sehr lange dauern und vor schießwütigen Gegnern nur so strotzen, verzichteten die Programmierer gänzlich auf eine Speicherfunktion. Wer also kurz vor dem Ende draufgeht, und das wird selbst erfahrenen Spielern öfters passieren, hat Pech gehabt und muss die Mission noch mal ganz von vorne anfangen.

Technischer Witz

Leider sind die fehlende Speicherfunktion und das viel zu monotone Leveldesign längst nicht die einzigen Probleme. Die kantigen und sehr schlecht texturierten Umgebungen sind ein einziges Trauerspiel.

Überboten wird das Ganze nur noch von den Bewegungen der Gegner. Bei deren Sterbeanimationen stimmt einfach gar nichts und man würde die armen Gestalten am liebsten am Leben lassen. Fast schon witzig sind die Soundeffekte: Zum einen begleitet Sie die ganze Zeit ein nerviges Quietschen, welches wohl die Hydraulik von Robocop simulieren soll, aber leider total daneben klingt. Ansonsten lässt der Blech-Polizist schon mal ein urkomisches „Yeah, Baby!“ oder „Danke, Sie waren eine große Hilfe!“ über die Lippen springen, wenn er zuvor mehrere Gegner über den Haufen geschossen hat.

OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... sieht hier nur Blech.



Gott, was haben sich die Entwickler hierbei nur gedacht? Das Spiel *Robocop* beinhaltet einfach alle Fehler, die man bei einem Ego-Shooter machen kann. Neben dem total langweiligen Leveldesign mit seinen nicht vorhandenen Speicherpunkten nervt vor allem die träge Gangart des Metall-Cops. Dadurch entsteht eine Dynamik wie auf einer Beerdigung. Nur die technischen Unzulänglichkeiten setzen hier noch einen drauf. Dermaßen peinliche und unfreiwillig komisch wirkende Soundeffekte hat man schon lange nicht mehr gehört. Die grafische Präsentation wäre dabei vielleicht vor zwei Jahren angemessen gewesen, im Jahr 2003 wirkt sie dagegen vollkommen veraltet. Leider gibt es auch keinen Spielermodus, was für einen Ego-Shooter durchaus angebracht wäre.



WIE GEMEIN Der schlecht animierte Gegner hält sich eine Geisel als Schutzschild.



WOW Im Hintergrund geht wirklich die Post ab, während der fiese Bösewicht verzweifelt auf uns schießt.



WAS? Neben den Gegnerhorden greifen uns urplötzlich auch noch Mutanten-Ratten an!



LÄCHERLICH Obwohl wir dem Gegner nur ins Bein geschossen haben, legt er eine wilde Sterbeanimation hin.

TEST

Robocop

GENRE:
Ego-Shooter

SPIELER:
1 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Avalon

ENTWICKLER:
Titus

SPRACHE:
Englisch

VIDEO:
4:3

AUDIO:
Dolby Digital 5.1

PREIS:
Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:
Ab 16 Jahren

TERMIN:
Mitte September

INTERNET:
www.vid.de

SOUND
49%

GRAFIK
51%

MEHRSPIELER-WERTUNG

—

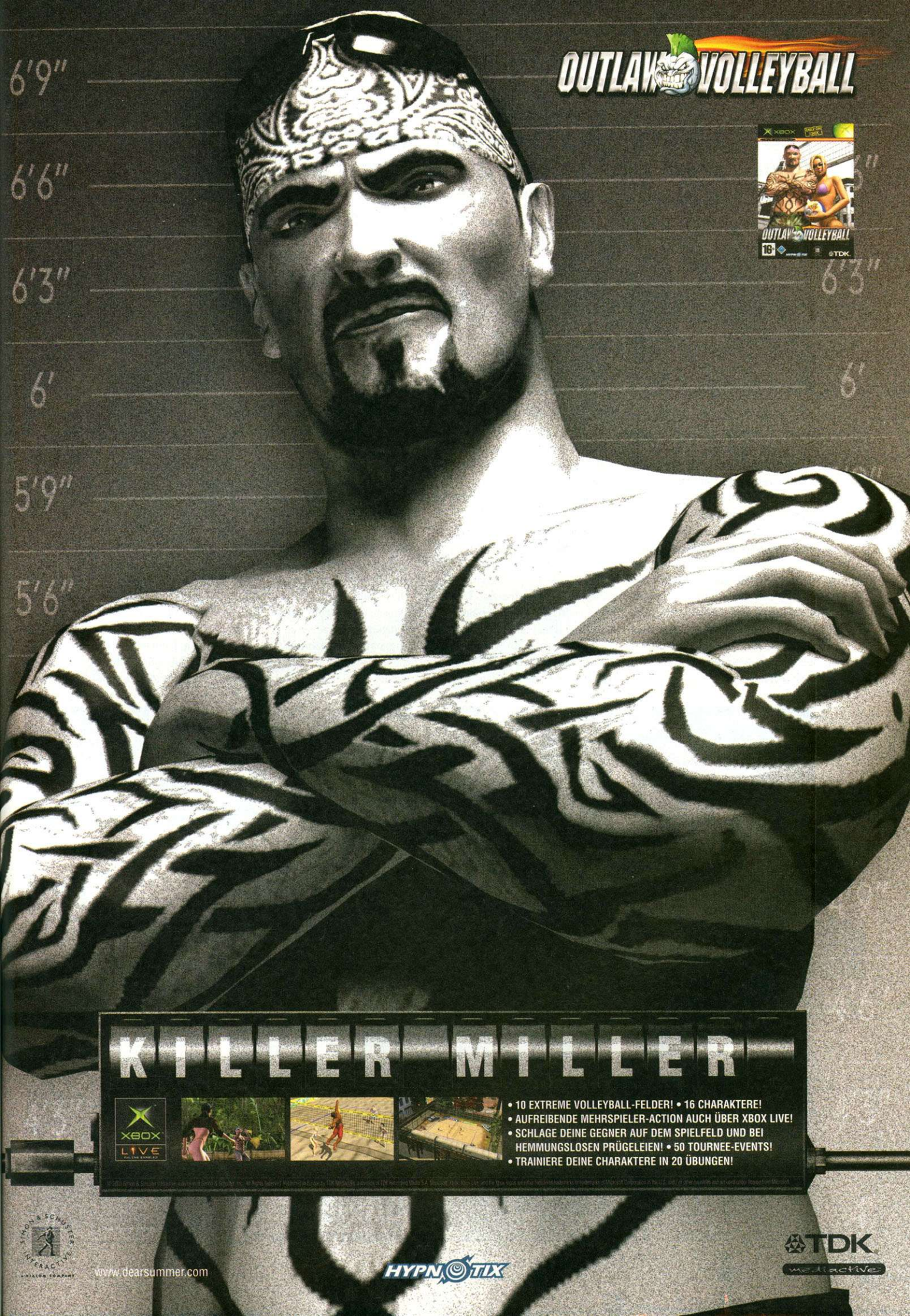
EINZELSPIELER-WERTUNG

52%

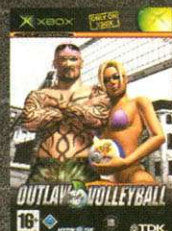
PRO/CONTRA:

- + *Robocop*-Flair
- Keine Speicherpunkte
- Katastrophale Animationen
- Langweiliges Leveldesign

FAZIT: *Robocop* spielt sich träge, sieht schlecht aus und ist unfair. Nur Hardcore-Fans greifen hier zu.



OUTLAW VOLLEYBALL



KILLER MILLER



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

www.dearsummer.com

HYPNOTIX

TDK
mediaactive

Disney's Extreme Skate Adventure

Die **Disney-Charaktere** auf Abwegen: Tony Hawk bekommt Konkurrenz.



Wer bei DESA ein billiges Skateboardspiel für Kinder erwartet, der täuscht sich. Hier wird die ausgezeichnete Spiel-Engine des erfolgreichen *Tony Hawk's Pro Skater 4* mit niedlicher Grafik gemixt. Als Spielfiguren stehen Ihnen dabei viele bekannte Charaktere aus diversen Disney-Filmen zur Verfügung: Woody aus *Toy Story* und Simba aus *Der König der Löwen*, um nur einige zu nennen. Spielerisch gibt es aufgrund der großen Ähnlichkeit zum Vorbild nichts zu meckern. Die Steuerung geht einfach von der Hand und die Technik ist gut.

OLIVER BECK



DANCING ELEPHANT Hier macht der lustige Elefant ein Manual.

Tiger Woods PGA Tour 2004

Auch 2004 schwingt **der Tiger** seine Golfschläger.



Auch in der 2004er-Version sichert sich *Tiger Woods* wieder die Spitzenposition im Genre. Die ausgezeichnete Steuerung geht bereits nach wenigen Spielminuten locker von der Hand und die realistische Ballphysik setzt Maßstäbe. Im Vergleich zum Vorgänger wurde ordentlich am Umfang gearbeitet: Es gibt 19 Golfkurse, 27 Golfspieler, etliche Spielvarianten und einen sehr umfangreichen Karrieremodus, in dem Sie sich einen eigenen Charakter erstellen können. Die Präsentation ist im Vergleich zur 2003er-Version wesentlich poppiger und hübscher ausgefallen.

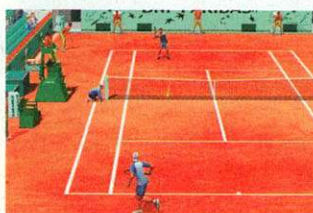
OLIVER BECK



DETAILLIERT Beim Schlag fliegen ab und an sogar Grasfetzen mit weg.

Next Generation Tennis 2003

Wieder mal ein **durchschnittliches** Tennisspiel für die Xbox.



Gute Tennisspiele sucht man auf der Xbox bisher vergebens. Leider kann auch NGT nichts daran ändern. Trotz der Lizenz einiger bekannter Tennisspieler, darunter Marat Safin und Justine Henin, schafften es die Programmierer nicht, ein realistisches Tennisspiel auf die Beine zu stellen. Das liegt vor allem an den verunglückten Animationen der Spieler. Diese bewegen sich derart unrealistisch, dass einem Hören und Sehen vergeht. Daneben stört auch die ungenaue Kollisionsabfrage und die nicht verstellbare Kamera. Einzige die vielen Spielmodi sind okay.

OLIVER BECK



BECKER-HECHT? Keine Ahnung, was Frau Rubin hier macht.

Madden NFL 2004



Trotz **fehlender Xbox-Live-Unterstützung** ist Madden konkurrenzfähig.



Wie immer bietet *Madden* ein exzellentes Gameplay mit massig Spielzügen. Beim Managermodus halten Sie vom Preis der Hot Dogs bis zum Ausbau der Tribüne alle Fäden in der Hand. Das Gameplay wurde durch die neue Playmaker-Funktion enorm aufgewertet. Hierbei haben Sie die Möglichkeit, vor oder während des Spielzugs die Route eines Angreifers zu ändern, wenn Sie in der Verteidigung Schwächen erkennen. Wer den Einzelspielermodus bevorzugt, ist bestens bedient. Freunde von zünftigen Online-matches sollten dagegen lieber auf *NFL Fever 2004* und *NFL 2K4* warten.

JENS QUENTIN



PLAYMAKER Der Wide Receiver läuft nun eine andere Route.

TEST
Disney's Extreme Skate Adventure

GENRE: Trendsport	SOUND 76%
SPIELER: Bis zu 2 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	GRAFIK 80%
HERSTELLER: Activision	
ENTWICKLER: Toys for Bob	MEHRSPIELER-WERTUNG 80%
SPRACHE: Deutsch	
PREIS: Ca. € 60,-	EINZELSPIELER-WERTUNG 82%
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung	
TERMIN: Erhältlich	
INTERNET: www.activision.de	

FAZIT: Ausgereiftes Trendsportspiel mit den niedlichen Disney-Charakteren und gewohnt ausgereifter Spielbarkeit.

TEST
Tiger Woods PGA Tour 2004

GENRE: Sport	SOUND 73%
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	GRAFIK 82%
HERSTELLER: Electronic Arts	
ENTWICKLER: Electronic Arts	MEHRSPIELER-WERTUNG 84%
SPRACHE: Deutsch	
PREIS: Ca. € 60,-	EINZELSPIELER-WERTUNG 88%
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung	
TERMIN: 26. September	
INTERNET: www.electronicarts.de	

FAZIT: Bis auf den fehlenden Xbox-Live-Support ist *Tiger Woods PGA Tour 2004* ein absolutes Traumsportspiel für Golf Fans.

TEST
Next Generation Tennis 2003

GENRE: Sport	SOUND 56%
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	GRAFIK 60%
HERSTELLER: Wanadoo	
ENTWICKLER: Canopace	MEHRSPIELER-WERTUNG 58%
SPRACHE: Deutsch	
PREIS: Ca. € 50,-	EINZELSPIELER-WERTUNG 55%
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung	
TERMIN: Erhältlich	
INTERNET: www.xbox.de	

FAZIT: Langweiliges Tennisspiel mit katastrophalen Animationen, dummen Gegnern und schlechter Kameraperspektive.

TEST
Madden NFL 2004

GENRE: American Sports	SOUND 79%
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	GRAFIK 82%
HERSTELLER: Electronic Arts	
ENTWICKLER: EA Tiburon	MEHRSPIELER-WERTUNG 85%
SPRACHE: Deutsch	
PREIS: Ca. € 60,-	EINZELSPIELER-WERTUNG 88%
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung	
TERMIN: 12. September	
INTERNET: www.xbox.de	

FAZIT: Für Solisten super, Online-Fußballer warten lieber auf *NFL 2K4* und *NFL Fever 2004*.

Unvergessliche Abo-Prämie

Wer jetzt XBOX-ZONE abonniert, erhält das **Action Replay** als **kostenloses Dankeschön!**

Mit dem Action Replay von Bigben Interactive haben Sie die Möglichkeit, Ihren PC als Memory Card einzusetzen und so Spielstände komfortabel zu verwalten. Action Replay ermöglicht das Überspielen von Spielständen auf die mitgelieferte Speicherkarte. Diese Stände können aus zweierlei Quellen stammen. Zum einen bietet Datel gecheatete Stände (so genannte Powersaves) zum Download an, mit denen man zum Beispiel unendlich Leben, neue Levels und alle Features freischalten kann. Zum anderen bietet der mitgelieferte Savegame-Manager Zugriff auf eine umfangreiche Community, für die jeder Spieler eigene Savegames erstellen und hochladen kann. Auf diesem Weg kann jeder Action-Replay-Nutzer aus dem Internet Spielstände auf den PC herunterladen und von dort ganz leicht auf die eigene Speicherkarte übertragen.
www.bigben-interactive.de

bigben
interactive

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: XBOX-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

xbz-abo.computec.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämt-
licher Abo-Angebote
von XBOX-ZONE und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

**XBOX
ZONE**

☒ **JA, ich möchte XBOX-ZONE abonnieren!**

(€ 77,40/12 Ausgaben (= € 6,45/Ausgabe); Ausland € 90,60/12 Ausgaben; Österreich € 86,40/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse: (nur wenn abweichend von Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Action Replay“ (Art.-Nr.: 002332)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht!)

Das Abo gilt für 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für XBOX-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

hardware

TFT-Monitor

ZUBEHÖR Der Mini-Monitor für die Xbox – für Netzwerk-Partys optimal!

Der britische Zubehör-Hersteller Joytech bringt dieser Tage den ersten aufklappbaren Flachbildschirm für die Xbox in den Handel. Auf den ersten Blick erscheinen die Proportionen von Konsole und Monitor etwas merkwürdig. Das Gehäuse sitzt zwar passgenau auf der Xbox, die Bild-Diagonale beträgt allerdings nur 15 Zentimeter. Wer so ein Ding überhaupt braucht? Alle Xbox-Spieler, die zwar Lust auf Netzwerkpartys haben, aber nicht gleich ihren riesigen Fernseher mitschleppen wollen.

Was kann das Ding denn?

Aber nun zu den technischen Details: Nachdem Sie den Monitor auf den hinteren Teil der Xbox aufgesetzt haben, sitzt er bombenfest. Das Display können Sie nun problemlos hinauf- und wieder herunterklappen. An seinen Seiten finden Sie insgesamt vier Kopfhöreranschlüsse, während sich direkt unter dem Monitor der Netzknopf sowie ein Regler für die Helligkeit und die Lautstärke befinden. Dort ist auch der Schalter für die SRS-Funktion. Sie bereitet den Stereo-Klang surroundähnlich auf, so dass die Illusion von Umgebungsklang

entsteht. Der erreichte Klang-Effekt kam im Test mit dem DVD-Film *The Gladiator* so überzeugend rüber, dass wir SRS auch beim späteren Spiele-Test aktiviert ließen. Ohne die SRS-Technik klingen die beiden eingebauten Lautsprecher übrigens nicht besonders gut. Unser Tipp für sensible Ohren: Satteln Sie einfach auf ein Paar hochwertigere Kopfhörer um.

Der Rest vom Test

Das eingesetzte TFT-Display ist erstaunlich farbtreu, besitzt keinerlei Pixelfehler und besticht durch eine sehr gleichmäßige Helligkeitsverteilung. Hier erkennt man keine hellen oder dunklen Flecken. Viel wichtiger für den Spieler ist aber die Reaktionszeit des Monitors. Wie bei PC-Monitoren müssen die einzelnen Bildpunkte fix auf Veränderungen reagieren, denn sonst verschwimmt das Bild bei schnellen Bewegungen. Joytechs Flachmann hat damit keinerlei Probleme. Weder beim Rennspiel-Klassiker *Project Gotham Racing* noch beim brandneuen *Colin McRae Rally 04* haben wir solche hardwarebeding-

ten Schlieren entdecken können. Das Bild ist gestochen scharf. Allerdings sind besonders kleine

Schriften im Spiel nur mit etwas Mühe zu erkennen. Fazit: Der TFT-Monitor ist eine sinnvolle Anschaffung für Netzwerk-Fanatiker. Für Otto Normalspieler ist er allerdings (noch) nicht empfehlenswert. Das könnte sich aber ändern, sollte sich Joytech entscheiden, einen Auto-Adapter für die Xbox und den Monitor herzustellen. Bis dahin spielen Sie besser und bequemer auf Ihrem Fernseher. (bh)



TFT-Monitor

HERSTELLER/VERTRIEB:
Joytech/Take 2

PREIS:
Ca. € 140,-

INFO-TELEFON:
0700-227877678

WEBSEITE:
www.joytech.net

PREIS/LEISTUNG:
Gut

Gut

PRO/CONTRA:

- + Klare, scharfe Darstellung
- + Gute Helligkeitsverteilung
- + Vier Kopfhörer-Anschlüsse
- Sichtfläche etwas klein



SINNVOOLL Über einen Schalter neben den Kopfhörereingängen regeln Sie den Kontrast für andere angeschlossene Geräte.



AUFGERÄUMT Die Rückseite des TFT-Monitors ist sehr übersichtlich. Anschlüsse werden von der Aufsatz-Mechanik nicht verdeckt.

Powerboard

CONTROLLER Die erste Xbox-Tastatur funktioniert leider nur mit einem Spiel.

Mit dem Powerboard landete die weltweit erste Tastatur für die Xbox in unserem Testlabor. Sinnvoll einzusetzen ist sie zurzeit jedoch lediglich mit einem Spiel: *Phantasy Star Online*. Über die Tastatur können Sie in dem Online-Rollenspiel wesentlich schneller chatten und mit den F-Tasten so-

gar im Handumdrehen Chat-Symbole einfügen. Da unsere Lieblings-Konsole im Kern aus PC-Hardware besteht, ist es nicht verwunderlich, dass das Powerboard lediglich eine schwarz gefärbte USB-Tastatur ist, die über einen separaten Adapter mit der Xbox verkabelt wird. Sondertasten wie die Windows-Tasten hat man kurzerhand in S2 und S3 umbenannt. Mitgedacht haben die

Designer bei der Entwicklung aber offensichtlich nicht, denn die Xbox-üblichen Verlängerungskabel funktionieren mit dem Powerboard nicht. Um mehr als zwei Meter von der Xbox entfernt zu chatten, müssen Sie sich schon ein separates USB-Verlängerungskabel anschaffen – schade eigentlich! (bh)



USB MUSS SEIN Über den beigelegten Adapter können Sie auch eine handelsübliche USB-Tastatur an die Xbox anschließen.

TEST

HERSTELLER:
Bigben Interactive

PREIS:
Ca. € 20,-

INFO-TELEFON:
0700-227877678

WEBSITE:
www.bigben-interactive.de

PREIS/LEISTUNG:
Befriedigend

PRO/CONTRA:

- + Einzige Xbox-Tastatur
- + Separater USB-Adapter
- + Durch PC-Tastatur austauschbar
- Kein Xbox-Stolperschutz

OK

FunkY Controller

CONTROLLER Griffiges Funk-Gamepad.

Mit der zuverlässigen 2,44-GHz-Technik arbeitet der FunkY Controller von Bigben Interactive. Gespeist wird der kabelbefreite Spielhilfe von vier AAA-Batterien. Für den schnellen Start liegt dem FunkY Controller ein kompletter Batterie-Satz bei. Besonders praktisch ist der Ein-/Aus-Schalter, der auf der oberen Seite des Controllers angebracht ist. Einen dubiosen Stromsparmechanismus wie bei einigen anderen Funk-Controllern gibt es nicht. Bei Größe und Knopflayout hat man sich eindeutig an Microsofts Controller S orientiert, denn auch hier befinden sich die Tasten Weiß und Schwarz unter dem Tasten-Karo aus A, B, X und Y. Die Verarbeitung aller Komponenten ist gut bis sehr gut und die Funktechnik arbeitet ohne spürbare Verzögerungen. Über Distanzen bis zu fünf Metern funktioniert der FunkY Controller tadellos. Fazit: ein guter, kleiner Controller, der Sie in hektischen Spiel-Situationen erst im Stich lässt, wenn die Batterien schlappmachen. (bh)



SAMTIG Die Oberfläche des Funk-Controllers ist auch für schwitzige Hände geeignet.

TEST

HERSTELLER:
Bigben Interactive

PREIS:
Ca. € 30,-

INFO-TELEFON:
0700-227877678

WEBSITE:
0700-227877678

PREIS/LEISTUNG:
Gut

PRO/CONTRA:

- + Gute Reichweite
- + Ein- und Ausschalter
- + Gute Verarbeitung
- + Kleines und handlich

SEHR GUT

INFO

Hardware-Lexikon: Das beste Zubehör

NAME	ART	HERSTELLER	PREIS	URTEIL	TEST
Controller/Funk-Controller					
Controller S	Controller	Microsoft	Ca. € 40,-	Super	03/02
MicroCon Controller	Controller	Madcatz	Ca. € 36,-	Super	08/02
Xbox Control Pad Pro	Controller	Madcatz	Ca. € 40,-	Sehr gut	01/02
2002 FIFA World Cup Dual Analog	Controller	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut	02/02
Advanced Controller	Controller	Joytech	Ca. € 30,-	Sehr gut	05/03
Firestorm Programmable	Controller	Thrustmaster	Ca. € 50,-	Sehr gut	01/02
Air Flo Controller	Controller	Jenuel Gamewear	Ca. € 28,-	Gut	08/02
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
PowerPad	Controller	Interact	Ca. € 30,-	OK	03/02

Diverses Zubehör (Speichermodule, Lenkräder, Lightguns, Taschen, Kabel etc.)

3 Advanced SCART-Kabel	SCART-Kabel	Microsoft	Ca. € 50,-	Super	02/02
DVD Playback Kit	DVD-Fernbedienung	Microsoft	Ca. € 50,-	Super	02/02
Big Ben Mega Memory 16	Speichermodule	Bigben Interactive	Ca. € 30,-	Sehr gut	02/02
Netzwerk-Kabel und Speicherkarte	Speichermodule	Radica Gamester	Ca. € 48,-	Sehr gut	01/02
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 XB80	Rucksack	Bigben Interactive	Ca. € 50,-	Sehr gut	01/02
Flash Memory 8 MB	Speichermodule	Interact	Ca. € 35,-	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	Dark/Bigben Int.	Ca. € 50,-	OK	06/03
Brooklyn Booster 2800	Lenkrad	Vidix	Ca. € 25,-	OK	01/03
Joypad Converter	PS2-Adapter	Madnics	Ca. € 15,-	OK	08/03

feedback

In unserer 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.

DEMNÄCHST IN FEEDBACK

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

- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Soul Calibur II
- Conflict Desert Storm II
- Otogi: Myth of Demons
- XGRA

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.



Sie fragen – **Entwickler** antworten!

In dieser Ausgabe haben sich die Entwickler von **Rockstar San Diego** den Fragen zu **Midnight Club II** gestellt.



BIKER Die Motorräder sind schnell und wendig.

Thorsten Ehlmann, Kassel

Ich bin selbst Biker und meine Lieblings-vehikel im Spiel sind die coolen Motorräder. Warum gibt es nicht mehr von den Maschinen bei Midnight Club II?

Rockstar: Es hat bei der Entwicklung lange gedauert, bis wir die Motorräder mit ihrem individuellen Handling ins Spiel integriert hatten. Wir hätten locker noch mehr Maschinen einbauen können, nur um den Fuhrpark zu vergrößern. Uns war es allerdings sehr wichtig, dass jedes Motorrad optimal ins Spiel passt. Jedes der Zweiräder unterscheidet sich in Lenkung und Geschwindigkeit, außerdem sind sie sehr vielseitig. Wir wollten, dass der Spieler diese drei Bikes richtig beherrscht, statt einfach nur so viel Zweiräder wie möglich zu integrieren.

Ulrich Schuster, Dortmund

Warum kann man nicht mit LKW, Bussen oder Transportern durch die Stadt fahren?

Rockstar: *Midnight Club II* ist stark von der echten Kultur des Straßenrennens inspiriert. Beim echten Straßenrennen werden nun einmal selten LKW, Busse oder Transporter genutzt. Wir haben Autos und Zweiräder entworfen, die man auch bei einem echten Straßenrennen einsetzen würde.

Stephan Trautner, Zwickau

Was ist euer persönlicher Lieblingswagen im Spiel?

Rockstar: Viele aus unserem Team haben unterschiedliche Favoriten im Fuhrpark von *Midnight*



Club II. Am beliebtesten scheint bei uns der Veloci zu sein. Das liegt an seiner unglaublichen Geschwindigkeit und an seiner Driftfähigkeit.

Matthias Goltz, Berlin

Wie seid ihr auf die Idee gekommen, auf zwei Rädern fahren zu können, um Unfälle zu vermeiden?

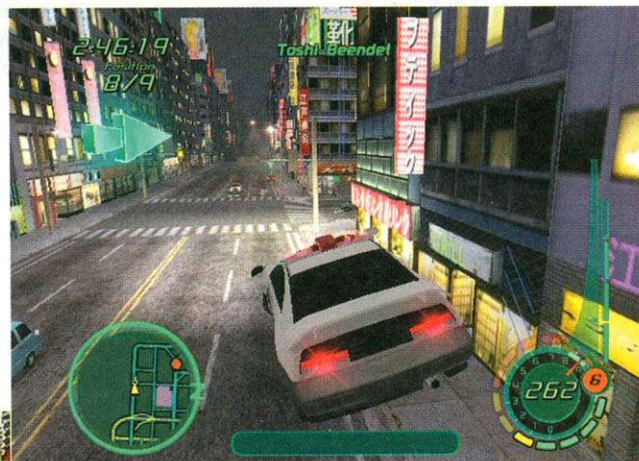
Rockstar: Die Idee kam uns, nachdem wir den Vorgänger *Midnight Club* ausgiebig gespielt hatten. Bei den verkehrsreichen Straßen haben wir uns gedacht, es wäre cool, wenn man auf zwei Rädern fahren könnte, um so dem Verkehr auszuweichen. Wir begannen mit der Arbeit an *Midnight Club II* mit dem Gedanken, dass wir dieses Feature unbedingt einbauen müssen. Am Ende hat es perfekt gepasst, weil man auch oft durch

enge Gassen rast. Die Spieler waren von diesem Feature begeistert, besonders im Online-Modus, wo jeder seine Fahrkünste zeigen will.

Daniel John, Augsburg

Seid ihr selbst auch Autofans?

Rockstar: Wir sind große Autofans! Wir haben unseren Firmensitz in San Diego, der Hauptstadt des Straßenrennens! Wenn du einen Blick auf unseren Parkplatz wirfst, würdest du schnell unsere Leidenschaft für Autos und Motorräder erkennen.



TOKIO In der japanischen Großstadt beherrschen coole Neonlichter das Straßenbild beim Rennen.



Rainer Schmidt, Erlangen

Warum habt ihr gerade Los Angeles, Paris und Tokio als Städte ausgewählt?

Rockstar: Wir haben diese Städte wegen ihrer Rennkultur und des Straßenbildes gewählt. Als wir die Städte besichtigt haben, dachten wir, dass es ein Riesenspaß sein muss, dort zu heizen. Los Angeles, eine Hochburg des illegalen Straßenrennens, ist eine pulsierende Metropole mit breiten Highways. Paris dagegen mit seinen engen Gassen und den vielen Tunnels und Brücken ist mehr wie ein Labyrinth. Die Einwohner sind bekannt für ihren exzellenten Autogeschmack. In Tokio ist das echte *Midnight Club* entstanden, also fiel bei dieser Stadt die Wahl nicht schwer. Man kann dort wunderbar umherrasen. Tokio hat einfach alles: Highways und enge Gassen, und das alles in Neonlicht gehüllt.

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

MEINUNG PER SMS

Schnell und einfach die Meinung sagen!

Wenn eine kurze Frage auf den Nägeln brennt oder wer schnell und unkompliziert seine Meinung zu einem viel diskutierten, kontroversen Thema loswerden will, der schreibt einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten XBOX-ZONE ab. Bitte Namen und Wohnort nicht vergessen!



Senden Sie Ihre SMS mit dem Text:
„XZ Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „XZ Doom 3 wird besser als Halo 2! Martin Mustermann Berlin“ an die Nummer:

D: 81114
0,49* €/ SMS

Alle Netze!

*VF D2-Anteil € 0,12

CH: 72444 0,70 sfr/SMS;
A: 0900 101010 0,60 €/SMS



Warten auf Lara

Ich musste über meinen Brief in der XBOX-ZONE 09/03 lachen. Mal was anderes als viele Briefe der Kids. Es ist zwar ein paar Jahre her, aber gelesen habe ich Bücher von Kafka schon. Freut mich, dass euch mein spontaner Brief gefallen hat. DVD-Filme würde ich mir nie kaufen, ab und zu leihe ich mir einen Film – ist sinnvoller, weil billiger. *Tomb Raider* habe ich gesehen, aber da ich sehr kritisch bin, lautet mein Urteil: nette Unterhaltung, mehr nicht. Als das Spiel *Tomb Raider* zum ersten Mal 1996 für die PlayStation herauskam, war für mich das Spielprinzip am interessantesten. Auf das Aussehen von Lara habe ich nicht geachtet. Kam mir gar nicht in den Sinn. Da die Kritiken des neuesten Teils allgemein gut ausgefallen waren, dachte ich, das Spiel wäre was für mich. Nun habt ihr mir mitgeteilt, dass ich darauf verzichten muss. Na ja, mein Psychoanalytiker wird mich schon wieder aufbauen, wie schon so oft. Zum Thema *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft*: Indy ist für mich ein alter Hut, den Titel habe ich schon zweimal durchgespielt.

Jürgen Nemes

XBOX-ZONE: Um ehrlich zu sein, mussten wir damals auch etwas über deinen Brief schmünzeln. Deine Meinung zum ersten *Tomb Raider*-Film teilt die Redaktion zum größten Teil. Ob der zweite Teil besser wird, wagen wir stark zu bezweifeln. Jetzt mal ganz ehrlich: Du hast anno 1996 wirklich nur auf das Spielprinzip geachtet? Hast du nicht einmal einen Blick auf den Pixel-Vorbau der guten Frau Croft geworfen? Das sollen wir dir glauben? Du musst übrigens keineswegs auf den neusten *Tomb Raider*-Teil verzichten. Einfach in das nächste Kaufhaus, dort eine PlayStation 2/einen PC (Nichtzutreffendes bitte streichen) und das Spiel kaufen und schon kann das Vergnügen losgehen. Falls dein Psychoanalytiker dich dieses Mal nicht aus deiner Lebenskrise reißen kann, können wir dir gerne die Adresse eines unserer Psychoologen geben.

Gedankenleser?

Erst einmal ein großes Lob! Euer Heft ist das beste von allen!

Könntet ihr, da ja nun die DVD ab 16 Jahren freigegeben ist, nicht mal den kompletten *Halo 2*-Trailer von der E3 draufpacken, denn die Spielszenen sind noch besser als die animierten Sequenzen. Außerdem würde ich noch gerne wissen, wann denn jetzt *Halo 2*, *Breed*, *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* und *Kameo: Elements of Power* erscheinen,

denn in den
Heften von OXM und
XBOX-ZONE stehen unterschiedliche Daten.
Stephan Dupont

XBOX-ZONE: Wenn du schon einen Blick auf unserer aktuelle DVD geworfen hast, wirst du es vielleicht bereits bemerkt haben: Wir haben den kompletten E3-Trailer auf die DVD gepackt! Laut Microsoft erscheinen *Halo 2* und *Kameo: Elements of Power* im 1. Quartal 2004. *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* soll im November erscheinen. Für *Breed* gibt es noch kein konkretes Datum, die PC-Version soll schon im September erscheinen.

Marktwirtschaft für Anfänger

Hallo zusammen, lese die XBOX-ZONE erst seit kurzem, da mir das Heft einfach zu teuer ist. Könnt ihr mir sagen, warum es glatte 2 Euro mehr als die *PLAYZONE* kostet – und das, obwohl das Heft dünner ist?

XBOX-ZONE: Der Verkaufspreis eines Magazins setzt sich aus einer Vielzahl von marktwirtschaftlichen Faktoren (z.B. der Auflagenzahl oder dem Anzeigenmarkt) zusammen, die ihrerseits auf unterschiedlichen Voraussetzungen beruhen bzw. sich auf diese beziehen. Natürlich können wir an dieser Stelle nicht aus dem Nähkästchen plaudern, allerdings können wir sagen, dass diese Voraussetzungen bei der *PLAYZONE* und der *XBOX-ZONE* unterschiedlich sind und somit hinkt auch ein Vergleich, der sich nur auf die Seitenanzahl eines Magazins beschränkt.

Eure Neuerung mit der USK-16-DVD ist ja ganz nett, aber der Hinweis „unzensuriert“ ist doch etwas irreführend. Unzensuriert wäre es doch erst, wenn das Heft samt DVD ab 18 wäre – oder etwa nicht? Gewisse Spiele bzw. Bilder und Videos dürft ihr doch auch jetzt nicht zeigen. Als ich bei der *PLAYZONE*, welche ich im Abo habe, mal nach einer 18er-Ausgabe mit DVD nachfragte, bekam ich doch glatt die Antwort: „Erst wenn es 10.000 neue Abos gäbe.“ Komisch hierbei ist, dass ein Konkurrenzheft von euch, welches es erst seit etwa einem Jahr gibt, diese Umstellung durchgeführt hat. Weitere Äußerungen zum deutschen Jugendschutz verneife ich mir besser an dieser Stelle ...

XBOX-ZONE: Natürlich ist es jedem unserer Mitbewerber selbst überlassen, ob er sich für eine 18er-Ausgabe entscheidet. Für uns von der XBOX-ZONE ist es zum momentanen Zeitpunkt nicht nur aufgrund finanzieller



und betriebswirtschaftlicher Beweggründe nicht erforderlich, eine solche 18er-Ausgabe auf den Markt zu bringen. Natürlich kann man mit einer USK-16-Freigabe nicht alle Szenen zeigen, die bei einer USK-18-Ausgabe möglich wären. Wir sind jedoch der Meinung, dass dieses Rating vollkommen ausreicht, um dem Leser auch bei härteren Genres wie Ego-Shootern einen guten Eindruck vom Spiel zu vermitteln. Ob dir ein Spiel gefällt und du den Kauf erwägst, sollte nämlich eigentlich nicht (nur) von der Tatsache abhängig sein, ob man dem Gegner den Kopf wegballern oder ihn per Spezialmanöver verstümmeln kann. Schade, dass du dir weitere Äußerungen zum Jugendschutz verkriechst hast. Uns interessiert nämlich brennend, was ihr von der Reform des Jugendschutzgesetzes haltet.

Ansonsten gibt's nix zu maulen. Liest man mehrere Hefte von euch, scheint eh fast alles in Aufbau und Gestaltung gleich, da sich die PLAYZONE und die XBOX-ZONE sehr ähnlich sind.

Frank Boehm

XBOX-ZONE: Danke! Die Hefte sind deshalb in Aufbau und Gestaltung ähnlich, weil wir gute Konzepte bzw. grafische Gestaltungen, die bei der Leserschaft gut ankommen (Stichwort Leserzeugnis), natürlich auch bei unseren Schwestermagazinen umsetzen, sofern es in das generelle Heftkonzept passt. Am wichtigsten sind jedoch die Inhalte – und hier gibt es aufgrund der unterschiedlichen Redaktions-teams sehr wohl Unterschiede.

Mehr Details

Als ich von den Detail-Checks in eurer Ausgabe 09/03 auf dem Titelbild las, dachte ich erst: „Nicht schon wieder solche langweiligen Bewertungskästen mit unnötigen Infos!“ Nach genauerem Studium des Detail-Checks zu *Freedom Fighters* war ich allerdings begeistert, da ich *Brute Force* selbst gespielt habe und auf taktische Action stehe. Warum

bringt ihr diese Detail-Checks nur bei großen Tests? Ich würde mir bei allen Tests so einen Vergleich wünschen.

Matthias Becker

XBOX-ZONE: Freut uns, dass dir unser neu eingeführter Detail-Check gefällt. Wie dir sicherlich aufgefallen ist, nimmt der Detail-Check einen großen Platz bei den Tests ein. Das liegt daran, dass wir wirklich ins Detail gehen wollen, möglichst viele Features miteinander vergleichen und das Ganze mit Bildern belegen wollen. Um dies zu verwirklichen, ist ein gewisser Platz innerhalb des Tests zwingend notwendig. Bei kleineren Tests ist dieser Platz schlichtweg nicht vorhanden, so dass wir lieber umfangreiche und aussagekräftige Detail-Checks zu den wichtigsten Titeln machen statt irgendwelche halbgenauen, oberflächlichen Vergleichskästen zu allen Spielen.

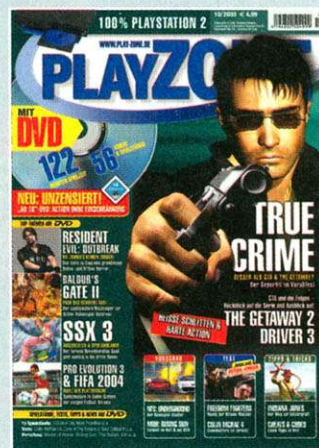
Dino-Krise

Als ich im Inhaltsverzeichnis gesehen habe, dass ihr *Dino Crisis 3* getestet habt, war ich voller Vorfreude. Sofort blätterte ich zur Seite 64 und fing an, den Artikel zu verschlingen. Auf Seite 67 jedoch traf mich der Schlag. Die Wertung von 78 Prozent ist ja wohl ein Witz, oder? Ist euch da ein Zahlendreher unterlaufen? Ich kann nicht glauben, dass solch ein geniales Spiel noch nicht einmal 80 Prozent bekommt.

Ullrich Pohl

XBOX-ZONE: Auch wir haben uns wie die Schneekönige auf den Capcom-Titel gefreut und waren gespannt wie die Flitzebogen, als wir die japanische Version der Dinojagd in das Xbox-Laufwerk legten. Die Vorfreude wich allerdings ziemlich schnell und Ernüchterung machte sich breit. Zwar sieht das Spiel optisch mit dem metallenen Look der Raumschiffwände, den tollen Animationen der Urzeitechsen und den coolen Zwischensequenzen wirklich klasse aus, es hat allerdings einen gewaltigen Schwachpunkt: die Kamera! Aufgrund der ständig wechselnden Kamerawinkel kommt es bei der Flucht vor oder dem Angriff auf die Dinos häufig zu verwirrenden Richtungswechseln des Protagonisten, weil man einfach die Übersicht verliert. Bei einem eher gemächlichen Action-Adventure wie *Resident Evil* fallen die ständigen Kamerawechsel nicht so ins Gewicht, da es dort nur selten auf schnelle Reaktionen ankommt. Man hat fast immer genug Zeit, sich mit der neuen Kameraperspektive vertraut zu machen und sich im Raum zu orientieren. Bei einem schnellen Action-Game wie *Dino Crisis 3* wirken sich solche Kameraprobleme so gravierend auf den Spielspaß aus, dass wir sie in die Wertung mit einfließen lassen müssen. Was nützen die beste Grafik und der coolste Sound, wenn es an grundlegenden Elementen wie der Steuerung hapert? Wir hoffen, du kannst unsere Wertung nun nachvollziehen.

Lesefutter für Konsolenfans!



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

Die PLAYZONE lässt es krachen und spendiert Ihnen geniale Vorschau-Berichte zu den Superhits der kommenden Monate: *Beyond Good & Evil*, *Medal of Honor: Rising Sun*, *Need for Speed Underground*, *Pro Evolution Soccer 3* und natürlich *True Crime: Streets of L.A.* Doch auch im Testbereich stehen mit *Soul Calibur II*, *Freedom Fighters* und *Colin McRae Rally 04* echte Highlights auf dem Prüfstand! Inklusive DVD! Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin!

Mario gibt wieder Gas! Satt vier Seiten *Mario Kart: Double Dash!!* versorgen alle Fans des rasenden Rohrverlegers mit massig neuen Infos und Bildern. Wer es lieber spannend mag, sollte die Vorschau zu *Metal Gear Solid: Twin Snakes* nicht verpassen. Im Testteil werden *Soul Calibur II* und *WWE Wrestlemania XIX* genau unter die Lupe genommen. Dazu gibt's einen ausführlichen Importtest von *Final Fantasy: Crystal Chronicles*. Jetzt im Handel!

Redaktions-Gespräch

Am 17. September um 17.00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der XBOX-ZONE mal wieder Fragen, Anregungen und Kritik zur XBOX-ZONE 10/03. 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.

STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster aus www.xbox-zone.de

Nicht nur in Leserbriefen finden sich interessante Meinungen, kontroverse Statements oder Kritik. Auch unser Forum unter www.xbox-zone.de. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Meinung mitzuteilen oder mit andern Usern über die neuesten Themen aus dem Xbox-Universum zu diskutieren. Einfach kostenlos anmelden und schon kann es losgehen. Die interessantesten Beiträge veröffentlichen wir hier in unserem monatlichen Forumsgeflüster.

Hier Beiträge zum Thema: „Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live?“

DreamOn Rang: ▲ Angemeldet seit: 24.07.03 IP: 195.93.73.8 Gepostet: 25.07.03 20:00	Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live? Hallo zusammen. Ich kaufe mir am 1.8. eine Xbox. Ein guter Grund für mich war XboxLive. Doch leider besitze ich bisher weder DSL noch eine Kreditkarte. DSL würde ich mir dann schon zulegen, aber eine Kreditkarte will ich nicht (das tut mir glaub ich nicht so gut ☹). Ich habe schon in diversen Zeitschriften gelesen, das Microsoft z.B. in Deutschland wegen der geringen Verbreitung von KK, eine andere Zahlungsmöglichkeit einführen will. Weiß jemand hierzu genaueres? Welche Zahlungsmöglichkeit wird das wohl sein? Ab wann gibt es diese neue Zahlungsmöglichkeit? Vielen Dank schon mal.
Nicol.indner Rang: (RED) Angemeldet seit: 08.04.03 IP: 212.123.109.80 Gepostet: 28.07.03 15:38	AW: Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live? Antwort auf "Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live?" Hi DreamOn, dazu lässt Microsoft bislang nichts Neues verlauten. In Amerika und bald auch Japa ist man wenigstens einen kleinen Schritt weiter - dort kannst du Xbox Live monatlich bezahlen. Dies wird denke ich auch bei uns bald der Fall sein. Das KK-Problem ist MS bekannt - leider haben die aber noch nicht gesagt, wie sie es lösen wollen...
DeaconFrost0815 Rang: ▲ Angemeldet seit: 14.08.03 IP: 217.83.95.163 Gepostet: 14.08.03 22:29	AW: Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live? Antwort auf "AW: Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live?" Was habt ihr denn gegen Kreditkarten? Das ist doch ein ganz legitimes Zahlungsmittel. Genauso wie die EC-Karte halt nur hundertmal komfortabler. Ich hab seit 1/2 Jahr eine, kann mich nicht beklagen.
Nicol.indner Rang: (RED) Angemeldet seit: 08.04.03 IP: 212.123.109.80 Gepostet: 15.08.03 13:43	AW: Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live? Du bist dann anscheinend auch schon volljährig. Für dich ist es ein leichtes, eine solche Karte zu beantragen. Alle unter 18 werden ausgeschlossen, wenn sie nicht gerade die Karte ihrer Eltern benutzen dürfen. Es geht nicht darum, dass das Zahlungsmittel KK schlecht ist - es schließt aber im Falle von Xbox Live jene Spieler aus, die über keine verfügen oder sich einfach noch keine anschaffen können. Gruß, Nico
Quandoz Rang: ▲ Angemeldet seit: 10.05.03 IP: 213.23.212.19 Gepostet: 17.08.03 13:16	AW: Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live? Antwort auf "AW: Neue Zahlungsmöglichkeiten bei Xbox Live?" Oder es ist eine Kontrolle von MS, das zumindest die meisten Spieler die Nutzungsbedingungen = 18 Jahre alt! einhalten. Siehs mal von der Warte: unter 18, keine KK, muss zu den Eltern gehen und fragen = Einverständniserklärung der Eltern, auch wenns stillschweigend ist. Mit einer Einzusermächtigung etc wäre das nicht so einfach...

Petri Heil!

Ich bin ein Riesenfan von *Sega Bass Fishing* auf dem Dreamcast und habe damals viele Abende damit verbacht, mit dem genialen Angelcontroller die dicksten Brocken zu fangen. Nachdem ich mir inzwischen eine Xbox zugelegt habe, war ich froh, dass nun auch ein Angelspiel auf der Xbox erschienen ist. Nun meine Frage: Gibt es zu *Pro Cast Sports Fishing* von Capcom auch einen Angelcontroller? Ich finde, solch ein Spiel macht nur mit dem entsprechenden Controller richtig Spaß.

Thomas Wegmann

XBOX-ZONE: Wir müssen dich leider enttäuschen: Bislang ist für Europa noch kein Angelcontroller für die Xbox angekündigt worden. Sobald wir etwas hören oder ein Rezensionsexemplar in unse-

rer Redaktion eintrudelt, erfährst du es in unseren Hardware-News.

Harte Worte

Seid ihr wirklich überzeugt von eurer Hi-Tech-Konsole? Ich bin's nicht! Diese Konsole ist doch wohl absolute Sch***e. Ohne Scherz, ich bin jetzt ein gutes Jahr Besitzer einer Xbox, hatte vorher SNES, PSone und eine PlayStation 2 und dachte, bei diesem Hardware-Unterschied wird man doch mal geniale Spiele bekommen. Aber weit gefehlt. Ich schalt dieses Ding ein, dann kommt bei ungefähr 20 Prozent meiner Spielsammlung der Hinweis, dass der Datenträger nicht lesbar ist. Und dann erst die Grafik: Um Gottes willen, da hätte ich meine PlayStation 2 gleich behalten können - bis auf ganz wenige Ausnahmen befinden sich die meisten Xbox-Games auf PS2-, manchmal sogar auf PSone-Niveau. Und für so viel Müll gute 60 Euro! Und zum Schluss fällt mir noch was zu den schönen Tom-Clancy-Spielen ein: Wie wär's denn mal mit einer Umsetzung der Afghanistan-Materie und der Tatsache, dass auch die

BRANDNEUE WEBSITE

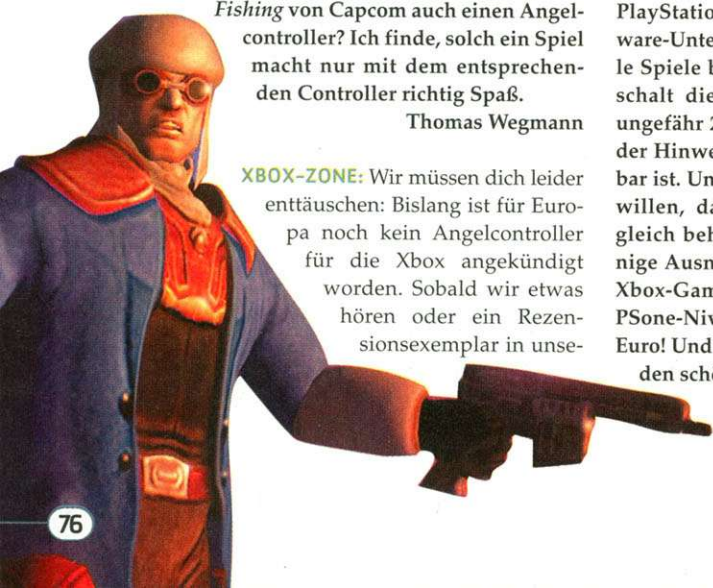
www.xbox-zone.de

Seit dem 19. August hat die XBOX-ZONE eine eigene Website. Neben aktuellen News und einer umfangreichen Community finden sich dort Vorschauberichte, Tests sowie Datenbanken für Spiele, Cheats und vieles mehr. Dort könnt ihr euch über die jeweils neueste Ausgabe der XBOX-ZONE informieren. Ein Besuch bei www.xbox-zone.de lohnt sich also auf jeden Fall!

Bundeswehr dort kämpft? Wir haben auch tapfere Soldaten, die es verdient haben, in einem FSK-18-super-duper-Kriegsspiel auf der Xbox unter deutscher Flagge in den Krieg zu ziehen. Ich jedenfalls werd mich wohl früher oder später nach einer anderen Konsole umsehen.

Holger Witte

XBOX-ZONE: Ganz schön starker Tobak. Uns würde als Erstes mal interessieren: Wenn du so skeptisch in Sachen Xbox bist, warum hast du dir das Teil dann eigentlich überhaupt gekauft? Es muss doch irgendein Spiel gegeben haben, was dich zum Kauf der Xbox bewegt hat. Wenn es beispielsweise *Halo* gewesen ist, hast du dir die Frage, ob man diese Konsole braucht, schon selbst beantwortet. Auf ein Spiel in der optischen Qualität von *Halo* kannst du auf der PlayStation 2 nämlich bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag warten. Bei sage und schreibe 20 Prozent deiner Spielsammlung erscheint der Hinweis, dass der Datenträger nicht lesbar ist? Das können wir uns nur so erklären: 1. Deine Xbox ist heruntergefallen und bei diesem „Falltest“ hat sich das Laufwerk verzogen. 2. Du legst deine DVDs nach dem Zocken einfach ohne Hülle irgendwo hin, so dass sie schnell verstauben oder verkratzen. 3. Du hast eine fehlerhafte Xbox gekauft (Umtauschen!) 4. Du bist der größte Pechvogel auf diesem Planeten. Deiner Aussage, dass viele Spiele auf der Xbox nicht viel besser umgesetzt werden als auf der PlayStation 2, müssen wir teilweise leider zustimmen. Allerdings liegt das nicht daran, dass die Xbox keine bessere Grafik etc. bieten könnte, sondern vielmehr an dem Aufwand, den die Entwickler betreiben bzw. bereit sind zu betreiben. Häufig fehlt ganz einfach die Zeit und/oder das Geld, um das Spiel optimal an die jeweilige Hardware anzupassen. Wenn den Entwicklern genügend Zeit zur Verfügung steht und sie die Hardware auszureizen wissen, kommen Spiele heraus, die auf der PlayStation 2 in der Qualität nicht zu realisieren sind. Als Beispiel sei hier *Yager* genannt. In Sachen „Bundeswehr in Videospielen“ solltest du bedenken, dass die Bundeswehr einen ganz anderen Auftrag in Afghanistan zu erfüllen hat und generell ein ganz anderes Image pflegt als die US-Streitkräfte.



Mega-Mag-Abo

Werben Sie jetzt einen neuen WIDESCREEN-Abonnenten. Als Dankeschön können Sie zwischen einem kostenlosen **Jahresabo der PC Games DVD, der PLAYZONE, der WIDESCREEN** oder einem **kostenlosen Halbjahresabo der XBOX-ZONE** wählen.



PC GAMES
Das große PC-Spielmagazin mit DVD
Die Info-Bibel für PC-Spielefans: News, Tests, Tipps & Tricks, Hardware. Auf der Cover-DVD: Demos, Videos u. v. m.

XBOX-ZONE
Das unabhängige Xbox-Magazin
Alles, was Sie über Xbox-Spiele und -Zubehör wissen müssen. Mit neuesten Infos, Bildern und Videos auf DVD.

PLAYZONE
Das unabhängige PS2-Magazin mit DVD
Der komplette Überblick über die aktuellen PS2-Games. Mit Spielevideos, Reportagen und Spielelexikon auf DVD.

WIDESCREEN
Das große Magazin für Film-Fans mit DVD
News, Hintergrundberichte, Interviews zu Kino- und DVD-Neuheiten. Trailer, Reportagen und vieles mehr auf DVD.

Einfach und bequem
online abonnieren:

xbz-abo.computec.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote
von XBOX-ZONE und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: XBOX-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

JA, ich möchte XBOX-ZONE abonnieren!

(€ 77,40/12 Ausg. (= € 6,45 / Ausgabe); Ausland € 90,60/12 Ausg.; Österreich € 86,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für XBOX-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Feld ankreuzen)

- ☐ 1-Jahresabo PC GAMES DVD (Art.-Nr.: 002303)
- ☐ 1-Jahresabo PLAYZONE (Art.-Nr.: 002334)
- ☐ 1-Jahresabo WIDESCREEN (Art.-Nr.: 002335)
- ☐ 1/2-Jahresabo XBOX-ZONE (Art.-Nr.: 002336)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der XBOX-ZONE!

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

**XBOX
ZONE**

cheats & codes



NICO
LINDNER
26, VOLONTÄR

Wegen meiner grandiosen Witze wünschen sich meine Kollegen immer öfter einen **Anti-Nico-Witz-Cheat**. Aber warum nur?!

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, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 29

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet Sie pro Minute € 1,86

Outlaw Volleyball

CHEATCODE Was ein richtiger Halbgangster ist, der spielt Volleyball.

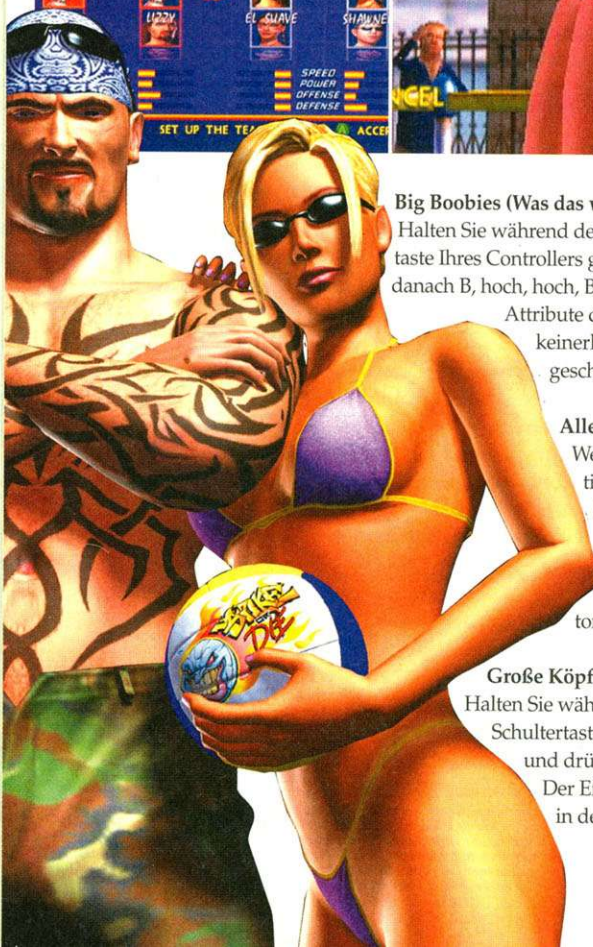
Unglaublich, aber wahr: Dieses Volleyballspiel setzt nicht nur auf knappe Bikinis, sondern auch auf richtigen Sport. Trotzdem gibt es einen Große-Brüste-Cheat ... Für Befehle wie „hoch“ und „links“ benutzen Sie das Digi-Pad.



SHAKE IT Punktgewinne zelebrieren sich mit großem Kopf noch besser.



BRUSTWUCHS
Der Gesichtsausdruck des Iren spricht Bände.



Big Boobies (Was das wohl sein mag?)

Halten Sie während des Spiels die linke Schultertaste Ihres Controllers gedrückt und drücken Sie danach B, hoch, hoch, B, Y. Leider haben die neuen

Attribute der weiblichen Spieler keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen.

Alle Charaktere

Wechseln Sie in den Exhibition-Modus und dort zum Charakter-Screen. Halten Sie die linke Schultertaste gedrückt und drücken Sie dann links, WHITE-Button, rechts, WHITE-Button.

Große Köpfe

Halten Sie während des Spiels die linke Schultertaste Ihres Controllers gedrückt und drücken Sie dann B, A, B, Y. Der Effekt kann sich besonders in der Zeitlupe sehen lassen.

The Great Escape Gesprengte Ketten

CHEATCODE Machen Sie das Beste aus Ihrem Gefängnisarrest.

Leider ist bei Take 2s Versetzung des Kultfilms auch ein Teil des Spielspaßs geflüchtet. Vermurkt ist die Filmlicenz jedoch auf keinen Fall – lesen Sie dazu auch unseren Test auf Seite 64. Und schleichen Sie erst einmal Probe.

Level-Auswahl

Drücken Sie im Hauptmenü Y, R, Y, X, Y, R, X, L, X (3), Y. Hiermit schalten Sie auch den „The Greatest Escape“-Modus frei. Unterschied zum normalen Spiel: Neben garstigen Feinden haben Sie zusätzlich auch noch ein haariges Zeitlimit im Nacken.

Alle Zwischensequenzen

Drücken Sie im Hauptmenü L (2), Y, X (2), R (2), Y (2), X, L, R. Sofort danach laufen hintereinander die Zwischensequenzen ab, für die Sie normalerweise jede Mission spielen müssten. L und R stehen für die Schultertasten.

Unendlich Munition

Damit Ihnen selbst im heißesten Gefecht nicht die Munition ausgeht, aktivieren Sie diesen Cheat. Den Effekt werden Sie freilich erst bemerken, sobald die vermeintlich letzte Patrone verschossen ist. Dann taucht aus dem Nichts neue Munition auf. So geht's: Wechseln Sie während des laufenden Spiels mit vorher eingesammelter Munition im Inventar ins Pause-Menü. Danach drücken Sie Y, X, linke Schultertaste, rechte Schultertaste, linke Schultertaste, rechte Schultertaste, X, Y, linke Schultertaste, Y (2), rechte Schultertaste. Nach der letzten Patrone kommt wieder Nachschub.



DIE QUAL der Wahl – alle Missionen stehen nun bereit.



Aliens vs. Predator Extinction

CHEATCODE EA macht vor, wie die Steuerung eines Strategiespiels auf der Konsole auszusehen hat.

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, pausieren Sie das Spiel und drücken R, R, L, R, L, L, R, R, L, R, L, R, L.

Nun sollte im Options-Menü eine Reihe von Cheats aktivierbar sein. Unter anderem können Sie Umgebungskarten gleich von Anfang an komplett einsehen, 10.000 Geldeinheiten einheimsen oder auch Gegnerbewegungen sichtbar machen. Gerade der letzte Cheat ist nicht zu verachten – dadurch

wissen Sie im Voraus, an welchen Stellen Ihre Truppe auf Feinde trifft.



MASSAKER Unsere Marines machen aus den Aliens Geschnitzeltes.

ENDLICH RUHE Kämpfen auf hoher See gehen Sie dank unserer Cheats aus dem Weg.

7.0 6.7



Fluch der Karibik

CHEATCODE Käpt'n – da is'n Nachzüchler am Horizont!

In der letzten Ausgabe der XBOX-ZONE hatten wir bereits ein paar Cheats zu Ubi Softs Piratenspektakel an Bord. Jetzt machen wir das Set komplett. Sie geben die Cheats einfach während des Spiels ein.

AXYXYBBYBA	Maximale Reputation
AYYBYBYXYA	Maximale Moral
AYXXXBBYXA	Angriffe auf der Weltkarte werden vermieden

Cheats der Ausgabe 09/03

AXYBYBXBBBA	Gönnen Sie sich 100.000 Goldmünzen!
AYXXYBYXYA	Gott-Modus für Sie und Ihr Schiff
ABYXYBBYBA	50 Skill-Punkte
AXYXYBBYBA	Setzen Sie Ihren Ruf wieder auf Neutral!

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
Brute Force	08/09/2003
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
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	05/2003
Die Hard Vendetta	08/2003
Die Sims	07/2003
Dr. Muto	05/2003
DTM Race Driver	06/2003
Enter the Matrix	07/08/2003
ESPN NBA 2night 2002	02/2002
Fluch der Karibik	09/2003
Fuzion Frenzy	01/2002
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	06/2003
Gun Metal	01/2003
Gun Valkyrie	01/2003
Halo	01/2002
Hulk	08/2003
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	06/2003
James Bond 007: Nightfire	02/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	05/2003
Mace Griffin: Bounty Hunter	08/2003
Mat Hoffman's Pro BMX	02/2003
Medal of Honor: Frontline	02/2003
Midnight Club II	09/2003
Minority Report: Everybody Runs	05/2003
Moto GP 2	09/2003
Nascar Thunder 2002	01/2002
NBA Inside Drive 2003	05/2003
NBA Live 2003-08-19	09/2003
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
SeaBlade	08/2003
Sega Soccer Slam	02/2003
Serious Sam	02/2003
Shrek	01/2002
Soldier of Fortune II: Double Helix	08/2003
SSX Tricky	01/2002
Star Wars: Clone Wars	07/2003
Star Wars: Obi-Wan	01/2002
Star Wars: Star Fighter SE	01/02/2002
Steel Battalion	05/2003
Test Drive Offroad Wide Open	01/2002
Test Drive Overdrive	01/2003
The Simpsons: Road Rage	01/2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 3	02/2002
Transworld Surf	01/2002
Turok Evolution	01/2003
UFC Tapout	02/2002
V-Rally 3	06/2003
Wakeboarding Unleashed	08/09/2003
World Racing	06/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/2003

Otogi: Myth of Demons

CHEATCODE Sollten Sie ein Dämon sein, dann begegnen Sie lieber nicht dem Helden dieses Spiels.

Oft genug gibt es in Ataris Japano-Abenteuer Stellen, die Sie erst nach einigen Anläufen schaffen. Warum aber schwer, wenn es auch einfacher geht? Fliegen Sie doch direkt zum Levelende. In bestimmten Spielabschnitten sparen Sie sich dadurch viel Zeit und Energie. Um zu „fliegen“, halten Sie die rechte Schultertaste gedrückt, mit der Sie normalerweise den „Turbo“ Ihres Helden aktivieren, zusätzlich lassen Sie Ihren Finger auf der B-Taste. Mit der lösen Sie normalerweise eine

Aufwärtsattacke aus. Nun schwingt sich Ihr Held in die Luft und Sie können sich einen ersten Überblick über den Level verschaffen. Mit gedrückter rechter Schultertaste und A-Button (standardmäßig mit „Springen“ belegt) kommen Sie Stückchen für Stückchen voran. Begegnen Ihnen während dieser Prozedur ein Feind, keine Angst – Sie können auch in der Luft attackieren. Achten Sie aber auf Ihre Magie-Anzeige, um nicht plötzlich abzustürzen.



Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

CHEATCODE Spielerfreundlich: Die Missions-DVD zu Ghost Recon ist alleine spielbar.

Sie müssen erst alle Missionen im Einzelspielermodus absolviert haben, bevor die Cheats aktiviert werden können. Haben Sie dies geschafft, drücken Sie während des Spiels die BACK-Taste. Folgende Kombinationen können Sie dann eingeben und den jeweiligen Effekt damit erzielen:

Y, Y, B, X, A	Slow Motion
X, A, Y, B, X	Hohe Stimmen
B, A, X, Y, A	Paper-Mode
A, X, B, Y, A	Big Heads
B, B, Y, X, X, A	Big Bodies
X, X, Y, A, B	Explosive Hühner





Action Replay

Ziehen Sie sich den Erfolg auf Ihre Memory Card.

Sie können einen lästigen Gegner nicht ausschalten? Oder wollen kurz mal schauen, wie der letzte Level aussieht, bevor Sie richtig loslegen? Action Replay Xbox und unsere DVD bieten die Lösung Ihres Problems.

Wie bei der PlayStation 2 und Nintendos GameCube besteht auch das Action Replay für die Xbox aus einer Memory Card und einer CD – eine Besonderheit ist aber das Schreib- und Lesegerät für Ihre Xbox-Speicherkarte. Letzteres schließen Sie einfach per USB-Schnittstelle an Ihren PC an, der als Betriebssystem mindestens Windows 98 haben muss. Ist das Gerät angeschlossen und Treiber sowie die AR-Software installiert, kann es bereits losgehen.

Einfacher Zugang

Starten Sie Action Replay und stecken Sie Ihre Speicherkarte in das Lesegerät. Kopieren Sie nun aus dem Ordner „Spielstände“ auf unserer DVD den Spielstand Ihrer Wahl auf Ihren Desktop. Alle enden mit der Bezeichnung *.zip. Sie brauchen diesen Spielstand nun

nur noch mit der Maus anzufassen und auf die linke Seite des Benutzeroberbildschirms von Action Replay zu ziehen. Wenige Minuten später ist der neue Speicherstand auf Ihrer Speicherkarte. Von dort aus brauchen Sie ihn nur noch über das „Speicher“-Menü Ihrer Xbox auf deren Festplatte zu kopieren. Achtung: Damit Sie neue Spielstände speichern können, müssen Sie möglicherweise aus Platzgründen alte Stände auf Ihrer Speicherkarte löschen. Sie wollen einen bestimmten Stand aber unbedingt behalten? Dann ziehen Sie den betroffenen Spielstand von der Speicherkarte einfach nach rechts in die PC-Datenbank – nun ist er dort gespeichert und auch in Zukunft komfortabel verfügbar. Dort können Sie ihn auf Wunsch wieder auf Ihre Speicherkarte ziehen. Bei sonstigen Fragen hilft die deutsche Anleitung von AR gut weiter.

Das Internet ist Ihr zweitbestester Freund

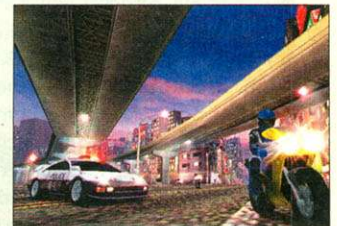
Falls auf der XBOX-ZONE-DVD einmal nicht der gewünschte Spielstand sein sollte, ist dies auch kein Problem. Gehen Sie einfach auf www.codejunksies.com. Die so genannten Power-Saves werden vom AR-Team in England erstellt, die „Community“-Spielstände stammen von Mitgliedern wie Ihnen, die sich dazu lediglich kurz registrieren müssen. Nachteil dieser Variante: Die Spielstände der Community sind meist umständlich benannt, eine Dokumentation fehlt. So sind Sie, wenn Sie Pech haben, lange auf der Suche. Besser fahren Sie dann mit unserer XBOX-ZONE-DVD – wir lassen Sie nicht im Unklaren darüber, was für einen Spielstand Sie gleich benutzen werden. Unser Redaktionsassistent Yves Nawroth hat sie geprüft.



Die Highlights

Die Top-Spielstände auf DVD in diesem Monat:

Midnight Club II



Der Karriere-Modus wurde komplett durchgespielt. Sind Sie den vierrädrigen Rennraketen gewachsen?

Red Faction II



Der kurzweilige Shooter wurde in Ausgabe 07/03 der XBOX-ZONE zum Hit erklärt. Im Spielstand dazu sind alle Levels und Extras freigespielt. Feuer frei!

Midtown Madness 3



Sie durchqueren Paris lieber zu Fuß, um wirklich jede Sehenswürdigkeit zu sehen? Selber schuld – mit diesem Spielstand können Sie mit allen Autos und auf allen Strecken Sightseeing betreiben.



UNTEN SEHEN SIE die beiden Spielstände, die wir gleich mit dem Mauszeiger auf die Speicherkarte ziehen werden.



WENN SIE IHRE eigenen Savestände ins Internet stellen wollen, müssen Sie sich erst online registrieren.

Weitere Spielstände auf DVD:

Spiel	Effekt
RalliSport Challenge	Alle Autos und Strecken
Terminator: Dawn of Fate	Alle Levels auf Schwierigkeitsgrad „leicht“ anwählbar
Rocky	Nur ein Boxer fehlt, alle Levels sind auswählbar
Lotus Challenge	Alle Autos und alle Strecken

Hinweis: Denken Sie daran, regelmäßig Ihre eigenen Spielstände zu sichern!

Star Wars Knights of the Old Republic

Unsere Komplettlösung begleitet Sie **Schritt für Schritt** durch das Spiel.

Der gute Weg ist um einiges schwieriger als der böse Weg. Deswegen beschreiben wir, wie Sie alle Rätsel auf die gute Art lösen können. Um diese Lösung anzufertigen, haben wir die Kämpfe auf der normalen Schwierigkeitsstufe bestritten.

Raumschiff

Folgen Sie zunächst den Anweisungen des Soldaten und machen Sie die Gegner fertig. Im ersten Raum finden Sie zwei Kisten, denen Sie eine neue Rüstung und ein besseres Schwert entnehmen können. Arbeiten Sie sich weiter nach Osten vor und durchsuchen Sie auf dem Weg alle Leichen. Auch auf der Brücke können Sie Bastila nicht finden und Sie verlassen diesen Ort durch die nächste Tür. Sobald Sie von Carth angefunkelt werden, leeren Sie die Kiste und untersuchen das Computer-Terminal. Lassen Sie den Generator im nächsten Raum hochgehen, um einen mühseligen Kampf zu vermeiden. Eilen Sie danach weiter und steigen Sie in die Rettungskapsel, mit der Sie dem Chaos entkommen.

Taris

Oberwelt

Nach der Unterhaltung mit Carth sehen Sie sich ein wenig in der Stadt um. Gleich hinter

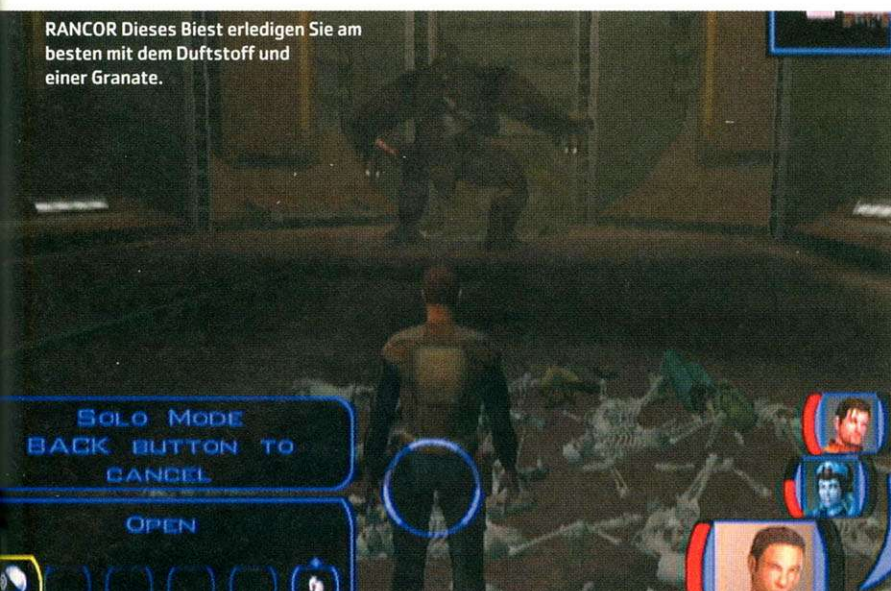


Ihrem Appartement geht's bereits zur Sache. Erledigen Sie die Sith-Truppe und setzen Sie Ihren Weg fort. Außerhalb des Wohnkomplexes eilen Sie nach Osten, wo Sie zwei Geldeintreiber ausschalten können. Nach dieser Rettungsaktion laufen Sie zu dem Wohngebäude zurück und rennen nach Süden. Betreten Sie die Kneipe und sprechen Sie dort mit Sarna.

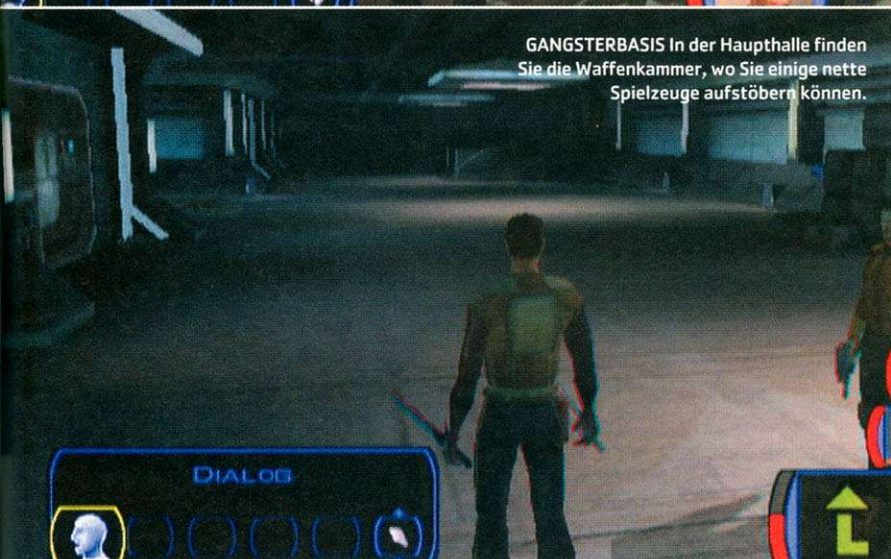
Wählen Sie die Gesprächsoptionen 1, 1, 3, 2, 1, 1. Anschließend geht's im nördlichen Teil der Stadt weiter. Eilen Sie dort weiter nach Norden und gehen Sie im Gebäude nach links. Im zweiten Appartement ist die Party schon in vollem Gange. Sobald die Gäste der Wirkung des Alkohols erliegen, schnappen Sie sich die Sith-Rüstung aus dem Rucksack. An der



RANCOR Dieses Biest erledigen Sie am besten mit dem Duftstoff und einer Granate.



GANGSTERBASIS In der Haupthalle finden Sie die Waffenkammer, wo Sie einige nette Spielzeuge aufstöbern können.



Abzweigung laufen Sie weiter nach Norden, legen die Rüstung an und fahren mit dem Aufzug nach unten.

Unterwelt

Gehen Sie weiter nach links und kümmern Sie sich um die Überlebenden, die Sie dort finden. Folgen Sie weiter dem Gang und öffnen Sie die erste Tür auf der linken Seite. Nach der kleinen Vorstellung von Calo Nord erkunden Sie weiter die Bar. Unterhalten Sie sich mit der blauhäutigen Dame. Verlassen Sie nun diesen düsteren Ort und folgen Sie dem Gang. Sprechen Sie mit dem Wächter, der vor der nächsten Tür steht, und verschaffen Sie sich Einlass in das Versteck. Die Bande kann neue Verbündete immer gut gebrauchen. Fragen Sie den Anführer über Bastila aus und hören Sie sich seinen Vorschlag an. Erzählen Sie ihm, dass Sie an dem Rennen teilnehmen werden und den Prototyp des Tuningteils besorgen werden. Verlassen Sie nun die Basis und gehen Sie weiter nach rechts. Sprechen Sie mit dem Wächter am Ende des Gangs. Dank der Papiere, die Sie von Gadon erhalten haben, dürfen Sie passieren.

Slums

Ihr nächstes Ziel liegt im Norden. Helfen Sie den Leuten und durchstreifen Sie anschließend das gefährliche Gebiet. Während Ihrer

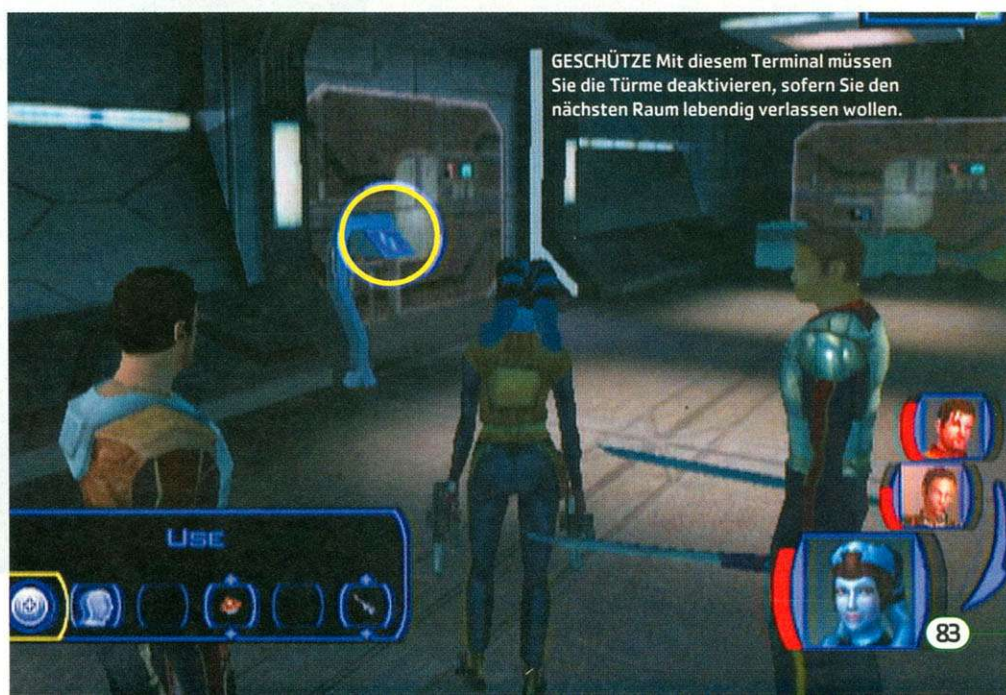
Erkundungstour treffen Sie auf Mission, die ihren Wookiee-Freund sucht. Helfen Sie dem Mädchen bei der Suche, da Mission mit ihren Diebesfähigkeiten eine wertvolle Ergänzung für Ihre Truppe ist. Betreten Sie nun den Abwasserkanal.

Abwasserkanal

Schlagen Sie sich zum östlichen Ausgang durch und gehen Sie dann nach Süden weiter. Hinter der ersten Tür auf der linken Seite finden Sie einen Roboter. Wenn Sie diesen reparieren, macht er für Sie einige Gegner platt. Verlassen Sie nun den kleinen Raum und erforschen Sie den Bereich auf der gegenüberliegenden Seite. Erledigen Sie die Feinde und laufen Sie weiter. Nach der Rettung von Zaalbar gehen Sie weiter nach Osten. Sobald Sie alles erledigt haben, begeben Sie sich nach Norden zum Energiefeld und betreten den oberen Teil des Tunnelsystems. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge – Sie können sich hier nicht verirren. Sobald es nach unten geht, untersuchen Sie den Arm und nehmen die Gegenstände an sich. Speichern Sie ab und laufen Sie auf den Leichenberg zu. Legen Sie zuerst eine Granate in den Leichenhaufen und geben Sie anschließend das Lockmittel hinzu. Jetzt sind Sie den Rancor los und können das Hauptquartier der Gang betreten.

Black Vulkar Basis

In der großen Halle finden Sie die Waffenkammer, die Mission ohne weiteres öffnen kann. An der Nordwand dieser Halle finden Sie ein Terminal, mit dem Sie alle Sicherheitstüren öffnen können, sofern Sie die nötige Fähigkeit besitzen. Im Westen finden Sie die Baracke. Gehen Sie hier mit äußerster Vorsicht vor. Die ranghöheren Kämpfer haben einige Magnetkarten dabei, mit denen Sie die Abwehrtürme im Norden deaktivieren können. Jetzt ist der Weg frei und Sie können mit dem Aufzug auf die nächste Ebene fahren. Erforschen Sie den Gang im Osten. Machen Sie die Gegner nieder und holen Sie sich die Schlüsselkarte aus dem Büro. Sichern Sie noch einmal den Spielstand,



GESCHÜTZE Mit diesem Terminal müssen Sie die Türme deaktivieren, sofern Sie den nächsten Raum lebendig verlassen wollen.

bevor Sie den Raum im Norden betreten. Für den Fall, dass Sie sich für einen Kampf entscheiden, eröffnen Sie das Gefecht mit einigen Granaten. Anschließend müssen Sie nur noch die Mine entschärfen und das Tuningteil einpacken. Fahren Sie jetzt mit dem Aufzug nach oben und verlassen Sie die Basis durch die Tür im Süden.

Swoop-Rennen

Bringen Sie das benötigte Teil zu Gadon. Halten Sie sich bei dem Rennen in der Mitte der Bahn und nehmen Sie so viele Geschwindigkeitsfelder mit wie möglich. Nach dem Kampf überprüfen Sie die Ausrüstung Ihrer Leute und machen sich auf den Weg zu der Cantina im Untergrund. Hier sprechen Sie mit Candorous und fahren danach mit dem Aufzug zur Oberwelt. Alternativ können Sie sich auch zu Ihrem Appartement teleportieren. Reisen Sie zum Nordteil der Stadt und laufen Sie zum Droidenladen. Wenn Sie keine 2.000 Credits für den Droiden zahlen möchten, können Sie die Händlerin davon überzeugen, dass es wesentlich gesünder für sie ist, wenn sie den Roboter freiwillig rausrückt. Nehmen Sie den Kleinen in Ihrer Gruppe auf und eilen Sie nach Norden zur Sith-Basis. Lassen Sie den Droiden das Schloss knacken und geben Sie der Dame am Empfang 50 Credits, damit sie auf keinen Fall den Alarm auslöst.

Sith-Basis

Sobald Sie zu den kleinen Zellen kommen, erforschen Sie zuerst den westlichen Flügel des Gebäudes. Wenn Sie allerdings auf einige Erfahrungspunkte verzichten wollen, können Sie sofort nach Osten gehen. Nachdem Sie den Roboter mit Ionenwaffen auseinander genommen haben, fahren Sie mit dem Aufzug in das Quartier des Sith-Anführers und machen den Kerl alle. Jetzt können Sie die Basis verlassen und mit den Codes zu Candorous zurückkehren.

Daviks Unterschlupf

Schlagen Sie sich nach Nordosten durch. Dort finden Sie die Folterkammer, in der Sie den Piloten des Raumschiffes anfinden. Wenn Sie ihn befreien, verrät er Ihnen die Codes, die das Abwehrsystem des Raumgleiters deaktivieren. Laufen Sie weiter nach Südosten zum Hangar. Nördlich von der Hangartür finden Sie einen kleinen Raum, in dem Sie das Sicherheitssystem des Hangars deaktivieren können. Hier warten Calo Nord und Davik auf Sie. Schalten Sie die beiden mit Handgranaten aus, schnappen Sie sich Daviks Ausrüstung und flüchten Sie mit dem Raumschiff. Nach der kleinen Ballereinlage landen Sie auf Dantooine.

Dantooine

Ausbildung

Folgen Sie Bastila bis zum Rat der Jedi. Nach dem Gespräch müssen Sie erneut den Rat aufsuchen. Seien Sie ehrlich und nehmen Sie die

INFO

Allgemeine Tipps

Wenn Sie den Soldaten als Hauptcharakter wählen, werden Sie die meisten Kämpfe ohne Probleme überstehen. Bei der Punkteverteilung müssen Sie geschickt vorgehen: Je höher Sie einen einzelnen Wert anheben, umso mehr Punkte wird dies kosten. Als Soldat setzen Sie einige Punkte auf Stärke, Charisma und Weisheit. Allerdings sollten Sie die meisten Punkte auf Geschicklichkeit verteilen, da die Jediroben weniger Schutz bieten als die herkömmlichen Rüstungen. Konstitution können Sie eher links liegen lassen, weil Sie als Soldat von Haus aus viele Trefferpunkte bekommen.

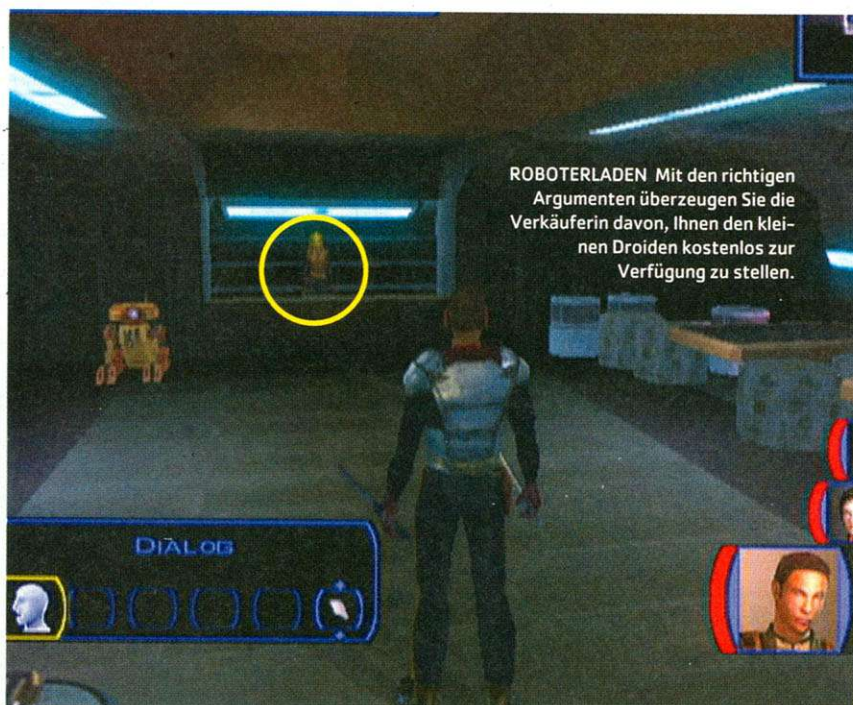
Verschenden Sie keine Fähigkeitspunkte auf Rüstungen oder Waffen, sondern investieren Sie am Anfang all Ihre Punkte in die Resistenz- und Konditionsdisziplinen. Auch den Umgang mit Medipacks müssen Ihre Kämpfer erlernen. Steigern Sie die Fähigkeit, mit zwei Waffen zu kämpfen. Zwei Lichtschwerter sind auf jeden Fall die beste Wahl, da Sie gleich vier Steine verwenden können, um Ihre Kampfkraft zu erhöhen. Der Vorteil gegenüber dem Doppellaserschwert liegt klar auf der Hand: Mit den beiden Schwertern wird zwei Mal gewürfelt, ob Sie treffen oder verfehlen, mit dem großen Schwert nur ein einziges Mal.

Wenn Sie zum Jedi ausgebildet werden, erlernen Sie zuerst die Gedankenkontrolle. Wenn Sie diese Fähigkeit bis zur höchsten Stufe ausgebaut haben, können Sie die schwachen Geschöpfe ohne Probleme beeinflussen. Anschließend spezialisieren Sie sich auf den Kampf mit dem Lichtschwert und investieren Punkte in die Jediverteidigung. Als Magier sollten Sie möglichst früh die Heilung erlernen. Besonders wichtig ist die Machtimmunität, die Sie bei diversen Kämpfen gegen Jedis gut gebrauchen können.

Sollten Sie mit einem Kampf Schwierigkeiten haben, ist es ratsam, Stimpacks zu benutzen oder kurzzeitig in eine stärkere Rüstung zu schlüpfen.

Achten Sie bei der Zusammensetzung Ihres Teams darauf, dass Sie jemanden mitnehmen, der heilen kann und über einen hohen Wachsamkeitswert verfügt, damit Sie auch alle Fallen rechtzeitig entdecken. Dazu sind Bastila und Jolee gut geeignet. Schlosserknacken ist eher unwichtig, da Sie fast alle Türen und Kisten mit Gewalt öffnen können. Mission und T3-M4 bilden Sie im Umgang mit Sprengstoff und Computern aus.

Wenn ein NPC einen richtigen Namen hat, hält er meist eine Quest für Sie parat oder kann Ihnen wichtige Informationen liefern.



JEDI-PRÜFUNG Hinter diesen Säulen verbirgt sich der gefallene Jedi. Bringen Sie die Frau zur Vernunft oder machen Sie sie unschädlich.



Mission an. Informieren Sie sich bei Zhar, welche Prüfungen Sie bestehen müssen. Danach eilen Sie zu Dorak und bitten ihn, den Kodex der Jedi zu erklären. Notieren Sie sich den Kodex und eilen Sie zu Zhar, um die erste Prüfung abzuschließen. Der zweite Test entscheidet, welcher Klasse Sie von nun an angehören werden. Als Krieger haben Sie es am einfachsten. Entscheiden Sie sich deswegen immer für die Antwort, die am meisten mit dem Kampf zu tun hat. Nachdem Sie Ihr Lichtschwert konstruiert haben, erkundigen Sie sich über den dritten Test und verlassen die Jedibasis. Sprechen Sie mit dem Roboter, der neben dem Ausgang steht, um die Tür durchschreiten zu können.

Der gefallene Jedi

Säubern Sie die Gegend. Weiter geht's im südlichen Abschnitt. Schlagen Sie sich nach Osten zu den Ruinen durch, um dort Juhani zu tref-

fen. Nach einem kurzen Kampf überzeugen Sie die Frau, zum Jedirat zurückzukehren. Nutzen Sie dabei Ihre Überredungskünste und rufen Sie ihr den Kodex der Jedi ins Gedächtnis zurück. Am Eingang der Jediunterkunft sprechen Sie mit Belaya und Juhani. Danach eilen Sie zu Zhar, der Ihnen eine Robe überreicht. Sprechen Sie ein letztes Mal mit dem Rat der Jedi. Anschließend betreten Sie die Ruinen. Sie finden diese im selben Abschnitt, in dem auch die Jedibasis liegt.

Die Ruinen

Im Inneren der Ruinen reden Sie mit dem Roboter und fragen ihn über Revan und Malak aus. Fragen Sie ihn, wie Sie sich als würdig erweisen können. Danach gehen Sie nach Osten und untersuchen das Terminal. Sprechen Sie mit dem Computer, legen Sie das Datapad ein und kommunizieren Sie erneut mit der Maschine. Anschließend wählen Sie

die folgenden Optionen aus: Oceanic, Grassland, Arboreal. Wiederholen Sie das Spiel auf der Westseite, wählen Sie aber diesmal die Optionen Volcanic, Desert, Barren. Jetzt können Sie nach Süden laufen und den ersten Teil der Sternenkarte ansehen. Berichten Sie dem Rat von Ihren Entdeckungen und fliegen Sie anschließend nach Tatooine.

Tatooine

Die Jagdlizenz

Nach Ihrer Ankunft auf dem Wüstenplaneten werden Sie über die Gizka-Plage informiert. Die kleinen Pelztierchen werden Sie mit einem Gift wieder los, das Sie beim Händler am Landeplatz kaufen können. Als Erstes suchen Sie das Büro der Czerka Cooperation. Dort reden Sie mit der Frau, die Ihnen einen Jagdschein anbietet, falls Sie sich um die Sandmenschen kümmern. Nehmen Sie den Auftrag an und machen Sie sich auf den Weg. Im Droidenladen von Yuka Laka können Sie einen Roboter kaufen, der über enorme Kampfkraft verfügt und somit eine wertvolle Ergänzung für Ihr Team darstellt. Verlassen Sie nun die Stadt und erforschen Sie die Wüste.

Sandmenschenbasis

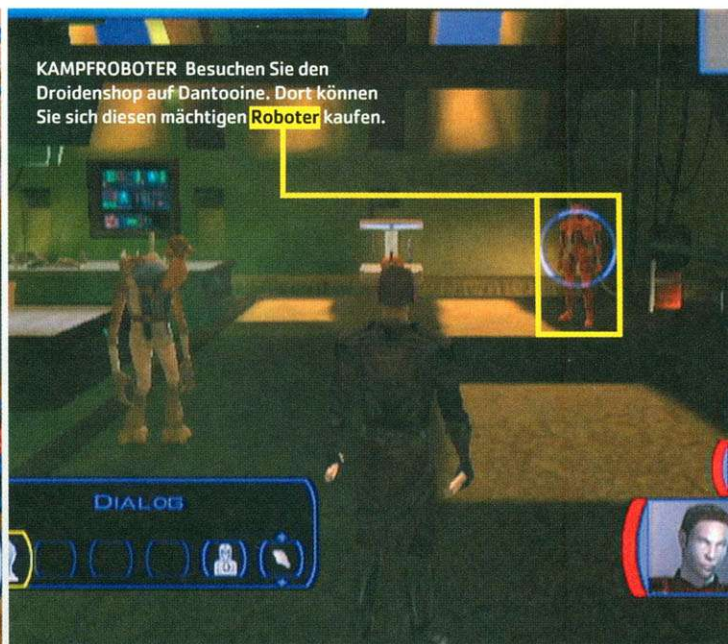
Ihr Ziel ist das Gebiet der Sandleute, das schwer bewacht wird. Sie können einige Patrouillen abfangen und deren Kleidung in Besitz nehmen. So täuschen Sie die Übermacht an Wächtern, die den Durchgang bewacht. Auf der anderen Seite müssen Sie sich vor Minen in Acht nehmen. Behalten Sie die Verkleidung an, da Sie sonst nicht an den Geschütztürmen vorbeikommen. In der Basis erledigen Sie alle Sandmenschen, die Ihnen begegnen. Machen Sie deren Anführer nieder und durchsuchen Sie seine Überreste. Jetzt liefern Sie den Stab im Büro der Czerka Cooperation ab und machen sich auf den Weg zum öst-

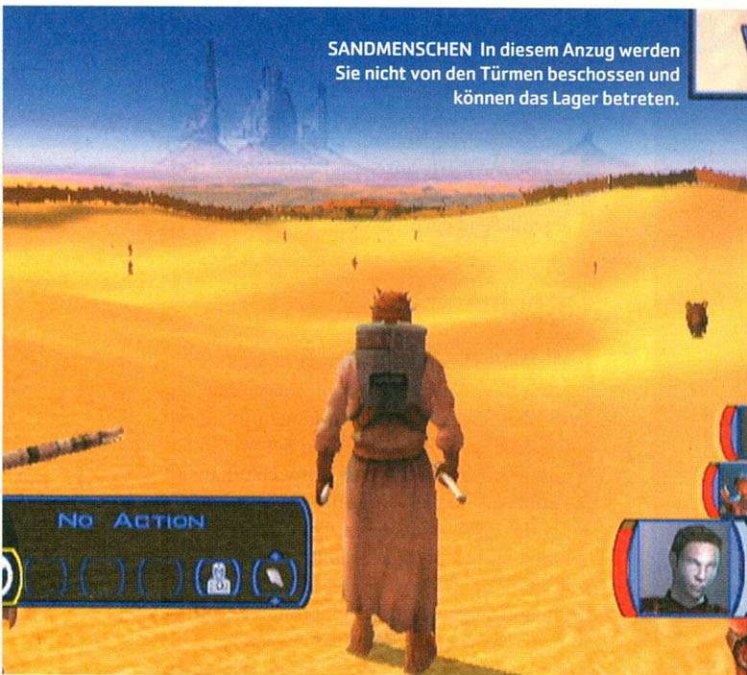
KRISTALLHÖHLE

Auf dem Sandral-Grundstück finden Sie diese **Höhle**, in der Sie jede Menge wertvolle Lichtschwertsteine finden.



KAMPFROBOTER Besuchen Sie den Droidenshop auf Dantooine. Dort können Sie sich diesen mächtigen **Roboter** kaufen.





SANDMENSCHEN In diesem Anzug werden Sie nicht von den Türmen beschossen und können das Lager betreten.



DRACHENHÖHLE In dieser Höhle finden Sie nicht nur die Sternenkarte, sondern auch den **Gürtel** von Bastilas Vater.

lichen Teil der Wüste. Um diesen Abschnitt betreten zu können, brauchen Sie eine Landkarte, die Sie bei den Überresten des Sandmenschenanführers finden. Alternativ können Sie die Jawas befreien und Sie erhalten eine Karte von Iziz, wenn Sie in die Stadt zurückkehren.

Drachenjagd

Im Ostteil der Wüste begeben Sie sich zu der Drachenhöhle, wo Sie auf zwei Jäger treffen. Nach der kurzen Zwischensequenz tun Sie sich mit dem verbleibenden Jäger zusammen und locken einige Banthas an. Futter für diese heiligen Tiere finden Sie im Gepäck der Sandmenschen und in den Läden von Tatooine. Nachdem Sie den Drachen erledigt haben, nehmen Sie die Sternenkarte unter die Lupe und verschwinden. Ihr nächstes Ziel ist Kashyyyk.

Kashyyyk

Wookiee-Dorf

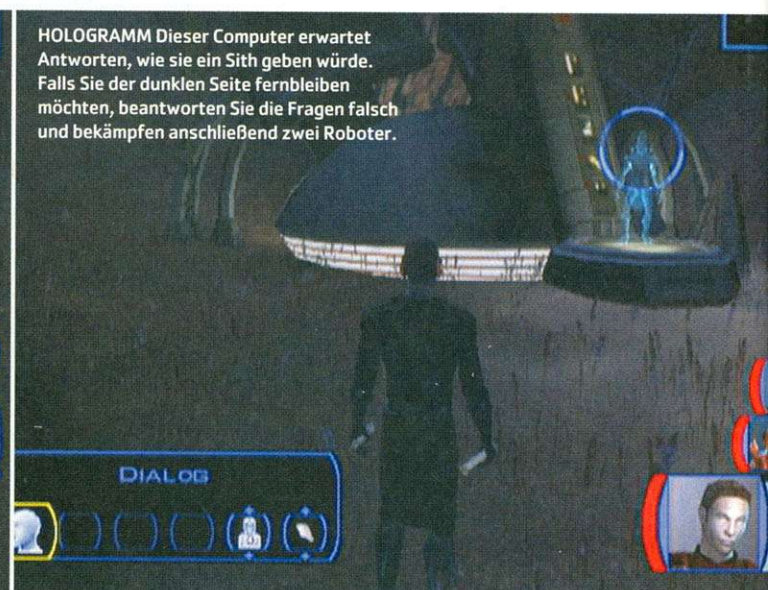
Wenn Sie aus dem Raumschiff steigen, nehmen Sie Zaalbar in Ihre Gruppe auf. Verlassen Sie die Basis und laufen Sie zum Wookiee-Dorf. Nachdem Sie dort Ihren Auftrag erhalten haben, eilen Sie zum Boden des Waldes. Dort treffen Sie einen alten Jedi, der die Energiebarriere deaktiviert, sofern Sie einen kleinen Auftrag erledigen. Suchen Sie nach Commander Dern und seiner Truppe. Wenn Sie über ein ansehnliches Charisma verfügen, überzeugen Sie die Wachen davon, Sie zu ignorieren, während Sie die einzelnen Geräte deaktivieren. Haben Sie dies häufig genug getan, erscheint ein Monster und die Soldaten treten die Flucht an. Natürlich können Sie Commander Dern und seine Truppe auch einfach niederkämpfen.

Das Hologramm

Sobald Sie das Hologramm erreichen, müssen Sie einige Fragen beantworten. Es verhält sich wie ein Sith. Wenn Sie also die falschen Antworten geben, müssen Sie nach diesem kleinen Quiz gegen zwei Roboter kämpfen. Allerdings erhalten Sie dadurch auch keine Punkte der dunklen Seite. Zu guter Letzt müssen Sie noch den abtrünnigen Wookiee finden. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an und machen Sie sich auf die Suche nach einem Viper Kinrath. Sie benötigen die sterblichen Überreste dieses Geschöpfes. Sobald Sie eines dieser Tiere erlegt haben, brechen Sie nach Südosten auf und untersuchen die Liane bei der Ritualstelle. Hängen Sie einen Köder an die Liane und kämpfen Sie danach mit der Bestie. Im Kadaver des Monstrums finden Sie die Klinge des alten Schwerts. Jetzt können Sie zu dem Wookiee zurückkehren und sich zum Dorf durchkämpfen.



BESTIE Nachdem Sie den Köder aufgehängt haben, erscheint das mächtige Tier. Erlegen Sie es, um an die Klinge des alten Schwertes zu kommen.



HOLOGRAMM Dieser Computer erwartet Antworten, wie sie ein Sith geben würde. Falls Sie der dunklen Seite fernbleiben möchten, beantworten Sie die Fragen falsch und bekämpfen anschließend zwei Roboter.



Konflikt der Wookiees

In der Halle müssen Sie sich entscheiden, welchen der beiden Thronanwärter Sie unterstützen wollen. Unterstützen Sie Freyyr, sofern der ganze Konflikt gut enden soll. Jetzt laufen Sie zu Ihrem Raumschiff und fliegen zu dem Wasserplanet Metaan.

Metaan

Der Roboter

Nach der Landung werden Sie Zeuge eines Konflikts zwischen den Sith und der Republik. Sprechen Sie mit dem Soldaten, der Ihnen vorschlägt, den Diplomaten Roland Wann zu besuchen. Sie finden ihn im Ostteil der Stadt in der Botschaft der Republik. Er gibt Ihnen Informationen über die Sternenkarte, wenn Sie im Gegenzug in die Sith-Basis eindringen

und die Daten von einem Roboter bergen. Sie haben drei Möglichkeiten, in die Basis zu gelangen: Zum einen können Sie den Gefangenen verhören und müssen so lange auf ihn einreden, bis er die Codes rausruft. Zum anderen können Sie die Codes entschlüsseln. Gehen Sie dazu zu dem riesigen Computer und werfen Sie einen Blick auf unseren Extra-Kasten. Die dritte Methode ist die simple Brechstange: Gehen Sie zum Raumhafen und betreten Sie die Ladezone der Sith. Nachdem Sie dort jeden Widerstand beseitigt haben, können Sie in das Raumschiff steigen und in die Sith-Basis fliegen.

Sith-Basis

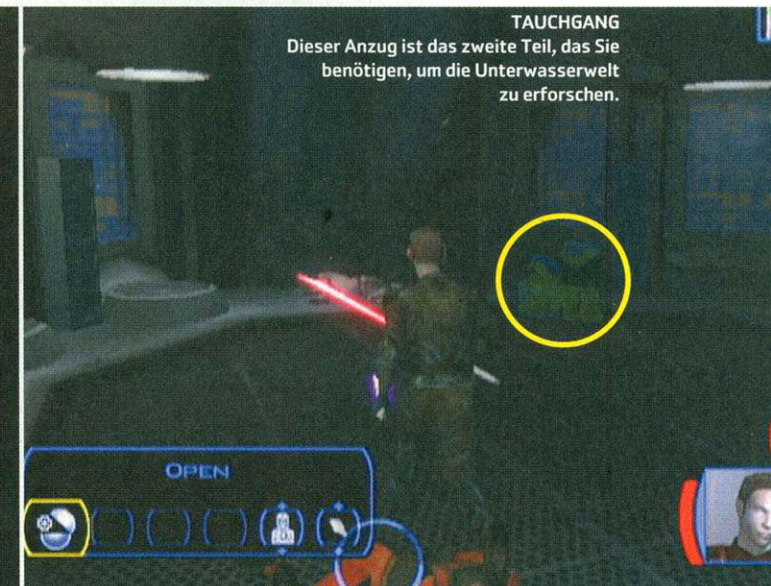
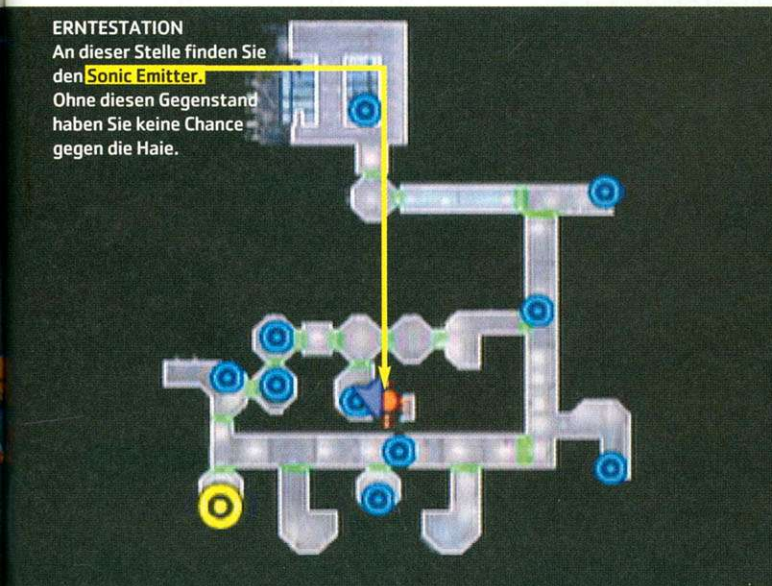
Ihr Hauptziel ist der Reparaturraum im Süden der Basis. Dort finden Sie auch den Roboter, dessen Daten Sie holen sollen. In der Nähe finden Sie einen alten Kampfdroiden, den Sie

reparieren und auf Patrouille schicken sollten, da der defekte Roboter sehr gut bewacht wird. Nachdem Sie diese Aufgabe erledigt haben, steht es Ihnen frei, die Basis weiter zu erforschen. Sie erhalten hier Hinweise auf das Verschwinden der Selkath-Kinder. Zudem kön-

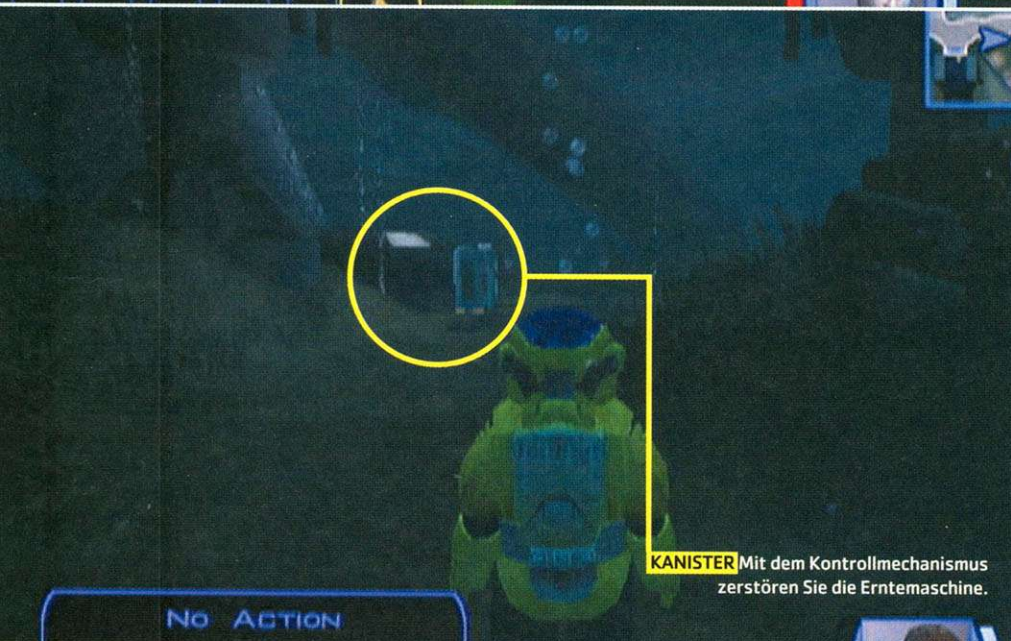
KURZINFO

Codes für die Sith-Keycard

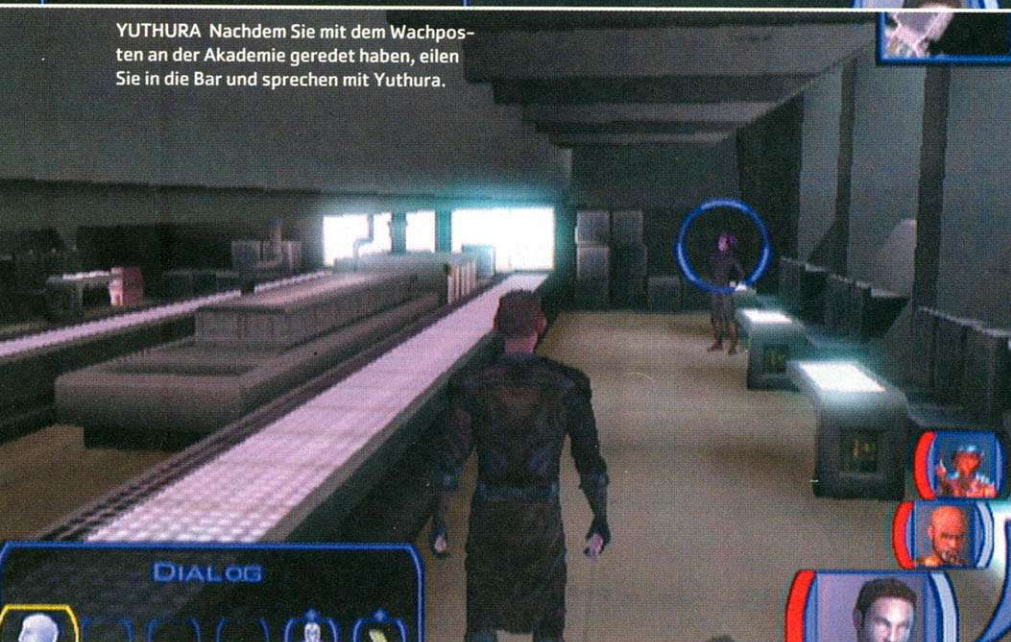
1 2 4 7 11 16 22
21 18 16 15 15 16 18
1 2 4 8 16 32 64
128 64 32 16 8 4 20
1 32 81 64 25 6
1 0 . 8 3 . 32 5 . 128 7



FIRAXA-HAI Mit dem Sonic Emitter schalten Sie diese riesigen Fische aus.



YUTHURA Nachdem Sie mit dem Wachposten an der Akademie geredet haben, eilen Sie in die Bar und sprechen mit Yuthura.



nen Sie einen Schüler Lord Malaks vernichten und gelangen so an ein Datapad, das über die Pläne der Sith Aufschluss gibt. Wenn Sie die Basis verlassen, werden Sie überwältigt und vor Gericht gestellt. Mit dem Datapad können Sie beweisen, welche Pläne die Sith ausgeheckt haben, und werden freigesprochen. Sollten Sie das Datapad nicht besitzen, erzählen Sie den Richtern, Sie wären als Diplomat unterwegs gewesen und die Sith hätten Ihnen eine Falle gestellt. Anschließend kehren Sie in die Basis der Republik zurück und liefern die Daten bei Roland Wann ab. Nach der Unterhaltung mit dem Diplomaten fahren Sie mit dem U-Boot zu der Unterwasserstation.

Erntestation

Vom Hauptgang aus gehen Sie nach Westen und durchsuchen die vielen kleinen Räume. In einer der Kisten finden Sie einen Sonic Emitter, den Sie später noch brauchen werden. Anschließend schlagen Sie sich bis zum Lageraum durch. Dort finden Sie einen Tauchanzug. Begeben Sie sich nach außen und eilen Sie in Richtung der nahe gelegenen Basis. Die angriffslustigen Fische werden Sie mit dem Sonic Emitter los. Sie werden von den beiden Forschern eingesperrt und haben 60 Sekunden Zeit, um sich zu befreien. Entweder Sie hacken das kleine Terminal in der Ecke der Kammer oder Sie überzeugen die beiden Forscher davon, dass Sie ihnen kein Leid zufügen wollen. Drohungen führen zur dunklen Seite.

Die Qual der Wahl

Um den riesigen Fisch loszuwerden, haben Sie wieder zwei Möglichkeiten. Wenn Sie für die gute Seite kämpfen, müssen Sie die Erntemaschine sprengen. Hinter den Forschern finden Sie den Ausgang. Begeben Sie sich zu den Benzintanks und gehen Sie wie folgt vor: Füllen Sie den Einspritzer bis zum Maximum und leiten Sie das Gas in den Container um. Wiederholen Sie diesen Vorgang und leeren Sie den Container anschließend. Leiten Sie das Gas erneut in den Container um und füllen Sie den Einspritzer bis zum Maximum. Leiten Sie das Gas ein letztes Mal in den Container. Jetzt können Sie an die Oberfläche zurückkehren und müssen erneut Rechenschaft über Ihre Taten abliefern. Achtung: Sofern Sie das Gift verwendet haben, werden Sie auf Lebenszeit von dem Planeten verbannt. Ihr nächstes Reiseziel heißt Korriban.

Korriban

Die Sith-Akademie

Als Erstes müssen Sie sich Zugang zur Akademie verschaffen. Reden Sie mit dem Wächter vor der Akademie und gehen Sie anschließend in die Bar. Überzeugen Sie Yuthura davon, dass Sie sehr wertvoll für die Akademie sind. Falls Sie keinen Erfolg haben, können Sie erneut durch die Tunnel laufen und einige Sith niedermetzeln. Anschließend schnappen Sie sich deren Abzeichen und bringen diese zu Yuthura. Jetzt gilt es, den Leiter der Akademie

Monstermäßiges Abo-Angebot

Holen Sie sich jetzt **2x XBOX-ZONE** zum Preis von einer. Wenn Sie bis spätestens 15.09.03 bestellen, erhalten Sie außerdem kostenlos den kompletten Spieleklassiker **Dragon's Lair**.

Sichern Sie sich jetzt Ihr Miniabo der XBOX-ZONE.

Wenn Sie Ihre Bestellung bis spätestens 15.09.03 (Datum des Poststempels zählt!) abschicken, erhalten Sie die Ausgabe 11/03 mit dem kompletten Spieleklassiker *Dragon's Lair* und die Ausgabe 12/03 zum Preis von nur einer XBOX-ZONE-Ausgabe.

Dragon's Lair wartet mit allerlei originellen Abenteuern auf. Sie sind Dirk der Mutige, ein tapferer Ritter, der die schöne Prinzessin aus den Klauen des bösen Drachen retten muss. Sie kämpfen sich durch das schaurige Schloss eines bösen Magiers, der seine Monster und allerlei Hindernisse verzaubert hat, um Ihnen die Tour zu vermasseln.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: XBOX-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Bequemer und schneller online abonnieren:

xbz-abo.computec.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von XBOX-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

**XBOX
ZONE**

X JA, ich möchte das Miniabo der XBOX-ZONE!

Senden Sie mir bitte zwei Ausgaben der XBOX-ZONE für nur 6,99 €. Schicke ich die Bestellung bis spätestens 15.09.03 (Datum des Poststempels zählt!) ab, erhalte ich schon die Ausgabe 11/03 mit dem kompletten Spieleklassiker *Dragon's Lair*.

Die Hefte gehen an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gefällt mir XBOX-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte XBOX-ZONE jeden Monat frei Haus zum Abo-Sonderpreis von nur € 6,45/Ausgabe (Inland). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir XBOX-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Dieses Angebot gilt nur für Deutschland.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

XZ MI 01

von Ihren Qualitäten zu überzeugen. Dazu müssen Sie einige der Nebenquests erfüllen. Der gute Weg sieht vor, dass Sie erneut mit Yuthura sprechen und sich mit ihr anfreunden. Lügen Sie die Frau an und versprechen Sie ihr, dass Sie ihr helfen werden. Setzen Sie Ihren Charme ein und befragen Sie sie dreimal über ihre Vergangenheit. Wenn Sie das Vertrauen der Dame gewonnen haben, dürfen Sie sie nicht vergiften – dann haben Sie nämlich nachher eine Chance, die Jedimeisterin zur guten Seite zu bekehren.

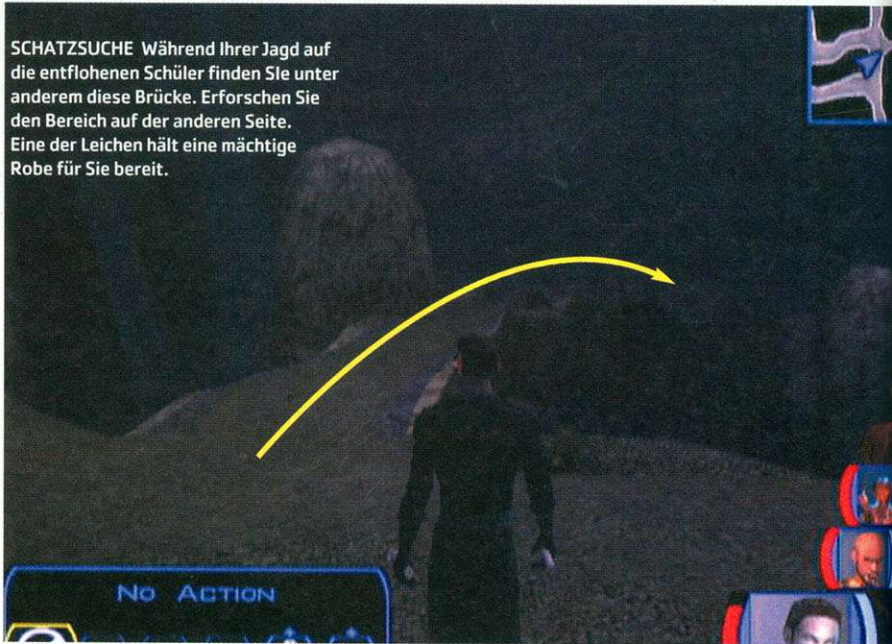
Der Weg zum Sith

Die Nebenquests bekommen Sie von den Bewohnern der Akademie. Fragen Sie die Leute, wie Sie mehr Prestige erringen können. Von Yuthura erfahren Sie, dass einige Sith sich abgekapselt haben und nun bestraft werden müssen. Laufen Sie in das Tal und betreten Sie die Höhle. Verhelfen Sie diesen Sith zur Flucht, indem Sie alle Monster vernichten. Erforschen Sie auch den Bereich hinter der Brücke, wo Sie eine mächtige Jedirobe finden. Wenn die Schüler sicher sind, kehren Sie zu Meister Uthar zurück und lügen ihn an. In der Nähe des Taleingangs steht ein laserschwertschwingender Jedi, der Ihnen eine kleine Geschichte über den alten Herrn dieser Akademie erzählt. Anschließend reisen Sie in das Tal und klappern die Grabstätten ab.

Die Gräber

Betreten Sie das Grab von Tulak Hord und schlagen Sie sich nach Osten durch. Nachdem Sie das alte Terminal untersucht haben, werden Sie von Jorak überwältigt und müssen an einem grausamen Spiel teilnehmen. Die richtigen Antworten für die ersten fünf Fragen lauten:
1. Ich nutze die Gelegenheit, um ihn zu töten.
2. Ich nehme die Belohnung und überlasse die Schwächlinge ihrem Schicksal.

SCHATZSUCHE Während Ihrer Jagd auf die entflohenen Schüler finden Sie unter anderem diese Brücke. Erforschen Sie den Bereich auf der anderen Seite. Eine der Leichen hält eine mächtige Robe für Sie bereit.

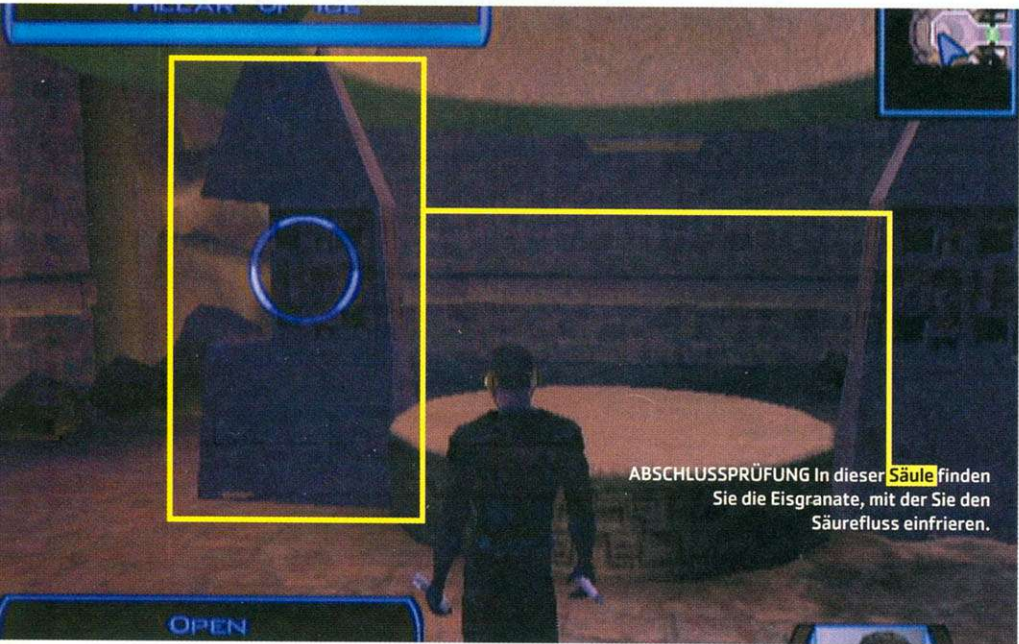


- 3. Ich behalte es für mich.
 - 4. Ich bringe ihn um.
 - 5. Ein wahrer Sith stirbt nie.
- Die letzte Frage können Sie nach Belieben beantworten. Sie müssen mindestens drei der ersten fünf Fragen falsch beantworten, damit Mekel am Leben bleibt. Anschließend werden Sie von dem wütenden Jorak angegriffen. Durchsuchen Sie seine Überreste und berichten Sie Meister Uthar von Ihren Fortschritten. Als Nächstes untersuchen Sie das Grab von Ajunta Pall. Einige Studenten in der Nähe des Grabes können Ihnen mehr über das berühmte Schwert von Ajunta Pall erzählen. Im Grab selbst stoßen Sie auf eine Brücke, die von einem Obelisken blockiert wird. Setzen Sie eine Plasmamine oder eine Plasmagranate in den Obelisken ein, um das Teil in die Luft zu

sprengen. Jetzt können Sie auf die andere Seite und den Sarg öffnen. Sprechen Sie mit dem Geist und setzen Sie anschließend das Schwert mit der schwarzen Klinge in die Statue ein. Danach können Sie den Geist davon überzeugen, dass die gute Seite der Macht die richtige ist. Im Grab von Marko Ragnos warten einige Kampfroboter auf Sie. Metzeln Sie sich durch und erledigen Sie auch den Roboter in der Hauptkammer. Nehmen Sie sich jetzt Lashowe zur Brust. Machen Sie der Frau Komplimente über ihre Schönheit und Gerissenheit und überzeugen Sie sie davon, dass sie ein gutes Team abgeben würden. Treffen Sie sich nun mit der Schülerin am genannten Ort und erledigen Sie das Biest. Lassen Sie Lashowe ziehen, wenn Sie für die gute Seite unterwegs sind. Jetzt sollten Sie sich als würdig erwiesen haben, der Schüler von Uthar zu werden.

Der letzte Test

Jetzt ist es an der Zeit, mit Uthar und Yuthura die Grabstätte von Naga Sadow zu erforschen. Von der Kreuzung aus laufen Sie nach Westen, wo zwei riesige Gegner warten. Setzen Sie alles ein, was Sie haben: Schutzzauber, Stimpacks und Medipacks. Hinter der nächsten Tür finden Sie zwei besondere Granaten, die Sie an sich nehmen. Im Osten finden Sie ein weiteres Rätsel, welches das einzige Hindernis zwischen Ihnen und dem berühmten Giftschwert ist. Des Rätsels Lösung entnehmen Sie dem nächsten Extra-Kasten. Nachdem Sie das Schwert eingesammelt haben, gehen Sie weiter nach Süden und schleudern die Frostgranate in den Säurefluss. Jetzt prägen Sie sich die Sternenkarte ein und nehmen das Laserschwert mit. Die beiden Meister warten auf Sie. Wenn Sie sich mit Yuthura angefreundet haben, lassen Sie die Frau nicht hängen und vernichten Uthar. Danach kämpfen Sie gegen die Jedimeisterin und überzeugen sie am Ende davon, dass es das Beste für sie ist, wenn sie sich der guten Seite zuwendet und nach Dan-



ABSCHLUSSPRÜFUNG In dieser Säule finden Sie die Eisgranate, mit der Sie den Säurefluss einfrieren.

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola & Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Sol an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Sol erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helikopter zu sprengen!



Du bist einer der besten Street-Basketballspieler in Korea, und Du willst an den Meisterschaften im Mann-gegen-Mann Wettbewerb teilnehmen. Du musst also Dein Bestes geben, um der Champion zu werden!



BESTELL BRING 'EM BACK
 0190-801154 MIT DEM CODE 807179
 Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

BESTELL ACTION BASKETBALL
 0190-801154 MIT DEM CODE 807145
 Geeignet für Nokia: 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

**WAHNSINNIGE
 GAMES
 VOLLER
 ACTION UND
 ABENTEUER FÜR
 DEIN HANDY!**

BRING 'EM BACK
 Grafik: gut
 Bedienung: einfach
 Unterhaltungswert: gut
 Gesamtnote: gut

ACTION BASKETBALL
 Grafik: gut
 Bedienung: einfach
 Unterhaltungswert: sehr gut
 Gesamtnote: sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (*\$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster		807116
City Knights		807180

Phone Shot		807152
Sea Rescue	\$	804107
Jet Rider	\$	801110
Space Encounter	\$	803102
Pesky Marbles		802107

* Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3650i, 5100, 6100, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910.
 \$ Geeignet für SIEMENS C55. \$ Geeignet für SIEMENS S55.

WAP

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?
 Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH! Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min "ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys



WAP-Einstellungen anfordern!
NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben **XZ** und der Produktnummer an die **83800**

DE: Beispiel: **XZ 304455 an 83800**

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben **XZ** und der Produktnummer an die **9966**

CH: Beispiel: **XZ 304455 an 9966**

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:
DE: 0190-801154 **CH: 0900-599880**
 1,86€/min. 2,16€/min.

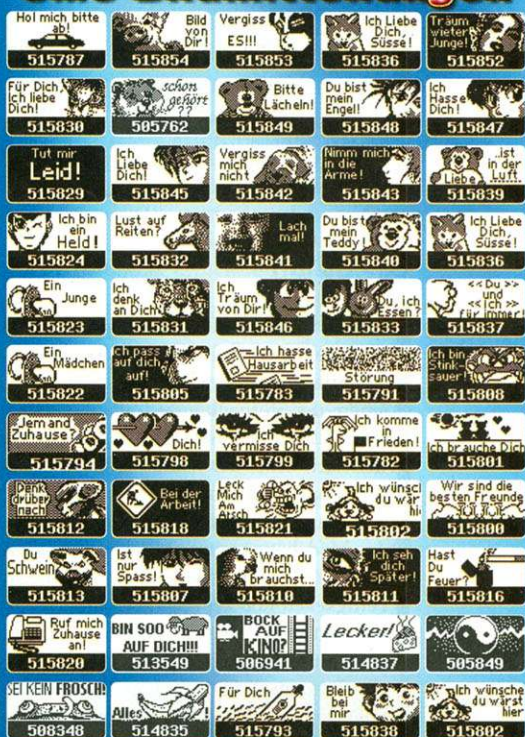
Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2 SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF O2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzzeit des Anbieters EUR 1,87 pro SMS). (Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS)
 CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

GROBE FARBLOGOS! Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben? Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!



SMS-Bildmitteilungen



Logos



DE: 0190-701061 **CH: 0900-599880** 4,23 CHF/min.
 1,24€/min. **AT: 0900-533350** 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

PETTE RINGER	601009	601040
PARTY NUMBER	601025	601041
24 UHR	601032	601043
ANSCHLUSS 2	601033	601045
ARABIA	601034	601046
ASSIGNED	601035	601047
CUTOFF	601036	601048

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird... voll fett, voll abgetrennt!

Beispiel: SMS Virus

Wild Robbie & Süsse Jessica

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Robbie oder Hot Jessica - ganz wie Du willst!

Wild Robbie **Süsse Jessica**

Voicemail / Die Scherzhotline / Robbie & Jessica DE: 0190-801606 (1,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 3300, 5210, 5510, 6200, 6310, 6510, 7210, 7650, 8200, 8310, 8800 und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne für Motorola: 1720 / Nokia: 3300, 3510, 3650, 3650i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910, Siemens S55, S55i, Sony Ericsson P800, T300, T68, T310, Motorola T720, Samsung S100, S300, V200, C55, S55i / Sony Ericsson P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21, nec n22 / Alcatel OT 525, OT 715 / Toshiba TS21. Waplogos für Nokia: 3300, 3510, 3650, 3650i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910, Siemens S55, S55i, Sony Ericsson P800, T300, T68, T310, Motorola T720, Samsung S100, S300, V200, Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / Toshiba TS21, nec n21, nec n22, Mitsubishi M211. HELPDESK: 0211-90329820

tooine zurückkehrt. Sollten Sie sich gegen beide Sith wenden, müssen Sie sich auch noch durch die komplette Akademie kämpfen, was keine leichte Aufgabe darstellt. Ihr Aufenthalt hier ist zu Ende und Sie können mit Ihrem Raumgleiter fliehen.

KURZINFO

Verschieben Sie die Ringe in der folgenden Reihenfolge:

Rot von links in die Mitte
 Grün von links nach rechts
 Rot von Mitte nach rechts
 Gelb von links in die Mitte
 Rot von rechts nach links
 Grün von rechts in die Mitte
 Rot von links in die Mitte
 Blau von links nach rechts
 Rot von Mitte nach rechts
 Grün von der Mitte nach links
 Rot von rechts nach links
 Gelb von Mitte nach rechts
 Rot von links in die Mitte
 Grün von links nach rechts
 Rot von Mitte nach rechts

Leviathan

Der Ausbruchsplan

Nachdem Sie drei der vier Sternenkarten gefunden haben, werden Sie im Weltraum von einem der Sternenkreuzer gefangen genommen. Zunächst müssen Sie die Entscheidung treffen, welches der Teammitglieder eine Rettungsaktion starten wird. Hierbei bietet sich Mission an, wenn Sie die Schleichen-Fähigkeit des Mädchens weiter ausgebaut haben. Anderenfalls nehmen Sie T3-M4, der mit seinen Fertigkeiten Roboter aktivieren und Schlösser knacken kann. Wenn Sie den kleinen Droiden gewählt haben, müssen Sie gleich zu Beginn der Rettungsaktion einige Zahlenreihen vervollständigen. Die richtigen Zahlen lauten: 3, 10 und 11. Nun wird das Raumschiff geentert und Sie werden verhört.

Folterung

Welche Antworten Sie bei der Folter geben, beeinflusst lediglich, ob Sie Punkte der guten oder der dunklen Seite bekommen. Wenn Sie alle Informationen zurückhalten, werden Ihnen Punkte der guten Seite gutgeschrieben. Danach geht es mit dem Ausbruch weiter. Bewegen Sie Ihren Protagonisten direkt zu den Gefängniszellen und befreien Sie das Team. Anschließend packen Sie Ihre Ausrüstung ein und säubern das Schiff. Der Aufzug bringt Sie auf die Brücke. Hier müssen Sie sich zum Computerraum vorkämpfen, um dort das Terminal zu hacken. Entriegeln Sie die Türen zur Waffenkammer und die Türen zum Lagerraum. Alternativ können Sie die Schlösser mit einem Dietrich öffnen oder einfach Gewalt anwenden. In der Waffenkammer nehmen Sie den Raumanzug mit und betreten den Lagerraum. Dort finden Sie eine Luftschleuse,



durch die Sie die versiegelte Tür umgehen können. Auf dem Kommandodeck erledigen Sie zuerst die Soldaten und kümmern sich zum Schluss um den Admiral. Nach dem Kampf eilen Sie zu dem Computer-Terminal und ebnen den Fluchtweg für Ihr Raumschiff. Jetzt ist es an der Zeit, den Sternenkreuzer zu verlassen. Unterwegs müssen Sie gegen Malak kämpfen und Bastila zurücklassen. Fliehen Sie und steuern Sie den nächsten Planeten an.

Unbekannter Planet

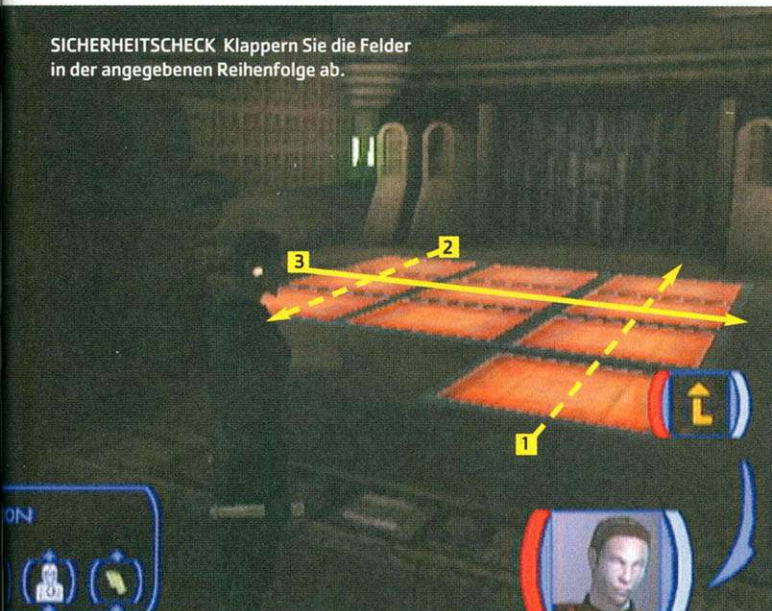
Der Konflikt der Stämme

Gleich zu Beginn werden Sie herzlich empfangen. Laufen Sie weiter nach Norden, wo Sie auf einen Rancor treffen. Nehmen Sie die Einladung an und sprechen Sie mit dem

Oberhaupt des Stamms. Versichern Sie ihm, dass Sie sich an keine Abmachung erinnern. Fragen Sie ihn über die neue Welt aus und handeln Sie mit ihm aus, dass Sie den Stamm im Süden vernichten, wenn Sie Zugang zum alten Tempel erhalten. Laufen Sie nun zum südlichen Strand. Unterwegs finden Sie ein Wrack, rings um die Absturzstelle wurden Minen verteilt. Entfernen Sie diese und sammeln Sie das Reparaturteil ein. Damit können Sie Ihr Raumschiff reparieren. Am südlichen Strand sprechen Sie mit den Wächtern. Erwähnen Sie auf keinen Fall den Stamm im Norden, wenn Sie eintreten wollen. Innen müssen Sie sich entscheiden, welchem der beiden Stämme Sie helfen wollen. Entweder Sie löschen diesen Stamm aus und nehmen das alte Buch an sich oder Sie lügen und erledigen einen Auftrag.



SICHERHEITSCHECK Klappern Sie die Felder in der angegebenen Reihenfolge ab.



GEFANGEN Erlösen Sie die gefangenen Jedis und rauben Sie Malak somit die Energiereserven.



Der alte Tempel

Den Tempel dürfen Sie keinesfalls alleine betreten, da an diesem mystischen Ort jede Menge gefallene Jedis auf Sie warten. Im ersten Stockwerk können Sie jede Menge Gegenstände abstauben. Besonders die Wafenkammer hält ein paar besondere Stücke für Sie parat. Ein Stockwerk tiefer müssen Sie zunächst ein kleines Rätsel meistern. Der richtige Weg ist auf dem Bild eingezeichnet.

Gut oder Böse

Aktivieren Sie den Computer und machen Sie sich auf den Weg zum oberen Stockwerk. Dort treffen Sie auf Bastila und stehen nun vor einer endgültigen Entscheidung. Sie werden vor die Wahl gestellt, ob Sie auf der guten oder dunklen Seite der Macht kämpfen wollen. Ab diesem Punkt gibt es kein Zurück mehr. Neben dem kleinen Raumschiff finden Sie ein Terminal, mit dem Sie das Kraftfeld deaktivieren können. Jetzt müssen Sie nur noch zum Schiff zurückkehren und das Ersatzteil im Maschinenraum einsetzen. Bevor Sie allerdings abheben, nutzen Sie die Gelegenheit und rüsten Ihren Hauptcharakter mit den besten Gegenständen aus, die Sie mit sich tragen. Auch die Laserschwerter sollten Sie neu konfigurieren.

Sobald Sie auf Bastila treffen, müssen Sie kämpfen. Jedoch haben Sie bei diesem Zusammentreffen die Möglichkeit, Bastila für die gute Seite zu gewinnen. Nach diesem Abschnitt treffen Sie auf Malak, der Ihnen jede Menge Roboter auf den Hals hetzt. Diese Sequenz ist sehr einfach, da Sie lediglich die Terminals hacken müssen und somit die Maschinen deaktivieren können. Sollten Sie nicht genügend Ressourcen haben, um die Maschinen auszuschalten, erledigen Sie einfach ein paar Roboter.

Showdown

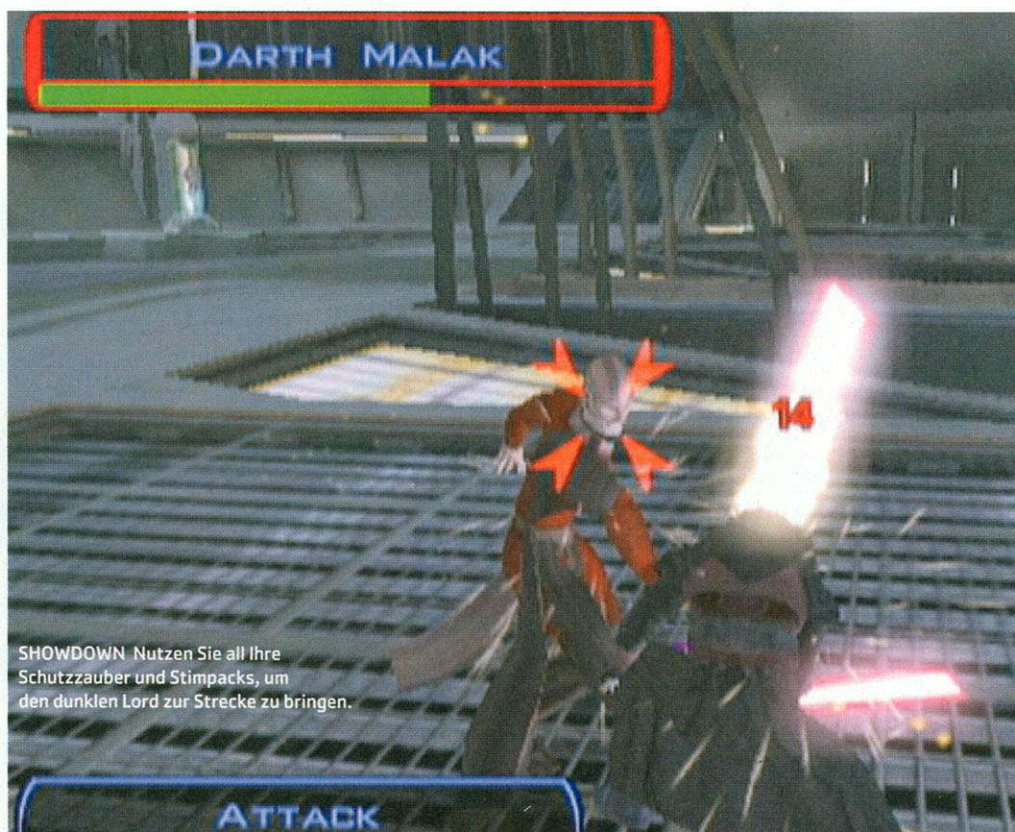
Für jeden Droiden, den Sie zerstören, wandert ein Computerstick in den dazugehörigen Container neben dem Terminal. Anschließend wird es ernst. Hinter den nächsten Türen liegt das

Observationsdeck, wo Lord Malak selbst auf Sie wartet. Für die folgenden Kampfsequenzen müssen Sie diese Maßnahmen treffen: sofort Machtimmunität und andere Schutzzauber aktivieren. Vergessen Sie nicht, dass Sie diese Zauber nach jeder Zwischensequenz neu aktivieren müssen. Nach dem ersten Kampf erklärt Ihnen Malak die Funktionen der Kapseln. Nutzen Sie dieses Wissen gegen ihn und befreien Sie alle gefangenen Seelen. Jetzt können Sie Ihre Schutzzauber erneuern und den Kerl erledigen. Sobald Sie nur noch die Hälfte der Trefferpunkte besitzen, sollten Sie vier bis fünf Medipacks verwenden. Auch Stimpacks sind für diesen Kampf sehr wichtig. Nachdem Sie den Sith-Lord niedergestreckt haben, ist die Galaxie entweder gerettet oder Sie besteigen selbst den Thron der dunklen Jedis.

Sternenschmiede

Die Landung

Hier können Sie sich nicht verlaufen. Eine Welle nach der anderen bricht auf Sie herein und versucht, Sie aufzuhalten. Benutzen Sie unterwegs die kleinen Medipacks, um in den kurzen Atempausen die Wunden zu heilen. Die großen Medipacks heben Sie sich für den Endkampf auf. Sobald Sie Deck 2 erreichen, sollten Sie einen kleinen Umweg nach Osten machen. In diesem Computerraum können Sie Ihre Hackerfähigkeiten einsetzen, um mächtige Roben zu erstellen. Zwar ist dies sehr kostspielig, es lohnt sich aber auf jeden Fall.



SHOWDOWN Nutzen Sie all Ihre Schutzzauber und Stimpacks, um den dunklen Lord zur Strecke zu bringen.

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

**PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin 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	☐	☐	☐
Action Replay	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3 Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4 Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele:	DVD-Filme:
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5 Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Xbox-Live-News	_____	☐	☐	☐
Reportage Fluch oder Segen?	_____	☐	☐	☐
Reportage Top 25 Xbox-Projekte	_____	☐	☐	☐
Vorschau Crimson Skies	_____	☐	☐	☐
Vorschau Full Spectrum Warrior	_____	☐	☐	☐
Vorschau Gladiator: Schwert der Rache	_____	☐	☐	☐
Vorschau Project Gotham Racing 2	_____	☐	☐	☐
Test Star Wars: K.O.T.O.R.	_____	☐	☐	☐
Test Soul Calibur II	_____	☐	☐	☐
Test Colin McRae Rally 04	_____	☐	☐	☐
Test Otogi: Myth of Demons	_____	☐	☐	☐
Hardware	_____	☐	☐	☐
Feedback	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Star Wars: K.O.T.O.R.	_____	☐	☐	☐

6 Was halten Sie von dem Spiel "Space Ace" auf DVD?

- ☐ Toller Bonus! Bitte mehr davon!
☐ Schwach, interessiert mich nicht

7 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?

8 Was halten Sie von Spielständen auf DVD?

- ☐ Geniale Sache, nutze ich immer
☐ Kann sie nicht nutzen, da ich keinen PC habe
☐ Interessiert mich nicht
☐ Super! Ich sichere mir das Action Replay sofort als Abo-Prämie! (siehe S.69)

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie diese Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media, Redaktion XBOX-ZONE, Kennwort: XBZ-Zeugnis 10/03,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9 Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____
 Tests: _____ Angespielt: _____ Specials: _____
☐ Kann die DVD leider noch nicht benutzen

10 Welche Eigenschaften treffen auf XBOX-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

11 Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

12 Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Xbox Live ☐ Lexikon

13 Wie gefällt Ihnen der Detail-Check bei umfangreichen Tests?

- ☐ Platzverschwendung, interessiert mich nicht
☐ Tolle Sache, bitte bei allen Tests!
☐ Gute Idee, aber bitte nur bei wichtigen Tests

14 Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15 Was hat Ihnen allgemein an XBOX-ZONE gefallen?

16 Was hat Ihnen an XBOX-ZONE weniger gefallen?

17 Lesercharts: Welche fünf Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

18 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

Activision	24-25
Codemasters	51
CompuTec Media AG	69, 77, 89, 91, 94
Electronic Arts	31, 100
Jeruel Gamewear Distribution GmbH	21
Nintendo	99
Take 2	2, 3, 11
TDK mediactive	67
Ubi Soft	55

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
0800/1812968	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 -

UMTAUSCH

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 10/2003,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



impressum

Anschrift der Redaktion:

COMPUDEC MEDIA AG



Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

E-Mail: xbz@compu-tec.de

Internet: www.xbox-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

XBOX-ZONE

Compu-tec-Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Telefon: (0451) 4906-700

Fax: (0451) 4906-770

E-Mail: compu-tec.abo@pvz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch

Leitender Redakteur: Jens Quentin (V.i.S.d.P.)

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, Wojtek Pruchnicki

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 COMPUDEC bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUDEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigendisposition/ Datenanlieferung:

(0911) 2872-114, dispo@compu-tec.de

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne (0911) 2872-144, wolfgang.menne@compu-tec.de

Peter Nordhausen (030) 88918855, peter.nordhausen@compu-tec.de

Thorsten Szameitat (0911) 2872-141, thorsten.szameitat@compu-tec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

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 COMPUDEC 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: COMPUDEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, 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 (Ausland € 90,60).

Abonnementsbestellung Österreich:

Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Telefon: (06246) 882882, Fax: (06246) 8825277

E-Mail: compu-tec@leserservice.at

Abopreis für 12 Ausgaben: € 86,40

In der COMPUDEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

- Einen modernen Multimedia-PC: Rainer Seelen aus Döbeln
- Eine Sony PlayStation 2: Carla Lünsmann aus Schwelm



- Einen Nintendo GameCube: Jörg Petersen aus Niebüll



- Einen Nintendo Game Boy Advance SP: Max Becker aus Schliersee

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI

first in service

CallCenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

ZU GEWINNEN

Einen modernen Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.



NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!



PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

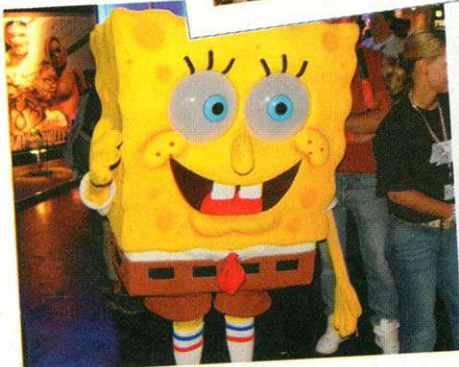
die redaktion

Neulich auf der **Games Convention**

Zum zweiten Mal machten wir uns auf zur Games Convention in Leipzig. Dabei zeigte sich, dass auf Messen so manche ungeahnte Aufgaben und Herausforderungen auf den Redakteur warten. Während Fabian Sluga, Leitender Redakteur der *N-ZONE*, in regelmäßigen Abständen das Opfer von Autogrammjägern wurde, bastelte Hans weiter an einer

Karriere im TV. Als Mitglied der Jury des G.A.I.A. stand er auf der stets gut besuchten GIGA-Bühne, um den Moderatoren zusammen mit dem Kollegen Christian Bigge (Chefredakteur *PC ACTION*) fachmännisch Rede und Antwort zu stehen. Jens hatte die seltene Gelegenheit, sich mit Peter Parsons von Bungie über *Halo 2* zu unterhalten. Die Reise nach Leipzig hat sich für Parsons gelohnt, denn er konnte später noch den G.A.I.A.-Award für *Halo* (Bestes Xbox-Spiel) in Empfang nehmen. So stressig Messen wie die Games Convention auch für die Redaktion sind, es gibt immer noch Menschen, die mehr zu bemitleiden sind: zum Beispiel der arme Kerl, der den ganzen Tag im SpongeBob-Outfit durch die Messehallen stapfen durfte.

Da schauten wir uns dann doch lieber einige der schnuckeligen Messe-Babes an.



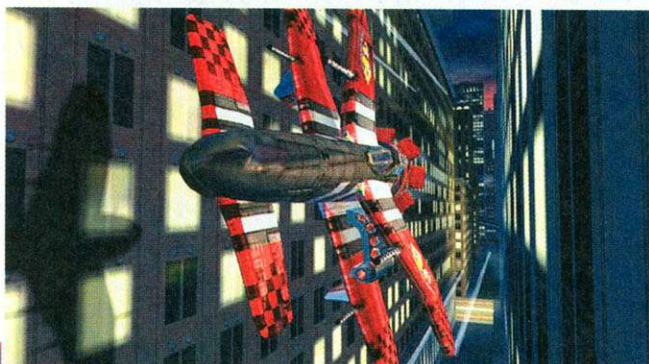
vorschau

ausgabe 1 1/2003 ab 08.10. am kiosk!

Crimson Skies: High Road to Revenge

TEST

Der zweite Teil mit weiteren dramatischen Dogfights hat nun auch den Weg auf die Xbox gefunden. Dabei darf man sich auf packende Duelle am Himmel und eine flüssige, detaillierte Grafik freuen. Weiteren Spielspaß verspricht die Xbox-Live-Unterstützung. Unser Test verrät, ob das Fliegervergnügen wirklich der erhoffte Hit ist.



Gladiator: Schwert der Rache

TEST

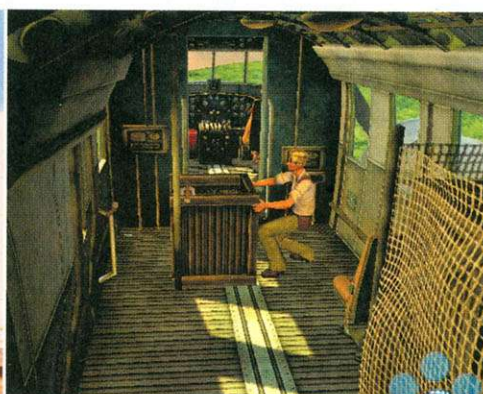
Die XBOX-ZONE mischt sich ins Getümmel, um für Sie alle Highlights unter die Lupe zu nehmen. Neben einem informativen Plausch mit den Publishern freuen wir uns besonders auf den Kontakt mit den XBOX-ZONE-Lesern. Man sieht sich!



Baphomets Fluch 3

TEST

Verflucht gut oder eine spielerische Schlaftablette? Nächsten Monat nehmen wir das Adventure von THQ genau unter die Lupe. Sind die Rätsel logisch? Wie ist die Inventory-Verwaltung? Was hat der Titel grafisch drauf? Großer Test in der nächsten Ausgabe!



INFO: WEITERE THEMEN

VORSCHAU

Need for Speed Underground

Brandneues Material zum famosen Rennspiel

VORSCHAU

Dungeons & Dragons Heroes

Besser als Baldur's Gate: Dark Alliance?

TEST

NBA Live 2004

Play hard or get out! Die neue Saison kann beginnen.

TEST

WWE Raw 2 Ruthless Aggression

Diesmal klappt es wirklich mit dem Test!

TEST

NFL Fever 2004

Konkurrenz für NFL 2K4? Unser Test gibt die Antwort.



FAHR DIE SCHWEREN GESCHÜTZE AUF

Bewege deine Truppen sicher durch neues Gelände - Fliege Luftattacken gegen ganz neue Feinde und bereite Angriffe vor, die deine Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Du bist der Kommandant. Auf in den Kampf!

ADVANCE WARS 2.
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP™

Ab 2. Oktober im Handel.

* Die Originalwaffen wurden aus Gründen des Jugendschutzes ersetzt



Videogames aktuell Note 1



soulcalibur-2.co.uk