

XBOX ZONE

11/2003 € 6,99

WWW.XBOX-ZONE.DE

November 2003 / Ausgabe 11

Osterreich € 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

MIT UNZENSIERTER
**DOPPEL
DVD**

120
Minuten Spielzeit

55

Videos
& Spielstände

16

Freigegeben ab 16 Jahren
USK



MIT **DRAGON'S LAIR!**
**KOMPLETTES
SPIEL AUF DVD**
Der Laser-Disc-Klassiker
Läuft auf jedem DVD-Player!

TOP-THEMEN AUF **DVD**



Doom 3

GameCube zu schwach!
Der Boss von id Software im
XBOX-ZONE-Exklusiv-Interview



Halo 2

Exklusiv-Interview
Peter Parsons von Bungie
Software enthüllt den Superhit



SWAT

Exklusiv-Interview
Erobert der ultrarealistische
Ego-Shooter die Genre-Krone?

SPIELSTÄNDE, TESTS & MEHR AUF DVD

Spielstände: Aliens vs. Predator Extinction,
Futurama, Die Hard Vendetta, Indiana Jones u. a.
Tests: XGRA, NHL 2004, WWE Raw 2, Buffy:
Chaos Bleeds, Tiger Woods PGA Tour 2004 u. a.
Vorschau: Far Cry, Baldurs Gate II u. a.
Reportagen: Games Convention 2003,
Doom 3, SWAT: Global Strike Team, Halo 2 u. a.



Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3

AUSGEZEICHNET ALS BESTES SPIEL DER XBOX!
Alles über den potenziellen Splinter-Cell-Killer.

VORSCHAU



GTA vs. True Crime

Detail-Vergleich: Erobert GTA auch die Xbox
oder wird True Crime zum Genre-King?

NFS: Underground

EAs bislang heißester Racer

TEST



XIII

Riesentest zum genialen Ego-Shooter im
coolen Cel-Shading-Look

15 Xbox-Spiele im Test:

Dino Crisis 3, WWE Raw 2, Gladius u.v.a.

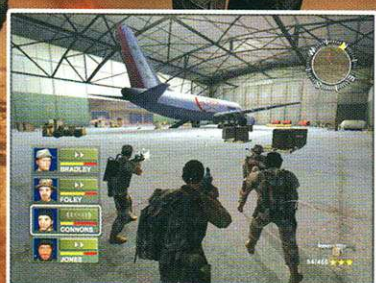
NEU!
Jetzt mit
DETAIL-CHECK



CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03
 "ACTION SATTE" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03



PlayStation®2



editorial

Das Duell auf der Straße GTA VS. TRUE CRIME Fahren, ballern, strahlen!

Keine Frage: *Grand Theft Auto* alias *GTA* gehört zu einer der legendärsten Spiele-Serien überhaupt. Spätestens mit *GTA III*, das auf der PlayStation 2 dank toller 3D-Optik ein nie da gewesenes Spielgefühl offenbarte, eroberte diese Reihe einen Platz in der Hall of Fame der Videospiele. Xbox-Besitzer hatten zwar bislang das Nachsehen, denn aufgrund einer Exklusiv-Vereinbarung zwischen Sony und Take 2 erschienen sowohl *GTA III* als auch *GTA Vice City* (dt.) exklusiv für die PlayStation 2, doch nun dürften sie umso glücklicher sein. Take 2 bereitet nämlich pünktlich zum Vertragsende einen gigantischen *GTA*-Doppelpack für die Xbox vor, in dem sowohl *GTA III* als auch *Vice City* in einer verbesserten Version enthalten sein werden. Genrefans, welche die *GTA*-Games entweder auf der PlayStation 2 oder auf dem PC schon ausgiebig gezockt haben, müssen nicht traurig sein. Auch für sie haben wir einen Tipp in petto. Sie können der für November geplanten Veröffentlichung von *True Crime: Streets of L.A.* entgegenfiebert. Wenn das fertige Spiel hält, was die beeindruckende Vorabversion verspricht, dann wird *True Crime* nämlich eine Art „*GTA Deluxe*“ mit noch besserer Grafik, noch mehr Action und noch mehr Racing. Damit Sie wissen, für welches Game Sie Ihr Geld sparen sollten, vergleichen wir die beiden potenziellen Megahits in dieser Ausgabe bis ins kleinste Detail.

Und noch ein Spieleklassiker!

Wow! Die Resonanz auf die letzte Ausgabe war wirklich grandios. Nicht nur das edle Metallic-Cover wusste zu überzeugen, auch die aufgebohrte DVD mit dem Spieleklassiker *Space Ace* entfachte einen wahren Begeisterungsturm. Für uns Grund genug, tüchtig nachzulegen. Diesmal gibt's den Laser-Disc-Klassiker *Dragon's Lair* auf der DVD und dazu das Xbox-Heft mit dem umfangreichsten Xbox-Testteil aller Videospiele-Magazine, dem exklusiven Detail-Check und vielem mehr. Ich wünsche gute Unterhaltung!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



VIRTUELL & REELL

Das friedliebende XBOX-ZONE-Team darf als lebender Beweis für die Tatsache gelten, dass harte Action-Spiele (wie in der aktuellen Ausgabe) keinen negativen Einfluss auf das reale Sozialverhalten haben. Oder würden Sie diese Truppe als gefährlich einstufen?

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

W.W. CONFLICT ZONE SERIENSTORM. DE

inhalt 11/03

NEWS

- 6 Allgemeine News
- 9 Xbox-Live-News

RUBRIKEN

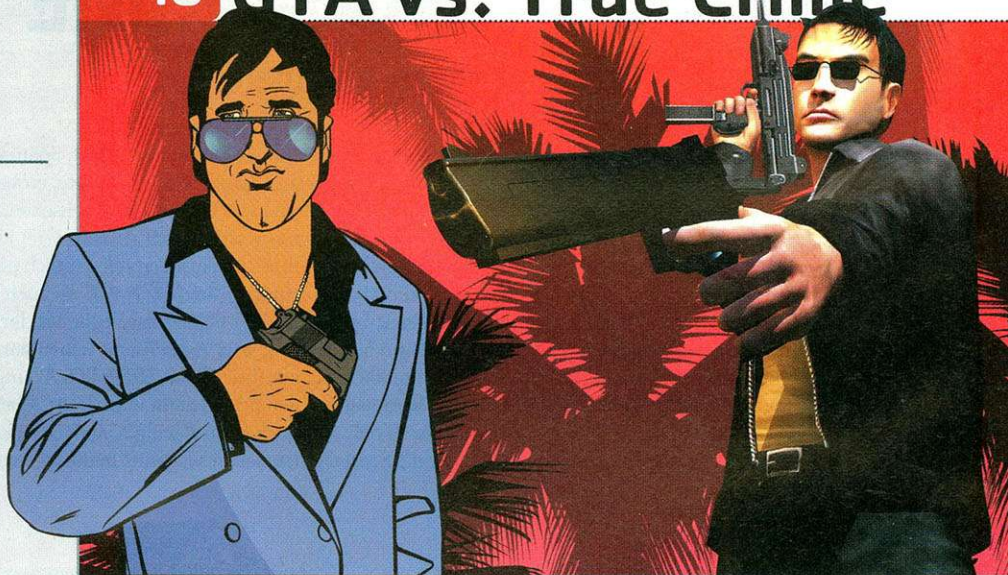
- 36 Charts
- 37 Die Redaktion
- 76 Feedback
- 74 Hardware & Zubehör
- 96 Impressum
- 96 Inserentenverzeichnis
- 78 Leserbriefe
- 32 Xbox-Lexikon
- 98 Vorschau
- 95 Zeugnis

SPIELEREGISTER VON A-Z

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds.....	66
Colin McRae Rally 04.....	81
Conan.....	12
Dino Crisis 3.....	48
Dinosaur Hunting.....	72
DTM Race Driver: Director's Cut Classic.....	9
DTM Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulation.....	7
Freaky Flyers.....	71
Freedom Fighters.....	84
Freestyle Metal X.....	70
Futurama.....	80
Gadius.....	52
GTA Double Pack.....	18
James Bond 007: Alles oder Nichts.....	28
Judge Dredd: Dredd vs. Death.....	56
Lego Bionicle: The Game.....	71
NBA Jam.....	62
Need for Speed Underground.....	26
NFL Fever 2004.....	70
NHL 2004.....	68
RalliSport Challenge 2.....	7
Robin Hood: Defender of the Crown.....	65
Star Wars: Knights of the Old Republic.....	81
Terminator 3: Rebellion der Maschinen.....	8
Tom Clancy's Rainbow Six 3.....	22
True Crime: Streets of L.A.....	19
Voodoo Vince.....	60
Worms 3D.....	64
WWE Raw 2: Ruthless Aggression.....	42
XIII.....	38

VORSCHAU

18 GTA vs. True Crime



GTA kommt gleich im Doppelpack! Soll man nun bis Anfang 2004 warten oder sich vorher schon *True Crime: Streets of L.A.* holen? Unser Duell gibt die Antwort!

VORSCHAU

22 Tom Clancy's Rainbow Six 3

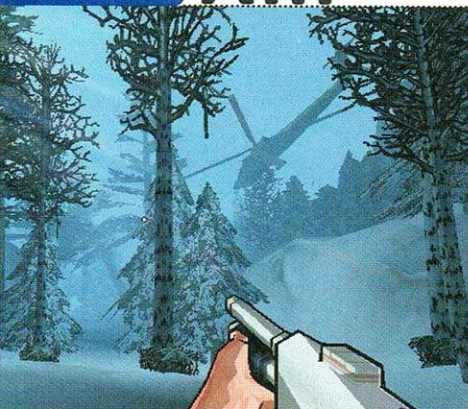


Warum der Titel zum besten Spiel der X03 gekürt wurde, erfahren Sie in unserem ausführlichen Vorschaubericht.

BANG!

TEST
38

XIII



Neben der außergewöhnlichen Comic-Grafik hat der Ego-Shooter von Ubisoft noch jede Menge mehr zu bieten. Unser Test zeigt, warum der Titel ein Hit ist.



VORSCHAU

- 12 **Conan**
Der Barbar aus Bratislava
- 18 **GTA Double Pack**
Doppelt hält besser!
- 28 **James Bond 007: Alles oder Nichts**
Der Beißer ist zurück!
- 26 **Need for Speed Underground**
Bombastische Grafik-Effekte
- 22 **Tom Clancy's Rainbow Six 3**
Besser als *Splinter Cell*?
- 19 **True Crime: Streets of L.A.**
Das bessere *GTA*?

TEST

- 66 **Buffy: Chaos Bleeds**
- 48 **Dino Crisis 3**
- 72 **Dinosaur Hunting**
- 71 **Freaky Flyers**
- 70 **Freestyle Metal X**
- 52 **Gladius**
- 56 **Judge Dredd: Dredd vs. Death**
- 71 **Lego Bionicle: The Game**
- 62 **NBA Jam**
- 70 **NFL Fever 2004**
- 68 **NHL 2004**
- 65 **Robin Hood: Defender of the Crown**
- 60 **Voodoo Vince**
- 64 **Worms 3D**
- 42 **WWE Raw 2: Ruthless Aggression**
- 38 **XIII**

TEST
52

Gladius



Das taktiklastige Rollenspiel glänzt zwar nicht durch Bombast-
grafik, ist für RPG-Fans aber durchaus eine gute Wahl.

DVD-INHALT

Dieses Mal auf unserer DVD

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

Vorschau

James Bond 007: Alles oder Nichts
GTA Double Pack
Legacy of Kain: Defiance
Rainbow Six 3
Baldur's Gate: Dark Alliance II
Far Cry
HdR: Die Rückkehr des Königs
True Crime: Streets of L.A.
Pitfall Harry
Mission Impossible

Extra

Games Convention 2003
Rainbow Six 3 (Entwickler-Interview)
Halo 2 (Entwickler-Interview)
Crimson Skies (Entwickler-Interview)
007: Alles oder Nichts (Making-of)
XIII (Making-of)
Terminator 3
SWAT: Global Strike Team (Studiobesuch)

The Movies (Entwickler-Interview)
Doom 3 (Entwickler-Interview)
Backyard Wrestling
Legacy of Kain: Defiance (Trailer)
Far Cry (Trailer)
Ghost Recon: Island Thunder (Multi-Angle)

Tests

Buffy: Chaos Bleeds
WWE Raw 2
XGRA
NHL 2004
Lego Bionicle: The Game
Next Generation Tennis 2003
Disney's Extreme Skate Adventure
Tiger Woods PGA Tour 2004
Freestyle Metal X
Freaky Flyers
NFL Fever 2004

News

FIFA Football 2004

SSX 3
Bloody Roar: Extreme
Dead or Alive Online
Full Spectrum Warrior
Dynasty Warriors 4
NBA Jam 2004
Rolling
The Simpsons Hit & Run

Filmtrailer

Dogville
Das Medallion
The Italian Job – Jagd auf Millionen

Spielstände

Indiana Jones
Hulk
Aliens vs. Predator: Extinction
Die Hard Vendetta
007: Nightfire
Tiger Woods PGA Tour 2003
Futurama

KOMPLETTLÖSUNG

- 84 **Freedom Fighters**

CHEATS & CODES

- 81 **Colin McRae Rally 04**
- 80 **Futurama**
- 80 **Freestyle Metal X**
- 81 **Star Wars: K.O.T.O.R.**

Genialer Bonus:

Komplettes Spiel auf der Rückseite!

news

DIE TOPS

**1. GTA im Doppelpack!**

Anfang 2004 kommt endlich die Xbox-Version!

2. X03

Microsoft hat große Pläne.

3. Dragon's Lair für lau

Klassiker auf dieser DVD!

4. Soul-Calibur-II-Starschnitt

Zweiter Teil des Riesenposters

5. Rainbow Six 3

Zum besten Spiel der X03 gekürt

DIE FLOPS

**1. Judge Dredd**

Dieser Judge kann in keinerlei Hinsicht überzeugen.

2. Top Spin verspätet

Test erst in der XBOX-ZONE 12

3. Krankheitswelle

Virenparadies Großraumbüro

4. Keine Starterlaubnis für Crimson Skies

Testmuster verspätet sich

5. Problem Gebrauchtwagen

Nicos Auto nahe am Totalschaden

X03

EVENT Microsoft enthüllt die Zukunftspläne



SCHIESSBEFEHL Viele der kommenden Projekte konnten ausgiebig angespielt werden.



SCHÖPFER Tomonobu Itagaki von Tecmo präsentierte Ninja Gaiden.

Vom 16. bis 17. September fand in Antibes im sonnigen Süden Frankreichs die X03 statt, die jährliche Microsoft-Messe. Vor knapp tausend Journalisten und Händlern aus ganz Europa wurden zukünftige Hits wie *Rainbow Six 3*, *Breakdown*, *Ninja Gaiden* und *Halo 2* präsentiert und die Pläne für die Zukunft der Xbox selbst sowie für Xbox Live (siehe Xbox-Live-News) erläutert. Eine der wichtigsten Neuigkeiten ist sicherlich das Ver-

öffentlichungsabkommen zwischen Microsoft und Epic Games, den Entwicklern der *Unreal-Engine* und der *Unreal-Serie*. Danach werden Projekte von Epic Games zukünftig exklusiv für Xbox und PC veröffentlicht. Die Ankündigungen von *RalliSport Challenge 2* und *DTM Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulation* sorgten für Jubel bei den Besuchern. Beide Titel stellen wir nachstehend ausführlicher vor. Später am Abend und am darauf

folgenden Tag konnten sich die geladenen Gäste an zahlreichen Displays selbst von der Qualität von Spielen wie *Project Gotham Racing 2*, *Medal of Honor: Rising Sun*, *Top Spin* oder *Amped 2* überzeugen. Am letzten Tag fand neben Podiumsdiskussionen, Spielepräsentationen und einem Xbox-Live-Turnier die Verleihung für das beste Spiel der X03 statt. Den begehrten Preis konnte *Rainbow Six 3* einheimsen. (jq)

NEWTICKER

+++ **WEITERE CLASSICS:** Ubisoft veröffentlicht Mitte Oktober mit *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Tom Clancy's Ghost Recon* und *The Elder Scrolls III: Morrowind* drei weitere Xbox-Classics zum Preis von jeweils € 29,99. +++ **SILENT-HILL-FILM:** Konami und Davis Films haben eine Filmproduktion nach der Vorlage von *Silent Hill* vereinbart. Samuel Hadida von Davis Films war unter anderem Produzent bei *True Romance* und *Der Pakt der Wölfe*. Regie wird Christophe Gans (*Der Pakt der Wölfe*) führen. +++ **GAMECUBE KEIN MASSSTAB:** Vor dem Hintergrund der letzten Preissenkung des GameCube auf 99,99 US-Dollar teilte Robbie Bach (Chief Xbox Officer von Microsoft) mit, dass Microsoft sich bei der Preisgestaltung nicht nach dem GameCube, sondern allein nach der PlayStation 2 richte. +++ **JAPAN-TERMINE:** *True Fantasy Live Online* erscheint in Japan im Frühjahr 2004, *Breakdown* von Namco wird voraussichtlich am 29.01.2004 in Japan erhältlich sein.

DTM Race Driver 2 The Ultimate Racing Simulation

RENNSPIEL Gran Turismo für die Xbox?



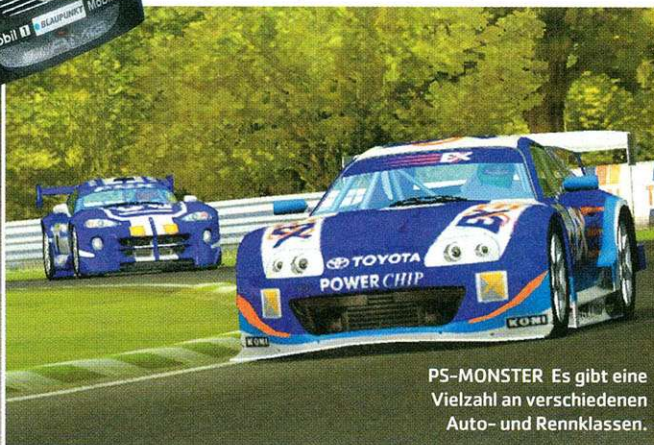
Schaut man sich die beeindruckenden Eckdaten des Rennspiels an, so scheint der Anspruch der Entwickler, ein *Gran Turismo* für die Xbox zu entwickeln, durchaus realistisch. 35 Autos, 56 Rennstrecken, 13 Motorsportvarianten und 30 Rennserien bietet der Nachfolger. Die DTM ist natürlich mit einem eigenen, exklusiv für Deutschland entworfenen Spielmodus dabei. Fans der beliebten Rennserie können eine komplette Saison mit allen Strecken (darunter Hockenheimring, Donington Park oder Adria International Raceway) und dem originalen Regelwerk nachspielen. 21 DTM-Boliden vom Opel Astra V8 Coupe bis zum

ABT-Audi TT-R stehen zur Auswahl. Neben der DTM lassen zahlreiche weitere Meisterschaften wie V8 Supercars, Formel Ford oder Rallye Cross die Herzen von Rennspielern höher schlagen. Die neue Fahrphysik und das unglaublich realistische Schadensmodell, bei dem sich Kollisionen auf die Performance der Fahrzeuge auswirken, sind weitere Highlights der anspruchsvollen Rennsimulation. Der Storymodus des Spiels läuft dieses Mal in der Ego-Perspektive ab und erzählt die Geschichte von zwölf rivalisierenden Fahrern auf dem Weg an die Spitze des Motorsports. (jq)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.de

Termin: Frühjahr 2004



PS-MONSTER Es gibt eine Vielzahl an verschiedenen Auto- und Rennklassen.

VORSICHT! Ein Verbremser zur falschen Zeit kann fatale Folgen haben.



RalliSport Challenge 2

RENNSPIEL Neue Features und Grafik-Engine serienmäßig

RalliSport Challenge 2 war definitiv eines der Highlights der X03. Der von Digital Illusions CE entwickelte Titel hat mehr zu bieten als nur eine verbesserte Optik. Die im Vergleich zum Vorgänger nahezu verdoppelte Zahl an Strecken führt Sie in verschneite Landschaften oder trockene Steppen. Neue Kamerawinkel und interaktive Umgebungen mit Steinschlag und tollen Wassereffekten machen die Rennen noch spektakulärer. Besonders das Schadensmodell der mehr als 40 Boliden dürfte neue Maßstäbe im Genre setzen. Man kann auch via Xbox Live auf die Piste

gehen. *RalliSport Challenge 2* ist der erste Rennspieltitel, der von der XSN-Sports-Ligaverwaltung unterstützt wird. So kann man eine eigene Rallye-Liga gründen und mit dem PC jederzeit ausführliche Statistiken aufrufen. Offline hat der Titel mit fünf Spielmodi ebenfalls einiges zu bieten. Besonders interessant dürfte das neue Crossover-Duell werden. Hier heizt man auf anspruchsvollen Hochgeschwindigkeitsstrecken um die Bestzeit. (jq)

Hersteller: Microsoft

Internet: www.xbox.de

Termin: 2004



GLATTEIS In Kanada erwarten Sie frostige Eislandschaften.



WALDWEG In Argentinien rast man durch dichte Wälder.

NEWTICKER

+++ **NEUE SEITE:** Unter www.jade.bioware.com hat BioWare die offizielle Homepage zum Rollenspiel *Jade Empire* eröffnet. +++ **SPRICH MIT MIR:** Im Rennspiel *R: Racing Evolution* wird ein Funksystem integriert sein, mit dem man während des Rennens Ratschläge und Tipps erhält und die Kommentare seiner Rivalen hört. +++ **SCHADE:** Microsoft hat bekannt gegeben, dass das Actionspiel *Magatama* nur in Japan veröffentlicht wird. Das für den 20. November angekündigte Spiel ist laut Microsoft auf den japanischen Markt und Geschmack zugeschnitten und somit nicht für Europa geeignet. +++ **KARAOKE:** Microsoft hat die Homepage www.xboxkaraoke.com eröffnet. Zukünftig kann man sich dort Karaoke-Songs für den Xbox Music Mixer herunterladen. Insgesamt werden ca. 20.000 Musiktracks verfügbar sein, der Download ist kostenpflichtig.

NEUES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
USA-Korrespondent

Der neue Preiskrieg

Langfristige Wettervorhersagen können schon mal daneben gehen – vor allem wenn man Preis-Tiefdruckgebiete im Videospiele-Markt prognostizieren will. Die vielfach erwartete Preissenkungsrunde zur E3 im letzten Mai fiel aus, stattdessen übten sich die großen drei in Dreingabe-Aktionen.

Am 24. September ist er dann doch gefallen, der erste Schuss im Preiskampf ums Weihnachtsgeschäft. Nintendo senkte den Preis für den GameCube von 150 auf 100 Dollar – keine große Überraschung, nachdem schwache Nachfrage und volle Lagerhallen sogar zu einem vorübergehenden Produktionsstopp führten. Mit diesem Schachzug unterbietet man den Xbox-Preis im US-Einzelhandel um rund 80 Dollar, doch in puncto Preis-Leistungs-Verhältnis steht Microsoft immer noch gut da. Beim aktuellen Xbox-Bundle in Nordamerika sind zwei Spiele und zwei Gratis-Monate Xbox Live inklusive. Auch an anderer Front wird unterstrichen, dass die Xbox-Hardware ihrer Zeit voraus war: Erst im März 2004 will Sony eine PS2-Nachrüst-Festplatte in den USA anbieten, die inklusive Online-Rollenspiel *Final Fantasy XI* rund 100 Dollar extra kostet.

Bleibt nur die Frage, ob das auch der Massenmarkt so richtig einzuordnen weiß. Microsoft hat im neuen Preiskrieg einiges zu verlieren: In den USA hat sich die Xbox klar als Nr. 2 hinter der PS2 etabliert und genießt auch besseren Third-Party-Support als der GameCube. Ein anstehendes Weihnachtsgeschäft ohne echte Killer-Applikation (großer Seufzer Richtung *Halo 2*) könnte in Verbindung mit dem neuen GameCube-Preis wehtun. Ich rechne aber kaum mit Xbox-Panik-Aktionen, zumal Microsoft flugs klarstellte, dass man sich am Preis von Marktführer PS2 orientiere, aber die GameCube-Billigschiene mit der gebotenen Gelassenheit ignorieren wolle. Grund zur Freude haben auf jeden Fall die US-Spieler: Bei solch günstigen Hardware-Preisen dürfte die Zahl der Multi-Konsolen-Haushalte weiter steigen, was sich mit einem Absatz-Boost bei der Software bemerkbar machen dürfte.

Terminator 3 Rebellion der Maschinen

ACTION Arnie bekämpft den T-X auch auf Xbox.

In der digitalen Hülle von Arnie höchstpersönlich können Sie demnächst selbst die Handlung des *Terminator*-Kinofilms beeinflussen. Bei Verfolgungsjagden, Nahkämpfen und Ballersequenzen aus der Ego-

Ansicht gibt es nur ein Ziel: Retten Sie John Connor vor der Killermaschine T-X. Um die schnuckelige, aber erbarmungslose Kampfmaschine zu stoppen, kann der Spieler unter anderem auf Laserpistole,

einen Raketenwerfer, Sturmgewehr oder die Metall-Fäuste des Terminators zurückgreifen. Für das Spiel wurden sechs exklusive Filmminuten mit Arnold Schwarzenegger und Co. gedreht. (jq)



MODELTANZ? Arnie hat seine Feindin nur scheinbar fest im Griff.



BLEIHALTIG Einige Spielabschnitte sind in der Ego-Perspektive spielbar.

Nokia N-Gage

MOBILE-GAMING Mobile Spielkonsole im schicken Design



MP3-Player, Handy und Spielkonsole – diese Kombination bietet Nokia unter dem Namen N-Gage seit dem 7. Oktober für ca. € 350 an. Zum Launch des TriBand-Handys dürfen sich Gaming-Freunde über Spielhits wie *Tomb Raider* oder *Tony Hawk* freuen. Dank des erstklassigen Farbdisplays mit Beleuchtung können Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit auf Highscore-Jagd gehen. Die Verarbeitung der Tasten und des Steuerkreuzes ist ebenfalls durchaus gelungen, die Bedienung problemlos. Das eingebaute UKW-Radio und der 64 MB starke MP3-Player bieten ungetrübten Musikgenuss. Im Dauerspielbetrieb dauert es allerdings maximal 3 bis 6 Stunden, bis dem N-Gage der Saft ausgeht. Wer über dieses kleine Manko hinwegsehen kann, wird von Nokias Handy-Gaming-Innovation begeistert sein. (jq)

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	36
Dino Crisis 3	Handsinierte Mini-Poster	49
Gladius	10x Gladius für Xbox	53

xbox-live-news

DTM Race Driver Director's Cut Classic

RENNSPIEL Ein Klassiker mit neuer Xbox-Live-Unterstützung



Löblich!

Codemasters bringt den Rennspielhit *DTM Race Driver: Director's Cut* nicht nur als Classic-Titel für € 39,99, sondern hat auch noch eine Xbox-Live-Unterstützung in-

tegriert. Der Online-Modus kommt dabei ohne Einschränkungen aus.

Bis zu zwölf Spieler können sich auf allen 38 Rennstrecken spannende Positionskämpfe liefern. Wer schnell auf die Piste will, wählt das Quick Match aus.

Im Optimatch kann man sich Strecke, Konkurrenten und Rennart aussuchen. Besonderer Clou: im Gegensatz zu der im März veröffentlichten Version sind bei der Classic-Version bereits alle Fahr-



zeuge, Strecken und Meisterschaften anwählbar. So kann der Rennneuling genau wie der erfahrene *Race Driver*-Experte von Anfang an auf 42 detailgetreu modellierte Renn-Boliden zurückgreifen.

Die 10,- € Aufschlag gegenüber den anderen Classic-Titeln sind aufgrund der Xbox-Live-Unterstützung auf jeden Fall verschmerzbar. (jq)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.de

Verfügbar: Ende Oktober



KOPF AN KOPF Man darf sich auf spannende Online-Duelle freuen.

Die neuen Zahlungsmodelle

XBOX LIVE Microsoft stellt neue Zahlungsmöglichkeiten vor.

Auf der X03 in Frankreich stellte Microsoft die neuen Zahlungsmöglichkeiten für Xbox Live vor. Ein bestehendes jährliches Xbox-Live-Abonnement kann im März 2004 für € 59,99 verlängert bzw. erneuert werden. Als Alternative zum Jahresabonnement ist es möglich, monatlich € 6,99 zu zahlen. Abonnements können unter Angabe der Kreditkartennummer schnell und unkompliziert im neuen Dashboard erneuert werden. Im Oktober werden bestimmten Xbox-Live-Titeln darüber hinaus spe-

zielle Rubbelkarten beiliegen, mit denen man zwei Monate einen kostenlosen Zugang für Xbox Live bekommt. Die Liste können Sie dem Extrakasten rechts entnehmen. Mit einer Kreditkarte und dem Code der Rubbelkarte kann man sofort ins Xbox-Live-Universum eintauchen. Wird das Trial-Angebot nach zwei Monaten nicht gekündigt, wird danach eine monatliche Gebühr von € 6,99 (oder € 59,99 pro Jahr) erhoben. Das neue Trial-Angebot ist bis zum 31. März 2004 gültig. (jq)

XBOX LIVE TRIAL-ANGEBOT

Folgenden Spielen liegen die Trial-Rubbelkarten bei:

Amped 2
Crimson Skies
DTM Race Driver: Director's Cut
Links 2004
Magic: The Gathering
Project Gotham Racing 2
Sega GT Online
Star Wars: Jedi Academy
Tom Clancy's Rainbow Six 3
Top Spin
Xbox Music Mixer
XIII

XBOX LIVE AKTUELL

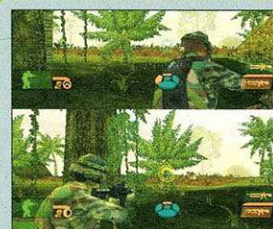


Jens Quentin
Leit. Redakteur

Schlechte Karten

Die neuen Zahlungsmöglichkeiten sind da. Zwar ist die Verlängerung eines bestehenden Abos dank des neuen Dashboards einfach und die Gebühren liegen im erträglichen Rahmen; einen nicht zu verachtenden Pferdefuß hat das Ganze jedoch nach wie vor: Noch immer ist eine Kreditkarte notwendig. Hier hatten viele Spieler gehofft, dass Microsoft vor dem Hintergrund der zahlreichen Zocker ohne Kreditkarte alternative Zahlungsformen anbieten würde. Selbst das zweimonatige kostenlose Trial-Angebot kann ohne eine Kreditkarte nicht genutzt werden. Aus der Sicht von Microsoft kann man die Kreditkarten-Lösung als einziges Zahlungsmittel natürlich verstehen. Bei keinem anderen Zahlungsmittel lässt sich die Bonität des potenziellen Vertragspartners einfacher und schneller feststellen. Dass Kreditkarten in Europa und speziell in Deutschland allerdings längst nicht so verbreitet sind wie in den USA, spielt bei den Überlegungen von Microsoft leider eine eher untergeordnete Rolle.

XBOX LIVE TOP 5



1. Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

Das Spezialkommando stürmt die Charts.

2. Soldier of Fortune II: Double Helix

Nur noch Platz 2 für die Söldner

3. Midnight Club II

Rockstar hat gute Arbeit geleistet.

4. Moto GP 2

Immer noch hoch im Kurs

5. Midtown Madness 3

Große Städte, schnelle Autos

auf der – DVD



In dieser Ausgabe befindet sich der absolute Klassiker Dragon's Lair auf der **Rückseite** unserer DVD!

Dragon's Lair

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

So spielen Sie!

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

Die Steuerung

Benutzen Sie die Richtungstasten Ihrer Fernbedienung, um die Spielfigur zu steuern. Mit der Taste „Select“ können Sie das Schwert schwingen, um die Widersacher zu vernichten. Mit den Richtungstasten können Sie auch in den Spielmenüs die gewünschte Option anwählen. Mit der Taste „Select“ (bei manchen Geräten auch „Enter“ 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 fortgesetzt, wo es beendet wurde. Dazu muss die DVD 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 Dirk. Vielmehr

DIE MENÜS

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

PLAY

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, wird zuerst ein kurzes Intro abgespielt, das Sie mit der „Select“-Taste überspringen können. Anschließend beginnt das Spiel vor dem Schloss.

WATCH

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

INTERVIEWS

Hier finden Sie Interviews mit den Machern des Spielhallen-Originals.

PREVIEWS

Hier können Sie sich über weitere DVD-Spieletitel von Digital Leisure informieren.

kontrollieren Sie seine Reaktionen auf bestimmte Ereignisse im Spiel. Sie müssen schnell reagieren, damit Dirk die gefährlichen Situationen unbeschadet übersteht. Wenn in der rechten unteren Ecke des Bildes ein gelbes Rechteck erscheint, müssen Sie eine Eingabe ausführen. Mögliche Eingaben sind „oben“, „unten“, „links“, „rechts“ und „Select“ (bzw. „Enter“ bei DVD-Playern oder X auf dem PS2-Controller), um das Schwert zu benutzen. Probieren Sie's am besten gleich aus: In der ersten Szene vor dem Schloss fällt Dirk durch ein Loch in der Zugbrücke und muss sich gegen ein Tentakelmonster zur Wehr setzen – hier muss zum Beispiel das Schwert eingesetzt werden! Welche Taste die richtige ist, sollte aus der Szene erkennbar sein, manchmal werden Sie aber um etwas Herumprobieren nicht herumkommen. Daher ist es hilfreich, dass die von Ihnen gedrückte Taste kurz eingeblendet wird. Wenn Sie die richtige Taste gedrückt haben, erscheint die Eingabe in Gelb, bei falschen Tasten werden diese blau angezeigt – und die Sterbesequenz von Dirk folgt auf dem Fuße.

Anzahl der Leben

Dragon's Lair ist alles andere als einfach – deshalb gibt es unendlich viele Leben, um das Abenteuer möglichst frustfrei zu halten. Erschwert wird der Einstieg aber durch die zufällige Reihenfolge der Actionszenen am Anfang des Spiels, wodurch Sie nach jedem Bildschirm-tod an einer anderen Stelle wieder auftauchen. Im späteren Verlauf gibt es allerdings auch die Möglichkeit, eine Stelle mehrmals zu probieren.

Die Story

Sie sind der Ritter Dirk the Daring und müssen die entführte Prinzessin Daphne aus den Klauen eines bösen Drachen retten. Kämpfen Sie sich durch das Schloss eines dunklen Magiers, der allen Eindringlingen zahlreiche Monster und Fallen in den Weg stellt.



STAR WARS™ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™

WWW.SWKOTOR.COM

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



Offizielle Star Wars Website
www.starwars.com



Star Wars und das LucasArts Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. BioWare und das BioWare Logo sind Marken der BioWare Corp. © 2004 LucasArts Entertainment Company, Ltd., der Lucasfilm Ltd. & TM ihre ungenutzten und Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Xbox Live, das Live Logo und die Xbox Live Logo sind entweder eingetragte Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und / oder anderen Ländern.

Conan

Entwickler Cauldron haucht dem **Fantasy-Helden Conan** virtuelles Leben ein, Filmatmosphäre inbegriffen.

Im Osten Europas genießen Spiele-Entwickler noch keinen allzu guten Ruf. Video-spiele sind dort noch längst nicht so verbreitet wie in West-

europa oder gar den USA. Entsprechend argwöhnisch werden Menschen beäugt, die sich diese Form des Entertainments als Broterwerb aussuchen. Das Entwicklerteam Cauldron hat seinen Sitz in Bratislava, der Hauptstadt der

Slowakei. Mit dem Strategiespiel *Spellcross*, dem Knobelspiel *Quadrax* und anderen Titeln hat sich die Softwareschmiede in der Spielergemeinde Anerkennung erarbeitet. Für Leute außerhalb der Büroräume sind sie trotz ih-

rer Erfolge immer noch „diese Verrückten“. Marián Ferko, Leiter der Grafik-Abteilung bei Cauldron, zu den Gründen: „In der Slowakei ist der Job nicht so angesehen wie anderswo. Eigentlich komisch, da es gerade hier viele qualifizierte Leute gibt, die sich für das Thema interessieren.“ Viele junge Leute hätten mit kleinen Produktionen schon ihr Können bewiesen. Auch biete Tschechien gute Voraussetzungen, um angenehmes Arbeiten zu ermöglichen. „Die Lebenshaltungskosten sind beispielsweise nicht so hoch wie in anderen Ländern – eigentlich perfekte Konditionen für junge Programmierer.“ Nun arbeitet das Team für TDK mediaactive am Action-Spiel *Conan*, um vielleicht auch endlich international den Durchbruch zu schaffen.



INTERVIEW MICHAL SMRKAL, PR-MANAGER CAULDRON

„Im Vordergrund stehen ganz klar die Kämpfe.“

Um mehr über Cauldrons Action-Titel zur bekannten Roman- und Filmserie zu erfahren, unterhielten wir uns mit Michal Smrkal, PR-Manager von Cauldron.

perties zusammen, was der Authentizität des Spiels zugute kommt.

XBOX ZONE: Wie ist *Conan* in Bezug auf die Filme, Comics und Bücher einzuordnen?

MICHAEL SMRKAL: Wir wollen unseren Conan wie in den Originalbüchern von Howard gestalten. Die Geschichte und die Locations halten sich daher an die Bücher, wir versuchen aber auch die Atmosphäre der Filme in das Spiel einzubringen und haben beispielsweise zwei Lieder aus dem Soundtrack im Spiel benutzen können. Wir haben versucht, das Spiel zu einem Mix aus den besten Elementen der Conan-Saga zu machen. Auch arbeiten wir eng mit Conan Pro-

KBZ: Haben Sie Arnold Schwarzenegger in digitaler Form als Hauptfigur verwenden können?

MICHAEL SMRKAL: Das ist eine Frage, die uns sehr oft gestellt wird, und ich sage dann jedes Mal: Nein, wir haben keinen Arnold im Spiel, sondern nur Action, Action und Action. Wir wollen den Original-Conan, wie er in den Büchern ist – also der, der von den wahren Fans geliebt wird.

KBZ: Was macht *Conan* zu einem so besonderen Spiel, dass auch Otto Normalspieler daran Gefallen findet?

MICHAEL SMRKAL: Nun, es ist ein



Michal Smrkal

Hoffnungsträger Barbarenkämpfer

Conan ist unweigerlich mit dem Namen Arnold Schwarzenegger und dessen Rolle in den Conan-Filmen verbunden. Als Vorlage für die Leinwand-Action diente die Romanreihe des Autors Robert Howard. Auch die Entwickler des Spiels wollen sich an der Buchvorlage orientieren. Der Krieger Conan will sich an jenen rächen, die sein Dorf niedergebrannt haben. Dabei stößt er auf die dunklen Geheimnisse eines alten Kultes. Eine simple Basis, die für ein fulminantes Barbaren-Abenteuer aber wie geschaffen ist. Für die Hintergrundgeschichte verantwortlich ist einer der Übersetzer der Originalbücher, der damit die Grundlage für die nichtlinearen Levels liefert. Barbar Conan setzt auf Brachiales: Der Spieler soll sei-

ne Widersacher mit über 30 Waffen ausschalten können. Ob Axt, Schwert oder Keule, im Zusammenspiel mit einer ganzen Reihe von Schlagkombinationen wird das Kampfsystem das Salz in der Suppe von Conan werden. Auch, weil der barbarische Kämpfer Waffen anders einsetzen kann als gewohnt. Ab und an werden Schwertknauf und der wuchtige Körper ebenfalls mit einbezogen, um ein gerade noch munteres Skelett in einen Haufen Knochenstaub zu verwandeln. Passen Sie aber auf Ihren Rücken auf. Denn Ihre Feinde arbeiten gerne zusammen, drängen Sie in die Enge und machen Ihnen dann mit Angriffen aus dem Hinterhalt das Leben schwer. Wohl dem, der dann in schneller Reihenfolge Schläge mit einer leichten Waffe austeilen kann. Zwar bewirkt diese keinen schweren

Schaden, verschafft Conan aber die nötige Luft zum Ausweichen.

Qual der Waffenwahl

Wie die Gegner dezimiert werden, hängt auch davon ab, wie der Spieler die Erfahrungspunkte auf die Kampffertigkeiten verteilt. Soll es lieber der gezielte Schwertstreich in Augenhöhe sein? Oder der kräftig geschwungene Axthieb von oben, zwar langsamer, aber garantiert tödlich? Sollten die Gegnermassen doch einmal die Überhand gewinnen, gibt es noch einen Ausweg vor dem „Game Over“: Fällt Conan im Kampf, wird er nämlich in eine Zwischenwelt teleportiert, um dort um sein Leben zu kämpfen. Hat er den dort lauernden Wächter überwunden, erhält er im vormals tödlichen Spielabschnitt eine zweite Chance. Gefahren gibt es genug. Gewöhnliche Fallen kön-

Fortsetzung auf Seite 14



KURSWECHSEL Ab und an gilt es, Hindernisse zu überwinden.

LEBENSVERSICHERUNG Ohne Blocken überleben Sie nicht lange.

Action-Adventure für Leute, denen die Atmosphäre in einem Spiel wichtig ist und die bei Kämpfen einen Adrenalinschub erleben wollen. Die Figur Conan ist ein elementarer Baustein des Swords&Sorcery-Genres und jeder, der auf Fantasy steht, wird mit Conan in eine perfekt konstruierte Fantasy-Welt eintauchen können.

KBZ: Adrenalinschub bei den Kämpfen? Klingt so, als ob der Großteil des Spiels in die Action-Kerbe schlägt.

MICHAEL SMRKAL: Ja, im Vordergrund stehen ganz klar die Kämpfe. 70 bis 80 Prozent des Spielverlaufs sind Kämpfe, Kämpfe und nochmals Kämpfe – mit verschiedenen Waffen gegen verschiedene Gegner. Natürlich wird es auch Adventure-Elemente geben, das sind aber zum Großteil Aufgaben wie etwa die, Fallen auszuweichen oder spezielle Schlüssel zu finden. Dadurch ver-

kommt Conan aber nicht zum stupiden Hack & Slash oder wird langweilig.

KBZ: Und die Waffen?

MICHAEL SMRKAL: Conan wird 30 verschiedene Waffen benutzen können, die in drei Waffengattungen unterteilt sind: zweihändige Schwerter, zweihändige Äxte und Kampfkeulen. Wir haben uns gegen Fernkampfwaffen entschieden. Conan ist kein Scharfschütze, sondern ein Barbar. Da geht es darum, die Gegner im Nahkampf zu zerlegen. Wir wollen, dass der Spieler die Kämpfe richtig miterlebt. Was aber nicht heißt, dass die Gegner von Conan keine Fernkampfwaffen benutzen werden.

KBZ: Können Sie uns zum Schluss noch ein wenig über die technische Seite des Spiels erzählen? Welche Grafik-Engine wird beispielsweise benutzt?

MICHAEL SMRKAL: Die von uns verwendete Grafik-Engine wurde speziell für Conan entwickelt. Es ist eine Multiplattform-Engine, wir haben aber spezielle Programmiererteams, die sich um jede einzelne Plattform kümmern, um das Spiel zu optimieren. So können wir aus der unterschiedlichen Hardware jeder Konsole das Beste herausholen.

KBZ: Werden sich die einzelnen Versionen unterscheiden?

MICHAEL SMRKAL: Ja, es wird für jede der Plattformen ein paar Extras geben, aber die sind noch nicht zu 100 Prozent fertig gestellt. Es wird aber wohl so aussehen, dass auf dem PC und der Xbox das Online-Gaming unterstützt wird, während die PS2 ein paar Combos extra beinhaltet. Ich möchte vorerst aber nichts versprechen, was wir dann nicht halten können.

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

DARGAUD

Ubi Soft



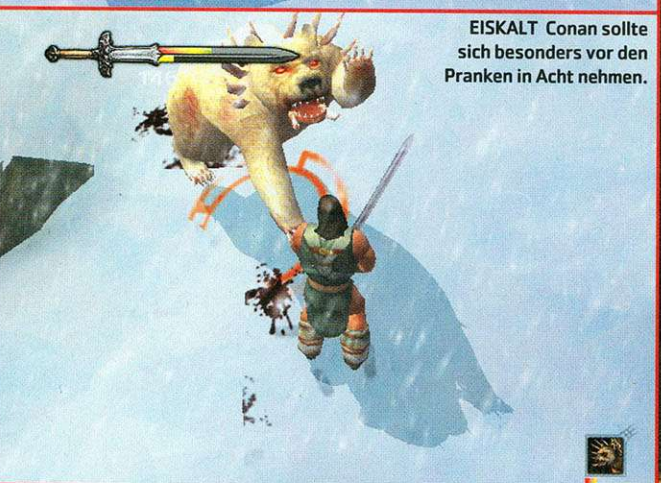
ALBTRAUM Gerade waren diese Statuen noch nicht quicklebendig.



ÜBERLEBEN In dieser Zwischenebene kämpfen Sie um ein Continue.



VORBEI Diesen Schlag hat der Wolf nicht überlebt.



EISKALT Conan sollte sich besonders vor den Pranken in Acht nehmen.

Fortsetzung von Seite 13

nen Sie noch mit beherzten Sprüngen überwinden, bei Gruftgeistern oder lebendig werdenden Statuen muss der Schwertarm herhalten. Wichtig ist dabei, nicht nur auf die Attacke-Buttons zu setzen, sondern auch zu blocken. Realistisch: Während unserer ersten Probestreifzüge durch die unwirtlichen Levels von *Conan* verletzten sich Gegner auch gegenseitig, wenn statt Conan plötzlich der eigene Kollege im Weg stand. In der Vorabversion konnten wir uns davon überzeugen, dass die Software-schmiede Cauldron gerade bei Grafik und Musikedermalung sehr viel Aufwand betreibt. Obschon wir noch eine frühe Version in Händen hielten, sorgten Schneegestöber, markige Soundeffekte und schöne Musik bereits für coole Atmosphäre. Zuletzt überzeugte uns bereits jetzt die grafische Qualität, die *Conan* an den Tag legte. Entwickler Cauldron wird beim Helden selber

sicherlich noch Detailarbeit verrichten, die Texturen der Spielumgebungen überzeugten uns bereits jetzt. Schön sah etwa ein sehr feuerlastiger Spielabschnitt aus, der reichlich Lava und Leuchteffekte bot. Gerade die zahlreichen Fans der *Conan*-Filme mit Hollywood-Star Arnold Schwarzenegger dürften sich in dieser Welt wohlfühlen.

NICO LINDNER

VORSCHAU

Conan

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Mehrspielermodus online

HERSTELLER:

TDK mediaactive Europe

ENTWICKLER:

Cauldron

TERMIN:

4. Quartal

INTERNET:

www.conangame.com

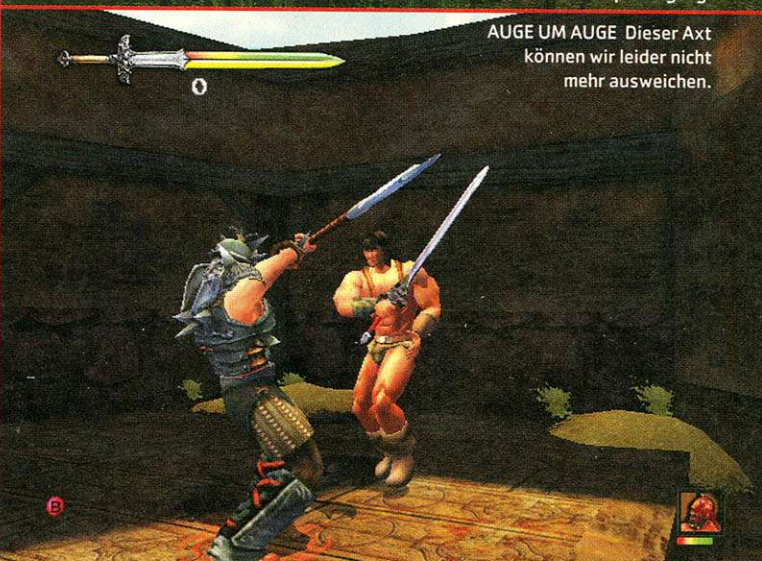
FAZIT: *Conan* sieht nach einem Must-have für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielwelt inklusive.

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



TÖDLICHES DICKICHT Gorillaähnliche Monster stören unseren Waldspaziergang.



AUGE UM AUGEN Dieser Axt können wir leider nicht mehr ausweichen.

INTERVIEW MARTIN ONDREJICKA, LEVEL-DESIGNER

„Ich bin so etwas Ähnliches wie ein Film-Regisseur.“

Martin Ondrejicka ist kein Kind von Traurigkeit – neben reichlich guter Laune versorgte er uns aber auch mit Informationen über seinen Job. In diesem Interview erhalten Sie einen kleinen Einblick in das Leben eines „ganz normalen“ slowakischen Spiele-Entwicklers.



Martin Ondrejicka

XBOX ZONE: Was machen Sie als Level-Designer?

Martin Ondrejicka: Ich würde sagen, ich mache so etwas Ähnliches wie ein Film-Regisseur, da der Level-Designer entscheidet, was im Spiel wo und wie passiert. Es ist schon eine sehr komplexe Aufgabe – ich bin für die Kamera-Einstellungen und für Lichtquellen verantwortlich, aber auch für Skripts im Spiel. Ich entscheide, wann und wo eine der Kreaturen auf den Helden Conan losspringt und weit mehr.

XBZ: Worauf legen Sie und Ihr Team besonderen Wert beim Level-Design?

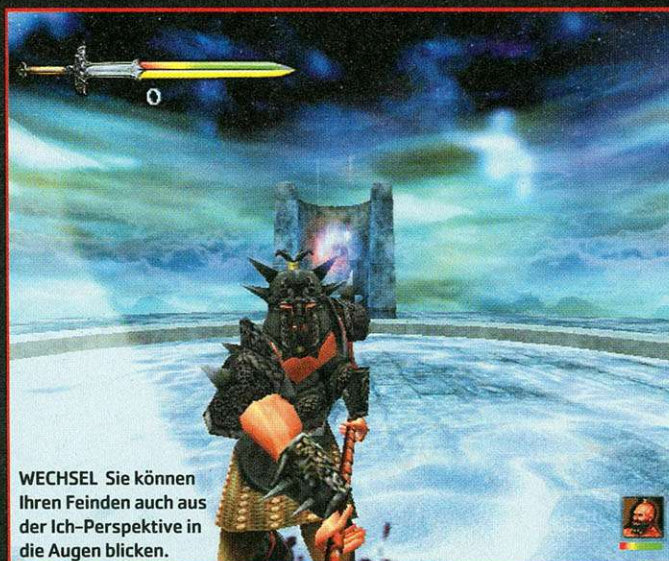
Martin Ondrejicka: Wir achten vor allem darauf, dass die richtige Atmosphäre erzeugt wird. Die Kamera spielt dabei eine große Rolle, damit gerade die Action in den Kämpfen gut eingefangen wird. Der Spieler soll einfach Spaß an Conan haben, da ist eine stimmige Kameraperspektive natürlich sehr wichtig. Es ist einfach schwieriger als bei Spielen, die die Ich-Perspektive benutzen. Dort wird immer eben das gezeigt, was die Figur auch tatsächlich sieht. Man muss sehr vorsichtig mit der Kameraführung umgehen – das nimmt viel Zeit und Mühe in Anspruch.

XBZ: Ist Conan Ihr erstes Spiel?

Martin Ondrejicka: Ja, Conan ist mein erstes Projekt. Ich arbeite schon seit eineinhalb Jahren daran. Davor habe ich Interieurs gemacht, also Innenarchitektur.

XBZ: Und was gefällt Ihnen besser?

Martin Ondrejicka: (zögert) Ich würde sagen, das hier. Einer der Gründe: Du musst nicht auf deine Mitarbeiter aufpassen. Klar arbeiten wir auch hier im Team, aber ich muss beispielsweise niemandem auf die Finger schauen, ob meine Entwürfe schließlich auch genau umgesetzt werden. Da ich hier alles alleine mache, habe ich immer alles im Blick.



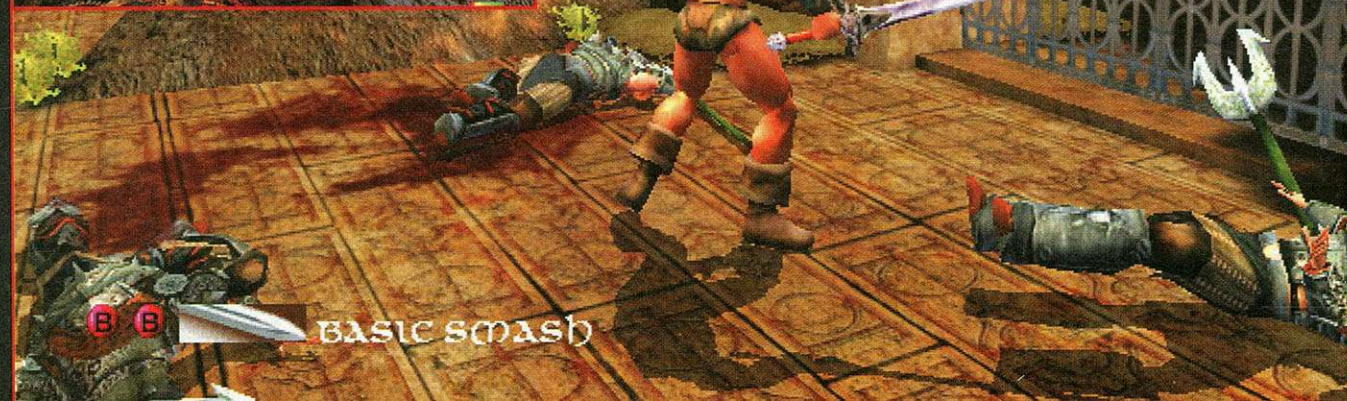
WECHSEL Sie können Ihren Feinden auch aus der Ich-Perspektive in die Augen blicken.



ÜBERMACHT
Mit einem Mal lauert überall der Feind.



AUFGEPASST
Zwischen den Attacken hält dieser Feind kurz inne – Ihre Chance.



RUHE NACH DEM STURM
Hier regt sich kein Widerstand mehr.

BASIC SMASH

„T.H.U.G. GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN HIGHLIGHTS
DES SPIELE-JAHRES 2003!“

playtheplaystation 00/03



ACTIVISION®

activision.de



PlayStation.2

XBOX

**NINTENDO
GAMECUBE**

GAME BOY ADVANCE™

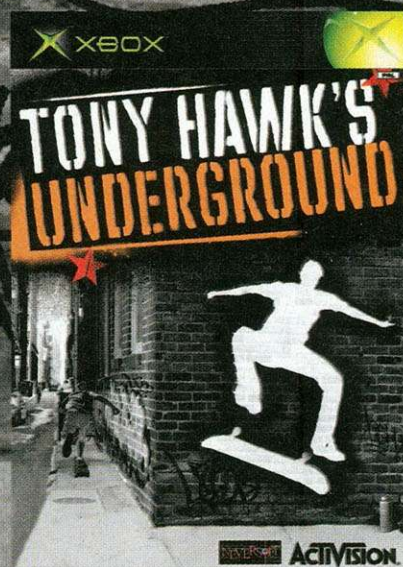
NEVERSOFT

© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das „Powered By GameSpy“-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. „PlayStation“ und „PlayStation“ logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

THUG

COMING
NOVEMBER 2003

THUGONLINE.COM



Grand Theft Auto Double Pack



Endlich ist es offiziell! Alle Hobby-Gangster, die keine PS2 oder keinen PC besitzen, bekommen nun endlich die Chance, die zwei aktuellsten Ableger der **Grand-Theft-Auto-Serie auch auf der Xbox** zu zocken.

GTA III und *Grand Theft Auto Vice City (dt.)* gehören zu den meistverkauften PS2-Spie-

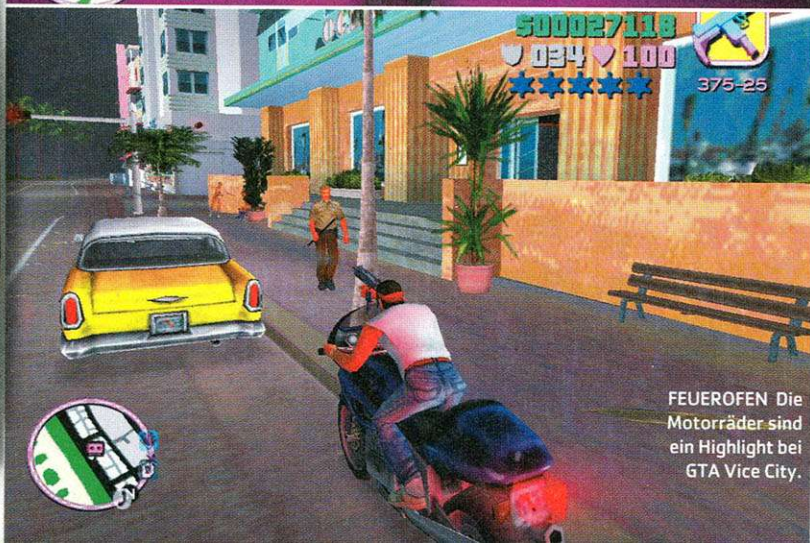
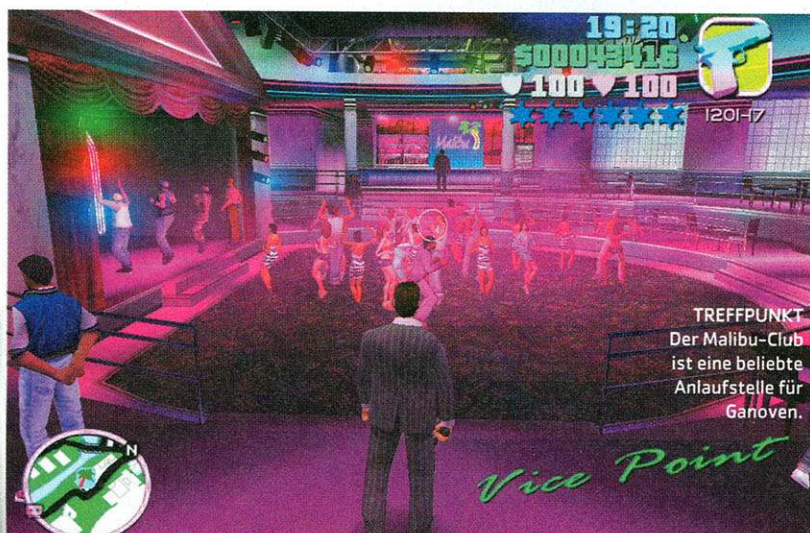
len überhaupt. Wer diese beiden Meilensteine der Games-Geschichte nicht kennt, der hat definitiv etwas verpasst. Alle Xbox-Fans können sich aus diesem Grunde gleich zweimal freuen, denn beide Titel kommen im Doppelpack zum Normalpreis auf Microsofts Konsole. Beide Spiele bieten das gleiche Prinzip: Sie übernehmen die Rolle eines kleinen Ganoven und müssen sich im

Laufe der Zeit zu einer großen Nummer im Business emporarbeiten. Zu diesem Zweck können Sie in den Großstädten Liberty City (GTA III) und Vice City die unterschiedlichsten Aufträge (insgesamt um die 150 Missionen) erfüllen. Diese reichen von abgefahrenen Verfolgungsjagden über heftige Schießereien bis zum kniffligen Häuserbombardement via Fernlenkhelikopter (bei *Vice City*).

Stadttraser im Auftrag des Verbrechens

„Grand Theft Auto“ bedeutet im Amerikanischen „Autodiebstahl“ – und den begehen Sie während Ihrer Karriere hundert-, wenn nicht sogar tausendfach. Jedes beliebige Fahrzeug auf den Straßen von Liberty City und Vice City können Sie mopsen und für Ihre Zwecke missbrauchen. Neu bei *Vice City* sind die ultracoolen

Fortsetzung auf Seite 20



True Crime Streets of L.A.

Auf der Xbox brauchte sich **Activisions Cop-Simulation** bisher keine Sorgen um Konkurrenz zu machen. Mit der Ankündigung des GTA Double Packs hat sich das aber geändert. Kann der Titel gegen den Genre-Primus bestehen?

Bei einem Besuch von Activision in der XBOX-ZONE-Redaktion hatten wir Gelegenheit, eine frühe Xbox-Version von *True Crime* zu spielen. Unsere ersten Eindrücke wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten, denn schließlich hat der Titel tatsächlich das Zeug zu einem GTA-Killer ... Ganz im Gegensatz zu der gangsterorientierten Rockstar-Konkur-

renz übernehmen Sie bei *True Crime* die Rolle des Ex-Polizisten Nick Kang, der in dem unüberschaubaren Großstadt-Moloch von Los Angeles im Undercover-Einsatz nach dem Rechten sehen soll. Spielerisch drängt sich schnell der Vergleich zu *Grand Theft Auto* auf. *True Crime* geht allerdings eindeutig seine eigenen Wege und präsentiert sich mit den Schwerpunkten auf ausgefeilte Schießereien

(inklusive Bullet-Time-Zeitlupen-effekten), heftige Fahrzeug-Action (ausschließlich mit Autos) und den Einsatz von Martial-Arts-Techniken bei Auseinandersetzungen.

Guter Cop oder böser Cop?

Das Spiel ist missionsbasiert, trotzdem dürfen Sie zwischendurch

völlig frei durch die Straßen von L.A. cruisen. Ähnlich wie bei *GTA* dürfen Sie sich Ihre Zeit dabei mit Dingen vertreiben, die auf die

Fortsetzung auf Seite 21

ERWISCHT! Heftige Verfolgungsjagden gehören bei *True Crime* zum guten Ton.



KICK IT! Nick Kang hat ein paar äußerst hübsche Martial-Arts-Moves drauf.



Fortsetzung von Seite 18

Motorräder und die Möglichkeit, mit zwei Helis und einem Wasserflugzeug den Luftraum über der Stadt unsicher zu machen. Obwohl die Polizei meist recht lax auf den Autoklau reagiert, sollten Sie immer ein Auge auf Ihren Fahndungslevel rechts oben werfen. Nach Schießereien haben Sie schnell zwei Sterne auf dem Konto und die meisten Bullen des Reviers heften sich hartnäckig an Ihre Fersen. Ab drei Sternen hilft nur noch andere Kleidung (können Sie bei entsprechenden Symbolen abgreifen) oder die Umla-

ckierung des Gefährts (wird auf der Landkarte als Spraydosensymbol angezeigt), um der sicheren Verhaftung zu entgehen.

Spielplatz der Anarchie

Wer keine Lust hat, die Aufträge der Verbrecherbosse zu absolvieren, der hat bei *GTA* genügend Möglichkeiten, sich anderweitig zu vergnügen. Beispielsweise gibt es Bonusmissionen, die durch entsprechende Fahrzeuge zugänglich werden. Wenn Sie etwa einen Krankenwagen mitgehen lassen, können Sie per Knopfdruck als

Sanitäter arbeiten und müssen Hilfsbedürftige innerhalb eines Zeitlimits zum Hospital fahren. Daneben können Sie sich mit Monster-Stunts über ganze Hochhausdächer hinweg ein paar Kröten extra verdienen und einen gehörigen Adrenalinschub verschaffen. Die Städte bieten unzählige versteckte Winkel und zu erforschende Geheimnisse, so dass der *GTA Double Pack* mit Fug und Recht als perfektes Spielpaket für lange Winterabende bezeichnet werden kann.

UWE HÖNIG

VORSCHAU

GTA Double Pack

GENRE:
ActionSPIELER:
1 SpielerXBOX LIVE:
NeinHERSTELLER:
Take 2ENTWICKLER:
Rockstar NorthTERMIN:
1. Quartal 2004INTERNET:
www.rockstargames.com

EINSCHÄTZUNG

Super

FAZIT: Debüt auf der Xbox und auch noch beide Topspiele in einem Pack zum Superpreis – da kann niemand Nein sagen!



VERGLEICH DIE SOUNDTRACKS

Cruisen mit coolen Tracks

Für perfekte Musikuntermalung sorgen bei *Vice City* und *True Crime* massig bekannte, lizenzierte Songs.

Vice City (dt.) hat unbestritten einen genialen Soundtrack. Virtuos zusammengestellt und absolut zum Achtzigerjahre-Stil des Spiels passend, kommt bei den sieben Radiosendern absolut jeder Musikgeschmack auf seine Kosten. Ob Rock- und Rap-Klassiker oder Pophits längst vergangener Tage – bei dem Soundtrack von *Vice City* werden Erinnerungen wach! *True Crime* hat ebenfalls einiges auf dem Kasten und wartet mit feinsten Westcoast-Tunes von bekannten Hip-Hop-Größen auf. So steuert Snoop Dogg einen exklusiven Titelsong für das Spiel bei und unter den 50 Tracks gibt es Sound von der Westside Connection (Ice Cube, Mac 10, WC) oder Easy-E Jr. und KAM. Für Fans der härteren Gangart gibt es auch diverse Metal-Tracks, beispielsweise von den Deftones.

SNOOP DOGG Steht ab Oktober mit seiner neuen DVD „Boss Playa“ in den Ladenregalen.



GTA SOUNDTRACK *Vice City* wartet mit insgesamt 79 astreinen 80er-Tracks auf.

VERGLEICH DIE FAHRZEUGE

Allrounder gegen reine Autowelt

Bei *GTA* herrscht weitgehend freie Fahrzeugwahl, während *True Crime* momentan nur Autos bietet.

Besonders *Vice City (dt.)* bietet eine reichhaltige, evolutionäre Auswahl an Fortbewegungsmitteln. Neben den aus Teil 3 bekannten Booten, Panzern und unzähligen Autos dürfen bei *Vice City* auch Motorräder und sogar Fluggeräte wie ein Helikopter verwendet werden. *True Crime* setzt lediglich auf Automobileinsatz. Die Entwickler wollen bei *True Crime: Streets of L.A.* zunächst eine perfekte Einbindung von Autos in die Spiel-Engine erreichen. Bei einem eventuellen Nachfolger seien weitere Fortbewegungsmittel durchaus möglich...



4 WHEELS 4 COPS *True Crime* setzt voll auf Automobile. Erweiterte Fahrkenntnisse dürfen in speziellen Schulen trainiert werden.



ALLROUNDER Zu Wasser, zu Land und in der Luft: *Grand Theft Auto: Vice City* ist an Vielseitigkeit bei der Fahrzeugwahl kaum zu überbieten.

Fortsetzung von Seite 19

eigentliche Story keinen Einfluss haben. Beispielsweise können Sie zufällige Verbrechen am Wegesrand vereiteln oder beliebige Passanten durchsuchen und gegebenenfalls verhaften. Ihr Verhalten bei diesen Szenen und auch bei den Missionen wirkt sich auf eine Skala am unteren Bildschirmrand aus. Wenn Sie Gangstern während einer Verfolgung von hinten in den Kopf schießen, bekommen Sie wegen unnötiger Härte Minuspunkte auf der Cop-Skala. Handeln nach Dienstvorschrift wird mit Pluspunkten belohnt.

Verzweigte Missionen

Die Skala und Ihre eigenen Aktionen wirken sich direkt auf die weiteren Missionen aus. Wenn Sie als „Bad Cop“ beispielsweise zuerst schießen und dann erst fragen, entfallen ohne diese Personen im späteren Storyverlauf Aufträge. Durch das verzweigte Missionsdesign fällt das aber nicht allzu sehr auf: Das Game bietet, wenn Sie als „Bad Cop“ spielen, immerhin etwa 80 Aufträge, als „Good Cop“ haben Sie rund 150 Missionen zu erfüllen. Falls Sie sich neutral verhalten, sollten Sie ungefähr 100 bis

120 Missionen zu Gesicht bekommen. Perfektionisten dürfen natürlich wahlweise nach einem verpatzten Einsatz auch das ganze Geschehen wiederholen. Freuen Sie sich auf ein weitgehend originalgetreu umgesetztes Los Angeles inklusive passender Straßennamen und korrekt platzierter Sehenswürdigkeiten. Auch die Größe von L.A. wurde gut umgesetzt, was bedeutet, dass Sie selbst mit einem schnellen Auto eine halbe Stunde unterwegs sind, um das Stadtgebiet zu durchqueren.

UWE HÖNIG

VORSCHAU

True Crime: Streets of L.A.

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Activision

ENTWICKLER:

Luxoflux

TERMIN:

11. November

INTERNET:

www.activision.de

FAZIT:

Training Day lässt grüßen:

unterwegs als Bulle in L.A. mit fettem

Hip-Hop – extrem hitverdächtig!

EINSCHÄTZUNG

Super



VERGLEICH DIE WAFFEN

Umfangreiches Waffenangebot gegen geübte Schießkunst

Kurios und durchschlagend ist das Arsenal bei **GTA**, während **True Crime** ausschließlich Polizeibewaffnung bietet.

GTA hält für viele Missionen (rund 150 beim *Double Pack*) die passende Bewaffnung wie Flammenwerfer oder Uzis bereit. Wenn Sie außerdem fürs gemütliche Cruisen ein MG, ein Scharfschützengewehr oder die dicke Schrotflinte brauchen – der freundliche Waffenhändler um die Ecke macht immer gerne Geschäfte mit Ihnen. **True Crime** geht eine andere Richtung und bietet normale Polizeiwaffen. Dafür dürfen Sie insgesamt 15 Schießtrainings-Upgrades ergattern, die Ihre Zielfähigkeit bedeutend verbessern. Verschiedene Trefferzonen bei den Gegnern und stylische Zeitlupenszenen sorgen für gelungene Schießereien in den Straßen von Los Angeles.



ÜBERZEUGEND Bei GTA gibt's hin und wieder Verwendung für die Bazooka.



QUICK NICK Der Held aus True Crime ist ein Pistolen-Profi.

VERGLEICH DIE KAMPFSYSTEME

Prügelei vs. Martial-Arts-Kunst

Schlägereien gibt es bei beiden Spielen, jedoch in unterschiedlicher Art und Weise.

Auseinandersetzungen bei **GTA** werden meist mit zahlreichen Gangster-Hilfsmitteln (Baseballschläger, Schusswaffen usw.) ausgefochten. Müssen Sie einmal einen Gegner mit den Fäusten außer Gefecht setzen, so agieren Sie mit wenigen Moves, deren Reihenfolge vorgegeben ist. **True Crime** setzt hier auf Martial-Arts-Szenen, ähnlich wie bei *Beat 'em Ups* und mit eingblendeter Energieleiste. Außerdem sind Dojos über das Stadtgebiet von L.A. verteilt, in denen Sie Ihre Fähigkeiten verbessern und die insgesamt 40 bis 50 Moves erlernen können.



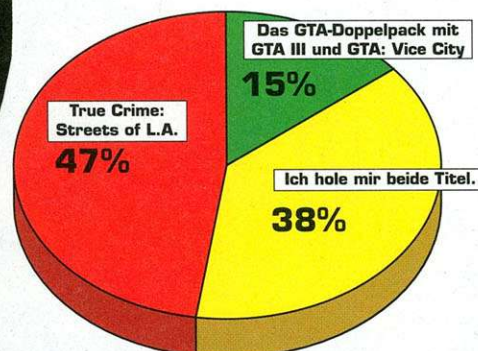
GANGSTERVILLE Bei GTA müssen Sie sich gegen Horden von Gangstern zur Wehr setzen.

UMFRAGE

Das ist Ihre Meinung

Aus aktuellem Anlass haben wir auf unserer Website (www.xbox-zone.de) einen Quickpoll zum Thema **GTA** und **True Crime** durchgeführt.

FRAGE: True Crime: Streets of L.A. vs. GTA-Doppel-pack – Welchen Titel bevorzugen Sie?



Tom Clancy's Rainbow Six 3

Terroristen aufgepasst: Die Jungs der Rainbow-Einheit sind wieder **auf der Jagd!**

**X-BOX
LIVE**

**VIDEO
AUF DVD**

MALERISCH Ein Bergdorf ist Schauplatz einer Mission.

ÜBERAUS GELUNGEN Die Grafik hinterließ bereits bei unserer Vorabversion einen tollen Eindruck.

DING CHAVEZ
MPSA4 (9MM)
012

MOVING
PRICE LOISELLE WEBER

Das Tom-Clancy-Universum wächst und wächst, wobei Xbox-Fans vor allem *Splinter Cell* oder *Ghost Recon* kennen dürften. Die *Rainbow Six*-Serie kommt nun ganz frisch für die Microsoft-Konsole und wurde im Vergleich zur PC-Variante *Raven Shield* um ein paar entscheidende Details verändert. Beispielsweise fällt schon einmal die umständliche Planungsphase vor dem Einsatz weg, die Chefentwickler Mike McCoy als unpassend für ein Konsolenspiel empfand. Außerdem können Sie auf der Xbox nur die Rolle eines Teammitglieds übernehmen und nicht wie

auf dem PC per Knopfdruck in die Haut der anderen Spezialisten schlüpfen.

Zusammen sind wir stark

Als Mitglied der Rainbow-Spezialeinheit, die mit über 150 Elitesoldaten auf dem ganzen Globus von der UN für heikle Aufträge eingesetzt wird, sehen Sie ab Spielstart die Welt aus den Augen des Amerikaners Ding Chavez. Unterstützung bekommen Sie bei den 14 Einzelspielermissionen durch drei Kompagnons aus Frankreich, England und Deutschland, die Ihnen mit Leib, Seele und Headset zur Verfügung stehen. Kommandiert werden die Teammitglieder mit dem äußerst praktischen Befehlsmenü (siehe

VARIABLE TREFFERZONE Wenn Sie sich nicht bewegen, treffen Sie jedes Ziel innerhalb des roten Kreises.



SPRACHERKENNUNG

Sprich mit mir!

Das Xbox-Live-Headset funktioniert nicht nur bei der Online-Kommunikation.

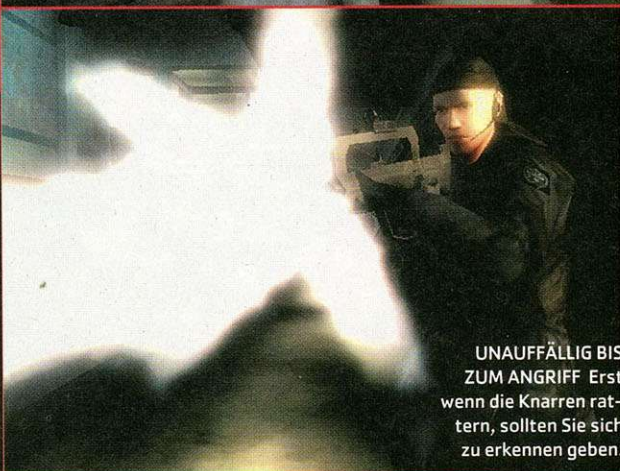


Mit dem Xbox-Live-Headset werden über 40 Befehle wie „Move!“, „Regroup!“ oder „Secure Hostage!“ recht zuverlässig von dem Spiel verstanden. Allerdings funktionierten bei unserer Vorabversion lediglich die englischen Anordnungen, die finale Verkaufsversion bietet in Europa verschiedene Erkennungen, darunter auch Deutsch.



ARBEITSTEILUNG Geiseln befreien gehört zum Standardrepertoire eines Rainbow-Mitglieds.

ALLE FÜR EINEN Hinterhältige Attacken sind das Spezialgebiet von Antiterrorkommandos.



UNAUFFÄLLIG BIS ZUM ANGRIFF Erst wenn die Knarren ratern, sollten Sie sich zu erkennen geben.

Kasten) oder wahlweise sogar per Spracherkennung. Leider kommen aber nur Besitzer vom Xbox-Live-Starterkit in den Luxus dieses coolen Features, da dem Spiel voraussichtlich kein extra Headset beiliegen wird.

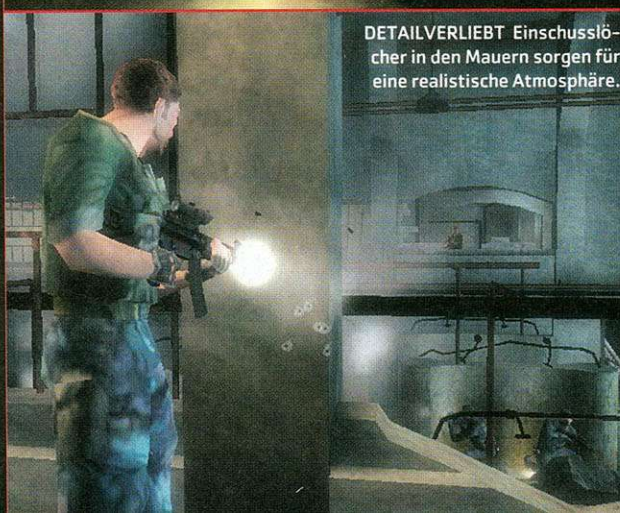
Ein Xbox-Live-Must-have

Von Anfang an wurde das Spieldesign auf Xbox Live ausgerichtet. Alle 14 Soloeinsätze lassen sich auch online im Co-Op-Modus mit drei weiteren Mitstreitern und voller Headset-Unterstützung spielen. Hier schlummert auch das eigentliche Spielpotenzial: Es ist einfach unglaublich spannend, zu viert durch die Gegend zu schleichen, Kommandos wie „Halt die Position, ich stürm den Raum von der anderen Seite aus“ ins Mikro zu brüllen und anschließend gemeinsam heftige Action-

schlachten zu bestehen. Dabei kommt auch bestimmt nicht so schnell Langeweile auf! Zum Vergleich: *Splinter Cell* bot 25 Prozent Action und 75 Prozent Schleichelemente. Bei *Rainbow Six 3* ist die Gewichtung genau umgekehrt, was den Titel auch für beinharte Ego-Shooter-Fans interessant macht. Übrigens stehen noch drei weitere Multiplayer-Modi für bis zu 16 Spieler (online oder per System-Link) zur Verfügung, darunter natürlich auch Deathmatch-Varianten wie der „Terrorist Hunt“.

Lohnende Änderungen

Zu den eingangs erwähnten Veränderungen zu *Raven Shield* auf dem PC kommen noch ein paar weitere „Kleinigkeiten“: Es gibt eine neue KI für die Terroristen und die eigenen Truppen, die bis jetzt schon einen guten Eindruck hinterließ. Allerdings sollte man



DETAILVERLIEBT Einschusslöcher in den Mauern sorgen für eine realistische Atmosphäre.

BEFEHLSRONDELL

Einfacher geht's kaum!

Wer kein Xbox-Live-Headset besitzt, der kann die Befehle auch komfortabel per Knopfdruck geben.

Wenn Sie Ihr Zielkreuz auf ein Objekt wie beispielsweise eine Tür bewegen, verändert sich am unteren Bildschirmrand ein Icon und Sie können mit einem simplen Druck auf den A-Button den nächsten Raum von Ihren Mannen stürmen lassen. Drücken Sie etwas länger auf den Befehlknopf, dann öffnet sich ein rundes Menü, das eine Auswahl der jeweils möglichen Kommandos bereithält. Hier dürfen Sie sogar eine Zeitverzögerung aktivieren, um einen Angriff zu koordinieren. Das bedeutet, Sie können Ihre Mitstreiter an einer Türe platzieren, selbst zur nächsten gehen und mit einem Druck auf den weißen Knopf den vorab befohligen Sturmangriff auslösen.



NACHT- UND THERMALSICHT Wie es sich für fortschrittliche Antiterror-Teams gehört, ist immer technisches Equipment beim Einsatz dabei.



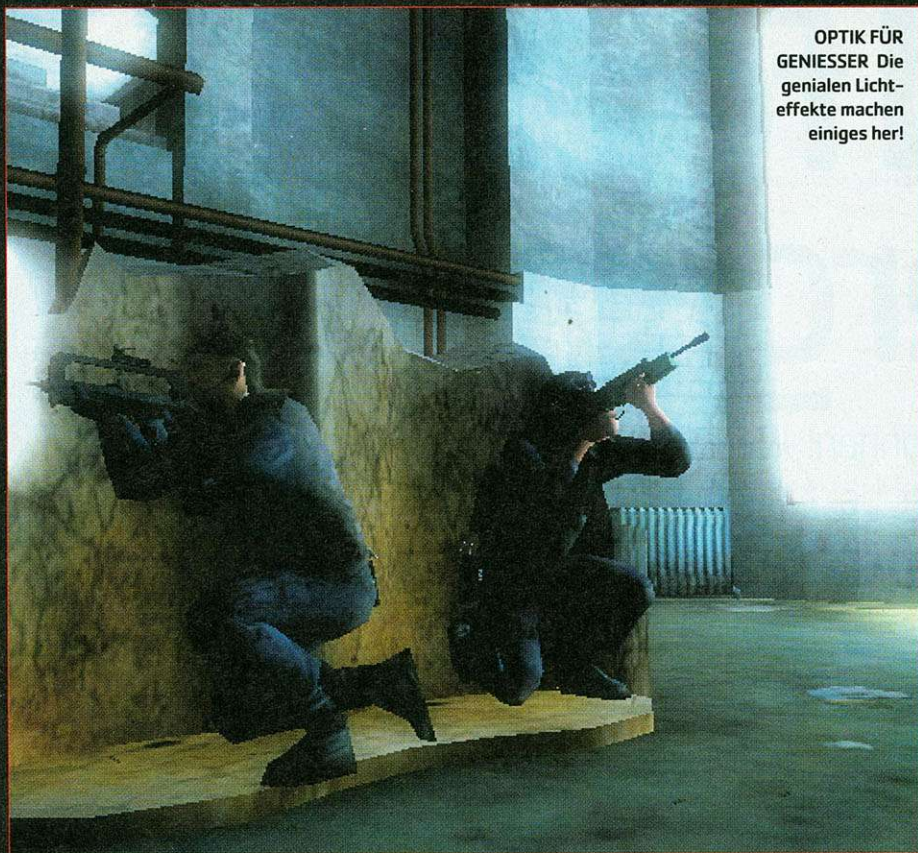
ÜBERSICHTLICHE ANZEIGEN Am unteren Bildschirmrand erkennen Sie jederzeit den aktuell ausgeführten Befehl. Außerdem werden die Energieleisten der Teammitglieder angezeigt.



aufpassen, dass man die Rainbows nicht fahrlässig in den Tod schickt – Befehle werden nämlich bedingungslos ausgeführt. Außerdem gibt es komplett neue Missionen beziehungsweise Karten und eine taufrische Story. Krachende Sounds in Dolby Digital 5.1 runden das Spielerlebnis ab und sorgen für Gänsehaut. Nicht zuletzt sei die Optik erwähnt, die insgesamt prima aussieht.

Gelungene Technik

Da sich Ubi Soft Montreal der Programmierung des Taktik-Shooters angenommen hat, wurden Teile der *Splinter Cell*-Engine auch für *Rainbow Six 3* verwendet. Das bemerkt man deutlich, wenn beispielsweise Fenster ins Sichtfeld kommen, an denen Licht schräg einfällt, oder auch an den Thermal- oder Nightvision-Modi. Auch physikalische Eigenschaften wurden berücksichtigt. So bewegt sich beispielsweise ein Vorhang realistisch, wenn darauf geschossen wird. Ein getroffener Gegner gibt dank der so genannten „Soft Body Physics“ ein rea-



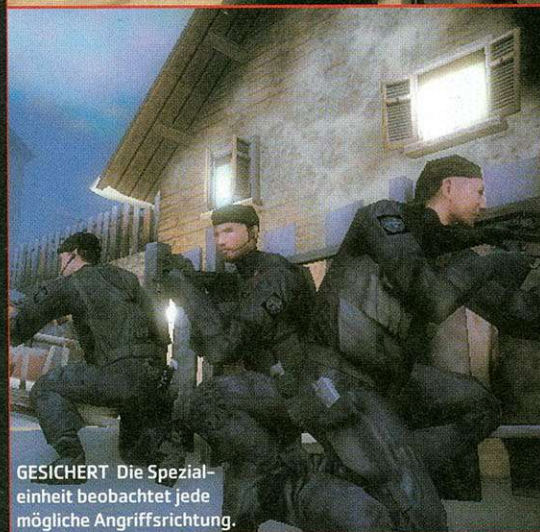
OPTIK FÜR GENIESSER Die genialen Lichteffekte machen einiges her!

listisches Bild ab und wird durch die Wucht der Geschosse weggeschleudert. Die Grafik-Engine läuft zwar nur mit 30 Bildern in der Sekunde, aber dafür ohne Ruckeleinlagen. Die spitzenmäßigen Rauch- oder Blendeffekte, beispielsweise beim Einsatz von Granaten, haben uns ebenfalls gefallen. Live-Zocker sollten sich den Titel auf keinen Fall entgehen lassen und auch Solo-Spieler bekommen einen fesselnden Antiterror-Taktik-Action-Mix geboten, der sich zu einem Top-seller des Weihnachtsgeschäfts mausern könnte.

UWE HÖNIG



HÄUSERKAMPF ... erfordert spezielle Taktiken und eine gute Ausbildung.



GESICHERT Die Spezialeinheit beobachtet jede mögliche Angriffsrichtung.

VORSCHAU

Genre: Taktik-Shooter

Spieler: Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE: Mehrspielermodus online

Hersteller: Ubisoft

Entwickler: Ubisoft

Termin: 13. November

Internet: www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Tolle Spielbarkeit und die coole Splinter-Cell-Optik bürgen für einen tod-sicheren Hitkandidaten!

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

Need for Speed Underground

Gut getunt ist halb gewonnen! **Die rasante Wiedergeburt** der Rennspielserie findet bei Nacht und Neonlicht statt.

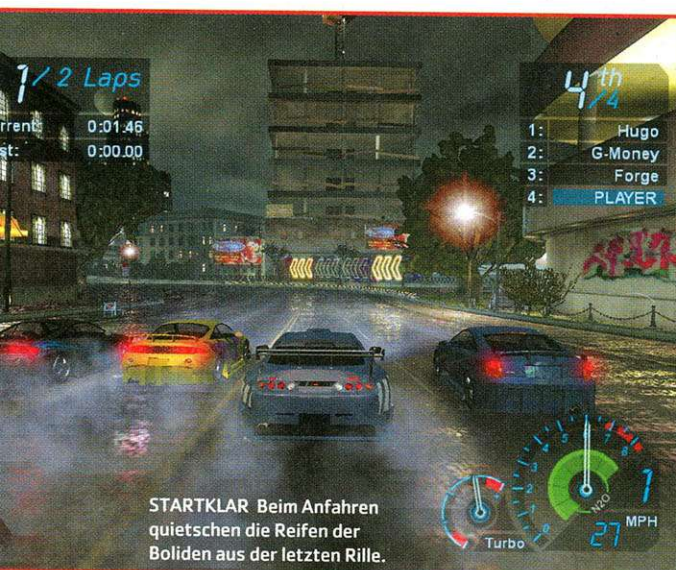
Ferraris, Lamborghinis, zur Not auch mal ein ordinärer Porsche ... *Need for Speed*-Fahrer hatten schon immer einen anspruchsvollen Geschmack. Lizenzierte Traumautos in gutmütige Arcade-Rennen zu packen war fast ein Jahrzehnt lang das Erfolgsrezept der Serie. Doch jetzt ist Schluss mit dieser Dekadenz: Stramm im Windschatten des Kinohits *The Fast and the Furious* driftend, widmet sich der neueste Serienspross *Underground* der illegalen Straßenrennen-Szene. Und da fängt man mit einem vergleichsweise bescheidenen Serienmodell wie Golf GTI, Mazda MX-5 oder Dodge Neon an. Aber nur keine Angst davor, links von Smart-Fahrern überholt zu werden: Rennerfolge füllen die Tuning-Kasse und schon bald rüsten Sie Ihr Vernunftauto zum turbostrotzenden Rennmonster auf. Bei unserer Probefahrt in Vancouver, wo das Spiele-Montage-

werk von Entwicklerstudio EA Blackbox beheimatet ist, geraten wir schnell in einen Temporausch. Alle Rennen in *Need for Speed Underground* finden bei Nacht statt, damit die Grafiker die Lichter der Großstadt für optische Tricks nutzen können. So bemerken Sie bei zunehmendem Tempo einen immer stärker werden Unschärfe- und Nachzieh-Effekt der Straßenbeleuchtung. Dazu kommt eine unruhig rüttelnde Betrachterkamera, die das Brettern eines tiefer gelegten Kompaktwagens auf Straßenasphalt bei gnadenlos überhöhter Geschwindigkeit rüberbringt. An einigen Stellen sorgen Sprungeinlagen für einen zusätzlichen Adrenalinschub. Wesentlichen Anteil an der neuen Tempo-Formel hat übrigens Visual Director Habib Zargarpour. Der gute Mann arbeitete früher bei ILM an einigen der spektakulärsten Spezialeffekte der Filmgeschichte mit, sein Meisterstück war die Pod-Racer-

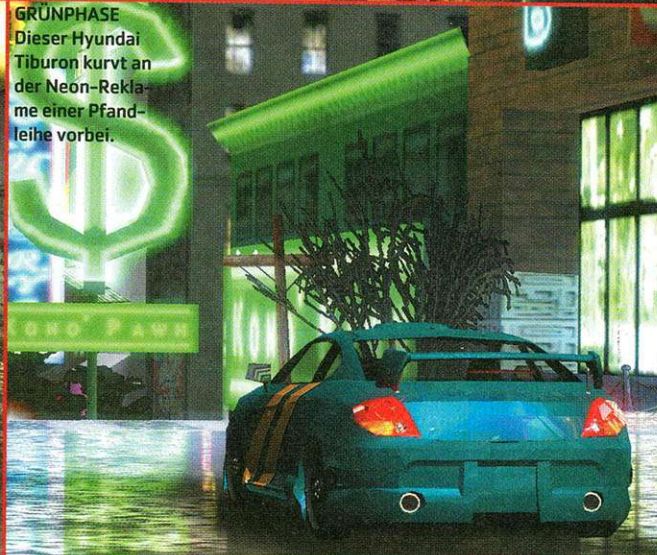
Sequenz aus dem Blockbuster *Star Wars* Episode 1.

Wettbewerbs-Vielfalt

Der Karrieremodus mixt Story-Elemente und eine nicht-lineare Struktur. Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Renn-Events, bei denen man gegen bis zu drei Computergegner antritt – vom superkurzen Dragster-Sprint bis zu Straßenrennen über mehrere Runden. Finesse ist bei Drifting-Wettbewerben gefragt, in denen kontrollierte



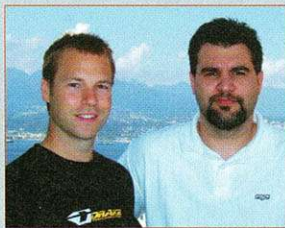
GRÜNPHASE
Dieser Hyundai Tiburon kurvt an der Neon-Reklame einer Pfandleihe vorbei.



INTERVIEW CHUCK OSIEJA UND SCOTT NIELSEN, PRODUZENTEN BEI EA BLACKBOX

„Die Autos müssen lizenziert sein“

Wir haben die Need for Speed-Konstrukteure in Vancouver besucht.



Chuck Osieja, Scott Nielsen

XBOX-ZONE: Nach welchen Kriterien habt ihr entschieden, wie der Fuhrpark zusammengesetzt ist?

CHUCK OSIEJA: Für uns war es vor allem wichtig, dass die Autos lizenziert sein müssen. Als wir uns zum ersten Mal hinsetzten und über die Liste für *Need for Speed Underground* nachdachten, kamen wir auf 30 bis 50 Modelle. Wenn du dir

ansiehst, was die Kids bevorzugt tunen, stößt du vor allem auf Hondas, Mitsubishis, Toyotas, Mazdas oder Nissans, gefolgt von Autos wie dem Golf GTI oder dem Ford Focus. Die Liste war länger als das, was wir im fertigen Spiel haben, und das liegt vor allem daran, dass wir in der begrenzten Zeit nur eine bestimmte Menge von Autos akkurat umsetzen können.

XBZ: Die Rennen finden in einer fiktiven Großstadt statt. Warum habt ihr keine Realwelt-Metropole nachgebaut?

SCOTT NIELSEN: Bei der Planung von Städten wird nicht unbedingt auf deren Tauglichkeit für Straßenrennen geachtet. Wir wollten dem Spieler vor allem ein gutes Fahrerlebnis bieten, also designen wir erst die Strecken und errichteten dann die Stadtumgebung drum herum.

XBZ: Beim letzten *Need for Speed* war die Xbox-Umsetzung technisch schlech-

ter als die PS2-Vorlage. Das passiert euch hoffentlich nicht noch mal?

CHUCK OSIEJA: Im Gegensatz zu letztem Jahr, als die einzelnen *Hot Pursuit 2*-Versionen bei verschiedenen Studios entwickelt wurden, wird *Need for Speed Underground* vom selben Team gemacht. Das erlaubt uns, die Technologie und die Engine auf allen Plattformen einzusetzen und den einzelnen Versionen mehr Zuwendung zu schenken.

XBZ: Welche Atmosphäre erwartet uns bei der Straßenrennen-Karriere?

SCOTT NIELSEN: Wir haben uns viele Gedanken um den Story-Modus gemacht. Du wirst verschiedene Charaktere immer wieder treffen und sehen, wie sich auch deren Autos im Laufe der Zeit verändern. Es gibt eine Vielzahl von Gegnern – freundliche Leute und weniger freundliche Leute. Du trittst immer wieder gegen sie an, um der beste Fahrer der Stadt zu werden.

XBZ: Was sind eure Lieblingsautos im Spiel und womit geht ihr in der wirklichen Welt in die Radarfallen?

SCOTT NIELSEN: Wir schafften uns gerade einen VW Jetta an, außerdem haben wir einen Jeep. Mein Lieblingsauto im Spiel ist mit weitem Abstand der 98er Toyota Supra.

CHUCK OSIEJA: Ich bin Familienvater, deshalb fahre ich selber kein Tuning-Auto. Aber das Schöne an *Underground* ist, dass ich hier meine Fantasien ausleben kann. Mein Lieblingswagen ist der Mitsubishi Eclipse. Er sieht einfach sehr schnell aus, und wenn du ihn mit anderen Kits und Spoilern ausstattest, kannst du etwas wirklich Besonderes aus ihm machen. Ich mag auch seinen Allrad-Antrieb, er ist dadurch ein wenig leichter zu handeln.

XBZ: Vielen Dank für das Interview!

Heckausbrücke für Höchstpunktzahlen sorgen. Unterschiedlich dichte Verkehrsverhältnisse beeinflussen den Schwierigkeitsgrad: Auf der Stadtautobahn werden die Spuren im Akkord gewechselt, an Kreuzungen fädeln sich gerne lästige Tempolimit-Einhalter in den Verkehr ein. Ortskenntnisse zahlen sich aus, achten Sie bei den Rennen auf Abkürzungen und Rampen.

Starke Karre, ey!

Wer siegt, kassiert – und rüstet seinen Flitzer mit hunderten von li-

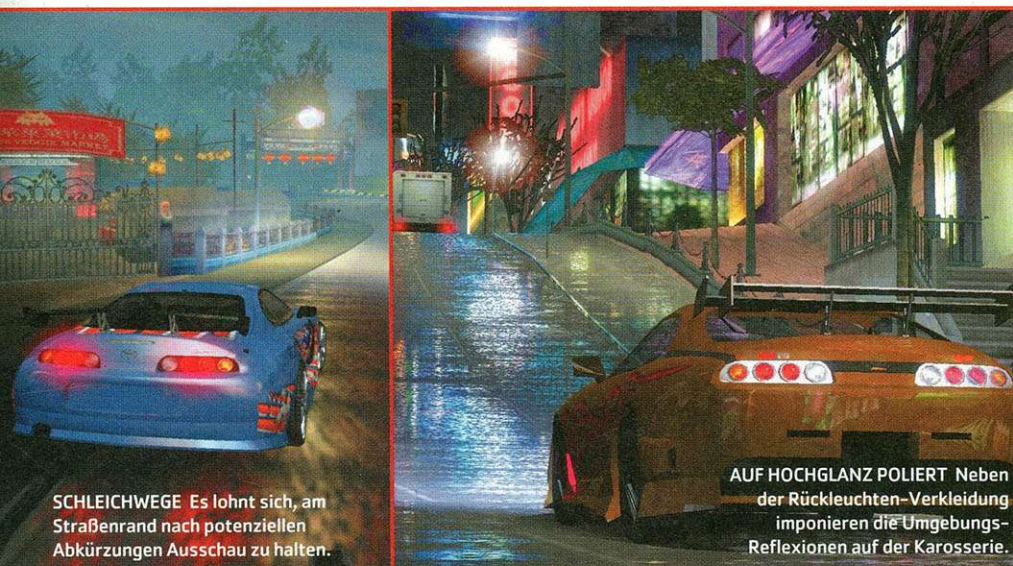
zenzierten Upgrades realistischer Tuningfirmen auf. Turbo-Einbau, stärkere Bremsen, Extrapreit-Reifen & Co. erhöhen die Fahrleistung und natürlich gehört auch eine Portion Angeberei zum Straßenrennen. Bei den besseren Rennen darf nur antreten, wessen Karre einen bestimmten Coolness-Faktor verbreitet. Schnickschnack wie exzentrische Rückleuchten, Bodykits und Spray-Kunstwerke auf der Speziallackierung machen aus dem bravsten Golf eine Ehrfurcht gebietende Statusschleuder.

Wolfsburg gegen Fernost

Im Laufe Ihrer Karriere werden immer mehr Strecken und Autos zugänglich. Die meisten der 20 geplanten Modelle sind inzwischen im Spiel integriert, nur mit Peugeot wird noch verhandelt. Fest gebucht für die Tiefgarage sind Golf GTI, Ford Focus ZX3, Dodge Neon sowie Japaner, so weit das Scheinwerferlicht reicht. Das liegt schlichtweg daran, dass sich Modelle wie Honda Civic, Toyota Supra oder Acura Integra in der US-Straßenrennenszene besonde-

rer Beliebtheit erfreuen. Auch wenn die Lizenzabteilung Überstunden gemacht hat und sich Tuning-Aktivitäten aufs Fahrverhalten auswirken, sollte man keine 100 % realistische Rennsimulation erwarten. Die Fahrzeuge kommen ohne realistische Schadensmodelle aus. Kleinere Zusammenstöße kosten lediglich Zeit, ab einer gewissen Crash-Intensität wird das Rennen kurzerhand abgebrochen. Zerschlagen haben sich jedenfalls alle Hoffnungen auf Xbox-Live-Support: Zweispieler-Duelle per Splitscreen sind das höchste aller Multiplayer-Gefühle. Hier hat *Project Gotham Racing 2* die Nase vorn.

HEINRICH LENHARDT



SCHLEICHWEGE Es lohnt sich, am Straßenrand nach potenziellen Abkürzungen Ausschau zu halten.

AUF HOCHGLANZ POLIERT Neben der Rückleuchten-Verkleidung imponieren die Umgebungs-Reflexionen auf der Karosserie.

VORSCHAU

Need for Speed Underground

GENRE: Rennspiel
SPIELER: Bis zu 2 Spieler
XBOX LIVE: Nein
HERSTELLER: Electronic Arts
ENTWICKLER: EA Blackbox
TERMIN: 28. November

ENSCHÄTZUNG

Sehr gut

INTERNET:
www.needforspeed.com

FAZIT: Immer nur Nachtfahrten, dafür mit faszinierenden Tempoeffekten und viel Tuning-Selbstverwirklichung.

James Bond Alles oder Nichts



Schlägern, schleichen, schießen: Das bislang vielseitigste Bond-Spiel eröffnet ganz neue Agenten-Perspektiven.

Schon gewusst? Der Oberbösewicht im neuen Bond-Abenteuer wird von Willem Dafoe gespielt. Nachdem er schon in *Spider-Man* den irren

Bösewicht-Blick geübt hat, darf der Mime jetzt in der Rolle des Nikolai Diavolo so richtig böse sein. 007 ist natürlich wieder Pierce Brosnan und als Bond-Girls präsentieren Shannon Elizabeth und „unsere“ Heidi Klum ihre beachtliche Kurvenlage. Deswegen müssen Sie sich aber nicht an die nächste Kino-Warteschlange

anstellen, denn dieses Star-Ensemble bevölkert in Polygon-Form das neue 007-Videospiel *Alles oder Nichts*.

Stars und Sternchen

„War wohl nichts“, haben die EA-Designer zu der herkömmlichen Ego-Ansicht gesagt, mit der sich die Vorgänger *Agent im Kreuzfeuer* und *Nightfire* weitgehend wie traditionelle Shooter spielten. „Wir haben den größten Geheimagenten der Welt als unseren Cha-

rakter – und ihn dann im Spiel nicht zu sehen, ist schon eine Schande“, erklärt Lead Designer Jason Vandenberghe den Wechsel der Darstellung. Jetzt blickt man à la *Splinter Cell* stets von außen auf Bond und lässt mit dem rechten Analog-Stick die Betrachterkamera beliebig rotieren.

Lizenz zum Nahkampf

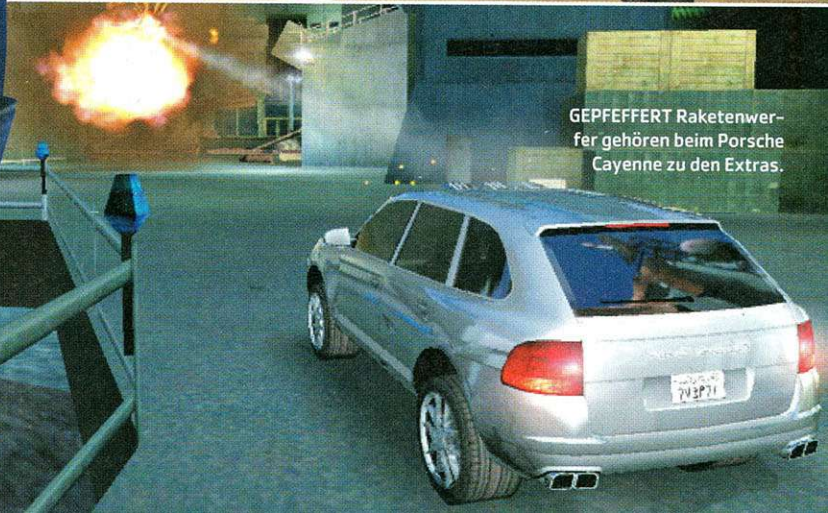
Die neue Agent-von-außen-Ansicht erlaubt jetzt auch saftige Schlägereien. Beim Anspielen erinnern uns die liebevoll animierten Klopereien etwas an den aktuellen Indiana-Jones-Titel: einfache Steuerung, große Wirkung. Abhängig von Umgebung und Distanz zum Gegner bekommt man unterschiedliche Animationen zu sehen. James knallt seine Widersacher zum Beispiel an die Wand, auf einen Tisch oder rammt ihnen herzhaft ein Knie in die Magengrube. Drückt man beide Kampf-Buttons gleichzeitig, wird der Gegner zu Boden geworfen und dabei entwaffnet. Herumliegende Objekte vom Schraubenschlüssel bis zum Ser-



BRENZLIGE FAHRSEQUENZ Der seitliche Flammenwerfer ist bei der Highway-Verfolgungsjagd nützlich.



GEPFEFFERT Raketenwerfer gehören beim Porsche Cayenne zu den Extras.



vier-Tablett lassen sich ergreifen, werfen oder als Nahkampfwaffen einsetzen.

Ganz schön subtil, James

Warum soll man sich angesichts des typischen 007-Waffenarsenals – rund zehn Knarren von der Pistole bis zum Raketenwerfer – überhaupt die Finger schmutzig machen? Zum einen ist die Munition auf höheren Schwierigkeitsgraden knapp, zum anderen können Sie nur noch zwei größere Waffen (Gewehre aufwärts) mit sich rumschleppen. Außerdem sollte man die großen Kaliber sparsam einsetzen, wenn man möglichst lange unerkant bleiben will. Deutlich mehr Stealth-Elemente prägen den Spielablauf. Schleicht sich Bond unbemerkt von hinten an eine Wache heran, kann er sie mit einem Hieb außer Gefecht setzen. Ebenfalls neu im Manöver-Repertoire: Per Tastendruck presst sich 007 an eine Wand und kann dann um die Ecke gucken und schießen. Agentenwärter müssen nicht über Leichen gehen, mit Geschleiche, Nah-

kampf und Betäubungspfeilen kommt man auch ohne Todesfälle weiter. Frische Gadgets von Q (der im Spiel wie im letzten Film von John Cleese dargestellt wird) helfen Ihnen beim Spionage-Alltag. Abenteuerlichster Ausrüstungsgegenstand ist ein Stealth-Anzug, der James Bond vorübergehend unsichtbar macht. Die Tarnung hält aber nur vor, solange Sie sich ganz langsam bewegen. Der „Bond Sense“ ist eine Art Stimulans für die Sinne; solange man stillsteht, werden wichtige Objekte in einem Level hervorgehoben. Weitere Hilfsmittelchen sind Thermal-Sichtgerät für Zielübungen im Dunkeln, fernsteuer- und detonierbare Spinnen-Roboter sowie ein Hakenseil, mit dem Sie munter Gebäude besteigen wie einst Luis Trenker das Matterhorn.

Pärchenbildung

Auch im Multiplayer-Bereich geht 007 in *Alles oder Nichts* neue Wege: Im Splitscreen ackern sich zwei Spieler durch eine spezielle Kooperations-Kampagne, die auf einer tropischen Insel, in Tunesien

und in Ägypten angesiedelt ist. Man gibt sich nicht nur gegenseitig Feuerschutz, sondern muss auch durch koordinierte Aktionen manche verschlossene Passage öffnen. Wer einfach nur zu viert jeder gegen jeden ballern will, hat dazu im Arena-Modus Gelegenheit: Ganz ohne Bildschirmteilung tummeln sich hier die Kontrahenten in einem Raum. Mangels Lizenz zum Xbox-Live-Unterstützen wird das Mehrspieler-Glück leider nicht mit Online-Partien abgerundet.

Endstation Moskau

Mit der Spielengine gerenderte Zwischensequenzen sorgen in der Solo-Story immer wieder für Stimmung und Spannung. Dass in den Dialogen der typische 007-Wortwitz so gut rüberkommt, ist kein Zufall. Das Entwicklerteam arbeitete mit Bruce Feirstein zusammen, der zuvor am Drehbuch von *Die Welt ist nicht genug* mitgewirkt hatte. Exotische Schauplätze sind Pflicht: Nach dem Auftakt in Ägypten besuchen Sie Südamerika, treiben sich im französischen

Viertel der US-Metropole New Orleans herum und landen schließlich zum Finale in Moskau. James Bond verlässt sich nicht auf den öffentlichen Personennahverkehr, sondern steuert Motorräder, Autos, Helikopter und sogar einen Panzer. Pro Schauplatz ist mindestens ein Fahrzeug-Level geplant, bei dem jedes Vehikel selbstverständlich mit allen möglichen Waffen-Extras gespickt ist.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

007: Alles oder Nichts

GENRE:

Action

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Electronic Arts

ENTWICKLER:

EA Redwood Shores

TERMIN:

28. November

INTERNET:

www.eagames.com

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Deutlich mehr spielerische Abwechslung und schillernde Film-Atmosphäre sorgen für neue Lust auf 007.



ROLLE VORWÄRTS Gegner entwarnen mit geräuscharmen Nahkampf-Manövern.



BEULEN-BEREITSCHAFT Bond kann Fundstücken wie diese Taschenlampe werfen.



BLEIFINGER Bei aller Liebe zur Schleicherei kommen auch Feuergefechte nicht zu kurz.

INTERVIEW SPIEL-DESIGNER JASON VANDENBERGHE

„Wir wollen das Publikum umwerfen“

Lead Designer Jason Vandenberghe von Electronic Arts entscheidet, wo's für Bond im neuen Spiel langgeht.



Jason Vandenberghe

XBOX-ZONE: Hat euch der Erfolg von *Splinter Cell* dazu inspiriert, von Ego auf Außen-Ansicht der Spielfigur umzustellen?

Jason Vandenberghe: Wir planten die Einführung der Third-Person-Ansicht schon, als wir noch an *Agent im Kreuzfeuer* arbeiteten. Wir trafen diese Entscheidung also schon lange, bevor *Splinter Cell* rauskam. Das war wirklich fantastisch und bewies, wie gut Außenansicht funktionieren kann. Wir gehen spielerisch aber in eine andere Richtung.

XBOX-ZONE: Warum macht ihr eine komplett neue Story, statt einen bestehenden Bond-Film in Spiel-Form umzusetzen?

Jason Vandenberghe: Das gibt uns die

Freiheit, das bestmögliche Spiel zu machen. Die schwierige Sache bei Film-Lizenzen ist, die Vorlage zu analysieren und herauszufinden, wie man daraus etwas machen kann, das sich auch gut spielt. Indem wir unsere eigene Story schreiben, können wir uns auf Situationen konzentrieren, die großartiges Gameplay liefern. Außerdem sind wir so nicht von einem Film-Termin abhängig und veröffentlichen das Spiel nach unserem eigenen Zeitplan.

XBOX-ZONE: Wir schwer ist es denn, sich noch etwas Neues für Bond einfallen zu lassen?

Jason Vandenberghe: Es ist wirklich schwierig, schließlich gab es schon 20

Filme und etwa ein halbes Dutzend Spiele. Letztendlich stellst du fest, dass es Konzepte gibt, die noch nicht in Spielen aufgetaucht sind. Du musst nur lange genug wühlen, daran arbeiten und einzelne Elemente auf eine neue Weise zusammenfügen. Was wir versuchen, wenn wir eine neue Bond-Story machen: das Publikum umzuwerfen und total seine Erwartungen zu übertreffen. Bond macht nun mal ständig verrückte Dinge, die niemand vorhersehen könnte; als Zuseher fragst du dich: „Was hat er sich dabei gedacht?“

XBZ: Vielen Dank für das Interview!



PC
CD



PlayStation.2



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

ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.



LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFFKAIN.COM

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
Freedom Fighters	Electronic Arts	87
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	86
Aktuelle Empfehlung:		
Freedom Fighters	Electronic Arts	87
Aktuelle Warnung:		
Superman: The Man of Steel	Atari	53

DIE BESTEN ACTION-ADVENTURES

Titel	Hersteller	Wertung
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	87
Silent Hill 2	Konami	86
Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	86
Genie Onimusha	Electronic Arts	85
Aktuelle Empfehlung:		
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	87
Aktuelle Warnung:		
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	39

DIE BESTEN EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	Wertung
TimeSplitters 2	Eidos	86
Halo	Microsoft	85
Red Faction II	THQ	85
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	83
Soldier of Fortune II	Activision	80
Aktuelle Empfehlung:		
Soldier of Fortune II	Activision	80
Aktuelle Warnung:		
Robocop	Avalon	52

DIE BESTEN TAKTIK-SHOOTER

Titel	Hersteller	Wertung
Conflict: Desert Storm II	Codemasters	85
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Ubisoft	81
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	79
Aktuelle Empfehlung:		
Conflict: Desert Storm II	Codemasters	85
Aktuelle Warnung:		

DIE BESTEN JUMP & RUNS

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

Akte X: Resist or Serve



Fans des Genres Survival-Horror und der gleichnamigen Serie werden weiter auf die Folter gespannt.

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

Amped 2



Wir sind besonders auf die weltweiten Bestenlisten bei Xbox Live gespannt.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	November
GENRE:	Trendsport

Counter-Strike



Mal sehen, wie sich der Kult-Ego-Shooter gegen die hochkarätige Konkurrenz schlägt.

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

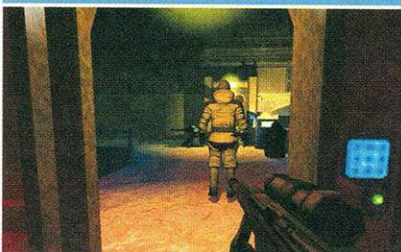
HdR: Die Rückkehr des Königs



Wer es kaum bis zum dritten Filmteil abwarten kann, versüßt sich die Zeit mit dem neuen Spiel.

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

Deus Ex: Invisible Wars



Dieser Titel konnte auf der Games Convention im „Ab 18“-Bereich bei Eidos angespielt werden.

HERSTELLER:	Eidos
TERMIN:	2004
GENRE:	Ego-Shooter

Dino Crisis 3



Leider hat der Titel mit argen Kameraproblemen zu kämpfen. Schade!

HERSTELLER:	Capcom
TERMIN:	November
GENRE:	Action

Doom 3



Wer bei diesem Spiel keine Gänsehaut bekommt, ist wirklich hartgesotten.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	2004
GENRE:	Ego-Shooter

Fable



Peter Molyneux ließ es sich nicht nehmen, das Spiel persönlich auf der Games Convention zu zeigen.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Frühjahr 2004
GENRE:	Rollenspiel

FIFA Football 2004



Wir sind schon gespannt, ob die vielen neuen Ansätze gut umgesetzt wurden.

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

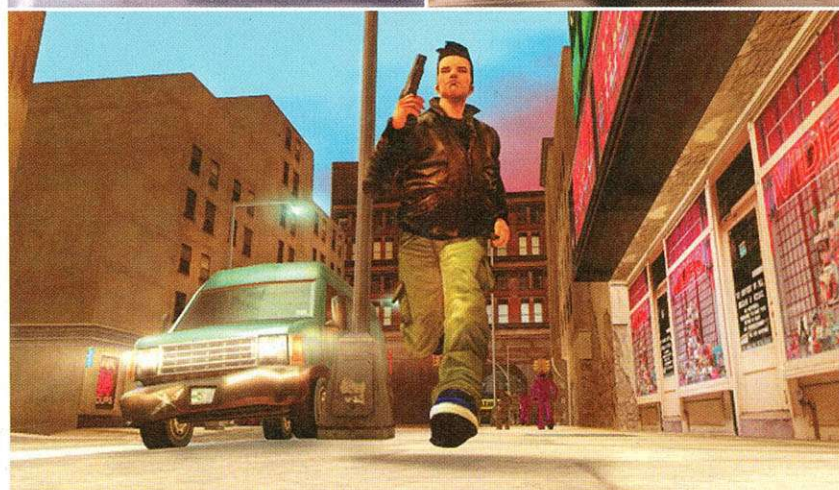
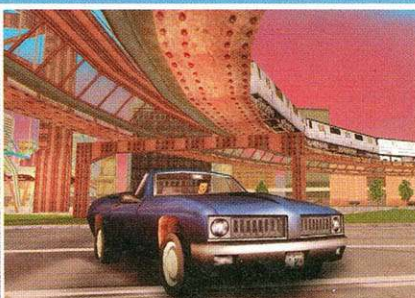
Grabbed by the Ghoulies



Im Dezember geht es in dem mysteriösen Spukhaus ordentlich zur Sache.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Dezember
GENRE:	Action

GTA Double Pack



Ein erfüllter Traum für alle Action-Fans oder nur ein lauer Aufguss für die Xbox? Auf jeden Fall bekommt man für circa € 60,- mit *GTA III* und *GTA Vice City (dt.)* die doppelte Dröhnung *GTA*. Vierspielermodus? Mal sehen.

HERSTELLER:	Take 2
TERMIN:	1. Quartal 2004
GENRE:	Action

Aktuelle Empfehlung:

Rayman 3: Hoodlum Havoc Ubisoft 86

Aktuelle Warnung:

- -

DIE BESTEN RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
DTM Race Driver	Codemasters	89
Colin McRae Rally 04	Codemasters	88
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	87
MotoGP 2	THQ	87
Racing Evolution	Atari	87

Aktuelle Empfehlung:

Colin McRae Rally 04 Codemasters 88

Aktuelle Warnung:

Dakar 2 Acclaim 52

DIE BESTEN SPORT-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	88
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	87
Rocky	Rage	85
BDFL Manager 2003	Codemasters	85
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83

Aktuelle Empfehlung:

Tiger Woods PGA Tour 2004 Electronic Arts 88

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
Madden NFL 2004	Electronic Arts	88
NHL 2002	Electronic Arts	88
NFL 2K3	Atari	86
NHL 2004	Electronic Arts	86
NBA 2K3	Atari	85
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82

Aktuelle Empfehlung:

NHL 2004 Electronic Arts 86

Aktuelle Warnung:

- -

DIE BESTEN BEAT 'EM UPS

Titel	Hersteller	Wertung
Soul Calibur II	Electronic Arts	90
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

Aktuelle Empfehlung:

Soul Calibur II Electronic Arts 90

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	Ubisoft	82
Phantasy Star Online Episode I & II	Sega	80
Fluch der Karibik	Ubisoft	70

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.

OKTOBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Urban Freestyle Street Soccer	Acclaim	Sport	03. Okt.
XGRA	Acclaim	Rennspiel	03. Okt.
Baphomets 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.
Freaky Flyers	Konami	Rennspiel	10. Okt.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	Ego-Shooter	17. Okt.
Wallace & Gromit in Project Zoo	Acclaim	Action-Adventure	17. Okt.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	Action	24. Okt.
NBA Jam 2004	Acclaim	American Sports	24. Okt.
NBA Live 2004	Electronic Arts	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.
ESPN NFL Football	Sega	American Sports	30. Okt.
ESPN NHL Hockey	Sega	American Sports	30. Okt.
Worms 3D	Sega	Action	30. Okt.
XIII	Ubisoft	Ego-Shooter	30. Okt.
FIFA Football 2004	Electronic Arts	Fußball	31. Okt.
Gladiator: Schwert der Rache	Acclaim	Action	31. Okt.
WWE Raw 2: Ruthless Aggression	THQ	Wrestling	Mitte Okt.
Barbarian	Avalon	Action	Oktober
BDFL Manager 2004	Codemasters	Simulation	Oktober
Crimson Skies: High Road to Revenge	Microsoft	Action	Oktober
NFL Fever 2004	Microsoft	American Sports	Oktober
Roadkill	Midway	Action	Oktober
Run like Hell	Avalon	Action-Adventure	Oktober

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	Action-Adventure	6. Nov.
Magic: The Gathering Battleground	Atari	Strategie	6. Nov.
Sega GT Online	Sega	Rennspiel	6. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	Action	7. Nov.
Harry Potter: Quidditch WM	Electronic Arts	Sport	7. Nov.
The Simpsons: Hit and Run	Vivendi Universal	Action	7. Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Activision	Action	11. Nov.
Arx Fatalis	Dreamcatcher	Rollenspiel	12. Nov.
Dead Man's Hand	Atari	Ego-Shooter	13. Nov.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Atari	Action	13. Nov.
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Taktik-Shooter	13. Nov.
Tony Hawk's Underground	Activision	Trendsport	13. Nov.
Findet Nemo	THQ	Action	14. Nov.
Secret Weapons over Normandy	Activision	Action	20. Nov.
Fußballmanager 2004	Electronic Arts	Simulation	21. Nov.
Hunter the Reckoning: Redeemer	Vivendi Universal	Action	21. Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	Ego-Shooter	21. Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal	Action	21. Nov.
NHL Hitz Pro	Midway	American Sports	21. Nov.
ESPN NBA Basketball	Sega	American Sports	27. Nov.
Battlestar Galactica	Vivendi Universal	Action	28. Nov.
SWAT: Global Strike Team	Vivendi Universal	Taktik-Shooter	28. Nov.
The Hobbit	Vivendi Universal	Action-Adventure	28. Nov.
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	Rennspiel	28. Nov.
Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	Action-Adventure	28. Nov.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Electronic Arts	Action	28. Nov.
Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	28. Nov.
Amped 2	Microsoft	Trendsport	Nov.
Armed & Dangerous	LucasArts	Ego-Shooter	Nov.
Backyard Wrestling	Eidos	Sport	Nov.
Beldur's Gate: Dark Alliance 2	Acclaim	Rollenspiel	Nov.
Bloody Roar Extreme	Konami	Beat 'em Up	Nov.
Conan	TDK mediactive	Action	Nov.
Dancing Stage Unleashed	Konami	Simulation	Nov.
Dino Crisis 3	Capcom	Action	Nov.
Gladius	Activision	Rollenspiel	Nov.
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Action-Adventure	Nov.
NBA Inside Drive 2004	Microsoft	American Sports	Nov.

Half-Life 2



Besonders die coole Interaktion mit den Umgebungen sticht bei diesem Titel heraus.

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

Halo 2



Auf der DVD befindet sich ein Interview mit dem Chef-Entwickler Peter Parsons von Bungie.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	2004
GENRE:	Ego-Shooter

Metal Arms: Glitch in the System



Selten wurde ein Krieg zwischen Maschinen unterhaltsamer und witziger präsentiert.

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

Prince of Persia: The Sands of Time



Mal sehen, wie viel Sand noch bis zur Xbox-Version durch die Uhr rieseln wird.

HERSTELLER:	Ubisoft
TERMIN:	2004
GENRE:	Action-Adventure

Sudeki



Dass sich die englische Entwicklerschmiede Climax nicht nur mit Zweirädern auskennt, beweist Sudeki. Für ein Rollenspiel geht es dabei sehr actionreich zu. In einer der nächsten Ausgaben gibt es eine große Vorschau.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	2004
GENRE:	Rollenspiel

Project Gotham Racing 2



Bereits im November drehen die Edelenrenner aus dem Hause Microsoft in bekannten Metropolen ihre Runden.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	November
GENRE:	Rennspiel

Thief 3



Bei diesem Action-Adventure steuern Sie den Meisterdieb aus der Ego-Perspektive!

HERSTELLER:	Eidos
TERMIN:	2004
GENRE:	Action-Adventure

Top Spin



Das ausgefeilte Gameplay und die Präsentation sind nur zwei Stärken des Spiels.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	November
GENRE:	Sport

WWE Raw 2: Ruthless Aggression



Jens hat seinen neuen Finishing-Move einstudiert und sich in den Ring gewagt.

HERSTELLER:	THQ
TERMIN:	Mitte Oktober
GENRE:	Wrestling

StarCraft: Ghost



So einen Tamanzug wie den von Nova wünschen sich die XBOX-ZONE-Redakteure auch manchmal.

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

Tony Hawk's Underground



Trendsportfans aufgepasst! In der nächsten Ausgabe gibt's den Test zum Skateboard-Spektakel.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	13. November
GENRE:	Trendsport

True Crime: Streets of L.A.



In unserer Vorschau in dieser Ausgabe gibt es das ultimative Duell mit dem GTA Double Pack.

HERSTELLER:	Activision
TERMIN:	11. November
GENRE:	Action

XIII



Trotz oder gerade wegen des Cel Shadings hat der Titel eine coole Atmosphäre.

HERSTELLER:	Ubisoft
TERMIN:	30. Oktober
GENRE:	Ego-Shooter

Project Gotham Racing 2	Microsoft	Rennspiel	Nov.
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	Nov.
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Taktik-Shooter	Nov.
Pilot Down	Wanadoo	Action	Nov.
Robin Hood: Defender of the Crown	Capcom	Strategie	Nov.
Rogue Ops	Capcom	Action-Adventure	Nov.
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	Activision	Action	Nov.
Syberia	Vivendi Universal	Adventure	Nov.
The Italian Job	Eidos	Eidos	Nov.
Top Spin	Microsoft	Sport	Nov.
Whiplash	Eidos	Action	Nov.

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Unreal 2: The Awakening	Atari	Ego-Shooter	1. Dez.
Mission Impossible: Operation Surma	Atari	Action-Adventure	4. Dez.
Sonic Heroes	Atari	Jump & Run	4. Dez.
Alias	Acclaim	Action-Adventure	5. Dez.
Counter-Strike	Microsoft	Ego-Shooter	Dez.
Grabbed by the Ghoulies	Microsoft	Action	Dez.
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adventure	Dez.
Links 2004	Microsoft	Sport	Dez.
Mafia	Take 2	Action	Dez.
Vince the Voodoo Doll	Microsoft	Action	Dez.

JANUAR

Titel	Hersteller	Genre	Termin
MX Unleashed	THQ	Rennspiel	Mitte Jan.
NHL Rivals 2004	Microsoft	American Sports	Jan.

FEBRUAR

Titel	Hersteller	Genre	Termin
SpongeBob Schwammkopf	THQ	Action	Mitte Feb.
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	Feb.

MÄRZ

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Full Spectrum Warrior	THQ	Taktik-Shooter	Mitte März
Silent Scope Complete	Konami	Ego-Shooter	März

2004

Titel	Hersteller	Genre	Termin
100 Bullets	Acclaim	Action	2004
Akte X: Resist or Serve	Vivendi Universal	Action-Adventure	2004
Beyond Good & Evil	Ubisoft	Action-Adventure	2004
Breakdown	Namco	Action	2004
Burnout 3	Acclaim	Rennspiel	2004
Celebrity Deathmatch	Take 2	Action	2004
Dead or Alive Online	Tecmo	Beat 'em Up	2004
Deus Ex: Invisible War	Eidos	Ego-Shooter	2004
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	Rennspiel	2004
ESPionage	Midway	Action-Adventure	2004
Fable	Microsoft	Rollenspiel	2004
Far Cry	Ubisoft	Ego-Shooter	2004
Ghostmaster	Vivendi Universal	Simulation	2004
GTA III & GTA Vice City (dt.)	Take 2	Action	2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2004
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	2004
Kill switch	Namco	Action-Adventure	2004
Malice	Vivendi Universal	Jump & Run	2004
Men of Valor	Vivendi Universal	Action	2004
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	2004
Perfect Dark Zero	Microsoft	Ego-Shooter	2004
Pilot Down!	Wanadoo	Action	2004
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	Action-Adventure	2004
Sniper Elite	Wanadoo	Action	2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adventure	2004
Spy Hunter 2	Midway	Rennspiel	2004
StarCraft: Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2004
Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action	2004
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	2004
The Red Star	Acclaim	Action	2004
The Suffering	Midway	Action	2004
Thief 3	Eidos	Action-Adventure	2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Action	2004
Top Angler	THQ	Simulation	2004
Trinity	Activision	Ego-Shooter	2004
Wrath Unleashed	LucasArts	Action	2004

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 04“ 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. Teilnahmeschluss ist der 5. November.

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 Moto GP 2: Ultimate Racing Technology
- 09 Tom Clancy's Splinter Cell
- 10 Medal of Honor Frontline
- 11 Panzer Dragoon Origin
- 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 Arx Fatalis
- 04 Fable
- 05 Medal of Honor: Rising Sun
- 06 Driver 3
- 07 Project Gotham Racing 2
- 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 Fußball 2004

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT		WERTUNG	MONAT
1	NEU Knights of the Old Republic	93%	1
2	NEU Tom Clancy's Ghost Recon Island Thunder	81%	1
3	NEU Fluch der Karibik	70%	1
4	3 Dead or Alive 3	89%	7
5	1 Soldier of Fortune II: Double Helix	80%	4
6	6 Halo	85%	7
7	NEU Otogi: Myth of Demons	82%	1
8	NEU Herr der Ringe: Die Zwei Türme	82%	1
9	7 Midnight Club 2	84%	3
10	4 Brute Force	85%	4
11	2 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	75%	6
12	NEU Pro Beach Soccer	62%	1
13	11 Shenmue II	83%	2
14	5 Burnout 2: Point of Impact	87%	5
15	12 Star Wars Jedi Knight 2 Outcast	73%	2

LESER-CHARTS

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT		WERTUNG	MONAT
1	1 Halo	85%	7
2	4 Brute Force	85%	3
3	8 Tom Clancy's Splinter Cell	90%	7
4	6 Yager	89%	5
5	5 Soldier of Fortune II: Double Helix	80%	2
6	2 Midnight Club II	84%	3
7	3 Red Faction II	85%	4
8	7 Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	78%	3
9	NEU Morrowind: The Elder Scrolls 3	82%	1
10	9 MotoGP: Ultimate Racing Technology 2	87%	4

Wieder liegt der Halo in der Gunst unserer Leser auf Platz 1. So wie Brute Force – gegenüber dem Vormonat kann der Titel sich sogar von Platz 4 auf Platz 2 vorarbeiten. Den größten Sprung macht Sam Fisher. In Ausgabe 09/03 auf Platz 8, steht Splinter Cell nun wieder oben. Wenig Sonne sieht Red Faction II, das vom Spitzenplatz auf Platz 7 rutscht. Es weicht u. a. Yager. Erstmals taucht der dritte Teil der Morrowind-Reihe auf. Evil Dead: A Fistful of Boomstick verabschiedet sich.

MOST WANTED

Quelle: XBOX-ZONE-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT		HERSTELLER	MONAT
1	4 Doom 3	Activision	7
2	1 Halo 2	Microsoft	7
3	7 Half-Life 2	Vivendi Universal	2
4	2 Fable	Microsoft	5
5	5 Sudeki	Microsoft	4
6	3 Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	3
7	NEU True Crime: Streets of L.A.	Activision	1
8	NEU Need for Speed Underground	Electronic Arts	1
9	NEU Counter-Strike	Microsoft	1
10	10 Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	6

Doom 3 schafft diesen Monat den Sprung an die Spitze. Anders ergeht es Splinter Cell 2 sowie Fable. Half-Life 2 machte vier Plätze gut. Mit True Crime: Streets of L.A. und NFS: Underground sind auf Platz 7 und 8 zwei Rennspiele neu dabei – vielleicht wegen unserer Vorschau auf der DVD der Ausgabe 09/03? Vorerst verschwunden sind Prince of Persia: The Sands of Time und Dino Crisis 3. Vielleicht weil Ubisoft die Veröffentlichung des Prinzen auf der Xbox erst im nächsten Jahr plant?

die redaktion



**HANS
IPPISCH**
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Trauert dem Sommer nach,
weil ... nun Picknicks mit der Familie nicht mehr infrage kommen. Dafür freut er sich schon auf nette Abende mit Punsch und Spekulation.

Spielt momentan:
Soul Calibur II



**JENS
QUENTIN**
33, LEITENDER REDAKTEUR

Trauert dem Sommer nach,
weil ... er nun seine von der Sonne aufgeheizte Dachgeschosswohnung nicht mehr als gemischte Sauna vermieten kann.

Spielt momentan:
NFL Fever 2004 (Xbox Live)



**UWE
HÖNIG**
29, REDAKTEUR

Trauert dem Sommer nach,
weil ... nun bald seine geliebten Sommer-Alus abgeschraubt werden und er noch einen kostspieligen Satz Winterreifen inklusive Felgen kaufen muss.

Spielt momentan:
Colin McRae Rally 04



**NICO
LINDNER**
26, VOLONTÄR

Trauert dem Sommer nach,
weil ... Sommerbräune bei seiner Freundin besser ankommt als die Frostbeulen durch das zugige WG-Zimmer. Das Wohnzimmer samt Ofen ruft!

Spielt momentan:
Gladius



**OLIVER
BECK**
23, FREIER REDAKTEUR

Trauert dem Sommer nach,
weil ... die Motorradsaison vorbei ist und die Suzuki wieder in die Garage muss. Ab jetzt hat ihn der PKW wieder ganz für sich alleine.

Spielt momentan:
Pro Evolution Soccer 3



**HEINRICH
LENHARDT**
38, KORRESPONDENT

Trauert dem Sommer nach,
weil ... die Intensität der bei ihm im „Pacific Northwest“ darauf folgenden Regenzeit die Anschaffung eines Tauheranzugs nahe legt.

Spielt momentan:
Star Wars: Knights of the Old Republic



**LARS
KROMAT**
30, LAYOUT

Trauert dem Sommer nach,
weil ... es da immer so schön warm war und er ständig seinen braungebrannten, athletischen Körper der Weltöffentlichkeit präsentieren konnte ... *hust*

Spielt momentan:
Mit Farben



**BRITTA
RASP**
24, LAYOUT

Trauert dem Sommer nach,
weil ... so langsam alle Freiluftaktivitäten eingestellt werden müssen und sie bald nicht mehr in ihren Lieblingsbiergarten (der mit dem Teich!) gehen kann.

Spielt momentan:
Rez



**WOJTEK
PRUCHNICKI**
22, AUSZUBILDENDER
MEDIENDESIGNER

Trauert dem Sommer nach,
weil ... somit auch die Tage gezählt sind, an denen man die Freistunden in der Schule im genialen Stadtpark auf Liegestühlen verbringen kann.

Spielt momentan:
XIII

SPIEL DES MONATS



XIII

Einen außergewöhnlichen Shooter bietet Ubisoft mit XIII. Aber nicht nur die Optik besticht: Redakteur Uwe Hönig zeigt Ihnen in unserem Test des Monats, warum Action-Freunde mehr als nur einen kurzen Blick auf dieses Spiel werfen sollten. Unter anderem ist es die spannende Hintergrundgeschichte, die den Spieler von Beginn an fesselt.

SEITE 38



ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

Buffy – Chaos Bleeds	66
Dino Crisis 3	48
Dinosaur Hunting	72
Freaky Flyers	71
Freestyle Metal X	70
Gladius	52
Judge Dredd: Dredd vs. Dead	56
Lego Bionicle: The Game	71
NBA Jam	62
NFL Fever 2004	70
NHL 2004	68
Robin Hood: Defender of the Crown	65
Voodoo Vince	60
Worms 3D	64
WWE Raw 2	42
XIII	38

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.

XIII

Eine französische Comicbuchreihe stand Pate für diesen wirklich **außergewöhnlichen Ego-Shooter**.

Auf der Xbox gibt es Ego-Shooter wie Sand am Meer, was sicherlich an der PC-nahen Hardware liegt, die sich bestens für die Umsetzung der meist rüden Action-Spiele eignet. Auch *XIII* gehört nicht gerade zu den friedvollsten Games, obwohl der geniale Comic-Look durchaus andere Schlüsse zulässt. Spätestens wenn die erste Sterbesequenz eines Gegners in drei Panels am oberen Bildschirmrand visualisiert wird, dürfte aber klar sein, dass es sich um

ein Spiel für Erwachsene handelt. Schließlich geht es schon in der gezeichneten Comic-Vorlage, die ebenfalls nicht unbedingt für Kinder geeignet ist, recht deftig zur Sache.

Besondere Optik

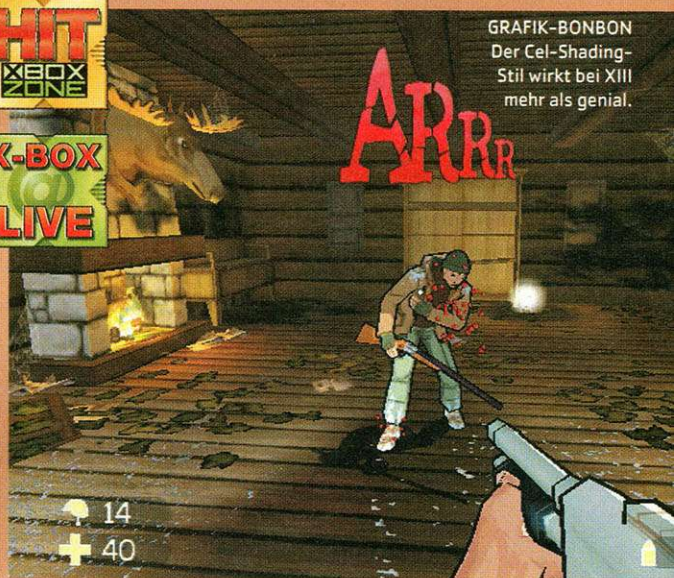
Die außergewöhnliche Grafik von *XIII* basiert auf dem

Einsatz von Cel Shading. Ähnlich wie beim Sega-Kracher *Jet Set Radio Future* erzeugt diese spezielle Rendertechnik eine faszinierende und vor allem äußerst stylische Optik. Das französische Entwicklerteam entschied sich für Cel Shading, um dem Aussehen der Comics möglichst nahe zu kommen. Sie übernehmen dabei die Rolle von *XIII*, der mysteriösen Hauptfigur des Spiels. Durch einen Streifschuss am Kopf haben Sie Ihr Gedächtnis verloren und der einzige Anhalts-

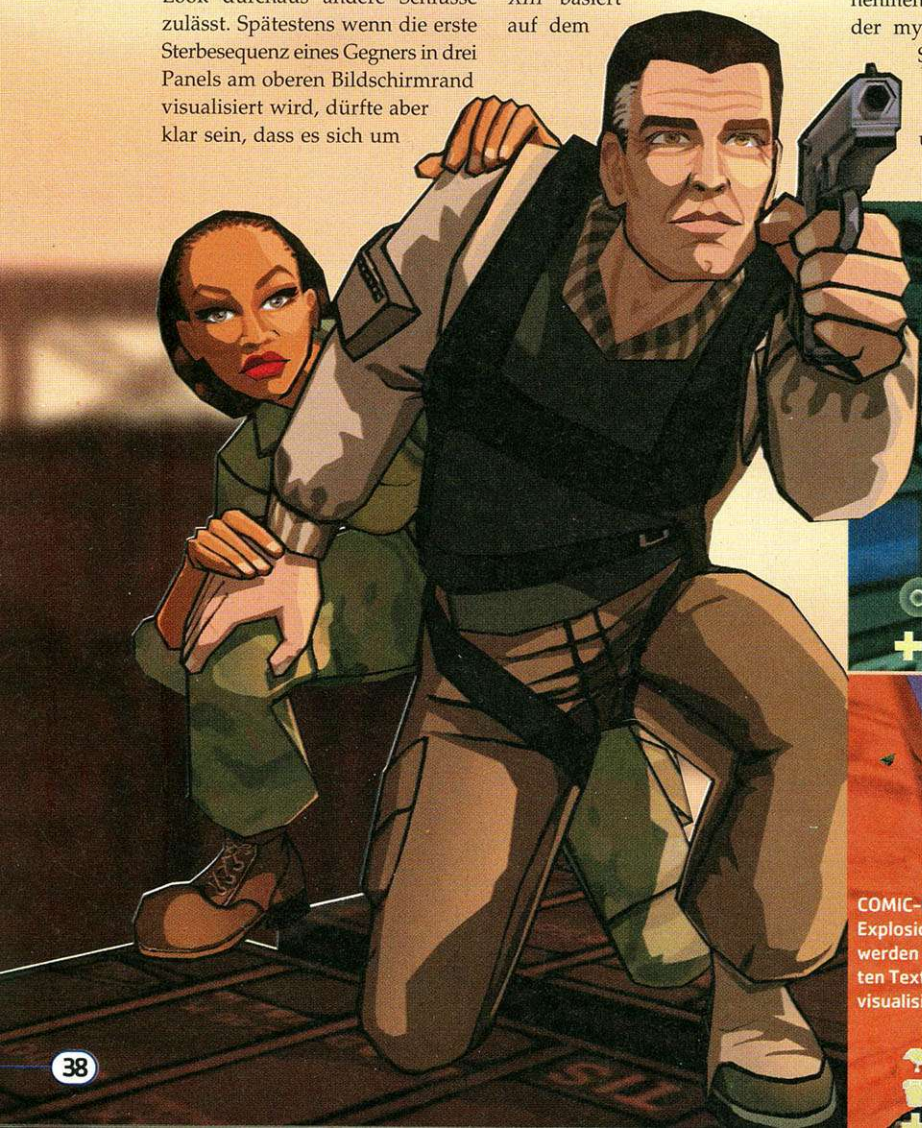
punkt für die eigene Identität ist die tätowierte römische Zahl XIII auf Ihrer Schulter und ein kleiner Schlüssel für ein New Yorker Bankschließfach in Ihrer Tasche.

Spannende Story

Durch die Amnesie verwirrt, stolpern Sie über einen Strand der US-Ostküste und sehen sich plötzlich Widersachern gegenüber. Zu Ihrer eigenen Überraschung begegnen Sie den bewaffneten Schergen mit der Professionalität eines kaltblütigen Killers. Kurz nach dieser ersten He-



GRAFIK-BONBON
Der Cel-Shading-Stil wirkt bei XIII mehr als genial.



WICHTIGES ELEMENT Durch Ihren sechsten Sinn können Sie die Schritte von Feinden sehen.



COMIC-FLAIR
Explosionen werden mit fetten Textzeilen visualisiert.

JETZT GIBT'S DIE KANTE Die Gegner sehen durch die verwendete Cel-Shading-Grafik etwas kantig aus.



BITTE FREIMACHEN Der wahnsinnige Professor bedroht Sie mit seinem Drogenserum.



rausforderung wird Ihnen angelastet, den amerikanischen Präsidenten William Sheridan ermordet zu haben und darüber hinaus erfahren Sie später von einer weitreichenden Verschwörung. Sporadisch eingestreute Flashbacks bringen etwas Licht in die Ereignisse der Vergangenheit und Zwischensequenzen in Comic-Manier unterstützen die überragende Atmosphäre.

Spielerisch alles im Lot

XIII bietet weitgehend bekannte Ego-Shooter-Kost und ist sehr

geradlinig. Meist wird der Spieler auf den richtigen Weg gestoßen oder findet nach etwas Suchen die richtige Key-Card, den passenden Schlüssel oder den Ausgang. Dadurch wird man straff durch die Geschichte geführt und braucht sich keine Sorgen zu machen, etwas zu verpassen – außer hie und da versteckte Goddies wie Health-packs, Munition oder Schutzwesten. Cool sind die verschiedenen comicartigen Texteinblendungen, mit denen beispielsweise Explosionen untermalt werden. Teilweise

WUNDERWERK Mit dem praktischen Enterhaken können Sie sich über Abgründe schwingen.

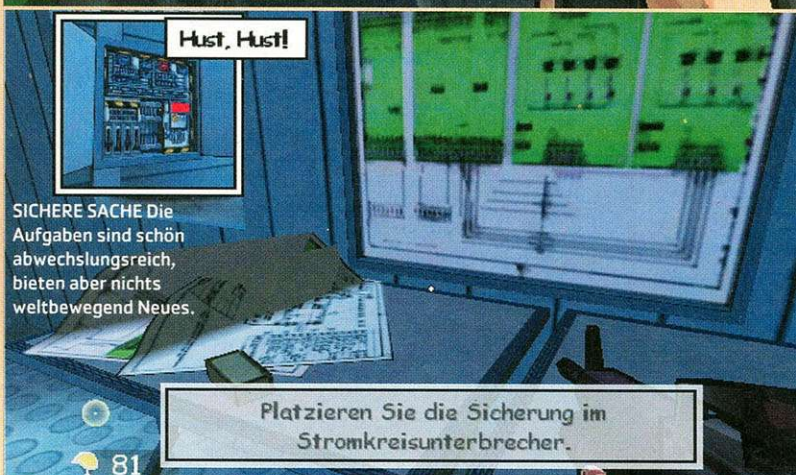
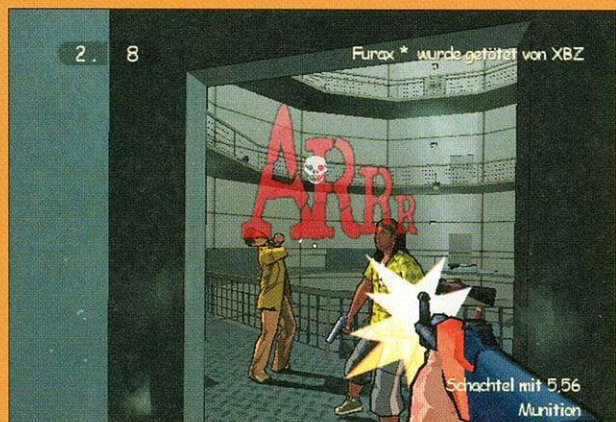


MULTIPLAYERSPASS

Die volle Packung

Ob online oder offline, XIII bietet für jeden das Richtige!

Neben den üblichen Multiplayer-Modi wie Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag gibt es den Sabotage-Modus. Hier spielen zwei Teams gegeneinander. Die erste Gruppe muss eine bestimmte Zeit lang strategische Punkte verteidigen, während die zweite ebendiese Ziele sprengen soll. Beide Teams verfügen über die jeweils geeigneten Waffen. Alle Mehrspielervarianten lassen sich im Splitscreen, per Xbox Live (bis zu 16 Spieler) oder über System-Link zocken. Falls nicht genügend menschliche Mitspieler am Start sind, lassen sich Bots zuschalten, deren Stärke in vier Stufen einstellbar ist.



sind diese Texteinblendungen auch wichtig, um bei Schleichaktionen unentdeckt zu bleiben. Wenn Sie nämlich langsam gehen, erscheint am unteren linken Bildschirmrand ein rundes Symbol. Das ist Ihr sechster Sinn, mit dem Sie durch die Wände einen sich bewegenden Gegner anhand seiner Trittschritte „sehen“ können. Gespräche werden auf dieselbe Art und Weise „abgehört“, wobei die gute deutsche Synchronisation zusätzlich für Atmosphäre sorgt, ebenso wie der – übrigens fabelhafte – Sound-

track, der sich an actiongeladene Spielabschnitte dynamisch anpasst und oft an gute Filmmusik erinnert.

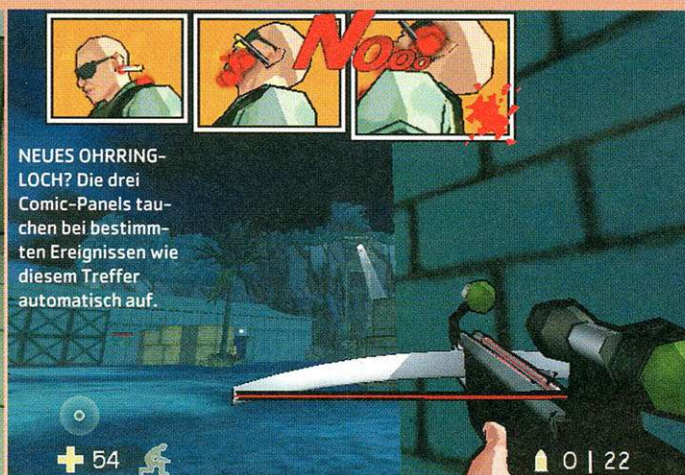
Stimmiges Gesamtkunstwerk

Die anfangs erwähnte Cel-Shading-Optik läuft superflüssig, bis auf seltene Ruckeleinlagen, die aber nicht sonderlich ins Gewicht fallen. Auch die Animationen der Feindesmeute in den 14 unterteilten Einzelspielerlevels sind bis auf wenige Ausnahmen gut gelungen. Leider bekommt man oft eine Sterbesequenz

zu sehen, bei der der getroffene Gegner kurz zur Salzsäule erstarrt, bevor er zu Boden geht. Auf die Dauer wirkt dieser gewollte Effekt etwas nervig. Schöne Nebel-, Wetter- und Lichteffekte gleichen das kleine Manko jedoch locker wieder aus. Die zu lösenden Aufgaben im Spiel gewinnen nicht unbedingt einen Innovationspreis, aber die abwechslungsreiche Kombination aus offenen Ballereien, lautloser Infiltration und Abschnitten, bei denen Sie auf einen Schutzbefehl aufpassen müssen, macht

richtig Spaß. Die Story führt Sie so durch die unterschiedlichsten Szenarien, wie etwa verschnittene Winterlandschaften, den Grand Canyon oder mehrere Militäreinrichtungen, darunter eine U-Boot-Basis und ein Hochsicherheitsgefängnis. Daneben gibt es massig Multiplayermodi (siehe Kasten) mit insgesamt 14 Maps – und das alles auch noch per Xbox Live. Action- und Comic-Fans sollten sich XIII deshalb nicht entgehen lassen!

UWE HÖNIG



INTERVIEW JULIEN BARES, PROJEKT-MANAGER

„XIII ist ein Erwachsenen-Comic“



Julien Bares

Wir hatten die Gelegenheit, Julien Bares mit ein paar Fragen zu seinem Projekt XIII zu löffeln.

XBOX-ZONE: Wann hatten Sie die Idee, einen Ego-Shooter zu machen, der wie ein Comic aussieht?

Julien Bares: Wir nutzen Comics schon seit Jahren zur Inspiration, schließlich enthalten

sie oft wichtige Elemente für ein gutes Spiel: eine dichte Story und Hauptakteure mit starkem Charakter. XIII wurde von einem der besten Autoren Europas verfasst [...], da entschlossen wir uns schnell zu einem Ego-Shooter. Der Grafik-Stil hat sich während der Entwicklung zu einer Mischung aus den amerikanischen Gewaltdarstellungen und dem originalen Comicstil gewandelt.

XBZ: Warum verwenden Sie Cel Shading statt einer realistischeren Grafik?

Julien Bares: Wir wollten der Comic-Vorlage treu bleiben und Cel Shading ist unserer Meinung nach der beste Weg, einen Comic umzusetzen.

XBZ: Welche Optik ist schwerer zu machen: Comicstil oder realistische Grafik?

Julien Bares: Nun, der Comicstil ist sehr viel schwieriger umzusetzen, als wir am Anfang dachten. Der Cel-Shading-Prozess ist sehr lang. Daran mussten jede Menge Grafiker arbeiten. Mittlerweile ist unser Grafik-Direktor richtig vom Cel Shading besessen und besteht darauf, selbst kleine Abweichungen unseres Grafikstils auszumerzen.

XBZ: Wie hat der Comic von Jean van Hamme die Entwicklung von XIII beeinflusst?

Julien Bares: Wir haben Jean van Hamme unser Skript geschickt und haben darüber diskutiert, was wir machen können und was nicht, um der Comic-Vor-

lage gerecht zu werden. An verschiedenen Punkten der Entwicklung bekam Jean eine Version, um sie abzusegnen. Außerdem arbeiten wir mit dem Zeichner von XIII, W. Vance, zusammen, um den Grafikstil richtig umzusetzen.

XBZ: Manche Leute glauben, Comics wären etwas für Kinder.

Julien Bares: XIII ist ein Erwachsenen-Comic: Mit der Ermordung des amerikanischen Präsidenten beginnt eine dunkle Verschwörung. Die Gewaltdarstellungen in XIII sind stilisiert und nicht so brutal wie in manchen realistischen Ego-Shootern am Markt.

XBZ: Unterscheidet sich die deutsche Version von der amerikanischen?

Julien Bares: Nur der Sound, die Sprachausgabe und Texte werden lokalisiert, das Spiel an sich bleibt gleich.

XBZ: Worauf lag Ihr Hauptaugenmerk? Auf dem Einzel- oder auf dem Mehrspieler?

Julien Bares: Am Anfang konzentrierten wir uns ausschließlich auf den Einzelspielermodus. Erst als die Grafik-Engine funktionierte, konnten wir uns auch mit

dem Mehrspielerangebot befassen. Die Spieldesigner haben dann an den Spielmodi gearbeitet, während die Programmierer die Unreal-Engine für Netzwerk- und Internet-Spiele angepasst haben.

XBZ: Gab es Details und Spielbestandteile, die Sie nicht mehr implementieren konnten?

Julien Bares: Wie in jeder Produktion spielt Zeit eine Rolle. Wir möchten immer überall mehr, bei XIII betrifft das besonders den Mehrspielermodus. Wir hätten gerne mehr Spielarten eingebaut.

XBZ: Was können Sie über die künstliche Intelligenz sagen?

Julien Bares: Wie alle wissen, ist die KI ein wichtiger Bestandteil jedes Ego-Shooters. Unsere Gegner ziehen sich strategisch zurück, wenn eine Granate geflogen kommt. Sie durchsuchen Leichen nach besseren Waffen. Wenn sie zu schwer verletzt sind, flüchten sie und suchen nach Verbandskästen. Außerdem fordern sie Unterstützung an, wenn der Spieler zu stark für sie ist.

XBZ: Vielen Dank für das aufschlussreiche Interview.

DETAIL-CHECK XIII

Ego-Shooter im Überblick

XIII kommt sowohl für Einzelspieler als auch – dank der guten Mehrspielermodi – für gesellige Zocker in Frage. Wir bieten Ihnen den ultimativen Detail-Vergleich mit der Konkurrenz.



XIII

STEUERUNG ★★★★★

Die Steuerung orientiert sich an den üblichen Ego-Shooter-Standards und ist nur in vorgegebenen Einstellungen konfigurierbar.

Zugänglichkeit:

Der Spieler wird mit Infos für das richtige Vorgehen versorgt.

Frei konfigurierbar:

Nein, 4 Voreinstellungen



HALO

STEUERUNG ★★★★★

Mit den voreingestellten Kontrollvorschlägen dürfte jeder zurechtkommen. Übliche Ego-Shooter-Standards werden eingehalten.

Zugänglichkeit:

Nach kurzer Einspielzeit bewegt man sich souverän über die Ringwelt.

Frei konfigurierbar:

Nein, 4 Voreinstellungen



RED FACTION II

STEUERUNG ★★★★★

Die Funktionen sind übersichtlich und sinnvoll verteilt und außerdem auch noch problemlos konfigurierbar.

Zugänglichkeit:

Trotz fehlenden Trainingslagers sehr schnell erlernbar

Frei konfigurierbar:

Ja



TIMESPLITTERS 2

STEUERUNG ★★★★★

Standardmäßige Ego-Shooter-Steuerung mit präzisen Kontrollen und guten Konfigurationsmöglichkeiten.

Zugänglichkeit:

Ohne Probleme finden sich auch Einsteiger schnell zurecht.

Frei konfigurierbar:

Ja

UMFANG ★★★★★

Der Umfang ist ohne Fehl und Tadel. Manche Missionen sind schwer, aber die unendlichen Continues helfen.

Anzahl der Missionen:

14 mit insgesamt 34 Abschnitten

Missionsdesign:

Viel Action, viel Schleichen und viel Abwechslung trotz linearer Levels

Wiederspielwert:

Freispielbare Boni, z. B. Scharfschützenabzeichen

UMFANG ★★★★★

Ordentlicher Umfang mit einer Spieldauer von etwa 10 bis 15 Stunden, abhängig vom Schwierigkeitsgrad.

Anzahl der Missionen:

10

Missionsdesign:

Geniale Außenlevels mit Fahrzeugen. Viele Wiederholungen bei Innenlevels.

Wiederspielwert:

Auszeichnungen für jeden Abschnitt und Schwierigkeitsgrad.

UMFANG ★★★★★

Etwas zu schnell durchgespielt, auch wenn verschiedene Endsequenzen zum erneuten Durchspielen motivieren

Anzahl der Missionen:

11 große Levels

Missionsdesign:

Pausenlose Action und jede Menge Abwechslung

Wiederspielwert:

Verschiedene Endsequenzen und viele Boni

UMFANG ★★★★★

Der Einzelspielermodus ist schnell durchgespielt, dafür bietet TS2 vielfältige Multiplayer-Modi.

Anzahl der Missionen:

9 große Levels

Missionsdesign:

Sehr linear und mit gelegentlichen Skripten aufgemöbelt

Wiederspielwert:

Viele freischaltbare Features und toller Multiplayer-Modus

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Grafik sieht cool aus und bietet fantastischen Style. Die Soundkulisse verdient ebenfalls Bestnoten.

Darstellung:

Weitgehend flüssig (60 Bilder pro Sekunde) mit seltenen Slowdowns

Soundeffekte:

Gelungene Sounds sorgen für eine dichte Atmosphäre. Die deutsche Synchronisation ist ebenfalls sehr gut.

Musik:

Dynamische Musikanterhaltung wie bei einem guten Filmsoundtrack.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die gesamte Präsentation inklusive des superben 5.1-Sounds kann man getrost als bombastisch bezeichnen.

Darstellung:

Ordentlich mit 30 Bildern, ganz selten gibt's Ruckler.

Soundeffekte:

Perfekte Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe.

Musik:

Absolut erstklassige Musikanterhaltung in bombastischer Qualität

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Etwas eckig, dafür lassen sich große Teile der Umgebung in Mitleidenenschaft ziehen. Guter 5.1-Sound.

Darstellung:

Weitgehend flüssig mit seltenen Slowdowns

Soundeffekte:

Knallige Explosionen, gute Waffengeräusche und mäßige deutsche Synchronisation

Musik:

Genauso laut und heftig wie die Soundeffekte

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Das Spiel läuft durchgehend flüssig und schnell. Der Sound ist ordentlich, die Musik unaufdringlich.

Darstellung:

Konstante 60 Frames zu jedem Zeitpunkt verwöhnen das Auge.

Soundeffekte:

Der Sound ist eher unauffällig, die Sprachausgabe dagegen ist in Englisch und sehr gut gelungen.

Musik:

Die Musik untermauert das Geschehen dezent.

MULTIPLAYER ★★★★★

Als einziger Titel bietet XIII vollen Online-Support, der auch noch exzellent ausgefallen ist.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler**Mehrspieler-Maps:** 14**Xbox Live:** Ja**Spieleranzahl online:** 16 Spieler**Spielmodi:** 4

MULTIPLAYER ★★★★★

Halo verfügt über gelungenen Mehrspielermodus, inklusive eines Co-Op-Modus für die Kampagne.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler**Mehrspieler-Maps:** 13**Xbox Live:** Nein**Spieleranzahl online:** –**Spielmodi:** 4

MULTIPLAYER ★★★★★

Dank vieler Modi und guter Technik kann sich Red Faction II hier im Spitzfeld behaupten.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler**Mehrspieler-Maps:** 40**Xbox Live:** Nein**Spieleranzahl online:** –**Spielmodi:** 7

MULTIPLAYER ★★★★★

Hier trumpt der Eidos-Titel auf. Die Spielmodi und Maps besorgen Multiplayer-Fans schlaflose Nächte.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler**Mehrspieler-Maps:** 16**Xbox Live:** Nein**Spieleranzahl online:** –**Spielmodi:** 16

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Stilvolle, harte und geradlinige Actionszenen wechseln sich mit Schleicheinlagen ab.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Atmosphäre und Spielbarkeit sind bis auf manche Innenlevels einfach fantastisch.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Der brachiale Actionspaß bietet coole Waffen und enorm viel Abwechslung.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Multiplayer-Fans erhalten mit dem Game ein wahres Eldorado an abgefahrenen Modi.

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig

... schwebt im 13. Himmel!



Donnerwetter, so viel Style und cooles Design auf einem Haufen – Comicfans kommen voll auf ihre Kosten! Die regelmäßig aufpoppenden Panels, die entweder eine Sterbesequenz oder wichtige Ereignisse aus einem anderen Blickwinkel darstellen, sind äußerst schick, stellenweise aber auch ganz schön brutal. Tolle Echtzeiteffekte und bildhübsche Wirtseffekte und gute Animationen (bis auf das obscure Verhalten von geduckten Gegnern, die nach einem tödlichen Treffer noch einmal kurz aufstehen) runden den überaus positiven Gesamteindruck ab. Die Unreal-Engine stellt die ganze Action in flüssigen 60 Bildern pro Sekunde dar, schaltet aber in manchen Situationen (etwa bei aufwendigen Raucheffekten und höherem Gegnereinkommen) gerne mal einen Gang auf 30 Frames runter. Durch den aufwendigen Einzelspielerplot haben auch geübte Zocker etwa 15 Stunden zu tun. Die unterschiedlichen Aufgabenstellungen haben mich dabei sehr gut unterhalten, wobei sich Stealth-Einsätze mit Baller-Action abwechseln. Nervend wirkte nur das stellenweise fummelige Anvisieren von Objekten, um mit ihnen zu interagieren. Der Schwierigkeitsgrad ist bei manchen Levels ziemlich heftig, wird aber durch unendliche Continues ab dem letzten Checkpoint entschärft. Multiplayerfans haben dank voller Xbox-Live-Unterstützung, Splitscreen- und System-Link-Modus ebenfalls einen Grund zur Freude. Summa summarum: ein ausgezeichnete Ego-Shooter!

TEST

XIII

GENRE:

Ego-Shooter

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Mehrspielermodus online

HERSTELLER:

Ubisoft

ENTWICKLER:

Ubisoft

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3, 16:9

AUDIO:

Stereo

PREIS:

€ 59,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

30. Oktober

INTERNET:

www.ubisoft.de

PRO/CONTRA:

- + Stilische Optik
- + Tolle Atmosphäre
- + Gute Multiplayer-Modi
- Hakeliges Objekthandling

FAZIT: Das durchgestylte Actionfest wartet mit einer spannenden Geschichte und fordernden Missionen auf.

SOUND

83%

GRAFIK

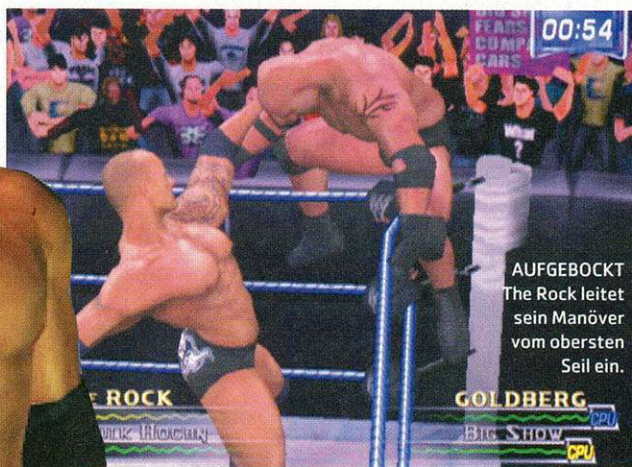
85%

MEHRSPIELER-WERTUNG

86%

EINZELSPIELER-WERTUNG

87%



AUFGEBOCKT
The Rock leitet
sein Manöver
vom obersten
Seil ein.



IN DEN SEILEN
Hulk Hogan
macht mal wie-
der seine Schu-
he sauber.

WWE Raw 2 Ruthless Aggression

Zweiter Anlauf geglückt! Endlich hat die Xbox das Wrestlingsspiel, das sie verdient.



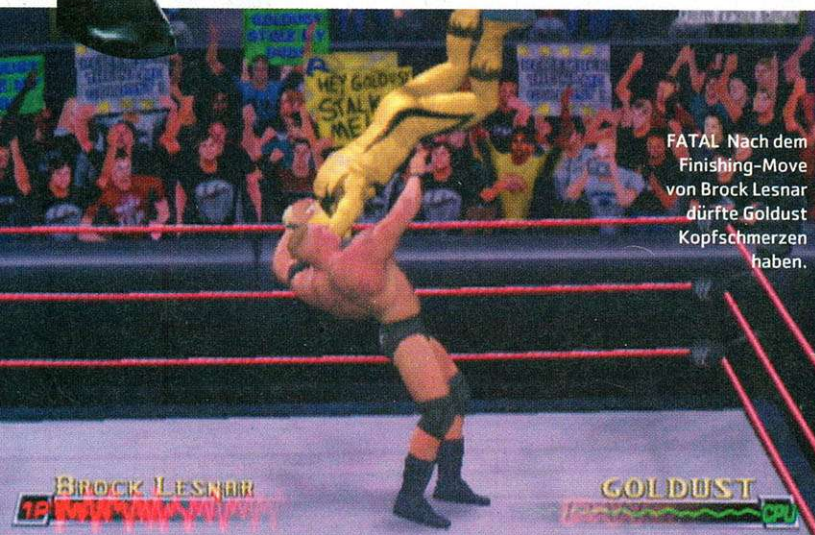
Wrestlingfans mit Xbox schauten bislang in die Röhre. *WWE Raw*, die bislang einzige Wrestlingssimulation für die Microsoft-Konsole, konnte die große Fangemeinde des Showsports nicht gerade begeistern. Vor allem in Sachen Langzeitmotivation bot das Spiel einfach zu wenig. Ganz anders *WWE Raw 2*. Hier bieten

sich dem Wrestling-Fan eine Vielzahl von Spielmodi, die sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus langfristig für Unterhaltung sorgen.

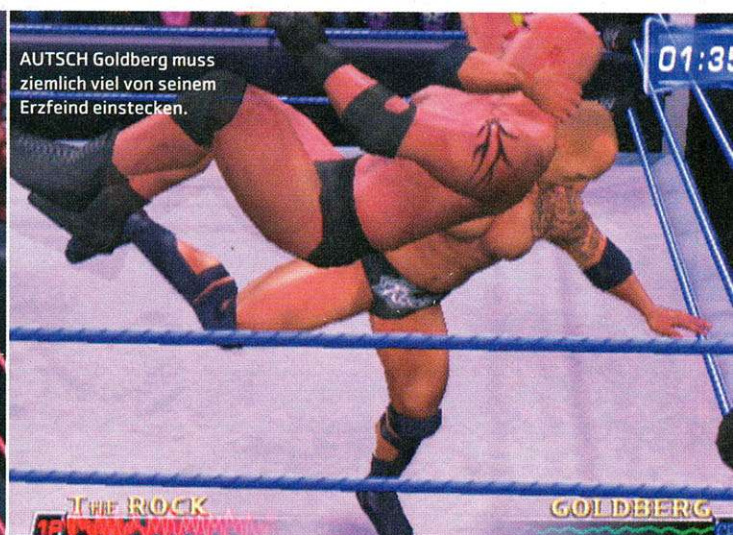
Massig Modi

Der geneigte Sportsfreund möchte natürlich am liebsten alle Matcharten bestreiten können, bei denen er vor heimischem TV mitfiebert, und

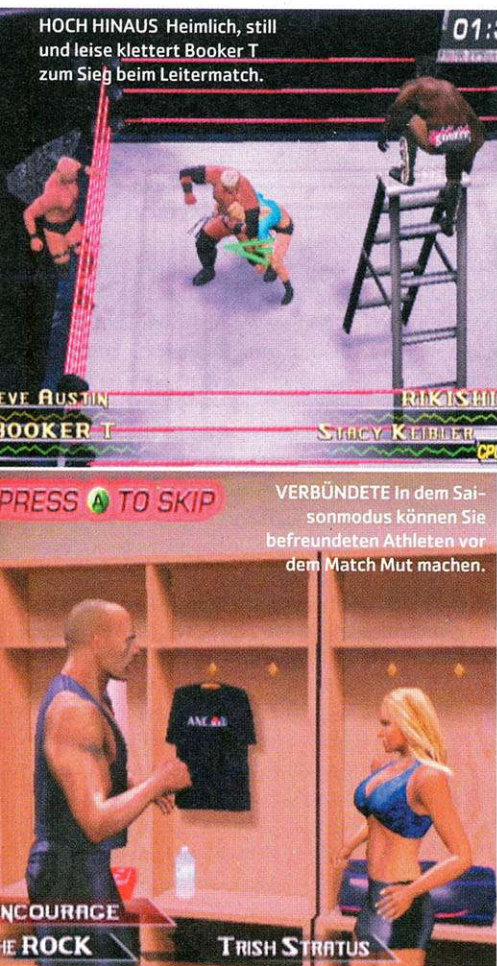
hier liegt eine der Stärken des Titels. Die Auswahl an Matcharten kann sich wirklich sehen lassen: Vom Leitermatch über den Battle Royal und vom Cage-Match bis hin zum Tornadomatch wird alles geboten, was Wrestling attraktiv macht. Bei der Auswahl an Spielmodi wurde ebenfalls nicht gekleckert, sondern geklotzt. Der Royal Rumble gehört ebenso wie



FATAL Nach dem
Finishing-Move
von Brock Lesnar
dürfte Goldust
Kopfschmerzen
haben.



AUTSCH Goldberg muss
ziemlich viel von seinem
Erzfeind einstecken.



CREATE-A-SUPERSTAR-MODUS

Bauen Sie sich Ihren eigenen Muskelberg!

Der umfangreiche und leicht zu bedienende Editor gibt Ihnen die Möglichkeit, eigene Wrestler zu kreieren.

Einer der Hauptkritikpunkte bei jedem Wrestlingsspiel ist der Editor, mit dem sich eigene Charaktere kreieren lassen. Nichts macht schließlich mehr Spaß, als mit einem selbst gezüchteten Hünen die Superstars der WWE zu vermöbeln. Der Create-A-Superstar-Modus von WWE Raw 2 lässt dabei kaum Wünsche offen. Nachdem Sie sich für ein mehr oder weniger geschmackvolles Äußeres entschieden haben, können Sie die Offensiv- und Defensivattribute des Charakters hinsichtlich Tritten, Schlägen, Griffen und akrobatischen Aktionen festlegen. Die komplette Movepalette des Athleten, vom einfachen Schlag bis hin zum Finishing-Move, lässt sich ebenfalls sehr komfortabel selbst erstellen. Dabei können Sie sogar die favorisierte Waffe des Wrestlers angeben und den pompösen Einmarsch in die Arenen bestimmen. Ein eigenes Team kann ebenfalls nach Lust und Laune zusammengebaut werden.



POWER ODER ELEGANZ?
Hier legen Sie die Attribute Ihres Kämpfers fest.



KAMPF-CLOWN
Über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten.



QUAL DER WAHL Welche Manöver bringt der Athlet mit in den Ring?

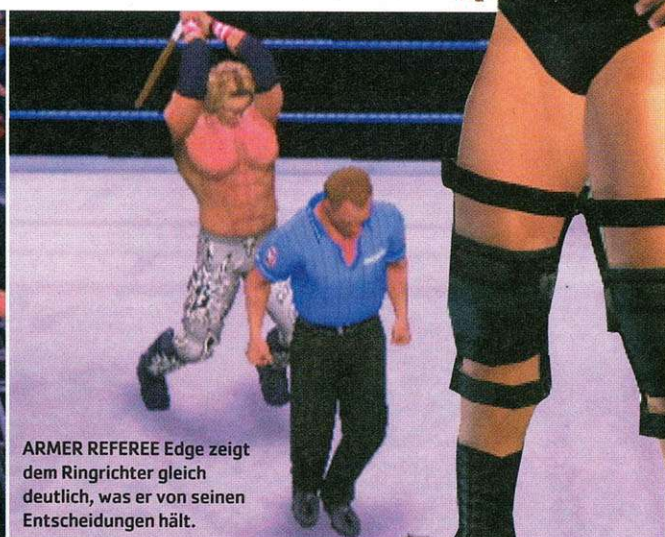
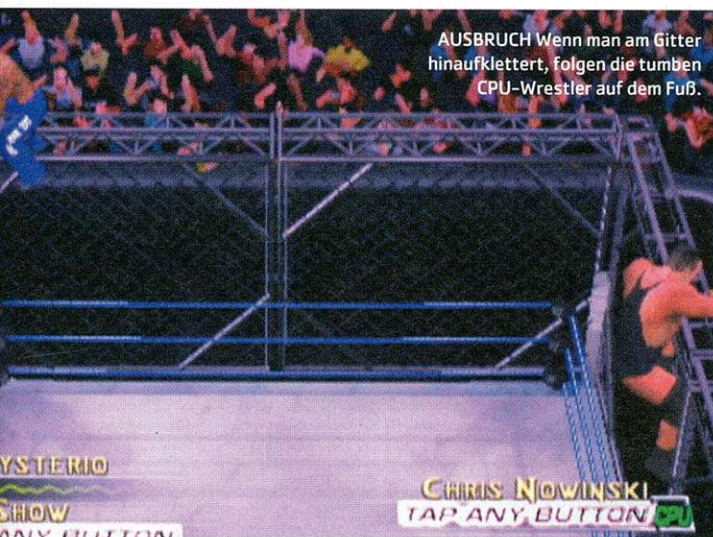
der King of The Ring zum Standard. Besonderes Augenmerk haben die Entwickler auf einen lang motivierenden Saisonmodus gelegt.

Saison mit Sinn

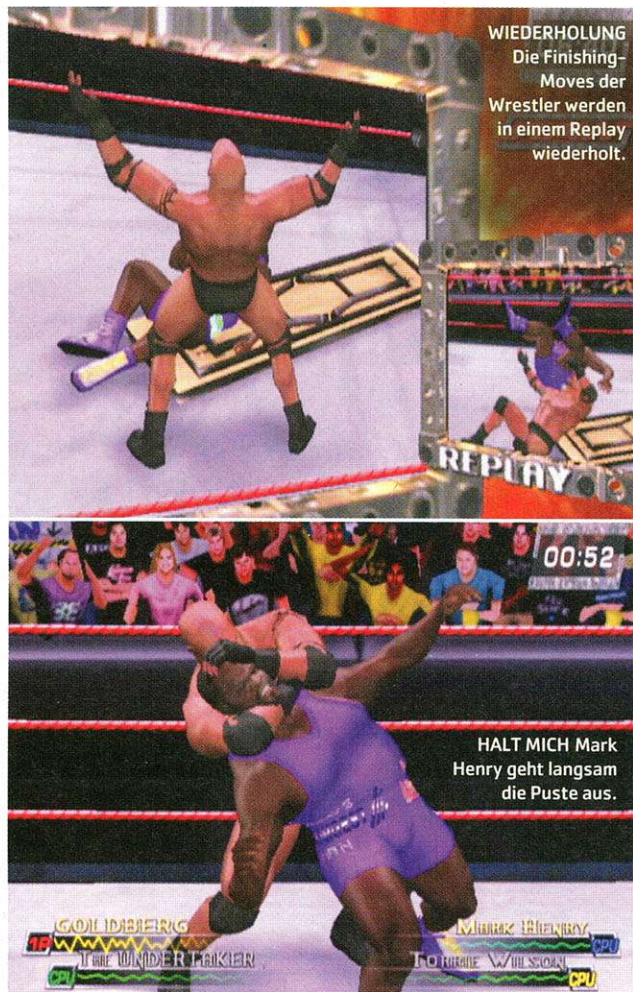
Beim Herzstück des Spiels besteht sogar die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig die Laufbahn eines Muskelberges zu prä-

gen. Dabei müssen Fans auf keinen ihrer Lieblinge verzichten, 64 Athleten stehen zur Verfügung, darunter auch elf Vertreter des schwachen Geschlechts, wobei angesichts der weiblichen Oberarme dieser Ausdruck hier fehl am Platze wirkt. Alteingesessene Wrestlingexperten freuen sich über ergraute Recken wie Hulk Hogan oder Ric Flair. Natürlich sind auch neue Stars,

etwa Brock Lesnar neben den altbekannten Zugpferden wie The Rock, Triple H oder Goldberg, im Ring mit dabei. Wem keiner der Hünen zusagt, bastelt sich im ausführlichen Create A Supertar seinen eigenen Modellathleten zusammen oder stellt sich ein schlagkräftiges Team zusammen. Nähere Einzelheiten zum Editor erfahren Sie im Extrakasten. Im Verlauf einer Sai-



WWE Raw 2: Ruthless Aggression



WIEDERHOLUNG
Die Finishing-
Moves der
Wrestler werden
in einem Replay
wiederholt.

HALT MICH
Henry geht langsam
die Puste aus.

LIVE-WRESTLING MIT WWE-STARS

Big Show, The Undertaker und Co. erobern Deutschland!

THQ sponsert das WWE-SmackDown!-Event, das im Rahmen der „Passport to Pain“-Tour am 10. Oktober ab 20.00 Uhr in der Kölnarena stattfindet. Zu der einzigen Show in Deutschland kommen Stars wie Big Show, Undertaker, Chris Benoit, Rey Mysterio und die schnuckelige Torrie Wilson. Wie man noch kurzfristig an Tickets kommt, die Matches und alle weiteren Infos erfahren Sie auf der Website www.wrestlinglive.de.

son kommt dem Verhältnis zu den anderen Wrestlern große Bedeutung zu. So besitzt jeder Profi vier befreundete und vier verfeindete Konkurrenten. Das Verhältnis können Sie während der Saison entscheidend beeinflussen. Wenn Sie nicht selbst im Ring stehen, haben Sie die Auswahl aus mehreren Aktionen, die bei Kämpfen anderer Wrestler möglich sind. Es gibt viele Arten, dem Erzfeind eins auszuwischen. So kann man, während der Konkurrenz auf der Matte schwitzt, kurzerhand mal etwas aus seiner Sporttasche entwenden. Das Aufschaukeln in der Umkleidekabine, verbunden mit einer Überraschungsattacke, ist ein ebenso probates Mittel wie das Rumstänkern vor dem Kampf. Ganz fiese Naturen stellen dem Kontrahenten vor dem Match eine Falle oder greifen kurzerhand in das laufende Match ein, um den ungeliebten Gegner eins auszuwischen. Wer sich mit seinen Verbündeten besser stellen will, spricht in der Kabine Mut zu oder versucht, das Match durch Bestechung zugunsten des Freundes zu beeinflussen. Doch Vorsicht, nicht jede Aktion hat Erfolg. Vielmehr wird per Zufallsgenerator entschieden, ob der Plan aufgeht oder scheitert. Durch missglückte Aktionen verlieren Sie sowohl Sympathiepunkte bei den Fans als auch Energie. Für manche Titelfkämpfe benötigen Sie einen bestimmten Popularitätswert, um teilnehmen zu können. Die Energie lässt sich durch ein paar Ruhepausen zwischen den Matches problemlos regenerieren, so dass Sie topfit in den Ring steigen können.

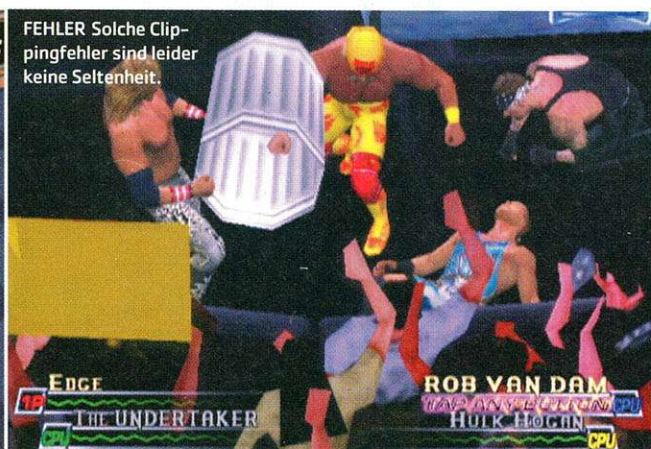
Im Ring geht's rund

Beim obligatorischen Einmarsch vor dem Match geht es mit viel Brimborium und der Originalmusik der Wrestler in den Ring. Nach

dem Eröffnungsgong zeigt sich, dass der Titel im Vergleich zum Vorgänger auch in Sachen Steuerung und Gameplay deutlich mehr zu bieten hat. Mittels der Haupttasten bearbeiten Sie den Gegner mit Tritten oder Schlägen. Ist der Kontrahent weich geklopft, wird es Zeit für eine paar Powermoves. Diese führen Sie mittels A-Knopf und dem Digitalpad aus. Vom Neckbreaker über den Clotheline bis hin zum Tombstone sind alle Manöver im Repertoire. Feinheiten wie das Bearbeiten des Gegners an den Ringseilen oder ein kraftvolles Manöver aus dem Lauf heraus sind ebenso gut ausführbar wie der fiese Griff zu einer illegalen Ringwaffe. Hat man beispielsweise einen Manager an seiner Seite, reicht einem dieser je nach Matchverlauf mal einen Stuhl oder ein Verkehrsschild, mit dem der Gegner fies vermöbelt werden kann. Hier ist aber Vorsicht geboten, da je nach Matchart eine Disqualifikation drohen kann. Wer keinen Manager hat, kann sich außerhalb des Rings mit allerlei Waffen versorgen. Bei Moves vom obersten Seil stellen sich die Muskelberge teilweise bemerkenswert dämlich an. Liegt der Gegner beispielsweise benommen auf der Matte, wird des Öfftern ein Manöver gegen einen aufrecht stehenden Kontrahenten vom Stapel gelassen. Hier offenbart das Gameplay kleinere Schwächen. Darüber hinaus kann man teilweise zu leicht einen Sieg erringen, indem man den Gegner zu Beginn aus dem Ring befördert. Steht ein Manager außerhalb des Rings, wird der Konkurrent sehr schnell ausgezählt, da er durch die Schläge des Managers nicht mehr rechtzeitig in den Ring zurückkehren kann. Hat man den gegnerischen Muskelprotz ordentlich vermöbelt, steigt die eigene Energieleiste, während



HINTER DEN
KULISSEN Beim
Überraschungsan-
griff in der Umklei-
dekabine ist der
Gegner platt.



FEHLER Solche Clip-
pingfehler sind leider
keine Seltenheit.



SIEG Booker T
lässt sich feiern.

der Konkurrent müde wird. Haben sich die Fleischberge in Rage geprägt, wird es Zeit für den fatalen Finishing-Move. Je nach Stellung zum Gegner sind mehrere dieser spektakulären und toll in Szene gesetzten Manöver möglich. Mit etwas Timing und dem gleichzeitigen Drücken von A und B gehen diese tollkühnen Manöver gut von der Hand.

Technischer K.o.?

Am beeindruckendsten sind in technischer Hinsicht sicherlich die exzellenten, detailreichen Modelle der Athleten. Über den Körperbau und die Tätowierungen bis hin zu der Mimik in den fein ausmodellierten Gesichtern der Wrestler stimmt einfach alles. Zusammen mit den stimmungsvollen Einmärschen wird so eine TV-gerechte Show geboten. Die Animationen der Hünen sind ebenfalls sehr authentisch und flüssig, vor allem die Powermoves werden dank wechselnder Kameraperspektiven eindrucksvoll präsentiert. Das ganze Spektakel im Ring wirkt allerdings nicht gerade superdynamisch. Etwas mehr Spieltempo hätte hier gut getan. Zu diversen Clippingfehlern gesellt sich überdies die ein oder andere schlampige Kollisionsabfrage. So greift der Wrestler beim Ansetzen eines Haltegriffs ab und zu ins Leere, obwohl der geschwächte Konkurrent direkt vor ihm liegt. Ansonsten machen die Kämpfe einen guten Eindruck, der durch die eingebildeten Replays bei den Finishing-Moves verstärkt wird. Etwas dürrig ist dagegen die Audiokulisse während der Matches. Die Fans auf den Rängen könnten sich ruhig stärker bemerkbar machen, wenn sich die Hünen im und außerhalb des Rings Saures geben.

JENS QUENTIN

DETAIL-CHECK WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION

Verbessert in allen Belangen

Im Vergleich zum durchschnittlichen Vorgänger kann *WWE Raw 2: Ruthless Aggression* in nahezu allen Belangen ordentlich zulegen. Wir haben die beiden Teile genau miteinander verglichen.



WWE RAW 2

UMFANG

★★★★★

Aktuelles Roster: Aus dem Jahr 2003

Wrestler: 64, davon 11 weibliche + freispielfähige Charaktere

Waffen: Ja. Tische, Leitern, Stoppschilder, Stühle und andere

Spielmodi: Turnier, Royal Rumble, King of the Ring, Saison, Create-A-Superstar, Create A Team, Exhibition

Create-A-Superstar: Genialer Editor, sehr umfangreich und leicht zu bedienen. Create-A-Team ist ebenfalls möglich.



Matcharten: Normal, Tag Team, Hardcore, Street Fight, Ladder, Table, TLC, Battle Royal, Cage, Hell in A Cell, Tornado, Triple Threat, Fatal 4 Way, Armageddon

Mehrspielerwert: Neben den normalen Mehrspielermodi überzeugt vor allem der zu viert spielbare Saisonmodus.

Referee: 4 Referees anwählbar, Referees können im Ring angegriffen werden

Steuerung: Dank der eingängigen Steuerung sind sowohl die Strike- als auch die Grapplingmoves gut ausführbar. Die jeweiligen Special Moves sind ebenfalls gut umzusetzen.

Moves: Jeder der Wrestler hat seine eigenen Finishing-Moves, die dank Replays gut in Szene gesetzt sind. Die Animationen bei den Manövern sind flüssig.

Boni: Theater: 64 Movies zu den Wrestlern freispielfähig

Hall Of Fame: Hier wird per Statistik der Fortschritt des Spielers in den einzelnen Spielmodi festgehalten.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Sehr schön ausmodellerte Charaktere mit vielen Details wie Armschonern, Tätowierungen und Masken. Die Zuschauerränge sind ebenso wie die Arenen gut dargestellt. Die Animationen der Wrestler sind authentisch. Negativ fallen eine teils schlampige Kollisionsabfrage und Clippingfehler auf.

Sound: Jeder Wrestler hat beim Einmarsch seine individuelle Musik. Die Atmosphäre von den Zuschauerrängen könnte besser sein.

Ladezeiten: Liegen in erträglichem Rahmen und stören nicht.

Präsentation: Die Menüführung ist eingängig und gut handhabbar. Die Rivalitäten zwischen den Muskelbergen werden im Saisonmodus durch kurze Cut-Szenen gut in Szene gesetzt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

WWE Raw 2 merzt die Schwächen des Vorgängers konsequent aus.



WWE RAW

UMFANG

★★★☆☆

Aktuelles Roster: Aus dem Jahr 2001

Wrestler: 43, davon 4 weibliche + 5 freispielfähige Charaktere

Waffen: Ja. Tische, Leitern, Stoppschilder, Stühle und andere

Spielmodi: Exhibition, Title Match, King of the Ring, Create-A-Superstar

Create-A-Superstar: Guter Editor, aber nicht so viele Auswahlmöglichkeiten wie beim Nachfolger. Etwas umständliche Bedienung.



Matcharten: Normal, Tag Team, Tornado, Triple Threat, Fatal 4 Way, Battle Royal, Handicap Match

Mehrspielerwert: Nur einzelne Matches mit mehreren Spielern bestreitbar, kein Saisonmodus

Referee: Keine Referees anwählbar, keine Referees im Ring

Steuerung: Steuerung etwas träge und unpräzise. Steuerung ist nicht so komfortabel wie beim Nachfolger.

Moves: Jeder Wrestler ist mit seinen individuellen Special Moves vertreten. Die Animationen sind etwas träger als bei *WWE Raw 2*.

Boni: Museum: Biografien aller WWF-Stars mit Kurzbeschreibung des Lebenslaufs, Aufstellung aller freispielfähigen Waffen und Gegenstände mit Angabe des Wirkungsgrades

TECHNIK

★★★★☆

Grafik: Detaillierte Wrestler-Modelle, die jedoch in Bezug auf die Mimik nicht ganz mit den Hünen aus *WWE Raw 2* mithalten können. Die Animationen sind gut gelungen. Kollisionsabfrage nicht immer ganz exakt, außerdem trüben Clippingfehler den optischen Eindruck.

Sound: Jeder Wrestler hat beim Einmarsch seine individuelle Musik. Die Zuschauerränge sind nicht so gut gelungen wie beim Nachfolger.

Ladezeiten: Liegen in erträglichem Rahmen und stören nicht.

Präsentation: Etwas umständliche Menüführung. Aufgrund des fehlenden Saisonmodus hat der Titel in Sachen Langzeitmotivation nicht viel zu bieten.

GESAMTWERTUNG

★★★★☆

Besonders in Sachen Umfang und Spielmechanik kann der Titel nicht überzeugen.

MEINE MEINUNG:

Jens Quentin
... macht nur Powermoves.



Der zweite Teil von *WWE Raw* punktet genau da, wo der erste Teil herb enttäuschte. Die vielen Spielmodi und Matcharten lassen kaum Wünsche offen und der mit drei Mitspielen bestreitbare Saisonmodus kann ebenfalls überzeugen. Das Pflegen von Feindschaften oder die Verbindung mit befreundeten Wrestlingstars macht einfach Spaß, auch wenn einige Aktionen, wie der stets gleich verlaufende Überraschungseingriff in der Umkleidekabine, mit der Zeit eher nerven als motivieren. Die Steuerung ist eingängig und bietet auch anspruchsvolle Aktionsmöglichkeiten wie Manöver vom obersten Seil, Attacken aus dem Lauf oder krachende Tag-Team-Moves. Das Gameplay ist bis auf einige Ausreißer in Sachen Kollisionsabfrage und Gegner-KI ausgereift. Zu den ärgerlichen KI-Patzen gehört unter anderem die Tatsache, dass sich die Wrestler bei Käfigkämpfen ziemlich dämlich anstellen. Anstatt dass sie bei einem gegnerischen Ausbruchversuch beherrzt am Gitter rütteln, klettern sie selbst ebenfalls verspätet das Gitter hinauf. Ich vermisse außerdem schmerzlich die Dynamik eines *WWF No Mercy (NG4)*. Wer auf das Showspektakel steht und eine Xbox besitzt, kommt an *WWE Raw 2: Ruthless Aggression* allerdings allein schon wegen der fehlenden Konkurrenz trotzdem nicht vorbei. Get in the ring!

TEST

WWE Raw 2

GENRE:

Wrestling

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

THQ

ENTWICKLER:

Anchor Inc./Jakks

SPRACHE:

Englisch

VIDEO:

4:3

AUDIO:

Dolby Digital 5.1

PREIS:

€ 59,95

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

TERMIN:

Mitte Oktober

INTERNET:

www.thq.de

PRO/CONTRA:

- + Genialer Create-A-Superstar-Modus
- + Saison zu viert spielbar
- + Teilweise üble Kollisionsabfrage
- KI streckenweise schwach

FAZIT: Deutlich verbesserter Nachfolger mit mehr Spielmodi, besserem Gameplay und starkem Saisonmodus.

SOUND
73%

GRAFIK
80%

MEHRSPIELER-WERTUNG
86%

EINZELSPIELER-WERTUNG
82%



Best Xbox-Game der GC 2003

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

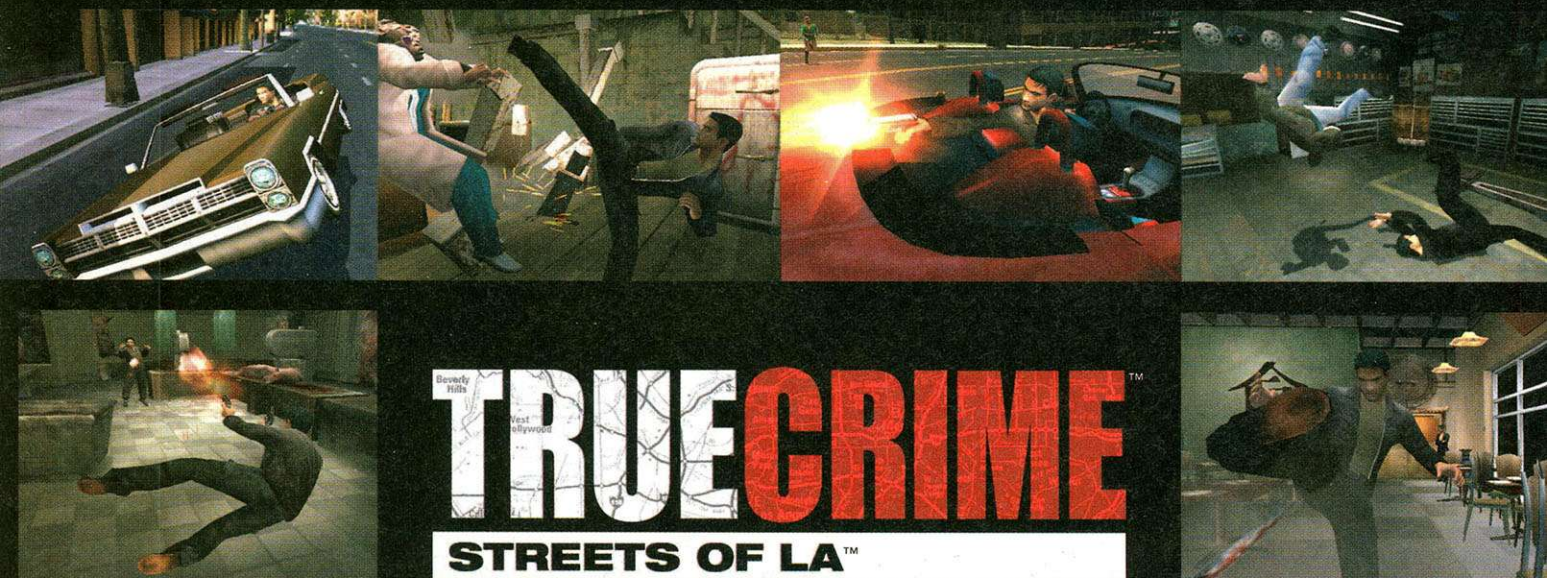
01 Most wanted OPM2 (11/03)

PLAYZONE

01 Most wanted PlayZone (10/03)

N-ZONE

01 Most wanted N-Zone (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

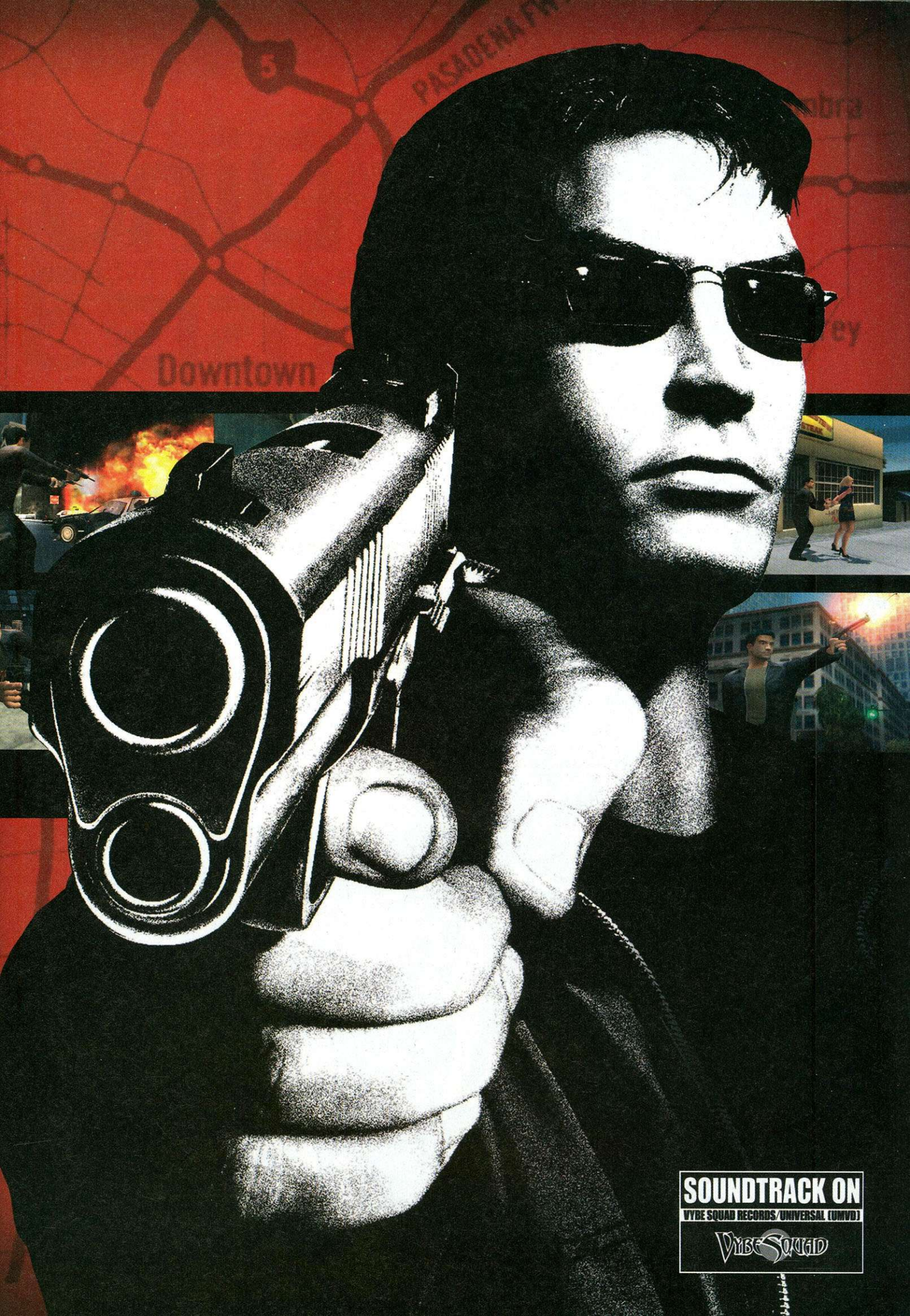
NINTENDO
GAMECUBE

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

Dino Crisis 3

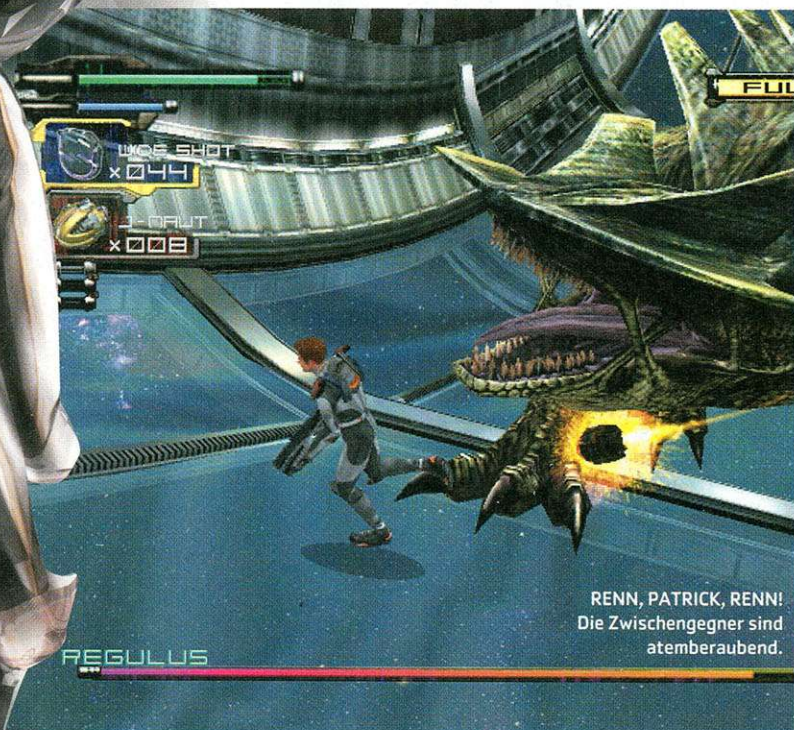
Auf dem Raumkreuzer Ozymandias lauert das **Grauen aus der Urzeit**.

An diesem Morgen des Jahres 2548 weckt die Mannschaft des Rettungsschiffs I.G.M. Seyfert im Orbit des Planeten Jupiter einen schlafenden Riesen. Kurz nach Entdeckung aktiviert der vor 300 Jahren verschollene Siedlungsraum Ozymandias seine Waffensysteme, zerstört das Rettungsschiff und bereitet damit auch einem Großteil der Besatzung ein eiskaltes Begräbnis in den Weiten des Weltalls. Nur wenige Überlebende einer Vorhut können sich in einer verzweifelten Aktion an Bord des gigantischen Raumschiffs retten. Dabei hatte alles so

ruhig angefangen – die Soldaten der I.G.M. Seyfert waren zwar schwierige Einsatzbedingungen gewohnt, hatten aber nicht mit dieser Gegenwehr gerechnet. Denn warum sollte die Besatzung der riesigen Ozymandias plötzlich Verbündete angreifen?

Gegenwehr ist angesagt

Den größten Teil der Zeit werden Sie nun mit Patrick, später auch kurz mit der Soldatin Sonya unterwegs sein, um das Schicksal der Mannschaft der Ozymandias zu klären. Kurz nach dem Betreten der Luftschleuse merken Sie, dass augenscheinlich keine Menschen mehr an Bord sind, sondern scheinbar nur noch riesige Dinosaurier ihr Unwe-



RENN, PATRICK, RENN!
Die Zwischengegner sind
atemberaubend.

REGULUS

sen treiben. Gut, dass Sonya und Patrick Waffen an Bord genommen haben. Zukünftiges Universalwerkzeug zum Dino-Erlegen ist das Schnellfeuergewehr, das einen Granatenmodus bietet und unterschiedliche Munitionsarten aufnimmt. So verfügen Sie neben einer Art Schrotmunition bald auch über einen Laserstrahl. Bei größeren Gegnermassen kommen die so genannten W.A.S.P.s zum Einsatz – kleine Flugdrohnen, die per Druck auf die Y-Taste aktiviert werden. Von diesen gibt es ähnlich wie bei der Munitionsauswahl unterschiedliche Varianten, die etwa direkt angreifen oder aus der Entfernung Energielanzern abfeuern. Entwickler Capcom hat den fliegenden Helfern außerdem eine Schlüsselfunktion verliehen: Ab und an können Sie damit Türen aufschließen, die spezielle Steckplätze für die fliegenden Helfer bieten.

Herzrasen durch Urzeitmonster

Die Gegnerscharen in *Dino Crisis 3* hätten durchaus abwechslungsreicher sein können, allerdings werden Ihnen auch die häufiger auftretenden Feinde genug Adrenalinschübe verschaffen. Denn dumm agieren die Wesen nicht – verabschieden Sie sich also schon mal von dem Gedanken, auf höher gelegenen Plattformen vor den scheinbar tumblenden Viechern sicher zu sein. Oft genug stand bei unserem Test plötzlich einer der Dinos neben uns, um Patrick oder Sonya eines Besseren zu belehren.

Selbst Granatenattacken weichen sie oft genug aus, so dass Sie Ihre Taktik neu durchdenken müssen. Hilfreich ist dann besonders der Raketenrucksack, den beide Charaktere immer schultern – so können Sie Ihren Gewichtsnachteil mit Schnelligkeit mehr als nur ausgleichen und auch einen der Kämpfe gegen die Zwischengegner überstehen. Aktiviert wird der Raketenrucksack standardgemäß durch die rechte Schultertaste Ihres Controllers, über den B-Knopf gibt es zusätzlichen Schub nach oben. Einziger Nachteil des Systems: Die Energie für den Raketen Schub ist begrenzt und lädt sich nach Versiegen nur langsam wieder auf. Glücklicherweise können Sie an Speicherstationen im Spiel bestimmte Attribute wie den genannten Schub vergrößern und sich auch mit anderen netten Items ausrüsten. Gesundheits-Päckchen sind zwar auch im Spiel verteilt, hier können Sie sie aber auch gegen Credits eintauschen. Die verdienen Sie sich durch das Einsammeln von Bonussymbolen und das Erlegen der Saurierbrut. Wenn Sie trotz aller Hilfsmittel nicht weiterkommen, ist der richtige Raum vielleicht einfach nur noch nicht begehbar. Dann kommt ein anderes Spielelement von *Dino Crisis 3* zum Einsatz. An speziellen Konsolen ändern Sie per Knopfdruck den Zusammenbau der Ozymandias, wodurch neue Räume zugänglich werden, was meist durch atmosphärische Zwischensequenzen begleitet wird.



IM BRENNPUNKT
Glücklicherweise lassen sich diese Kanonen schnell ausschalten.

GEWINNSPIEL

10 Dino Crisis 3-Mini-Poster

PREISE:
Gewinnen Sie eines von 10 *Dino Crisis 3*-Mini-Postern, die Director Tetsuro Ohyama für uns auf der Games Convention signierte.

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Text: **XZ 05** 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

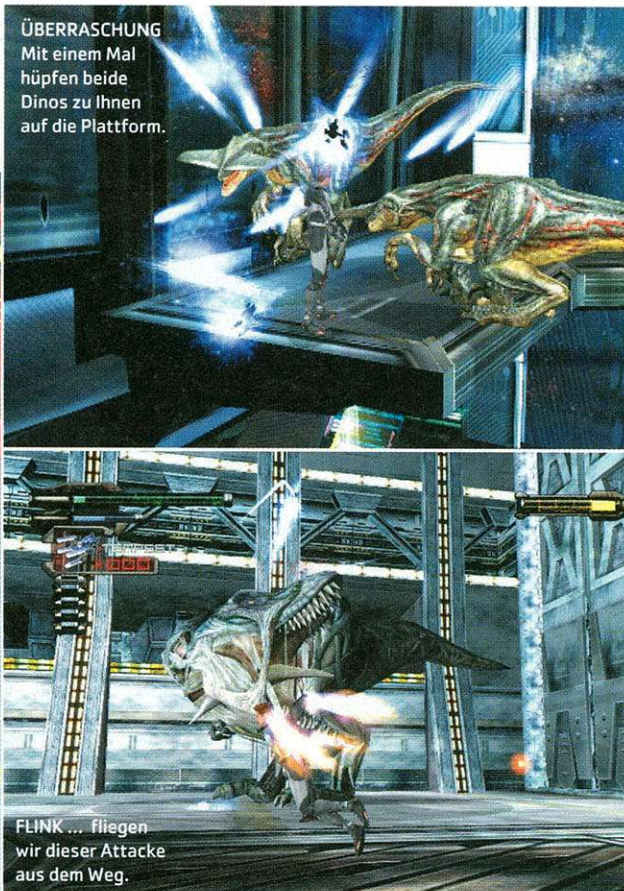
Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 662 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 711 sfr 0,50/Min.

Teilnahmeschluss ist der 5. November. Viel Glück!

Oder schicken Sie eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: XBOX-ZONE
Kennwort: XZ 05
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder per SMS teilnehmen. Auch hier: **Teilnahmeschluss** 5. November.

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



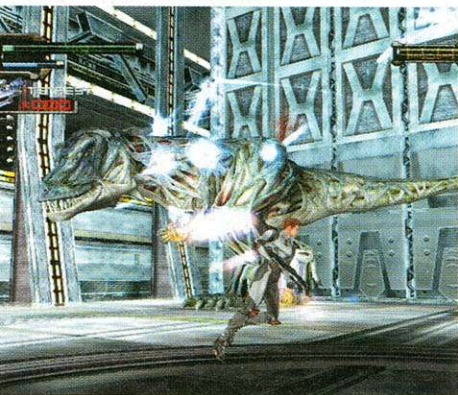
Sinnliches trotz Kamera-Chaos

Das Erforschen der Ozymandias ist ein Fest für die Sinne des Spielers. Fast überall blitzt Chrom, Spiegeleffekte laden zum Staunen ein. Sehr gelungen ist ebenfalls die musikalische Untermalung: Bei Angriffen hektisch und temporeich, bei ungestörten Erkundungsgängen sorgen ruhigere Töne für Abwechslung. Kinoreif sind die Zwischensequenzen von *Dino Crisis 3*. Was hier an Spezialeffekten, Mimik und lippen-synchronen Dialogen geboten wird, ist auf der Xbox momentan konkurrenzlos. Wie in der japanischen Version kann die schöne Präsentation aber nicht über die mangelhafte Kameraführung im Spiel selber hinwegtäuschen. Vielfach springen Sie ins Unbekannte, Gegner tauchen scheinbar aus dem Nichts auf, weil die Kamera sie vorher einfach nicht zeigt. Mögliche Lösung: Sie feuern in neuen Räumen sofort drauflos und hoffen auf die automatische Zielerfassung. Oder Sie schalten in die Ego-Perspektive, in der aber die Zielhilfe wegfällt. Für die Ozymandias selber gibt es zum Glück eine frei dreh- und zoombare Karte, so dass Ihnen wenigstens hier nicht die Übersicht verloren geht.

NICO LINDNER



SCHLÜSSEL Die Kampfdrohnen dienen auch als Türöffner.



IM VERGLEICH ... zu diesem Urvieh sind Sie ein Winzling.

DETAIL-CHECK DINO CRISIS 3

Zwei optisch ansprechende Titel mit argen Kameraproblemen

Aussehen allein ist nicht alles. Wir zeigen Ihnen im Vergleich von *Dino Crisis 3* und *Otogi: Myth of Demons* auf, wie sehr eine unausgewogene Kameraführung Spielspaß kosten kann.



DINO CRISIS 3

UMFANG

★★★★★

Story: Im Jahr 2549 sind Sie gezwungen, auf dem verschollen geglaubten Raumer Ozymandias notzulanden. Dinosaurier sind Ihre Gegner, Sie müssen das Schicksal der Menschheit erkunden.

Setting: Das Raumschiff Ozymandias

Steuerbare Figuren: 2, Patrick und Sonya

Besonderheiten: Dank einem Raketenrucksack sind höher gelegene Plattformen und nicht so wendige Gegner kein Problem.

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar (einfach, mittel, schwer)

Spielzeit: Etwa 10 Stunden

Rätsel: Ja, simple Schlüssel-Aufgaben

Unterschiedliche Waffen: Ja, u. a. Drohnen

Zwischengegner: Ja, meist riesige Dinosaurier

Speichermöglichkeit: Ja, Savepoints

STEUERUNG

★★★★★

Tastenbelegung: Durchdachte Anordnung

Einarbeitungszeit: Schnell beherrschbar

Hilfsmittel: Menüs erklären die Belegung.

KAMERAPERSEKTIVE

★★★★★

Größter Schwachpunkt von *Dino Crisis 3*. Der Spieler rennt oft blind ins Verderben, Gegner sind verdeckt. Auch bei Sprüngen in neue Bildschirmbereiche kostet dies den Spieler oft genug Lebensenergie, da lebensrettende Vorsprünge erst spät zu erkennen sind.



GRAFIK & SOUND

★★★★★

Spielwelt: Optisch zurzeit Referenztitel für grafische Opulenz

Zwischensequenzen: Gerenderte Minifilmchen in kinoreifer Qualität

Menüs: Technisches Outfit

Musik: Elektronisch angehauchte Soundtracks, je nach Action auf dem Schirm Tempowechsel

Sprachausgabe: Professionelle Sprecher

Lippen-synchronisation: Exakt

Soundeffekte: Zweckmäßig, erinnern an Spielhallen-Automaten.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Ergebnis: *Dino Crisis 3* ist grafisch besser als *Otogi: Myth of Demons*. Durch die miese Kamera verliert das Dino-Abenteuer aber wieder Punkte. So bleiben beide gleichauf.



OTOGI: MYTH OF DEMONS

UMFANG

★★★★★

Story: Finstere Dämonen überfallen die Erde – als untoter Held Raikoh sollen Sie die Hölle zurückschlagen und somit gleichzeitig Ihre beschmutzte Seele reinwaschen.

Setting: Das Alte Japan

Steuerbare Figuren: 1, Held Raikoh

Besonderheiten: Raikoh sammelt neben Waffen Zaubersprüche, die Sie nach dem Stein- und Schere-Prinzip taktisch klug einsetzen.

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Spielzeit: Etwa 15 Stunden

Rätsel: Nein, Action beherrscht das Spiel

Unterschiedliche Waffen: Ja, über 30 Waffen

Zwischengegner: Ja, diverse Finsterlinge

Speichermöglichkeit: Nach Levelende

STEUERUNG

★★★★★

Tastenbelegung: Ebenfalls eingängig

Einarbeitungszeit: Sehr kurz

Hilfsmittel: Menüs erklären die Belegung.

KAMERAPERSEKTIVE

★★★★★

Wie bei *Dino Crisis 3* kostet die Kamera Spielspaß. Bei größeren Gegnermassen fehlt die Übersicht, Feinde verwehren die Sicht des Spielers auf den eigenen Charakter. Im Vergleich zu *Dino Crisis 3* halten sich die Kameraprobleme aber in Grenzen.



GRAFIK & SOUND

★★★★★

Spielwelt: Bietet Abwechslung für die Augen, später leider Level-Recycling

Zwischensequenzen: In Spielgrafik, erreichen nicht die Klasse von *Dino Crisis 3*

Menüs: Außergewöhnliche Optik

Musik: Stimmungsvolle Soundtracks im Japan-Style

Sprachausgabe: Sehr gut, aber nur eine Stimme

Lippen-synchronisation: Nicht vorhanden

Soundeffekte: Ebenfalls zweckmäßig, besitzen leider nicht die Qualität der Grafik.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner
... ist enttäuscht.



Schade, Capcom! Leider wurde vernachlässigt, die europäische Version von *Dino Crisis 3* mit einer besseren Kameraführung auszustatten. Dies hatten wir bereits bei unserem Test des japanischen Spiels in der Ausgabe 09/03 bemängelt und auf Nachbesserung gehofft. Denn die schlechte Kamera kostet sehr viel Spielspaß: Erst spät oder gar nicht sehen Sie Feinde, meist feuern Sie ins Nichts – Gott sei Dank zielen Patrick und Sonya automatisch, sonst wären Sie in manchen Situationen verloren. Grafisch gehört dieser Titel aber zum Besten, was Sie auf der Xbox zu sehen bekommen können. Zu den chromblitzenden Räumen und kinoähnlichen Zwischensequenzen gesellt sich die passende Musikuntermalung. Gut gefallen haben mir ebenfalls die Gegner, die schlauer agierten als gedacht. Solche Schreckmomente sorgen für Spaß beim Spiel. Wenn Sie dann noch den Raketenrucksack anschmeißen, um einen der riesigen Zwischengegner zu umkurven, kommt noch mehr Laune auf. *Dino Crisis 3* ist zwar nicht der erhoffte Hilt, aber gerade für Fans ein ausgiebiges Probespiel wert. Andere sollten erst einmal schauen, ob sie mit dem bedauerlichen Kamera-Krampf zurechtkommen.

Dino Crisis 3

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Capcom

ENTWICKLER:

Capcom

SPRACHE:

Englisch, dt. Untertitel

VIDEO:

4:3

AUDIO:

Dolby Digital 5.1

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

TERMIN:

7. November

INTERNET:

www.capcom-europe.com

PRO/CONTRA:

+ Sehr gute Grafik

+ Kinoähnliche Zwischensequenzen

- Üble Kameraführung

- Störende Ladezeiten

FAZIT:

Teil 3 der Dino-Hatz ist Pflichtkauf für Fans der Serie. Andere spielen ob der miesen Kamera unbedingt Probe.

TEST

SOUND
82%

GRAFIK
84%

MEHRSPIELER-WERTUNG

—

EINZELSPIELER-WERTUNG

78%



It's in the game.



BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum, ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, musst du stark sein. Und du musst brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles FIFA Lizenzprodukt. © 1977 FIFA. © Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielernamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen, Markennamen und Logos sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. TM, © and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, © and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Der steinige Weg **Richtung Weltrettung** führt in diesem Spiel durch die Arena.

Gladius



Dämonen, mächtige Weltenzerstörer und untote Kriegsherren haben eines gemeinsam: Wenn sie in irgendeiner Parallel-dimension ruhig gestellt werden, kommen sie mit Sicherheit nach einer Weile zurück. *Gladius* von Activision erzählt eine ähnliche Geschichte, als Hintergrund dient eine Welt, die dem alten Rom ähnelt. Nachdem ein dunkler Dämon vor langer Zeit verbannt wurde, ist er mit der Zeit in Vergessenheit geraten. Ausgerechnet zwei Menschen, deren Völker sich vor der verlustreichen ersten Dämonenvertrei-

bung beinahe selber auslöschten, sollen die Neubeschwörung verhindern. Sie übernehmen entweder die Rolle von Valens, Sohn des größten Gladiators von Imperia, oder von Ursula, Tochter des Barbarenkönigs von Nordagh, um in die Geschichte einzugreifen. Valens will die Kämpferschule des ermordeten Vaters zu Erfolgen führen, Ursulas Wunsch ist es,

sich von der bedrückenden Fürsorge ihres Erzeugers zu befreien und die Welt kennen zu lernen. Noch wissen beide nichts von ihrem Schicksal, das zu Spielbeginn bereits angedeutet wird. Noch steht der Kampf um Ruhm und Ehre in den Gladiatoren-Arenen im Vordergrund – und der hat es in sich.

Was darf es sein?

Gladius bietet beim Zug durch die Arenen und deren Ligen nicht nur normale Kampfduelle. Modi wie „King of the Hill“ oder „Wer zerstört die meisten Fässer“ sorgen für zusätzliche Abwechslung. Nach jedem gewonnenen Kampf gibt es Erfahrungspunkte, die Ihre Recken in bestimmten Abständen einen Level aufsteigen lassen. Dann können Sie neue Fähigkeiten für den Kampf erlernen – je nach Wunsch Spezialattacken, neue Zauber, Defensivfähigkeiten oder die so genannten „Affinities“, eine Art Vorliebe für ein Element wie beispielsweise Wasser oder Feuer. Mit der dazu passenden Waffe im Gepäck können Sie in Zukunft besonders viel Unheil beim Gegner anrichten. Nachteil: Eine solche Attacke ist erst nach einer Weile möglich. Waffen sind aber nicht Ihre einzigen Verbündeten: In der Nähe von Arenen bieten mögliche Rekruten für Ihre Kämpferschulen ihre Dienste an. Sie können sich entscheiden, ob das für längere Zeit oder nur für einen Kampf sein soll. Die Auswahl an möglichen Verbündeten richtet sich auch danach, wie bekannt Sie sind – und wo Sie suchen: In den bewaldeten Landstrichen von Nordagh können das Hexen oder auch die kuriosen Berserker sein, im Rom ähnelnden Imperia die zwar langsamen, aber schlagkräftigen Centurio. Den

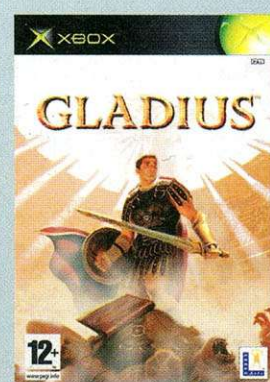


Weg dorthin bestreiten Sie über eine kleine Landkarte, auf der Sie Ihre Spielfigur in neue Gefilde führen. Mit der Zeit sammeln Sie sich sowohl mit Ursula als auch mit Valens eine schlagkräftige Truppe zusammen – da die Einheiten sich hinsichtlich ihrer Fähigkeiten unterscheiden, können Sie mit der Zeit auch immer neue Taktiken im Kampf anwenden. Gute Tutorials zeigen Ihnen vorher, dass Umgebungen in den unterschiedlichen Kampfarenen ebenfalls eine Rolle spielen. Steinbrocken oder Holzkisten bieten beispielsweise Höhenvorteile, von denen selbst kleinere Einheiten harte Attacken fahren können. Apropos Attacken: In *Gladius* lassen Sie die Auswirkungen der Schläge entweder automatisch ausrechnen oder Sie legen selber Hand an. Via „Swingmeter“ drücken Sie bei einer Attacke dann rechtzeitig die entsprechenden Buttons Ihres Controllers.



REKRUTEN Für Geld können Sie neue Leute anheuern.

GEWINNSPIEL



Versuchen Sie Ihr Glück! Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Activision zehn Exemplare von *Gladius*.

Zehn Exemplare von *Gladius* zu gewinnen

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Text: XZ 06 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 sfr 0,50/Min.



Teilnahmeschluss ist der 5. November. Viel Glück!

Oder schicken Sie eine Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: XBOX-ZONE
Kennwort: XZ 06
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder per SMS teilnehmen. Auch hier, **Teilnahmeschluss** 5. November.

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

Fesselnd trotz magerer Story

Die zu Anfang beschriebene Hintergrundgeschichte von *Gladius* tritt leider nur selten in Erscheinung. Zu winzig sind die Häppchen, die Sie über die Schicksale der beiden Helden mitbekommen. So wird das Sammeln von Trophäen in den Ligen und das Überwinden mächtiger Kontrahenten zum vorwiegenden Motivator. Über 500 Kämpfe für beide Handlungsstränge liefern in diesem einsteigerfreundlichen Taktik-Rollenspiel aber mehr als genug fesselnde Herausforderungen. Haben Sie Kapitel 2 erreicht, steht Ihnen außerdem ein Coop-Modus zur Verfügung, bei dem Sie die Kämpfe mit einem Freund absolvieren können. Unabhängig von der *Gladius*-Geschichte können sich dann zudem bis zu vier Spieler Arenaduelle liefern. Gerade durch die letzte Variante kommen spannende Turniere zustande. Grafisch und soundtechnisch präsentiert sich *Gladius* mehr als solide, insbesondere die Darstellung der Charaktere gefällt. Zwar hätte die Intelligenz der Gegner besser sein können, aber auch so entführt *Gladius* in eine Welt, die Freunde der Genres Strategie und Rollenspiel fesseln wird. Die Verkaufsversion wird übrigens komplett deutsch sein – bis zum Redaktionsschluss hatten wir nur die englische Version zur Verfügung.

NICO LINDNER



HINDERNIS Ein Wurzelzauber legt unsere Einheiten lahm.



UNGLEICH Die kleine Kriegerin hat gegen unseren Riesen keine Chance.

DETAIL-CHECK GLADIUS

Gladiatoren gegen Jedi-Ritter aus der Zukunft – wer bietet mehr?

Star Wars: K.O.T.O.R. ist der Referenztitel unter den Xbox-Rollenspielen. *Gladius*, ebenfalls von LucasArts, kann den Genre-König nicht vom Thron stürzen. Wir zeigen, warum der Kampf knapp ausging.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



GLADIUS

UMFANG ★★★★★

Story: Große, spannende Hauptstory, sehr viele Subquests

Locations: 7 verschiedene Planeten.

3 verschiedene Raumschiffe

Zeit: In ferner Zukunft

Anzahl der Charakterklassen: 3 Klassen:

Soldat, Schmuggler, Scout,

später noch mal 3 Jedi-Klassen

Startcharaktere: 1 Startcharakter, Aussehen, Fähigkeiten und Name vom Spieler beeinflussbar

Ausrüstungsgegenstände: Viele Items: Kleidung, Waffen, Schilde, Steroide

Spieldauer: Ca. 40 bis 50 Stunden. Große Motivation zum mehrmaligen Durchspielen.

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.

Soundtrack: Typisch *Star Wars*: Orchesterale Sounduntermalung der Spitzenklasse

Sprachausgabe: Komplett deutsch

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

Präsentation: Perfektes *Star Wars*-Ambiente

Übersicht: Sehr gut, Aktionen des Spielers werden nicht behindert

GESAMTWERTUNG



Das Jedi-Abenteuer bleibt Spitzenreiter des Rollenspiel-Genres für die Xbox.

UMFANG ★★★★★

Story: Durch zwei Hauptcharaktere auch zwei Handlungsstränge, wenige Nebenaufgaben

Locations: 4 verschiedene Ebenen, u. a.

Wüste und Weidenland

Zeit: Dem römischen Reich ähnelnd

Anzahl der Charakterklassen: Über 28

Klassen, von Gladiatoren und Hexen bis hin zu Tieren wie Bär und Wolf

Startcharaktere: 2 Hauptcharaktere je Handlungsstrang, nur Aussehen änderbar

Ausrüstungsgegenstände: Sehr umfangreich, diverse Waffen, Schilde und Items

Spieldauer: Ca. 35 Stunden, pro Charakter können Sie über 500 Kämpfe absolvieren.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sempel, wenn auch bestimmte Menüs erst verwirren

Kampfsystem: Ebenfalls rundenbasiert und mit starker Betonung auf die Ausarbeitung von Taktiken und Strategien. Wie beim *Star Wars*-Rollenspiel 4 Angriffsmöglichkeiten (normal, Spezialtechnik, Spezialwaffe, Zaubern).

Aufrüsten: Ab bestimmter Anzahl von Erfahrungspunkten

Abwechslung: Sehr auf die Arenen-Kämpfe fokussiert, Nebenaufgaben lockern das Geschehen auf, zusätzl. Mehrspielermodus.

Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittelschwer

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Gute Texturen, hoher Detailgrad bei den Charakteren. Die Zuschauer sehen allerdings ideenlos aus.

Soundtrack: Pathetische Musiktracks, die zum Gladiatoren-Thema passen

Sprachausgabe: Wird komplett eingedeutscht

Soundeffekte: Passende Effekte, die das Kampfgeschehen untermalen

Präsentation: Gladiatoren-Abenteuer mit ganz eigenem Charme

Übersicht: Sehr gut, zwei Zoomstufen im Kampf erleichtern Planungen

GESAMTWERTUNG



Mängel bei Story und Gegnerintelligenz lassen *Gladius* „nur“ den zweiten Platz.

MEINE MEINUNG:

Nico Lindner
... schläft kaum noch.



Gladius ist zurzeit eindeutig mein Lieblingsspiel. Und wird es wohl auch noch eine ganze Weile bleiben. Kaum angetestet, hielt mich die Spielwelt dieses strategielastigen Rollenspiels beständig vom Schlaf ab. Zugegeben, der Anfang wird dem Spieler zwar ein bisschen holprig nahe gebracht, danach entfaltet *Gladius* aber seine Qualitäten. Welche Waffen benutzt mein Held im Kampf? In welcher Liga kann ich nun kämpfen? Welches Talent sollte ich beim Aufsteigen steigern? Und vor allem: Was für verrückte Gegner werden meinem Team begegnen? Das mag ich an einem Rollenspiel, wenn auch *Gladius* wie beschrieben ein sehr taktiklastiger Vertreter des Genres ist. Als fehl am Platz empfand ich persönlich das Swingmeter. Nach kurzer Zeit habe ich es ausgeschaltet – lieber lasse ich das Programm ausrechnen, wie gut meine Recken treffen und verwende die gewonnene Zeit für den Charakterausbau. Denn es wird mit der Zeit reichlich mühsam, jede Attacke mit einem Knopfdruck auszuführen. Storytechnisch hätte LucasArts zwar die dunkle Bedrohung im Hintergrund der beiden Handlungsstränge noch ein bisschen mehr nach vorne rücken können. Sei's drum – mit *Gladius* haben Sie als Freund von Taktik und Heldenausbau lange Freude.

TEST

Gladius

GENRE: Rollenspiel

SPIELER: 1 Spieler

XBOX LIVE: Nein

HERSTELLER: Activision

ENTWICKLER: LucasArts

SPRACHE: Deutsch

VIDEO: 4:3

AUDIO: Dolby Digital 5.1

PREIS: Ca. € 60,-

USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren

TERMIN: 21. November

INTERNET: www.gladius.com

PRO/CONTRA:

- + Abwechslungsreiche Gegner
- + Umfangreiches Strategie-Rollenspiel
- Verwirrender Spielbeginn
- Gegnerintelligenz ab und an dürftig

FAZIT: Strategie und Rollenspiel wurden von LucasArts ansprechend vermischt, gerade das Gladiatoren-Ambiente ist gelungen.

SOUND 76%

GRAFIK 73%

MEHRSPIELER-WERTUNG 79%

EINZELSPIELER-WERTUNG 85%

EINE NIEDERLAGE SCHMERZT MEHR ALS JEDER BODYCHECK

Kämpfe dich an die Spitze der DEL und besiege die NHL™-Elite.



www.easports.de

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "It's in the game" sind Marken/registrierte eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NHL, National Hockey League, das NHL-Abzeichen und der Stanley Cup sind Marken/registrierte eingetragene Marken der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Marken sowie die in diesem Spiel abgebildeten Team-Logos sind Eigentum der NHL und der einzelnen Teams und werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NHL Enterprises, L.P. nicht verwendet. © 2003 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Marken der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. in Lizenz verwendet. © NHLPA. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Die Namen und Logos aller Spieler und Teams sind Eigentum der jeweiligen Besitzer und werden mit Genehmigung verwendet. Alle DEL-Logos sowie die Logos der DEL, DEL 2004 und Eigentum der Deutsche Eishockey Liga Betriebsgesellschaft mbH sind eine Gesellschaften Clubs und dürfen ohne vorherige schriftliche Zustimmung nicht abgebildet oder reproduziert werden. In diesem Spiel sind die Logos der Deutschen Eishockey Liga Betriebsgesellschaft mbH. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Nintendo GameCube ist ein Marken Nintendos, "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Judge Dredd vs. Death

Der Cop der Zukunft: **Legislative, Exekutive und Judikative** in einer einzigen Person!

Da die futuristische Großstadt Mega City 1 mit ihren 400 Mio. Einwohnern ein richtiger Sumpf des Verbrechens ist, müssen die Gesetzeshüter dort besonders viel leisten, um halbwegs für Recht und Ordnung zu sorgen. Deswegen gibt es auch keine Gewaltenteilung mehr. Die Zukunftspolizisten müs-

sen nach der Verhaftung auch Richter spielen und die Täter verurteilen. Judge Dredd ist dabei der unumstrittene Super-Cop, der die Bösewichte gleich im Akkord verhaftet und sie anschließend für lange Zeit in den Bau schickt. Doch die einfachen Kriminellen sind in diesem Spiel noch das geringste Problem von Dredd. Neben zusätzli-

herumstreunenden Vampiren taucht mal wieder der ewig schlecht gelaunte und bekanntermaßen Untote Judge Death auf. Dieser wurde von Dredd zwar schon mehrmals vernichtend geschlagen, findet aber immer wieder seinen Weg nach Mega City 1. Deswegen ist sein einziges Ziel: Chaos stiften!

Spielerische Nullnummer

Aus bekannter Ego-Shooter-Sicht marschieren Sie nun mit dem gefürchteten Cop durch die Straßen der Stadt und sorgen für Ordnung. Um gegen die Horden von Feinden zu bestehen, können Sie dabei auf

Ihre Superknanne „Lawgiver“ zurückgreifen. Diese erweist sich als Wunderwaffe, verschießt sie doch sechs verschiedene Munitionsarten (panzerbrechende, explosive Munition etc.)! Wem das nicht genügt, der kann zudem eine Sekundärwaffe aufnehmen, die von einem einfachen Maschinengewehr bis hin zu einem durchschlagskräftigen Raketenwerfer reicht. Leider macht es aber nicht wirklich Spaß, mit seinem Waffenarsenal die dumpfen Gegner über den Jordan zu befördern. Die Widersacher sind nur billiges Kanonenfutter und fordern vom Spieler zu keinem Zeitpunkt taktisches Vorgehen. Auch die Möglichkeit, die menschlichen Verbrecher an Ort und Stelle zu verhaften, wurde nur schludrig umgesetzt. Wer unter Dauerbeschuss der Gegner eine Verhaftung durchführen will, riskiert ständig sein Leben, da das Verhalten der Bösewichte kaum kalkulierbar ist und im totalen Desaster enden kann.

Umfang hui, Technik pfui

Technisch ist der Titel eine mittlere Katastrophe: Die langweiligen Um-

RUCKELN Die Feuereffekte sind nett, dafür ruckelt es hier auch öfters sehr deutlich.



DESASTER Die Texturen sind teilweise dermaßen verwaschen, dass einem schlecht wird.



KLISCHEE Neben Menschen und Vampiren gibt es natürlich auch Skelette als Gegner.



EINFACH Die zielsuchende Munition erleichtert das Abschießen der Gegner enorm!

gebungen mitsamt der unglaublich niedrig aufgelösten Texturen reizen das Potenzial der Xbox nicht im Geringsten aus und die Darstellung der Gegnermodelle ist ein Witz. Deren Animationen lassen zudem jegliche Grundgesetze der Physik vermissen und so fliegen getroffene Feinde teilweise völlig wirr durch die Umgebung. Dass die Framerate bei der gebotenen Grafik öfters in die Knie geht, ist total unverständlich und unterstreicht nur die unterirdische Technik. Auch bei der Sprachausgabe hat man sich nicht mit Ruhm bekleckert. Obwohl der deutsche Synchronsprecher von Sylvester Stallone verpflichtet wurde, klingen viele Sprüche total albern und eher peinlich. Lob haben die Entwickler dagegen für die vielen verschiedenen Spielmodi verdient. So kann z. B. der Storymodus auch in Kooperation mit einem anderen Mitspieler gespielt werden und im umfangreichen Mehrspielermodus dürfen sich bis zu vier menschliche Spieler austoben. Einzige Xbox-Live-Unterstützung fehlt leider gänzlich.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Abgehalfterte Superhelden

Das haben die bekannten Altstars einfach nicht verdient: Sowohl Robocop als auch Judge Dredd enttäuschen auf ganzer Linie.



JUDGE DREDD

SPIELBARKEIT

★★★★

Steuerung: Hakelige Steuerung. Die Tastenbelegung ist nicht wirklich sinnvoll und das Wechseln der Waffen dauert viel zu lange.

Frei konfigurierbar: Ja

UMFANG

★★★★

Motivation: Relativ kurzer Storymodus, der mit einer altbackenen Geschichte kaum überzeugt. Dafür kann viel freigespielt werden.

Anzahl der Missionen: 11 (+ Trainingsmission)
Missionsdesign: Kaum Abwechslung in den einzelnen Maps. Gegner umnieten und Schalter finden – das war's.

Wiederspielwert: Verschiedene Rankings erreichbar, die Extras freischalten

TECHNIK

★★★★

Grafik: Die Texturen sind sehr niedrig aufgelöst und sehen unheimlich verschwommen aus. Die Figuren sind zudem schlecht ausmodelliert.

Framerate: Geht ab und zu in die Knie, vor allem wenn Feuer gezeigt wird

Animationen: Nicht gelungen. Die Getroffenen verhalten sich nicht annähernd realistisch.

60-Hz-Modus: Ja

Musik: Ordentliche Technobeats passen zum Zukunftsambiente.

Sprachausgabe: Dredds Sprüche sind teilweise cool, teilweise peinlich. Wenn er springt, klingt es zudem, als würde ein Schwein grunzen.

EXTRAS

★★★★

Spielmodi: Umfangreicher Mehrspielermodus (10 Maps, 6 Spielmodi) und ein netter Kooprativ-Modus. Zudem einige Extra-Spielchen.

GESAMTWERTUNG

★★★★



ROBOCOP

SPIELBARKEIT

★★★★

Steuerung: Total schwammige Steuerung mit umständlichem Knopplayout. Im Eifer des Gefechts nur sehr beschränkt anwendbar.

Frei konfigurierbar: Nein

UMFANG

★★★★

Motivation: Welche Motivation? Die Story ist ein Witz und die Zwischensequenzen sind lächerlich.

Anzahl der Missionen: 9

Missionsdesign: Katastrophal. Nicht nur eintönig, sondern auch total stumpfsinnig. Dazu kaum Abwechslung.

Wiederspielwert: Kaum vorhanden, da die unterschiedlichen Rankings nichts bringen.

TECHNIK

★★★★

Grafik: Eckige Levels mit peinlichen Texturen.

Die Gegner bestehen zudem aus viel zu wenigen Polygonen und die Texturen sehen einfach übel aus.

Framerate: Relativ konstant. Bei der gebotenen Grafik kein Wunder.

Animationen: Katastrophale Sterbeanimationen! Gegner fliegen total seltsam durch die Levels.

60-Hz-Modus: Ja

Musik: Belanglose Musikstücke. Passen sich dem Geschehen an.

Sprachausgabe: Unübertriften – peinlich. Robocops „Yeah Baby“- oder „Munition“-Sprüche sind unfreiwillig komisch.

EXTRAS

★★★★

Spielmodi: Kein Mehrspielermodus, keine sonstigen Extras. Auch beim Umfang versagt dieses Machwerk vollkommen.

GESAMTWERTUNG

★★★

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck

... alias Richter Gnadenlos.



Kaum habe ich mich von dem üblen Machwerk namens Robocop erholt, muss ich schon wieder einen Ego-Shooter testen, der in allen Belangen gravierende Defizite aufzuweisen hat. *Judge Dredd: Dredd vs. Death* schaut einfach schlecht aus, spielt sich absolut durchschnittlich und bietet im Ego-Shooter-Genre nichts Neues. Vor allem das ewig gleiche Missionsdesign mit seinen dämlichen Gegnern langweilt den Spieler bereits nach kurzer Spielzeit. Das Verhaften der Feinde ist eigentlich eine ganz witzige Idee, wird aber leider nicht konsequent genug umgesetzt. So bleibt der Titel eine stumpfsinnige Ballerorgie ohne Tiefgang, die den Spieler bereits nach kurzer Spielzeit langweilt. Wäre ich ein Judge, müssten die Jungs von Rebellion zwei Monate am Stück *XIII* spielen und lernen, wie ein Ego-Shooter auszusehen hat!

TEST

Judge Dredd

GENRE:

Ego-Shooter

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Vivendi Universal

ENTWICKLER:

Rebellion

SPRACHE:

Deutsch

VIDEO:

4:3, 16:9

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

17. Oktober

INTERNET:

www.xbox.de

PRO/CONTRA:

- + Unkornische Sprachausgabe
- Langweilige Verhaftungen
- Miserable Grafik
- Altbackenes Leveldesign

FAZIT: Dummer Ego-Shooter mit miserabler Technik, schwacher Story und viel zu wenig Abwechslung

SOUND 65%

GRAFIK 61%

MEHRSPIELER-WERTUNG 70%

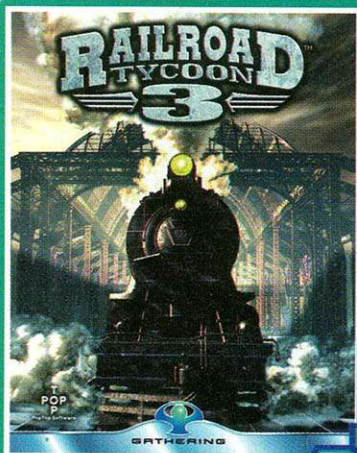
EINZELSPIELER-WERTUNG 62%

TRAINING Auf dem Schießstand bekommt man den Umgang mit dem Lawgiver erklärt.

JAWÖHL Für eine unerlaubte Versammlung gibt es 10 Jahre Knast

Name: Bunny, Caswyn
Anklage: Code K3: Öffentliche
Ordnung: Paragraph 2:
Aufstand
Code K3: Öffentliche
Ordnung: Paragraph 5:
Ungezügliche
Versammlung
Urteil: 10 Jahre

HOTWARE GAMES



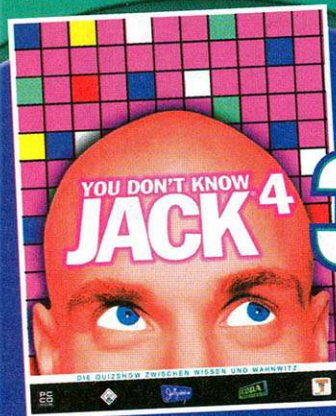
Railroad Tycoon 3
Die beliebte Eisenbahnwirtschaftssimulation nun in 3D



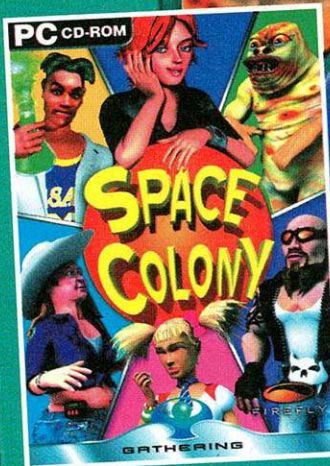
Yager
Getunte Flugfestungen, spektakuläre Kämpfe!



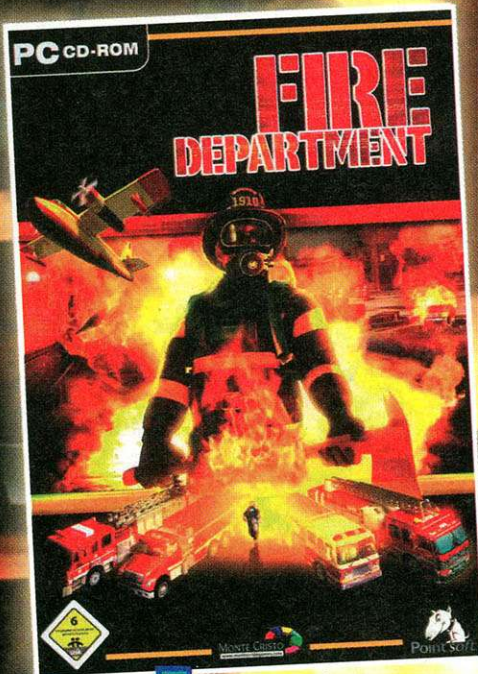
Homeworld 2
Düstere Prophezeiungen, gefährliche Feinde. Weltraumstrategie in 3D



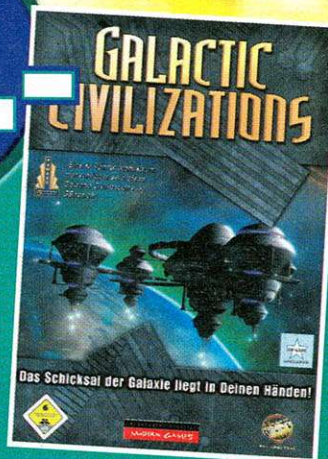
You Don't Know Jack 4
Der verrückte Fragespaß geht weiter.



Space Colony
Die All-umfassende Aufbau- und Alltags-Simulation. Ein Spielerlebnis jenseits dieser Welt.



Fire Department
Führe ein Team von Spezialisten durch packende Einsätze und brandgefährliche Missionen.



Galactic Civilizations
Stürme in die Tiefen des Alls - mit Strategie!

Online-Shopping:
bol.de
einfach rund!
buch.de
einfach vielseitiger
MOVIES & GAMES
www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER
55116 Mainz, 06131-232514
dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433
Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0
Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071

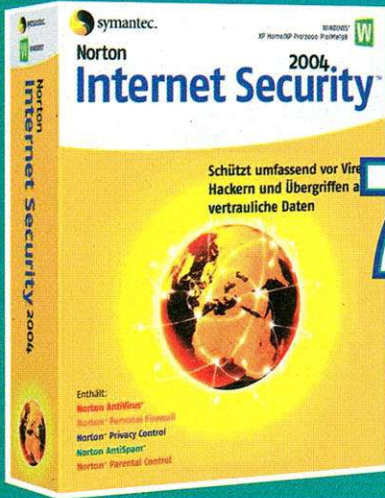
EDEKA
Music Shop
83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.L., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-7722837515
expert
R&K Markt • Dinslaken
46539 Dienslaken, 02064-4149-0

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

NETI MAX
01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
06667 Leißling, 034 43 33 75-0
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Untervellern, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 037208-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160

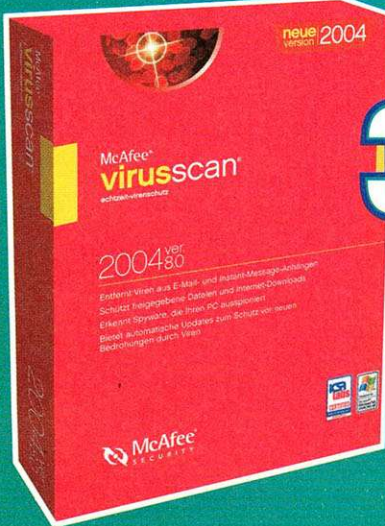
Für einen virenfreien Herbst:

HOTWARE SOFTWARE



79.-

Norton Internet Security 2004
Die 2004er Version ist da.

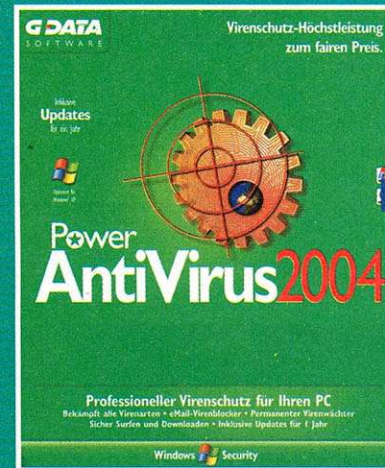


39.-

McAfee Virusscan Home 8
Die neueste Version 8 ist jetzt da.

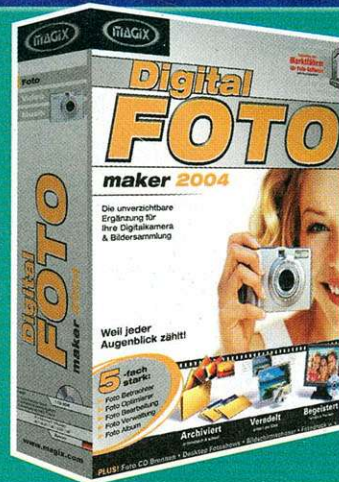


Klick & Win 3x
Baphomets Fluch 3 PC-Game
www.hotware.de



19.-

Power AntiVirus 2004
Der günstige Antivirus.



Digital Foto Maker 2004
Die unverzichtbare Ergänzung für Digitalkamera und Bildersammlung.



Filme auf CD & DVD 3.0
Sichern Sie Ihre Videos mit dem Marktführer.



Clean 5.0
Perfekte Musik-CDs oder DVDs ohne Rauschen und Knistern.



Datenschutz Komplett 2.1
Die "Vollkasko" für den PC.



MyMP3 Pro 5.0
Die nächste Generation von MP3-Kompemierung.

Medi-Max Fortsetzung

12555 Berlin-Köpenik, 030-6501630
12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
13469 Berlin-Reinickend, 030-402032-0
14513 Teltow, 03328-3342-0
15234 Frankfurt/Oder, 0335-66386-0
15745 Wildau, 03375-5652-0
18442 Stralsund, 03831-4780
21339 Lüneburg, 04131-243050
31141 Hildesheim, 05121-53258
31789 Hameln, 05151-60820
40215 Düsseldorf, 0211-384180
41462 Neuss, 02131-66193-0
42103 Wuppertal, 0202-49300-0
42283 Wuppertal, 0202-250660
45768 Marl, 02365-92497-0
46414 Rhede, 02872-7172
46047 Oberhausen, 0208-6565-252

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

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

NOVO

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

RATIO

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



Johann + Wittmer
40880 Ratingen, 02102-43040
Klumpe Elektronik
49757 Werlte, 05951-2664

Telepoint RED ZAC

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

TOPMARKT

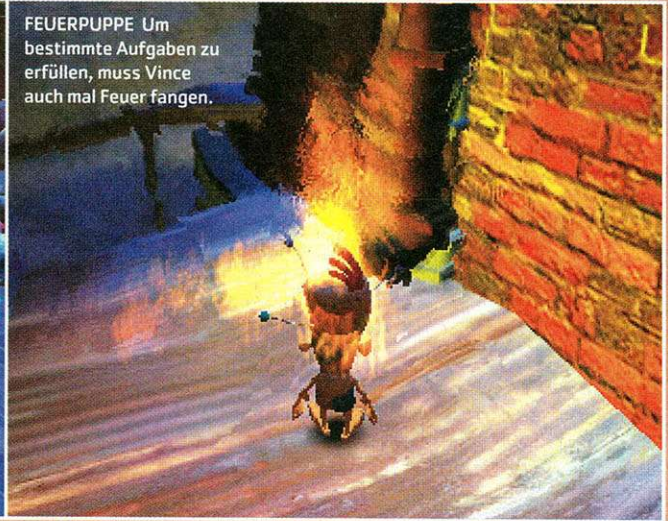
97080 Würzburg 0931-9708-323
97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

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



ARM Die Gegner sehen einfach lieblos und billig aus und passen überhaupt nicht ins Spiel.

FEUERPUPPE Um bestimmte Aufgaben zu erfüllen, muss Vince auch mal Feuer fangen.



Voodoo Vince

Das ist neu: Eine schlecht gelaunte **Voodoo-Puppe** sucht seine Besitzerin ...



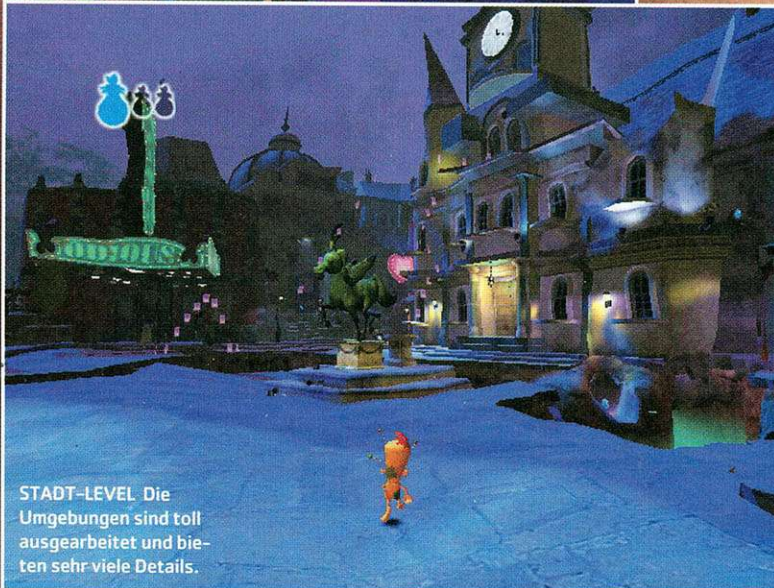
PACKESEL Hier sehen Sie eine der typischen „Bring Gegenstand A nach Ort B“-Aufgaben.

Die Geschichte von **Voodoo Vince** ist ziemlich schnell erzählt. Die Voodoomeisterin und Shopbesitzerin Madame Charmaine wird von den Handlangern des üblen und machthungrigen Kosmo entführt. Bei dieser Aktion kommt zudem etwas vom ominösen Zombiepulver mit einer drittklassigen und ausrangierten Voodoopuppe in Berührung. Diese erwacht daraufhin zum Leben und

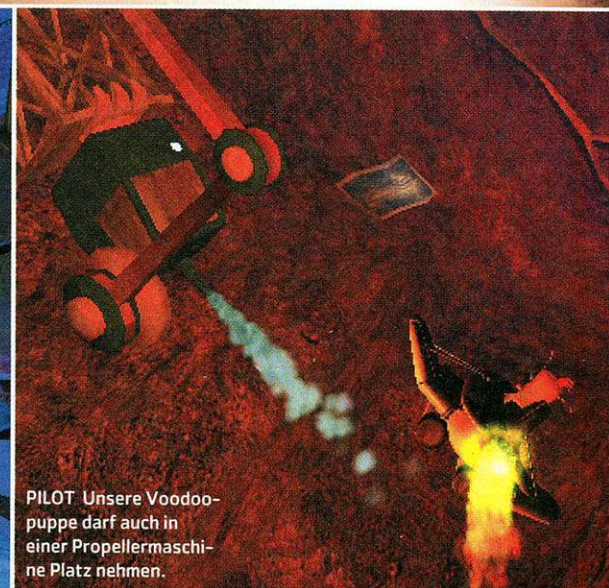
die Welt hat einen neuen Helden: Voodoo Vince.

Jetzt geht's los

Sie übernehmen von nun an die Kontrolle über den schlecht gelaunten Haudegen und steuern ihn in bester Jump&Run-Manier durch die 3D-Levels. Dabei kann Vince alle genretypischen Manöver ausführen, die auch schon viele seiner Kollegen beherrschten: Neben einfachem Sprung, Doppelsprung und



STADT-LEVEL Die Umgebungen sind toll ausgearbeitet und bieten sehr viele Details.



PILOT Unsere Voodoopuppe darf auch in einer Propellermaschine Platz nehmen.

einigen Kletterfähigkeiten kann der kleine Knirps auch beherzt zuschlagen oder seine gefürchtete Wirbelattacke ausführen. Besiegte Gegner hinterlassen derweil nach ihrem Ableben verschiedenfarbige Zauberberlen, die sowohl seine Energie- als auch seine Voodoooleiste auffüllen. Ist die letztgenannte Leiste erst mal voll, kann er eines seiner sehr lustig in Szene gesetzten Spezialmanöver aktivieren: Dabei fängt sich Vince, wie es sich für eine gute Voodoopuppe gehört, erst mal selber Schmerzen zu. Seine Gegner erfahren diese Schmerzen dann anschließend ebenfalls – mit dem Unterschied, dass sie dabei das Zeitliche segnen. Leider hat die Geschichte einen Haken: Weder das Charakterdesign der Widersacher noch das eigentliche Kampfsystem können überzeugen. Während die Feinde aussehen, als wären sie einer billigen Photoshop-Präsentation entsprungen, verkommen die Angriffsattacken von Vince schnell zum unmotivierten Dauerdrücken der Wirbelattacke, die viel zu kräftig ausgefallen ist. Dadurch wird vom Spieler kaum taktisches Vorgehen verlangt und der Spielspaß leidet enorm.

Solides Leveldesign

Beim Aufbau der verschiedenen Maps gingen die Programmierer unterdessen auf Nummer Sicher. Die einzelnen Maps bieten viele bekannte Elemente, die man so auch schon in zig anderen Spielen des Genres gesehen hat. Neben Jump&Run-Einlagen mit beweglichen und unbeweglichen Plattformen gibt es auch häufig Puzzle-Stellen, bei denen Köpfchen ge-

fragt ist und Sie leichte Rätsel lösen müssen. Meistens laufen diese Aufgaben aber nur darauf hinaus, einen Gegenstand von A nach B zu bringen oder bestimmte Schalter zu betätigen. Nichtsdestotrotz sind die Aufgaben allesamt witzig in Szene gesetzt und eignen sich aufgrund ihres relativ niedrigen Schwierigkeitsgrades auch für jüngere Spieler. Um etwas Abwechslung in das Spiel zu bringen, gibt es auch einige Passagen, in denen

sich Vince in bestimmten Fortbewegungsmitteln wiederfindet. Eine kurze Reise in einer Propellermaschine oder einer Gondel sind hier nur einige Beispiele.

Gute Präsentation

Optisch macht *Voodoo Vince* einen guten Eindruck, obwohl hier sicherlich mehr drin gewesen wäre. Die Umgebungen sind allesamt detailliert ausgearbeitet, überzeugen mit guten Texturen und

bieten einige nette Lichteffekte und doch hat man das Gefühl, hier fehlt irgendwas. Es ist schwer zu beschreiben, aber die Präsentation von *Voodoo Vince* wirkt irgendwie lieblos und versprüht einfach kaum Flair. Die Animationen des Hauptcharakters und seiner Rivalen lassen sich da schon besser beschreiben: Die sind nämlich einfach schlecht und hätten eine bessere Ausarbeitung verdient gehabt.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK VOODOO VINCE

Die etwas anderen Helden

Wer nicht immer den typischen Superhelden spielen will, sollte sich diese zwei Vertreter mal genauer anschauen.



VOODOO VINCE

UMFANG

★★★★★

Story: Lustige Grundidee: genervte Voodoopuppe muss ihre Besitzerin retten. Leider gibt es zu wenige Zwischensequenzen während des Abenteuers.

Spielzeit: Ca. 10 Stunden

Spielfiguren: Ausschließlich Vince wird gespielt.

GAMEPLAY

★★★★★

Fähigkeiten: Vince kann verschiedene Sprünge ausführen, hat zwei Angriffsmöglichkeiten, kann klettern und verfügt über einen Voodoo-Spezialangriff.

Abwechslung: Die meiste Zeit muss Vince die Gegner der Map besiegen und gleichzeitig Schalter betätigen oder Gegenstände von A nach B bringen.

Schwierigkeitsgrad: Die Jump&Run-Passagen sind allesamt sehr einfach aufgebaut und stellen kein Problem dar. Die Aufgaben in den Levels sind einfach und erfordern wenig Logik. Auch für jüngere Spieler geeignet.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die Umgebungsgrafik überzeugt mit detaillierten Texturen und abgefahrenen Konstruktionen. Auch die Lichteffekte überzeugen. Die Animationen der Figuren sind dagegen enttäuschend und passen nicht zum comichaften Grafikstil.

Sound: Gewöhnungsbedürftige Musik (viel Jazz), ordentliche Soundeffekte, gute Sprachausgabe

60 Hz: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Dem großen Erwartungsdruck kann der Titel in keiner Weise standhalten. Die Spielbarkeit geht in Ordnung, bietet aber nichts Neues.



ODDORLD: MUNCH'S ODDYSEE

UMFANG

★★★★★

Story: Abe und Munch sind mal wieder in Schwierigkeiten. Wie schon bei den Vorgängern überzeugt die abgedrehte Story rund um die undefinierbaren Geschöpfe.

Spielzeit: Ca. 15-20 Stunden

Spielfiguren: Abe und Munch sind anspielbar.

GAMEPLAY

★★★★★

Fähigkeiten: Munch ist im Wasser zu Hause und kann zudem seine Fuzzle-Freunde angreifen lassen. Abe kann dagegen die Kontrolle von Gegnern übernehmen.

Abwechslung: Viel Abwechslung dank vielfältiger Aufgabenstellung und tollem Leveldesign. Auch die unzähligen Interaktionsmöglichkeiten sind gelungen.

Schwierigkeitsgrad: Das Herumlaufen und Besiegen der Gegner ist relativ einfach. Das Aufgabendesign ist abwechslungsreich und fordert den Spieler mit dem ständigen Wechsel zwischen Abe und Munch.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Als einer der ersten Xbox-Titel geht die Grafik in Ordnung. Die witzigen Umgebungen sind schön ausgearbeitet, leiden aber unter verwaschenen Texturen. Die Animationen sind sehr witzig und gut in Szene gesetzt.

Sound: Abwechslungsreiche, aber belanglose Musik. Passende Soundeffekte und saubere Sprachausgabe.

60 Hz: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Selbst zwei Jahre nach dem Erscheinen ist der Titel *Munch's Oddysee* noch immer ein absoluter Pflichtkauf für Genre-Fans.

MEINE MEINUNG:



Oliver Beck

... macht den Voodoo-Dance.

Was hab ich mich auf *Voodoo Vince* gefreut: Endlich steuert man mal keinen 08/15-Superhelden, sondern eine Voodoopuppe, die sich bei Bedarf selbst verstümmelt, um die Gegner ins Grab zu bringen. Leider ist aus dem mit Vorschusslorbeeren bedachten Titel nur ein leicht überdurchschnittliches Jump & Run mit vielen Puzzle-Passagen geworden, das im Genre überhaupt keine neuen Akzente setzen kann. Der viel gepriesene Humor ist eher für jüngere Spieler geeignet und außer Vince langweilt das restliche Charakterdesign bereits nach wenigen Spielstunden. Wenigstens technisch ist der Titel top und überzeugt mit schönen Texturen, einem abwechslungsreichen Leveldesign und gelungenen Spezialeffekten. Während die Soundeffekte und Sprachsamples alle sehr gut sind, ist die jazzlastige Musik allerdings reine Geschmackssache.

TEST

Voodoo Vince

GENRE: Jump & Run

SPIELER: 1 Spieler

XBOX LIVE: Nein

HERSTELLER: Microsoft

ENTWICKLER: Microsoft

SPRACHE: Deutsch

VIDEO: 4:3

AUDIO: 5.1 Dolby Digital

PREIS: Ca. € 60,-

USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren

TERMIN: 17. Oktober

INTERNET: www.xbox.de

PRO/CONTRA:

- + Lustiger Hauptcharakter
- + Netze Grafik
- Altbackenes Leveldesign
- Dummie Gegner

FAZIT: Gutes Jump&Run-Spiel mit ordentlicher Optik, aber wenig abwechslungsreichen Aufgaben

SOUND 77%

GRAFIK 74%

MEHSPIELER-WERTUNG

—

EINZELSPIELER-WERTUNG

73%

NBA Jam

Null Realismus, dafür aber **jede Menge Spaß**:
NBA Jam is back!

NBA Jam hat aufgrund seines Arcade-Spielprinzips mit einem normalen Basketballspiel so viel zu tun wie DJ Ötzi

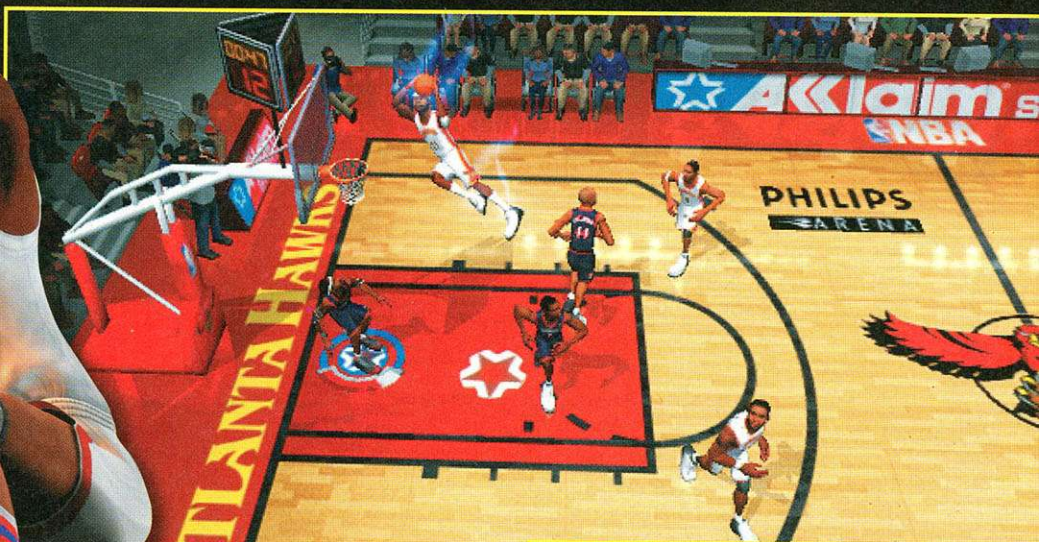
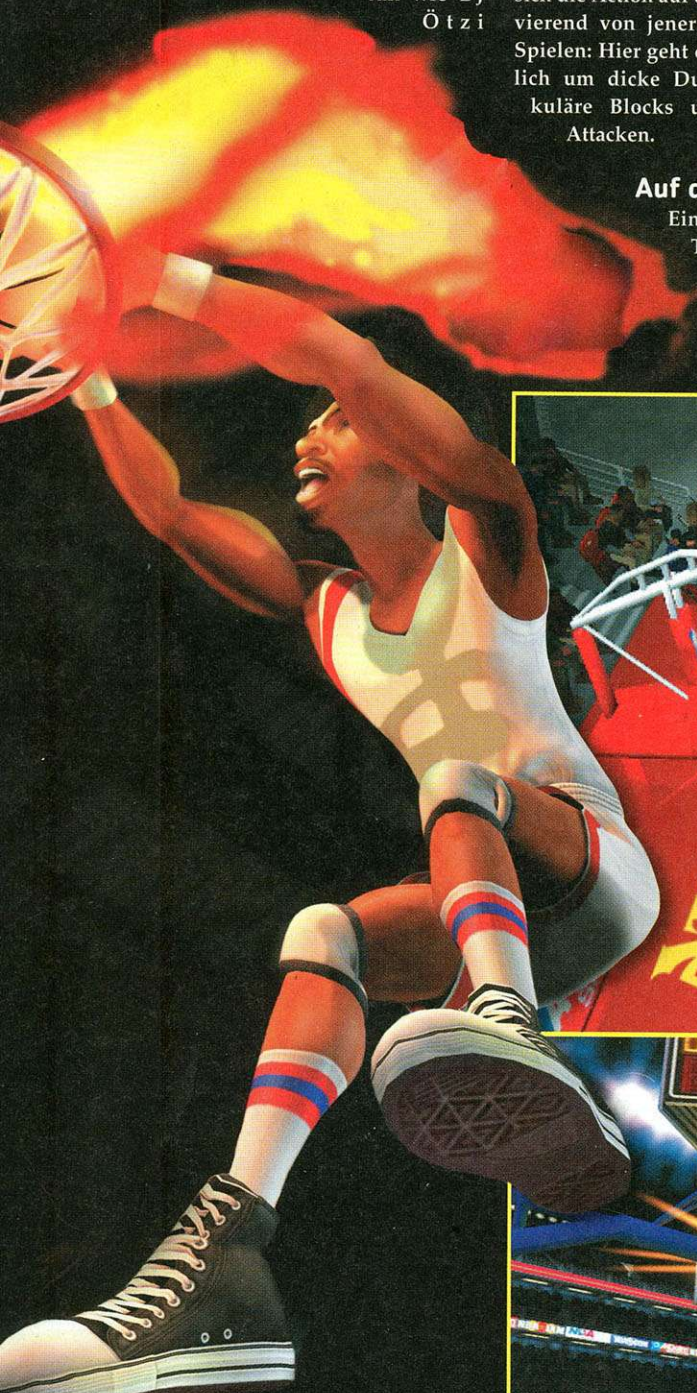
mit guter Musik: fast gar nichts. Zwar geht es auch im neuesten Ableger der bekannten Sportreihe darum, möglichst viele Körbe zu werfen, doch unterscheidet sich die Action auf dem Platz gravierend von jener bei anderen Spielen: Hier geht es ausschließlich um dicke Dunks, spektakuläre Blocks und gemeine Attacken.

Auf dem Court

Ein NBA Jam-Team besteht aus ledig-

lich drei Mitspielern und jeder dieser Spieler hat – man kann es nicht anders sagen – übernatürliche Fähigkeiten. Zur Auswahl stehen dabei neben einigen Legendenteams alle aktuellen Mannschaften der nordamerikanischen Basketballliga mitsamt ihren Superstars: Kobe Bryant (L.A. Lakers), James LeBron (Cleveland Cavaliers) oder Allen Iverson (Philadelphia 76ers) sind nur einige davon. Nachdem das passende Team ausgewählt ist, kann das Spektakel beginnen. Auf dem Platz fällt einem sofort die leicht verständliche Steuerung auf: Neben dem obligato-

rischen Pass-, Wurf- und Sprintknopf gibt es noch einen Knopf zum Dribbeln und einen für Alley-Oops. Dabei kann der ballführende Spieler seine Kollegen zum Sprung Richtung Korb veranlassen, um ihnen anschließend den Ball dunkgerecht zu servieren. Da das Offensivspiel bei NBA Jam deutlich im Vordergrund steht, verwundert es nicht, dass die Abwehrmöglichkeiten stark begrenzt sind und nur selten ein Angriff zurückgeschlagen werden kann. Ein großer Pluspunkt ist, dass man die Steuerung bereits nach wenigen Spielminuten verinnerlicht hat und somit auch Neueinsteiger schnell ihren Spaß haben werden. Hier liegt aber auch gleichzeitig das größte Problem von NBA Jam: Während sich der Titel vor allem als Partyspiel eignet, ist er im Einzelspielermodus einfach ein zu kurzweiliges Vergnügen. Ambitionierte Spieler verlieren schnell die Lust am längeren Spiel, da die Aktionsmöglichkeiten zu beschränkt sind. Auch die knallharte und teilweise unfaire künstliche Intelligenz wird dafür



MODELLIERT Nicht nur die Spielfiguren sehen schön aus, auch die Umgebungsgrafik ist gelungen.

HEISS Nach diesem Dunk brennt der Korb!



WICHTIG Wenn die Jam-Teile voll ist, erscheinen die Hotspots. Nun gibt es Extrapunkte.

sorgen, dass viele Gamer frühzeitig die Segel streichen werden.

Wahnwitzige Aktionen

Um neben dem normalen Punktesammeln mittels Dunks und Würfeln etwas Taktik ins Spiel zu bringen, ist es von großer Wichtigkeit, wie Sie Ihre Punkte machen. Einfache Körbe bringen nämlich nur einige Punkte auf Ihrer so genannten Jam-Leiste, während beispielsweise riskante Dreifach-Alley-Oops entsprechend viele Punkte liefern. Ist die Jam-Leiste erst mal aufgefüllt, lassen sich auf den erscheinenden Hot-Spots Spezialmanöver ausführen, die mehr Punkte bringen als normale Körbe. Bis zu sieben Punkte kann eine solche Aktion bringen, was deutlich zeigt, wie wichtig diese Option ist. Ebenfalls von großer Bedeutung ist das „On Fire“ einzelner Spieler. Wenn ein Athlet drei Körbe in Folge wirft, hat er für einige Zeit Superfähigkeiten. Diese schlagen sich in einer gigantischen Dreiwurf-Quote, besonders tollen Dunks und überragenden Abwehrfähigkeiten nieder. Aus

unerklärlichen Gründen dürfen sie zudem Goaltending betreiben, was dem Spielfluss allerdings überhaupt nicht zugute kommt.

Mauer Umfang, tolle Technik

Der Umfang des Spiels ist leider etwas mager ausgefallen. Gerade

mal drei Spielmodi (Einzelspiel, Turniermodus, Legendenturniermodus) stehen zur Auswahl, was kaum für Langzeitmotivation sorgt. Daran können auch die vielen Cheats und freispielbaren Extras (neue Stadien, Kleidungsstücke etc.) nichts ändern. Sehr gut ist dagegen die Technik des

Spiels: Die hübsch ausmodellierten Figuren bewegen sich bei konstanten 60 Fps geschmeidig über den Platz und die coolen Dunks werden häufig von schicken Lichteffekten begleitet. Musikalisch überzeugen Songs aus verschiedenen Musikrichtungen.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK NBA JAM

Unrealistischer als bei NBA Jam geht es nun wirklich nicht.

Obwohl bei beiden Spielen Realismus klein geschrieben wird, ist die Action auf dem Acclaim-Spielfeld eine ganze Ecke abgedrehter.



NBA JAM

UMFANG

★★★★★

Spielmodi: 3 (Einzelspiel, Turnier, Legendenturnier)

Spielbare Athleten: Aktuelle Stars (Shaq, Allen Iverson, Dirk Nowitzki etc.) aus sämtlichen NBA-Teams der Saison 2004, einige Legenden und Fantasiespieler

Player-Editor: Ja

Cheats: Ja

Freispielbare Extras: Ja (Stadien, Kleidung etc.)

SPIELBARKEIT

★★★★★

Steuerung: Sehr einfach zu erlernen

Realitätsgrad: Realität? Was ist das? Es gibt die ganze Zeit total abgefahrene Dunks, meterhohe Sprünge und brennende Spieler.

Taktik: Jam-Leiste muss voll gemacht werden, dann erscheinen Hot-Spots, von denen aus viele Punkte (3 bis 7) erzielt werden.

Künstliche Intelligenz: Sehr schwer. Computergegner verhalten sich teilweise wirklich unfair.

Mehrspielermodus: Perfektes Partyspiel dank einfacher Steuerung. Einsteiger sind sofort dabei.

Max. Spieleranzahl: 4

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Gute Texturen, tolle Spezialeffekte und sehr gute Animationen

Musik: Abwechslungsreiche Musik aus verschiedenen Genres (Hip-Hop, Rock etc.). Passt sich dem Spielverlauf an.

Präsentation: Überdreht und cool. Ständig sind Lichteffekte mit im Spiel und die Replays bieten viele Spezialeffekte.

Kommentator: Wiederholt sich leider des Öfteren

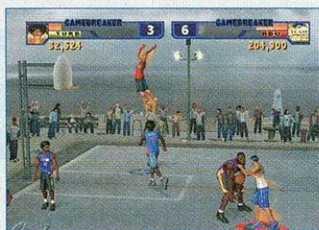
Framerate: 60 Fps

60-Hz-Modus: Ja

Xbox Live: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



NBA STREET VOL. 2

UMFANG

★★★★★

Spielmodi: 4 (Einzelspiel, NBA-Turnier, Karrieremodus, Tutorial)

Spielbare Athleten: Zahlreiche NBA-Legenden (Larry Bird, Wilt Chamberlain, Dr. J etc.), NBA-Stars der letzten Saison und unzählige Fantasiespieler

Player-Editor: Ja

Cheats: Nein

Freispielbare Extras: Ja (neue Spieler)

SPIELBARKEIT

★★★★★

Steuerung: Komplexe Angriffssteuerung

Realitätsgrad: Trotz überdrehtem Spielprinzip halbwegs realistisches Basketballspiel. Dazu gibt es viele lustige Angriffsmoves.

Taktik: Gamebreaker-Leiste muss aufgefüllt werden. Ist sie voll, lassen sich dicke Spezialmoves ausführen.

Künstliche Intelligenz: Faire Computergegner, 3 Schwierigkeitsstufen verfügbar

Mehrspielermodus: Sehr gut. Dank des tieferen Spielprinzips auch längerfristig motivierend.

Max. Spieleranzahl: 4

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Fantastische Animationen bei den Dunks. Etwas verwaschene Texturen.

Musik: Die unterschiedlichen Rap-Beats von bekannten Hip-Hop-Größen passen perfekt zur Streetball-Atmosphäre.

Präsentation: Beim normalen Spiel eher schlicht. Die Spezialmanöver wurden aber sehr schön in Szene gesetzt.

Kommentator: Spritzige, abwechslungsreiche Sprüche

Framerate: 30 Fps

60-Hz-Modus: Ja

Xbox Live: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... macht den Dunk.



Wie die Vorgänger ist auch der neueste Ableger der NBA Jam-Reihe ein kurzweiliges Vergnügen. Die einfach zu erlernende Steuerung sorgt für einen schnellen Einstieg, lässt aber mit der Zeit einfach zu wenig Aktionsmöglichkeiten zu, um längerfristig zu motivieren. Im Einzelspielermodus verliert der Titel deswegen schnell an Fahrt, was jedoch auch an der überharten und teilweise unfair agierenden künstlichen Intelligenz der Gegenspieler liegt. Es kann nicht sein, dass es während eines Spiels einfach „schnipp“ macht und die Gegner dann plötzlich um 100 % besser spielen als noch Sekunden davor! Während der Umfang mit seinen lediglich drei Spielmodi insgesamt enttäuschend ist, verdient sich NBA Jam im Mehrspielermodus ein „Sehr gut“, da nur wenige Titel solch eine unkomplizierte Nonstop-Action bieten, wie der neueste Acclaim-Sprössling. Die Präsentation ist derweil über jeden Zweifel erhaben: Die Grafik des Spiels ist sehr gut, die Sounds sind absolut passend und die verschiedenen Dunks wurden fantasievoll in Szene gesetzt.

TEST

NBA Jam

GENRE:
American Sports

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Acclaim

ENTWICKLER:
Acclaim

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:
Ohne Beschränkung

TERMIN:
24. Oktober

INTERNET:
www.acclaim.de

PRO/CONTRA:

- + Super Mehrspielerspaß
- + Gute Präsentation
- Wenig Spielmodi
- Unfaire KI

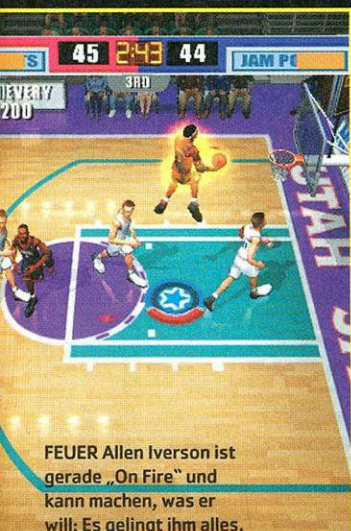
FAZIT: Völlig überdrehtes Basketballspiel mit sehr gutem Mehrspielermodus aber Schwächen bei der KI.

SOUND
83%

GRAFIK
83%

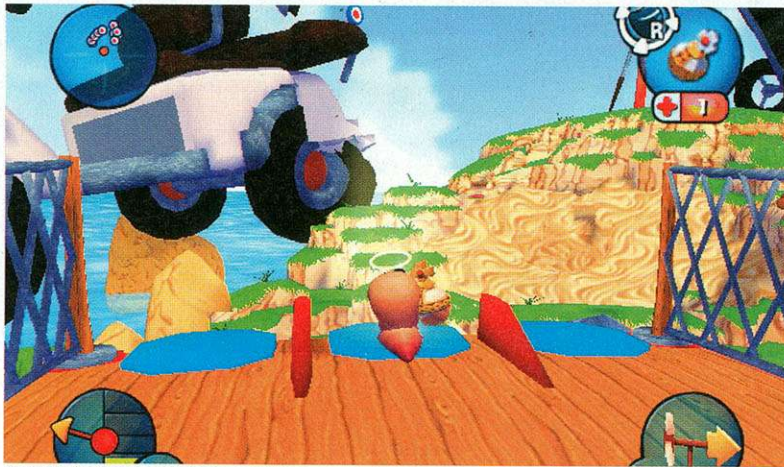
MEHRSPIELER-WERTUNG
84%

EINZELSPIELER-WERTUNG
77%



FEUER Allen Iverson ist gerade „On Fire“ und kann machen, was er will: Es gelingt ihm alles.





TRAINING Auf dem Schießplatz können sich Neueinsteiger erst mal mit den Waffen vertraut machen. Das ist auch bitter nötig, da das Zielen wirklich sehr schwer geworden ist.



MOBILITÄT Mit dem Jetpack lassen sich nahezu alle Stellen im Level erreichen. Allerdings erfordert der Gebrauch Fingerspitzengefühl.

Worms 3D

Wer Würmer hat, hat den Schaden: **Worms 3D** ist da!

Wer kennt nicht das gute alte *Worms*? Die schießwütigen Würmer haben schon fast jede Konsole und jeden Computer dieser Welt unsicher gemacht und so war es nur eine Frage der Zeit, bis auch auf der Xbox ein Ableger erscheint. Erstmals portierte man dabei das Spielprinzip in die dritte Dimension, was jedoch keinen Einfluss aufs eigentliche Spielprinzip hat. Noch immer treten maximal vier Teams gegeneinander an, die wiederum aus vier Würmern bestehen. Diese schießen dann mit allem um sich, was das Waffenarsenal so hergibt. Neben traditionellen Waffen wie einer Bazooka, einem Schrotgewehr oder einer Uzi stehen dem Spieler auch total abgedrehte

Waffen zur Verfügung, zum Beispiel ein explodierendes Schaf oder eine Bananen-Granate. Sowohl die Durchschlagskraft als auch der Schwierigkeitsgrad der Anwendung der Waffen variiert dabei enorm und so ist bei jedem Zug taktisches Vorgehen gefragt.

Schwerer Einstieg

Etwas problematisch stellt sich anfangs die Steuerung der Würmer dar. Bis man mit seinen Waffen überhaupt die gegnerischen Kriechtiere erwischt, vergeht ordentlich Zeit, da die Orientierung in der 3D-Welt wesentlich schwieriger ist als in der 2D-Landschaft. Neben der wirklich sehr schwachen Technik des Spiels liegt hier auch das größte Problem

von *Worms 3D*: Anfänger kommen nur sehr schwer ins Spiel und deswegen eignet sich der Titel nur beschränkt als Partyspiel, was wohl kaum im Sinne der Programmierer gewesen sein konnte.

Umfang satt

Neben dem normalen Einzelspielermodus, in dem sich die Teams bis zum bitteren Ende bekriegen, hat man der neuesten Version auch noch einen Kampagne- und einen Challenge-Modus spendiert. Die verschiedenen Aufgaben in diesen Spielmodi bieten zwar gelungene Abwechslung, sind aber letztendlich nur eine nette Dreingabe und schnell durchgespielt.

OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... hat Würmer.



Worms macht mir auch in der sechsten Auflage noch Spaß, auch wenn ich mich mit der 3D-Darstellung nicht so ganz anfreunden kann! Der Grund dafür liegt auf der Hand: Während man bei den bisherigen *Worms* bereits nach wenigen Minuten Erfolge feiern konnte und den Gegenspieler um seine Würmer gebracht hatte, dauert es beim neuesten Teil wirklich sehr lange, bis man überhaupt mal in die Nähe der Feinde schießt. Deswegen eignet sich der Titel auch nur noch beschränkt als Mehrspieler-Partybombe. Zudem ist selbst im Genre der Strategiespiele eine dermaßen miserable Technik nicht mehr hinzunehmen, schließlich läuft das Spiel auf einer Xbox und nicht auf einem N64 oder einer PlayStation 1! Wenigstens haben sich die Programmierer beim Umfang nicht lumpen lassen.



HERAUSFORDERUNG Die Aufgabe bei dieser einfachen Challenge ist das Abknallen der Zielscheiben.



ORDENTLICH Die Levels sind fantasievoll ausgearbeitet und bieten genügend Abwechslung.

TEST

Worms 3D

GENRE:
Strategie

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Atari

ENTWICKLER:
Team 17

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:
Ohne Beschränkung

TERMIN:
30. Oktober

INTERNET:
www.atari.de

PRO/CONTRA:

- + Großer Umfang
- + Unendlich Mehrspielerkarten
- Schwache Grafik
- Schwieriger Einstieg

FAZIT: Recht, solide Portierung des Klassikers in die dritte Dimension. Leider sehr schwierig.

SOUND

50%

GRAFIK

35%

MEHRSPIELER-WERTUNG

75%

EINZELSPIELER-WERTUNG

76%

Robin Hood Defender of the Crown

Kämpfen Sie für die **Befreiung**
Englands von der Tyrannei!

Als Anführer einer Bande von Vogelfreien hat man es wahrlich nicht leicht – die eigene Diebesbande will gefüttert werden, nach Überfällen gibt es regelmäßig Streit um die Beute. Die Neuauflage des Computerspiel-Klassikers *Defender of the Crown* steckt Sie in die Rolle des wohl bekanntesten Gaunerkönigs Robin Hood. Ihre Aufgabe: die Befreiung Englands vom tyrannischen Herrscher King John. Der hat seinen im Ausland gefangenen Bruder und rechtmäßigen König Richard für tot erklärt, daneben sind auch noch andere Herrscher an Land und Gold interessiert.

Weg zur Befreiung

Auf einer Übersichtskarte Englands kaufen Sie künftig Einheiten für Ihre Armeen, bauen Festungen oder führen Krieg. Die jeweiligen Menüs erreichen Sie über Charaktere aus dem Robin-Hood-Universum, John Little ist beispielsweise Ihr Mann für die Armeen, Sir Ivanhoe richtet Turniere aus und berät Sie beim Festungsbau. Wie in der Urversion von *Defender of*

the Crown sorgen Zwischenspiele für Abwechslung. Sie beschießen mit Katapulten gegnerische Burgen, führen auf Turnieren die Lanze gegen andere Landesherren oder verschieben auf einer Extra-Map Ihre Ritter mit Glück Richtung Sieg.

Kein Fest für die Sinne

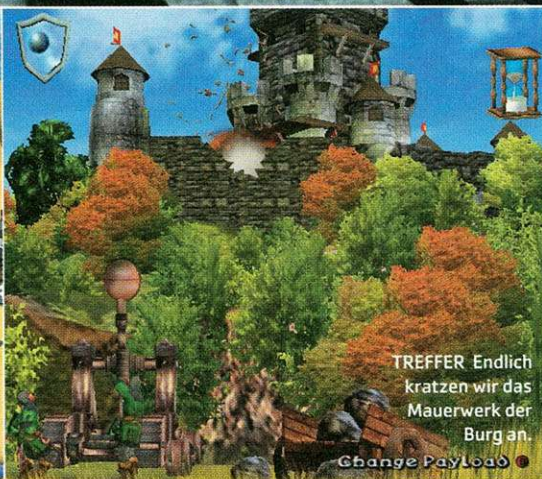
Grafisch und soundtechnisch ist dieser Titel durchschnittlich und hinkt der Konkurrenz hinterher.

Tutorials für Spielelemente wie den Einsatz von Pfeil und Bogen bei Überfällen hätten außerdem eindeutiger sein können. Positiv fallen dagegen die Sprecher der einzelnen Darsteller in diesem Spiel aus dem Rahmen. Die stimmungsvollen Dialoge zeichnen sich mit Witz und sorgen auf Ihrem Weg zur Befreiung Englands wie die unterschiedlichen Zwischenspiele für gute Unterhaltung.

NICO LINDNER



ÜBERSICHT Hier erteilen Sie Befehle und sehen Aktionen der Nachbarn.



MEINE MEINUNG:

Nico Lindner
... stürmt die Burg.



Bei diesem Test war ich hin und her gerissen. Ich schwelgte in wihlgigen Erinnerungen an das Originalspiel auf meinem Amiga 500, das meine Freunde und mich viele Stunden vor dem Monitor fesselte. Sicherlich ist auch die kurzweilige Neuauflage dieses Spiels gerade für Fans des Originals einen Blick wert. Die Kurzweile kann allerdings nicht über die Mängel hinsichtlich der Präsentation hinwegtäuschen. Gerade bei Burgangriffen hätte ich mir ein ausführlicheres Tutorial gewünscht. So sind Sie gezwungen, eine Burg zu Übungszwecken mehrmals anzugreifen und bei Nichtgelingen einen alten Spielstand zu laden. Trotzdem kann man *Robin Hood: Defender of the Crown* einen gewissen Charme nicht absprechen und nach ein wenig Einarbeitung dürfen Sie Ihre ersten Erfolgserlebnisse verbuchen. Fans des alten Spiels dürften es in jedem Fall lieben – ob die aber auch heute noch vor der Xbox sitzen?

TEST

Defender of the Crown

GENRE:
Strategie
SPIELER:
1 Spieler
XBOX LIVE:
Nein
HERSTELLER:
Capcom
ENTWICKLER:
Cinemaware
SPRACHE:
Englisch mit dt. Untertiteln
VIDEO:
4:3
AUDIO:
Stereo
PREIS:
Ca. € 60,-
USK-FREIGABE:
Ab 6 Jahren
TERMIN:
14. November
INTERNET:
www.cinemaware.com

SOUND
67%
GRAFIK
60%

MEHRSPIELER-WERTUNG

EINZELSPIELER-WERTUNG
65%

PRO/CONTRA:
+ Schneller Einstieg
+ Gute englische Sprecher
+ Mangelhafte Tutorials
- Simple Grafik & Animationen

FAZIT: Trotz veralteter Optik und komischer Animationen des Helden ein netter Zeitvertreib für zwischendurch

Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds

Buffy und die Dämonen: Eine **unendliche Geschichte** geht in die nächste Runde.



Sunnydale kommt einfach nicht zur Ruhe: Buffy und ihre Freunde säubern in der TV-Serie bereits seit sieben Staffeln das kleine Örtchen von untotem Gesindel. Nach dem überzeugenden ersten Xbox-Spiel erscheint jetzt der lang erwartete Nachfolger. Dieses Mal stellt sich Buffy kein Geringerer als „The First“ in den Weg, der als Oberbösewicht mit unheimlichen Kräften ausgestattet ist und der Gruppe rund um Buffy alles abverlangt. In den zwölf Levels steuert der Spieler dabei nicht nur Miss Summers, sondern darf auch die Kontrolle über deren Freunde übernehmen.

Schlagen & Denken

Um sich gegen die Horden von Vampiren und sonstigen Monstern zur Wehr zu setzen, hat jeder Charakter eigene Angriffsvarianten auf Lager. Buffy kann zum Beispiel aus knapp 100 Schlag- und Wurfcombos auswählen, während die kleine Hexe Willow eher zu Magieattacken neigt. Außerdem können viele Gegenstände, darunter Schwerter, Baseballschläger oder Schaufeln, als Waffen benutzt werden. Obwohl sich die Entwickler beim Umfang der Angriffsmöglichkeiten viel Mühe gegeben haben, verkommen die Prügeleien, gerade wenn Sie von mehreren Gegnern angegriffen werden, leider ziemlich schnell zu einem wilden und unkoordinierten Knopfdrücken. Auch stört es ungemein, dass Sie selber ständig von einigen Gegnern getroffen werden, während Sie gerade auf einen



SID Der Gesichtsausdruck des Skeletts zeigt, dass er von der Holzpuppe überrascht wurde.



FLAMMENWERFER Buffy heizt diesem Gegner ordentlich ein.

Bösewicht einschlagen. Neben dem Ausschalten von Gegnern verbringen Sie die restliche Zeit damit, Rätsel zu lösen. Meistens müssen Sie bestimmte Gegenstände finden, die dann anschließend zum Öffnen von Türen benutzt werden. Leider wird der Spieler beim Aufsuchen der Gegenstände oft alleine gelassen und so erweisen sich die Rätsel-Parts als äußerst zeitraubend.

Tolle Optik

Die grafische Umsetzung ist den Entwicklern gut gelungen. Buffy

und ihre Kollegen sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich und bewegen sich durch eine exakte Nachbildung von Sunnydale. Dabei können vor allem die teilweise sehr guten Texturen und die relativ konstante Framerate von 60 Fps überzeugen. Einzig die zu trägen Sprunganimationen passen nicht ganz ins Bild. Übrigens konnte man für die deutsche Version die deutschen Original-Synchronsprecher gewinnen, die ihre Aufgabe mehr als ordentlich erfüllen.

OLIVER BECK

MEINE MEINUNG:

Oliver Beck
... spitzt seinen Pfahl.



Obwohl ich mit der erfolgreichen TV-Serie wirklich überhaupt nichts anfangen kann, macht mir das neueste Buffy-Spiel durchaus Spaß. Das Verprügeln von mies gelaunten Vampiren hat einfach was und die Atmosphäre im virtuellen Sunnydale ist überzeugend. Leider hat der Titel aber auch einige größere Mängel: Die Kämpfe können eigentlich nur dann taktisch gestaltet werden, wenn Sie gegen einen einzelnen Feind antreten. Die meiste Zeit stehen Ihnen aber gleich mehrere Gegner gegenüber, die alle samt wild auf Sie einprügeln. Die Rätsel sind unterdessen etwas zu simpel ausgefallen und beschränken sich die meiste Zeit auf das Öffnen von Türen oder Zugängen. Der Mehrspielermodus ist eine witzige Ergänzung, krankt aber an der fehlenden Spieliefe.

TEST

Buffy: Chaos Bleeds

GENRE:
Action-Adventure

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Vivendi Universal

ENTWICKLER:
Eurocom

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

TERMIN:
24. Oktober

INTERNET:
www.xbox.de

PRO/CONTRA:

- + Netze Grafik
- + Gute Sprachausgabe
- Schwache Rätsel
- Unfaire Kämpfe

FAZIT: Während Buffy-Fans entzückt sein werden, sollten alle anderen zumindest einen Blick riskieren.

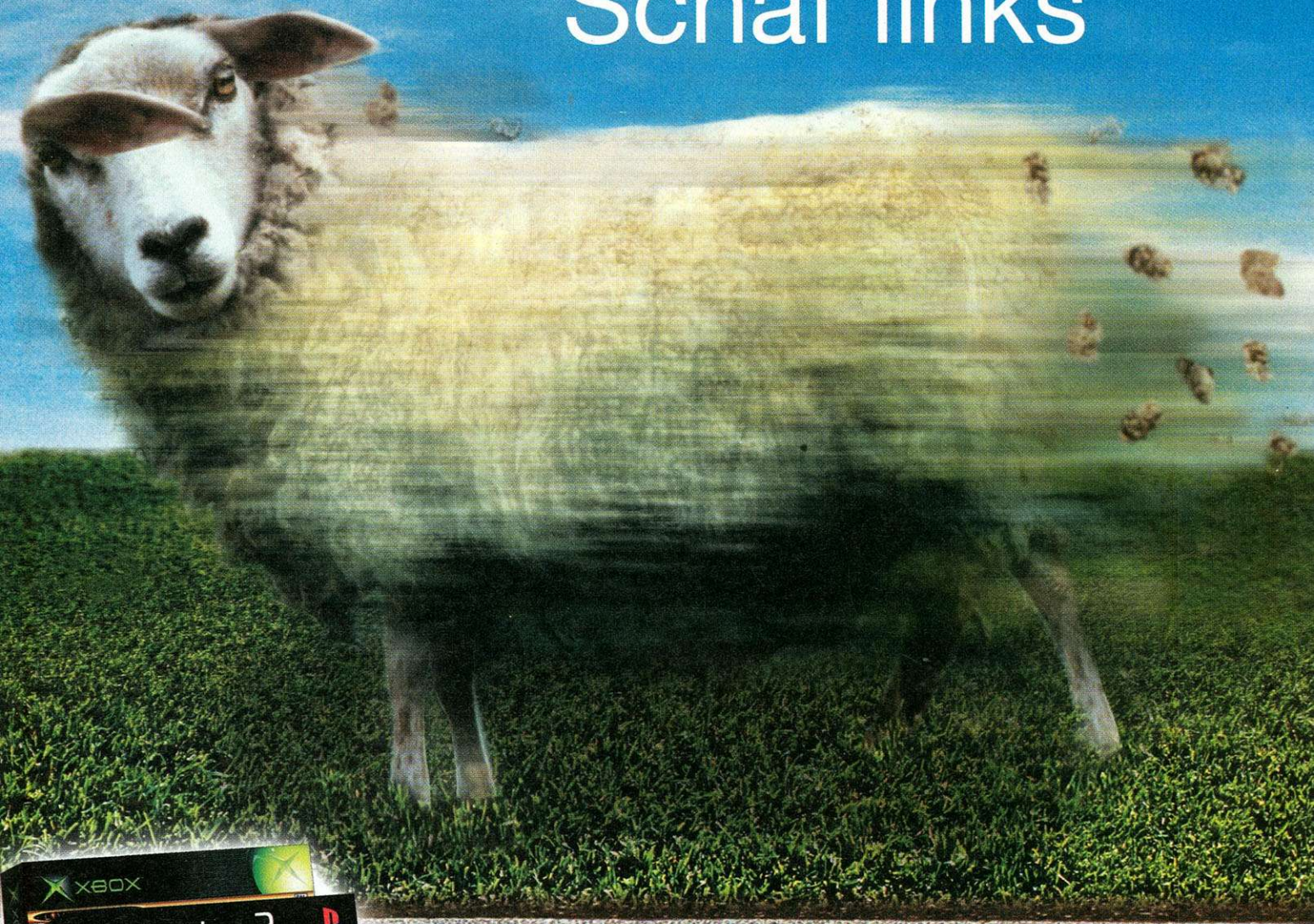
SOUND
80%

GRAFIK
79%

MEHRSPIELER-WERTUNG
71%

EINZELSPIELER-WERTUNG
78%

Nächste Kurve, Schaf links



04™

colin mcrae rally



www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

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...

© 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. "PS" and "PlayStation" 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.

NHL 2004



Electronic Arts bringt dieses Jahr zum ersten Mal **die DEL in die NHL**.

Eine der auffälligsten Neuerungen im Vergleich zum Vorjahr sind die drei so genannten Eliteligen. Dabei kann man neben der schwedischen und finnischen Liga auch die DEL anwählen. Wer lieber wie gehabt mit den NHL-Teams eine Spielzeit bestreiten möchte, kann sich ebenfalls im Dynasty-Modus versuchen. Als General Manager sollen Sie hier die Finanzen im Auge behalten, neue Trainer anheuern oder in Sachen Infrastruktur für den Ausbau des Stadions oder bessere medizinische Betreuung sorgen. Für kluge Entscheidungen gibt's hier Erfahrungspunkte, die reinvestiert werden können. Entscheidend ist aber auf dem Eis – und auch hier gibt es Neues. Da wäre zum einen die überarbeitete Steuerung, bei der es

für den wichtigen Lobpass nun einen eigenen Knopf gibt. Anfangs gewöhnungsbedürftig, lernt man die neue Steuerung bald zu schätzen. Grafisch wurde der Titel mit schönen Details wie Spiegelungen auf dem Eis oder ansehnlichen Zuschauerrängen ordentlich aufgemotzt. Erkauft wird sich die Detailfülle mit gelegentlichen Ruckeleinlagen vor den Toren. Im Mehrspielermodus können leider nur offline harte Bodychecks verteilt werden.

JENS QUENTIN

MEINE MEINUNG:

Jens Quentin
ist eiskalt.



Tiefgründiges Gameplay, erstklassige Präsentation, einen Manager-Modus, tonnenweise Spielmodi und sogar die Kufencracks der DEL. Eigentlich hat *NHL 2004* alles, was ein gutes Eishockeyspiel braucht. Allerdings schmerzt die fehlende Xbox-Live-Unterstützung doch sehr. Genau dort könnte der entscheidende Vorteil von *ESPN NHL Hockey* liegen. Wer kein Xbox Live hat, ist mit *NHL 2004* bestens bedient. Die vielen Spielmodi, Einstellungsoptionen und der Dynasty-Mode dürften Solisten locker die nächsten Monate gut unterhalten. Wer allerdings auch online harte Bodychecks austeilen und sich mit Fans aus der ganzen Welt messen will, sollte vorher lieber mal die Konkurrenz anspielen.

NHL 2004

GENRE:
American Sports

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:
Nein

HERSTELLER:
Electronic Arts

ENTWICKLER:
EA Sports

SPRACHE:
Deutsch

VIDEO:
4:3

AUDIO:
5.1 Dolby Digital

PREIS:
Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:
Ohne Altersbeschränkung

TERMIN:
Erhältlich

INTERNET:
www.xbox.de

PRO/CONTRA:

- + Neuer Dynasty-Modus
- + Überarbeitete Steuerung
- + Starke Präsentation
- Kein Xbox Live

FAZIT: Sehr gute Eishockeysimulation mit massig Spielmodi und Optionen, aber ohne Xbox-Live-Unterstützung.

TEST

SOUND
81%

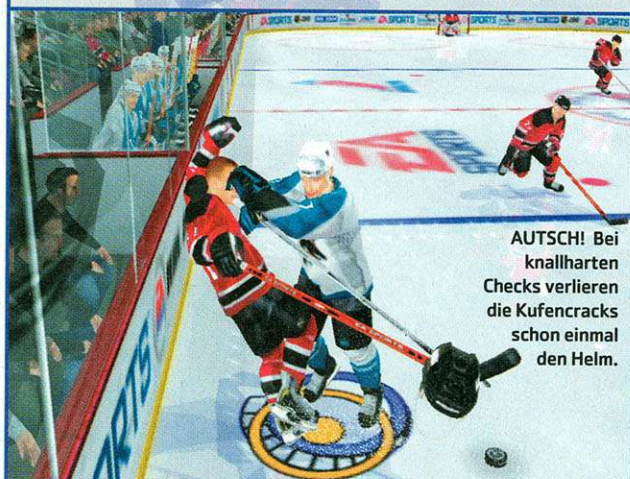
GRAFIK
83%

MEHRSPIELER-WERTUNG
86%

EINZELSPIELER-WERTUNG
86%



DEL Erstmals kann man mit Teams der Deutschen Eishockey Liga spielen.



AUTSCH! Bei knallharten Checks verlieren die Kufencracks schon einmal den Helm.



WIEDERHOLUNG

KULISSE Die Zuschauerränge gehören mit zu den ansehnlichen Details des Spiels.



POWERPLAY Bei dieser altbekannten Perspektive hat man die beste Übersicht.



DER KRIEGER IN DIR

Stell dir vor, du erwachst in einem fremden Land, verlassen von Heimat und Familie.
Stell dir vor, du kämpfst dich durch eine riesige neue Welt, um mit Zaubersprüchen und blitzenden Schwertern bewaffnet in den Krieg gegen die feindlichen Horden zu ziehen.
Stell dir das glänzende Debüt der Final Fantasy Reihe auf dem Game Boy Advance vor.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP™

Freestyle Metal X

Freestyle Metal X bedeutet **wilde Akrobatik** auf heißen Öfen!

Bei Freestyle Metal X handelt es sich um ein Trendsportspiel à la *Tony Hawk*. Sie fahren mit Ihrem Motobike durch die grafisch abwechslungsreichen Maps und müssen unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Obwohl viele der Aufgaben auch schon in anderen Trendsportspielen zu sehen war, motivieren sie ungemein, da erfüllte Aufgaben Geld bringen, das anschließend in das Motorrad investiert werden kann. Besonders die komplexe Steuerung, bei der Sie neben Gas- und Bremspedal auch das Federbein (ermöglicht höhere Sprünge) und die Kupplung (sorgt für Turbos) beherrschen müssen, ist den Entwicklern gelungen. Einzig die grafische Präsentation wirkt nicht mehr ganz zeitgemäß.

OLIVER BECK



FROSTBEULEN Auch in Schneelandschaften sind Sie unterwegs.



SCHWACH Die Weitsicht lässt doch ziemlich zu wünschen übrig.

TEST	
Freestyle Metal X	
GENRE: Trendsport	SOUND 68% GRAFIK 69% MEHRSPIELER-WERTUNG - EINZELSPIELER-WERTUNG 78%
SPIELER: 1 Spieler	
XBOX LIVE: Nein	
HERSTELLER: Konami	
PREIS: Ca. € 60,-	
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren	
TERMIN: Erhältlich	
FAZIT: Motivierendes Trendsportspiel mit toller Steuerung und späßigem Level-design. Technisch leider schwach.	

NFL Fever 2004

Die Serie mausert sich zum echten Anwärter **auf den NFL-Thron**.

Besonders interessant ist das überarbeitete Passsystem. Während Anfänger mit dem One-Button-Passing die Bälle verteilen, bietet das neue Read&Lead-System eine echte Herausforderung. Hierbei wirft man die Pille an eine bestimmte Stelle, zu der der Receiver läuft. Das neue Playcalling-Interface ist komfortabel. Gut ist auch die Idee, die letzten Spielzüge zusammenzufassen. So kann man schneller auf seinen Lieblingsspielzug zurückgreifen. Die vielen Spielmodi via Xbox Live machen den Titel vor allem für Online-Footballer interessant. Über die Art des Passsystems und das Wetter bis hin zu der Auswahl an Teams lässt sich auch online alles nach Lust und Laune variieren.

JENS QUENTIN



READ & LEAD Der entsprechende Receiver läuft zur Markierung.



BAD BOYS Die Verteidiger der Raiders sind nicht gerade zimperlich.

TEST	
NFL Fever 2004	
GENRE: American Sports	SOUND 75% GRAFIK 81% MEHRSPIELER-WERTUNG 86% EINZELSPIELER-WERTUNG 82%
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
XBOX LIVE: Mehrspielermodus online	
HERSTELLER: Microsoft	
PREIS: Ca. € 60,-	
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung	
TERMIN: Erhältlich	
FAZIT: Eingängiges, leicht trübes Footballspiel mit Arcade-Touch und hervorragender Xbox-Live-Unterstützung	

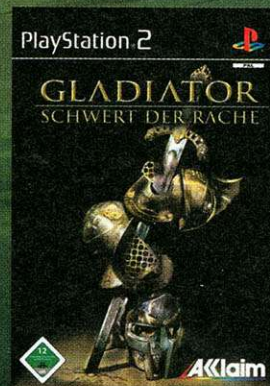
GLADIATOR SCHWERT DER RACHE™

❖ 7. November 2003 A.D. ❖

Erhältlich in zwei Versionen

„Hack & Slay der alten Schule und mit interessantem Setting. Action-Fans sollten diesen Titel im Auge behalten.“

(PlayZone 10/2003)



deutsche Version



englische Version (uncut)

PlayStation®2

XBOX

PC
CD-ROM



ENERGIE Hier sehen Sie, wie sich der Held mit neuer Energie auflädt.



EISKALT Moderne Helden sind nicht nur zu Fuß unterwegs.

Bionicle: The Game

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Electronic Arts

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 6 Jahren

TERMIN:

10. Oktober

SOUND
69%

GRAFIK
67%

MEHRSPIELER-WERTUNG
-

EINZELSPIELER-WERTUNG
68%

FAZIT: Einfaches Actionspiel für die jüngere Generation. Spielerisch und technisch eher dünn.

OLIVER BECK

Bionicle: The Game

Die neueste **LEGO-Reihe** feiert jetzt ihre Xbox-Premiere.

Mit dem alten LEGO-Spielzeug hat die Bionicle-Serie nichts mehr zu tun. Hier stehen kantige Heldenfiguren im Vordergrund, die aus nur wenigen Einzelteilen bestehen. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle von insgesamt sechs dieser Figuren, die allesamt unterschiedliche Aufgaben erfüllen müssen. Während Sie zu Beginn noch zu Fuß unterwegs sind und auf Feinde schießen, stürzen Sie sich später auch mal auf dem Snowboard einen Abhang hinunter. Spielerisch ist der Titel sehr einfach gehalten und nur für jüngere Spieler geeignet. Zudem sollte man sich mit der Bionicle-Reihe auskennen, sonst bekommt man von der Story rund um die Ko-Pakas, Kranas, Kokoros und Bohroks nichts mit.



SCHUTZSCHIRM Im Wald herrscht Krieg und deswegen: Schild hoch!



LUSTIG Was dieses putzig aussehende Monster will, wissen wir nicht.

Freaky Flyers

GENRE:

Action

SPIELER:

Bis zu 4 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Konami

PREIS:

Ca. € 60,-

USK-FREIGABE:

Ab 6 Jahren

TERMIN:

10. Oktober

SOUND
76%

GRAFIK
78%

MEHRSPIELER-WERTUNG
72%

EINZELSPIELER-WERTUNG
71%

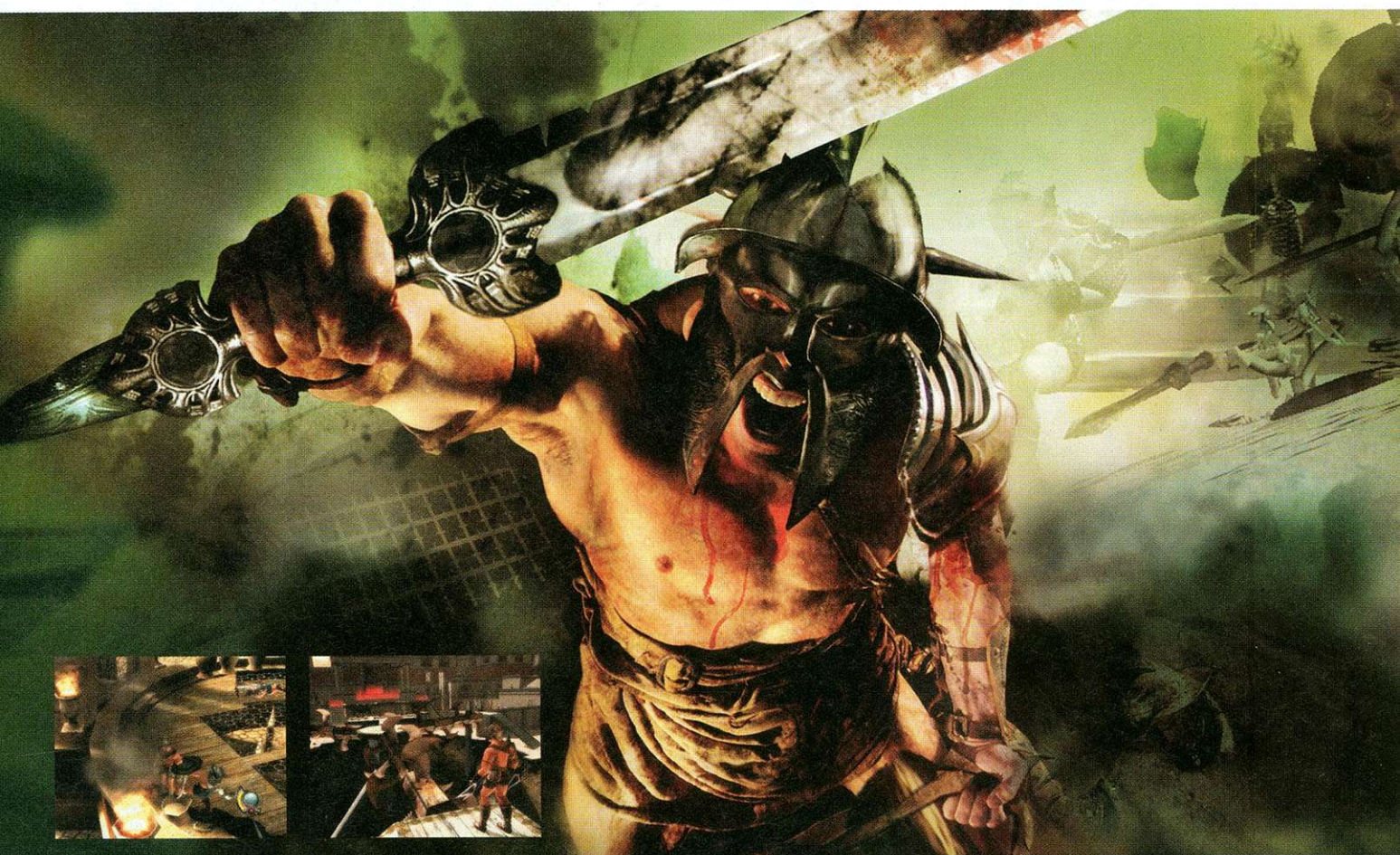
FAZIT: Gutes Actionrennspiel mit überaus witziger Präsentation und nettem Mehrspielermodus

OLIVER BECK

Freaky Flyers

Das abgedrehte Actionrennspiel mit einem **großen Schuss Humor**

Am besten lässt sich *Freaky Flyers* mit *Mario Kart* vergleichen – mit dem Unterschied, dass sich die Aktion in der Luft abspielt. Dazu hat jede der 15 abgefahrenen Spielfiguren ihr eigenes Fluggefährt unter dem Hintern. Mit diesem fliegen Sie durch die grafisch sehr abwechslungsreichen Levels und versuchen, den ersten Platz zu ergattern. Um sich gegen die anderen Rennteilnehmer zur Wehr zu setzen, können Sie eine Menge Extras aufnehmen, die das Fliegerleben erleichtern: Raketen, Minen und andere fiese Waffen gilt es dabei gezielt einzusetzen, denn obwohl die Präsentation von *Freaky Flyers* eher jüngere Spieler anspricht, ist der Schwierigkeitsgrad durchaus knackig. Technisch ist der Titel besserer Durchschnitt.



ACCLAIM

www.ACCLAIM.de

Dinosaur Hunting

IMPORT
TEST
JAPAN

Wem Großwild zu klein ist, der sollte **die Dinojagd** ausprobieren.

Japan ist die Hochburg für skurrile Games wie Zugführer- oder Pferderennsimulationen. *Dinosaur Hunting* hat ebenfalls ein bemerkenswertes Spielsystem und erinnert leicht an das PC-Spiel *Deer Hunter*. Allerdings stellen Sie hier nicht Hirschen nach, sondern ausgewachsenen Dinosauriern, von denen insgesamt 52 teilweise riesige Arten Ihre ruhige Jägerhand herausfordern. Die Hintergrundgeschichte ist an den Roman *The Lost World* von Sir Arthur Conan Doyle angelehnt und führt Sie ins Jahr 1910 mitten in die bedrohliche Umgebung des Amazonas. Hier wurde ein geheimnisvolles Gebiet entdeckt, in dem die als längst ausgestorben geltenden Dinosaurier unbemerkt weitergelebt haben. Diese sollen nun von Ihnen für Forschungszwecke eingefangen werden.

Der Mix macht's!

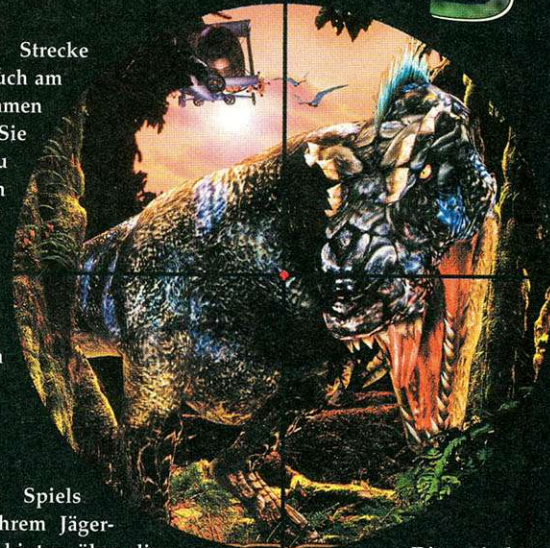
Deshalb werden keine großkalibrigen Geschosse verwendet, sondern ausschließlich Betäubungsmunition. Neben einem Gewehr mit Zielfernrohr dürfen Sie für kurze Entfernungen eine Pistole verwenden und was besonders interessant ist: Je nach Größe der Kreaturen dürfen Sie vorab die Mixtur für die Betäubungspfeile anpassen. Allerdings müssen Sie zunächst einen betäubten Kameraden untersuchen, um die richtige Dosis zu ermitteln. Im besten Fall brauchen Sie dann nur einen Treffer, selbst für die riesigen Sauropoden. Natürlich können Sie die Bestien auch mit den Standardpfeilen betäuben, allerdings brauchen Sie dafür manchmal mehr als fünf Schüsse. Logischerweise steigt dadurch die Gefahr, von einem aufgebrachtten Dino überannt zu werden. Bei jeder Mission sollen Sie ein bestimmtes

Exemplar zur Strecke bringen, das auch am meisten Einnahmen bringt. Wenn Sie andere Dinosauriergattungen betäuben als die jeweils gewünschte, gibt es ebenfalls ein Entgelt, das aber wesentlich kleiner ausfällt.

Last Boy Scout

Während des Spiels schauen Sie Ihrem Jäger-Alter-Ego von hinten über die Schulter, wodurch eine ganz gute Übersicht gewährleistet ist. Um die gesuchten Dinosaurier zu finden, können Sie unterschiedliche Möglichkeiten nutzen. Per Knopfdruck dürfen Sie Saurier-Fußabdrücke am Boden untersuchen oder herumliegende Exkremente einer bestimmten Gattung zuordnen. Außerdem gibt es ein kleines Fernglas, mit dem die Umgebung gescannt werden kann. Die ersten

Dinos sind anschließend schnell gefunden und mit der richtigen Dosis ebenso schnell ins Land der Träume geschickt. Eigenartigerweise tauchen nach einem Abschuss urplötzlich wie aus dem Nichts neue Saurier-Exemplare auf – da haben die japanischen Programmierer von Scarab wohl ein wenig getrickst. Die durchwachsene Technik spricht ebenfalls für eine etwas schludrige Pro-



SCOUT Spurensuche gehört zu den Aufgaben eines jeden erfolgreichen Jägers.



SEDATIVE Mit der richtigen Dosis liegt der Saurier nach einem Schuss.



KRITISCHE SITUATION Der Dino hat uns entdeckt, Feuer frei!



JÄGERMEISTER Mit etwas Zielwasser klappt es vielleicht besser.



ABHAUEN! Zwar ist das nur ein Pflanzenfresser, aber dafür ein ganz schön großer.



ABGENAGT Dinoüberreste führen Sie auf die richtige Fährte.

grammischerweise. Ein stetiges Ruckeln begleitet Schwenks mit der frei beweglichen Kamera, obwohl der Detailgrad der Optik nicht gerade Anlass dazu gibt.

Hübsche Urzeitviecher

Dafür haben sich die Entwickler mit den vorsintflutlichen Wesen Mühe gegeben und gut animierte Dinosaurier erschaffen. Schreckhafte Naturen werden die kleinen Biester verfluchen, die sich aus Gebüsch blitzartig auf einen stürzen. Die gelungene Soundkulisse mit passendem Dinogetöse lässt Sie ebenfalls in der „Vergessenen Welt“ abtauchen. Das ungewöhnliche Spielprinzip macht tatsächlich eine Weile Spaß, bis die ewige Drogenmischerei zu nerven beginnt. Außerdem stören die japanische Schrift und das daraus resultierende „Ausprobieren-Müssen“. Immerhin gibt es bei Zwischensequenzen eine englische Sprachausgabe, so dass man wenigstens von der Story etwas mitbekommt. Momentan gibt es noch keinerlei Informationen, ob das Game jemals in westlichen Gefilden erscheinen wird. Fans von ungewöhnlichen Spielen und Hobbyjäger werden sicherlich Gefallen an dem Titel finden, aber ob sich der teure Import lohnt, ist eine andere Frage. Otto Normalspieler brauchen das Game definitiv nicht.

UWE HÖNIG



DETAIL-CHECK DINOSAUR HUNTING

Wir vergleichen die Dinojagd in der Vergangenheit mit der in der Zukunft.

Obwohl die beiden Spiele eine völlig unterschiedliche Spielmechanik bieten, dreht sich alles um die ausgestorbenen, gigantischen Wesen aus einer längst vergessenen Zeit.



DINOSAUR HUNTING

UMFANG

★★★★☆

Story: Im Jahr 1910 sind Sie im Amazonasgebiet unterwegs, um Dinosaurier einzufangen. Mit Jägerinstinkten und Betäubungspfeilen bewehrt, geht's auf die Spurensuche nach den gefährlichen Urzeitviechern.

Setting: Das Amazonasgebiet

Steuerbare Figuren: 1

Besonderheiten: Nach Dino-Untersuchungen können Sie die ideale Drogendosis ermitteln und anmischen, damit ein Treffer genügt.

Schwierigkeitsgrad: Mittel (je nach Ihren Japanisch-Kenntnissen)

Spielzeit: Etwa 15 Stunden

Rätsel: Ja, bestimmte Dinos finden

Unterschiedliche Waffen: Ja, nur Betäubung

Zwischengegner: Nein

Speichermöglichkeit: Im Basiccamp

STEUERUNG

★★★★☆

Tastenbelegung: Eingängig, bis aufs Anvisieren

Einarbeitungszeit: Mittel

Hilfsmittel: Japanische Texte

KAMERAPERSPEKTIVE

★★★★☆

Mit dem rechten Analogstick dürfen Sie jederzeit die Kamera drehen, um die Saurier stets im Sichtfeld zu haben. Das ist auch wichtig, da sich Dinos hinter Büschen verbergen und angriffsbereit sind. Eine genaue Erkundung der Umgebung ist deshalb Pflicht.



GRAFIK & SOUND

★★★★☆

Spielwelt: Leider ruckelt die Grafik-Engine, obwohl die Umgebung unspektakulär ist.

Zwischensequenzen: In Spielgrafik, erreichen nicht die Klasse von *Dino Crisis 3*

Menüs: Ordentlich, aber in Japanisch

Musik: Der Soundtrack ist atmosphärisch passend und in guter 5.1-Qualität.

Sprachausgabe: Sehr gut

Lippensynchronisation: Nicht vorhanden

Soundeffekte: Zweckmäßig, die Dinoschreie gehen durch Mark und Bein.

GESAMTWERTUNG

★★★★☆

Ergebnis: *Dino Crisis 3* ist grafisch besser als *Dinosaur Hunting*, dafür gibt es durch die frei verstellbare Kamera wesentlich mehr Übersicht. Atmosphärisch sind beide Titel gleichwertig.



DINO CRISIS 3

UMFANG

★★★★☆

Story: Im Jahr 2549 sind Sie gezwungen, auf dem verschollen geglaubten Raumer Ozymandias notzulanden. Dinosaurier sind Ihre Gegner, Sie müssen das Schicksal der Mannschaft erkunden.

Setting: Das Raumschiff Ozymandias

Steuerbare Figuren: 2

Besonderheiten: Dank eines Raketenrucksacks sind höher gelegene Plattformen und nicht so wendige Gegner kein Problem.

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar (einfach, mittel, schwer)

Spielzeit: Etwa 10 Stunden

Rätsel: Ja, simple Schlüssel-Aufgaben

Unterschiedliche Waffen: Ja, u. a. Drohnen

Zwischengegner: Ja, meist riesige Dinosaurier

Speichermöglichkeit: Ja, Savepoints

STEUERUNG

★★★★☆

Tastenbelegung: Durchdachte Anordnung

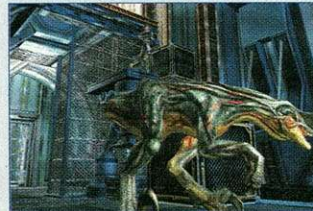
Einarbeitungszeit: Schnell beherrschbar

Hilfsmittel: Menüs erklären die Belegung.

KAMERAPERSPEKTIVE

★★★★☆

Größter Schwachpunkt von *Dino Crisis 3*: Der Spieler rennt oft blind ins Verderben, Gegner sind verdeckt. Auch bei Sprüngen in neue Bildschirmbereiche kostet dies den Spieler oft genug Lebensenergie, da lebensrettende Vorsprünge erst spät zu erkennen sind.



GRAFIK & SOUND

★★★★☆

Spielwelt: Optisch zurzeit Referenztitel für grafische Opulenz

Zwischensequenzen: Gerenderte Minifilmchen in kinoreifer Qualität

Menüs: Technisches Outfit

Musik: Elektronisch angehauchte Soundtracks, je nach Action auf dem Schirm Tempowechsel

Sprachausgabe: Professionelle Sprecher

Lippensynchronisation: Exakt

Soundeffekte: Zweckmäßig, erinnern an Spielhallen-Automaten

GESAMTWERTUNG

★★★★☆

MEINE MEINUNG:

Uwe Hönig
... untersucht Dino-Dung.



Dinosaur Hunting wirkt auf mich wie ein typisches, verrücktes japanisches Spiel. Dabei hat der Titel durchaus seine Qualitäten und ich würde ein ganzes Weichen ziemlich gut unterhalten. Die Jagdatmosphäre mit Dinohaufen untersuchen, Spuren lesen und Beruhigungsmittel anmischen ist sogar richtig ordentlich gelungen. Nach einer gewissen Zeit nervt das Zusammenstellen der richtigen Betäubungsdosis jedoch. Die zwar abwechslungsreichen, aber technisch oftmals schwachen Levels begeistern lediglich durch die wirklich ansehnlichen Urzeitviecher. Die Steuerung ist insgesamt recht gut gelungen. Probleme gibt es lediglich beim Anvisieren der Dinos, da das System ein wenig umständlich ist. Allerdings benötigen Sie das Anvisieren nur bei Nahkämpfen, die sowieso möglichst vermieden werden sollten. Meistens gehen Sie nämlich mit dem Scharfschützengewehr auf die Pirsch. Absolute Japano-Freaks und Jägermaturen sollten dem Titel eine Chance geben. Ob PAL-Spieler die Möglichkeit bekommen, das Game jemals offiziell zu zocken, steht in den Sternen. Es gibt nämlich noch keine Informationen, ob das Spiel irgendwann in der USA oder in Europa erscheint.

IMPORT-TEST JAPAN

Dino Crisis 3

GENRE:

Action

SPIELER:

1 Spieler

XBOX LIVE:

Nein

HERSTELLER:

Microsoft Game Studios Jp.

ENTWICKLER:

Scarab

SPRACHE:

Japanisch

VIDEO:

4:3, 16:9

AUDIO:

5.1 Dolby Digital

PREIS:

Ca. € 70,-

USK-FREIGABE:

Nicht bekannt

TERMIN:

Erhältlich

INTERNET:

www.xbox.com/ja-jp

PRO/CONTRA:

- + Schöne Animationen
- + Gelungene Jagdatmosphäre
- Auf Dauer nerviges Drogenmischen
- Durchschnittliche Umgebungsoptik

FAZIT: Jägermaturen dürfen zuschlagen. Alle anderen sollten erst ein paar Probe-schüsse beim Importhändler abgeben.



SOUND

74%

GRAFIK

67%

MEHRSPIELER-WERTUNG

-

EINZELSPIELER-WERTUNG

64%

hardware

Inspire G380

SOUND Das 2.1-Boxensystem als Ersatz für die TV-Lautsprecher

Boxensysteme für den Fernseher bieten in der Regel ordentlichen Surround-Sound – kosten aber auch dementsprechend. Konsolenspieler, die sich mit dem quäkigen Klang aus dem Fernseher nicht zufrieden geben wollen, aber auch keine 500 Euro für ein High-End-System übrig haben, gucken bislang oft in die Röhre. Das Inspire G380 von Creative will diese Lücke jetzt füllen.

2.1: Stereo mit Subwoofer

Das Lautsprechersystem besteht aus zwei ungewöhnlich gestalteten Satelliten-Boxen, die für ganz akzeptablen Sound sorgen. Über ihren analogen Soundeingang lassen sich vom

Discman über den PC bis hin zu jeder aktuellen Spielekonsole alle Geräte anschließen. Praktischerweise liegen eventuell benötigte Kabel und Adapter gleich bei. Die Satelliten und die handliche Kabelfernbedienung werden an den Subwoofer angeschlossen. Etwas unpraktisch ist der dort angebrachte Bassregler und der Netzschalter. Wer den Bass nachjustieren oder das System abschalten möchte, muss den Basskasten bedienen. Ein separater Bassregler und ein Netzschalter an der Fernbedienung wären praktischer.

Der Praxistest

Den Klangtest haben wir im schallisolierten DVD-Studio der XBOX-ZONE durchgeführt. Zum Einsatz

kamen dabei diverse Audio-CDs sowie die Spiele *Halo* und *Metal Gear Solid 2*. In den Spielen lieferte das Inspire G380 ordentlichen Klang, sobald aber sehr basslastige Musik oder Soundeffekte dargestellt werden sollten, klang das G380 nur bis zu einem Viertel der vollen Bass-Leistung gut. Darüber merkte man, dass der Tieftöner etwas überfordert war. Die Satelliten (jeweils 6 Watt RMS) stellten sich im oberen Frequenzbereich als etwas vorlaut heraus. Zwischen dem Bass des Tieftöners (17 Watt RMS) und den Satelliten wird der mittlere Frequenzbereich etwas vernachlässigt. Fazit: Das Inspire G380 klingt wesentlich besser als die meisten Fernseher-Lautsprecher. Gegen eine echte Heimkino-Anlage kann sich das G380 nicht durchsetzen.

Auf der anderen Seite will es das auch nicht, denn der Verkaufspreis liegt mit 49 Euro verdammt niedrig. Sehr empfehlenswert zur Fernseher-Aufwertung. (bh)



KONISCH
Das Design der Boxen ist ungewöhnlich, die Hülle besteht aber leider nur aus Plastik.



ALLES DRAN Am Subwoofer befindet sich ein analoger Audio-Eingang, der Bassregler und die Anschlüsse für die beiden Satelliten.

TEST	
Inspire G380	
HERSTELLER/VERTRIEB:	Creative
PREIS:	Ca. € 49,-
INFO-TELEFON:	00353-14380000
WEBSEITE:	www.creative.com
PREIS/LEISTUNG:	Gut
PRO/CONTRA:	
+ Besserer Klang als bei Fernsehern + Separater Audio- und Video-Eingang - Adapter und Anleitung liegen bei - Nur ein (analoger) Audio-Eingang	

ADAPTER Für den Anschluss an jede aktuelle Spielekonsole hat man die benötigten Adapter beigelegt.



Advanced Scart Cable Plus

ZUBEHÖR Ein Adapterkabel, das es schon mal gab? Der Plus-Variante spendiert man ein optisches Kabel.

Vor einiger Zeit brachte Logic3 das Advanced Scart Cable auf den Markt, das bereits etwas bessere Bildqualität lieferte als das Verbindungskabel, das der Xbox beiliegt. Es kostete gerade mal 13 Euro und bot analoge Cinch-Ausgänge für Audio und Video sowie einen praktischen optischen Digital-Aus-

gang. Jetzt bringt Logic3 das gleiche Kabel unter dem Namen Advanced Scart Cable Plus wieder in den Handel. Der einzige Unterschied: Man hat dem kleinen Paket zusätzlich noch ein optisches Digitalkabel spendiert, damit Sie Ihre Xbox gleich an eine Dolby-Digital-Anlage anschließen können. Das Bildsignal des Kabels ist nach wie vor überzeugend gut und auch die Verarbeitung ist o k a y.

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



Nur Audiophile mit empfindlichen Ohren greifen vermutlich zu einem hochwertigeren Kabel. Beim Praxistest in unserem Testlabor konnten wir allerdings keine Qualitätsunterschiede bei der Sound-Übertragung erkennen. Für den Taschengeldpreis von mageren 13 Euro ist das Kabel eine sehr gute Investition. (bh)

Advanced Scart Cable Plus

HERSTELLER:
Logic3

PREIS:
Ca. € 13,-

INFO-TELEFON:

WEBSEITE:
www.logic3.com

PREIS/LEISTUNG:
Sehr gut

PRO/CONTRA:

- + Gute Bildqualität
- + Optisches Digitalkabel beigelegt
- + Sehr günstig

TEST

Sehr gut

X-Warrior GamePad Colour

CONTROLLER Ein ganz schön dickes Ding

Bunt ist das Dasein: Nachdem Bigben Interactive vor einigen Monaten sein XS-Pad in verschiedenen Farben vorgestellt hat, folgt nun Jöllenbeck und bringt den bekannten X-Warrior-Controller auch in drei Farben: „Transparent Blue“, „Transparent Red“ und „Transparent Green“ heißen diese – ansonsten hat sich nichts geändert. Die Verarbeitung lässt nach wie vor etwas zu wünschen übrig und das digitale Steuerkreuz macht einen sehr windigen Eindruck. Für zwölf Euro mehr bekommen Sie eines der besser verarbeiteten Konkurrenz-Gamepads. Wer aber auf jeden Cent achtet, erhält mit dem X-Warrior Pad einen anständigen Controller mit Verarbeitungsschwächen. (bh)



FARBIG Statt die Farbe zu verändern hätte man das digitale Steuerkreuz verbessern sollen.

Speed Link X-Warrior

HERSTELLER:
Jöllenbeck

PREIS:
Ca. € 18,-

INFO-TELEFON:
01805-125133

WEBSEITE:
www.speed-link.com

PREIS/LEISTUNG:
Gut

PRO/CONTRA:

- + Niedriger Preis
- + Anständige Ergonomie
- + Befriedigende Verarbeitung
- + Wackeliges Digitalkreuz

TEST

Ok

INFO

Hardware-Lexikon: Das beste Zubehör

NAME	ART	HERSTELLER	PREIS	URTEIL	TEST
Controller S	Controller	Microsoft	Ca. € 40,-	Super	03/02
MicroCon Controller	Controller	Madcatz	Ca. € 36,-	Super	08/02
FunkY Controller	Funk-Controller	Bigben Interactive	Ca. € 30,-	Sehr gut	10/03
Xbox Control Pad Pro	Controller	Madcatz	Ca. € 40,-	Sehr gut	01/02
2002 FIFA World Cup Dual Analog	Controller	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut	02/02
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.)

Powerboard für Xbox	USB-Tastatur	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	Sehr gut	10/03
3 Advanced SCART-Cable	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
Controllerless 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
TFT-Monitor	Aufsetz-Monitor	Joytech	Ca. € 140,-	Sehr gut	10/03
Adrenalin Wheel	Lenkrad	Saitek	Ca. € 60,-	Gut	01/02
Console Carrying Backpack	Rucksack	Interact	Ca. € 34,-	Gut	03/02
Flash Memory 8 MB	Speichermodule	Interact	Ca. € 35,-	Gut	01/02
Madcatz Blaster	Lightgun	Madcatz	Ca. € 40,-	Gut	06/03
RF Auto Switch	Antennen-Adapter	Flame	Ca. € 15,-	Gut	02/02
Action Replay	Schummelmodule	Dattel/Bigben Int.	Ca. € 50,-	OK	06/03
Brooklyn Booster 2800	Lenkrad	Vidix	Ca. € 25,-	OK	01/03
Joypad Converter	PS2-Adapter	Medrics	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.

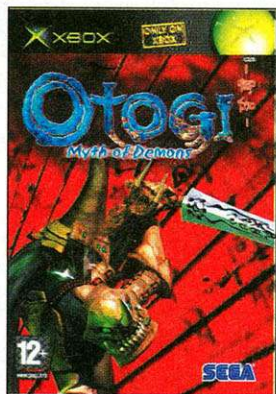
In der nächsten Ausgabe können Sie Entwickler und Hersteller mit Fragen zu folgenden Spielen löchern:

- Colin McRae Rally 04
- Outlaw Volleyball
- Soul Calibur II
- WWE Raw 2 Ruthless Aggression
- 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 Sega den Fragen zu **Otagi: Myth of Demons** gestellt.

Matthias Schenker, Oldenburg
Woher habt ihr die Idee zu der mysteriösen Hintergrundstory von Otagi?

Sega: Die gesamte Hintergrundgeschichte des Spiels basiert auf einer altertümlichen japanischen Sage. Im Verlauf des Spiels wird diese Geschichte immer mehr in den Vordergrund gerückt, so dass der Spieler nach und nach mehr über die mysteriösen Vorkommnisse im Spiel erfährt.

Georg Zimmermann, Baunatal
Ich bin ein großer Fan von Shinobi. Otagi: Myth of Demons erinnert mich an einigen Stellen sehr an den Klassiker. Seid ihr persönlich auch Fans des Spiels?

Sega: Shinobi ist wirklich ein großartiges Spiel. Zwar haben wir keine bewussten Anleihen bei Shinobi genommen, unsere Liebe zu diesem Klassiker prägt aber sicherlich auch unsere eigenen Projekte.

Gerald Valentin, Augsburg
Ich habe manchmal Probleme mit der Kamera. Es passiert, dass ich nicht alle Feinde sehen kann, die mich attackieren. Warum gibt es keine besseren Kameraperspektiven im Spiel?

Sega: Das Kamerasystem wurde so entwickelt, dass man sich in der Fabelwelt von Otagi stets zurechtfindet. Wir wollten, dass auch durch die Kameraperspektiven die Atmosphäre im Spiel verstärkt wird und denken auch, dass uns dies gut gelungen ist.





PROBLEM Die wechselnden Kameraperspektiven sorgen an einigen Stellen für Verwirrung.

Lars Becker, Berlin

Mir gefallen die verschiedenen Kämpfe gegen die teilweise riesigen Bossgegner sehr gut. Woher habt ihr die Ideen für diese Charaktere?

Sega: Genau wie bei der Hintergrundgeschichte des Spiels haben wir uns auch bei den Bossgegnern von der japanischen Mythologie inspirieren lassen.

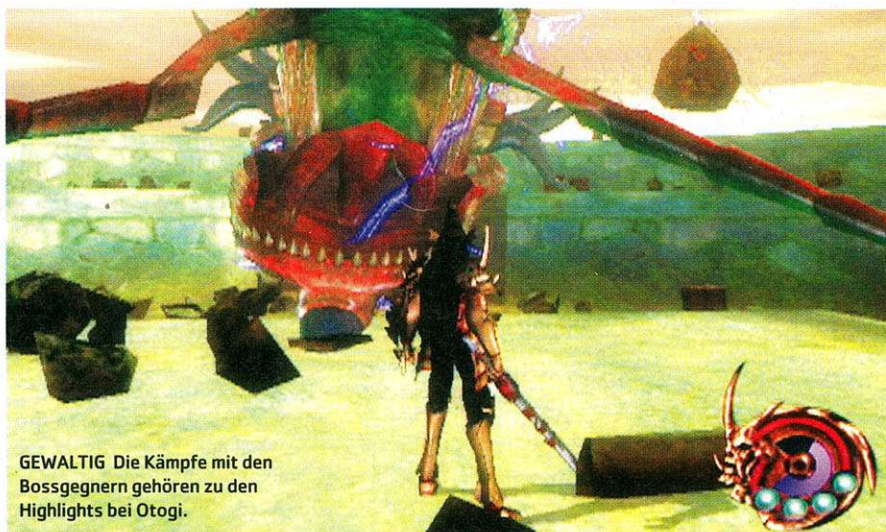
Jan Fuhrmann, Leverkusen

Warum gibt es neben den normalen Waffen auch noch die Möglichkeit, verschiedene Arten von Magie einzusetzen?



MAGISCHE MOMENTE Der Einsatz von Magie ist bei einigen Kämpfen überlebenswichtig.

Sega: Wir haben eine große Auswahl an verschiedenen Magiesprüchen in das Spiel integriert, weil wir fanden, dass Magie sehr gut zur Atmosphäre und dem Stil von *Otagi* passt. Dadurch wird der Spieler auch angehalten, seinen Spielcharakter weiterzuentwickeln und Erfahrungspunkte zu gewinnen. Nur so lassen sich stärkere Magiekräfte einsetzen. Die Waffen ergänzen sozusagen die magischen Fähigkeiten der Spielfigur und sorgen dafür, dass der Charakter ausgewogene Fähigkeiten beim Angriff und der Abwehr von Angriffen besitzt.



GEWALTIG Die Kämpfe mit den Bossgegnern gehören zu den Highlights bei *Otagi*.

Bernd Weiser, Ludwigshafen

Ein Freund hat mir erzählt, dass es über 60 Waffen in dem Spiel geben soll. Stimmt das? Gibt es versteckte Waffen in den Levels?



SAMMLUNG Es gibt mehr als 60 Waffen bei *Otagi*.

Sega: Bei *Otagi* kann man wirklich auf mehr als 60 Waffen zurückgreifen. Einige davon haben wir allerdings sehr gut in den Levels versteckt. Nur wer das Spiel aufmerksam spielt und jedes der Areale bis in den letzten Winkel untersucht, hat die Chance, diese Waffen zu entdecken.

Ulrich Jähneke, Berlin

***Otagi* hat viele Aspekte eines typischen Rollenspiels. Seid ihr selbst auch RPG-Fans? Wenn ja, welches ist euer absolutes Lieblingsrollenspiel?**

Sega: Wir sind alle große Fans von guten Rollenspielen. Derzeit gibt es wirklich sehr viele gute Rollenspiele auf dem Markt, da ist es wirklich sehr schwer, einen absoluten Liebling herauszupicken. Wenn wir aber einen Favoriten nennen müssen, ist es derzeit ohne jeden Zweifel *Otagi*!

Jürgen Pohl, Frankfurt

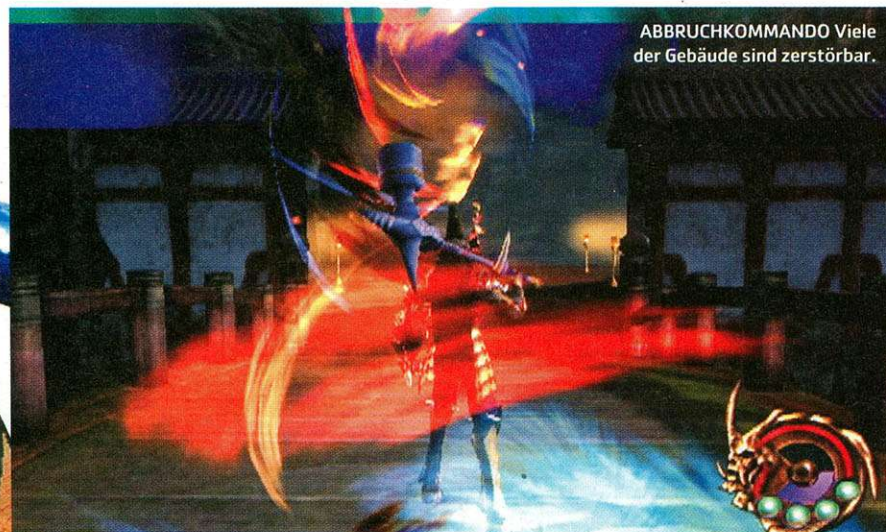
Ich finde die Musik bei *Otagi* fantastisch. Wer ist für den coolen Soundtrack verantwortlich?

Sega: Genau wie die Kameraperspektiven, die Waffen und die Bossgegner hat auch die Musik die Aufgabe, die Atmosphäre zu verstärken. Auf die Musik sind wir besonders stolz. Der Soundtrack wurde von einem Team in den WAVE-Master-Studios komponiert. Es handelt sich dabei um Segas internes Musik-Studio.

Frank Ahlers, Weimar

Wie seid ihr auf die Idee mit den zerstörbaren Umgebungen und Hintergrundelementen wie Brücken oder Häuser gekommen?

Sega: Die Möglichkeit, die Umgebungen bei *Otagi: Myth of Demons* zu zerstören, eröffnet dem Spieler ein ganz anderes Gameplay. Wir wollten dem Spieler ein realistisches Gameplay präsentieren, deshalb haben wir uns entschieden, dieses Feature mit ins Spiel zu integrieren.



ABBRUCHKOMMANDO Viele der Gebäude sind zerstörbar.

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!

Wem 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 Einsen-
dungen 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“ (Bei-
spiel: „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*

Ein Traum wird Wirklichkeit

Ich habe auf diversen Webseiten im
Internet etwas über Ankündigungen von
zwei GTA-Spielen für die Xbox gelesen.
Stimmt es nun wirklich, dass es ein GTA für
die Xbox geben wird oder ist das wieder nur
so eine Falschmeldung, um die vielen GTA-
Fans bei Laune zu halten?

Tobias Schulze

XBOX-ZONE: Diesmal ist es wirklich eine offi-
zielle Meldung von Take 2. Die wild ins Kraut
schießenden Gerüchte und Vermutungen haben
sich damit zum Teil bestätigt. Es handelt sich
dabei allerdings nicht um ganz neue Spiele, viel-
mehr wird *GTA III* im Bundle mit *GTA Vice City*
(dt.) für die Xbox erscheinen. Du findest übrigs
alle Infos und einen direkten Vergleich zwi-
schen *GTA* und *True Crime: Streets of L.A.* in die-
ser Ausgabe.

Gratis ist geil!

Erst einmal ein großes Lob an das Team der
XBOX-ZONE. Ich lese euer Magazin jeden
Monat und finde gut, dass ihr euch immer
neue Sachen einfallen lasst. Besonders über
das Gratispiel *Space Ace* auf der Rückseite
der DVD habe ich mich gefreut. Habt ihr das
Spiel selber gespielt? Ich finde es nämlich sau-
schwer!

Benjamin Kühne

XBOX-ZONE: Wie auch wir in der Redaktion
feststellen mussten, ist *Space Ace* wie die meisten
anderen Klassiker in Sachen Schwierigkeitsgrad
wirklich kein Zuckerschlecken. Kleiner Tipp:
Wenn du an einer Stelle nicht mehr weiter-
kommst, schau dir diese Stelle einfach mal mit-
hilfe der „Watch“-Funktion an. Hier kannst du
sehen, welche Aktion *Space Ace* ausführen
muss, um zu überleben.

Hardcore!

Hi XBOX-ZONE-Team!

Ich bin ein großer Fan eures Magazins und
natürlich auch dem Rest der Computec Media
AG (N-ZONE, PLAYZONE) und wollte euch
schon immer mal schreiben.

XBOX-ZONE: Schön zu lesen, dass es nicht nur
Anhänger eines Systems gibt, sondern auch
Leser, die über den Tellerrand hinausblicken
und sich auch für andere Konsolen bzw. deren
Magazine erwärmen können.

Eine Frage, die ich mir seit Monaten stelle:
Warum habt ihr euch umbenannt? Warum auf
einmal XBOX-ZONE und nicht X-ZONE? Ist
es wegen Copyrightgründen eines holländi-
schen Hardcore-Porno-Senders? Oder gibt es

einen anderen
Grund?

XBOX-ZONE: Okay, du
hast uns ertappt! Nach-
dem wir jahrelang so-
wohl ein seriöses, unab-
hängiges Xbox-Magazin
als auch einen schlüpfrigen Ero-

tik-Kanal betrieben haben, mussten wir das
Magazin umbenennen. Wir haben uns dann auch
gleich von dem Sender getrennt, da die Doppel-
belastung für das Redaktionsteam einfach zu
groß geworden ist. Wir danken aber allen,
die uns während dieser harten Zeit die Stange
gehalten haben. Na gut, jetzt werden wir mal
wieder ernst: Die Umbenennung des Magazins
in XBOX-ZONE hat nichts mit einem holländi-
schen Hardcore-Porno-Sender zu tun. Wir haben
uns aus freien Stücken zu diesem Schritt ent-
schlossen, da wir der Meinung waren (und sind),
dass der Titel am Kioskregal mehr Aufmerksam-
keit erregt bzw. die Leser eher zu einem Magazin
greifen, das die Bezeichnung „XBOX“ im Titel
trägt.

Haben Computerviren wie der „Love-San“-
Virus etwa Spielproduktionen von verschiede-
nen Herstellern beschädigt? Wenn ja, dann
kann ich mir ja auch vorstellen, wieso Titel wie
Prince of Persia: The Sands of Time oder *True
Crime: Streets of L.A.* verschoben wurden.

XBOX-ZONE: Anders als manch privater PC
sind die Server von Firmenrechnern in der Regel
sehr gut gegen Viren geschützt. E-Mails von
draußen müssen normalerweise eine so genann-
te Firewall (eine Art imaginärer Schutzwall
gegen fremde Daten) als auch diverse Virensca-
ner passieren, bevor sie im Firmen-Posteingang
landen. Viren und Ähnliches werden dabei abge-
blockt. Da sich auf den Rechnern der Entwickler
die Arbeit von mehreren Jahren befindet, sind
diese Daten natürlich auch entsprechend gut
gegen Eingriffe von außen geschützt. Der Grund
für die Verschiebung von *Prince of Persia: The
Sands of Time* liegt in der Tatsache, dass Ubisoft
den Titel im Jahre 2003 exklusiv auf der PlaySta-
tion 2 veröffentlichen will. Xbox- und Game-
Cube-Besitzer kommen erst 2004 in den Genuss
des Spiels. Der häufigste Grund für die Verschie-
bung von Veröffentlichungsdaten ist allerdings
schlicht und einfach die Tatsache, dass der Titel
noch nicht fertig ist beziehungsweise noch nicht
den Qualitätsansprüchen der Entwickler oder
Hersteller entspricht. Häufig ergeben sich im
Verlauf der Entwicklung Probleme, die die Ent-
wickler vor dem Start noch gar nicht berücksich-
tigen konnten.



Ich finde, das mit der unzensurierten DVD war eine gute Idee. Dass ihr vorher absichtlich bei Ego-Shootern oder anderen Action-Spielen immer danebengeschossen habt, sah irgendwie peinlich aus.

XBOX-ZONE: Hä? Wieso absichtlich danebengeschossen? Meinst du wirklich, das war Absicht? Okay, es war wirklich Absicht. Aufgrund unserer USK-Freigabe ab 16 Jahren müssen wir allerdings nun nicht mehr zu solchen Mitteln greifen, sondern können auch bei Titeln härterer Gangart die ganze Action zeigen.

He! Wo bleibt die Fortsetzung des illegalen Straßenrennens? Ich würde gern wissen, wer gewonnen hat! Falls ihr noch immer nicht wisst, was ich meine: es war auf S. 97 in der XBOX-ZONE 08/03.

Klaus Benedek

XBOX-ZONE: Natürlich können wir uns noch an dieses Kleinod unserer Redaktionsrubrik erinnern! Du willst also wissen, ob der legendäre Wolfgangsta von Mighty Uwe verblasen wurde? Wie wäre es mit einer Petition auf unserer Webseite? Falls du es schaffst, die Stimmen von zehn anderen Lesern dafür zu gewinnen, den packenden Foto-Roman fortzusetzen, werden wir in einer der nächsten Ausgaben das Rennergebnis bekannt geben.

Adlerauge sei wachsam!

Eure neueste Ausgabe mit dem coolen Metallic-Cover sieht echt genial aus. Ich habe eine Frage zu dem Vorschaubericht von *Project Gotham Racing 2*. Auf der rechten Seite sieht man beim Interview ein Bild von Brian Woodhouse, wie er die XBOX-ZONE in den Händen hält. Das Motiv auf der Titelseite habe ich noch nie gesehen. Um welche Ausgabe handelt es sich denn? Gab es eine XBOX-ZONE mit Booklet?

Joachim Rust

XBOX-ZONE: Du hast wirklich gute Augen. Brian Woodhouse hält zum einen die XBOX-ZONE 09/03 in den Händen, davor hält der Schlingel allerdings ganz geschickt unser Sonderheft zur Games Convention 2003. Diese schmutzige Special Edition mit mehr als 300 Spielen im Überblick und einer Xbox-Live-Reportage konnte

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 können Sie sich über die jeweils neueste Ausgabe der XBOX-ZONE informieren. Ein Besuch bei www.xbox-zone.de lohnt sich also auf jeden Fall!

man auf der Games Convention in Leipzig kostenlos abstauben.

Ruhelose Aggression

Als Wrestlingfan der ersten Stunde habe ich mich sehr über die Ankündigung des Tests von *WWE Raw 2: Ruthless Aggression* in der XBOX-ZONE 09/03 gefreut. Als ich dann das Testverzeichnis der XBOX-ZONE 10/03 aufgeschlagen habe, war ich doch sehr enttäuscht. Kein Test zu *WWE Raw 2*! Wieso war kein Test in der Ausgabe?

Oliver Baumann

XBOX-ZONE: Auch wir hätten gerne einen Test zu dem Wrestlingspiel aus dem Hause THQ präsentiert, es scheiterte lediglich an einer kleinen Sache: Wir haben kein Testmuster erhalten! Leider kann es aus den unterschiedlichsten Gründen immer wieder passieren, dass sich Testmuster zu Spielen verzögern bzw. nicht rechtzeitig vor dem Redaktionsschluss bei uns eintrudeln. Die Vorschauseite ist daher stets unverbindlich, da es immer wieder zu solchen Verzögerungen kommen kann. Mit unserem Riesentest in dieser Ausgabe hoffen wir, dich und die vielen anderen WWE-Fans besänftigen zu können.

Zu klein!

Ich muss euch jetzt auch mal schreiben, da ich mich tierisch über eine Sache geärgert habe. Warum bekommen manche Hitspiele in der XBOX-ZONE einen Riesenplatz im Heft, während andere, vor allem die American-Sports-Titel, mit einer halben Seite oder weniger abgespeist werden?

Thomas Strack

XBOX-ZONE: Unser Heftumfang und damit auch unser Platz bei der Teststrecke ist begrenzt. Aufgrund des Detailchecks haben wir die Teststrecke deutlich erweitert. Wir können trotzdem leider nicht alle Titel in dem gleichen großen Umfang würdigen, sondern müssen eine Auswahl danach treffen, welche Titel die Leser am meisten interessieren. Während Titel wie *Star Wars: Knights of the Old Republic* oder *Soul Calibur II* einen Großteil der Leser brennend interessieren, ist dies gerade bei den American-Sports-Titeln nicht der Fall. Diese Spiele haben (in Europa) nur eine kleine Fangemeinde. Jens als altem American-Sports-Fan blutet selbst regelmäßig das Herz, wenn er nur kleine Tests zu seinen Lieblingsspielen schreiben darf.

Lesefutter für Konsolenfans!



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

Auch auf der PLAYZONE gibt es mit *Dragon's Lair* ein Gratisspiel auf DVD. Im Vorschau-Teil zeigt James Bond in seinem neuesten Abenteuer *Alles oder Nichts*, dass er noch immer der Top-Agent ist. Im Testteil bildet der hammerschwere Ego-Shooter *Warhammer 40.000 Fire Warrior* neben *Jak II: Renegade* das Highlight. Die Komplettlösungen zu *Chaos Legion* und *Freedom Fighters* runden die Ausgabe gemeinsam mit der DVD ab. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin!

Freunde des blitzschnellen Igels dürfen sich auf ein ausführliches Interview mit dem Sonic-Erfinder freuen. Die Vorschau zu *XIII* zeigt, dass auch auf dem GameCube coole Ego-Shooter erscheinen. Im Testteil dominieren das herrlich abgedrehte *Viewtiful Joe* und das knallharte *Freedom Fighters*. Für den GBA nimmt die Redaktion *Final Fantasy Tactics Advance* genau unter die Test-Lupe. Außerdem gibt's einen Riesen-Importtest zu *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*. Jetzt im Handel!

REDAKTIONSGESPRÄCH

Der Chat

Am 15. Oktober um 17.00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der XBOX-ZONE mal wieder Fragen, Anregungen und Kritik zur XBOX-ZONE 11/03. 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.

cheats & codes



NICO
LINDNER
26, VOLONTÄR

An dieser Stelle
erstmal der
**Aufruf zum
Gedichteschreiben.**

Das Thema? Lassen Sie sich überraschen. Wo man teilnehmen kann? In unserem Forum auf www.xbox-zone.de, Stichwort: Operation E.Z.

DIE XBOX-ZONE-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde?

Dann erhalten Sie über unsere kostenpflichtige Hotline Hilfe 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.

Weitere Cheats finden Sie unter Tipps & Tricks auf www.xbox-zone.de

Futurama

CHEATCODE Mit Bender und Fry geht die Post ab.

Künftig sollten Probleme mit Gegnern und der ewige Kampf mit der Munitionsknappheit der Vergangenheit angehören. Jedem Cheat geht diese Kombination voraus:

Halten Sie die linke Schultertaste, drücken Sie A, halten Sie die rechte Schultertaste, drücken Sie X, Y, lassen Sie dann die rechte Schultertaste los, drücken Sie A, halten Sie wieder die rechte Schultertaste, drücken Sie X, Y, B, A, lassen Sie die rechte Schultertaste los, drücken Sie den Black Button. Für den jeweiligen Effekt ergänzen Sie unten stehende Kombinationen – der Bildschirm flackert danach kurz auf.



Unendlich Lebensenergie
Y, Back-Taste
Unendlich Munition
B, Back-Taste
Unendlich Leben
A, Back-Taste
Unendlich Energie
X, Back-Taste
Unsterblichkeit
Rechte Schultertaste halten, Y, Back-Taste
Alle Extras freischalten
Rechte Schultertaste halten, B, Back-Taste



Freestyle Metal X

CHEATCODE Heiße Maschinen mit teils verrückten Fahrern.

Bei den folgenden Cheats müssen Sie immer auf die Groß- und Kleinschreibung achten, um die jeweiligen Effekte aktivieren zu können.

universe

Alle Spielabschnitte und Events

dudemaster

Alle Motorräder und Fahrer

garageking

Alle Motorradteile

fleximan

Alle Spezialstunts

johnnye

Alle Kostüme

seeall

Alle Fotos und Poster in der Galerie

hearall

Alle Songs

watchall

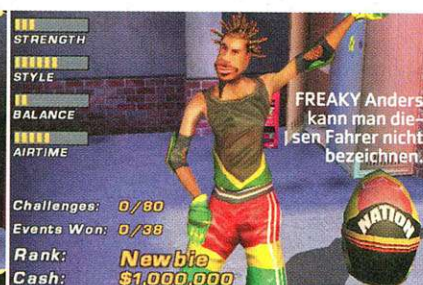
Alle Movies

sugardaddy

1.000.000 Dollar



ACHTEN Sie auf die Kleinschreibung der Cheats.



FREAKY Anders kann man diesen Fahrer nicht bezeichnen.

Challenges: 0/80

Events Won: 0/38

Rank:

Cash:

Newbie
\$1,000,000

Star Wars: Knights of the Old Republic

TRICK Lucas Arts' Rollenspiel war das eindeutige Highlight der letzten Ausgabe.

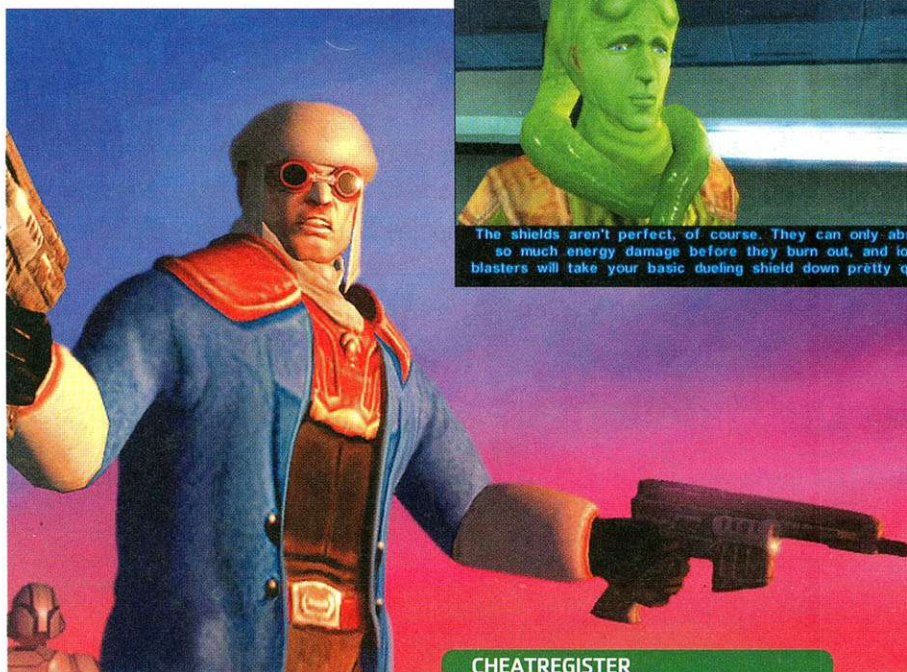
Das erste *Star Wars*-Video-Rollenspiel begeistert unsere Redaktion. Selbst unser Ersteindruck, die Grafik sei schön, wurde widerlegt. So werden wir gerne vom Gegenteil überzeugt!

Seltsam ich spreche? Ein Jedi ich bin!

Stecken Sie einen zweiten Controller in den vierten Controller-Slot. Nun können Sie den schwarzen Button des zweiten Controllers benutzen, um Stimmen der Darsteller im Spiel wie Barry White klingen zu lassen. Mit dem weißen Button geht die Stimme eher Richtung Michael Jackson.

Alternatives Ende

Bevor Sie den Durchgang zum finalen Showdown mit Dark Malak betreten, stecken Sie einen zweiten Controller in den vierten Controller-Slot. Drücken Sie nun auf beiden Controllern gleichzeitig die linke und die rechte Schultertaste sowie den Y-Knopf. Sollten Sie wie die meisten Menschen über keinen dritten Arm verfügen, nehmen Sie dazu gerne einen Freund oder eine Freundin zu Hilfe. Öffnen Sie danach die Tür zur vermeintlichen Personifizierung der dunklen Jedi.



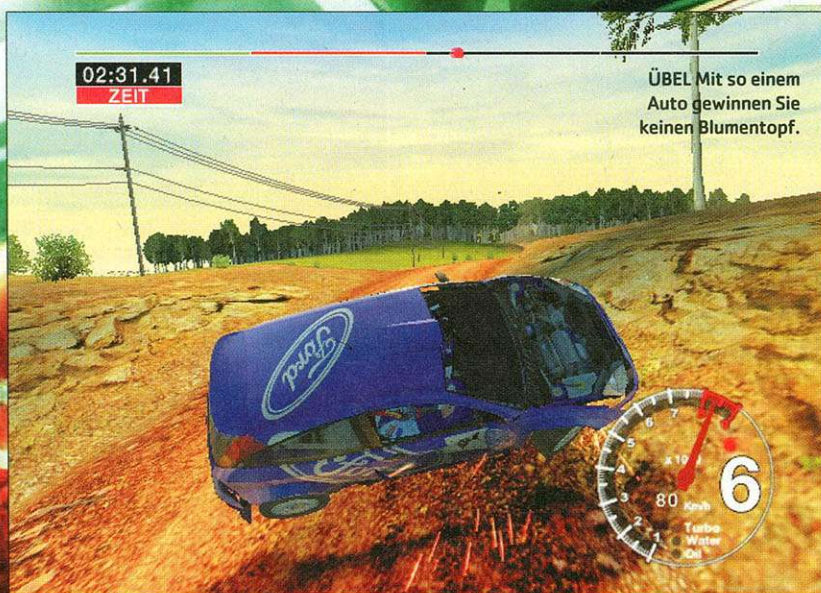
WUNDERLICH Das Alien spricht wie der Erfinder des Moonwalk.

The shields aren't perfect, of course. They can only absorb so much energy damage before they burn out, and ion blasters will take your basic dueling shield down pretty quick.

Colin McRae Rally 04

TRICK Geben Sie Ihren Rennkünsten eine zweite Chance.

Wer Probleme hat, bei *Colin 04* gute Platzierungen zu erreichen, sollte mal diesen kleinen, aber effektiven Trick ausprobieren: Wenn Sie genau wissen, dass die Wertungsprüfung vergeblich ist (beispielsweise nach einem fatalen Crash), drücken Sie Start und gehen Sie auf „Ende“. Damit brechen Sie die gesamte Rallye ab und gehen zurück ins Hauptmenü. Hier können Sie nun den letzten Autosave-Spielstand laden und schon beginnt das Spiel wieder bei der letzten Wertungsprüfung. Wurde ein Spielabschnitt abgeschlossen, wartet eine kleine Testfahrt auf Sie, mit deren Hilfe Sie neue Teile für das Auto freischalten. Wenn Sie dabei die vorgegebenen Zeiten und Verschleißanforderungen nicht bestehen, drücken Sie kurz vor Ende des zweiten Versuchs ebenfalls Start und wählen „Ende“ aus. Auch hier bewirkt das Laden des Autosave-Spielstandes das Rücksetzen an den Anfang der Testfahrt. Bedingung für alle Tricks: Die Autosave-Funktion muss aktiviert sein, standardmäßig ist dies der Fall.



CHEATREGISTER

Titel	Ausgabe
Aggressive Inline	01/2003
Aliens vs. Predator: Extinction	10/2003
ATV Quad Power Racing 2	05/2003
Battle Engine Aquila	06/2003
Big Mutha Truckers	05/2003
BMX XXX	05/2003
Brute Force	08, 09/2003
Burnout 2: Point of Impact	07/2003
Burnout	01/2003
Crazy Taxi: High Roller	01/2003
Dakar 2	07/2003
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
Fluch der Karibik	09, 10/2003
Ghost Recon: Island Thunder	10/2003
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	06/2003
Gun Metal	01/2003
Gun Valkyrie	01/2003
Hulk	08/2003
Indiana Jones und die Legende der Kaisergreift	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
MotoGP2	09/2003
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
Otogi: Myth of Demons	10/2003
Outlaw Volleyball	10/2003
Prisoner of War	01/2003
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
Soldier of Fortune II: Double Helix	08/2003
Star Wars: Clone Wars	07, 09/2003
Steel Battalion	05/2003
Test Drive Overdrive	01/2003
The Great Escape: Gesprengte Ketten	10/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Turok Evolution	01/2003
V-Rally 3	06/2003
Wakeboarding Unleashed	08, 09/2003
World Racing	06/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/2003



SPIELSTÄNDE
AUF DVD

Die Highlights

Die Top-Spielstände auf DVD in diesem Monat:

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft



Alle Missionen des sympathischen Archäologen stehen zur Wahl. Fehlende Savepoints im Spiel werden Ihnen aber trotzdem die Nerven rauben.

Aliens vs. Predator Extinction



Dank dieses Spielstandes können Sie jede Mission der drei spielbaren Rassen antesten. Auch die Cheats sind unter „Optionen“ an- und ausschaltbar.

Hulk



David Banner hat ein Problem: Wenn er sich aufregt, verwandelt er sich in den Muskelberg Hulk. Alle Missionen, Extras und selbst die Cheats sind anwählbar.

Action Replay

Ziehen Sie sich den Erfolg auf Ihre **Memory Card**.

Sie können einen lästigen Gegner nicht ausschalten? Oder wollen kurz mal schauen, wie sich der letzte Level spielt, bevor Sie richtig loslegen? Action Replay Xbox und unsere DVD bieten die Lösung Ihres Problems.

Wie bei PlayStation 2 und Nintendos GameCube, so 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. Wenn das Gerät angeschlossen ist und Treiber sowie die AR-Software installiert sind, kann es losgehen.

Einfacher Zugang

Starten Sie Action Replay und stecken Sie Ihre Speicherkarte in das Lesegerät. Kopieren Sie nun aus dem Spielstände-Ordner auf unserer DVD den Spielstand Ihrer Wahl auf Ihren Desktop. Alle haben die Endung *.zip. Sie brau-

chen diesen Spielstand nun nur noch mit der Maus anzufassen und auf die linke Seite des Benutzerbildschirms von Action Replay zu ziehen. Wenige Minuten später ist der neue Speicherstand auf Ihrer Speicherkarte. Von dort aus müssen Sie ihn nur noch über das „Speicher“-Menü Ihrer Xbox auf deren Festplatte 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 nach rechts in die PC-Datenbank – fertig! Dort können Sie ihn auf Wunsch wieder auf Ihre Speicherkarte ziehen. Bei sonstigen Fragen hilft Ihnen 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.codejunkies.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 mit unserer XBOX-ZONE-DVD – wir lassen Sie nicht im Unklaren darüber, was für einen Spielstand Sie gleich benutzen werden. Unser Volontär Nico Lindner hat diese geprüft.



UNTEN sehen Sie die beiden Spielstände, die wir gleich mit dem Mauszeiger auf die Speicherkarte ziehen werden.



VORARBEIT Wenn Sie Ihre eigenen Savestände ins Internet stellen wollen, müssen Sie sich erst online registrieren.

Weitere Spielstände auf DVD:

Spiel	Effekt
Die Hard Vendetta	Alle Missionen
007: Nightfire	Alle Missionen
Futurama	Alle Extras sofort verfügbar
Tiger Woods PGA Tour 2003	Optimal ausgebauter Spieler, alle Extras

Hinweis: Denken Sie daran, regelmäßige Ihre eigenen Spielstände zu sichern!

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 Savesgames 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 sämtlicher
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)

Freedom Fighters

Mit unserer stichhaltigen Komplettlösung begleiten wir Sie beim **Freiheitskampf gegen die sowjetischen Invasoren**. Zudem versorgen wir Sie mit den nötigen Taktiken, um mit jeder Situation fertig zu werden.

Um diese Lösung anzufertigen, haben wir das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad "Freiheitskämpfer" durchgespielt. Mit den allgemeinen Tipps sind Sie bestens auf die nervenaufreibenden Gefechte vorbereitet. Besonders schwere Stellen werden in dieser Komplettlösung genau beschrieben.

Brooklyn

Das Polizeirevier

Neben den Cops finden Sie eine Ladung C4-Sprengstoff, den Sie in Ihrem Rucksack verstauen und zurück in die Kanalisation klettern. Begeben Sie sich nun zum Postamt. Schleichen Sie in Richtung Tankstelle und platzieren Sie eine Ladung Sprengstoff an dem großen Tank. Nach der Explosion

steigen Sie in den Kanal und eilen zur Polizeistation. Zurück bei den Polizisten können Sie nun durch die Unterführung gehen. Nach der Unterführung drehen Sie sich nach rechts und folgen der Wand auf der linken Seite der Einfahrt. Ducken Sie sich und nutzen Sie die Autos als Deckung. Am Ende der Mauer finden Sie eine kleine Tür, durch die Sie in das Parkhaus gelangen. Beobachten Sie zunächst die Laufwege der Wächter und schleichen Sie unbemerkt zu den Polizeiautos. Sammeln Sie die Pumpguns ein und lauern Sie den Gegnern auf. Jetzt wird nur noch geballert: Arbeiten Sie sich in die zweite Etage vor und durchsuchen Sie den hinteren Raum. Dort treffen Sie auf die gefangene Isabella. Verlassen Sie diesen Raum durch das Fenster und hissen Sie die Flagge.

Das Postamt

Folgen Sie den Anweisungen und machen Sie sich mit den Truppenbefehlen vertraut. Am linken Ende dieses Hofes geht's zum Liefereingang des Postamts. Nutzen Sie die zahlreichen Kisten und den kleinen Mauervorsprung, um sich durch die Verteidigung zu arbeiten. Achten Sie auf die Soldaten, die auf dem Dach stehen. Durch das Tor gelangen Sie in das Innere des Gebäudes. Der Rest ist ein Kinderspiel: Arbeiten Sie sich mit Ihrem Team bis zum Dach vor, befreien Sie Ihren Bruder und streichen Sie die Fahne der russischen Besetzer.

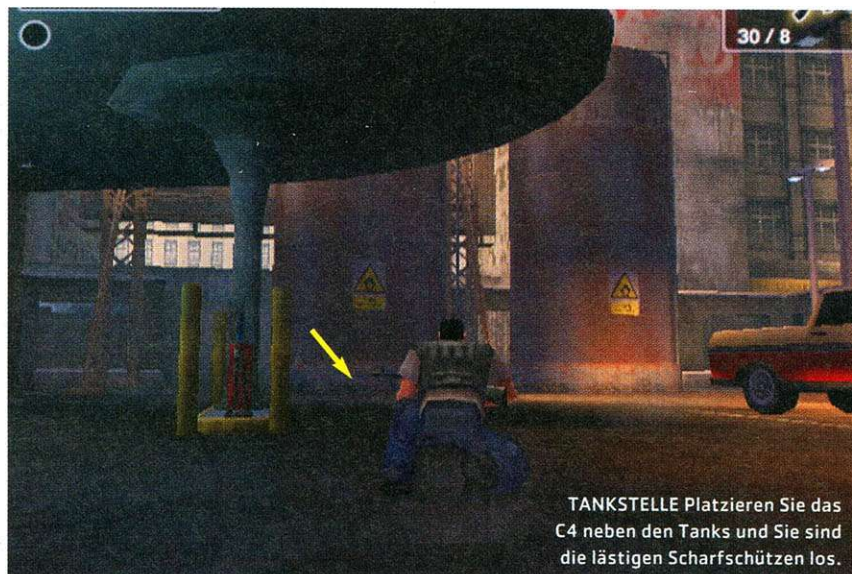
Das Hotel - C4 Sprengstoff

Rekrutieren Sie ein paar Kämpfer am Startpunkt und gehen Sie in Richtung Hauptstraße. Hier toben schwere Kämpfe, weshalb Sie nach rechts in die kleine Gasse abbiegen. Über den Container und die kleine Garage können Sie in den Gang eines Wohnhauses vordringen. Das Schnellrestaurant, das für die Russen als Waffenlager dient, liegt direkt gegenüber Ihrer Stellung. Feuern Sie sich den Weg zur anderen Straßenseite frei und bedienen Sie sich des üppigen Waffenangebots. Übersehen Sie die vier Pakete C4-Sprengstoff nicht, die auf der Theke liegen. In dem kleinen Garten finden Sie einen Kanaldeckel, wo Sie Ihren Spielstand speichern können. Von dieser Position aus gehen Sie nach Norden und schleichen durch die kleine Gasse. Am Ende des Wegs klettern Sie auf den Container und ziehen sich an der Mauer nach oben. Befreien Sie die Gefangenen und bringen Sie die Beiden in Sicherheit.

Die Feuerwache - Brückensprengung

Durch die Hintertür schleichen Sie in das Empfangshäuschen und sichern zunächst den Hof des Grundstücks. Klettern Sie auf den Container und lassen Sie einen Ihrer Leute das MG bemannen. Bleiben Sie in Deckung und machen Sie die Angreifer kampfunfähig. Danach kümmern Sie sich um die gegnerische Stellung im Westen.





Schleichen Sie nach vorne und machen Sie ein wenig Lärm, um die Feinde zu alarmieren. Sobald die Russen ausschwärmen, ziehen Sie sich zurück und locken die Gegner vor das stationäre MG Ihres Kollegen. Folgen Sie nun der Straße in Richtung Süden. Am Scheitelpunkt der Kurve können Sie über den Schutthaufen noch oben klettern und das Haus betreten. Verhalten Sie sich leise, damit Sie die zwei Scharfschützen auf dem falschen Fuß erwischen. Heben Sie nun das Präzisionsgewehr auf und erledigen Sie alle Feinde die sich zeigen. Nachdem Sie die Gegend gesichert haben, bleiben Sie in Deckung und warten so lange ab, bis der Kampfhubschrauber zur nächsten Straße fliegt. Jetzt können Sie geduckt vorstoßen und von der Brücke aus nach Süden eilen. Betreten Sie das Haus und gehen Sie die Treppen nach unten. Halten Sie sich von den Gleisen auf der rechten Seite fern, da diese noch befahren werden. Lassen Sie Ihre Leute auf dem herabgestürzten Brückenteil in Stellung gehen und warten Sie ab, bis alle Feinde beseitigt sind. Danach schleichen Sie sich vor zu dem brüchigen Brück-

kenpfeiler und platzieren dort ein C4-Paket. Danach eilen Sie zu der gegenüberliegenden Seite, wo Sie auf das kleine Häuschen klettern und so die andere Seite erreichen. Nehmen Sie sich dabei vor dem Hubschrauber in Acht. Wenn Sie den Aufstieg geschafft haben, öffnen Sie den Kanaldecke und begeben Sie sich zum Hafen, um die Helikopter lahm zu legen.

Der Hafen - Hubschrauberlandeplatz

Sichern Sie sofort den Container und stellen Sie einen Mann an dem MG ab. Der Rest Ihrer Leute sichert den Weg nach hinten ab. Nachdem Sie die erste Welle der Russen vernichtet haben, eilen Sie durch die tunnelartige Ruine direkt gegenüber dem Container. Platzieren Sie Ihre Leute und warten Sie erneut ab, bis keine Feinde mehr erscheinen. Danach eilen Sie zum Ausgang des Tunnels. Gleich daneben betreten Sie das Treppenhaus, über das Sie das Dach erreichen. Lenken Sie die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich und ducken Sie sich vor den Kugeln. Noch während Sie beschossen werden, geben Sie Ihren Leuten den Befehl,

den Eingang des Landeplatzes zu stürmen. Nach dem Gefecht lassen Sie Ihre Leute am Eingang in Stellung gehen und bringen eine Sprengladung an den Treibstofftanks an. Arbeiten Sie sich zu Ihrem Startpunkt vor und erkunden Sie das andere Ende der Straße.

Der Hafen - Lagerhäuser

Gleich hinter dem Container ist eine MG-Stellung, hinter der Sie sich sofort verschanzen. Einer der Männer bedient das MG. Vor Ihnen liegt ein schwer bewachter Kontrollpunkt. Mit dem Feuerschutz Ihrer Männer arbeiten Sie sich nach vorne durch und säubern die beiden Stellung mit Granaten. Befehlen Sie den Angriff jedoch nicht zu früh. Schleichen Sie zuerst um die linke Hausecke und steigen Sie die Treppen nach oben. Dort hat sich ein Heckenschütze verschanzt. Am Eingang warten wieder einige Gegner, die Sie nach gewohnter Manier ausschalten. Lassen Sie Ihre Leute in Stellung gehen und locken Sie die Feinde aus Ihrer Deckung. Betreten Sie danach das Grundstück und gehen Sie sofort nach Süden.



Direkt neben dem Speicherpunkt klettern Sie auf das kleine Häuschen und erklimmen den Lüftungsschacht. Über das Fenster verschaffen Sie sich Zugang zur Lagerhalle. Stellen Sie Ihre Leute auf und erledigen Sie alle anrückenden Sowjets. Anschließend schleichen Sie über den Steg auf die andere Seite der Halle. Von dort aus arbeiten Sie sich weiter vor. Ihr Ziel ist ein kleiner Raum, von wo Sie den Hof des Grundstücks überblicken können. Machen Sie mit den Scharf-

schützen kurzen Prozess und schicken Sie Ihre Leute nach unten. Nachdem Sie auch hier die heranströmenden Gegner eliminiert haben, eilen Sie die Rampe nach oben und betreten das Dach. Dort streichen Sie die Fahne der russischen Invasoren, um diesen Level zu abzuschließen.

Die Feuerwache

Verlassen Sie den Kanal und schleichen Sie um das Haus. Arbeiten Sie sich Stück für Stück vor. Rennen Sie auf die gegenüberliegende Straßenseite und nutzen Sie die Säulen als Deckung. Nachdem Sie die Wächter dort ausgeradiert haben, bleiben Sie immer in Deckung, da jede Menge Scharfschützen auf den Dächern lauern. Laufen Sie um den Container herum und betreten Sie die Feuerwache. Nisten Sie sich in der Garage ein und locken Sie erneut die Gegner an. Vergessen Sie nicht, den Balkon abzusichern. Die Räume hier sind sehr eng, weswegen Sie keinerlei Probleme haben, die restlichen Russen zu erledigen.

Das Hotel

Neben dem Startpunkt klettern Sie auf das kleine Häuschen und dringen in das Haus vor. Dort erledigen Sie den Scharfschützen und nehmen die Sowjets unter Beschuss.

Danach arbeiten Sie sich zum Eingang des Hotels vor. Halten Sie sich nicht zu lange auf der Straße auf, da hier jede Menge Heckenschützen warten. Im Hotel selbst halten Sie Ihre Truppe zusammen und steigen die Treppe nach oben. Setzen Sie Ihren Weg nach links fort. Dort hängt die Flagge.

Manhattan

Der Lagerbezirk- Brückenzerstörung

Sprengen Sie die Brücke mit dem C4 und folgen Sie dem Kanal nach Osten. Die zweite Brücke jagen Sie ebenfalls in die Luft und lassen dann Ihre Männer Stellung beziehen. Schleichen Sie sich nun nach vorne und erledigen Sie die feindlichen Stellungen mit ein paar Granaten. Sobald Sie die Chance dazu haben, ziehen Sie Ihre Leute nach und verschanzen sich fürs Erste in dieser Stellung. Jetzt ist Eile geboten, da im Norden regelmäßig Truppen per Helikopter eingeflogen werden. Setzen Sie sich am Nordende der Straße fest und locken Sie die Gegner an. Brechen Sie durch die gegnerischen Reihen und verschanzen Sie sich zwischen den Kisten. Arbeiten Sie sich bis zu dem Kanaldeckel vor und speichern Sie dort Ihren Spielstand.

INFO

Allgemeine Tipps

Bewegen Sie sich nur in geduckter Haltung fort. Ihre Männer tun es Ihnen gleich.

Zielen Sie auf die Köpfe der Gegner, um mehr Schaden zu verursachen. Ein einziger Kopftreffer aus dem Präzisionsgewehr genügt, um feindliche Soldaten unschädlich zu machen.

Die Rebellen verhalten sich meist recht schlau und suchen sofort Deckung. Wenn Sie einen Vorstoß wagen, schicken Sie Ihre Leute immer zu ein paar Kisten oder in eine Nische.

Blieben Sie stets zurück und schicken Sie immer Ihr Team in den Kampf. Notfalls können Sie Verletzte wiederbeleben.

MG-Stellungen und Türme räumen Sie mit Granaten und Molotov-Cocktails. Oft bleiben die MGs nur für einen kurzen Moment unbemannt, allerdings reicht dieser kurze Augenblick aus, um mit Ihren Leuten die unbewachte Verteidigungsstellung zu überrennen.

Wenn Sie an einer Stelle nicht weiterkommen, suchen Sie nach einem Schleichweg oder versuchen Sie, die Gegner in einen Hinterhalt zu locken. Die Russen sind dabei sehr unvorsichtig.

Sobald Sie eine neue Karte betreten, konzentrieren Sie sich zuerst darauf, den Hubschrauberlandeplatz zu zerstören.

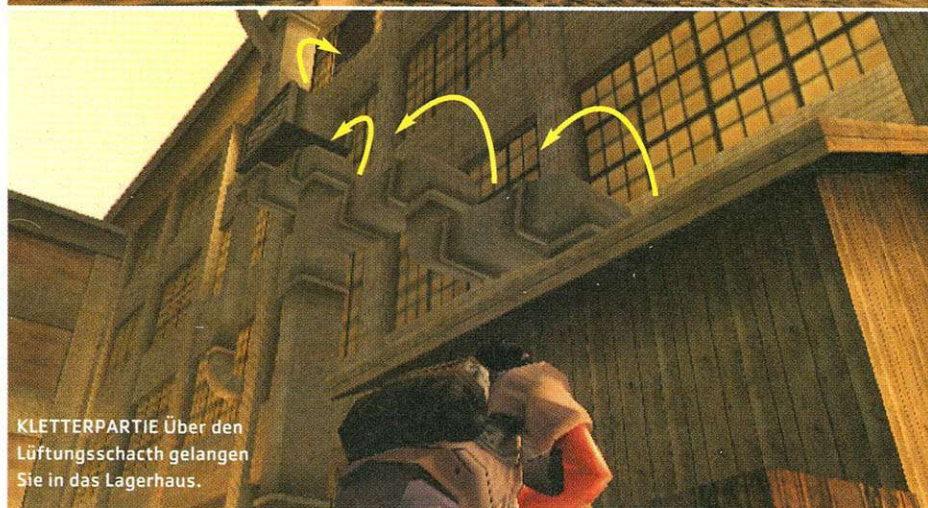
Auf langen Straßen sind oft viele Gegner. Nisten Sie sich in einer Stellung ein, die im Idealfall über ein stationäres MG verfügt. Jetzt geben Sie ein paar Schüsse auf die Gegner ab, die sofort nach Ihnen suchen. Jetzt brauchen Sie nur noch abzuwarten, bis alle Feinde vor die Gewehre Ihrer Leute gelaufen sind.

Eine Schlacht innerhalb eines Gebäudes läuft immer gleich ab: Schicken Sie Ihr Team vor und rücken Sie nach, sobald der Raum gesichert ist. So arbeiten Sie sich mühelos und mit wenig Risiko zur Flagge vor.

Gegen besonders schwer gepanzerte Soldaten hilft nur rohe Gewalt. Schicken Sie Ihre ganze Truppe auf diesen einen Gegner, um ihn so schnell wie möglich unschädlich zu machen.



BRÜCKE Platzieren Sie die Sprengladung an dem brüchigen Pfeiler.



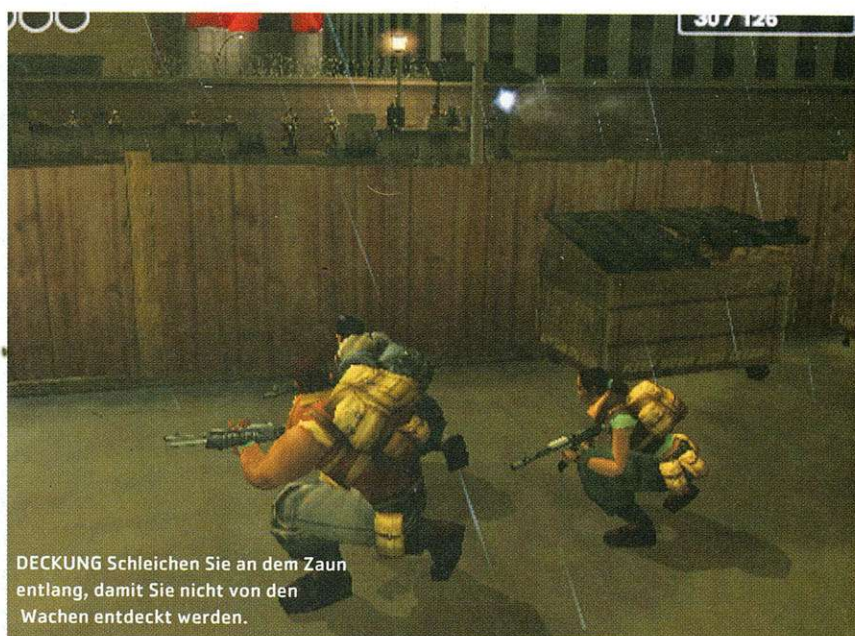
KLETTERPARTIE Über den Lüftungsschacht gelangen Sie in das Lagerhaus.

Das Kino

Rekrutieren Sie die beiden Rebellen und verschanzen Sie sich hinter der Blockade. Nachdem alle Feinde beseitigt sind, folgen Sie der Mauer nach Osten und ziehen sich an der Wand hoch. Schleichen Sie über die Wiese und bleiben Sie immer dicht an der Wand. Den Posten der Russen sprengen Sie mit einigen Granaten und verschanzen sich dann sofort hinter den Mauern. Wenn Sie den Großteil der Feinde bezwungen haben, eilen Sie nach Südwesten und speichern Ihren Spielstand an dem Kanaldeckel. Schleichen Sie durch das Haus und schlagen Sie sich zur Straße durch. Betreten Sie das Treppenhaus auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Auf dem Dach schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr. Dort unten stehen jede Menge Benzinfässer, mit denen Sie gleich ganze Gegnergruppen ausschalten können. Anschließend stürmen Sie den Landeplatz und bringen das C4 am Tank an. Weiter geht's nach Norden in das Parkhaus, wo Sie speichern können. Verlassen Sie das Parkhaus durch die Ausfahrt und sichern Sie die andere Straßenseite. Weiter hinten tobt eine Schlacht zwischen den Rebellen und den Besetzern. Auf der linken Seite sitzen wahre Horden an Gegner. Halten Sie Ihre Leute zurück und dezimieren Sie die Feinde in der MG-Stellung. Danach schlagen Sie sich zu den Rebellen durch und bemannen das MG auf dem Container. Nach diesem harten Kampf können Sie abspeichern und durch den Hintereingang das Kino betreten. Der Rest ist Formsache.

Das Kraftwerk

Bevor Sie Leute rekrutieren, klettern Sie über den Laster nach oben. Verschanzen Sie sich in dieser kleinen Gasse und locken Sie die Feinde in den Hinterhalt. Nach getaner Arbeit laufen Sie zurück zu den verwundeten Rebellen, um sie zu rekrutieren. Arbeiten Sie sich nun nach Osten vor und folgen Sie der Straße nach Norden. Klettern Sie über die Trümmer und überraschen Sie die



DECKUNG Schleichen Sie an dem Zaun entlang, damit Sie nicht von den Wachen entdeckt werden.

Russen mit ein paar Granaten. Weiter geht's nach Norden, wo Sie Ihre Leute bei der anderen Rebellentruppe abstellen. Schleichen Sie nach Osten in die Ruine und klettern Sie in das obere Stockwerk. Dort erledigen Sie den Scharfschützen, holen sich sein Gewehr und beseitigen einige Wachposten. Kehren Sie anschließend zu Ihren Leuten zurück und stürmen Sie den Haupteingang. Laufen Sie vorne weg und kümmern Sie sich um den MG-Schützen. Während Sie die Bombe platzieren, sichern Ihre Leute den Rückweg. Danach geht's weiter über die Brücke. Bleiben Sie auf der linken Seite und nutzen Sie die Deckung aus. Auf Höhe des Kraftwerks klettern Sie über die Abgrenzung und schleichen zum Eingang. Stürmen Sie den Vorhof und erledigen Sie schleunigst den Soldat auf dem Container. Danach geht's rüber in den nächsten Hof. Innerhalb des Gebäudes gehen Sie nach gewohnter Manier vor.

Der Lagerbezirk

Über die innere Straße kämpfen Sie sich bis zur Eisenbahnbrücke vor. Gehen Sie mit Ihrem Team die Treppen nach oben und lassen Sie Ihre Leute auf der Plattform zurück. Laufen Sie nach Norden, bis Sie den Vorhof des Lagerhauses sehen. Lassen Sie Molotov-Cocktails auf die nichts ahnenden Gegner regnen und ziehen Sie sich zu Ihren Leuten zurück. Jetzt geht's auf in Richtung Gefangenenerlager. Verlassen Sie die Brücke über die Treppe und folgen Sie der Straße. Neben dem Kanaldeckel sprengen Sie den Stromgenerator und befreien anschließend die Gefangenen. Speichern Sie noch einmal Ihren Spielstand. Sobald Sie Ihre Landsmänner in Sicherheit gebracht haben, folgen Sie der Hauptstraße nach Norden und dringen in das Lagerhaus ein. Wieder einmal ein typischer Häuserkampf, in dem Sie den russischen Besetzern haushoch überlegen sind.



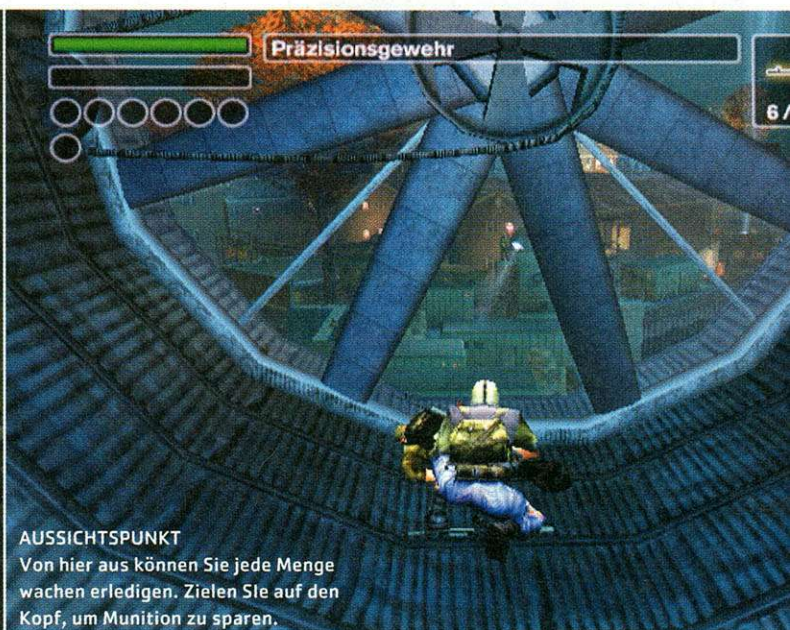
KINOBESUCH Bevor Sie nach unten klettern, toben Sie sich mit dem Präzisionsgewehr aus. Die explosiven **Fässer** erleichtern Ihnen die Arbeit.



HIGHWAY An dieser Stelle können Sie über den Zaun klettern und so das Zielgebäude erreichen.



STROMGENERATOR Bevor Sie die Gefangenen befreien können, müssen Sie diesen **Generator** sprengen.



AUSSICHTSPUNKT
Von hier aus können Sie jede Menge wachen erledigen. Zielen Sie auf den Kopf, um Munition zu sparen.

Flottenstützpunkt

Das Attentat

Schleichen Sie die Treppen hoch und erledigen Sie die drei Soldaten. Anschließend umrunden Sie den Turm und steigen innen die Treppen nach oben. Erledigen Sie den Scharfschützen, nehmen Sie die Munition an sich und schalten Sie einige Wächter aus. Danach arbeiten Sie sich weiter vor. Die Seitengassen führen Sie sicher zum Ziel. Bleiben Sie versteckt und nutzen Sie Ihre Molotov-Cocktails, um die Feinde zu erledigen. Falls notwendig, trennen Sie sich von Ihrem Präzisionsgewehr und eignen sich ein Sturmgewehr an. Auf den beiden Beobachtungstürmen sind Scharfschützen, die Sie mit einem Kopfschuss erledigen. Jetzt klettern Sie auf den rechten Turm, heben das Scharfschützengewehr auf und überprüfen mit dem Fernglas die Lage. Auf dem Balkon des markierten Hauses erscheint die Zielperson und telefoniert. Warten Sie diesen

Moment ab und erledigen Sie den Führer der russischen Armee mit einigen präzisen Schüssen. Jetzt ist Eile geboten. Klettern Sie die Leiter nach unten und springen Sie ins Wasser. Halten Sie sich von dem Hubschrauber fern und schwimmen Sie zu dem kleinen Boot, mit dem Sie an dem Turm angekommen sind.

neue Versteck erreichen, sind Sie den Russen entflohen und können eine neue Strategie ausarbeiten.

Manhattan

Die High-School

Klettern Sie am Startpunkt auf dem Lüftungsschacht nach oben. In der unteren Etage dieses Hauses treffen Sie vier Freiheitskämpfer, die Sie anheuern. Der Gang führt Sie direkt auf den Vorhof des Landeplatzgrundstücks. Schleichen Sie am Container vorbei und attackieren Sie die MG-Stellung über die Flanke. Wenn Sie sich beeilen, können Sie auch die Soldaten an der zweiten MG-Stellung überwinden. Gehen Sie rechts am Gebäude vorbei und nisten Sie sich Innen ein. Oben spähen Sie durchs Fenster und erledigen die restlichen Wachposten. Sprengen Sie den Landeplatz und kehren Sie auf die Hauptstraße zurück. Auf dem Balkon des gegenüberlie-

Rebellenstützpunkt

Die Flucht

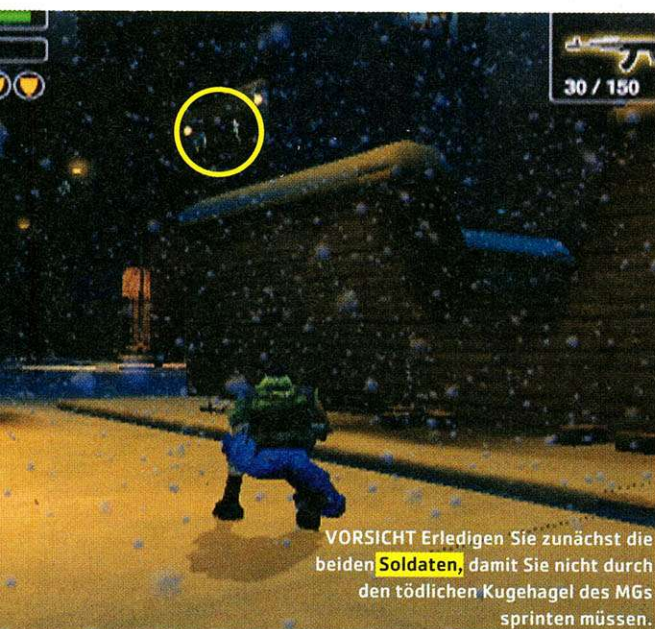
Das Hauptproblem bei Ihrer Flucht ist der Munitionsmangel. Sparen Sie sich Granaten und Molotov-Cocktails für große Gegneransammlungen auf. Sie erreichen einen Kanalabschnitt, wo jede Menge Feinde warten. Säubern Sie die erste Seite des Abschnitts und steigen Sie die Leitern nach oben. In den hinteren Räumen finden Sie einen Raketenwerfer, mit dem Sie die Leute auf der anderen Seite des Wassers unter Beschuss nehmen. Sobald Sie das



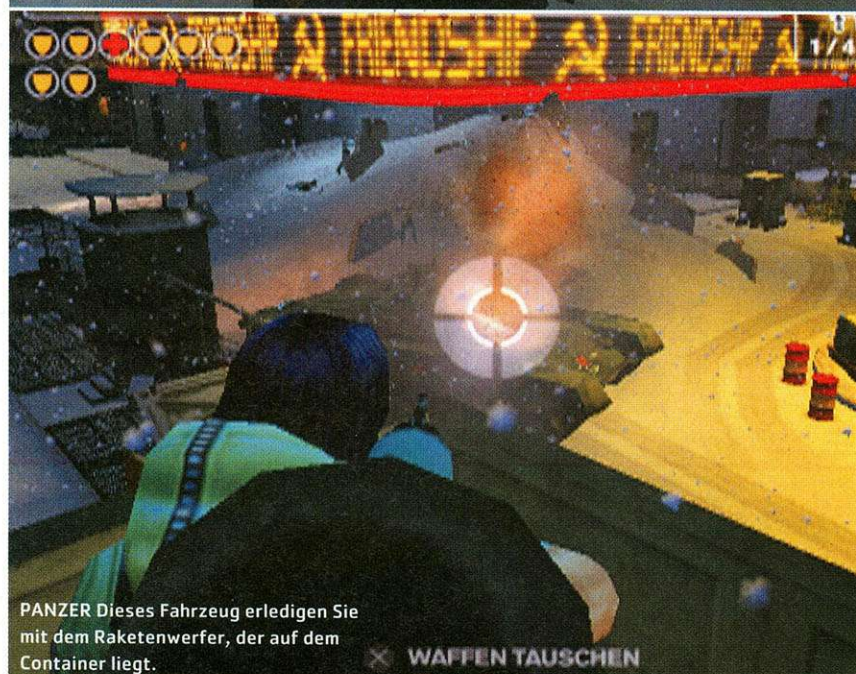
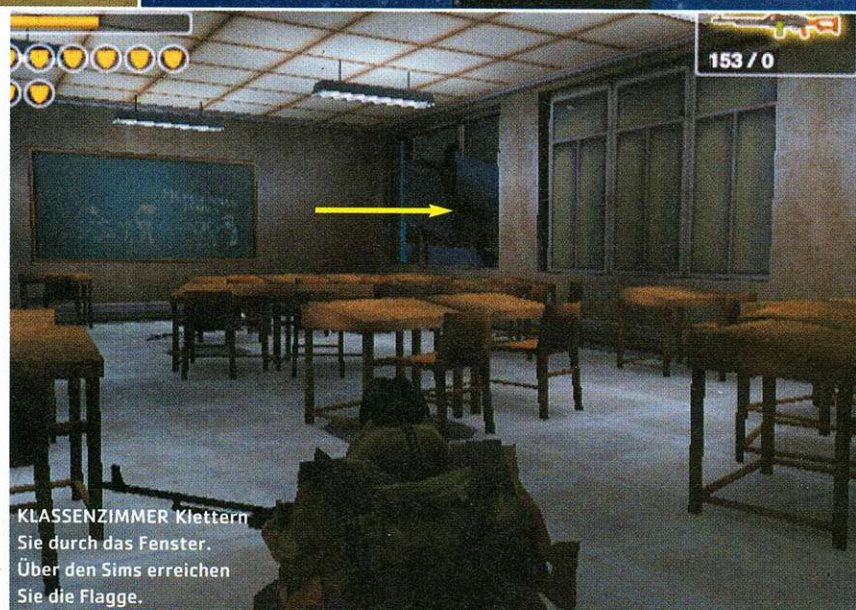
WACHTURM Von dort oben haben Sie einen perfekten Blick auf das Haus der Zielperson. Sobald der Russe auf den Balkon kommt, beenden Sie die Sache mit einigen präzisen Schüssen.



AUF DER FLUCHT
Diese Gegnerhorden erledigen Sie am besten mit dem Raketenwerfer, den Sie in den Lagerräumen finden.

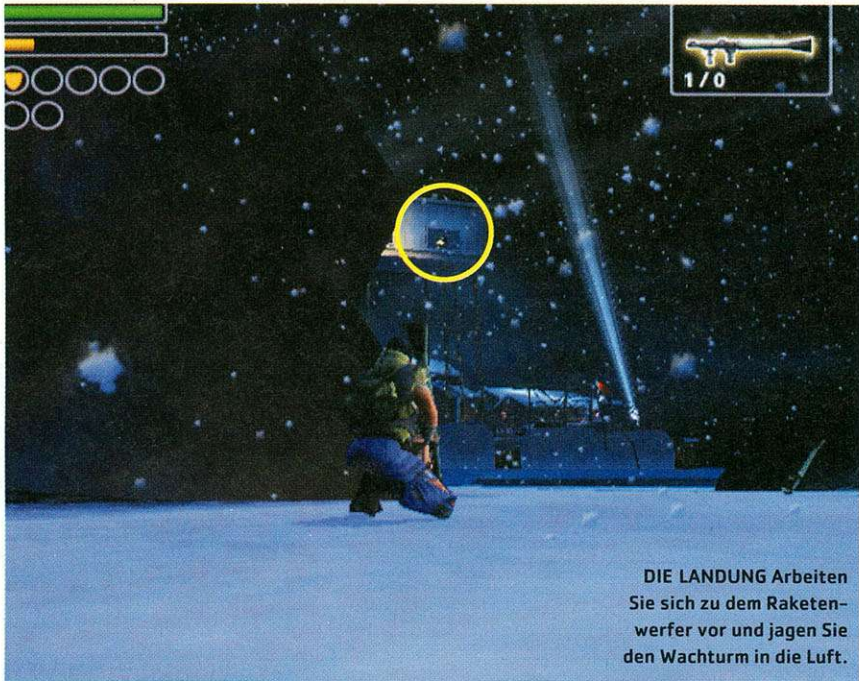


genden Hauses ist ein MG installiert. Bleiben Sie zurück und schalten Sie die beiden Soldaten mit einigen gezielten Schüssen aus. Seien Sie auf der Hut, da Sie hinter den Panzersperren auf einen Russen treffen, der mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Bei dieser Gabelung eilen Sie nach links. Schleichen Sie geradeaus und machen Sie die Wachen bei dem Käfig platt. Ziehen Sie jetzt sofort Ihre Leute nach und lassen Sie das Team hinter der MG-Stellung in Deckung gehen. Sprengen Sie den Stromgenerator, den Sie hinter der kleinen Mauer finden. Nachdem Sie die Gefangenen in Sicherheit gebracht haben, gehen Sie nach Westen und schleichen an der Mauer entlang zum südlichen Ende der Straße. Durch den Hintereingang betreten Sie die Highschool. In der Eingangshalle biegen Sie nach rechts ab und steigen die Treppe nach oben. Weiter geht's in der Turnhalle. Lassen Sie Molotov-Cocktails auf die Gegner regnen und stürmen Sie das Basketballfeld. Folgen Sie dem Gang und machen Sie Halt im Treppenhaus. Gehen Sie nach unten, wo Sie zwei Verwundete versorgen können. Im nächsten breiten Gang finden Sie auf der rechten Seite ein Klassenzimmer. Klettern Sie dort aus dem Fenster und laufen Sie über den Sims zur Flagge.

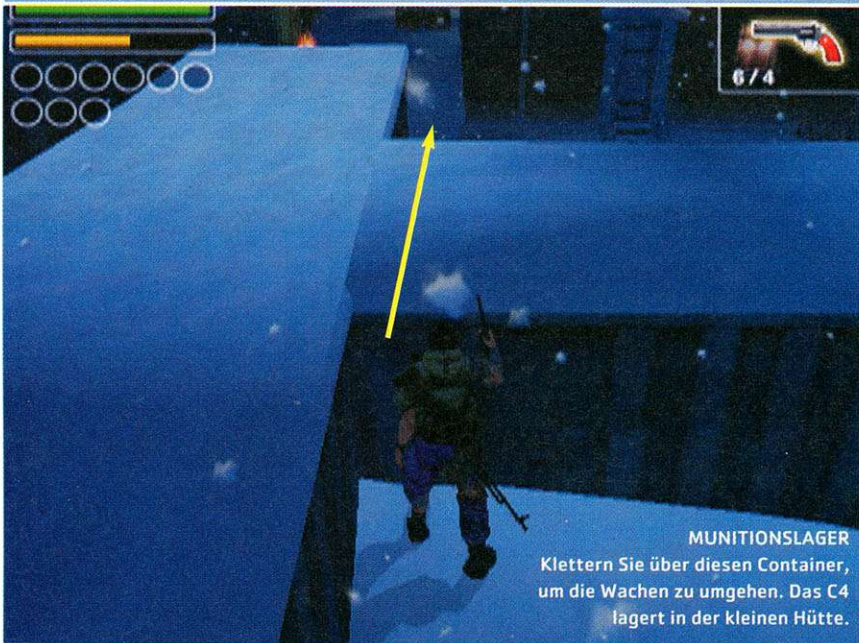


Die TV-Station

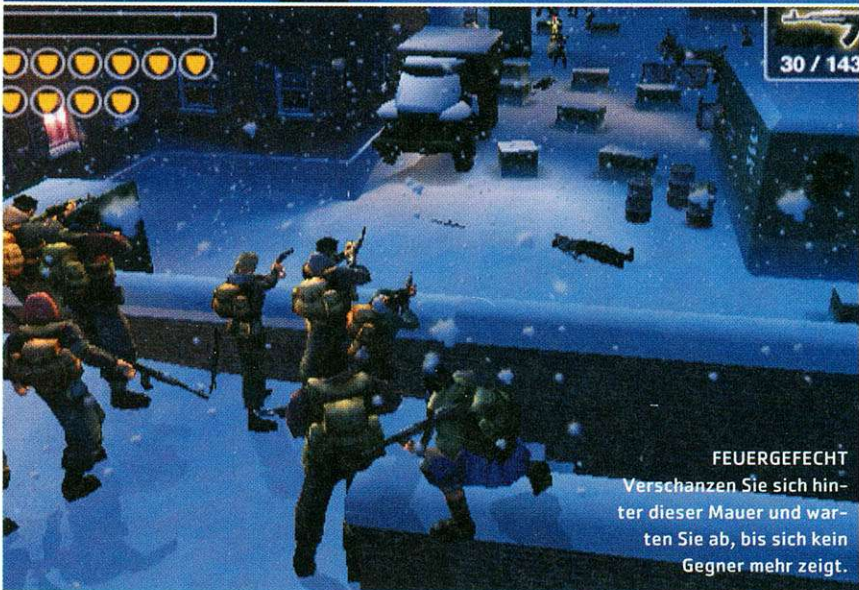
Rekrutieren Sie die Rebellen und verlassen Sie diesen Ort augenblicklich. Laufen Sie die Treppen nach oben zu der Bahnstation. Neben einer der Kisten finden Sie ein Präzisionsgewehr. Nachdem Sie die Munition aufgebraucht haben, rennen Sie weiter über die Brücke. Das Reklameschild verwenden Sie als Brücke, um auf das angrenzende Gebäude zu gelangen. Dort liegt ein weiteres Präzisionsgewehr, mit dem Sie sich erneut austoben. Auf der Rückseite des Gebäudes ist ein Lüftungsschacht, den



DIE LANDUNG Arbeiten Sie sich zu dem Raketenwerfer vor und jagen Sie den Wachturm in die Luft.



MUNITIONSLAGER Klettern Sie über diesen Container, um die Wachen zu umgehen. Das C4 lagert in der kleinen Hütte.



FEUERGEFECHT Verschanzen Sie sich hinter dieser Mauer und warten Sie ab, bis sich kein Gegner mehr zeigt.

auch die Russen nutzen können, um auf das Dach zu gelangen. Stellen Sie hier Ihre Truppe ab, damit sie Ihnen den Rücken frei halten. Nach der Scharfschützenaktion klettern Sie über den Lüftungsschacht nach unten und erkunden die Hauptstraße. Anschließend stürmen Sie den Container und nehmen sofort die MG-Stellung oben ein. Jetzt brauchen Sie nur noch abzuwarten, bis alle Russen in den tödlichen Dauerbeschuss der stationären MG gelaufen sind. Auf halbem Weg biegen Sie in die Gasse ab, wo Sie vier weitere Rebellen rekrutieren können. Lassen Sie Ihre Männer auf dem Hügel vor der TV-Station in Deckung gehen. Der Panzer ist ein harter Brocken und kann am besten mit einem Raketenwerfer erledigt werden. Sprinten Sie nach links und erklimmen Sie den riesigen Container. Schnappen Sie sich die Panzerfaust und jagen Sie den Panzer in die Luft. Jetzt ist der Weg zur Sendestation frei und Sie können sich in der Eingangshalle verschanzen. Den MG-Soldaten erledigen Sie mit Granaten und Molotov-Cocktails. Innen müssen Sie sich auf eine Seite durchschlagen, weil Sie das Kreuzfeuer nicht sehr lange überleben. Arbeiten Sie sich nach oben durch und säubern Sie die Räume auf die übliche Art und Weise. Ganz oben finden Sie das Sendestudio, das Sie durch das Fenster verlassen. Aussen finden Sie die Flagge der TV-Station.

Governor's Island

Die Landung - Flucht in den Untergrund

Die beiden Geschütze auf dem Turm sind die größte Bedrohung. Schleichen Sie an den einzelnen Wrackteilen vorbei. Auf einer der hinteren Eisschollen finden Sie einen Raketenwerfer, mit dem Sie den Turm auseinander nehmen. Jetzt stürmen Sie vor und klettern die Leiter hoch. Eilen Sie nach links, die kleine Treppe nach oben und öffnen Sie den Kanaldeckel, den Sie neben der Veranda finden. Flüchten Sie jetzt in den Untergrund.

Die Munitionslager

Gehen Sie nach Norden und biegen Sie nach rechts ab. Klettern Sie mithilfe des kleinen Schneehaufens auf die Container. Jetzt können Sie sich zum Sprengstofflager schleichen und die C4-Pakete einstecken. Arbeiten Sie sich weiter nach Süden vor und nutzen Sie die Silos als Deckung. Gegenüber liegt ein kleiner Turm. Klettern Sie die Leitern nach oben und erledigen Sie den Scharfschützen. Warten Sie ab, bis die Soldatin erscheint und eliminieren Sie die Frau. Danach schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr und nehmen den gepanzerten MG-Soldaten unter Beschuss. Feuern Sie weiter auf die Soldaten bis der Hof gesäubert ist. Anschließend betreten Sie die Halle im Osten. Hier warten sieben Gegner. Nach dem Gemetzel verlassen Sie

Mega-Mag-Abo

Werben Sie jetzt einen neuen XBOX-ZONE-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 Spielvideos, 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.compute.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 Hefz 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**

die Halle durch die Seitentür, erledigen die letzten Wachposten und hissen die Flagge, um das Gebiet zu erobern.

Die Landung

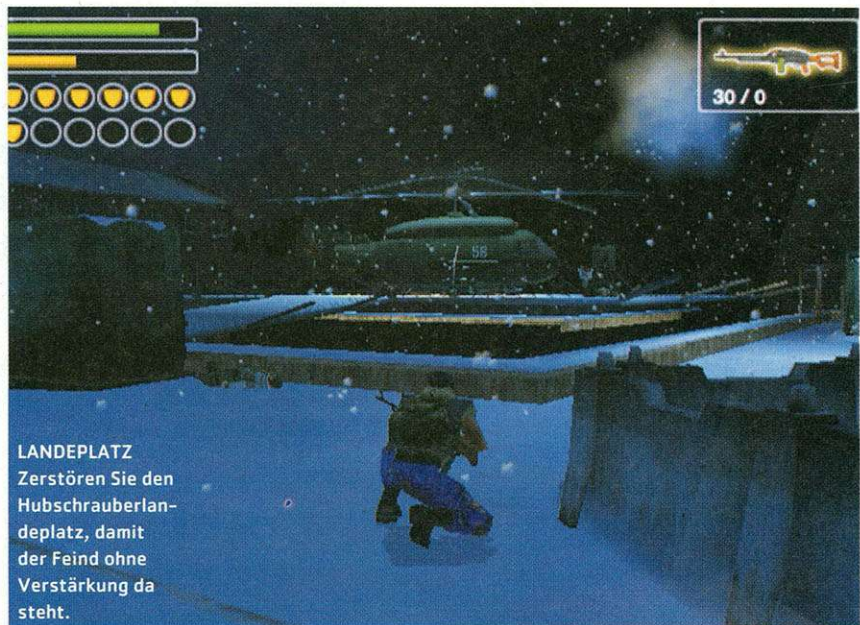
Vom Kanaldeckel aus schleichen Sie nach Osten und räumen das kleine Haus. Verlassen Sie das Haus durch den Ausgang auf der anderen Seite und eilen Sie in Richtung Ventilationsschacht. Heilen Sie den Verwundeten und dringen Sie in den Turm ein. Jetzt verschanzen Sie sich am Eingang und erledigen einige Gegner, bevor Sie die Treppen nach oben steigen und das C4 zünden. Eilen Sie nach Süden und laufen Sie die kleine Treppe nach oben zu dem Geschütz. Lassen Sie Ihre Männer Deckung nehmen und locken Sie die Sowjets mit ein paar Schüssen an. Klettern Sie auf die Mauer und befahlen Sie Ihrer Truppe, den kleinen Hof zu sichern. Sobald Sie das Ende dieser Gasse erreicht haben, geht's weiter nach Norden. Hier warten viele Feinde auf Sie. Schicken Sie Ihre Männer in den Kampf und nutzen Sie das Getümmel, um die Treppe auf der linken Seite zu erklimmen. Solange kein Hubschrauber in der Nähe ist, sollten Sie mit dieser Aktion keine Schwierigkeiten haben.

Die Artillerie

Eilen Sie nach Westen und überrennen Sie die Verteidigung bei den Artilleriegeschützen. Haben Sie den Bereich gesichert, schicken Sie Ihre Leute zum Kanaldeckel und sprengen die beiden Mörser. Weiter geht's nach Süden durch die enge Gasse. Kämpfen Sie sich zum südlichen Kartenrand vor. Die kleine Stellung räuchern Sie mit ein paar Cocktails aus. Greifen Sie sich das Scharfschützengewehr und erledigen Sie die MG-Schützen im Westen. Danach rücken Sie weiter vor in Richtung Landeplatz. Vorsicht - dort wacht ein Heckschütze über die Straße. Erledigen Sie den Kerl und dringen Sie in das Gebäude ein. Sobald Sie den Landeplatz gesprengt haben, folgen Sie der breiten Straße nach Norden. Biegen Sie nach rechts ab und überrumpeln Sie die Wachtposten. Danach schicken Sie Ihre Leute in das Gebäude. Jetzt müssen Sie nur noch nach oben zur Fahne.

Die Docks

Schicken Sie Ihre Leute vor und rücken Sie langsam nach. Zuerst geht's nach Westen, wo Sie über den Lüftungsschacht in die Lagerhalle einsteigen. Verlassen Sie die Halle auf der anderen Seite und dringen Sie nach Süden vor. Folgen Sie weiter der Straße und überrennen Sie die MG-Stellungen. Durch die kleine Gasse im Westen erreichen Sie den Helikopterlandeplatz. Lassen Sie Ihre Leute hinter den Kisten Stellung beziehen und sprengen Sie den Treibstofftank. Meiden Sie einen Kampf zwischen den Containern und bleiben Sie



in der Nähe des Zauns. An der Südseite des Containerhofs befindet sich der Eingang des Zielgebäudes. Kämpfen Sie sich den Weg nach oben frei. Neben der Fahne schiebt ein schwer gepanzert Soldat Wache. Schicken Sie auf jeden Fall Ihre Leute vor, um die Gegend zu sichern, bevor Sie sich nach Außen wagen.

Fort Jay

Rüsten Sie sich in der Rebellenbasis mit einem Raketenwerfer aus. Nutzen Sie unbedingt die Schützengräben als Deckung. Jetzt schlagen Sie sich zu der Häuserserue im Norden durch. Während Sie Ihre Männer vor dem Haus in Deckung gehen lassen, steigen Sie die Treppe nach oben. Platzieren Sie einen Rebellen an dem Geschütz und nutzen Sie das Fernglas, um sich mit der Situation vertraut zu machen. Von dieser Position aus, können Sie mit dem Raketenwerfer die beiden MG-Stellungen auseinander nehmen.

Neben dem Eingang sind außerdem noch zwei Schießscharten. In jeder dieser Verteidigungsstellungen steht ein schwer gepanzert Soldat. Feuern Sie die restlichen Raketen in das rechte Loch und schrecken Sie die restlichen Soldaten mit einigen Schüssen auf. Jetzt arbeiten Sie sich zum vordersten Schützengraben durch. Während Ihre Männer die Stellung halten, kümmern Sie sich um die beiden Scharfschützen auf den Türmen. Schleichen Sie sich nun ganz nach rechts Außen und gehen Sie langsam in Richtung Schießscharte. Mit einigen Granaten sollten Sie dem gepanzerten Soldat den Rest geben. Jetzt ziehen Sie Ihre Leute nach und geben dem zweiten Wachposten den Rest. Mit Ihrer zwölf Mann starken Truppe gibt es nichts, was Ihnen im Weg steht. Befreien Sie die gefangene Isabella und arbeiten Sie sich zu den vier amerikanischen Flaggen durch. Schicken Sie immer Ihre komplette Truppe vor.

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

**PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin mit DVD!**



DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN



NUR € 3,99 MIT
RIESEN-DVD

OKTOBER 2003
WIDESCREEN

LAUFZEIT
150
MINUTEN

BAD BOYS 2 + 22 weitere KINO-TRAILER
K-PAX + 4 weitere DVD-TESTS
LIGA DER AUSSERGEWÖHNLICHEN GENTLEMEN + 4 weitere KINO-Beiträge u. v. m.

GRATIS AUF DVD!



» DIE 2 «

Eine komplette Folge der TV-Kult-Serie „Die 2“

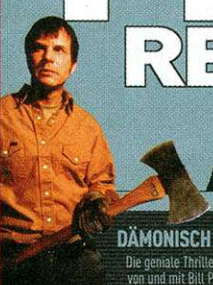
DIE LETZTE SCHLACHT BEGINNT!

MATRIX

REVOLUTIONS

DIE ERSTEN **BILDER**
DIE WICHTIGSTEN **FRAGEN**
DIE HEISSESTEN **INFOS** S. 24

ÜBER 40 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN



DÄMONISCH S. 70
Die geniale Thriller-DVD von und mit Bill Paxton
+ 90 weitere DVD-Tests



DIE BESTEN SCHAUSPIELER S. 12
Das große WIDESCREEN-Special der größten Mimen



BAD BOYS 2 S. 28
Die Chaoten-Cops schlagen wieder zu.

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.



Matrix: KINO: 12.10.03, DVD: 13.10.03, KINO: 13.10.03, DVD: 14.10.03
Bad Boys 2: KINO: 13.10.03, DVD: 14.10.03
Die 2: KINO: 13.10.03, DVD: 14.10.03
Dämonisch: KINO: 13.10.03, DVD: 14.10.03

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

zeugnis

Stellen Sie uns ein Zeugnis aus und bestimmen Sie, wie das Magazin künftig aussehen soll! **Unter allen Einsendern werden fünf Xbox-Spiele verlost.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2 Welche Hardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox (PAL)	☐	☐	☐
Xbox (NTSC)	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
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 gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Xbox-Live-News	___	☐	☐	☐
Vorschau Conan	___	☐	☐	☐
Vorschau True Crime vs. GTA	___	☐	☐	☐
Vorschau Rainbow Six 3	___	☐	☐	☐
Vorschau Need for Speed Underground	___	☐	☐	☐
Test XIII	___	☐	☐	☐
Test WWE Raw 2	___	☐	☐	☐
Test Dino Crisis 3	___	☐	☐	☐
Test Gladius	___	☐	☐	☐
Test Judge Dredd: Dredd vs. Dead	___	☐	☐	☐
Test Voodoo Vince	___	☐	☐	☐
Hardware	___	☐	☐	☐
Feedback	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Freedom Fighters	___	☐	☐	☐

6 Was halten Sie von dem Spiel „Dragon's Lair“ 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 11/03,
 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

Acclaim	70-71
Activision	16-17, 46-47
AMS	58-59
Codemasters	67
CompuTec Media AG	83, 91, 93, 94
Eidos	30-31
Electronic Arts	11, 51, 55
Jeruel Gamewear Distribution GmbH	25
Nintendo	69
Take2	2
THQ	3, 99
TDK mediactive	100
Ubisoft	13

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	
0700/22787678	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:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion XBOX-ZONE,
Kennwort: DVD 11/2003,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



impressum

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG



Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

E-Mail: xbz@compuTec.de

Internet: www.xbox-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

XBOX-ZONE

CompuTec-Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Telefon: (0451) 4906-700

Fax: (0451) 4906-770

E-Mail: compuTec.abo@pvz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch

Leitender Redakteur: Jens Quentin (V.i.S.d.P.)

Redaktion: Uwe Hönig, Nico Lindner

Freier Mitarbeiter: Oliver Beck

Redaktionsassistentin: 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 COMPUTEC bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigendisposition/ Datenanlieferung:

(0911) 2872-114, dispo@compuTec.de

Anzeigenverkauf (Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts):

Wolfgang Menne (0911) 2872-144, wolfgang.menne@compuTec.de

Peter Nordhausen (030) 88918855, peter.nordhausen@compuTec.de

Thorsten Szameitat (0911) 2872-141, thorsten.szameitat@compuTec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), 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 schloß 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:

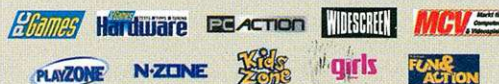
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Telefon: (06246) 882882, Fax: (06246) 8825277

E-Mail: compuTec@leserservice.at

Abopreis für 12 Ausgaben: € 86,40

In der COMPUTEC 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:**
Annette Sinzig aus Bremen
- **Eine Sony PlayStation 2:**
Pierre Dominique Braun aus Tübingen



- **Einen Nintendo GameCube:**
Dennis Klatt aus Berlin

- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Jan-Lars Lange aus Heidenrod

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI
first in service
CallCenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

ZU GEWINNEN:
Ein moderner
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!

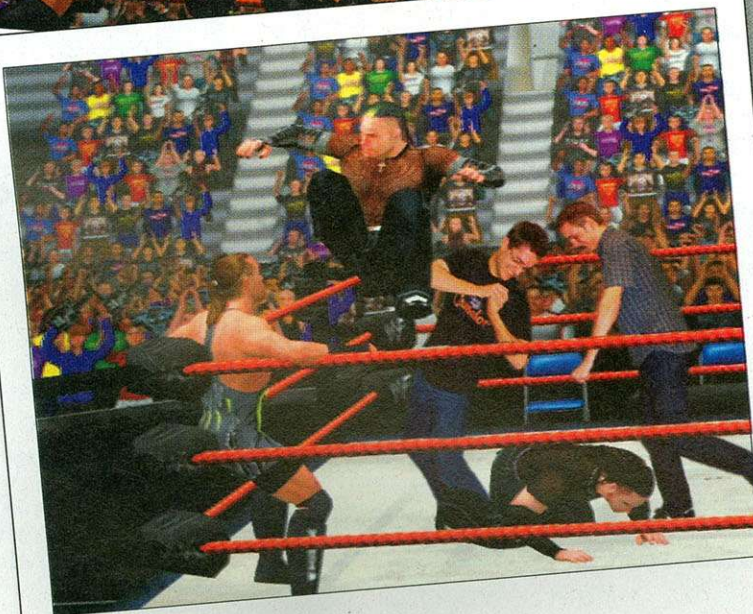
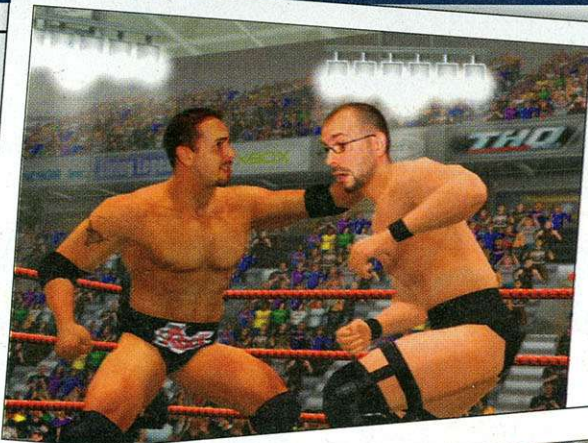


KLEIN, SCHWARZ, STARK:
Nintendos Würfel überzeugt
durch starke Games, tolle
Technik und günstigen Preis!

die redaktion

Neulich bei der Redaktionskonferenz

So kann man sich täuschen! Wer bislang dachte, unsere Testwertungen würden in einer lauschigen, fairen, demokratischen, eloquenten Redaktionskonferenz durch stichhaltige Argumentationen und anregende Diskussionen ermittelt, liegt vollkommen falsch! Bei uns fliegen jeden Monat bei zünftigen Wrestling-Matches in der eigens zu diesem Zwecke erbauten Sporthalle hinter dem Redaktionsbüro munter die Fäuste! Nur wer die anderen ordentlich vermöbelt und am Ende als Sieger im Ring steht, darf seine favorisierte Wertung vergeben. Uwe „GTI-Gangsta“ Hönig versucht beispielsweise auf dem Schnappschuss links oben, Jens „Elephant Man“ Quentin zu einer höheren Wertung für den Titel *Bullet Proof Monkey* zu bewegen. Nico „Toe Ignition“ Lindner dagegen nimmt sich zusammen mit Oliver „Battle-Student“ Beck unseren letzten Praktikanten vor, nachdem es dieser gewagt hat, eine eigene Meinung kundzutun. Bereits in der Notaufnahme des örtlichen Krankenhauses befanden sich zu diesem Zeitpunkt Lars „Smart“ Kromat sowie der einzige weibliche Wrestling-Superstar, Britta „Brutal Bride“ Rasp. In der nächsten Ausgabe gibt's die schönsten Röntgenaufnahmen!



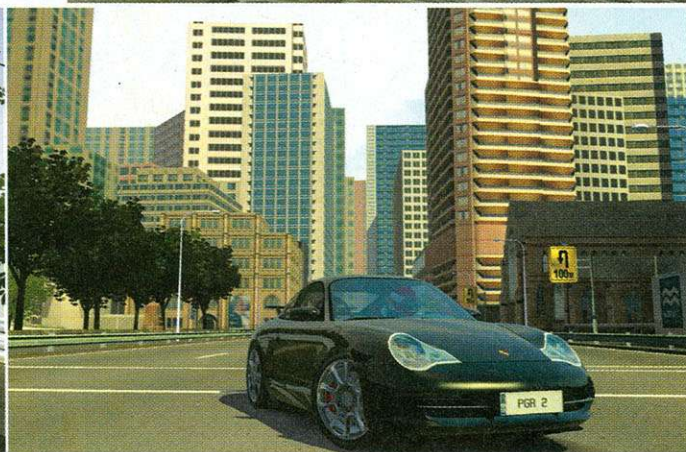
vorschau

ausgabe 12/2003 ab 05.11. am kiosk!

Project Gotham Racing 2

TEST

Wenn die Edlcracer aus der Microsoft-Garage durch Moskau, Chicago oder Florenz brettern, schlägt das Herz eines jeden Rennspielfans garantiert höher. Ob der Titel wirklich der versprochene Oberknaller mit genialer Xbox-Live-Unterstützung wird oder ob es sich dabei um optisches Blendwerk handelt, erfahren Sie in unserem Mega-Test.



Tony Hawk's Underground

TEST

Helm auf und Knieschoner anziehen! In unserem Test erfahren Sie, ob der Altmeister des Skateboarding auch im Jahr 2003 noch überzeugen kann. Dabei sind wir besonders auf die Umsetzung des „Zu Fuß“-Features gespannt. Wir gehen in den Untergrund und bringen alle Tricks ans Tageslicht.



True Crime Streets of L.A.

TEST

Besser als das Original? Diese Frage werden wir nächsten Monat beantworten, wenn wir das Gangster-Epos aus dem Hause Activision ausgiebig testen. Besonders im Hinblick auf das Anfang 2004 erscheinende GTA-Doppelpack sind wir gespannt, ob *True Crime: Streets of L.A.* glänzen kann.



WEITERE THEMEN

TEST

FIFA Football 2004

Was haben die Kicker von EA Sports wirklich drauf?

TEST

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Terroristenbekämpfung mit Splinter-Cell-Engine

TEST

Herr der Ringe: Rückkehr des Königs

Der neueste Teil bietet Fantasy-Action vom Allerfeinsten.

TEST

Terminator 3

Rebellion der Maschinen
Arnie ballert auch auf der Xbox.
Kann er den T-X stoppen?

TEST

Secret Weapons over Normandy

Packende Luftkämpfe mit authentischen Flugzeugen

*Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Voynich ein mysteriöses verschlüsseltes Buch.
Mehr als 90 Jahre später gelingt es endlich, die Worte zu entziffern.*



BAPHOMET'S FLUCH

DER SCHLAFENDE DRACHE

Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.

www.baphometsfluch3.de

Für geheimnisvolle Infos und mysteriöse Gewinne: SMS* mit Keyword "BAPHOMET" an 82005.

November 2003



PlayStation 2



© 2003 Revolution Software Limited. TM Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Limited. TM Broken Sword - The Sleeping Dragon is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. Rendware is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2002 Criterion Software Ltd. and its licensors. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. *EUR 0,49 pro SMS VFD2 Anteil 0,12 Euro

5'9"

5'6"

5'3"

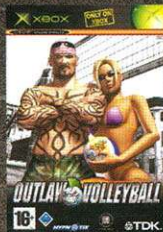
5'

4'9"

4'6"

4'3"

OUTLAW VOLLEYBALL



HARLEY

120903



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

© 2005 Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, Inc. All Rights Reserved. Published in Europe by TDK Multimedia, a division of TDK Multimedia Media S.A. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.



www.dearsummer.com

EMPNOTIX

TDK
mediactive