



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

**7 SPIELBARE DEMOS** 03/2004  
NHL RIVALS 2004 - ROGUE OPS  
PRINCE OF PERSIA - LINKS 2004 U. A. € 7,99  
Österreich € 7,99  
Schweiz sfr 14,90

**OFFIZIELL  
SPIELBAR  
AKTUELL**



**SPLINTER CELL  
VSELKA PART 2**

**SEIN BRANDNEUER  
ZUSATZLEVEL AUF DVD!**

**JETZT UNZENSIERT!  
„AB 16“- DVD!**



**7 SPIELBARE  
DEMOS**

DIESMAL UNTER ANDEREM MIT:



**DEUS EX:  
INVISIBLE WAR**

**SPIELBAR** - Warren Spectors  
geniale Zukunftsvision



**PRINCE OF  
PERSIA**

**SPIELBAR** - Ein traumhaftes  
Spiel aus 1001 Nacht



**DUNGEONS &  
DRAGONS**

**SPIELBAR** - Gehen Sie auf  
Monsterjagd im Dungeon



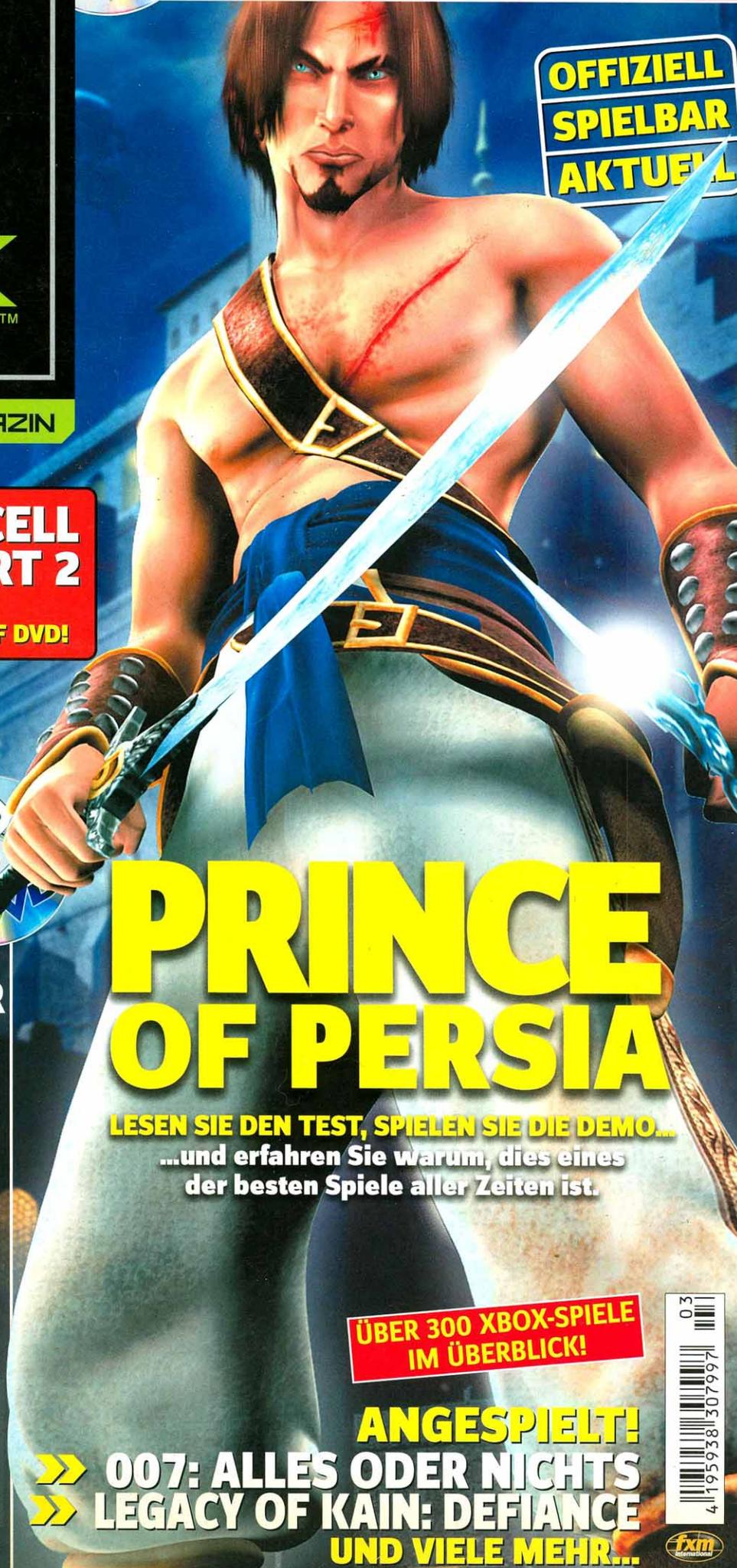
**ROGUE  
OPS**

**SPIELBAR** - Die erste Frau  
in der Welt der Spionage



**LINKS  
2004**

**SPIELBAR** - Hier kommt  
unsere Golf-Referenz!



**PRINCE  
OF PERSIA**

**LESEN SIE DEN TEST, SPIELEN SIE DIE DEMO...**  
...und erfahren Sie warum, dies eines  
der besten Spiele aller Zeiten ist.

**ÜBER 300 XBOX-SPIELE  
IM ÜBERBLICK!**

**ANGESPIELT!**

**» 007: ALLES ODER NICHTS  
» LEGACY OF KAIN: DEFIANCE  
UND VIELE MEHR...**







## OFFIZIELL

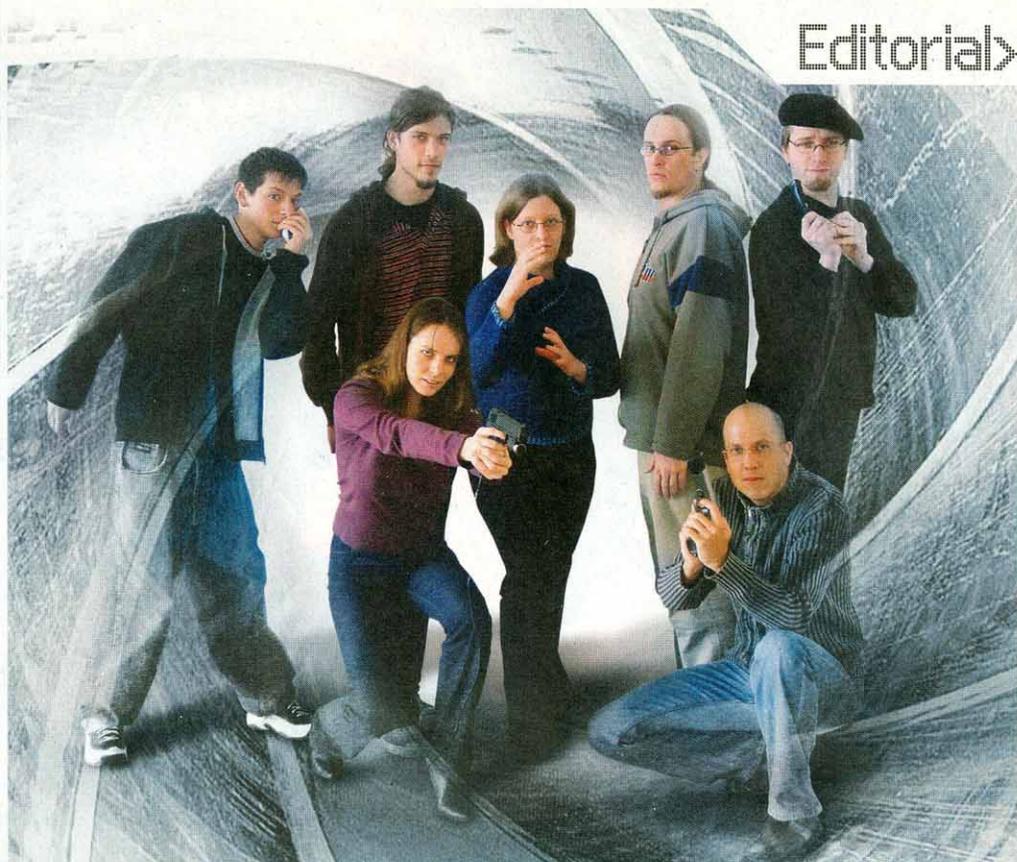
» ZUVERLÄSSIGE NEWS, TESTS UND TIPPS

## SPIELBAR

» DIE EXKLUSIVE QUELLE FÜR SPIELBARE DEMOS

## AKTUELL

» NEWS UND TESTS AUS ERSTER HAND



Editorial

↑ BITTE RECHT GRIMMIG Nicht ganz so stylisch wie das englische Agenten-Original gibt sich die Redaktion: (von links nach rechts) Wojtek Pruchnicki (Layout), Florian Hannich (Layout), Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Manfred Reichl (Redakteur), Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur). Vorne: Janina Wintermayr (Volontärin) und Lars Kromat (Layout).

# Ein der Stars

**m**anchmal fasst man sich als Videospieldredakteur echt an den Kopf: Da saht ein Spiel einen Award nach dem anderen ab, der Hersteller schaltet Fernsehspots, Radiowerbung und Anzeigen in allen Formaten und diejenigen, die den Titel gespielt haben, kriegen sich vor Freude nicht mehr ein – tja, und dann liegt das Spiel wie Blei in den Händlerregalen, während sich die letzte Billigumsetzung eines Kinofilms wie warme Semmeln verkauft. Irgendetwas stimmt da doch nicht.

Die jüngsten Beispiele für dieses Phänomen sind die beiden Ubisoft-Titel *Prince of Persia* und *Beyond Good & Evil*. Die PS2-Version unseres Covertitels verpasste auf Sonys Konsole den Sprung in die Charts. Und über die Verkaufszahlen von *Beyond Good & Evil* breiten wir lieber den Mantel des Schweigens. Unser Instinkt sagt uns, dass dem genialen *Sphinx* und *die verfluchte Mumie* wohl ein ähnliches Schicksal bevorsteht. Irgendetwas stimmt hier doch nicht.

Liegt es vielleicht daran, dass die Spieler von heute keine innovativen Spiele mehr wollen und lieber auf Nummer Sicher gehen, indem sie einen Lizenztitel kaufen? Wir finden diese Entwicklung jedenfalls so schrecklich, dass wir schon kurz davor waren, eine Beileidskarte an Ubisoft zu schicken. Aber vielleicht sind die Xbox-User ja ein wenig offener für frische Spielkonzepte und vertrauen unserer Wertung für diese drei Titel. Am besten, Sie schnappen sich sofort unsere Demo-Disk und geben dem persischen Prinzen eine Chance. Denn dieses Schattendasein haben weder der Prinz noch *Beyond Good & Evil* und *Sphinx* verdient.

In diesem Sinne  
viel Spaß beim Lesen und Spielen

**IHRE REDAKTION**  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

## DIE TOPTHEMEN

**PRINCE OF PERSIA**  
Geniales Spiel ab Seite 32

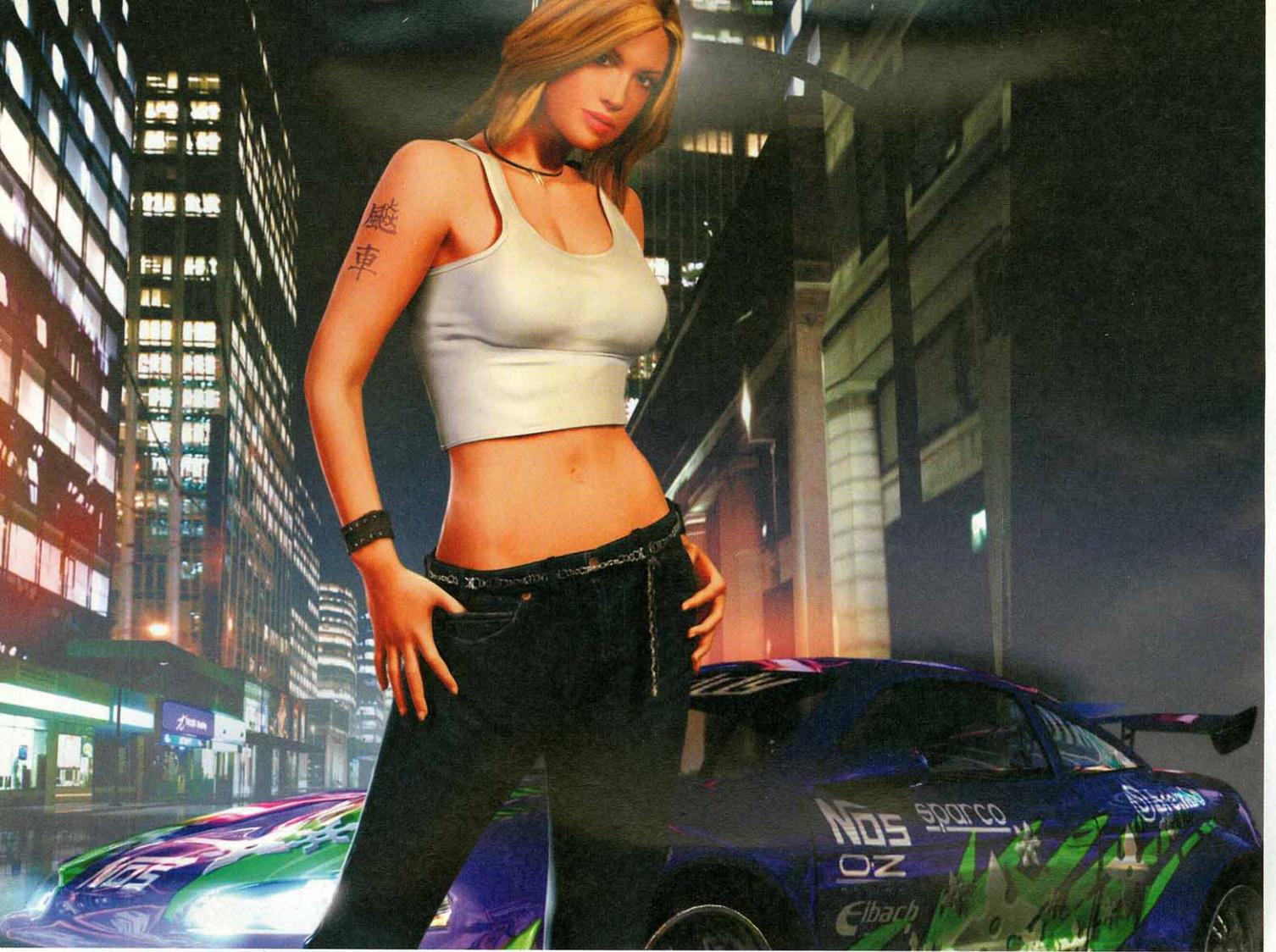
**BEYOND GOOD & EVIL**  
Absolut geniales Spiel ab Seite 50

**SPHINX U. D. VERFL. MUMIE**  
Noch ein geniales Spiel ab Seite 44

**007: ALLES ODER NICHTS**  
Ein genialer Agent ab Seite 36

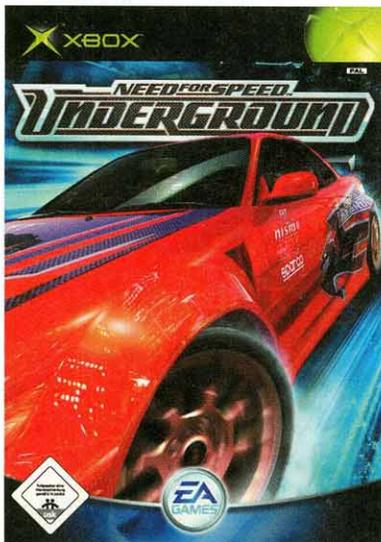
**FABLE**  
Geniale Neuigkeiten ab Seite 14





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

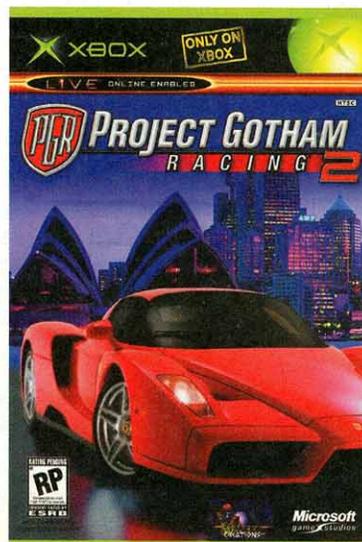
# ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



## Need for Speed Underground

Prahlen, Posen, Imponieren: Zeigen Sie der Untergrund-Szene, aus welchem Holz Sie und Ihr Auto geschnitzt sind. Dem Tuning-Wahn und dem Rausch der Geschwindigkeit sind beinahe keine Grenzen gesetzt und es gibt kaum ein Rennspiel, das sich in puncto Sound, Grafik und Gameplay so cool präsentiert.

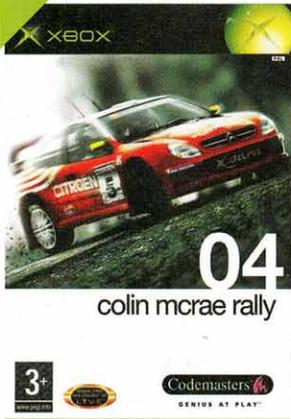
Prämien-Nr.: 002412



## Project Gotham Racing 2

Selten hat man die Traumwagen von Ferrari, Porsche oder VW so realitätsnah und detailgetreu gesehen. Das motivierende Kudos-System, ein ausgefeiltes Schadensmodell und die geniale Xbox-Live-Unterstützung sorgen für monatelangen Spielspaß bei Rennspielfans.

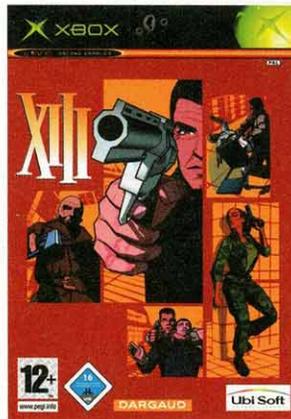
Prämien-Nr.: 002369



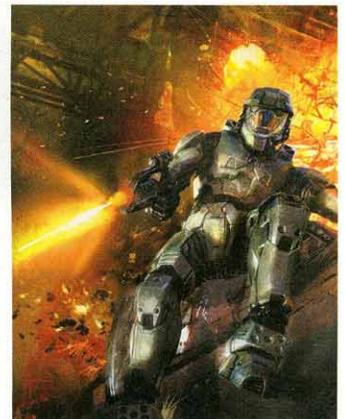
**Colin McRae Rally 04**  
Größer, besser, anders: Genrekönig *Colin McRae Rally* auf der Überholspur!  
Prämien-Nr.: 002339



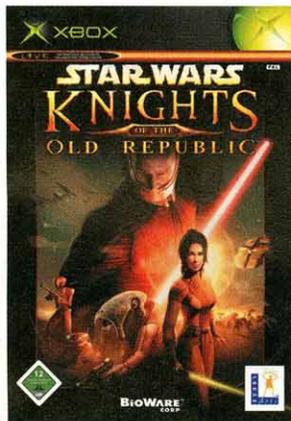
**Baphomets Fluch 3**  
Adventure im klassischen Stil mit rätselhafter Story und schöner Optik.  
Prämien-Nr.: 002341



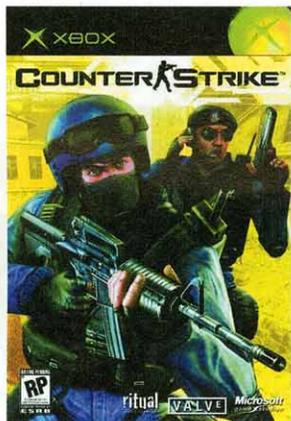
**XIII**  
*XIII* bietet Comic-Grafik im angesagten Cel-Shading-Stil.  
Prämien-Nr.: 002340



**Halo 2**  
Master Chief in absoluter Topform. Erscheint Frühjahr 2004.  
Prämien-Nr.: 002390



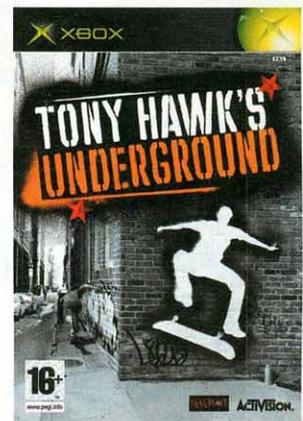
**Star Wars: Knights of the Old Republic**  
Sowohl eingefleischte *Star Wars*-Fans als auch Freunde klassischer Rollenspiele werden ihre helle Freude haben.  
Prämien-Nr.: 002338



**Counter Strike**  
Endlich auch für die Xbox - in mehr als 20 Missionen greifen Sie auf über 25 realistische Waffen zurück.  
Prämien-Nr.: 002391



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



**Tony Hawk's Underground**  
Gelungener Story-Modus, geiles Gameplay, cooles Leveldesign. Der neue Tony überzeugt auf ganzer Linie.  
Prämien-Nr.: 002371

Bequemer und schneller online abonnieren:

[oxm.computec.de](http://oxm.computec.de)

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



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

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

**Ja, ich möchte das 2-Jahres-Abo von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD!**  
(€ 176,40/24 Ausgaben (= € 7,35/Ausgabe); Ausland € 202,80/24 Ausgaben)

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

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
Straße, Nr. \_\_\_\_\_  
PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_  
Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
Straße, Nr. \_\_\_\_\_  
PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_  
Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.
MODERNA	

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN.

Datum, Unterschrift des Abonnenten \_\_\_\_\_

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Bequem per **Bankeinzug** (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut: \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Kontoinhaber \_\_\_\_\_

Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)



**PRINCE OF PERSIA:  
THE SANDS OF TIME**  
EINE LEGENDE kehrt zurück!

**032**



↑ **LEGACY OF KAIN: DEFIANCE // 058**



↑ **ARMED & DANGEROUS // 048**



↑ **WRATH UNLEASHED // 062**



**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN**

**Inhalt > 03 / 2004**

**AKTUELL >>**

- 012 CHARTS
- 011 HARDWARE
- 008 NEWS
- 013 WAS KOMMT WANN?

**VORSCHAU >>**

- 026 DEAD MAN'S HAND
- 016 DTM RACE DRIVER 2
- 014 FABLE
- 022 RICHARD BURNS RALLY
- 024 SILENT HILL 4: THE ROOM

**TEST >>**

- 031 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 070 TEST-ÜBERSICHT
- 048 ARMED & DANGEROUS
- 050 BEYOND GOOD & EVIL
- 066 CONAN
- 069 DOWNLOADTEST COUNTER-STRIKE
- 069 DOWNLOADTEST GODZILLA - DESTROY ALL MONSTERS MELEE

- 068 DOWNLOADTEST SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
- 036 JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
- 058 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- 043 MIDWAY ARCADE TREASURES
- 032 PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
- 065 PUYO POP FEVER
- 042 R: RACING
- 040 ROGUE OPS
- 064 SONIC HEROES
- 056 SPAWN: ARMAGEDDON
- 044 SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE
- 065 TIGER & DRAGON
- 054 WHIPLASH
- 062 WRATH UNLEASHED

**GEWINNSPIEL >>**

- 078 SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

**play:more >>**

- 081 DEMO-ANLEITUNGEN
- 080 DVD-COVER
- 093 HINTS AND CHEATS
- 089 KOMPLETTLÖSUNG MAX PAYNE 2
- 087 KOMPLETTLÖSUNG TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: VSELKA 2
- 091 KOMPLETTLÖSUNG TONY HAWK'S UNDERGROUND
- 079 STARTSEITE PLAY:MORE

**RUBRIKEN >>**

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

**BEYOND GOOD & EVIL**  
EIN BILDSCHÖNES ABENTEUER, das zahlreiche Genres zu einem Spiel vereint.

**050**

Das offizielle Xbox-Magazin  
**ELITE**

**SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE**  
EIN ULKIGES DUO sorgt für gute Laune!

**044**

Abydos  
Südstrand  
Verfluchter Palast  
Nirgendwo

Das offizielle Xbox-Magazin  
**ELITE**

**JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS**  
KANN DAS SPIEL einen Film ersetzen?

**036**

AUF DVD

6 - 6  
Desert Eagle

**DTM RACE DRIVER 2**  
MEHR VEHIKEL, MEHR SPEED! Der Nachfolger des grandiosen Rennspiels.

**016**

XBOX LIVE SPIELBAR

## DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

ARMED & DANGEROUS	048
BEYOND GOOD & EVIL	050
CONAN	066
CONFLICT: VIETNAM	010
COUNTER-STRIKE	069
DEAD MAN'S HAND	026
DESPERADOS 2	010
DEUS EX: INVISIBLE WAR	081
DTM RACE DRIVER 2	016
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	083
FABLE	014
FLATOUT	008
GHOST MASTER	008
GODZILLA - DESTROY ALL MONSTERS MELEE	069
GRAVITY ONE	009
GTA III	083
GTA VICE CITY (DT.)	083
HITMAN: CONTRACTS	009
IN UFO VERITAS	010
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	036
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	058
LINKS 2004	086, 095
MALICE	009
MAX PAYNE 2	089
MIDWAY ARCADE TREASURES	043
NHL RIVALS 2004	086
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	032, 082
PUYO POP FEVER	065
R: RACING	042
RICHARD BURNS RALLY	022
ROGUE OPS	040, 084
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	068
SILENT HILL 4: THE ROOM	024
SONIC HEROES	064
SPAWN: ARMAGEDDON	056
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	044, 078
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	010
THE CHRONICLES OF RIDDICK	008
THE GHOSTMAN	009
TIGER & DRAGON	065
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: VESKA 2	087
TONY HAWK'S UNDERGROUND	091
WALLACE & GROMIT IN PROJEKT ZOO	085
WHIPLASH	054
WORLD RACING 2	009
WRATH UNLEASHED	062

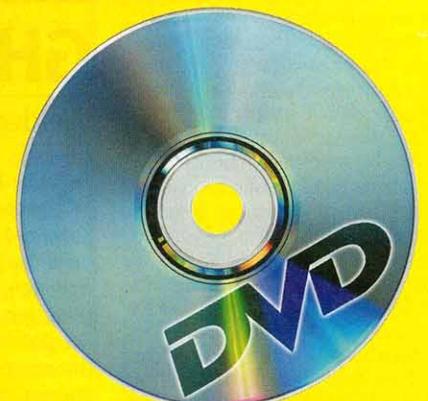
## SPIELBARE DEMOS AUF DVD!

### DIE DEMOS

- » DEUS EX: INVISIBLE WAR
- » PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
- » DUNGEONS & DRAGONS: HEROES
- » ROGUE OPS
- » WALLACE & GROMIT IN PROJEKT ZOO
- » LINKS 2004
- » NHL RIVALS 2004

### DIE VIDEOS

- » ARMED & DANGEROUS
- » BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
- » DRIV3R
- » JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
- » MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA



MEHR ZUM DVD-INHALT AB SEITE 79



## TOP-THEMEN

### FLATOUT

Lassen Sie es so richtig krachen! Hier gibt's keine Kurds für Stil und elegantes Fahren.

008

### THE GHOSTMAN

Der Tod ist erst der Anfang: Nur als Geist kann Privatdetektiv Nikolai seine Familie retten.

008

### HITMAN: CONTRACTS

Wird wohl doch nichts mit dem vorzeitigen Ruhestand: Profikiller 47 meuchelt wieder.

009

### CONFLICT: VIETNAM

Wohl zu viel Dschungelcamp gepöckelt: Das Conflict-Team wechselt das Einsatzgebiet.

010

### DESPERADOS 2

Der Western kommt wieder in Mode und auch in Deutschland rauchen die Colts.

010

# FLATOUT

## Bei diesem Rennspiel ist eine Haftpflichtversicherung absolut überflüssig.

**ÜBER EINEN MANGEL** an ernsthaften Rennspielen braucht sich kein Xbox-Spieler beklagen. Titel, bei denen dagegen so richtig die Fetzen fliegen und es einfach Spaß macht, sein Auto in tausend Einzelteile zu zerlegen, hat man seit *Burnout 2* nicht mehr gesehen. Diese Lücke versucht nun Bugbear Interactive mit dem Spiel *FlatOut* zu füllen. In einer Art *Destruction Derby* für bis zu acht Spieler geht es hauptsächlich darum, mög-

lichst spektakuläre Crashes zu verursachen. Um den Schaden möglichst realistisch darzustellen, wurden die insgesamt 16 Wagenmodelle bis ins kleinste Detail nachgebildet. Von einfachen Blechschäden bis zum Verlust ganzer Wagenteile wie Motorhaube, Türe oder Reifen ist somit alles möglich. Während der Rennen wird auch die Streckenbegrenzung in Mitleidschaft gezogen: Bei einer Kollision mit einem Reifenstapel verteilen sich die

einzelnen Reifen auf der Strecke, während es einen Holzzaun in unzählige kleine Splitter zerfetzt. Zwischen den Wettbewerben sollen Sie sich mit anderen Fahrern unterhalten und deren Autos inspizieren können. Läuft alles glatt, steht uns im Mai mit *FlatOut* ein Rennspiel der destruktiven Art ins Haus. (jw)



↑ Bei FlatOut fliegen die Fetzen.

## GEDANKENSPIELE



GEDANKEN VON:  
**Manfred Reichl**  
(Redakteur)

### ICH BIN EIN STAR! ICH SPIEL HIER MIT!

Gegen Prominente aus der Spielebranche zu zocken ist sicherlich das Größte, was Otto Normalspieler erleben kann. Und wenn man die Herren Spieleproduzenten auch noch mit brennenden Fragen löchern darf, umso mehr. Hoffentlich werden die Jungs der Lionhead Studios am 18. Februar nicht permanent mit dem Satz „Wann kommt denn jetzt endlich *Fable*?“ bombardiert. Obwohl, vielleicht legt das Entwicklerstudio dann ja noch eine Schippe drauf und das Spiel erscheint endlich in absehbarer Zeit? Alles in allem könnte sich dieses gesamte „Play the Star“-Programm als eine sehr spaßige Angelegenheit entpuppen. Wir hoffen allerdings, dass hier wirklich die wahren Fans zum Zuge kommen und nicht irgendwelche Branchen-Heinis bei den lustigen Frage-und-Antwort-Spielchen den Vortritt erhalten.

Kopferbrechen bereitet uns allerdings die Ankündigung, dass man nicht nur gegen Berühmtheiten vom Videospiele-Fach, sondern auch aus der Musik-Branche, also gegen „richtige“ Promis, antreten darf. Gegen einen Smudo von den Fantastischen Vier in *Project Gotham Racing 2* zu bestehen hätte auf jeden Fall seinen Reiz. Und einem Daniel Küblböck in *Dead or Alive: Ultimate* wenigstens virtuell eins aufs Maul zu hauen ebenfalls, seien wir doch mal ehrlich. Wir sind gespannt, wen die Macher alles für das „Play the Star“-Programm gewinnen können und hoffentlich wissen die Stars überhaupt, wie man einen Controller richtig hält.

## THE GHOSTMAN

### Geist wider Willen: Ein Mann kämpft um das Leben seiner Familie.

**SCHLIMM GENUG**, dass das Leben von Privatdetektiv Nikolai auf so grausame Weise endet, droht der Mörder dem sterbenden Mann auch noch an, seine Familie ebenfalls zu töten. Nikolai sträubt sich daraufhin gegen das Sterben und wird in einen Geist verwandelt. Als solcher lernt er eine völlig neue Welt, eine verborgene Paralleldimension, bevölkert von Geistern, kennen. Unsichtbar für die Lebenden, muss er all seine neu erworbenen Fähigkeiten als substanzlose Existenz nutzen, um seine Familie zu retten. Nikolai kann fliegen, Gegenstände mit seinen Gedanken bewegen sowie für eine begrenzte Zeit die Körper kürzlich verstorbener Menschen und Tiere übernehmen. Mithilfe deren individueller Begabungen gelingt es ihm vielleicht, seinen Mörder aufzuspüren und zur Strecke zu bringen. Als Geist ist Nikolai jedoch nicht unverwundbar: In der Paralleldimension sowie in einem toten Körper muss er sich ständig gegen andere Geisterwesen verteidigen. Entwickelt wird der etwas andere Survival-Horror-Titel *The Ghostman* von den Kawaii Studios. (jw)



↑ Als Geist kann Nikolai durch die Luft fliegen.



↑ Über 50 verschiedene Körper kann der Spieler übernehmen.

## GHOST MASTER

### Werden Sie zum Meister aller Geister!

**DIE MEISTEN SPIELE** mit übernatürlichem Inhalt geben ihr Bestes, den Spieler nach allen Regeln der Kunst zu ängstigen oder zu schockieren. *Ghost Master* aber dreht den Spieß um und lässt Sie unheimliche Geister kontrollieren, damit Sie anderen Polygon-Männchen einen gehörigen Schrecken einjagen. Ganz so wie bei *Monsters AG* platzieren Sie Ihre kleinen Gruselmonster überall in Gravenille, um die Einwohner zu erschrecken und Ihre übernatürliche Macht zu stärken.

Je besser Sie für Angst und Schrecken sorgen, desto grotesker werden Ihre Spuk-Kreationen. Vom Standard-Bettlaken-Geist über fiese Gremlins bis hin zum kopflosen

Reiter ist jede Kreatur vertreten, vor der sich kleine Kinder fürchten. Entwickler Sick Puppies verspricht in den 20 Levels über 50 verschiedene Geisterformen, mit denen Sie die Einwohner von Gravenille heimsuchen können. (jw)



↑ Bringen Sie Gravenills Einwohner so richtig zum Gruseln.



# THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

## Vin Diesels erster Auftritt als Videospielder

VIN DIESEL gehört seit dem Erfolg von *xXx* zu den derzeit fragtesten Darstellern für Action-Filme. Ansonsten würde man wohl kaum eine Fortsetzung zu dem im Kino nur mäßig erfolgreichen Sci-Fi-Streifen *Pitch Black* mit Vin Diesel in der Hauptrolle drehen. Als kaltblütiger Killer Riddick bekommen wir ihn dieses Jahr nicht nur im Sequel *Chronicles of Riddick* zu Gesicht, sondern auch als Polygon-Männchen im gleichnamigen Videospield. Das von Starbreeze (*Enclave*) entwickelte Spiel erzählt die verkorkste Vergangenheit

des Antihelden mittels Flashbacks. In den ersten Levels begleiten Sie den muskelbepackten Killer aus der First-



↑ Bis Riddick Waffen benutzen kann, schlägt er sich mit Fäusten durch.

Person-Perspektive bei seiner Flucht aus einem Gefängnis. Anfangs kann Riddick keine Waffen benutzen und muss sich ganz auf seine Schlagkraft verlassen, was frapierend an Namcos Ego-Prügler *Breakdown* erinnert. Verständlich, dass dabei auch verstärkt Stealth-Techniken zum Einsatz kommen. Wer *Pitch Black* kennt, der weiß, dass Riddick dank einer Augenoperation bestens im Dunkeln sehen kann. Diese Fähigkeit erlangt der Spieler aber erst im Laufe des Spiels. Die ersten Screenshots sehen zumindest vielversprechend aus. (jw)

# GRAVITY ONE

## "Stirb Langsam" im Weltraum

SO HÄTTE SICH DER WELTRAUMTOURIST Matt Morrison seinen Urlaub auf der International Space Station sicher nicht vorgestellt: Kaum angekommen, wird die Weltraumstation auch schon von Terroristen angegriffen und übernommen. Nur Morrison entkommt den Fängen der Piraten. In bester *Stirb Langsam*-Manier startet der reiche Touri daraufhin eine Partisanenschlacht in der modernen Raumstation. Dabei hat er nicht nur mit der schwer bewaffneten Terroristenbande zu kämpfen, sondern auch mit Schwerelosigkeit, Druckabfall und aggressiven Kampfpaffen. Sollte Ihnen das nicht abgedreht genug sein, können Sie sich im Multiplayer-Modus mit anderen Spielern Death-

match- und Capture-the-Flag-Kämpfe inner- und außerhalb der Raumstation liefern. Entwickelt wird das Action-Adventure *Gravity One* aus der Third-Person-Perspektive von den Kawaii Studios. (jw)



↑ Völlig losgelöst schwebt der Spieler durch die Raumstation.

# HITMAN: CONTRACTS

## Mörderische Hochspannung

SO KENNEN wir *Hitman*: Wer eine Person aus dem Weg räumen möchte, ohne sich die Finger schmutzig zu machen, ruft einen Profikiller zu Hilfe. Einer der besten des brutalen Gewerbes ist der kaltblütige Agent 47. Schon in zwei Spielen erledigte der Auftragsmörder seine Opfer gewissenhaft und ohne Spuren zu hinterlassen. Im dritten Teil *Hitman: Contracts* hat seine mörderische Tätigkeit Agent 47 jedoch in arge Schwierigkeiten gebracht: Angeschossen und gejagt von der Polizei, sitzt er in einem heruntergekommenen



↑ Erbarmungslos jagt der Hitman seine Opfer.

Pariser Hotelzimmer fest. Eine Flucht scheint aussichtslos, doch so schnell lässt sich der glatzköpfige Profikiller nicht unterkriegen. Wie Agent 47 überhaupt in diese missliche Lage geraten konnte, erfährt der Spieler in den folgenden zwölf Rückblenden-Missionen.

Nebst einer neuen Grafik-Engine und überarbeiteter Steuerung haben die Entwickler in *Hitman: Contracts* auch neue Tötungsvarianten integriert. So darf 47 seine Feinde nun mit einem Kissen ersticken, ihnen den Schädel mit einem Billard-Queue spalten oder sie ganz martialisch an einem Fleischerhaken aufspießen. Die düsterste Episode der *Hitman*-Trilogie soll bereits im Frühjahr erscheinen. (jw)

## News Ticker

### ZOCKEN MIT ENTWICKLERN

Xbox-Live-Kunden bietet sich am 18. Februar um 20 Uhr die einmalige Gelegenheit, mit drei Größen der Videospiele-Branche zu zocken und zu quatschen: Spieledesigner Peter Molyneux und Simon und Dene Carter von Lionhead stellen sich den europäischen Videospielefans in einer Partie *Crimson Skies: High Road to Revenge*. Interessierte Spieler müssen nur die Gamertags der drei auf ihre Freundesliste (Lionhead für Peter Molyneux, Lionhead2 für Simon und Dene Carter) setzen und hoffen, eine Einladung für den 18. Februar zu erhalten. Die Lionhead-Partie ist erst der Anfang des „Play the Star“-Programms, das es Spielern ermöglicht, gegen Promis aus der Videospiele- und Musik-Branche anzutreten.

### XBOX CRYSTAL PACK

Microsoft bringt Farbe ins Spiel: Nachdem sich bereits eine limitierte transparent-grüne Xbox wie geschnittenes Brot verkaufte, soll nun eine transparent-weiße Xbox aufgelegt werden. Wann das schicke Stück in den Handel kommt, ist noch unklar.

### NÄCHSTES TIMESPLITTERS VON EA

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

### WORLD RACING 2 IN ARBEIT

Der deutsche Entwickler Synetic hat mit der Entwicklung von *World Racing 2* begonnen. Zusätzlich zu den Automobilen der Marke Mercedes-Benz wird die Fortsetzung auch Fahrzeuge der Volkswagen AG beinhalten. Zudem sollen der Missionsmodus stärker in den Vordergrund treten und das Fahrverhalten arcadelastriger werden.

### NEUE HOFFNUNG FÜR MALICE

Manche Titel sind einfach nicht kleinzukriegen: So auch *Malice* von Argonaut, das viele schon längst abgeschlossen haben. Tatsächlich hat sich mit Evolved Games aber ein neuer Publisher gefunden, der plant, *Malice* in PAL-Regionen im März zu veröffentlichen.

# CONFLICT: VIETNAM

Oops, we are in the jungle!

❖ LETZTEN HERBST schickte Entwickler Pivotal Games seine schlagkräftige Spezialeinheit zum zweiten Mal in den Irak. Nachdem das vierköpfige Team auch diesen Einsatz mit Bravour bestanden hat, wird es Zeit, in einem neuen Krisengebiet für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Nach den zwei erfolgreichen Team-Shootern *Conflict: Desert Storm* und *Conflict: Desert*

*Storm II* verlassen die Entwickler für die dritte Fortsetzung die staubigen Straßen Bagdads und wechseln in eine andere Klimazone. *Conflict: Vietnam* spielt, wie der Name schon sagt, im schwülheißen Dschungel des kriegsgebeutelten Asienstaates. Der Erscheinungstermin ist für September angepeilt, und sobald es mehr Infos zum Spiel gibt, werden wir natürlich darüber berichten. (jw)

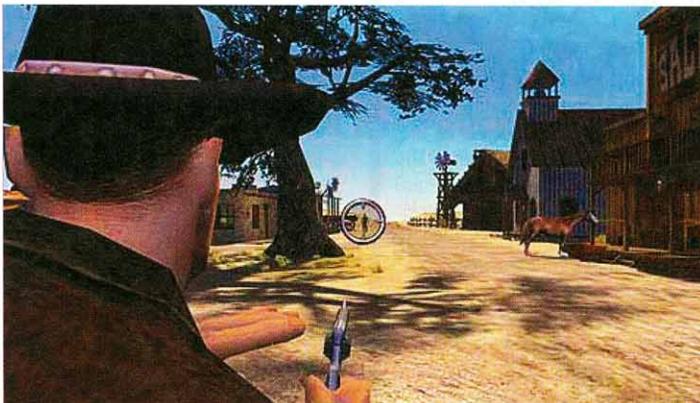


↑ Das Conflict-Team tanzt nun den Junglebeat.

# DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Im Wilden Westen kracht's gewaltig.

❖ GUTE ZEITEN FÜR XBOX-COWBOYS: Nach *Dead Man's Hand* von Atari kündigt sich nun ein zweiter Western-Shooter an - und zwar Made in Germany. Die deutsche Spieleschmiede Spellbound werkelt zurzeit an einem Konsolen-Nachfolge-titel zu ihrem PC-Western-Epos *Desperados: Wanted Dead or Alive*. In *Desperados 2: Cooper's Revenge* schlüpfen Sie in die Rolle des Kopfgeldjägers John Cooper, der in 25 Levels den Schurken Dillon zu erledigen versucht. Aus der Third-Person-Ansicht folgen Sie Cooper durch Indianerdörfer und Geisterstädte, überfallen Züge und Planwagenkonvois hoch zu Ross oder liefern sich wilde Schießereien und Schlägereien mit anderen Cowboys. Wann *Desperados 2* erscheinen soll, ist noch nicht bekannt. (jw)



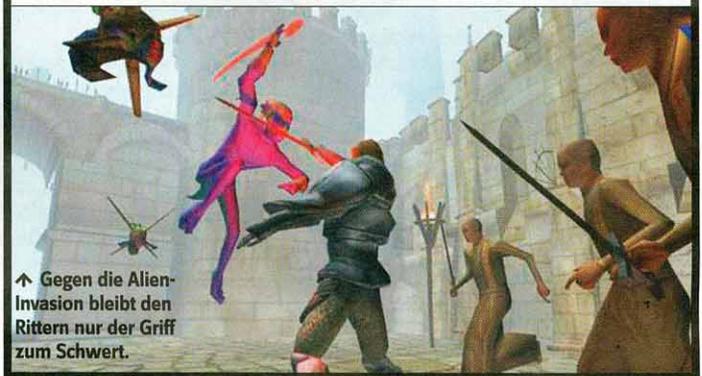
↑ Was wäre ein anständiger Western ohne eine Schießerei um 12 Uhr Mittag?

# IN UFO VERITAS

ET trifft auf König Arthurs Tafelrunde.

❖ INDEPENDENCE DAY, *Men in Black*, *Mars Attacks* - immer wieder haben in Filmen Aliens die Menschheit angegriffen und fast vernichtet. Die kleinen grauen Männchen beschränken sich mit ihren unliebsamen Besuchen aber nicht nur auf die Neuzeit, sondern haben die Erde schon im finsternen Mittelalter heimgesucht. So jedenfalls die Annahme der Kawaii Studios, die mit *In Ufo Veritas*

entwickelte Außerirdische antreten lassen. Was den Rittern an modernen Waffen wie Lasergewehr oder ferngesteuerten Kampfmodulen fehlt, wird durch ihre große Anzahl ausgeglichen. Sie kämpfen entweder aufseiten der Menschen oder versuchen, sich als Alien gegen hunderte berittener Krieger mit ihren abgerichteten Hunden und Falken durchzusetzen. Genauere Details zu den Off- und Online-Multiplayermodi sind noch unbekannt. (jw)

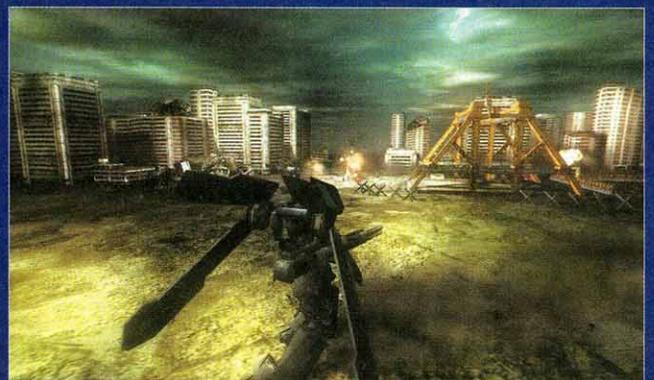


↑ Gegen die Alien-Invasion bleibt den Rittern nur der Griff zum Schwert.

# STEEL BATTALION LINE OF CONTACT

Die Mechs sind zurück und sie sind stärker denn je.

❖ IM MÄRZ 2003 veröffentlichte Capcom die ultimative Mech-Simulation *Steel Battalion*. Das Besondere daran: Das Spiel konnte nur mit einem 40-knöpfigen, gigantischen Controller gesteuert werden. Dementsprechend teuer fiel der Verkaufspreis von Spiel und Riesen-Controller aus und der Titel wurde auch nur in limitierter Stückzahl aufgelegt. Genau ein Jahr später soll nun der Xbox-Live-fähige Nachfolger *Steel Battalion: Line of Contact* in Europa erscheinen. Zu kaufen wird es den Titel entweder als einzelnes Spiel oder als Paket mit Originalspiel, Controller und der Live-Version *Line of Contact* geben. (jw)



↑ Mit den neuen Mechs kann jetzt online gekämpft werden.

# HARDWARE

Das OXM-Testcenter prüft Hardware auf Herz und Nieren, diesmal ...

## SOUNDSYSTEM 5.1

HERSTELLER: THRUSTMASTER

TERMIN: ERHÄLTlich

PREIS: CA. € 169,-

WEBSITE:

[HTTP://EUROPE.THRUSTMASTER.COM](http://EUROPE.THRUSTMASTER.COM)



AUF GEHT'S zu unserer zweiten Runde im Soundsystem-Vergleich. In der letzten Ausgabe haben wir das GD-580 von Creative unter die Lupe genommen und kurz danach trudelte der direkte Konkurrent von Thrustmaster bei uns ein. Im Gegensatz zu Creative hat sich Thrustmaster noch keinen besonders großen Namen in Verbindung mit Lautsprecher-Systemen und Dolby-Digital-Dekodern gemacht, sondern konzentriert sich mehr auf die Herstellung von Controllern, Lenkrädern und Anschlusskabeln. Trotzdem sind wir ganz ohne Vorurteile an den Soundcheck gegangen und waren eigentlich recht positiv beeindruckt.

Denn obwohl das gute Stück von Thrustmaster 30 Euro weniger kostet als die Konkurrenz, klingt es fast genauso gut, wenn nicht gar einen kleinen Tick besser.

Allerdings musste Thrustmaster ein paar Einsparungen vornehmen. Hier fällt als Erstes auf, dass sich kein dts-Dekoder mit an Bord befindet. Wer nur Spiele mit dem Soundsystem nutzen will, dem macht dieser Mangel bestimmt nichts aus, da kein einziges Xbox-Spiel bisher die dts-Tonnorm unterstützt. Wenn Sie sich jedoch ab und an mal eine DVD auf der Xbox

anschauen, fällt dieses fehlende Feature schon mehr ins Gewicht. Auch aufseiten der Anschlüsse muss man ein paar Abstriche machen. So sind zwar ein optischer und ein koaxialer Digitaleingang vorhanden, der Hörer muss sich jedoch für einen von beiden entscheiden. Daneben gibt es nur noch einen analogen Cinch-Stereo-Eingang. Zusammengezählt macht das dann also die läppische Anzahl von zwei Eingängen, was doch ein bisschen dürftig ist.

Im Hinblick auf die Verarbeitung macht das Thrustmaster-5.1-Soundsystem wiederum eine gute Figur. Nur dem beigelegten optischen Digitalkabel sieht man die billige Verarbeitung an. Hier kann man sich aber

ein besseres nachkaufen. Alle anderen Verbindungen sind von angemessener Qualität und auch die Verarbeitung der Lautsprecher und das Subwoofergehäuse wirken sehr massiv. Couchpotatoes werden sicherlich sehr entzückt sein über die Dreingabe einer Fernbedienung, mit der man die Lautstärke ändern und zwischen den beiden Eingangsquellen wählen kann. Auch eine Lautstärkeregelung für jeden einzelnen Kanal ist möglich. Wie beim Creative GD-580 vermissen wir aber auch hier eine Einstellmöglichkeit der Verzögerungszeit. Bei Thrustmaster scheint man also ebenso davon auszugehen, dass alle Videospiele im selben Abstand zu ihren Boxen sitzen.

## WERTUNG

- FERNBEDIENUNG
- GUTE VERBINDUNGSKABEL
- KOPFHÖRERANSCHLÜSSE
- KEINE DTS-UNTERSTÜTZUNG
- WENIGE ANSCHLÜSSE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Beim Thrustmaster Soundsystem ist die Dekodereinheit für Dolby-Digital-Ton im Subwoofer integriert.

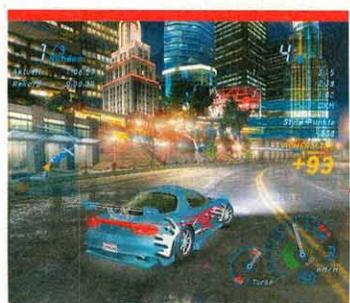
## DIE HITLISTE

Name	Hersteller	Preis	Kommentar	Einschätzung
<b>Controller</b>				
Controller S	Microsoft	Ca. € 40,-	Der beste Controller im Testfeld	Elite
XS Controller	BigBen	Ca. € 20,-	Gewöhnungsbedürftige, analoge Buttons	Elite
Xbox Controller	Microsoft	Ca. € 40,-	Sehr groß, aber gutes Handling	Empfehlenswert
Logic3 Game Pad	Logic3	Ca. € 30,-	Die Knöpfe sind ein wenig schwergängig, aber ansonsten ist das Pad gut.	Empfehlenswert
Control Pad	MadCatz	Ca. € 30,-	Fast ebenbürtig mit dem großen Original-Controller	Empfehlenswert
<b>Lenkräder</b>				
WilliamsF1 Team Racing Wheel	Joytech	Ca. € 50,-	Sehr viele Extras und ausgezeichnetes Lenkverhalten	Elite
Saitek Adrenalin Wheel	Saitek	Ca. € 60,-	Angenehmes Fahrgefühl; sehr stabil	Empfehlenswert
Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 80,-	Sockel zur Kniebefestigung inklusive	Empfehlenswert
MadCatz MC2 Racing Wheel	MadCatz	Ca. € 80,-	Keine sichere Tischbefestigung; kleine Pedale; gutes Lenkverhalten	Empfehlenswert
360 Modena GT Force Feedback	Thrustmaster	Ca. € 90,-	Schlechte Ergonomie, hat dafür aber Force Feedback	Okay
<b>Memory Cards</b>				
16M Memory Card	BigBen	Ca. € 40,-	Doppelt so viel Speicher wie alle anderen Memory Cards	Elite
Memory Card	MadCatz	Ca. € 40,-	Inklusive Hülle und Spielstände	Empfehlenswert
Flash Memory 8MB	InterAct	Ca. € 35,-	Controller-Stecker	Empfehlenswert
8MB Memory Card	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Verschiedene Designs	Empfehlenswert
Memory Unit	Microsoft	Ca. € 50,-	Recht teuer; keine Extras	Okay



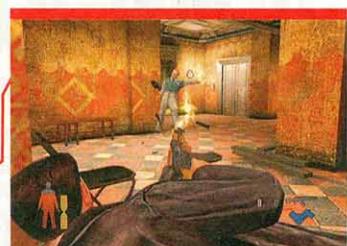
## DIE XBOX-SPIELE CHARTS

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



↑ XBOX-BESITZER scheinen durchweg Adrenalin-Junkies oder Tuning-Freaks zu sein, denn zum dritten Mal in Folge hält sich *Need for Speed: Underground* an der Spitze der Charts. Die illegalen Straßenrennen zu fetten Beats haben ganz einfach ihren Reiz. Wenn es nur nicht so übel ruckeln würde.

- 1. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND**  
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS  
Zum dritten Mal in Folge rangiert der EA-Racer auf Platz 1 der Verkaufscharts. Hut ab!
- 2. MAX PAYNE 2**  
PUBLISHER: TAKE 2  
Von 0 auf 2! Ballern mit Stil scheint bei den Xbox-Besitzern hervorragend anzukommen.
- 3. DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS**  
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS  
Neben elf Nominierungen für den Oscar saht auch das Spiel zum Film gewaltig ab.
- 4. GRAND THEFT AUTO DOPPELPAK**  
PUBLISHER: TAKE 2  
Zwei herausragende Xbox-Spiele zum Preis von einem bringen Take 2 den vierten Rang.
- 5. FIFA FOOTBALL 2004**  
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS  
Die Winterpause der Bundesliga ist vorbei und schon rutscht FIFA einen Platz nach unten.
- 6. PROJECT GOTHAM RACING 2**  
PUBLISHER: MICROSOFT  
Vier Plätze saust der Microsoft-Racer nach unten, bei Xbox Live ist das Spiel trotzdem die Nr. 1.
- 7. MEDAL OF HONOR: RISING SUN**  
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS  
Der Zweite-Weltkriegs-Shooter mit dem Bombast-Sound sackt ebenfalls um vier Ränge ab.
- 8. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.**  
PUBLISHER: ACTIVISION  
Auch für Nick Kang geht es leicht nach unten. Könnte an der GTA-Konkurrenz liegen.
- 9. TOP SPIN**  
PUBLISHER: MICROSOFT  
Dieses Spiel ist kein Doppelfehler! Der grandiose Tennis-Titel kehrt in die Charts zurück.
- 10. TONY HAWK'S UNDERGROUND**  
PUBLISHER: ACTIVISION  
Selbst der Trendsport-King kränkelt etwas und droht mittlerweile aus den Top 10 zu rutschen.



↑ WIR HATTEN eher damit gerechnet, dass es der *Grand Theft Auto*-Doppelpack für Publisher Take 2 auf die vorderen Hitparaden-Ränge schaffen würde. Pustekuchen! Das zweite Abenteuer des schwer gepeinigten Max Payne steht eben noch mehr im Mittelpunkt des Interesses der Zucker-Gemeinde.



↑ AUCH DIE XBOX-INHABER sind voll im *Herr der Ringe*-Fieber. Obwohl das Spiel teilweise ziemlich unfair ist, verkauft es sich nach wie vor sehr gut. Für Fans der Kino-Trilogie hat der Titel mit seinen zahlreichen Filmsequenzen und Interviews ohnehin jede Menge zu bieten.

## LESER CHARTS

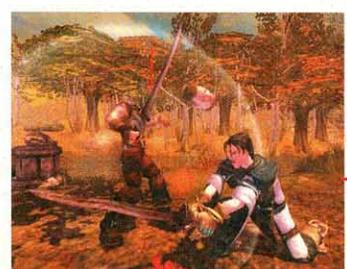
IN UNSEREN Leser-Charts hat sich in diesem Monat einiges getan. Sieben Titel sind im Vergleich zum Vormonat neu. Mit *Morrowind* hat es dabei ein etwas älterer Titel bis auf Rang 5 geschafft. Obwohl *Need for Speed: Underground* zudem seit drei Monaten die Verkaufscharts dominiert, konnte es an der Vormachtstellung von *Halo* nicht rütteln. Der Bungie-Titel wird wohl erst vom Nachfolger in den Leser-Charts abgelöst.



- 1. (1) HALO 2**  
PUBLISHER: MICROSOFT
  - 2. (-) NFS: UNDERGROUND**  
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
  - 3. (-) RAINBOW SIX 3**  
PUBLISHER: UBISOFT
  - 4. (3) SPLINTER CELL**  
PUBLISHER: UBISOFT
  - 5. (-) MORROWIND**  
PUBLISHER: UBISOFT
  - 6. (-) DIE SIMS BRECHEN AUS**  
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
  - 7. (-) TRUE CRIME**  
PUBLISHER: ACTIVISION
  - 8. (-) GTA DOPPELPAK**  
PUBLISHER: TAKE 2
  - 9. (5) COUNTER-STRIKE**  
PUBLISHER: MICROSOFT
  - 10. (-) WORMS 3D**  
PUBLISHER: ATARI
- (Platzierung des Vormonats in Klammern)

## MOST WANTED

AUCH AN der Spitze der Most-Wanted-Liste gibt es diesmal keine Überraschung. *Halo 2* dominiert die Rangliste nach wie vor souverän. *Fable* und *Doom 3* haben zudem genauso die Plätze getauscht wie *B.C.* und *Half-Life 2*. Dafür konnten sich von Platz 6 bis 10 durch die Bank Neueinsteiger platzieren. Auf *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Deus Ex: Invisible War* hat das Warten zudem schon bald ein Ende.



- 1. HALO 2**  
PUBLISHER: MICROSOFT  
TERMIN: 2004
- 2. FABLE**  
PUBLISHER: MICROSOFT  
TERMIN: JUNI
- 3. DOOM 3**  
PUBLISHER: ACTIVISION  
TERMIN: 2004
- 4. HALF-LIFE 2**  
PUBLISHER: VIVENDI  
TERMIN: 2004
- 5. B.C.**  
PUBLISHER: MICROSOFT  
TERMIN: 2004
- 6. HITMAN: CONTRACTS**  
PUBLISHER: EIDOS  
TERMIN: 1. QUARTAL
- 7. SPLINTER CELL 2**  
PUBLISHER: UBISOFT  
TERMIN: 25. MÄRZ
- 8. DEUS EX: INVISIBLE WAR**  
PUBLISHER: EIDOS  
TERMIN: MÄRZ
- 9. CALL OF DUTY**  
PUBLISHER: ACTIVISION  
TERMIN: 2004
- 10. DRIV3R**  
PUBLISHER: ATARI  
TERMIN: JUNI

# WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
<b>FEBRUAR</b>		
ARMED & DANGEROUS	ACTIVISION	19. Februar
BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	26. Februar
CONAN	TDK	Februar
DANCING STAGE UNLEASHED	KONAMI	Februar
DRAGON'S LAIR 3D	UBISOFT	19. Februar
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	EA	20. Februar
MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION	UBISOFT	19. Februar
PITFALL HARRY	ACTIVISION	19. Februar
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBISOFT	19. Februar
PUYO POP FEVER	ATARI	26. Februar
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	THQ	20. Februar
SPONGEBOB: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM	THQ	13. Februar
WHIPLASH	EIDOS	13. Februar
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	JALECO	Februar
WRATH UNLEASHED	ACTIVISION	12. Februar
<b>MÄRZ</b>		
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	19. März
BDFL MANAGER 2004	CODEMASTERS	März
BLOWOUT	VIVENDI	19. März
CARMEN SANDIEGO	ACCLAIM	März
DEAD MAN'S HAND	ATARI	25. März
DEAD OR ULTIMATE	TECMO	März
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	EIDOS	März
EIN KATER MACHT THEATER	VIVENDI	19. März
FALLOUT	AVALON	März
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK	März
MALICE	EVOLVED GAMES	März
MTX: MOTOTRAX	ACTIVISION	März
MX UNLEASHED	THQ	19. März
R: RACING	EA	März
SCOOBY-DOO! FLUCH DER FOLIANTEN	THQ	19. März
SPAWN: ARMAGEDDON	EA	März
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	25. März
SPYHUNTER 2	MIDWAY	März
STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT	CAPCOM	26. März
TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	ACTIVISION	März
UNREAL 2: THE AWAKENING	ATARI	18. März
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	ACCLAIM	März
<b>APRIL</b>		
ALIAS	ACCLAIM	8. April
ALL-STAR BASEBALL 2005	ACCLAIM	April
DRAKE	VIVENDI	6. April
DTM RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	23. April
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	30. April
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	April
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	April
<b>2004</b>		
100 BULLETS	ACCLAIM	4. Quartal
ADVENT RISING	VIVENDI	4. Quartal
AREA 51	MIDWAY	2. Quartal
B. C.	MICROSOFT	2004
BAD BOYS II	EMPIRE	2004
BLACK 9	VIVENDI	4. Quartal
BLOODRAYNE 2	MAJESCO	2004
CALL OF DUTY	ACTIVISION	2004
COLD WAR	DREAMCATCHER	Oktober
COMBAT ELITE	ACCLAIM	4. Juni
CONFLICT: VIETNAM	SCI	September
CONKER: LIVE AND UNCUT	RARE	2004
CURSE: THE EYE OF THE ISIS	WANADOO	2004
DEAD OR ALIVE 4	TECMO	4. Quartal
DEAD TO RIGHTS 2	NAMCO	2004

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DOOM III	ACTIVISION	2004
DRIV3R	ATARI	Juni
FABLE	MICROSOFT	Juni
FAR CRY	UBISOFT	2004
FIGHT CLUB	VIVENDI	4. Quartal
FIGHT NIGHT 2004	EA	2. Quartal
FLATOUT	EMPIRE INTERACTIVE	Mai
GALLEON	SCI	1. Quartal
GHOST MASTER	VIVENDI	2004
GOBLIN COMMANDER	JALECO	2004
HALF-LIFE 2	VIVENDI	2004
HALO 2	MICROSOFT	2004
HARRY POTTER U. D. GEFANGENE VON ASKABAN	EA	1. Quartal
HITMAN: CONTRACTS	EIDOS	1. Quartal
HOLLOW	ZOOTFLY	2004
JADE EMPIRE	MICROSOFT	4. Quartal
JUICED	ACCLAIM	September
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	RARE	2004
LEISURE SUIT LARRY	VIVENDI	September
MANHUNT	TAKE 2	2004
MEN OF VALOR	VIVENDI	4. Quartal
NARC	MIDWAY	2. Quartal
NIGHTMARE CREATURES 3	UBISOFT	2004
NINJA GAIDEN	TECMO	1. Quartal
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	1. Quartal
OTOGI: HYAKKI TOUBATSU EMAKI	FROM SOFTWARE	2004
PAINKILLER	DREAMCATCHER	September
PERFECT DARK ZERO	RARE	2004
PILOT DOWN! (BEHIND ENEMY LINES)	WANADOO	1. Quartal
PLAGUE OF DARKNESS	NAMCO	2004
PLAYBOY: THE MANSION	UBISOFT	2004
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	KONAMI	3. Quartal
RALLISPORT CHALLENGE 2	MICROSOFT	2004
RED DEAD REVOLVER	TAKE 2	1. Quartal
RED NINJA: END OF HONOR	VIVENDI	4. Quartal
RESISTANT	SNOWCODE	2004
RICHARD BURNS RALLY	SCI	Mai
RUN LIKE HELL	AVALON	2004
SAVAGE SKIES	BIGBEN	2004
SERIOUS SAM 2	CROTEAM	2. Quartal
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	Juni
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	Mai
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	4. Quartal
SNIPER ELITE - BERLIN 1945	WANADOO	2004
SOLE PREDATOR	APPALOOSA	2004
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	2004
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	2004
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	ACTIVISION	3. Quartal
STARCRRAFT GHOST	VIVENDI	2004
SUDEKI	MICROSOFT	2004
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	2004
THE BARDS TALE	ACCLAIM	4. Quartal
THE CHRONICLES OF RIDDICK	VIVENDI	3. Quartal
THE FAST AND THE FURIOUS	VIVENDI	Juni
THE KORE GANG	CDV	3. Quartal
THE MOVIES	ACTIVISION	2004
THE PUNISHER	THQ	3. Quartal
THE RED STAR	ACCLAIM	4. Quartal
THE SUFFERING	MIDWAY	2. Quartal
THIEF 3	EIDOS	2004
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	2004
VAN HELSING	VIVENDI	1. Quartal
VULTURES	CDV	1. Quartal
WARS AND WARRIORS: JEANNE D'ARC	ENLIGHT	2004
WORLD RACING 2	TDK	2004
XYANIDE	PROLOGIC	2004
YU-GI-OH! THE KING OF DESTINY	KONAMI	2004

## HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele



↑ SILENT HILL 4: THE ROOM  
Erscheinungstermin: 4. Quartal



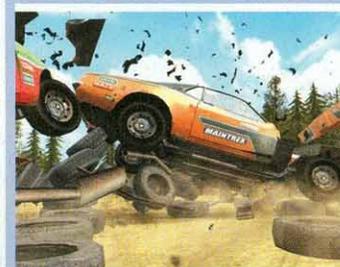
↑ FABLE  
Erscheinungstermin: Juni



↑ DRIV3R  
Erscheinungstermin: Juni



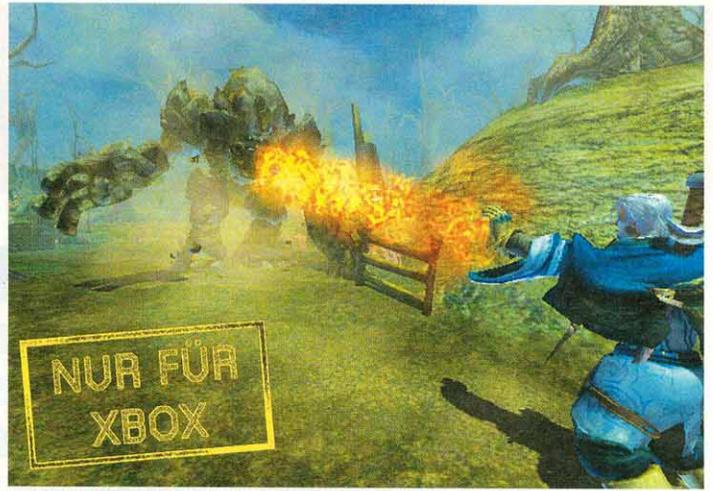
↑ CONFLICT: VIETNAM  
Erscheinungstermin: September



↑ FLATOUT  
Erscheinungstermin: Mai



↑ Wenn Ihr Charakter als Bösewicht bekannt ist, haben andere Figuren Angst vor ihm.



↑ Gegen große Gegner empfiehlt es sich, aus sicherer Entfernung zu kämpfen.

# FABLE

Wo Peter Molyneux draufsteht, steckt meistens nur Gutes drin! Wird auch Fable überzeugen?



↑ Alles, was Sie im Spiel machen, hat Einfluss auf Ihr Erscheinungsbild.

VON: MANFRED REICHL

## SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: BIG BLUE BOX

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

TERMIN: JUNI 2004

WEBSITE: WWW.XBOX.DE

**M**IT SPIELEN WIE *Populous* und *Dungeon Keeper* setzte Spiele-Designer Peter Molyneux einst Standards in der Welt der Video- und Computerspiele und sich selbst ein Denkmal. Xbox-Besitzer haben daher ein besonderes Augenmerk auf *Fable* gerichtet. Mit seinem Rollenspiel könnte Molyneux abermals für eine völlig neue Spielerfahrung sorgen.

Das Besondere an diesem Spiel: Sie schlüpfen in die Rolle einer Figur und dürfen diese von der Kindheit bis zum Tod auf ihrem Lebensweg begleiten. Wie in *Star Wars: Knights of the Old Republic* kann der Spieler dabei entscheiden, welchen Weg der Protagonist einschlagen wird. Verfällt er den dunklen Mächten oder wird er ein rechtschaffener Superheld?

Grundlegende Unterschiede zu einem Rollenspiel im klassischen Sinne bietet der Kampf-Modus von *Fable*. Die Kämpfe werden weder rundenbasiert noch über ein Befehlsmenü, sondern in Echtzeit ausgetragen. Mit einem Knopf blocken Sie, mit einem weiteren schießen oder schlagen Sie. Zudem lassen sich mehrere Attacken zu größeren Combos aneinander reihen. Mit der rechten Schulter Taste bringen Sie auch noch magische Attacken mit ins Spiel. Vier verschiedene Zaubersprüche lassen sich dafür auf den vier

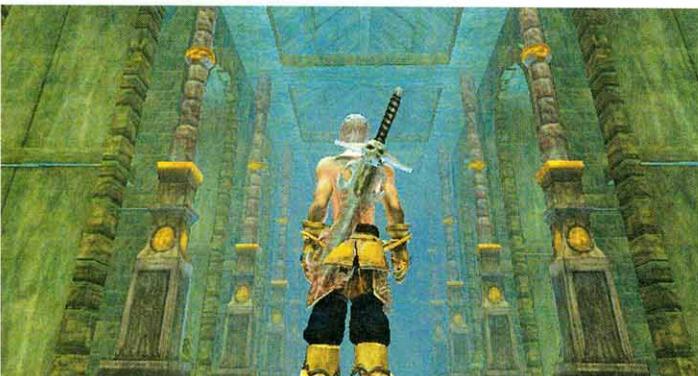
Richtungen des Steuerkreuzes festlegen. In den Auseinandersetzungen geht es voll zur Sache. Narben, die der Spielfigur im Kampf zugefügt werden, trägt diese fortan im gesamten weiteren Spielverlauf.

Fernab der Schlachtfelder stehen Ihnen auch bei der Interaktion mit den nicht spielbaren Charakteren und den Umgebungen zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung. Auch hier kommt das Steuerkreuz zum Einsatz, auf dem Sie die verschiedenen Befehlskategorien festlegen dürfen. Diese sind in vier verschiedene Bereiche unterteilt. So können Sie ganz normale Aktionen ausführen (z. B. angeln gehen), sich artikulieren (Wörter und Sätze, die Ihre Figur im Laufe des Spiels erlernt), Gruppierungen beitreten (um Quests zu bestreiten) und auf Ihr umfangreiches Inventar (Heiltränke, Nahrung) zugreifen.

Eine bedeutsame Innovation hat *Fable* beim Hochleveln der Spielfi-

gur in petto. Sie erhalten zwar wie in den meisten anderen Rollenspielen Erfahrungspunkte, wenn Sie Feinde besiegen, aber die Menge der Punkte, die Sie bekommen, richtet sich danach, WIE Sie einen Widersacher ausschalten. Wenn Sie nämlich mehrere Attacken aneinander reihen, lädt sich eine Anzeige zu einer Art Multiplikator auf und treibt Ihr Punktekonto in die Höhe. Landen Sie zehn Attacken, ohne getroffen zu werden, werden die Punkte mit zehn multipliziert. Die Multiplikator-Skala ist zudem nach oben hin nicht begrenzt. Rein theoretisch könnten Sie auch 100 Treffer hintereinander landen und dafür dann das Hundertfache an Punkten einkassieren, sofern der Gegner nicht vorher schon jämmerlich dahinscheidet.

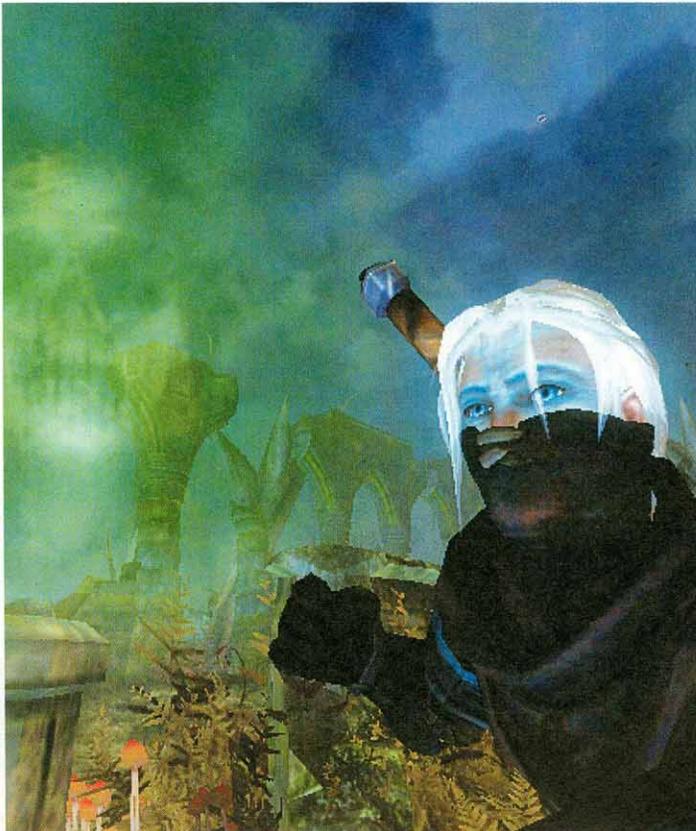
Die Erfahrungspunkte dürfen Sie dann ähnlich wie in *KOTOR* auf verschiedene Fertigkeiten verteilen. Diese sind in die ➤



↑ Beeindruckende Schauplätze wie dieser Tempel erwarten Sie ebenfalls.



↑ Ihre magischen Kräfte werden mit spektakulären Effekten in Szene gesetzt.



↑ Altert die Spielfigur, so häufen sich deren Falten auf der Stirn.

» drei Kategorien Kampf, Magie und Spezialmanöver unterteilt. Wenn Sie die Punkte hauptsächlich in der Sparte Kampf vergeben, wird Ihre Figur stärker. Dies ist sogar optisch erkennbar: Ihre Gestalt legt an Muskelmasse zu. Im Bereich Spezialmanöver können Sie Ihrem Charakter sogar Stealth-Manöver beibringen.

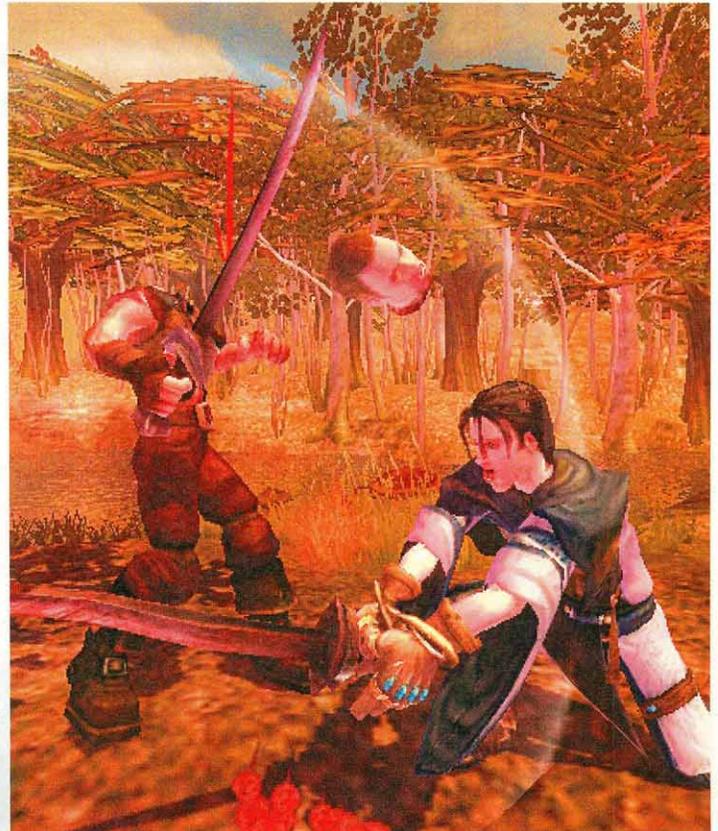
In *Fable* sind Sie keineswegs auf sich alleine gestellt, sondern können Freunde und Gleichgesinnte um sich scharen, die Ihnen im Kampf häufig zu Hilfe eilen. Ganz entscheidend hierfür ist allerdings der Ruf, den Sie sich im Spiel aufbauen. Nur einem wahren Helden, der für das Gute

kämpft, wird Unterstützung angeboten. Wenn Sie hingegen als ultimativer Bösewicht durchs Land ziehen, werden die Leute scharenweise die Flucht vor Ihnen ergreifen. Doch selbst das klingt irgendwie verlockend, nicht wahr? 

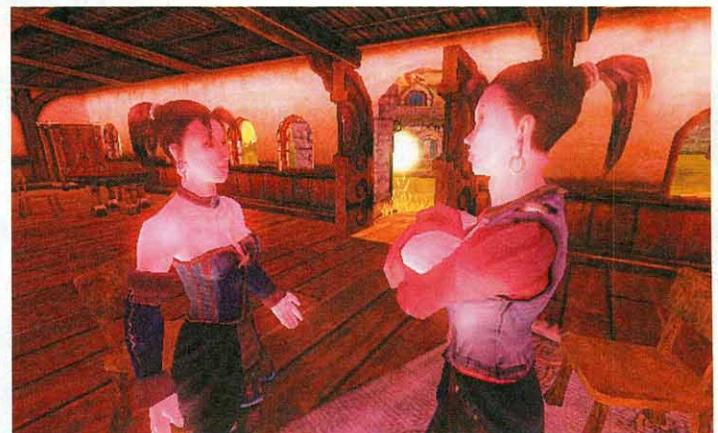
ERSTER EINDRUCK



Wenn Peter Molyneux sein Gehirnschmalz in ein Spiel steckt, kommt fast immer Geniales dabei raus. Hoffentlich bleibt es bei dem nun angepeilten US-Release im Juni 2004. *Fable* hat auf jeden Fall das Zeug zum Kracher.



↑ Nur nicht den Kopf verlieren! Bei den Kämpfen geht es nicht gerade zimperlich zu.



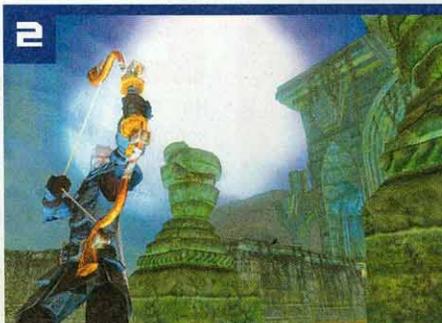
↑ Wenn Sie Leuten zuhören, erweitert sich das Vokabular Ihres Charakters.

**DURCHSCHLAGSKRAFT**  Action kommt in *Fable* nicht zu kurz.

 BEI DEN IN ECHTZEIT erfolgenden Kämpfen geht es voll zur Sache und dem Spieler wird einiges abverlangt. Nur wenn Sie Ihre Fertigkeiten in den einzelnen Disziplinen stets hochleveln, haben Sie Ihre Gegner ganz und gar im Griff. Genau darin liegt für viele Zocker aber der Hauptanreiz in einem Rollenspiel.



**1** **SCHWERT:** Je öfter Sie den Schwertkampf trainieren, desto mehr Muckis bekommt Ihre Spielfigur. Sogar riesige Gegner wie dieses Skorpion-Wesen kommen dann schnell ins Wanken.



**2** **BOGEN:** Wenn Sie sich dem Feind mit Pfeil und Bogen stellen, dürfen Sie in einem Ziel-Modus die Stärke Ihres Schusses aufladen oder dem Gegner mit einem regelrechten Pfeilhagel zusetzen.



**3** **MAGIE:** Wenn Sie Ihre magischen Kräfte ständig ausreichend upgraden, können Sie aus der Distanz heraus mehreren Gegnern gleichzeitig mit Ihren vielfältigen Zaubersprüchen einheizen.

# DTM RACE DRIVER 2

Dieser Nachfolger möchte mehr als nur ein müder Aufguss sein!



VON: JANA MAHNKE

#### SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CODEMASTERS  
PUBLISHER: CODEMASTERS  
GENRE: RENNSPIEL  
SPIELER: 1-2 SPLITSCREEN, 2-8  
SYSTEM LINK, 2-16 XBOX LIVE  
TERMIN: 23. APRIL  
WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.DE

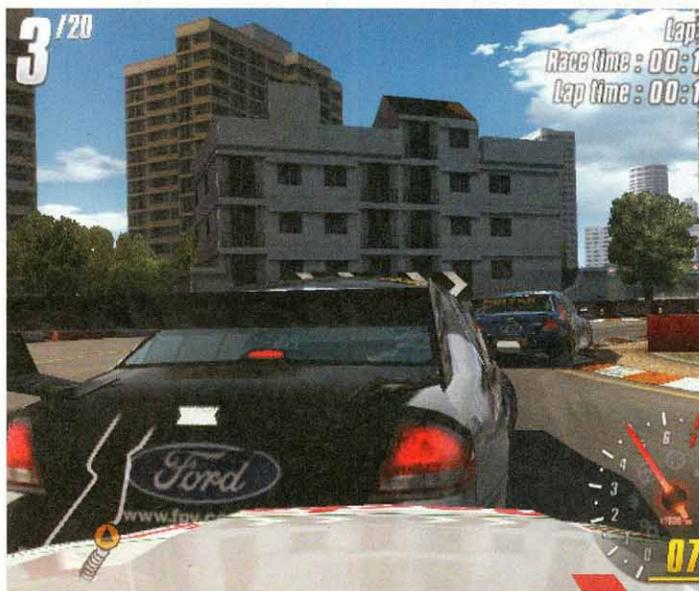


ereits mit *DTM Race Driver Director's Cut* gelang Codemasters im Frühjahr letzten Jahres ein großer Hit. Ohne überwältigende Grafik konnte das Spiel durch seinen spielerischen Tiefgang und viel Abwechslung überzeugen und räumte dafür bei uns den Titel „Spiel des Monats“ ab. Eine Online-Version dieses Titels rundete dann im Oktober die ganze Sache noch einmal richtig ab. Mit ihrem Nachfolger *DTM Race Driver 2* wollen die Entwickler nun noch einmal einen draufsetzen. Hierfür verzichten sie auf einige der Hauptmerkmale des Vorgängers und wollen stattdessen ein, wie es der Unter-

titel *Ultimate Racing Simulator* schon sagt, sehr realistisches Rennspiel kreieren.

Was *DTM Race Driver 2* nun alles zu bieten hat, sagte uns Gavin Raeburn, der Produzent der *DTM*-Serie: „Wir haben uns die allgemeine Marktposition unserer Spiele angesehen und dann überlegt, was wir tun könnten, um uns von anderen Rennspielen abzuheben. Hierbei stellten wir fest, dass es noch eine Menge Autorennarten gibt, die in den bisherigen Spielen noch nicht umgesetzt wurden. *DTM Race Driver 2* hat uns nun eine gute Möglichkeit geboten, all diese Typen in einem einzigen Spiel zu vereinen. Indem wir Rally Cross, DTM, Classic Cars, Ford Mustang, XKR, Ice





↑ Fahren Sie lieber nicht zu dicht auf, bei Berührung nehmen Sie ordentlich Schaden.

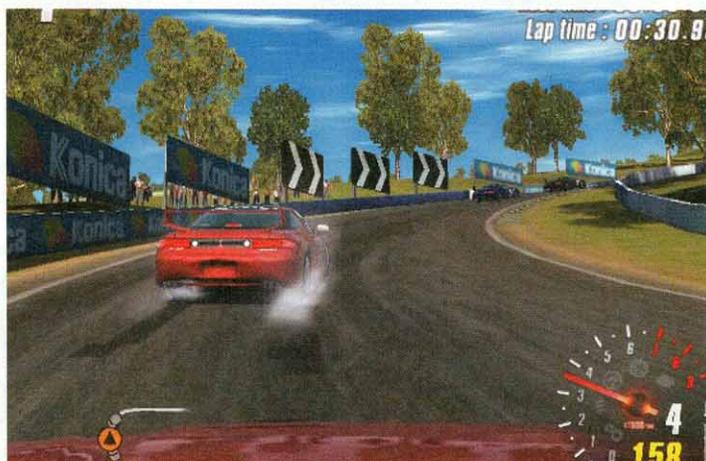
## „35 Wagen, 15 Rennstile, 33 Meisterschaften, 58 Strecken“

» Racing, Hot Rods, Formula Ford und Street Series miteinander verbunden, haben wir einen abwechslungsreichen und sehr ansprechenden Mix geschaffen. Dieses Verfahren machte dann auch den Weg frei für 15 verschiedene Rennstile, 35 verschiedene Wagen, 33 Meisterschaften und 58 unterschiedliche Strecken. Einige der Kurse haben wir selber gebaut, beispielsweise die Ice-Racing-Strecken und die NASCAR-Ringe, alle übrigen sind jedoch den echten Strecken nachempfunden.“

Schauen wir uns als Erstes die neuen Wagen einmal genauer an. Im Gegensatz zu *DTM Race Driver Director's Cut* werden Sie vergeblich nach 2-Liter-Wagen Ausschau halten, da dieses Mal bei allen ordentlich Power unter der Haube steckt. Dies wird schon ganz am Anfang bei Ihrem ersten Auto, einem Ford GT

mit 660 PS, sehr deutlich. Im Verlauf des Spiels dürfen Sie sich dann allerdings in einer ganzen Reihe sehr unterschiedlicher Wagentypen hinter das Steuerrad klemmen. Auf der einen Seite steht erstmals in einem Rennspiel der neue Aston Martin DB9 zur Verfügung, der, obwohl er sehr schwer ist, ein gutes Handling aufweist und schneller dahinbraust als ein Vanquish. Auf der anderen Seite steuern Sie auch Trucks, die schwer unter Kontrolle zu halten und doch eher recht langsam sind.

Die unterschiedlichen Fahrzeuge erfordern natürlich auch verschiedene Rennstile. Der Einzelspieler-Modus wurde deswegen sehr linear gestaltet. Wo Sie im Vorgänger erst mehrere Rennen erfolgreich absolvieren mussten, um in die nächste Klasse aufzusteigen, erwarten Sie jetzt lediglich zwei Rennen pro Meister-



↑ Die Rennansicht aus Ihrem Fahrzeug heraus ist sehr dynamisch.



↑ Mit diesen fetten Jeeps können Sie ohne Probleme neben der Straße fahren.



↑ Lassen Sie sich nicht von der gigantischen Kulisse ablenken.

## HIER GIBT'S FÜR JEDEN ETWAS! » Nicht nur Spitzenklassewagen sind am Start.



Wenn Sie sich einen getunten Landrover ausmalen sollten, würde dabei wahrscheinlich etwas Ähnliches wie dieser rauskommen.



Obwohl der Mitsubishi Lancer Evo in so gut wie jedem Rennspiel vorkommt, sah er selten so schick aus wie in *DTM Race Driver 2*.



Diese Trucks sind hart wie Stahl. Allzu schnelle Kurvenfahrten und ruppige Lenkmanöver nehmen sie Ihnen jedoch echt krumm.

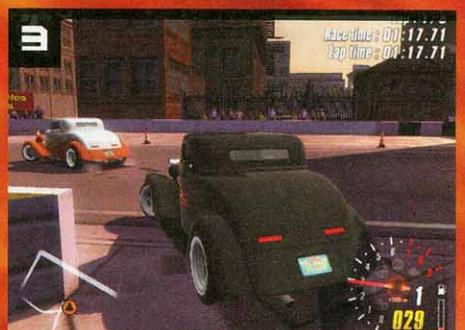
# VIELFALT IST DIE WÜRZE DES LEBENS! >>> Das gilt auch für Autos.



Der Audi TT wurde so gestaltet, dass er sowohl schnell als auch gut zu handhaben ist. Da sollten scharfe Kurven eigentlich kein Problem sein.



Da die Tourenwagen von Ford im Spiel sehr wichtig sind, ist es gut, gleich zu Beginn einen solchen in die Finger zu bekommen.



Diese altherwürdigen Vehikel reagieren nicht gerade freundlich, wenn Sie in allzu viele Karambolagen verwickelt werden.

>>> schaft, sodass Sie schnell in den Genuss der diversen Renntypen kommen. Je nachdem auf welchem Kurs und mit welchem Wagen Sie unterwegs sind, werden andere Ansprüche an Ihr Fahrverhalten gestellt. Um die Steuerung so realistisch wie nur irgend möglich zu machen, haben die Entwickler eng mit den Autoherstellern zusammengearbeitet und außerdem einen DTM-Fahrer als Berater eingestellt. Insgesamt soll die Steuerung sehr intuitiv gestaltet sein. Machen Sie also einen Fehler, so sollen Sie selber erkennen können, woran es lag, um diesen Fehler dann in der Zukunft vermeiden zu können.

Im Karriere-Modus sind die verschiedenen Renntypen dann durch eine Story verbunden, die im Unterschied zu *DTM Race Driver Director's Cut* aus der Ego-Perspektive erzählt wird. Auf diese Weise wollen die Entwickler die Spieler mehr in das Geschehen hineinziehen oder wie es der Chef-Gamedesigner Matthew White ausdrückt: „Sich direkt die Ereignisse anschauen zu können, ist ein großer Unterschied zu früher und bezieht den Spieler mehr mit ein. Die Story befasst sich mit den Rennen und nicht etwa mit einer Liebesgeschichte. Im Mittel-

punkt stehen Sie und zwölf weitere Fahrer und es gibt eine Menge kurzfristiger Ziele, aber auch einige lang anhaltende Rivalitäten, mit denen Sie fertig werden müssen.“ Welche Ziele Sie konkret verfolgen müssen, soll von Rennen zu Rennen variieren. Besonders häufig wird es Ihre Aufgabe sein, als einer der drei besten Fahrer das Rennen zu beenden. Manchmal müssen Sie aber auch vor einem bestimmten Fahrer ins Ziel kommen, wobei die Platzierung hierbei keine Rolle spielt. Eine generelle Regel ist jedoch, dass Sie stets nur einen der drei besten Plätze - und nicht etwa die Poleposition - erreichen müssen, um ins nächste Rennen zu gelangen.

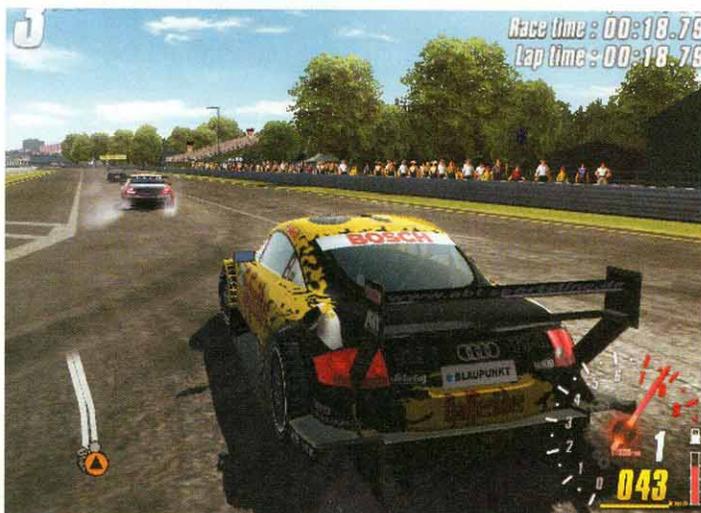
Neben den neuen Strecken, Rennstilen und Autos wurde auch die Grafik des Titels mittels einer neuen Grafik-Engine überarbeitet. Dies betrifft auch die Schadenseffekte, die an Ihrem Wagen sichtbar werden, wenn Sie mit irgendjemandem oder irgendetwas einen Zusammenstoß hatten. Was sich rein optisch in Kratzern und Beulen widerspiegelt, soll allerdings auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten Ihres Wagens haben. Je nachdem welchen Teil Ihres Fahrzeuges Sie ramponiert haben, werden Sie mit den entsprechenden Konsequen-



↑ Jeder Crash wirkt sich direkt auf spezielle Teile Ihres Wagens aus.



↑ Sowohl die Grafik der Wagen als auch die der Strecken wurde aufpoliert.



↑ Das Halten der Ideallinie ist in *DTM Race Driver 2* besonders wichtig.



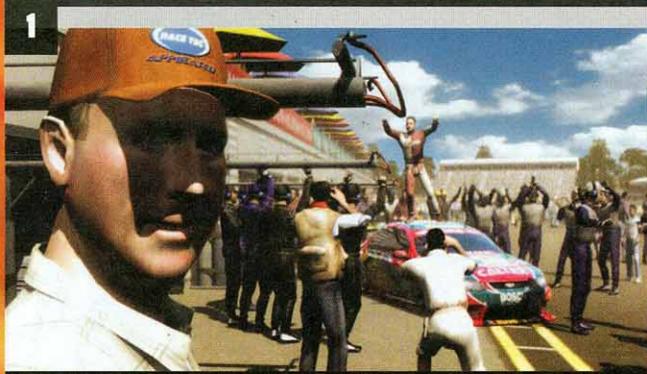
↑ Durch die Arbeit mit den Herstellern wurden die Wagen bis ins Detail nachgebildet.



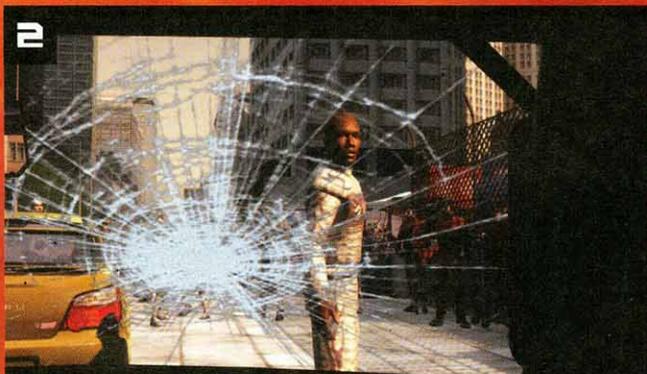
## EIN TAG IM LEBEN EINES RENNFÄHRERS >>>

Da kann es ganz schön hart zugehen!

IN *DTM RACE DRIVER 2* können Sie der Story aus der Ego-Perspektive folgen, was Sie mehr ins Spielgeschehen einbezieht.



Dieser kecke Baseballmützenträger ist Ihr Chef Irving. Auch wenn er Sie an der kurzen Leine hält, geschieht dies stets zu Ihrem Besten.



Die Spätfolgen eines Rennens: Auf den Pisten werden Sie sich mit der Zeit einige Feinde machen.

» zurecht kommen müssen. Trifft es beispielsweise die Lenkung, dürfen Sie sich nicht wundern, wenn Sie hinterher einen Linksdrall haben. Dies beeinflusst dann laut Matthew White auch Ihren Fahrstil: „Sie werden es sich auf jeden Fall zweimal überlegen, ob Sie Ihren Vordermann wie in *DTM Race Driver Director's Cut* als Bremse benutzen. Stattdessen rückt das Einhalten der Ideallinie und vorausschauendes Fahren im Gegensatz zum Anrem-peln in den Vordergrund.“

Ebenfalls verbessert wurde die KI Ihrer Gegner. „Wenn Sie wirklich hart bremsen und sich Fahrer direkt hinter Ihnen befinden, so werden diese den Fuß vom Gas nehmen.“ (Raeburn) Zu einer gelungenen KI gehört laut Gavin Raeburn aber auch, dass die computergesteuerten Rennteilnehmer Fehler wie zum Beispiel Rutschpartien auf den Eisstrecken machen.

Auf solche Fehler dürfen Sie sich in Rennen gegen menschliche Gegner allerdings nicht verlassen. Im Splitscreen-Modus können Sie zwar lediglich zu zweit gegeneinander an einer Konsole zocken, über System

Link sind immerhin schon bis zu acht Teilnehmer möglich und per Xbox Live dürfen Sie dann sogar zu sechzehnt an den Start gehen. Eröffnen Sie online ein Spiel, so stehen Ihnen jeweils nur die Meisterschaften zur Verfügung, die Sie im Einzelspieler-Modus offline bereits freigeschaltet haben. Es hält Sie jedoch nichts davon ab, an einem Spiel teilzunehmen, das jemand eröffnet hat, der bereits weiter fortgeschritten ist als Sie.

Ob es den Entwicklern wirklich so gut gelungen ist, wie versprochen die verschiedenen Renntypen unter einen Hut zu bringen, werden wir Ihnen sicher schon bald in unserem Test berichten können. Bisher sieht das ganze Unternehmen aber sehr vielversprechend aus!

### ERSTER EINDRUCK



Auf den ersten Blick macht *DTM Race Driver 2* einen sehr guten Eindruck. Mit der von Beginn an integrierten Xbox-Live-Option und den vielfältigen Rennstrecken und -wagen könnte dies ein neuer Stern am Rennspielhimmel werden.



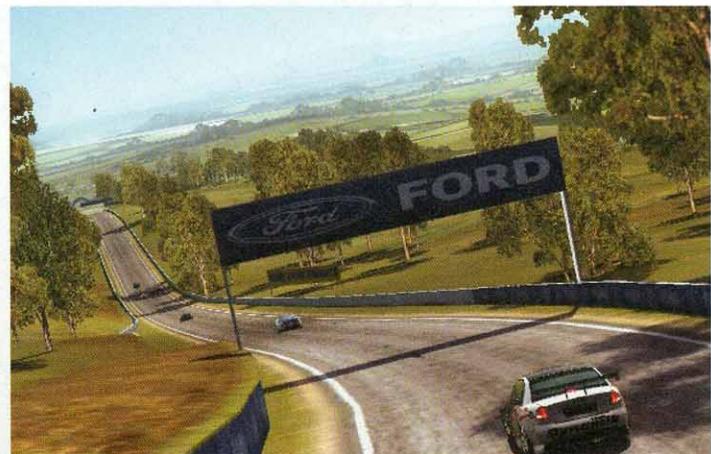
↑ In dieser Situation ist ein hartes Bremsmanöver angesagt.



↑ Zu einer guten KI gehört es, dass auch Ihre Feinde zwischendurch Fehler machen.



↑ Mit den schweren Trucks geht's ganz schön ab!



↑ Auf den Touringstrecken schweift der Blick fast automatisch in die Ferne.

# DER NACHFOLGER...

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

Gemäß Etaina (The Electronic Entertainment Award Europe)

.....des Spiels des Jahrzehnts.."

PC Games 01/2003



PC  
CD



# DEUSEX INVISIBLE WAR



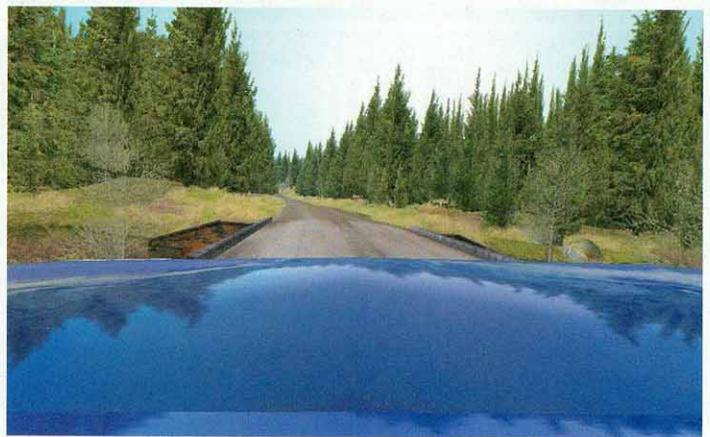
MÄRZ 2004

[www.deusex.com](http://www.deusex.com)

[www.eidos.de](http://www.eidos.de)



↑ Machen Sie es Richard Burns nach und werden Sie mit Subaru Rallye-Weltmeister.



↑ In der Cockpitsicht lassen sich die Spiegelungen auf dem Lack sehr schön erkennen.

# RICHARD BURNS RALLY

Colin McRae muss sich anschnallen, denn Richard Burns will ihn vom Thron stoßen.

VON: JANINA WINTERMAYR

**SPIELE-INFOs**

ENTWICKLER: WARTHOG

PUBLISHER: SCI

GENRE: RENNSPORT

SPIELER: 1-4

TERMIN: MAI

WEBSITE: RICHARDBURNSRALLY.COM

DASS COLIN MCRAE AUF DER Welle des Erfolgs schwimmt, hat weniger mit seinen fahrerischen Leistungen zu tun (das letzte und einzige Mal gewann der Schotte die Weltmeisterschaft 1995), sondern vielmehr mit der erfolgreichen Rennspielserie *Colin McRae Rally*. Auf diesen Zug möchte nun auch der britische Top-Rallye-Fahrer Richard Burns aufspringen,

was ihm die schwedischen Warthog Studios in Zusammenarbeit mit SCI Games ermöglichen.

Erscheinen soll *Richard Burns Rally* voraussichtlich im Mai, wir konnten aber bereits jetzt einen Blick auf eine frühe Vorabversion werfen. In fünf Modi wollen die Entwickler auf die Feinheiten des Rallyesports eingehen und so dem Spieler abwechslungsreiche Rennspielunterhaltung bieten. In der Forest-Rally-Schule werden Anfänger von Richard Burns Schritt für Schritt auf eine Rallye-Karriere vorbereitet, während sich Profifahrer bei Quick-Race gleich ins Spiel stürzen können. Der Karriere-Modus Rally-Season führt den Spieler durch die verschiedenen Etappen in England, Finnland, USA, Australien, Frankreich und Japan. Wer den direkten Vergleich mit dem Weltmeister sucht, der wird im Richard-Burns-

Challenge-Modus fündig. Hier treten die Spieler auf ausgewählten Strecken gegen die Bestzeit von Richard und seinem Beifahrer Robert Reid an. Der Multiplayermodus verzichtet, wie bei einem Rallye-Spiel üblich, auf Splitscreen-Rennen und schickt die Fahrer nacheinander auf die Strecke. Platz nehmen dürfen die Spieler in acht lizenzierten Offroad-Karossern von Subaru, Toyota oder Peugeot.

Obgleich SCI mit *Richard Burns Rally* nach eigenen Worten eine äußerst realistische Rallye-Simulation veröffentlichen will, war von dem authentischen Fahrgefühl in der Vorabversion noch nicht viel zu spüren. Egal ob Subaru Impreza oder Citroën Xsara: Die vorgestellten Autos lagen alle noch sehr unruhig auf der Straße. Erheblicher Nachbesserungsbedarf besteht besonders bei den Bremsen. Selbst bei voller Bremswirkung rutschte der Wagen noch meterweit die Straße entlang. Besser sah es dagegen bei der optischen Umsetzung der Autos aus. Das Schadensmodell war zwar noch nicht implementiert, die Autos dafür aber detailliert modelliert und mit Spiegeleffekten versehen.

**ERSTER EINDRUCK**

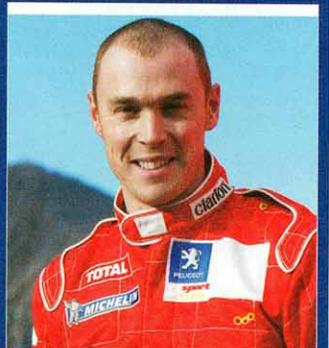


Ob *Richard Burns Rally* tatsächlich zu einer ernst zu nehmenden Gefahr für *Colin McRae Rally* wird, bleibt abzuwarten. Die frühe Vorabversion ließ zwar Potenzial erkennen, zeigte aber auch viele Schwächen, vor allem beim Fahrverhalten.

**RICHARD BURNS**

» Ein Rennfahrer in der Krise

Ganz anders als sein Landsmann Colin McRae legt der eher ruhige und besonnene Richard Burns keine solch riskante und spektakuläre Fahrweise an den Tag, sondern fährt konstant schnell vom Start bis zum Ziel. 2001 gewann er zum ersten Mal für Team Subaru den Weltmeistertitel. In der darauf folgenden Saison wechselte er zu Peugeot und landete einen Platz hinter Colin McRae auf dem fünften Rang. Bei der WRC 2004 sollte er wieder im Subaru Impreza an den Start gehen, doch gesundheitliche Probleme verhindern dies. Wegen der Behandlung eines Hirntumors kann er sich derzeit auch nicht mehr an der Entwicklung von *Richard Burns Rally* beteiligen.



↑ Richard Burns steht den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite.

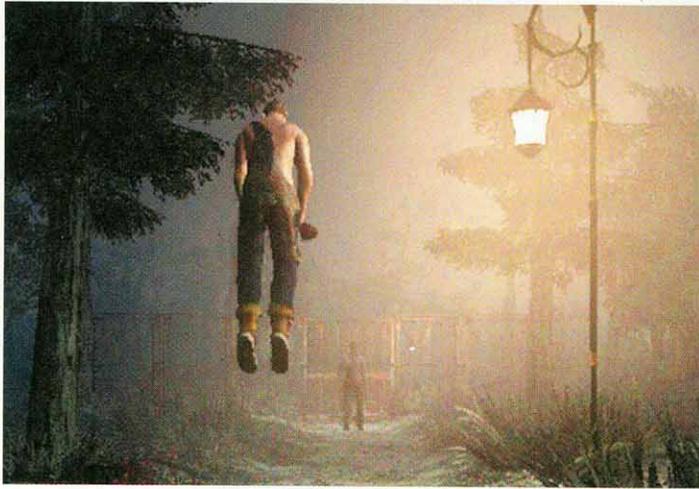


↑ Manche Zuschauer am Wegesrand versuchen sogar, ein Foto von Ihnen zu machen.



↑ Schlaglöcher und Pfützen werden mit einem neuartigen 3D-System realistisch umgesetzt.





↑ The Room setzt wie seine Vorgänger auf eine beklemmende Atmosphäre.



↑ Bei Silent Hill ist ein Monster gruseliger als das andere.

# SILENT HILL 4 THE ROOM

Nichts für Stubenhocker. Konami lädt in das Zimmer des Schreckens ein.

VON: JANINA WINTERMAYR

**SPIELE-INFO**

- ENTWICKLER: KONAMI
- PUBLISHER: KONAMI
- GENRE: ACTION-ADVENTURE
- SPIELER: 1
- TERMIN: 3. QUARTAL
- WEBSITE:

[WWW.KONAMI.COM/SILENTHILL4](http://WWW.KONAMI.COM/SILENTHILL4)



HENRY TOWNSHEND fällt fast die Decke auf den Kopf. Seit gut einer Woche kann der junge Mann aus unerfindlichen Gründen sein Appartement nicht mehr verlassen. Die einzige Möglichkeit, dem Gefängnis seiner eigenen vier Wände zu entkommen, sind mysteriöse Portale, die sich in

seinem Badezimmer gebildet haben. Hätte Henry geahnt, welches Grauen und Entsetzen jenseits der Pforten auf ihn wartet, er wäre wohl lieber zu Hause geblieben. Doch unwissend wie jeder Hauptcharakter der Horror-Serie *Silent Hill* stolpert er in die verstörenden Paralleldimensionen einfallreicher Videospieldentwickler.

Mussten Xbox-Spieler noch auf den dritten Teil der Horrorreihe verzichten, arbeitet man bei Konami fieberhaft auf einen gleichzeitigen Release von *Silent Hill 4* für Xbox und PlayStation 2 hin. Für *The Room* hat man sich zudem ein paar neue Features einfallen lassen: Erstmals erlebt man kurze Abschnitte des Spiels aus der Ego-Perspektive. Immer wenn Henry Townshend in seine Wohnung, die Verbindung zwischen den Paral-

leldimensionen, zurückkehrt, wechselt die Kamera von der Third-Person-Perspektive in die Ego-Ansicht um.

Obleich sich einige Elemente laut den Entwicklern wieder stärker am Original-*Silent Hill* (PSone) orientieren, soll *The Room* deutlich actionlastiger als seine Vorgänger werden. Die Waffen können nun in Echtzeit gewechselt und müssen nicht erst im Inventar ausgewählt werden. Auf den typischen *Silent Hill*-Horror mit seinen rätselhaften Charakteren, grotesken Monstern und der beklemmenden Atmosphäre braucht man deshalb aber nicht zu verzichten. Zu der Riege absonderlicher Kreaturen gesellen sich diesmal auch Geister, die Henry sogar durch Wände hindurch angreifen können. Die bisher bestätigten Schauplätze wie ein

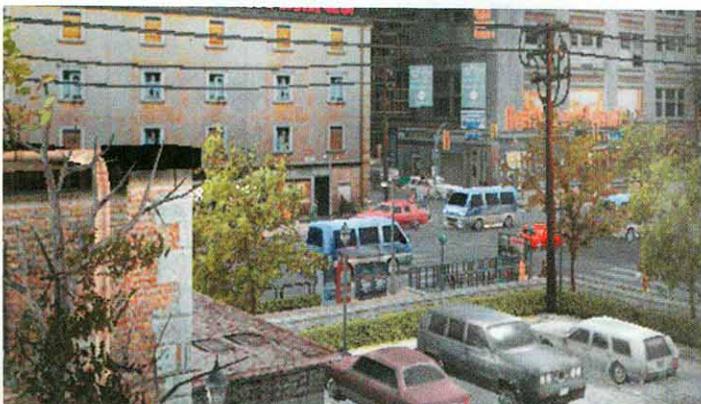
Gefängnis, ein Hotel oder ein Waldstück kennt man zwar aus den Vorgängertiteln, grafisch werden die riesigen Bereiche allerdings wieder schaurig-schön in Szene gesetzt.

Eine Reihe neuer Effekte werden *Silent Hill 4: The Room* zu einem Gruselfest für jeden Horror-Fan machen. Für Stimmung wird zudem wieder ein ebenso abgedrehter wie dramatischer Soundtrack sorgen.

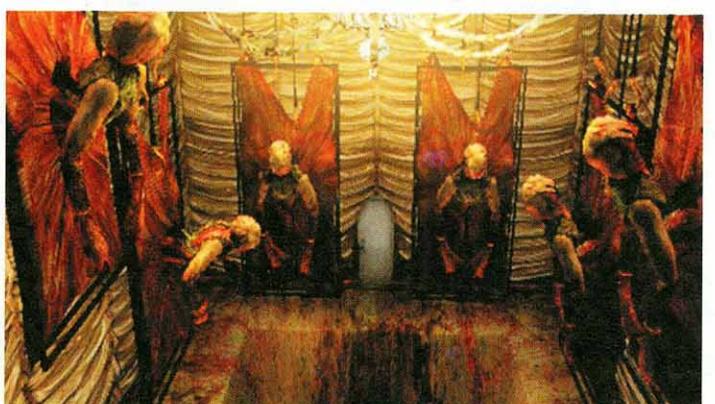
**ERSTER EINDRUCK**



Psycho-Horror vom Feinsten: Konamis neues Schreckenswerk *The Room* verspricht mehr Action und Horror als die Vorgänger. Erstmals wird der Spieler auch aus der Ego-Ansicht mit dem Schrecken und Grauen von Silent Hill hautnah konfrontiert.

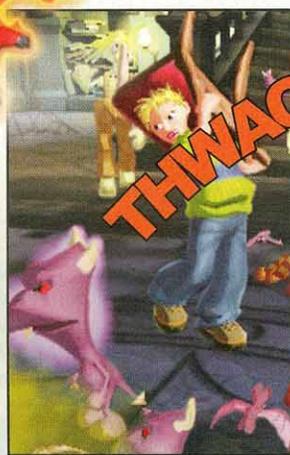
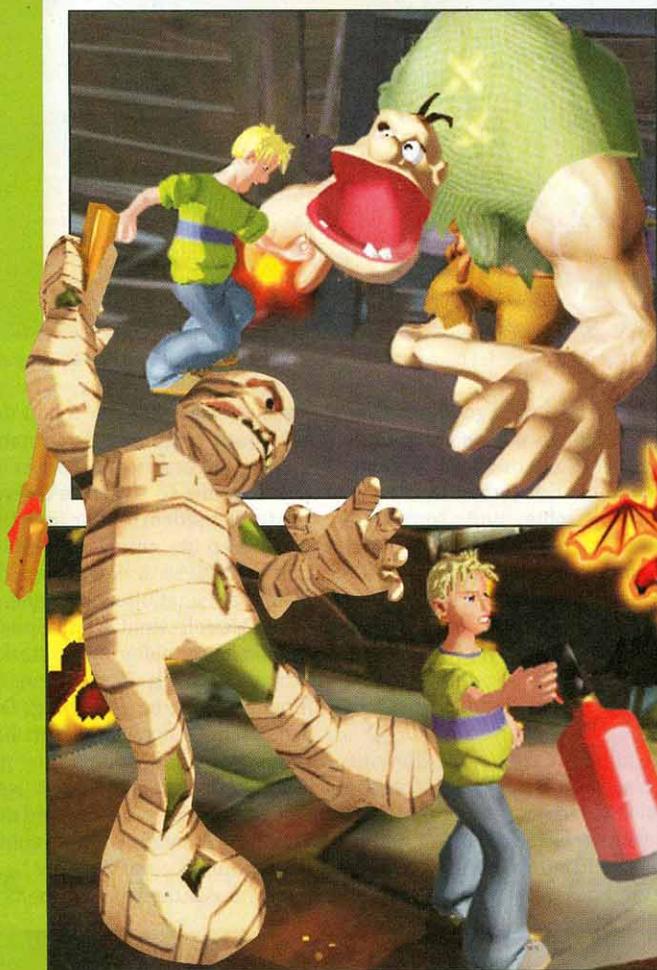


↑ Geisterstadt: The Room versetzt den Spieler an verlassene und düstere Orte.



↑ Verstörend: Die Paralleldimensionen sind alles andere als einladend.

Wer hat denn schon Angst  
vor Zombies? Nur derjenige,  
der keine guten Ideen hat!



Microsoft  
game studios

FROM THE  
MINDS OF  
DONKEY KONG  
COUNTRY  
AND  
BANJO-KAZOOIE



Willkommen im verwunschenen Herrenhaus Ghoulihaven Hall. Hier, in einem mit allen nur denkbaren Flüchen belegten Anwesen, hält Baron von Ghoul deine Freundin gefangen. Befreie sie! Skelette, Mumien, Vampire, Fledermäuse und Zombies stellen sich dir in den Weg; hinter jeder Ecke wartet eine hinterlistige Falle. Um nicht gebissen, mumifiziert oder verbrannt zu werden, musst du deine Fantasie spielen lassen und das Angst-O-Meter besiegen. Und falls du mal gerade keine Gegenstände für den Kampf gegen die Ghoulies findest, baust du dir schnell eine eigene Waffe zusammen. Also, atme tief durch, überwinde deine Angst und lass deine Freundin bloß nicht zu lange warten.

GRABBED  
IN THE  
GHOULIES™



it's good to play together

xbox.com/ghoulies



↑ Wer den Hut abschießt, bekommt Extrapunkte.



↑ Geworfene Objekte können abgeschossen werden.



↑ Das passiert, wenn man seine Zeche nicht bezahlt.

# DEAD MAN'S HAND



Atari spielt allen Westernfans das Lied vom Tod.

VON: JANINA WINTERMAYR

## SPIELE-INFO

ENTWICKLER: HUMAN HEAD

PUBLISHER: ATARI

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-8

TERMIN: 25. MÄRZ

WEBSITE: WWW.DMHGAME.COM

**J**EDER WESTERN-FAN kennt die glorreichen Sieben. Von The Nine hat indes noch keiner was gehört, zumal diese Herren auch

keine aufrichtigen Westernhelden, sondern eine Bande skrupelloser Banditen unter der Führung des brutalen Tennessee Vic sind. Als Revolverheld El Tejón aus der Gang aussteigen will, bezahlt er dafür fast mit dem Leben und landet schließlich im Gefängnis der Stadt San Coahuila. Von da an übernehmen Sie die Rolle des raubeinigen Mexikaners und machen sich nach geglücktem Ausbruch auf die Suche nach El Tejóns ehemaligen Kollegen.

In den folgenden 20 Missionen bekommen Sie von dem Polygon-Outlaw allerdings nur die Wildwest-Knarren zu sehen. *Dead Man's Hand* versteht sich nämlich



↑ Selbst die Damen des horizontalen Gewerbes beteiligen sich an der Schießerei.

als waschechter Ego-Shooter im Arcade-Stil. So stapfen Sie mit rauchenden Colts durch heruntergekommene Geisterstädte, dunkle Minenschächte und sogar auf einem antiken Flussdampfer herum, um den verbliebenen Mitgliedern von The Nine den Garaus zu machen. Bevor Sie den Verrätern in typischer Wildwest-Manier Auge in Auge gegenüberstehen, müssen Sie sich erst durch Scharen ihrer Handlanger kämpfen. Das beeindruckt nicht nur die Obergauler, sondern stärkt Ihre Reputation als Revolverheld in Form einer Highscore-Anzeige. Punkte gibt es aber nicht nur für erledigte Cowboys, auch zerschossene Kisten,

Flaschen oder Fenster füllen den Zähler am oberen Bildschirmrand. Viel wichtiger für den Spieler ist allerdings die so genannte Legend-Leiste. Mit jedem Treffer füllt sich diese Anzeige ein kleines Stück und ermöglicht so den Einsatz der Sekundär-Funktion einer Waffe. Je nach Modell steht dem Spieler dann ein schneller oder starker Schuss oder ein Teleskopaufsatz für die Waffe zur Verfügung. Das Scharfschützengewehr kann beispielsweise im Zoom nur mit Legend-Punkten abgefeuert werden. El Tejón ist mit insgesamt drei Waffen, einer Pistole, einem Gewehr und einer Schrotflinte ausgerüstet, deren



↑ Hut ab! Wer sich mit Revolverheld El Tejón anlegt, hat nicht viel zu lachen.



↑ Die Zwischenbosse sind meist mit einer bestimmten Waffe zu erledigen.

➤ Modelle vor jedem Level neu bestimmt werden können. Dynamitstangen oder brennende Whiskyflaschen gehören dagegen nicht zur Standardausrüstung des Mexikaners.

Gerade diese durchschlagenden Argumente sind im Kampf gegen die kaltblütigen The-Nine-Banditen aber äußerst hilfreich und in einigen Fällen sogar dringend notwendig. Den riesenhaften James „Big Guns“ Grissom muss man beispielsweise mit Dynamitstangen aus seinem Versteck in den Bergen sprengen. Vorher wird man allerdings noch von Holzfällern und hinterlistigen Fallenstellern attackiert. Sehr zum Ärger des Spielers gibt es in den Levels weder Checkpoints noch andere Speichermöglichkeiten. In Kombination mit einer unfairen Trefferquote der Gegner, die im schlimmsten Fall 50 oder mehr Prozent der Lebensenergie bei einem einzigen Treffer abzieht, können besonders lange Missionen zum wahren Albtraum werden.

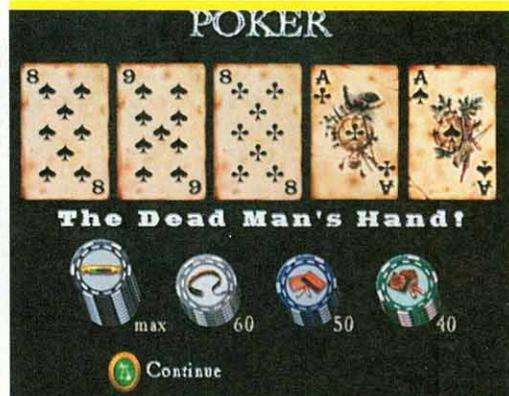
*Dead Man's Hand* erfindet zwar das Genre nicht neu, nach etlichen Zweite-Weltkriegs-, Militär-Team- und Sci-Fi-Shootern bietet Ataris Western-Ballerei aber eine willkommene Abwechslung im Ego-Shooter-Einerlei. Der Titel verfügt sogar über eine Xbox-Live-Unterstützung, die Online-Matches mit bis zu acht Spielern erlaubt. Neben den Standardmodi Deathmatch und Team Deathmatch können sich Online-Revolverhelden noch bei der Kopfgeldjagd beteiligen oder sich in einer Gruppe gegen angreifende KI-Pistolereros verteidigen.

Um das Western-Ambiente grafisch ansprechend in Szene zu

## POKERFACE ➤ Lust auf ein kleines Spielchen?



Zu Beginn einiger Missionen können Sie bei einem simpel gehaltenen Pokerspiel um zusätzliche Munitionsstreifen und eine gefüllte Legend-Leiste spielen. Dabei dürfen Sie maximal drei (bei einem Ass auf der Hand auch vier) der anfangs fünf Karten austauschen. Sie können das Spiel jederzeit aufhören. Verlieren Sie aber eine Runde, wird das Spiel sofort beendet und alle bisher erspielten Zusätze werden wieder abgezogen.



Der Poker-Ausdruck „Dead Man's Hand“ (Hand eines Toten) wurde von einem der berühmtesten amerikanischen Revolverhelden geprägt: James Butler Hickok, besser bekannt als Wild Bill, hielt ein Blatt, bestehend aus zwei schwarzen Assen und zwei schwarzen Achten, auf der Hand, als er 1876 von hinten erschossen wurde. Seither wird diese Kombination unter professionellen Pokerspielern Dead Man's Hand genannt.

setzen, verwendeten die Entwickler von Human Head die bewährte *Unreal-Engine* und spickte die abwechslungsreichen Szenarien zusätzlich mit unzähligen zerstörbaren Objekten. Lediglich ständige Ruckeleinlagen vermiest uns etwas den Spielspaß in der Vorabversion. 

### ERSTER EINDRUCK



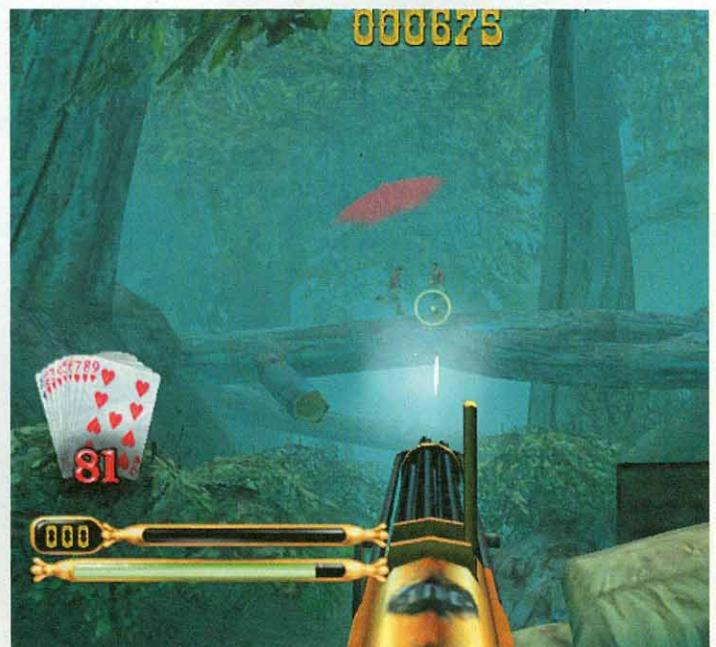
*Dead Man's Hand* von Atari bietet Western-Ambiente satt, doch technisch offenbart der Titel noch einige Schwächen. Besonders ärgerlich sind die fehlenden Rücksetzpunkte in den Levels und das nervige Dauerruckeln.



↑ Bei *Dead Man's Hand* kann viel von der Spielumgebung zerstört werden.



↑ Hoch zu Ross: Der Gaul galoppiert auf vorgegebenem Weg durch die Mission.



↑ Schweres Kaliber: Selbst an die Gatling-Gun dürfen Sie Hand anlegen.



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.

RELEASE-DATUM:  
6. FEBRUAR 2004

# LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: [WWW.LEGACYOFKAIN.COM](http://WWW.LEGACYOFKAIN.COM)

## DAS TEAM

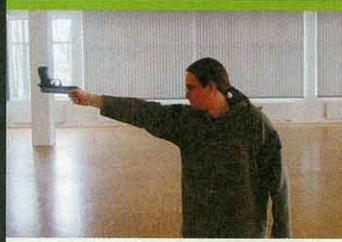
Die gezeigten Bilder sind Anspielungen auf den neuen Action-Titel *James Bond 007: Alles oder Nichts* und stellen nicht unseren aktuellen geistigen Gesundheitszustand dar ...



**JEAN-REINER JUNG (32)**  
// LEITENDER REDAKTEUR

Jean fiel kürzlich auf, dass einige Lichtpistolen aus dem Hardwarelager verschwunden waren. Noch während er sich auf die Suche nach dem Schuldigen machte, wurde er das erste Opfer von Wojteks verbesserten Umgangsformen.

**SPIELT DERZEIT:** Star Wars: KOTOR, GTA-Doppelpack, Sphinx und die verfluchte Mumie  
**IST SCHLECHT GELAUNT:** weil ihm dieses widerliche Winterwetter so langsam extrem auf die Nerven geht.



**MANFRED PATRICK REICHL (29)**  
// REDAKTEUR

Manfred grinst sich derzeit eins, weil er nun auch endlich im heimatischen DSL-Niemandsland über Xbox Live zocken kann. Und das ganz OHNE DSL-Anschluss! Bloß die Internet-Gebühren sind mittlerweile drastisch angestiegen.

**SPIELT DERZEIT:** Beyond Good & Evil, Prince of Persia, Sphinx und die verfluchte Mumie, Top Spin (Xbox Live)  
**GENIESST DERZEIT:** seinen neuen Fernseher, seine neue Surround-Anlage ... und sein leeres Konto.



**JANINA WINTERMAYR (21)**  
// VOLONTÄRIN

Nach über fünf Jahren treuer Dienste hat sich ihr Fernseher vor ein paar Tagen ins Geräte-Nirwana verabschiedet. Jetzt muss schnellstmöglich Ersatz her, sonst ist es Essig mit dem allabendlichen Zocken.

**SPIELT DERZEIT:** Legacy of Kain: Defiance, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good & Evil  
**LIEST DERZEIT:** Blue Moon von Laurell K. Hamilton



**JANA MAHNKE (25)**  
// FREIE MITARBEITERIN

Ein neues Jahr bringt auch Veränderungen mit sich! Also schnappte sich Jana ihre gesamte Familie, um ihr uraltes Jugendzimmer in neuem Glanz erstrahlen zu lassen. Seitdem möchte sie es eigentlich gar nicht mehr verlassen ...

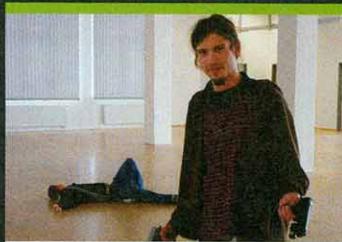
**SPIELT DERZEIT:** Sphinx und die verfluchte Mumie, GTA-Doppelpack, Brute Force  
**STREICHT ZURZEIT:** ihr gesamtes Zimmer in warmen Rot- und Gelbtönen an.



**LARS KROMAT (30)**  
// LAYOUT

Lars „träumt“ schon jetzt von *GTA IV* und der Möglichkeit, dann durch ganz Europa (und weiter) zu fahren, mit einem Kleinflugzeug auf dem Roten Platz zu landen und französische Straßencafés mit englischen PKWs demolieren zu können.

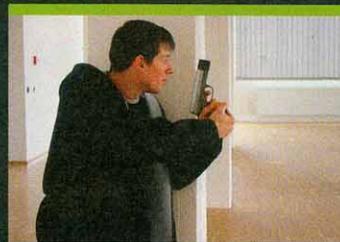
**SPIELT DERZEIT:** ständig nur *GTA Vice City* (dt.). Und denkt alle daran, Gewalt ist keine Lösung.  
**GLAUBT NICHT DARAN:** dass Computer-/Videospiele gewalttätig machen. So einfach ist das nicht.



**FLORIAN HANNICH (20)**  
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Flo schwebte bis vor wenigen Wochen noch auf Wolke 7, bis er zum OXM versetzt wurde. (Die Folgen dieses Satzes wurden aus Gründen des Jugendschutzes gestrichen, aber wir können Ihnen versichern, dass er inzwischen aus der Reha entlassen wurde.)

**SPIELT DERZEIT:** Amped 2, Tony Hawk's Underground und Secret Weapons over Normandy  
**LACHT DERZEIT:** über Wojteks Fluchversuche.



**WOJTEK PRUCHNICKI (22)**  
// AZUBI MEDIENGESTALTER

Wojtek versucht gerade seine Umgangsformen zu verbessern und landete versehentlich in einer spätpubertären Brüllphase. Seine neuen Nürnberger Mitmenschen (Arbeitskollegen) sind seine ständigen Kraft- und Fäkalausdrücke nicht gewohnt.

**SPIELT DERZEIT:** *GTA Vice City*, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, *Prince of Persia: The Sands of Time*  
**SUCHT ZURZEIT:** einen neuen PC-Monitor und eine Frau. Beides aus gleichen Gründen. \*hust\*

## SO TESTEN WIR

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

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

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

## DIE ICONS



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



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



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



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



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



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



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



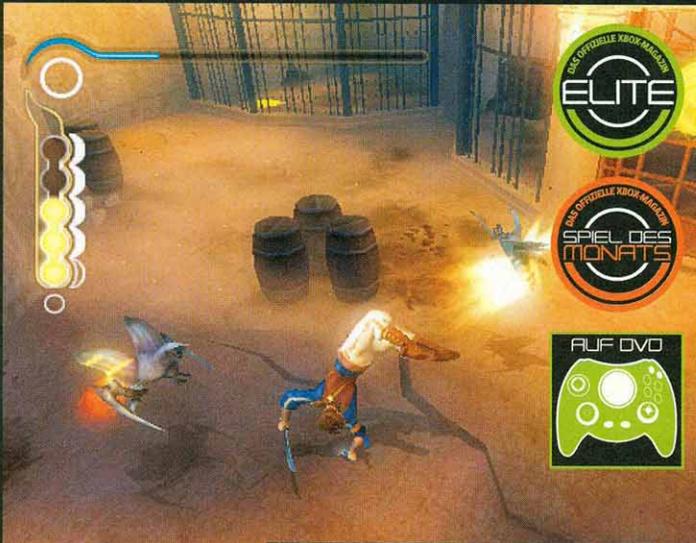
**XBOX LIVE DOWNLOADS**  
Dieses Icon weist darauf hin, dass das Spiel zwar onlinefähig ist, aber nur Downloads zur Verfügung stehen.

## DIE WERTUNGEN

85% - 100%	XBOX-ELITE - DAS BESTE, WAS SIE SPIELEN KÖNNEN
75% - 84%	ÜBERZEUGEND - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN
65% - 74%	GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN
51% - 64%	DURCHSCHNITT - BIETET NICHTS AUSSERGEWÖHNLICHES
26% - 50%	SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN
00% - 25%	OHNE WORTE - WER DAS EIN SPIEL NENNT, HAT KEINE AHNUNG!

## DIE WERTUNGSSTERNE

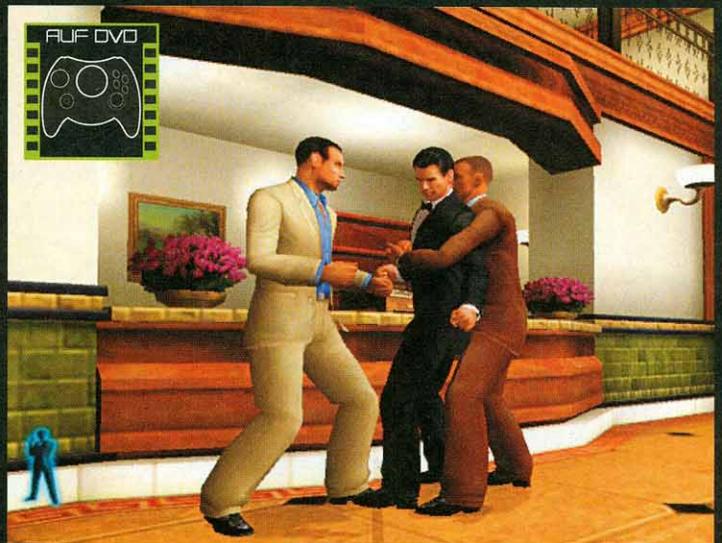
*****	Elite: Absolut herausragend
*****	Gut: Eine echte Bereicherung
****	Okay: Macht Spaß
***	Na ja: Wirkt aufgesetzt
* ** * *	Schlecht: Echt übel



ELITE  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN  
SPIEL DES MONATS  
AUF DVD

**PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME**  
Zu Recht unser Spiel des Monats.

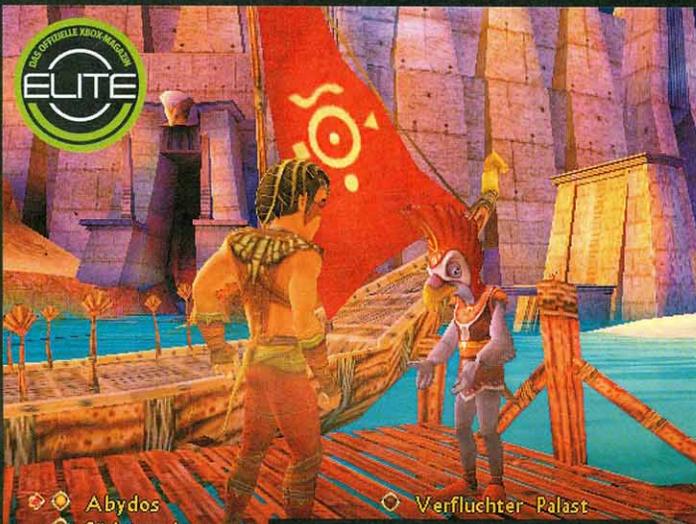
**032**



AUF DVD

**JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS**  
Stars, Action und ganz viel Bond.

**036**



ELITE  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Abydos  
Südstrand  
Verfluchter Palast

**SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE**  
Endlich mal ein Action-Adventure.

**044**



ELITE  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

**BEYOND GOOD & EVIL**  
Der Rayman-Macher holt zu seinem nächsten Genie-Streich aus.

**050**

WEITERE TESTS

- ARMED & DANGEROUS**  
Was auch immer die Produzenten getrunken haben. Wir wollen auch was! **048**
- CONAN**  
Ein Muskelberg bekämpft N64-Monster. **066**
- LEGACY OF KAIN: DEFIANCE**  
Holla, wenn die größten Erzfeinde sich zusammenschließen, wird es ernst. **058**
- MIDWAY ARCADE TREASURES**  
Geschichten aus der Videospiele-Gruft **043**
- PUYO POP FEVER**  
Es ist unglaublich! SO BUNT können Videospiele sein. **065**
- ROGUE OPS**  
Ein Racheengel tritt in Sam Fishers Fußspuren. **040**
- R: RACING**  
Bäh! Nächstes Mal wollen wir einen *Ridge Racer*-Teil für die Xbox. **042**
- SONIC HEROES**  
Autsch! Sega wärmt seine Altstars wieder auf. **064**
- SPAWN: ARMAGEDDON**  
Die Höllenbrut macht New York unsicher. **056**
- TIGER & DRAGON**  
Zweifellos ein genialer Film. Das Videospiele kann man getrost vergessen. **065**
- WHIPLASH**  
Tausend verschiedene Möglichkeiten, einen Hasen zu quälen **054**
- WRATH UNLEASHED**  
Knappe Höschen und unfaire Keilereien **062**
- DOWNLOADTEST: COUNTER STRIKE**  
Aktivieren Sie verborgene Areale. **069**
- DOWNLOADTEST: GODZILLA: DAMM**  
Eine neue Stadt macht noch keinen Hit. **069**
- DOWNLOADTEST: SWON**  
Ganz viele, neue, geheime Waffen **068**



# PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Ein Prinz für alle Fälle: Eine Kultfigur erobert die dritte Dimension.

**KURZ & KNAPP**

WER HAT AN DER Uhr gedreht? Spulen Sie in Ubisofts fantasievoller Action-Adventure die Zeit zurück, sobald etwas schief läuft.



VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 19. FEBRUAR

WEBSITE: [WWW.PRINCE-OF-PERSIA.COM](http://WWW.PRINCE-OF-PERSIA.COM)



EIM ZWEITEN MAL wird alles besser: Schon einmal versuchte Designerlkone Jordan Mechner mit seinem Kultspiel *Prince of Persia* den

Sprung in die dritte Dimension – und scheiterte kläglich. Während das Original-*Prince*

*of Persia* 1989 mit seinen lebensnahen Animationen für eine Revolution in der Videospielebranche sorgte, lockte das 3D-Update des orientalischen Schwertschwingers 1999 niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Nun hat sich Ubisoft des Titels angenommen und gemeinsam mit Jordan Mechner an einer erfolgreichen Rückkehr des persischen Thronfolgers gearbeitet.

Während das Montrealer Entwicklerteam dem Prinzen einen zeitgemäßen Look verpasste, strickte Mechner eine abenteuerliche Geschichte ganz im Stil von Tausendundeiner Nacht: Erstmals darf der junge Prinz seinen Vater auf einem Eroberungsfeldzug begleiten. Ungestüm stürzt er sich ins Kampfgetümmel und entwendet aus der Schatzkammer des Maharadschas einen mysteriösen Dolch. Im Siegesrausch blind für die wahren Absichten eines intriganten Wesirs, befreit er mit dem verzierten Messer

den sagenumwobenen Sand der Zeit. Jedes Tier und jeder Mensch am Hof des Sultans verwandelt sich daraufhin in ein grässliches Monster. Geschützt durch magische Artefakte, entkommen nur der Prinz, die versklavte Maharadscha-Tochter Farah und der finstere Magier den Auswirkungen des Sandes.

Der Prinz hat die Suppe eingebracht, also muss er sie auch wieder auslöffeln. Leichter gesagt als getan, denn neben garstigen Sand-Zombies muss sich der junge Perser vor allem mit der verzwickten Architektur des orientalischen Palastes herumschlagen. Da wollen eingestürzte Passagen, tödliche Fallen und tiefe Abgründe überwunden werden. Zum Glück ist der Prinz ein geborener Athlet, der mit klassischen Jump&Run-Elementen wie Trapezsprüngen von Fahnenstange zu Fahnenstange oder Balanceakten auf schmalen Felsvorsprüngen keine Probleme hat. Ele- >>>

## BONUS INFO

### ELEMENT DES LEBENS

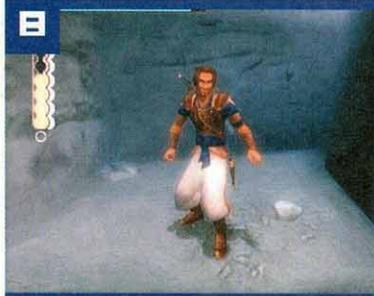
Seine Gesundheit kann der Prinz nur durch das Trinken von Wasser regenerieren. Zu diesem Zweck sind in den Arealen unzählige Brunnen, Tränke und Teiche vorhanden.

## EIN PRINZ IM WANDEL DER ZEIT >>> Modetrends im fernen Osten

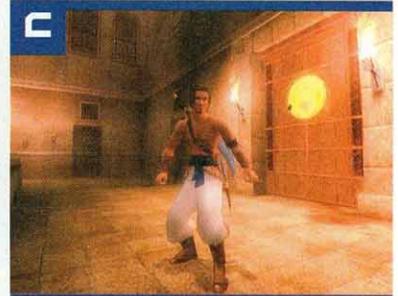
**DAS MITREISSENDE ABENTEUER** um den Sand der Zeit geht an dem Prinzen nicht spurlos vorüber. Im Verlauf seiner Reise durch die Gemäuer des Palastes trennt er sich von immer mehr Kleidungsstücken.



**A** Anfangs springt der blaublütige Perser noch in voller Montur, mit glänzender Rüstung und ohne Schrammen durch den riesigen Palast des Sultans.



**B** Die vielen Kämpfe und heimtückischen Fallen haben ihre Spuren hinterlassen. Der Prinz wirkt mitgenommen, die Kleidung ist zerrissen und er hat leichte Blessuren.



**C** Oben ohne: Das Abenteuer hat unseren säbelschwingenden Helden dermaßen geschlaucht, dass ihm selbst die Kleidung zu einer Last wird.

>>> gant überquert er weite Schluchten, erklimmt im Zickzacksprung einen Schacht oder läuft allen physikalischen Gesetzen zum Trotz an Wänden entlang. Eine automatische Sicherung verhindert dabei, dass der Perser unbeabsichtigt in die Tiefe fällt. Wenn der Spieler beispielsweise auf einen Abgrund zusteuert, hält sich der Prinz automatisch an der Kante fest. Nur wer absichtlich den falschen Knopf drückt, beendet das 128-Bit-Leben des Thronfolgers.

Dank einer einfachen und intuitiven Steuerung meistern selbst Gelegenheitsspieler die optisch kompliziert anmutenden Sprungpassagen ohne große

## „Im Kampf lässt der Prinz in bester Matrix-Manier seine Feinde alt aussehen.“

Schwierigkeit. Nur mit Sprung-, Schulter- und Richtungstasten wird der Prinz durch die fantasievollen Areale gelenkt. Welche Aktion mit der jeweiligen Taste ausgeführt wird, ist situationsabhängig. Wenn Sie beispielsweise im Laufen die Sprungtaste drücken, vollführt der Prinz eine Vorwärtsrolle; rennen Sie dagegen auf einen Abgrund zu, springt er beherzt nach vorn. Im Kampf mit gezogenem Schwert lässt

der Prinz auf Knopfdruck in bester *Matrix*-Manier seine Feinde alt aussehen: Behände springt er am Gegner hoch, schlägt einen Salto und rammt dem Sand-Zombie gleichzeitig seinen Säbel in den Leib.

Nicht immer sind es die Akrobatikkünste des Sultanzöglings, die dem Spieler aus der Patsche helfen. Bei einigen wenigen Knobelaufgaben müssen beispielsweise schwenkbare Leitern >>>



↑ Die garstigen Sand-Zombies müssen mit dem magischen Dolch erledigt werden.



↑ Mit spielerischer Leichtigkeit läuft der Prinz an der Wand entlang.



↑ Sandwolken erhöhen das Volumen des Dolches.



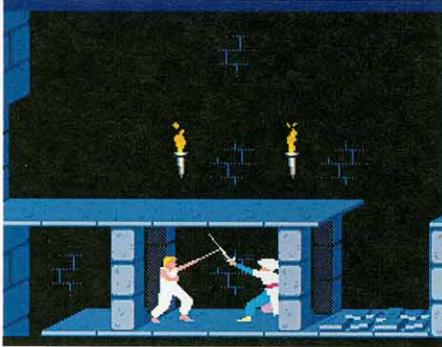
↑ Elegant springt der Prinz von Stalaktit zu Stalaktit.



↑ Eingefrorene Zombies lassen sich leicht erledigen.

# DER ZAUBER VON PRINCE OF PERSIA >>> Das Kultspiel der Neunziger

XBOX-SPIELER ERWARTET ein besonderes Schmankerl auf der Spieldisk: Sowohl das Original-Prince of Persia und dessen Nachfolgetitel sowie ein versteckter Bonuslevel können gespielt werden.



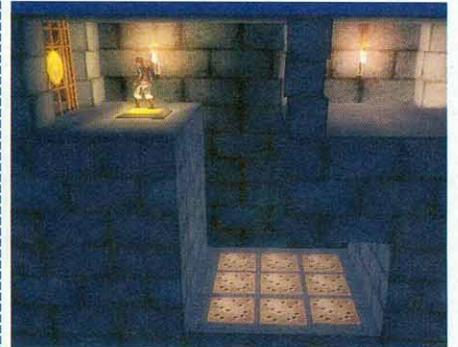
## ↑ Prince of Persia

Prince of Persia war 1989 eine wahre Revolution in der Videospielebranche: Erstmals konnte man bei einer Videospieldfigur lebensechte Animationen bestaunen. Als Vorlage dienten Entwickler Jordan Mechner abgefilmte Bewegungen seines Bruders. Der orientalische Pixel-Prinz musste wie seine namenlosen Nachfahren gemeinen Fallen entkommen und knifflige Rätsel lösen, um eine hübsche Prinzessin zu retten.



## ↑ Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame

Mit aufgemöbelter Optik meldete sich der 2D-Prinz 1993 auf dem Bildschirm zurück. Diesmal musste sich der mutige Perser gegen seinen schlimmsten Feind und sogar seinen eigenen Schatten zur Wehr setzen. Wieder einmal überlistete er unzählige Fallen auf seiner abenteuerlichen Reise durch die schönsten Paläste und Tempel von Persien und rettete sowohl das Königreich als auch seine geliebte Prinzessin.



## ↑ Bonuslevel

Keine Frage, Prince of Persia von 1989 ist ein Kultspiel, dessen Grafik allerdings heute nicht mehr viel her macht. Um den ersten Level des originalen PoP in der bezaubernden 3D-Optik von The Sands of Time zu sehen, braucht es nur ein paar Tastendrucke: Starten Sie ein neues Spiel und bleiben Sie auf dem Balkon stehen. Halten Sie nun den linken Ministick gedrückt und geben Sie so schnell wie möglich A, X, Y, B, Y, A, X und B ein.

## „Der magische Dolch der Zeit wird zum wichtigsten Hilfsmittel für den Spieler.“

>>> in Position gebracht oder ein Lichtstrahl mithilfe von Spiegeln ins Ziel geleitet werden. Oft geht Ihnen die hübsche Prinzessin Farah zur Hand, die dank ihrer schlanken Gestalt durch kleinste Spalten passt und Bereiche öffnet, die für den Prinzen sonst nicht zugänglich wären.

Die zierliche Inderin öffnet dem Prinzen aber nicht nur Tür und Tor, sondern steht ihm auch im

Kampf mit Pfeil und Bogen tatkräftig zur Seite. Doch Vorsicht, Farah ist nicht unverwundbar und kann im Kampf mit den Sand-Ungeheuern getötet werden. Segnet die Gute trotz aller Anstrengungen das Zeitliche, können Sie das Geschehen dank eines raffinierten Features immer noch unschädlich machen. Was ein kleiner, gewiefter Kater namens Blix im gleichnamigen Jump & Run beherrscht, ist

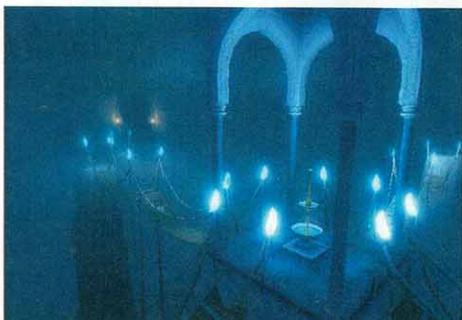
auch dem Prinz von Persien nicht fremd. Ausgerechnet der magische Dolch der Zeit, die Ursache allen Übels, wird zum wichtigsten Hilfsmittel für den Spieler. Stürzt der Turbanträger in die Tiefe oder wird von einer der vielen Fallen aufgespießt beziehungsweise zerhackt, reicht ein Knopfdruck, um die Zeit zurückzudrehen und geschehenes Übel rückgängig zu machen. Möglich macht dies der mystische Sand der Zeit. Der Vorrat an Zeitsand ist allerdings begrenzt und muss an so genannten Sandwolken regelmäßig aufgefüllt werden. Acht dieser hell leuchtenden Wolken ergeben >>> sogar einen zusätzlichen Sandbehälter.



↑ Bringen Sie durch Drehen der Plattform die vier Achsen in die richtige Position.



↑ Prinzessin Farah hilft im Kampf fleißig mit, muss dafür aber beschützt werden.



↑ An diesem Ort schöpft der Prinz neue Lebensenergie.



↑ Bodenturnen: Der Perser ist ein wahrer Akrobat.



↑ Die Fernansicht zeigt die Areale in ihrer vollen Pracht.



↑ Aggressive Fledermäuse bringen den Prinzen auf schmalen Vorsprüngen ins Wanken.



↑ Bei manchen Gegnern, etwa den riesigen Vögeln, ist Blocken die beste Angriffstaktik.

„Die gnadenlos schöne Grafik trägt das ihre zur gelungenen Tausendundeine-Nacht-Stimmung von Prince of Persia bei.“

➤ Neben der lebensrettenden Rückspulfunktion verfügt der Dolch noch über weitere Zeitmanipulationsfähigkeiten: Mit Slowmotion lässt sich das Spielgeschehen im hektischen Kampfgetümmel extrem verlangsamen, während der Mega-Freeze alle Feinde in der näheren Umgebung einfriert. Der Mega-Freeze ist allerdings nur möglich, wenn alle Machtbehälter gefüllt sind. Alternativ können Sie die Gegner einzeln einfrieren, indem Sie mit dem Dolch anstelle des Säbels angreifen. Allgemein gilt: Um einen Sand-Zombie endgültig zu erledigen, müssen Sie mit dem Dolch einen finalen Schlag ausführen. Ansonsten regeneriert sich das Biest wieder und greift erneut an. Dass jeder Kontrahent mit einem Todesstoß vernichtet werden muss,

ist bisweilen recht nervig. Noch mehr stört jedoch die schiere Anzahl an Feinden, die zu allem Überfluss plötzlich aus dem Nichts auftauchen. Wenn einem da nach der x-ten Gegnerwelle der Sand ausgeht und man von Zombies umzingelt und zerhackt wird, ist man zu Recht gefrustet.

Das originale *Prince of Persia* beeindruckte 1989 mit seinen lebensechten Animationen und auch 2004 staunt man über die Gewandtheit des blaublütigen Protagonisten. Elegant und geschmeidig wie eine Katze hüpfert er von Plattform zu Plattform, schwingt sich an Seilen über Abgründe oder klettert behände wie ein Affe eine Palme hinauf. Nicht ein einziges Mal wirken die Bewegungen abgehackt oder undynamisch. Eingefangen wird

das orientalische Abenteuer aus insgesamt drei Kameraperspektiven (Weitwinkel, Third-Person- und Ego-Perspektive) und nicht selten fühlt man sich aufgrund der cineastischen Präsentation in einen interaktiven Film versetzt. Die gnadenlos schöne Grafik trägt das ihre zur gelungenen Tausendundeine-Nacht-Stimmung bei.

Wer sich genauer auf die deutsche Sprachausgabe konzentriert, der wird zwei vertraute Stimmen wiedererkennen: Der Prinz und seine hübsche Begleiterin werden von den deutschen Synchronsprechern der Titanic-Akteure Leonardo DiCaprio und Kate Winslet gesprochen. Besser hätte die tragische Liebesgeschichte von Prinz und Prinzessin wahrlich nicht vertont werden können. ❌



↑ Eine falsche Bewegung und der Prinz stürzt ab.



↑ Nehmen Sie sich vor scharfen Säbels in Acht.



↑ Das Montrealer Entwicklerteam hat bei den grandiosen Lichteffekten ganze Arbeit geleistet.



JANINA MEINT:

Traumhaft schöne Optik, geschmeidige Animationen und ein ausgefallenes Leveldesign: Bei *Prince of Persia: The Sands of Time* stimmt fast alles - aber eben nur fast. Den langwierigen Kampfpassagen fehlt einfach die Dynamik der kreativ gestalteten Kletterabschnitte. Mit einem ausbalancierten Kampfsystem hätte sich Ubisofts orientalischer Klettermaxe mit Leichtigkeit in höhere Wertungsregionen emporschwingen können. Dennoch gehört *Prince of Persia* in jede gut sortierte Spielesammlung.

GRAFIK

88%

SOUND

85%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + BOMBASTISCHE OPTIK
- + EINFACHE STEUERUNG
- + KREATIVES LEVELDESIGN
- + GUTE DEUTSCHE SYNCHRONISATION

NEGATIV

- LANGWIERIGE KAMPFPASSAGEN



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

89%

A promotional image for the video game 'James Bond 007: Everything or Nothing'. It features a close-up of a hand holding a silver handgun on the left. In the center, a woman with blonde hair is shown from the chest up, looking intensely at the camera with her hand on her forehead. On the right, a man's face (James Bond) is partially visible, also looking forward. The background is a dark, textured blue with light streaks.

# JAMES BOND 007 ALLES ODER NICHTS

Sie kennen den Namen und Sie kennen die Nummer: Hier ist ein einleitender Vortext eigentlich absolut überflüssig.

VON: JEAN-REINER JUNG

**SPIELE-INFOS**

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4 (SPLITSCREEN)

TERMIN: 17. FEBRUAR

WEBSITE: [HTTP://007.EA.COM](http://007.ea.com)



**KURZ & KNAPP**

STARS EN MASSE, coole Story und Abwechslung ohne Ende. Wenn die Grafik und die Langzeitmotivation stimmen würden, hätten wir einen echten Hit.

**S**TRENG GENOMMEN ist das Erfolgsrezept eines James-Bond-Films erschreckend einfach. Man nehme einen übel gelaunten Superschurken, schöne Frauen, schnelle Autos und eine richtig große Portion Action - fertig ist der Bond-Cocktail. Dies alleine reicht aber nicht aus, um eine Filmserie über vierzig Jahre aufrechtzuerhalten. Der Clou liegt darin, dass die Produzenten mit jedem Popcorn-Ereignis die Zutaten verbessern. Das heißt: noch übel gelauntere Superschurken, noch schönere Frauen, noch schnellere Autos und viel mehr Action.

Dieses Erfolgsrezept funktioniert natürlich auch bei den Videospiele-Abenteuern, wie Electronic Arts mit *Agent im Kreuzfeuer* und *Nightfire* bewiesen hat. Und auch hier gilt: Jeder Teil muss eindrucksvoller sein als der Vorgänger. Bei dem dritten Xbox-Auftritt des Geheimagenten merkt man schon von Anfang an, dass hier geklotzt wird und nicht gekleckert. Namhafte Stars wie Willem Dafoe (der grüne Kobold aus *Spider-Man*),

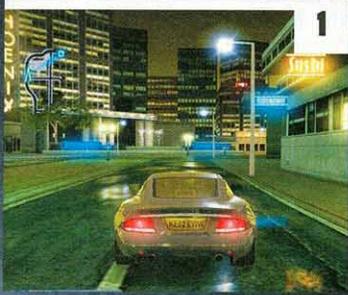
Shannon Elizabeth, Heidi Klum und (Wer hätte das gedacht?) Pierce Brosnan als James Bond haben nicht nur ihre Stimmen, sondern auch ihr Äußeres für diese Produktion zur Verfügung gestellt. So kommt es nicht von ungefähr, dass man während des Spiels immer das Gefühl hat, eine pompöse Filmproduktion vor sich zu haben.

Unser Geheimagent im Dienste Ihrer Majestät legt sich diesmal mit dem russischen Hardliner Nikolai Diavolo (Willem Dafoe) an. Dieser will nicht nur die Welt-herrschaft an sich reißen und dadurch mit ein wenig Verspätung den Siegeszug des Sozialismus einläuten, nein, er hat auch noch ganz privat ein Hühnchen mit James Bond zu rupfen. Dieser hat nämlich vor einigen Jahren seinen besten Freund Max Zorin von der Golden Gate Bridge geschubst (zu sehen im Film *Im Angesicht des Todes*). Schnell holt Bond sich die neuesten Instruktionen von M (Judi Dench) und schon geht es in den Außeneinsatz.

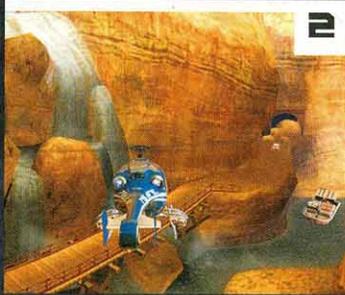
Wer sich bereits erfolgreich durch *Agent im Kreuzfeuer* und *Nightfire* gespielt hat, wird merken, dass man

## VOLLGAS! Ein Aston Martin ist nicht genug.

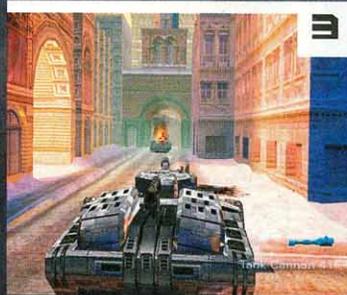
 WAS WÄRE EIN BOND-SPIEL OHNE FAHRZEUGE? Wie in *Agent im Kreuzfeuer* und *Nightfire* steht 007 sein bewaffneter Aston Martin zur Verfügung. Bei *Alles oder Nichts* können jedoch noch mehr Vehikel gefahren werden.



**1** **ASTON MARTIN VANQUISH V12:** Der Klassiker unter den Bond-Autos ist mit einer Tarnvorrichtung, Raketen und Maschinengewehren ausgestattet.



**2** **HUBSCHRAUBER:** Im ägyptischen Tal der Könige kann 007 diesen raketenbestückten Hubschrauber kapern und auf Feindesjagd gehen.



**3** **PANZER:** Im Film *Goldeneye* konnte James Bond ja schon St. Petersburg mit einem geklauten Panzer zerlegen. Jetzt ist die Hauptstadt Moskau dran.



**4** **MOTORRAD:** Bond borgt sich kurz dieses Gefährt von 003 aus und nutzt natürlich den eingebauten Flammenwerfer und die Zielraketen.

 bei *Alles oder Nichts* von Anfang an umdenken muss. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben wir es nämlich nicht mehr mit einem Ego-Shooter zu tun, sondern dürfen Bond in der Third-Person-Perspektive die Welt retten lassen. Der Vorteil dieses Perspektiven-Wechsels liegt klar auf der Hand: Zuvor bedurfte es der eigenen Vorstellungskraft, um zu realisieren, dass man als Bond durch die Levels rauscht, jetzt sieht man auf den ersten Blick, dass man es hier mit Pierce Brosnan alias James Bond zu tun hat. Ganz nebenbei wirkt das ganze Bildschirmgeschehen natürlich um einiges cineastischer, was auch seinen Teil zur einzigarti-

## „Erfahrene Spione erledigen die Gegner mit einem herabfallenden Kronleuchter.“

gen Bond-Atmosphäre beiträgt.

Auf den ersten Blick wirken die Hauptlevels wie jene der Vertreter der neuen Stealth-Action-Serie (*Splinter Cell*, *Mission: Impossible* oder *Rogue Ops*). Wer jedoch versucht, sein Ziel zu erreichen, indem er nicht gesehen wird, ist bei Bond völlig falsch. So sucht unser Geheimagent vergeblich schattige Ecken zum Verstecken oder gut platzierte

Gebüsche zum Lauern. Meistens läuft es so ab, dass Bond in ein Areal prescht und wie eine Einmann-Armee jeden Feind möglichst stylisch per Bond-Move erledigt. Erfahrene Spione ballern also nicht wild in die Menge, sondern erledigen den Feind elegant mit einem herabfallenden Kronleuchter oder schubsen den Bösewicht in die freiliegende Drehstromleitung. 



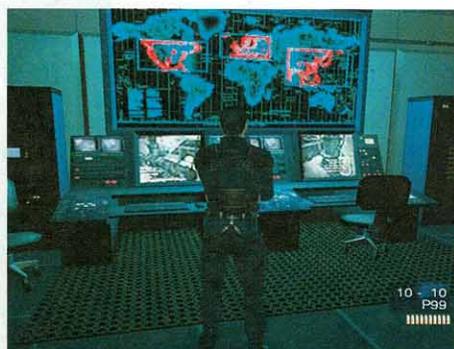
**↑** In der geheimen Basis stößt Bond auf jede Menge Widerstand.



**↑** Das ist zwar unfair, aber Bond wird sich sicherlich zu helfen wissen.



**↑** Laserstrahlen sichern diesen Abgrund.



**↑** Diavolo hat Angriffsziele auf der ganzen Welt.



**↑** Der Flieger wird Bond noch das Leben retten.

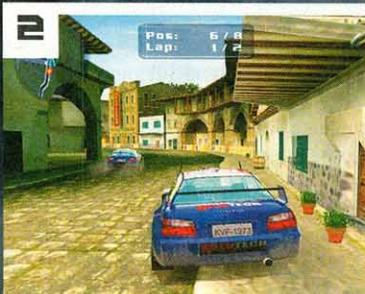
## ABRISSBIRNE >>>

Ein kleines Dorf gerät laufend in Bonds Schusslinie.

Gemütlich hockt Don Pedro auf der Veranda seiner Hazienda und nippt an seinem Kaktussaft. Plötzlich braust ein Porsche-Geländewagen vorbei, der von einem Panzer und zwei Raketen-Jeeps verfolgt wird. Mit einem lauten Knall explodiert der Gemischtwarenladen an der Straßenecke. Ein Anblick, den man nicht alle Tage sieht. Doch es kommt noch schlimmer, denn bei *Alles oder Nichts* findet jede dritte Actionsequenz in dem peruanischen Dorf statt.



1 Ups, das war die örtliche Tankstelle. Der Ring peruanischer Makler dürfte dies mit Entsetzen beobachten.



2 An die jährliche Straßenrallye hatte man sich gewöhnt. Mit Bond im Starterfeld wird die Strecke jedoch zum Schlachtfeld.



3 Auch im Eigenheim ist man nicht mehr sicher. Auf seiner Flucht nimmt 007 die Abkürzung durch einige Wohnzimmer.



4 Verfolgt von Diavolos Privatarmee, lässt Bond die Raketen sprechen. Spätestens jetzt sinken die Grundstückspreise.

## „Am stilvollsten sind natürlich die Waffen aus der Schmiede des Tausendsassas Q.“

Am stilvollsten sind natürlich die Waffen aus der Schmiede des Geheimdienst-Tausendsassas Q (John Cleese). Während 007 im Einsatz ist, werkelt dieser unermüdlich in seinem Labor, entwickelt neue Extras oder peppt bestehende Goodies auf. So beginnen Sie das Abenteuer mit dem Standard-Repertoire für Außeneinsätze, bestehend aus Kletterhaken und Nachtsichtgerät. Später kommen dann nützliche Gegenstände wie die Q-Spider, Granaten in Münzform oder gar ein Tarnanzug hinzu.

Wenn Sie bereits den einen oder anderen Bond-Film gesehen haben, wissen Sie bestimmt, dass der Superagent gerne mit aufgemotzten Agenten-Autos unterwegs ist. *Alles oder Nichts* steht dem in nichts

nach, sodass Sie zwischen den meisten Fußmissionen immer wieder in ein Bondmobil wechseln und Fahrmissionen absolvieren dürfen. Im Vergleich zu den Filmen ist die Auswahl hier aber um einiges größer. Gleich in der vierten Mission setzen Sie sich hinter das Steuer eines aufgemotzten Porsche-Geländewagens, der nicht nur offroadtauglich ist, sondern auch mit Raketen, Maschinengewehren und der aus dem letzten Film bekannten Tarnvorrichtung ausgestattet ist. Doch es kommt noch dicker: Vom Aston Martin Vanquish V12 über Motorräder bis hin zum bewaffneten Helikopter ist eigentlich alles dabei, was Bond von A nach B transportieren und den Schergen Diavolos mit satter Feuerkraft Einhalt gebieten kann. >>>



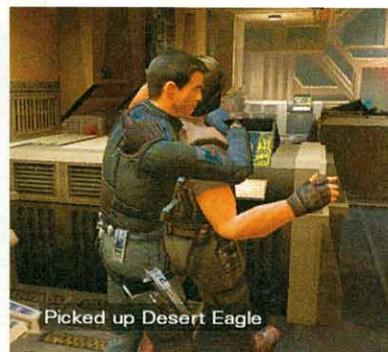
Im Sniper-Modus darf gezoomt werden.



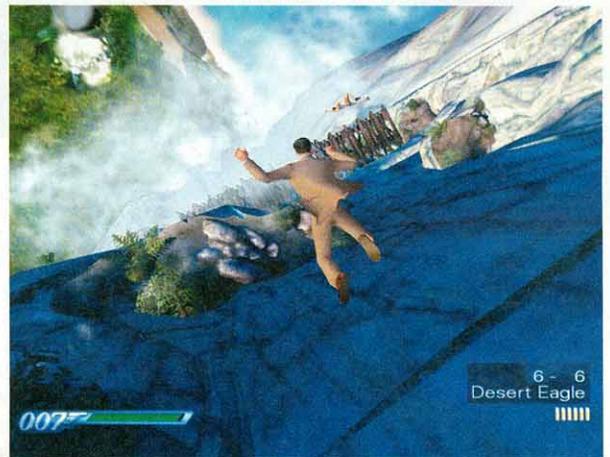
Das Motorrad lässt sich quer legen.



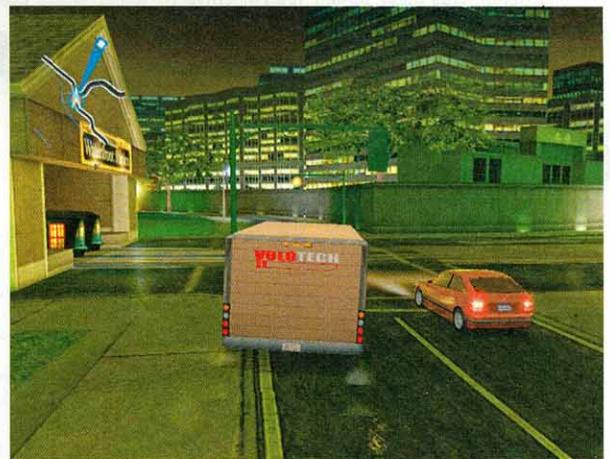
Der Beißer ist zurück und richtig böse.



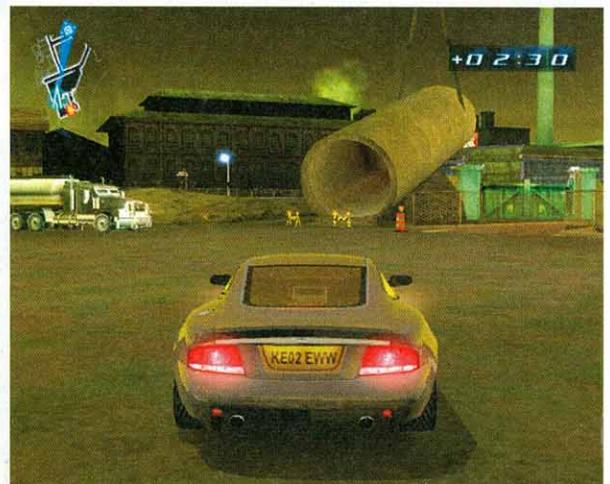
Bond kann die Gegner lautlos erledigen.



Absoluter Irrsinn! Ohne Fallschirm stürzt Bond von der Klippe.



Zur Abwechslung fährt Bond in einem ausrangierten Laster.



Diese Betonröhre eignet sich hervorragend als Sprungschanze.

**BONUS INFO**

» ALLES NUR GEKLAUT? Die Entwickler haben sich sehr stark vom Film *Goldeneye* inspirieren lassen. Kenner des ersten Pierce-Brosnan-Streifens werden nicht nur bei der Panzer-Sequenz und der Szene mit dem Senkrechtstarter ein Déjà-vu haben.

» BEISSE R I Eigentlich wurde der Beißer am Ende des Films *Moonraker* zum Guten bekehrt. Jetzt ist er jedoch wieder da und besitzt dieselbe schlechte Laune wie im Roger-Moore-Klassiker *Der Spion, der mich liebte*.

**ABTEILUNG Q** » Wovon Sam Fisher nur träumen kann



**BERGSTEIGERPISTOLE:** Tauchte zum ersten Mal im Film *Diamantenfieber* auf und ermöglicht auch heute noch das Erstürmen von hoch gelegenen Plattformen.



**Q-SPIDER:** Dieses kleine elektronische Krabbeltier kann als wendige Erkundungsdrohne oder ferngesteuerte Bombe eingesetzt werden.



**TARNANZUG:** Aus den Augen, aus dem Sinn. Die leichteste Methode, die Bond wählen kann, um in die feindlichen Basen einzudringen.

„Mit Alles oder Nichts bekommen Xbox-Spieler einen cineastischen Höhepunkt.“

» So viel zum Thema Bond für Solisten. Zusätzlich zu diesem Hauptspiel hat man dem Titel einige nette Multiplayer-Modi spendiert. An allererster Stelle hervorzuheben ist hier der Koop-Modus, den man in Bond-Spielen bisher vergeblich suchte. In 13 Arealen gehen zwei Agenten auf Gegnerjagd und müssen sich gegenseitig bei Schalterrätseln unter die Arme greifen. Nachwuchsagenten, die die Herausforderung suchen und lieber gegeneinander spielen, finden sich in denselben Locations ein und treten gegen die Uhr, im Deathmatch oder in einer Hatz um die beste Punktzahl an. Alles in allem werden Mehrspielerfreunde grundsollide abgespeist.

Hier hatte der Vorgänger *Nightfire* mehr zu bieten. Angesichts der Technik des Spiels beschleicht uns wieder einmal der Verdacht, dass Electronic Arts wie bei *Medal of Honor: Rising Sun* und *Need for Speed: Underground* in erster Linie für die PlayStation 2 entwickelt hat, um dann so schnell wie möglich eine lieblose Umsetzung für die Xbox aus dem Boden zu stampfen. Das Ergebnis sind ruckelnde Fahrsequenzen und Hintergrundtexturen, die alle ein wenig blass wirken. Hier hätte man sich echt ein wenig mehr Mühe geben können. Fantastisch wirken jedoch die Gesichtstexturen sämtlicher Hauptdarsteller. Pierce Brosnan, Willem Dafoe und

Heidi Klum sind sofort zu erkennen. Auch der Sound gibt sich keine Blöße: Seitdem Electronic Arts dazu übergegangen ist, seine Spiele mit THX-Lizenz auszustatten, kann man hier echt nicht mehr meckern. Es rumst und kracht aus allen Lautsprechern und so mancher Feind verrät sein Versteck durch ein leises Hüsteln aus dem hinteren Surround-Lautsprecher.

Insgesamt hat man sich bei Electronic Arts voll auf das Erfolgsrezept der Bond-Serie eingelassen, was dazu geführt hat, dass der Spieler mit *Alles oder Nichts* einen wirklichen cineastischen Höhepunkt für seine Xbox bekommt. Dennoch bleibt das Gameplay ein wenig auf der Strecke und im Gegensatz zum Vorgänger *Nightfire*, der technisch und spielerisch voll auf der Höhe war, blendet der aktuelle Titel sehr stark mit seiner Präsentation und dem Star-Aufgebot.



↑ Action pur beim Staudammbruch.



↑ Notfalls hilft Ihnen der Bond-Sense weiter.



↑ Für extravagante Manöver gibt es Belohnungen in Form von 007-Symbolen.



**JEAN MEINT:**

Für mich als alten Bond-Fan ist *Alles oder Nichts* auf einer Ebene mit den besten 007-Filmen aller Zeiten. Das Drehbuch ist klasse, die Stars sind gut gelaunt bei der Sache und jeder entdeckte Bond-Move ist ein kleines Fest. Die Kehrseite der Medaille: Profis haben den Titel nach einem Wochenende durch und Bond-Fans werden nach der Endsequenz höchstens noch ein paar Extras freischalten wollen. Schade, aber vielleicht setzt EA bei der Fortsetzung noch einen drauf.

**GRAFIK**

**76%**

**SOUND**

**86%**

**MULTIPLAYER**

\*\*\*\*\*

**XBOX LIVE**

NICHT MÖGLICH

**POSITIV**

- + RIESENSPASS FÜR BOND-FANS
- + GENIALE STORY
- + TOLLES STAR-AUFGEBOT
- + EXTREM ABWECHSLUNGSREICH

**NEGATIV**

- ÜBERSENSIBLE STEUERUNG DER FAHRZEUGE
- NIEDRIGE FRAMERATE
- STROHDOOFE GEGNER

**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG**

**83%**

Der erste weibliche Agent sorgt im Stealth-Action-Genre für frischen Wind.

# ROGUE OPS

VON: JANINA WINTERMAYR

## SPIELE-INFO

PUBLISHER: CAPCOM

GENRE: STEALTH-ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

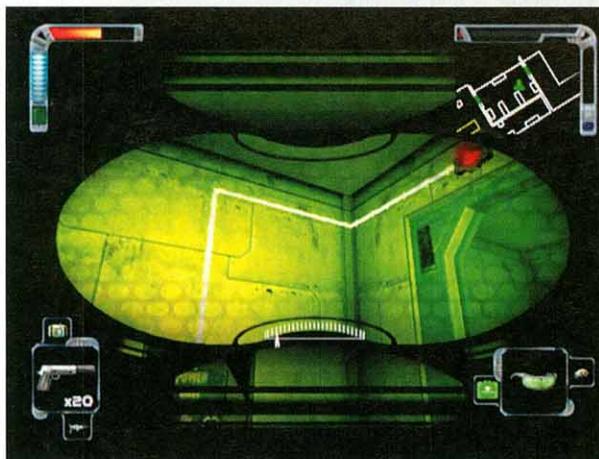
WEBSITE: WWW.ROGUEOPS.COM



↑ Schießen Sie auf explosive Fässer, um Munition zu sparen.



↑ Im Fahrstuhlschacht sind gefährliche Laserfallen angebracht.



↑ Der V.I.S.E.R. macht versteckte Stromleitungen sichtbar.



↑ Erst mit dem grünen Symbol können Sie mit Objekten interagieren.

## KURZ & KNAPP

WAS MANN kann, kann Frau erst recht: Gehen Sie mit Agentin Nikki Connors auf Terroristenjagd.

MIT DER EHEMALIGEN Green-Beret-Soldatin Nicola Connors ist nicht gut Kirschen essen. Seit ihre Familie einem Anschlag zum Opfer gefallen ist, zählt für Nikki nur noch eines: Rache. Deshalb

schließt sie sich der geheimen Anti-Terror-Einheit Phoenix an, um die Verantwortlichen, Mitglieder der berühmten Terror-Organisation Omega 19, zur Rechenschaft zu ziehen.

Die hübsche Nikki kämpft in den insgesamt acht Missionen aber nicht mit den Waffen einer Frau, sondern rückt den Omega-Schergen mit gefährlicheren Gerätschaften zu Leibe. Das umfassende Waffenarsenal bietet nebst konventionellen Schusswaffen auch Wurfsterne, eine Armbrust mit Giftpfeilen und Elektroschocker. Merkwürdig ist allerdings, dass sich alle Waffen im Einsatz als gleich wirkungsvoll erweisen. Lediglich die Wurfsterne haben einen ganz entscheidenden Vorteil: Sie sind wiederver-

wendbar. Munition kann man aber noch auf ganz andere Weise sparen. Bei dem so genannten Stealth-Angriff schleicht sich Nikki von hinten an einen Gegner heran und überwältigt ihn mit einem geschickten Nahkampfmanöver. Bevor die Protagonistin jedoch Hand an die Gurgel des unglücklichen Opfers legt, muss der Spieler innerhalb eines Zeitlimits mit dem Ministick vorgegebene Richtungen nachdrücken. Wenn die Zeit abläuft oder die Eingabe falsch war, misslingt der Stealth-Kill und die Wache wird auf Nikki aufmerksam. Wer risikofreudig ist und lange hinter dem unwissenden Gegner ausharrt, bis sich die entsprechende Anzeige füllt, bekommt kürzere Richtungskombinationen vorgegeben. Damit ist den Bits-Studio-Entwicklern ein spannendes Gameplay-Element gelungen, das nicht nur geduldige und mutige Spieler belohnt, sondern *Rogue Ops* auch vom Genre-König *Splinter Cell* abhebt. Die Stealth-Kills sind aber nicht nur effektiv in Szene gesetzt, sondern haben auch einen praktischen Wert: Wer lautlos tötet, löst keinen Alarm aus und wird zudem mit Gegenständen belohnt. Gegner, denen auf unblutige Art das Lebenslicht ausgeblasen wird, hinterlassen beispielsweise einen zusätzlichen Munitionsstreifen oder ein Medi-Kit mehr als ihre erschossenen Kollegen.

Nahkampftechniken schön und gut, aber was wäre ein Geheimagent ohne vernünftige Hightech-Ausrüstung? Der wohl wichtigste Apparat von Spionage-Babe Nikki ist der V.I.S.E.R., eine Brille, mit deren Hilfe der Spieler Wachen oder Sicherheitskameras selbst durch solide Wände erkennen kann. Elektrische Leitungen und Laserfallen werden mit dem hand-



↑ Die Gegner-KI gehört nicht gerade zu den besten, was diese „blinden“ Wachen beweisen.

**BONUS INFO**

» **SPRACHSTEUERUNG**  
Wer will und über ein Xbox-Live-Headset verfügt, kann auf Inventargegenstände mit Sprach-eingabe zugreifen.

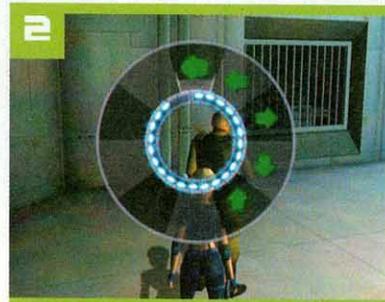
» **HÄTTEN SIE'S GEWUSST?**  
*Rogue Ops* war ursprünglich gar kein Stealth-Action-Spiel, sondern eine Diebstahlsimulation ähnlich *Thief* von Eidos. Die Entwickler erkannten aber schnell, wie monoton und langweilig das Spielprinzip war. Phoenix-Agentin Nikki hatte zuerst ein typisch japanisches Aussehen mit großen Augen und blauen Haaren.

**STEALTH-KILLS** » Lautlos töten leicht gemacht.

Anders als bei vielen Stealth-Action-Titel haben sich die Kemco-Entwickler für *Rogue Ops* ein ganz besonderes Feature einfallen lassen. Um einen Gegner lautlos zu töten, muss der Spieler Mut und Geschicklichkeit beweisen.



**1** Sobald sich Nikki unbemerkt an einen Feind heranschleicht, erscheint eine Anzeige, die sich langsam zu füllen beginnt. Wenn sie sich geduckt dem Gegner nähert, durchstöbert sie nur seine Hosentaschen nach Gegenständen und greift ihn nicht an.



**2** Nachdem Sie den Angriffsknopf betätigt haben, müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits unterschiedlich viele Richtungsangaben nachdrücken. Je länger Sie vorher mit dem Angriff gewartet haben, desto weniger Kombinationen werden Ihnen vorgegeben.



**3** Die abschließende Tötungsszene hängt davon ab, wie lange Sie den Angriff hinausgezögert haben. Wer spektakuläre Moves sehen will, bei denen die Körper der Gegner wie bei einem Röntgenbild durchsichtig werden, der muss Mut zum Risiko beweisen.

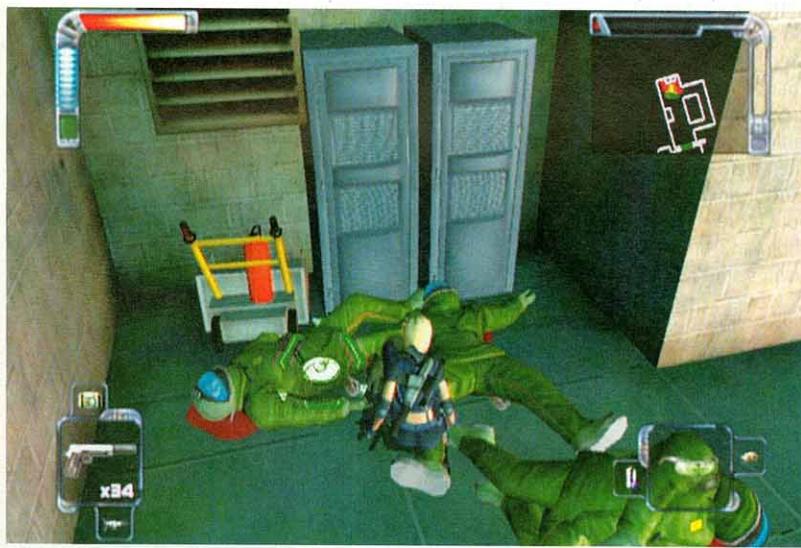
„Lautlos getötete Soldaten hinterlassen mehr Gegenstände.“

» lichen Wärmesensor ebenfalls sichtbar. Weitere Gimmicks sind eine fliegende Minikamera, ähnlich der bei *Mission: Impossible*, ein Irls-Scanner und ein Adrenalin-Booster. Letzterer versetzt die Umgebung für kurze Zeit in Slow-Motion, was besonders bei Schießereien mit mehreren Soldaten hilfreich ist.

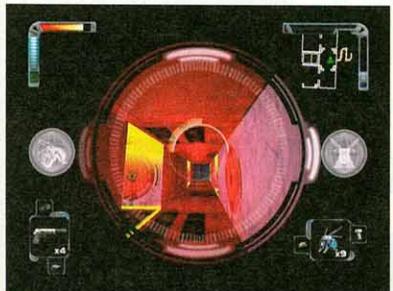
Was *Rogue Ops* außer dem Stealth-Kill-System noch von den anderen Spionage-Action-Titeln unterscheidet, ist die Art und Weise, wie Nikki mit der Umgebung interagiert. Ein Symbol zeigt stets, ob der Spieler etwas untersuchen, eine Leiter hochklettern oder einen Schalter betätigen kann. Das jeweilige Objekt wird aller-

dings erst greifbar, nachdem sich das Zeichen grün gefärbt hat. Einerseits kann der Spieler so leichter erkennen, was für Interaktionsmöglichkeiten sich ihm in der Umgebung bieten, andererseits ist es ziemlich frustrierend, Nikki so lange zu positionieren, bis sich das Symbol endlich grün verfärbt. Gravierender wirkt sich dagegen die sehr schwache Gegner-KI auf das Spielgeschehen aus. In einigen Fällen merken die Wachen nicht einmal, wenn ein anderer Soldat direkt neben ihnen erschossen wird.

Technisch glänzt *Rogue Ops* vor allem durch die grafisch saubere Inszenierung. Die abwechslungsreichen Levels wie ein Museum, eine Forschungsstation oder ein altes Anwesen sind hübsch modelliert und mit atmosphärischen Lichteffekten versehen. Lediglich bei schnellen Kameradrehungen treten leichte Ruckler auf, die sich aber nicht negativ auf den Spielspaß auswirken. Die deutsche Synchronisation ist ebenfalls bis auf wenige Ausnahmen gut gelungen.



» Vergessen Sie nicht, erledigte Gegner nach Munition und Medi-Kits zu durchsuchen.



» Die Minikamera passt durch enge Schächte.



» Schießen Sie die fliegende Wachdrohne ab.



JANINA MEINT:

Mit Nikki Connors bekommt das Stealth-Action-Genre endlich eine starke weibliche Agentin, die sich im Kampf gegen den Terrorismus engagiert. Die acht Missionen plus Trainingslevel sind zwar etwas kurz geraten, langweilig wird es dem Spieler aufgrund des abwechslungsreichen Leveldesign aber nie. Eine ernst zu nehmende Konkurrenz für *Splinter Cell* ist *Rogue Ops* mit seiner schwachen Gegner-KI und dem umständlichen Interaktionssystem allerdings nicht.

**GRAFIK**  
77%

**SOUND**  
78%

**MULTIPLAYER**  
NICHT MÖGLICH

**XBOX LIVE**  
NICHT MÖGLICH

**POSITIV**

- + EINFALLSREICHES STEALTH-ANGRIFFS-SYSTEM
- + ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN

**NEGATIV**

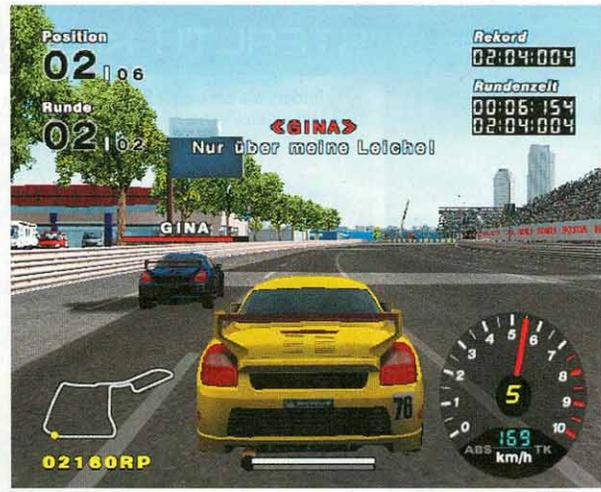
- SCHWACHE GEGNER-KI
- UMSTÄNDLICHES INTERAKTIONSSYSTEM

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

**80%**



↑ Gehen Sie dem Vordermann lange genug auf den Senkel, wird er mit Sicherheit einen Fehler begehen.



↑ Rivalin Gina macht deutlich, was sie von Ihrem Überholmanöver hält.

Vor Namcos erstem Xbox-Rennspiel braucht sich die Konkurrenz nicht zu fürchten.

# R: RACING

VON: JANINA WINTERMAYR

**SPIELE-INFO**  
 PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS  
 GENRE: RENNPIEL  
 SPRACHE: DEUTSCH  
 USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG  
 SPIELER: 1-2  
 TERMIN: MÄRZ  
 WEBSITE: WWW.RACING-EVOLUTION.COM

**KURZ & KNAPP**  
 DRÄNGELN SIE IN dem emotionsgeladenen Rennspiel die Gegner von der Strecke.

VON DER UNTERBEZAHLTEN Krankenwagenfahrerin bis zum gefeierten Profirennfahrer: Die junge Rena Hayami hat einen Karrieresprung hinter sich, von dem andere nur träumen

können. Klar, dass die alteingesessene Konkurrenz das Küken anfangs nicht für voll nimmt und Rena sich erst beweisen muss. Ein Fall für Rennspielprofis, die in den engen Rennanzug des japanischen Nachwuchstalents schlüpfen und im Karrieremodus 14 Wettbewerbe rund um den Globus bestreiten.

Wahlweise hat der Spieler noch die Möglichkeit, an Arcade-, Zeit- und Duellrennen sowie käuflichen Challenges teilzunehmen. Wer die kostenpflichtigen Events erstehen und sich nebenbei mit neuen Autos und Tuningteilen eindecken will, der muss sich auf der Rennstrecke anstrengen. Punkte gibt es für die Rangplatzierung, saubere Kurventechnik und gutes Bremsen. Im Karrieremodus ist dagegen nur der erste Platz für das Weiterkommen entscheidend.

Fairerweise können Anfänger aus drei Schwierigkeitsgraden wählen und bei Bedarf einen Bremsassistenten hinzuschalten. Während der Rennen kommt dem Spieler noch ein weiteres Feature zugute: Nähern Sie sich einem CPU-Gegner, erscheint über dessen Fahrzeug ein Balken, der sich langsam zu füllen beginnt. Diese Anzeige verdeutlicht, welchen Druck Sie auf den Vordermann ausüben. Blinkt die Stressanzeige rot auf, wird er mit ziemlicher Sicherheit einen Fahrfehler begehen und sich selbst aus dem Rennen werfen. An sich ein interessantes Feature, doch leider nimmt es dem Spieler die fahrerische Herausforderung, die Überholmanöver bieten. Es reicht, sich an die Fersen seiner Konkurrenten zu heften und zu warten, bis diese Fehler begehen.

Erfreulicher für den Autofan ist da schon die Tatsache, dass alle der über 40 Fahrzeuge von Dodge, Audi oder Subaru original lizenziert wurden. Bei den Rennstrecken hält sich der Realitätsbezug allerdings in Grenzen. Zwar finden sich unter den insgesamt 14 Rennstrecken prominente Kurse wie Monaco oder Suzuka, der Großteil der Rennen findet aber auf fiktiven Strecken statt. Bedingt authentisch ist auch das Handling der Boliden ausgefallen. Während die normalen Rennautos sich recht ordentlich lenken lassen, kann man bei den Rallyeautos nicht wirklich von einer gelungenen Fahrphysik sprechen.

Die Grafik von *R: Racing* lädt ebenfalls nicht zu Begeisterungstürmen ein. Die Rennen laufen zwar mit einer konstant hohen Framerate ab und die Fahrzeuge sind allesamt hübsch modelliert, die texturarme und flimmerige Hintergrundgrafik ist dagegen der Xbox nicht würdig.

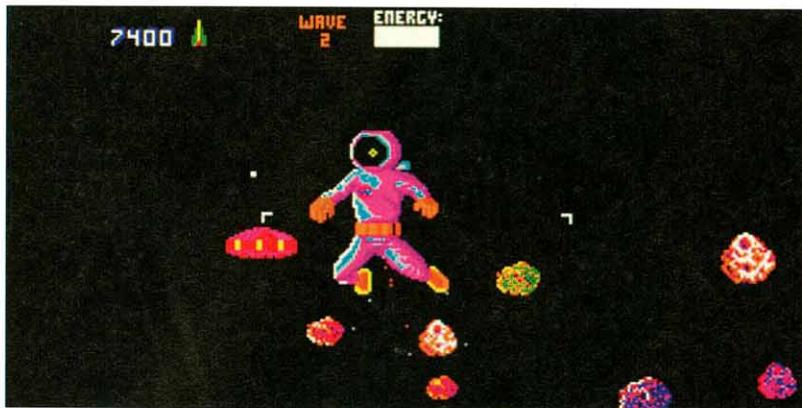


↑ Richtiges Offroadfeeling will im Rallyemodus nicht aufkommen.

**JANINA MEINT:**  
 Trotz aller Kritik bietet *R: Racing* solide Rennspielunterhaltung, an Namcos erfolgreiche *Ridge Racer*-Reihe reicht der Titel aber nicht heran. Die guten Ideen wie der unterhaltsame Funkverkehr zwischen den Fahrern oder mit der Boxengasse sowie die Stressanzeige wiegen einfach nicht die Mängel in Form einer schwammigen Steuerung, schlechter Grafik und simpel gehaltener Spielmodi (Rallye, Dragster) auf. Auf der Xbox gibt es eben deutlich bessere Rennspielalternativen.

<b>GRAFIK</b> 69%	↓	<b>POSITIV</b> + KONSTANT HOHE FRAMERATE + UNTERHALTSAMER STORYMODUS
<b>SOUND</b> 74%		<b>NEGATIV</b> - SCHWAMMIGE STEUERUNG - FLIMMERNDE HINTERGRUNDGRAFIK
<b>MULTIPLAYER</b> ***		
<b>XBOX LIVE</b> NICHT MÖGLICH		↑

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**  
**73%**



↑ Während Sie bei Blaster in 3D durch den Weltraum düsen, dürfen Sie vermisste Astronauten einsammeln.

Willkommen zu unserer kleinen Geschichtsstunde über die Anfänge des Videospiele!

# MIDWAY ARCADE TREASURES

VON: JEAN-REINER JUNG

**SPIELE-INFO**

- PUBLISHER: KONAMI
- GENRE: SPIELESAMMLUNG
- SPRACHE: DEUTSCH
- USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN
- SPIELER: 1-4
- TERMIN: ERHÄLTICH
- WEBSITE: WWW.MIDWAY.COM

**KURZ & KNAPP**

VIELE SPIELE auf einer einzigen Klassiker-Disk, von denen jedoch nur ein Bruchteil richtig Spaß machen.

UND WIEDER EINMAL schickt uns Midway auf eine kleine Zeitreise in die 80er-Jahre. Nachdem wohl schon jede bekannte Konsole mit den Klassikern aus diesem Hause versorgt wurde, ist nun auch die Xbox dran. Und so findet der interessierte Videospiehistoriker 1:1-Umsetzungen von 23 mehr oder weniger bekannten Titeln aus den Jahren 1983 bis 1989 auf der Disk.

Besonders Freunde von simplen Ballerspielen werden mit dieser Kompilation sehr gut bedient. So finden Oldie-Fans die Originalversionen der Klassiker *Defender*, *Defender II*, *Sinistar*, *Vindicators*, *Robotron 2084* und die beiden Action-Rasereien *Spy Hunter* und *Roadblasters* vor. Überrascht waren wir von den Spielen *Blaster* und *Satans Hollow*. Obwohl selbst die Redaktionsopas (wohl im beginnenden Alzheimerwahn) sich nicht mehr an diese beiden Titel erinnern konnten, so zählen sie doch mit zu den besten und spielbarsten der

Zusammenstellung. *Satans Hollow* ist ein netter *Space Invaders*-Verschnitt, in dem man auf diese Dämonen ballert, und mit *Blaster* kommt der geneigte Sammler in den Genuss eines der ersten Versuche einer 3D-Weltraumballerei.

Controller-Akrobaten werden mit folgenden Geschicklichkeitsspielen abgedeckt: *Bubbles*, *Marble Madness*, *Paperboy*, *Joust*, *Joust 2*, *Root Beer Tapper*, *Toobin'* und die alberne Tortenschlacht *Splat*.

Neben diesen beiden beliebten Genres der 80er haben sich als Außenseiter die simple Raserei *Super Sprint* und der *Tetris*-Konkurrent *Klax*, die frustrierende Monsterballerei *Rampage* und die Burgenballerei *Rampart* eingefunden. Letztendlich wird das Paket abgerundet durch *Gauntlet* und *720°*. Ersteres ist der Vorläufer zu den derzeit sehr beliebten Action-Rollenspielen *Baldur's Gate: Dark Alliance* oder *Dungeons & Dragons Heroes*. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig wetzen Sie auch hier durch Dungeons und zerhackstücken riesige Monsterhorden. Wer sich für die Ursprünge von Tony Hawk und Konsorten interessiert, sollte mal einen Blick auf *720°* werfen.

Technisch und spielerisch kann natürlich keiner dieser Titel aktuellen Xbox-Spielen das Wasser reichen. Ohne irgendwelchen Schnickschnack hat man bei Midway alle Klassiker in ihrer Originalversion abgeliefert, was sich natürlich in einer entsprechenden Grafik- und Soundwertung niederschlägt. Zudem müssen wir noch ein dickes Pfui für die Steuerung loswerden. Hier hätte man sich mehr Mühe geben sollen, die Empfindlichkeit der Analogsticks an den Xbox-Controller anzupassen. Besonders *Vindicators* und *Roadblasters* sind dadurch teilweise unspielbar. ❌



↑ Gauntlet ist der Vorläufer von Baldur's Gate.

**BONUS INFO**

**KARRIEREGEIL**  
Zehn der 23 Klassiker kann man bereits ohne Abstriche und absolut kostenlos auf der Homepage [www.midway.com](http://www.midway.com) als Shockwave-Animation spielen. Die Titel sind *Bubbles*, *Defender*, *Defender II*, *Joust*, *Rampage*, *Robotron 2084*, *Satans Hollow*, *Sinistar*, *Root Beer Tapper* und *Spy Hunter*.



↑ Nasser Pöter und wildes Wasser bei Toobin'.



**JEAN MEINT:**

Es ist einfach ein gutes Gefühl, all diese Klassiker in seiner Spielesammlung zu haben. Aber mal ganz ehrlich, regelmäßig spielen würde ich sie nicht. Allerhöchstens einmal im Jahr werde ich mir sicherlich das eine oder andere Schätzlein in die Xbox werfen, um mal wieder einen Retro-Flash zu kriegen. Man muss sich letztendlich wirklich eingestehen, länger als eine Viertelstunde hält man diese primitive Pixelgrafik und den nervigen Piepsound definitiv nicht aus.

**GRAFIK**

9%

SOUND  
5%

**MULTIPLAYER**

\*\*\*\*\*

**XBOX LINE**

NICHT MÖGLICH

**POSITIV**

+ 23 KLASSIKER AUF EINER DISK

**NEGATIV**

- SCHLECHTE ANPASSUNG DER STEUERUNG
- NUR FÜR HARDCORE-SAMMLER INTERESSANT

**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG**

58%



↑ Na endlich hat die Mumie den Schlüssel für den Ausgang gefunden!



↑ Sobald Sie mit Wasser in Berührung kommen, erlischt die Elektrizität.

## In diesem Spiel sind Mumien alles andere als langweilig und verstaubt!

VON: JANA MAHNKE

### SPIELE-INFOS

PUBLISHER: THQ

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 20. FEBRUAR

WEBSITE: WWW.SPHINX-GAME.DE

### KURZ & KNAPP

FANTASTISCHES Action-Adventure im alten Ägypten mit knackigen Rätseln und viel Humor.

FRÜHER WAR ALLES besser! So oder ähnlich dürfte wohl Tutankhamens erster Gedanke gewesen sein, als er im Mumiengewand in einem finsternen Verlies zu neuem "Leben" erweckt wurde.

Nun ja, von Leben kann in diesem Fall eigentlich nicht die Rede sein. Fragt sich also, wie er überhaupt in diese missliche

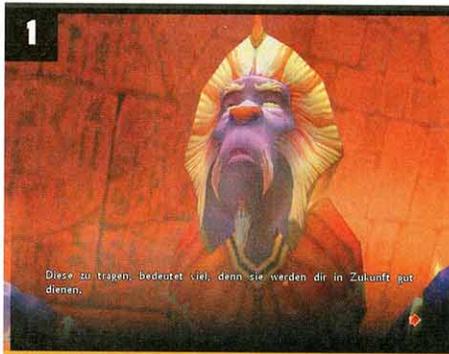
Situation geraten konnte? Dies lässt sich im Grunde genommen recht einfach beantworten: Tutankhamen ist eigentlich der bis dahin sehr glückliche Prinz von Ägypten. An seinem Geburtstag stellt ihm jedoch sein böser Bruder eine Falle, balsamiert ihn mithilfe eines Hohepriesters bei lebendigem Leibe ein und beginnt ein gruseliges Ritual. Bevor die Schurken dieses jedoch zu Ende bringen können, taucht plötzlich ein jungenhafter Krieger - Sphinx - auf und unterbricht die Zeremonie. Durch dieses Ereignis werden die Schicksale der beiden aufs Engste miteinander verknüpft. Sphinx setzt jetzt alles daran, Tutankhamen wieder zum Leben zu erwecken. Hierzu muss er fünf Urnen finden, in denen die Organe des Prinzen aufbewahrt werden. Mit jeder Urne erlangt dieser dann ein Stück seiner Menschlichkeit zurück. Doch bis sich am Ende alles wieder zum Guten wendet, ist es ein langer Weg. Und dieser führt Sie quer durch das magische Ägypten der vorchristlichen Jahrhunderte!

Alles, was Ihnen auf Ihrer Reise begegnen wird, ist wirklich fantas-

## DIE BEWOHNER DES ALTEN ÄGYPTEN » Alles andere als „Normalos“.

**1** IN *SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE* wird Fantasie wirklich groß geschrieben! Dort wandeln nicht nur Mumien und Götter leibhaftig herum, auch die ganz normale Bevölkerung ist alles andere als normal. Sie besteht vielmehr aus

einer ganzen Reihe unterschiedlicher Kreaturen mit Vogelköpfen, Hufen und ähnlichen Kuriositäten. Zum größten Teil leben diese zwar in Frieden miteinander, ein paar schwarze Schafe gibt es aber natürlich auch hier ...



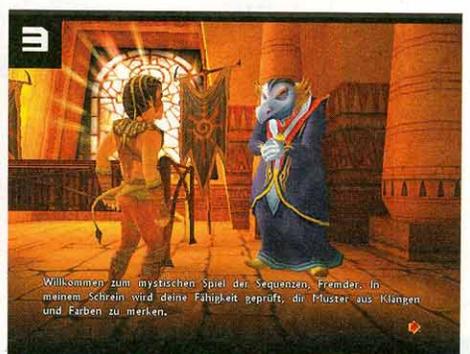
1

Sphinx' Lehrmeister ist ein Affe.



2

Gleich und gleich gesellt sich gern.



3

Ist es ein Krokodil oder ein Nilferd?

### BONUS INFO

#### HUMOR

Obwohl die Geschichte des Spiels im Grunde genommen nicht wirklich zum Lachen ist, ist es den Entwicklern gelungen, einige echt witzige Passagen einzubauen. Ein Beispiel hierfür sind die schrägen Animationen der Mumie. Ein weiteres findet sich in der Szene, in welcher Imhotep, der Meister des jungen Sphinx, einen Korb erschafft, mit dessen Hilfe die Urnen zu Tutankhamen geschickt werden sollen. Dieser Korb trägt bezeichnenderweise den schönen, ägyptischen Namen Tragek-Orb.

#### EXPLOSIONEN

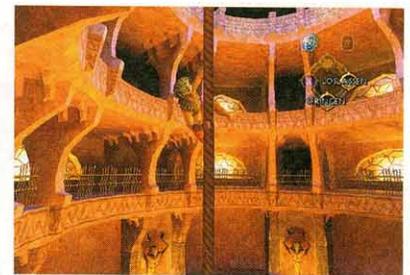
Besonders fasziniert haben uns einige der Gegner, mit denen Sie es im Spiel zu tun bekommen. Diese lassen sich teilweise nicht durch Ihr Schwert töten, sind stattdessen aber zum Öffnen von Kisten, Türen und Ähnlichem sehr nützlich. Hierzu muss man sie einfach nur in die entsprechende Richtung locken, damit sie dann an der richtigen Stelle explodieren oder einen Feuerstrahl ausspucken.



Sphinx muss sich mit seinem Schwert gegen unheimliche Kreaturen zur Wehr setzen.

» tisch. Dies fängt bereits bei den Orten an, die Sie in der Gestalt von Sphinx oder der Mumie besuchen. Es erwarten Sie riesige, steinerne Paläste und Tempel, in denen Sie durch unzählige Geheimgänge kriechen können, um zu immer neuen Räumen zu gelangen. Zudem warten rätselhafte Statuen und Sarkophage nur darauf, von Ihnen aktiviert zu werden. Unglücklicherweise gibt

es aber auch jede Menge fieser Fallen, die Ihnen das Leben recht schwer machen. Neben den Palästen dürfen Sie außerdem auch große Außenareale erkunden, welche die typische ägyptische Landschaft widerspiegeln: So betreten Sie heiße Sandwüsten und schroffe Hügel, neben denen gleichzeitig das Meer oder Flussarme zu finden sind. Da Sphinx ein hervorragender Schwimmer und Taucher ist, gibt



Sphinx ist ein behänder Kletterer.

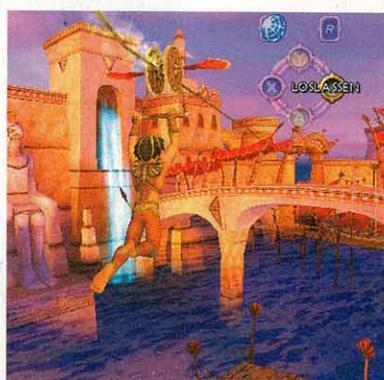


Sphinx wehrt die Strahlen mit dem Schild ab.

es auch unter Wasser eine Menge zu erforschen. Entdeckernaturen kommen sowohl in den Palästen als auch in den Außenarealen sicher voll und ganz auf ihre Kosten. In manchen Fällen sind die Gegenstände allerdings so gut versteckt, dass das ewige Suchen ganz schön Nerven kosten kann! Es gibt jedoch etwas, das Ihnen das lange Herumlaufen versüßt: die schöne, hochauflösende Grafik des Spiels. »



Der Kapitän bringt Sie schnell von einem Ort zum nächsten.



Die Stadt Abydos lädt zum Verweilen ein.



Die Kämpfe sind wirklich hübsch anzusehen.



↑ Hat Sie das wachsamen Auge erspäht, schließen sich prompt alle Türen.



↑ Sphinx taucht einfach unter dem Stachelfisch hindurch.

## DIE ARME MUMIE! >>> Die Leiden des jungen Tutankhamen.

DER GUTE TUTANKHAMEN kann einem wirklich Leid tun. Nicht nur, dass man ihn mumifiziert und einem grausamen Ritual unterzogen hat, nein, auch als Mumie geht sein Leiden weiter. Neben der bereits erwähnten Funktion als lebende Fackel stehen ihm noch einige

ähnlich unangenehme Aufträge bevor. So muss er als wild zuckender Stromleiter fungieren, um alte Mechanismen wieder in Gang zu bringen, oder sich von tonnenschweren Blöcken zerquetschen lassen, nur um am Ende durch so eine blöde Gittertür zu passen!



1 Noch sieht unser Mumienfreund zwar ängstlich, aber doch ganz normal aus.



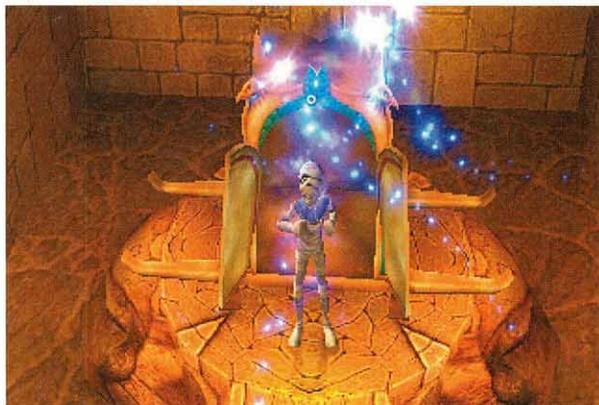
2 Der arme Tutankhamen wird von Elektroschocks gebeutelt.



3 Die Mullbinden brennen dank des Harzbalsams ganz besonders gut.



4 Platt wie eine Flunder kann die Mumie auch durch schmale Gitter schlüpfen.



↑ Das Spiel glänzt mit schönen Effekten an jeder Ecke.



↑ Der Wirbel verleiht Sphinx' Feinden neue Kraft.

>>> Diese glänzt zum einen durch die gute Gestaltung selbst größerer Flächen und zum anderen in ganz besonderem Maße durch all die netten Kleinigkeiten, die sich in sämtlichen Teilen des Spiels finden. So zieht Sphinx' Schwert bei Schlägen mysteriöse Funken hinter sich her, die Tempelräume sind mit allem ausgestattet, was ein Priesterherz so begehrt, und auch die Zwischensequenzen protzen mit einer Menge schöner Spezialeffekte.

Je nachdem welchen der beiden Charaktere Sie gerade steuern - Sphinx oder die Mumie -, unterscheiden sich die Aufgaben, die Sie bewältigen müssen. Sphinx ist voller unbändiger Energie, kann sehr hoch springen und weiß mit dem Schwert umzugehen. Entsprechend seinen Fähigkeiten erwarten Sie in diesen Levelabschnitten also knifflige Sprung- und Schnelligkeitsaufgaben sowie merkwürdige Kreaturen, die Sie mit Ihrem Schwert vertrimmen müssen. Im Laufe der Zeit finden Sie mit Sphinx dann zusätzlich noch einige Spezialgegenstände, die ihm an bestimmten Punkten weitere Fähigkeiten verleihen. So gibt es beispielsweise Felder, auf denen Sie einen Adlerstein aktivieren können. Im nächsten Moment taucht dann ein großer, blauer Adler auf, der Sphinx zu sehr hoch gelegenen Plateaus transportiert, damit Sie dort Ihre Erforschung der Umgebung fortsetzen können. Als Mumie beherrschen Sie hin-

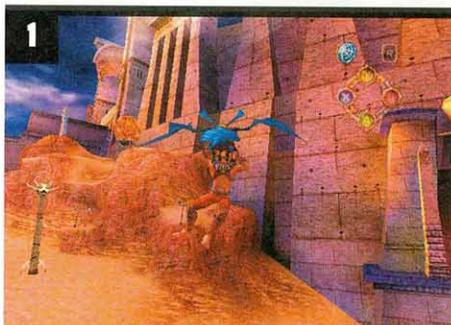
gegen eigentlich nur eine Sache besonders gut: nicht sterben! Viele der normalen Todesarten können Ihnen einfach nichts anhaben, da Sie ja schon tot sind! Auf diese Weise ist es zum Beispiel möglich, als lebende Fackel Feuer von einem Raum in den nächsten zu tragen, um dort von Gas betriebene Mechanismen in Gang zu setzen. Als Hindernisse stehen Ihnen hierbei jedoch häufig Wasserläufe im Wege, die Sie nicht berühren dürfen, da ansonsten logischerweise das Feuer verlischt. Und obwohl Sie in der Gestalt der Mumie lange nicht so viele Aktionsmöglichkeiten besitzen wie als Sphinx, können Sie in dieser Gestalt zu für Sphinx unerschwingbaren Orten vordringen und für Ihren Retter wichtige Gegenstände besorgen. Aus diesem Grund wechselt das Spielgeschehen von Zeit zu Zeit automatisch zwischen den beiden Alter Egos hin und her.

In beiden Gestalten begegnen Ihnen neben den Actionpassagen auch eine ganze Reihe von Rätselaufgaben, die Ihren Grips ordentlich in die Mangel nehmen werden. Sobald Sie die Gegend genauer erkundet haben, werden Ihnen sicherlich einige Orte aufgefallen sein, an denen bestimmte Gegenstände einzusetzen sind. Jetzt müssen Sie "nur" noch die richtigen Schlüsse ziehen, um dann die fehlenden Teile zu besorgen. Die zweite Rätselgruppe enthält meist Sprung- und Schiebeaufgaben, um so an >>>

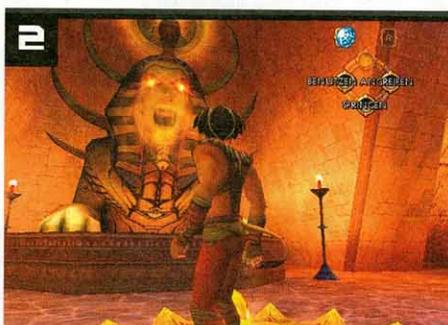
**JETZT WIRD ES MAGISCH!** Hier geht doch nicht alles mit rechten Dingen zu!

WAS *SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE* von anderen Action-Adventures abhebt, ist der mystische Charme des alten Ägyptens. Wer ein bisschen in der alten Geschichte bewandert ist, wird im Spiel viele bekannte Namen und

Gebäude wiedererkennen. Darüber hinaus haben die Entwickler versucht, altägyptischen Überlieferungen neues Leben einzuhauchen, und neue, fantastische Dinge integriert, von denen wir Ihnen hier drei Beispiele zeigen wollen.



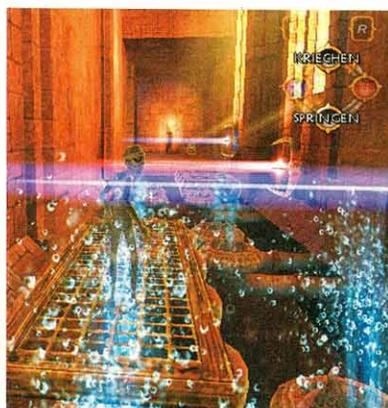
**1** Auf den Ruf mit einem Adlerstein erscheint dieser Adler und trägt Sie zu abgelegenen Orten.



**2** Diese Statue verschluckt Sphinx gleich, um ihn an einem anderen Ort wieder auszuspucken.



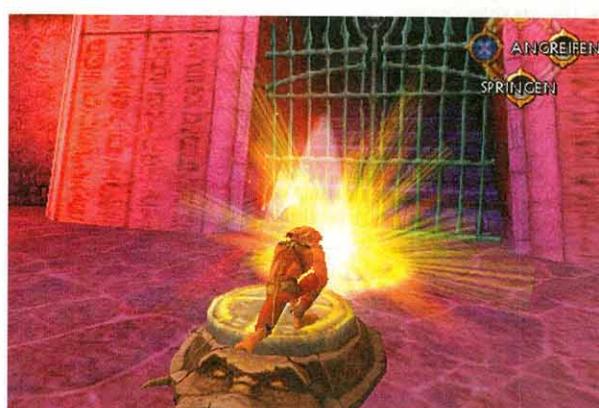
**3** Dieser merkwürdige, kleine Kerl wird gleich in die Luft gehen. Also lieber schnell weg da!



↑ Tutankhamen mitten in einer fiesen Falle.



↑ Lieber erst schauen und dann springen!



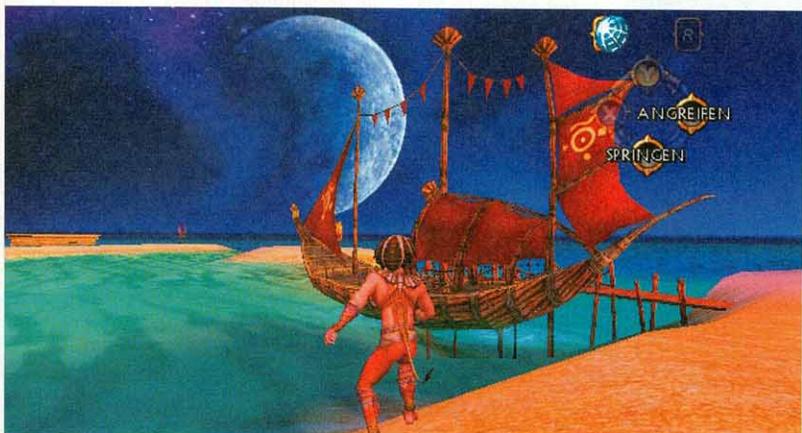
↑ Mit einem Schmetterschlag kann Sphinx Knöpfe aktivieren.

» bisher unerreichbare Orte zu gelangen. Haben Sie allerdings einige dieser Rätsel gelöst, wird es in Zukunft etwas einfacher, da diese im Prinzip immer nach dem gleichen Schema funktionieren. Eine Erfolgsgarantie ist diese Erkenntnis jedoch noch lange nicht! Die Rätsel werden mit der Zeit immer komplexer, so dass man schnell einen wichtigen Punkt übersehen kann. Hinzu kommt, dass mit zunehmenden Spezialfähigkeiten natürlich auch die Jump&Run-Einlagen um einiges anspruchsvoller werden. Somit ist zwar immer für genügend neue Herausforderungen gesorgt, was jedoch auch nicht

ganz verbergen kann, dass das Spiel insgesamt äußerst linear ist und keine Sidequests enthält.

Auch was den Sound betrifft, muss *Sphinx und die verfluchte Mumie* leider einige Negativpunkte kassieren. Zwar gibt es wunderbar mystische Hintergrundmusiken und schöne Soundeffekte, dafür fehlt jedoch eine Sprachausgabe, die in der heutigen Zeit eigentlich ein Muss in jedem Spiel ist!

Trotz dieser Minuspunkte birgt der Titel aber immer noch mehr als genug Power in sich, um mit den ganz Großen des Action-Adventure-Genres mithalten zu können.



↑ Die Farben des Spiels sind allesamt sehr bunt und kräftig.



JANA MEINT:

Als Fan humorvoller Action-Adventures hat *Sphinx und die verfluchte Mumie* mich von Anfang an in seinen Bann gezogen. Die schön gestalteten Areale und die stimmungsvolle Musik schaffen es wirklich, den Spieler ins alte Ägypten zurückzusetzen. Hinzu kommt ein Humor, der vor allem in den vielen Details immer wieder zum Tragen kommt, und die knackigen Rätsel, die Ihre grauen Zellen so richtig zum Schwitzen bringen. Zu schade, dass man dem Spiel nicht auch noch eine gute Sprachausgabe spendiert hat!

GRAFIK

84%

SOUND

77%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- + SPANNENDE STORY
- + HOCHAUFLÖSENDE GRAFIK
- + TOLLES FLAIR
- + VANSPRUCHSVOLLE RÄTSEL

NEGATIV

- KEINE SPRACHAUSGABE
- ZU LINEAR

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

89%



↑ Diesem Koloss müssen Sie unbemerkt eine Bombe auf den Buckel binden.



↑ Die Verteidigung hält nicht mehr lange!



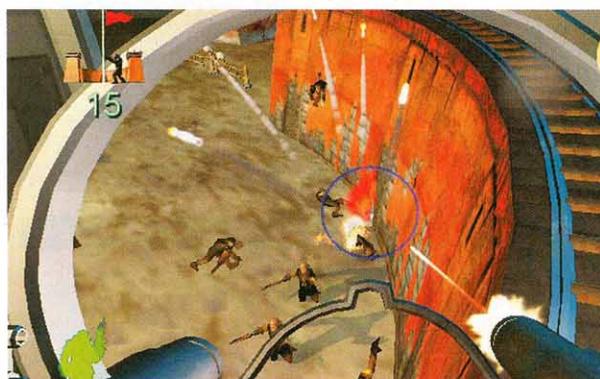
↑ Einer der wenigen Lichteffekte im Spiel.



↑ Durch den Raketenrucksack haben Sie mehr Bewegungsmöglichkeiten.



↑ Wieso jeden einzeln erschießen, wenn man die Hütte sprengen kann?



↑ Rom muss das Dorf Potzenhotz vor Forges Truppen beschützen.

Die Kraft der Löwenherzen liegt in ihrem tief-schwarzen Humor!

# ARMED & DANGEROUS

VON: JANA MAHNKE

## SPIELE-INFO

PUBLISHER: ACTIVISION  
 GENRE: ACTION  
 SPRACHE: DEUTSCH  
 USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN  
 SPIELER: 1  
 TERMIN: 19. FEBRUAR  
 WEBSITE: WWW.LUCASARTS.COM

## KURZ & KNAPP

SO VIEL SCHWARZEN Humor und Explosionen gab es schon lange nicht mehr in einem Spiel.

„ICH GEB'S OFFEN zu, ich liebe es, wenn etwas in die Luft fliegt!“ Dieser Spruch stammt aus dem Mund von Rom, dem Anführer der berühmten Diebesbande „Die Löwenherzen“. Zusammen mit seinen drei Kumpanen Q, dem altklugen Roboter mit Herz, Jonsey, dem Maulwurf mit den fetten Dynamitstangen, und Rexus, dem durchgeknallten, blinden Zauberer, hat er schon eine Menge echt krummer Dinge gedreht. Bei seinem neuesten Coup will er das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden: Die Löwenherzen versuchen dem bösen König Forge das Buch der Herrschaft wie-

der aus den Händen zu reißen, bevor dieser es entschlüsselt hat und damit die gesamte Welt unterjocht. Um allerdings überhaupt in die Nähe des Buches zu gelangen, müssen sich die drei tapferen Löwenherzen erst durch die gesamte Armee des Königs schlagen.

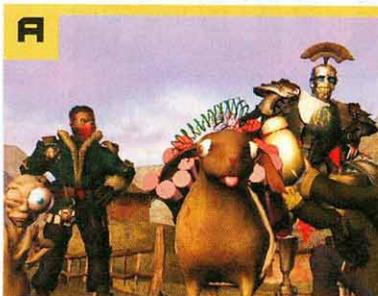
Glücklicherweise stehen Ihnen für diese schwierige Aufgabe genügend durchschlagskräftige Mittel zur Verfügung, sodass die Luft im Spiel nur so vor Blei strotzt und schwere Explosionen die Erde erschüttern. Neben Standardwaffen wie Maschinengewehr, Scharfschützengewehr und Mörser sind es aber vor allem die abgedrehten Spezialwaffen, die dem Geballer einen ganz besonderen Reiz geben. Unter den Gewehren ist das Haigewehr, bei dessen Betätigung ein großer Hai aus dem Boden auftaucht und Ihre Feinde zum Frühstück verpeist, am abgefahrensten. Bei den Bomben teilen sich hingegen gleich zwei Arten den ersten Platz: Zum einen ist dies die „Kleinste schwarzes Loch der Welt“-Bombe, welche ein schwarzes Loch erschafft, in das alle Gegner hineingezogen werden. Zum anderen gibt es die Kuddelmuddelbombe, an deren Griff Sie sich festklammern, während sich die Erde auf den Kopf stellt und alles andere in den Himmel fällt. In der Rolle von Rom, den Sie in **Armed & Dangerous** steuern, ➤

## BONUS INFO

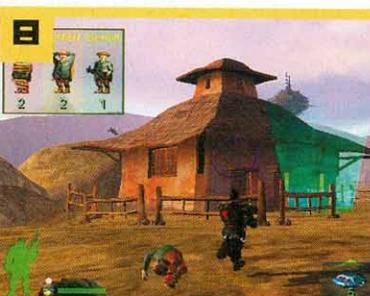
**»ZÜNFTIG**  
Ab und an werden Sie in den Levels auf eine Kneipe stoßen. In dieser können Sie nicht nur Ihre Gesundheit wieder auffrischen, sondern Sie erhalten auch fürs weitere Fortkommen unerlässliche Gegenstände und können oft neue Waffen und Munition mitnehmen.

## DAS KANN NICHT WAHR SEIN! » Verrückte Ideen aus *Armed & Dangerous*

BEI DER PROGRAMMIERUNG DIESES SPIELS müssen eine Menge Menschen ihrer Kreativität ordentlich freien Lauf gelassen haben. Herausgekommen sind dabei einige wirklich coole und zum Teil sehr abgedrehte Ideen, die das humoristische Flair des Spiels erzeugen. In diesem Extrakasten haben wir für Sie aus allen Bereichen des Spiels schon mal eine kleine Auswahl zusammengestellt!



**A** Ob Jonsey das heilige Lamm vom Sprengstoff befreien kann?



**E** Die befreiten Bauern rumpeln und pumpeln ohne eigenen Willen hinter Ihnen her.



**C** Mit der abgedrehten Kuddelmuddelbombe stellen Sie Ihre Umgebung auf den Kopf.

## „In den Videosequenzen wird Ihnen schwarzer Humor vom Allerfeinsten geboten!“

» haben Sie also mehr als genug Möglichkeiten, ordentlich Dinge in die Luft zu jagen. Hinzu kommt noch, dass Sie auch die festen Geschützstellungen des Königs übernehmen können, um so eigene Munition zu sparen.

Neben dem Auffinden des Buches der Herrschaft als Ihrem Hauptziel müssen Sie in den verschiedenen Abschnitten des Spiels jeweils noch kleinere Aufgabe erledigen. Diese können darin beste-

hen, Häuser, Geschütztürme oder auch die feindlichen Truppen zu zerstören. Darüber hinaus müssen Sie unschuldige Bauern befreien und zu ihren Häusern zurückbringen oder bestimmte Dinge retten. Hierzu finden Sie sich zeitweise auch an großen Geschützen wieder, die auf dem Befestigungswall eines Dorfes oder Ähnlichem montiert sind. Ihre Aufgabe besteht dann einfach darin, alles, was versucht in das Dorf einzudringen, abzuballern.

Die einzelnen Abschnitte sind untereinander durch schicke Videosequenzen verbunden, die Ihnen schwarzen Humor vom Allerfeinsten bieten. An manchen Stellen fragt man sich wirklich, wie jemand nur auf solch verrückte Ideen kommen kann! Einziger Wermutstropfen bei der Sache ist, dass die deutschen Synchronsprecher teilweise etwas monoton klingen. Die Witze wurden hingegen sehr geschickt vom Englischen ins Deutsche übertragen und

auch die Hintergrundmusiken passen sehr gut zum Spielgeschehen. Die Grafik des Spiels ist zwar insgesamt sehr detailreich und farbenfroh, dafür gibt es einige Framerate-Einbrüche zu vermelden, die das Gameplay jedoch kaum beeinträchtigen.

Mit seinen 20 Missionen, einigen Bonuslevels und später downloadbaren Zusatzmissionen über Xbox Live wird Ihnen *Armed & Dangerous* einige amüsante Stunden bereiten und Sie dazu anregen, das Spiel statt im normalen oder leichten Schwierigkeitsgrad auch noch einmal auf „übertrieben“ oder gar „irrsinnig“ durchzuspielen. (X)



↑ Weichen Sie dem Mörserbeschuss gut aus.



↑ Die Haigeschosse entwickeln ein Eigenleben.



↑ Schießen Sie mit Forges eigenen Kanonen auf seine Geschütztürme.



### JANA MEINT:

Endlich mal ein Ballerspiel ganz nach meinem Geschmack: Atemberaubende Explosionen, sorgenfreies Rumgeballern und schwarzer Humor wirken auf mich fast unwiderstehlich. Statt bierernster Themen ist hier alles mit einem dicken Augenzwinkern versehen. Wer also Sam Fisher und Co. satt hat, sollte mal einen Blick auf dieses amüsante Actionspiel werfen. Am einfachsten geht dies mit dem Videofilm auf der beiliegenden DVD oder aber der Demo in unserer Januar-Ausgabe.

GRAFIK  
**80%**

SOUND  
**78%**

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NUR DOWNLOADS



### POSITIV

- + SCHWARZER HUMOR VOM FEINSTEIN
- + DETAILREICHE GRAFIK

### NEGATIV

- EINIGE FRAMERATE-EINBRÜCHE
- UNPROFESSIONELLE SYNCHRONISATION

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

# 85%

# BEYOND GOOD & EVIL

Raymans Papa beschert uns diesmal einen zauberhaften Genre-Mix, der nie langweilig wird!

VON: MANFRED REICHL

**SPIELE-INFOS**

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 26. FEBRUAR

WEBSITE: BGE.UBISOFT.DE

**KURZ & KNAPP**

EINE RASENDE Reporterin muss eine lebenswerte Fantasy-Welt vor einer außerirdischen Bedrohung retten.

KNALLHARTE ACTION-Spiele sind populärer denn je und immer mehr virtuelle Kriege und Kämpfe gegen den Terrorismus werden in den Wohnzimmern der Zocker ausgefochten. In so einer Zeit erscheint Ubi-

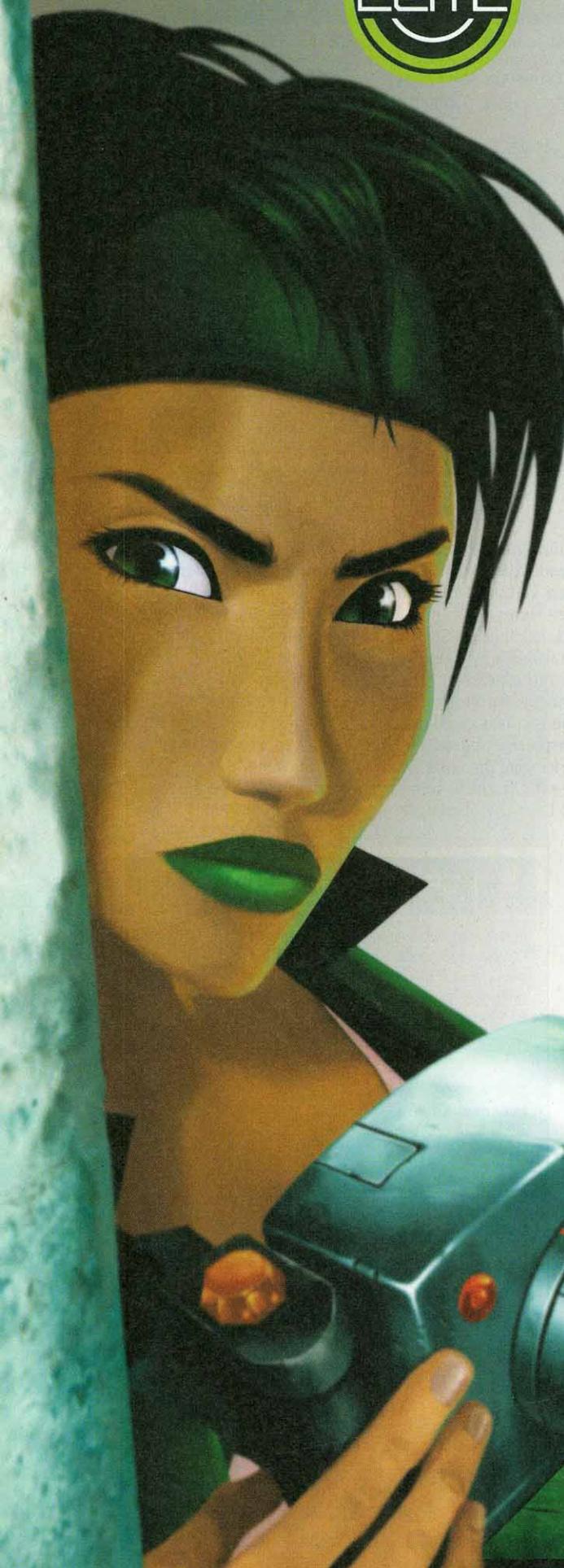
softs *Beyond Good & Evil* gerade rechtzeitig und stellt eine mehr als willkommene Abwechslung dar.

In diesem Spiel steht zwar ebenfalls ein unerbittlicher Krieg im Mittelpunkt des Geschehens, allerdings geht es dabei keineswegs so authentisch wie in manch anderem Spiel zu. Sie erwartet vielmehr ein bezauberndes Fantasy-Ambiente und kein realisti-

sches Schützengraben-Feeling, wenn sich die Bewohner des Planeten Hillys mit ihren außerirdischen Besatzern herumschlagen müssen.

Sie selbst übernehmen die Rolle der Reporterin Jade, die einige Waisenkinder unter ihre Fittiche genommen hat. Zusammen mit ihrem Onkel, dem sprechenden Schwein Pey') (gesprochen „Pejdsch“), schließt sich die attraktive Maid schon kurze Zeit später den Rebellen des IRIS-Netzwerks an und versucht den wahren Hintergründen des Krieges und einer Verschwörung auf die Spur zu kommen. In diese ist auch die Alpha-Sektion des Planeten verstrickt, die den Bewohnern des Planeten eigentlich Sicherheit gewährleisten soll, „zufälligerweise“ aber immer zu spät kommt, wenn außerirdische Gefahr im Verzug ist.

Nur mit ihrem Daï-Jo-Kampfstock bewaffnet und mit einem Fotoapparat im Gepäck, beginnt die tapfere Heldin ihr Abenteuer. Die Kamera benötigt die Protagonistin, um handfeste Beweise für die Verschwörung zu liefern. So muss sie im Spiel vor allem Kreaturen und militärische Einrichtungen ablichten, um die Beweismittel dann in Windeseile ihren Verbündeten zukommen zu lassen. Diese veröffentlichen diese Belege in ihren Flugblättern, um der Bevölkerung die Augen zu öffnen. Für jedes Bild, das Jade ihren Auftraggebern zukommen lässt, erhält sie zudem eine Belohnung. Diese fällt umso höher aus, je seltener und spekta- ➤



↑ Nur mit einem Stock bewaffnet, stellt sich die mutige Jade den gefährlichen DomZ.

## TEAMWORK Die smarte Heldin Jade ist nicht auf sich allein gestellt.

MANCHE RÄTSEL kann Jade nur mit freundlicher Unterstützung eines anderen Charakters lösen. Ihre Gefährten räumen ihr zudem häufig lästige Hindernisse aus dem Weg. Zu Beginn des Spiels steht ihr das Schwein Pey'J zur Seite. Später erhält sie Unterstützung von IRIS-Topagent Double H.



**1 MECHANIKER:** Schweinchen Pey'J ist sehr nützlich, wenn etwas repariert werden muss oder handwerkliches Geschick gefragt ist. Die Werkzeuge müssen Sie aber oft erst finden.



**2 RETTUNG:** Ab und zu werden die Charaktere auch von Gegnern überrumpelt. Wenn Sie nicht wollen, dass der Partner das Zeitliche segnet, müssen Sie ihm zu Hilfe eilen.



**3 KNÖPFCHEN:** Double H wird oben vom Feuer der Weg versperrt. Wenn Sie darunter mit Ihren Wurfscheiben den Schalter treffen, erlischt das Feuer und Double H kann vorbei.



**4 KATAPULT:** Mit seiner Super-Attacke auf das linke Podest schleudert das Schwein Jade auf dem rechten Podest nach oben und diese erreicht locker die nächste Plattform.



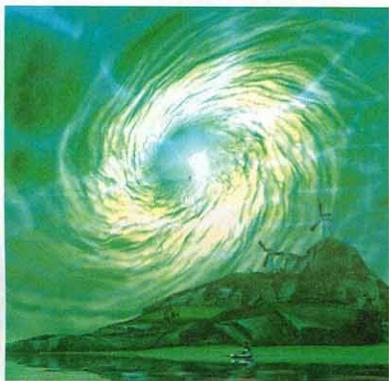
**5 RAMMBOCK:** In dieser Szene räumt der IRIS-Agent Double H Kopf voraus für Jade ein lästiges Gitter aus dem Weg. Leider hat er den Abgrund dahinter nicht bedacht.

### BONUS INFO

**» KOMPASS**  
Sobald Sie mit dem Luftkissenboot unterwegs sind, können Sie mit dem B-Knopf in die Kompass-Perspektive schalten. Dabei bekommen Sie dann praktischerweise den Namen des Ziels angezeigt, das Sie gerade ansteuern. Vor allem wenn Sie sich noch nicht in der großen Welt des Spiels zurechtfinden, ist dies sehr von Vorteil.

**» KARTEN**  
Wenn Sie ein Areal betreten, in dem Sie zuvor noch nicht waren, werden auf der Karte nur die Gebiete angezeigt, die Sie bereits abgesucht haben. Hin und wieder sind allerdings auch in den Levels Karten zu finden. Machen Sie einfach ein Foto davon und dank Ihrer Hightech-Ausrüstung wird das Foto für Sie in eine Levelkarte umgewandelt.

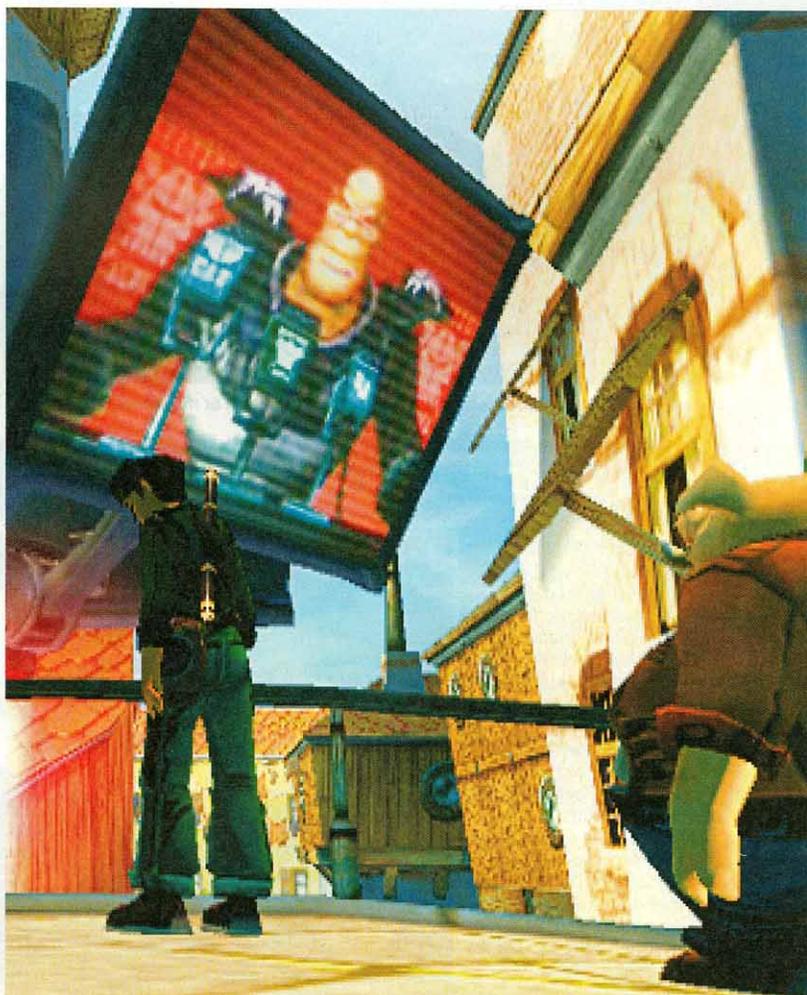
» kulärer die Motive sind. Ihren Lohn darf Jade dann auch gleich wieder in diverse Gegenstände investieren. So können Sie sich z. B. mit Energievorräten eindecken oder Reparatur-Items für Ihr Fahrzeug zulegen. Dabei handelt es sich um ein Luftkissenboot, das Sie im Laufe des Abenteuers mehrfach modifizieren können. Unter anderem lässt sich diesem später mit einem kleinen Hardware-Update auch eine Sprung- und Flug-Fähigkeit verpassen. Erhältlich sind diese Tuning-Teile im Mammago-Shop, der von einigen nasornähnlichen Kreaturen betrieben wird.



↑ Da braut sich was zusammen.

Die gewünschten Teile bezahlen Sie dort allerdings nicht mit der Standard-Währung, sondern mit Perlen. An diese Perlen gelangen Sie im Spiel auf unterschiedliche Art und Weise. Manche sind in Verstecken zu finden, andere können Sie kaufen und einige erhalten Sie erst, wenn Sie Ihren Hintermännern einen vollen Film mit Beweismitteln liefern.

Das Gameplay von *Beyond Good & Evil* hat allerdings weit mehr zu bieten als nur eine Fotosafari. Auch der Action-Anteil kommt nicht zu kurz. In schöner Regelmäßigkeit lassen sich nämlich Auseinandersetzungen mit den DomZ nicht vermeiden und Jade und Pey'J müssen ihren Widersachern ordentlich einheizen. Jade macht dies hauptsächlich mit ihrem Kampfstock, mit dem sie bei länger gedrücktem Knopf auch einen Superangriff zeigen kann. Hin und wieder muss sie sich in Kämpfen aber auch von ihrem ferkeligen Weggefährten helfen lassen. Dieser kann nämlich eine „marioeske“ Stampfattacke ausführen und damit Gegner in der näheren Umgebung für einen kurzen Zeitraum lähmen. Erst dann hat Jade die Möglichkeit, die Feinde endgültig unschädlich zu machen. »



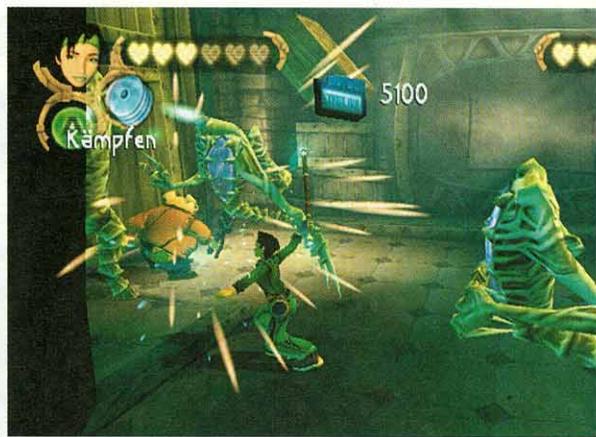
↑ Die Schauplätze sind sehr detailliert und abwechslungsreich gestaltet worden.



↑ Wenn die Schlagkraft aufgeladen ist, erstrahlt dieses pinkfarbene Licht.



↑ Dieser Gegner mag zwar riesengroß sein, aber unbesiegbar ist er keinesfalls.



↑ Häufig wird die Heldin von allen Seiten angegriffen.



↑ Wenn Sie der Wache auf den gelben Tank schlagen, sieht sie nichts mehr.



↑ Dieser Hai reißt die Klappe ziemlich weit auf. Gleichzeitig versteckt er mit seiner Hand etwas.



↑ In den Läden im Spiel können Sie nützliche Gegenstände kaufen.

## MICHEL ANCEL » Der Macher des Spiels

MIT DER FIGUR „Rayman“ gelang *Beyond Good & Evil*-Projektleiter Michel Ancel das, wovon viele Spiele-Designer träumen: Er kreierte einen Charakter, den so gut wie jeder Zocker kennt. Mehr als 14 Millionen Spiele wurden von der gesamten Rayman-Reihe bisher weltweit verkauft. Der 1972 in Monaco geborene Franzose brachte sich das Programmieren selbst bei und stieß 1989 im zarten Alter von 17 Jahren zu Ubisoft. 1995 erschien dann das erste Rayman-Abenteuer auf der PlayStation. Derzeit fungiert Michel Ancel als Berater für einen neuen Rayman-Titel, der gerade in Arbeit ist.



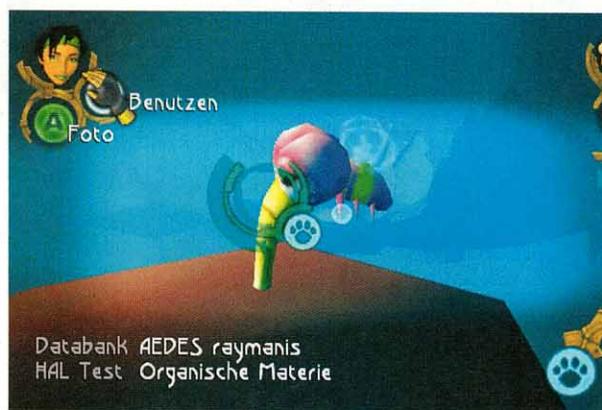
Michel Ancel, der Erfinder der Jump&Run-Figur Rayman.

» Adventure-Elemente hat das Spiel ebenfalls zu bieten. So müssen Jade und Pey'J stets irgendwelche Gegenstände finden und Rätsel lösen, um die Handlung voranzutreiben. Neben simplen Verschiebe-Rätseln erwarten Sie dabei auch anspruchsvollere Aufgaben, die allerdings stets fair sind und zu keiner Zeit frustrieren. Oftmals erhalten Sie zudem von den zahlreichen nicht spielbaren Charakteren wertvolle Tipps zum weiteren Verlauf der Handlung. Wenn Sie diese Charaktere ansprechen, stehen Ihnen jeweils mehrere Frage- und Antwort-Möglichkeiten zur Verfügung.

Selbst Stealth-Anhänger kommen in *Beyond Good & Evil* auf ihre Kosten. Sehr häufig muss Jade nämlich auch an den Wachmännern der Alpha-Sektion vorbeigehen oder sich an diese heranschleichen. Zahlreiche Jump&Run-Passagen gilt es ebenfalls zu bestehen. Doch damit »



↑ Im Spiel dürfen Sie sogar Rennen absolvieren. Hier verfolgen Sie ein paar Plünderer.



↑ Das Spiel strotzt nur so vor unzähligen netten Gags.

## SCHNAPPSCHÜSSE >>> So kommen Sie in BG&E an Bares.

➡ DAMIT KEINE EBBE auf ihrem Bankkonto herrscht, muss Jade mit ihrer Kamera stets auf der Lauer nach ausgefallenen Motiven sein. Allerdings gibt es für jedes Motiv nur einmal eine Belohnung. Zudem sollten Sie sich früh im Spiel den Tier-Detektor kaufen. Dieser zeigt Ihnen auf der Karte an, wo noch ein Motiv wartet.

**1**

Benutzen  
Foto

Databank Nicht gelistete Spezies  
HAL Test Organische Materie

In jedem noch so kleinen Erdloch kann sich eine Kreatur verbergen, die Jade Geld einbringt. Pirschen Sie sich einfach heran und zücken Sie die Kamera.

**2**

TIERE

RATTUS ALBUS

An Forschungszentrum A schick

Sobald Sie den Auslöser gedrückt haben, dürfen Sie sich den Schnappschuss noch einmal ansehen und erfahren sogar den Namen der Spezies.

**3**

750 TIERE

OK, ich hab' mein Archiv aktualisiert...

Jade

510

Forschungs-Zentrum

750

Im Anschluss schicken Sie das Bild an das Forschungs-zentrum und bekommen dafür einen bestimmten Betrag überwiesen. Dieser variiert je nach Motiv.

## „Die Gestaltung der Territorien ist farbenfroh und detailverliebt.“

➡ nicht genug: Mit dem Hovercraft müssen sogar rasante Rennen ausgetragen werden.

Trotz des beeindruckenden Abwechslungsreichtums bleibt die Spielbarkeit dabei zu keiner Zeit auf der Strecke. Egal ob Sie kämpfen, schleichen, springen, mit einem Fahrzeug rasen oder mit anderen Figuren interagieren, eine simple und intuitive Button-Belegung bringt Sie stets schnell ans Ziel. Lediglich die Menüführung von Jades S-A-K (Synthetischer Atom-Kompressor), in dem sie ihre zahlreichen Gegenstände aufbewahrt, ist etwas umständlich. Vor allem die Submenüs sind nur über einen kleinen Umweg zu erreichen.

Dafür hat sich der Hersteller beim Design der Areale und der Charaktere mächtig ins Zeug gelegt und auch hier für viel Abwechslung gesorgt. Kein Schauplatz gleicht dem anderen, jede Figur ist mit ihren gelungenen Animationen ein Unikat. Die Gestaltung der Territorien ist zudem sehr farbenfroh und detailverliebt. Nur ganz selten werden Sie auf weniger gelungene Texturen stoßen. Insgesamt erinnert das gesamte Szenario in gewisser Weise an einen

erstklassig gezeichneten Comic, wirkt dabei allerdings niemals zu kindlich. Dazu gibt es grandiose Licht- und überraschende Wassereffekte zu bestaunen. Vor allem Letztere haben uns hellauf begeistert. Bei so viel Grafikpracht kann man den einen oder anderen Ruckler, der an einigen Stellen im Spiel auftaucht, gerne verschmerzen. Auf etwas weniger Begeisterung bei den Zockern werden die auffälligen Breitbild-Balken des Spiels stoßen. Diese sind aber keinesfalls das Resultat einer miserablen PAL-Anpassung, sondern vielmehr Mittel zum Zweck: Damit soll dem Spiel ein cineastischer Touch verliehen werden. Auch in unserer Redaktion fand dieses Feature nicht durchweg Anklang.

In akustischer Hinsicht spielt *Beyond Good & Evil* ebenfalls in der ersten Liga der Xbox-Spiele mit. Der von Christophe Heral komponierte und eingespielte Soundtrack wartet mit zahlreichen klassischen Themen auf. Zudem hat das Spiel eine vollständig deutsche Sprachausgabe zu bieten und die Stimmen der Hauptcharaktere tragen hervorragend zum grandiosen Gesamteindruck bei.



### MANFRED MEINT:

Normalerweise schleime ich mich hier nicht bei Herstellern ein, in diesem Falle muss es aber ganz einfach sein. Vielen Dank, Ubisoft, für dieses wunderschöne und extrem unterhaltende Spiel! *Beyond Good & Evil* begeistert auf der ganzen Linie. Die Handlung fesselt, die Charaktere haben jede Menge Charisma, die audiovisuelle Präsentation ist erstklassig und das Gameplay garantiert Non-Stop-Abwechslung pur. Nur Banausen greifen hier nicht zu!

<p>GRAFIK</p> <p><b>84%</b></p>		<p>POSITIV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ VIELE VERSCHIEDENE GAMEPLAY-ELEMENTE, ZU EINEM ABWECHSLUNGSREICHEN GENRE-MIX VEREINT</li> <li>+ BEZAUBERENDE SZENARIEN UND FARBGEBUNGEN</li> <li>+ SPANNENDE, LUSTIGE UND UNTERHALTSAME HANDLUNG</li> <li>+ SIMPLE STEUERUNG</li> </ul>
<p>SOUND</p> <p><b>88%</b></p>		<p>NEGATIV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- BREITE WIDESCREEN-BALKEN</li> <li>- GELEGENLICH RUCKELT'S</li> </ul>
<p>MULTIPLAYER</p> <p>NICHT MÖGLICH</p>		
<p>XBOX LIVE</p> <p>NICHT MÖGLICH</p>		

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

**90%**

Neben diesem animalischen Chaos-Duo wirken Tom & Jerry wie Chorknaben!

# WHIPLASH

VON: MANFRED REICHL

## SPIELE-INFOS

PUBLISHER: EIDOS

GENRE: JUMP & RUN

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 13. FEBRUAR

WEBSITE: WWW.EIDOS.DE

## KURZ & KNAPP

EIN WIESEL und ein Häschen brechen aus einem Tierversuchslabor aus und hinterlassen eine Spur der Verwüstung.

TIERVERSUCHE sind eine hundsge-meine Sache, auch wenn sie angeblich dem Wohle der Menschheit dienen. In *Whiplash* versucht der Großkonzern Genron ebenfalls, diese heikle Thematik schönzureden, und hält viele Tiere in Gefangenschaft. Doch die böse Firma hat die Rechnung ohne die „Insassen“ Spanx und Redmond gemacht.

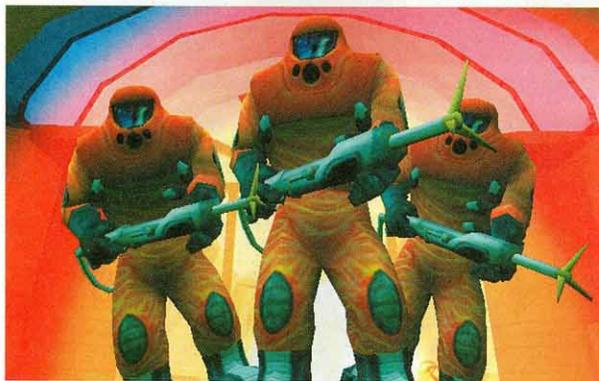
Den beiden Hauptdarstellern gelingt zu Beginn des Spiels die Flucht aus ihren Käfigen. Beide haben nur ein Ziel vor Augen: aus dem riesigen Konzerngebäude zu entkommen! Der Haken dabei: Das langschwänzige Wiesel Spanx und der kalifornische Schneehase Redmond sind aneinander gekettet. Dieser vermeintliche

Nachteil entpuppt sich aber schnell als klarer Vorteil. Sie steuern nämlich genau genommen nur das Wiesel, das die Ketten samt dem Hasen als Schlagwaffe einsetzen kann. Dass dies dem Karnickel nicht besonders gefällt, versteht sich von selbst. Spanx kennt allerdings kein Erbarmen und hämmt der Hasen gegen alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Die beiden Gefährten wollen nämlich nicht einfach nur entkommen, sondern die Schurken-Firma dabei auch noch dem Erdboden gleichmachen.

Daher dürfen Sie Ihrer Zerstörungswut in jedem Level-Abschnitt nach Herzenslust freien Lauf lassen. Firmenangestellte, PC-Terminals, riesige Triebwerke – nichts und niemand ist vor dem Vandalismus der Protagonisten sicher. Während das Ziel zu Beginn noch darin besteht, alles zu Kleinholz zu verarbeiten, mehren sich mit zunehmender Spieldauer auch die Geschicklichkeits-Passagen. Je weiter Sie im Konzerngelände vorankommen, desto mehr Plattformen und Hindernisse gilt es in typischer Jump&Run-Manier zu überwinden. Obendrein müssen die beiden zentralen Gestalten während jeder Mission auch noch an die gepeinigten Tierkollegen denken und diese aus ihrer misslichen Lage befreien. In jedem Areal wird daher der Ausgang zum nächsten Gebiet erst dann geöffnet, sobald Sie die jeweilige Befreiungsaktion gemeistert haben. Unter anderem müssen Sie Affen erlösen, >>>



↑ Selbst noch so große Objekte sind eine leichte Übung für die Hauptdarsteller.



↑ Dieses Spezialkommando sieht bedrohlicher aus, als es tatsächlich ist.



↑ Der befreite Gorilla hat für uns den Forscher schlafen gelegt.



↑ Verzweifelt muss die Köchin mit ansehen, wie das Chaos-Gespann ihr schützendes Kassenhäuschen zerdeppert.



↑ Hier steuern die beiden ein Hühner-Geschütz.



↑ Schleich-Passagen gilt es ebenfalls zu bestehen.

**ARMES HÄSCHEN, BIST DU KRANK? >>> Der arme Redmond bald schon!!!**

AN EINIGEN STELLEN DES SPIELS glänzt das Wiesel Spanx mit einem fast schon kranken Einfallsreichtum. Nicht nur als Schlaginstrument entfremdet es den Ramm-ler an der Kette. Um Hindernisse zu beseitigen, wird der Ärmste auch wiederholt und wiederholt in diese hineingestopft. Die Resultate sind meist höchst ulkig.



**1 FEUERBALL:** Wenn Spanx Redmond in ein Fusionsfass steckt, entflammt das Kamickel für kurze Zeit und verursacht beim Zuschlagen noch mehr Schaden.



**2 ELEKTRIZITÄT:** Hier muss Quasselstrippe Redmond sogar einen Kurzschluss verursachen und wird in einen laufenden Stromkreis gesteckt.



**3 HELIUM:** An dieser Stelle des Spiels pumpt Spanx seinen Freund an der Kette mit Helium voll, bis dieser die beiden als Luftballon an die Decke des Areals befördert.



**4 HACKFLEISCH:** Selbst in noch so zermalmende Gewinde muss Redmond hinein, um diese zu blockieren und Maschinen zum Stillstand zu bringen.

**BONUS INFO**  
**>>> SPLINTER WIESEL?**  
 Obwohl die Action im Spiel an Rasanz kaum zu überbieten ist, sind hin und wieder dennoch auch Ihr Geschick und Ihre Geduld gefragt. Ab und zu müssen Sie nämlich unbeobachtet an Überwachungskameras vorbeischieben, über Laserfallen springen oder sich in Lücken und Nischen verstecken, in denen Sie die Sheriffs der Firmen-Security nicht finden können.

>>> denen wider deren Willen die Haare entfernt werden oder die mit Stromstößen malträtiert werden. Besonders fies: die Hamsterkanone! Hier werden putzige Hamsterchen von den Genron-Forschern mit einer Kanone auf riesige Klett-Flächen geballert. Und das nur, um einen neuartigen Klettverschluss zu testen.  
 Zunächst sind die Fähigkeiten von Spanx und Redmond noch äußerst limitiert und neben Sprüngen und normalen Schlägen haben die beiden Helden nur wenig drauf. Nachdem bestimmte Abschnitte des Spiels gemeistert wurden, lernen die zwei allerdings wichtige Manöver dazu. So lernt Spanx beispielsweise, wie er Redmond als Propeller einsetzen

kann, um damit höher gelegene Plattformen zu erreichen, oder einen akrobatischen Beinfeger, der Gegner ratzfatz auf den Rücken wirft.  
 Der Aufbau der Levels ist abwechslungsreich, da Sie in dem riesigen Firmenareal verschiedene Räumlichkeiten wie die Labors, die Kanalisation oder die Büros durchlaufen. Von der Grafik gibt es dabei sowohl Positives als auch Negatives zu berichten. Etwas fad sind die Texturen ausgefallen, zudem wirken zahlreiche Charaktere extrem klobig. Vor allem bei größeren Gestalten wie den Security-Beamten oder den Gorillas fällt dies besonders ins Auge. Die wilden Animationen der Spielfiguren sind dagegen sehr

gelingen und laufen - wie die gesamte Action des Spiels - flüssig ab. Leider gibt es auch den einen oder anderen Clipping-Fehler zu beklagen.  
 Sehr zu begrüßen ist die vollständige deutsche Synchronisation des Spiels. Die Stimmen sämtlicher Charaktere sorgen für eine spaßige Atmosphäre. Vor allem vom Hasen Redmond gibt es am laufenden Band flapsige Sprüche zu hören. Diese wiederholen sich aber bedauerlicherweise viel zu häufig. Jeden Spruch bekommen Sie ungefähr alle zwei Minuten zu hören, wodurch die Gags schnell an Charme einbüßen. Der temporeiche Hintergrundsound ist glatter Durchschnitt.



↑ Wenn Spanx und Redmond loslegen, bleibt kein Akademiker auf den Beinen.

**MANFRED MEINT:**

Selten habe ich ein Jump & Run gespielt, das so temporeich und chaotisch war. Die beiden Hauptdarsteller lassen wirklich permanent die Sau raus. Allein aufgrund der Tatsache, dass die beiden Helden aneinander gekettet sind, ist am laufenden Band für urkomische Situationen gesorgt. Technisch wurden diese Späße zwar absolut flüssig inszeniert, leider schien dies nur auf Kosten einer stark abge- speckten grafischen Untermalung zu funktionieren.

<b>GRAFIK</b> <b>65%</b>	↓	<b>POSITIV</b>
<b>SOUND</b> <b>66%</b>		+ SPASSIGES SPIELPRINZIP UND GAGS + FLÜSSIGES GAMEPLAY + CHARAKTERE LERNEN FÄHIGKEITEN DAZU
<b>MULTIPLAYER</b> NICHT MÖGLICH		<b>NEGATIV</b>
<b>XBOX LIVE</b> NICHT MÖGLICH		- KLOBIGE FIGUREN - FADE TEXTUREN - SPRÜCHE WIEDERHOLEN SICH STÄNDIG
↑		

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

**74%**



↑ Feindliche Dämonen zermatscht Spawn am liebsten mit seinen Ketten!



↑ Flugteufel bekämpft man aus der Distanz.



↑ Diese rote Fontäne war mal ein Teufel.



↑ Gegen Berserker hilft nur Spawns Axt.

Das Tor zur Hölle steht meilenweit offen!

# SPAWN: ARMAGEDDON

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: MÄRZ 2004

WEBSITE: WWW.SPAWNARMAGEDDON.COM

KURZ & KNAPP

DIE DÜSTERE Comic-Figur Spawn steht in diesem Action-Adventure der gesamten Höllenbrut gegenüber.

EINE UNBEKANNTE, teuflische Macht hat New York angegriffen und nur der von Todd McFarlane geschaffene Comic-Held Spawn hat die Fähigkeit, die Höllencreaturen zu sehen und zu bekämpfen. In *Spawn: Armageddon* nimmt der Protagonist den blutigen Kampf gegen die furchteinflößenden Kreaturen und Dämonen auf.

Dabei greift Spawn auf ein eindrucksvolles Waffenarsenal zurück. Wie in den Comics hat er seine Breitaxt stets griffbereit und darf damit fleißig metzeln und schnetzeln. Alternativ kann er seine Widersacher auch mit Schusswaffen wie Schrotflinten oder Maschinengewehren bekämpfen. Haben Sie keine Waffe eingesammelt oder keine Munition mehr vorrätig, stehen Spawn auch noch seine barbarischen Ketten zur Verfügung. Diese schießen ihm aus der Hüfte und umklammern die Rivalen, ehe sie diese schließlich

zerquetschen. Darüber hinaus kann Spawn auch noch diverse Höllenkräfte auf die Gegenspieler loslassen. Dafür benötigt er allerdings Nekroplasma, das er wiederum in den Arealen einsammeln muss. Zudem sind auch blaue Seelenkugeln im Spiel zu finden. Nach den einzelnen Missionen können Sie Letztere in wichtige Waffen-, Gesundheits- oder Munitions-Upgrades investieren.

Hin und wieder sind im Spiel zwar ansatzweise Rätsel zu lösen, diese reduzieren sich aber hauptsächlich auf anspruchslose Knöpfchen-Drückereien, um Plattformen zu verschieben. Die Kampfpassagen beschränken sich zudem bis auf die Auseinandersetzungen mit einigen Zwischen- und Endgegnern auf wildes Knopf-Gehämmere. Für extreme Frust-Attacken sorgt ferner die Tatsache, dass es in den einzelnen Levels keine Speicherpunkte gibt. Wenn Sie nach einer halben Stunde Spielzeit in einer Mission plötzlich den Löffel abgeben und diese wieder komplett von vorne beginnen müssen, ist dies einfach nur ärgerlich.

Beim Design der Areale bemühte sich Hersteller Namco erfolgreich um Abwechslung. Zudem lassen sich viele Objekte wie Tonnen, Schränke und Fahrzeuge zerstören und Gegenstände darin finden. Leider sind die Texturen sehr karg ausgefallen. Der Hauptdarsteller wurde zwar sehr gelungen animiert, sein Schattenwurf überzeugt dafür weniger. Pluspunkte sammelt das Spiel durch die vollständige Lokalisierung. Sowohl die Texte als auch die Dialoge gibt es in Deutsch. Die Stimme von Spawn begeistert vollends und wir haben selten so eine geile dreckige Lache gehört.

BONUS INFO

» BONUSMATERIAL In den Levels des Spiels sind knapp 40 verschiedene Cover-Motive von den originalen *Spawn*-Comics zu finden. Wenn Sie diese einsammeln, können Sie sich die Bilder in einer Galerie in aller Ruhe in Großaufnahme ansehen.



MANFRED MEINT:

Vor allem die Upgrade-Möglichkeiten halten den Spielspaß in *Spawn: Armageddon* am Leben. Es macht einfach tierisch Laune mitzuerleben, wie der Hauptdarsteller mit zunehmender Spieldauer immer kräftiger und mächtiger wird. Leider frusten die Neustarts ungemein, wenn man nach einem „Game Over“ wieder an einem Punkt beginnen muss, an dem man vor langer Zeit schon einmal war. Hardcore-Fans des Comics werden begeistert sein, der Rest erhält solide Action-Kost.

GRAFIK 67%

SOUND 73%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + CHARAKTER- UND WAFFEN-UPGRADES MÖGLICH
- + VIELFÄLTIGES WAFFEN-ARSENAL
- + DRECKIGE LACHE DES HAUPTDARSTELLERS



NEGATIV

- KEINE SPEICHERPUNKTE IN DEN MISSIONEN
- DURCHSCHNITTSGRAFIK
- MEIST WILDES KNOPF-GEHÄMMERE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

68%

# PACK DIE GANZE ACTION!

## (LEICHTER, ALS DEN GOLDENEN SCHNATZ™ ZU FANGEN.)



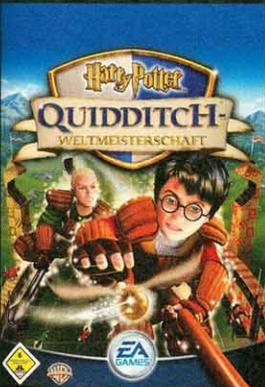
Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen – den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung – der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything



[www.harrypotter.ea.com](http://www.harrypotter.ea.com)  
[www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com)  
[www.eagames.de](http://www.eagames.de)

PC CD-ROM



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" and the "PS" Family 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 Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.  
WBIE LOGO:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(S03)



# LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Vorsicht, bissig! Eidos' erfolgreichste Blutsauger bestreiten ihr erstes gemeinsames Abenteuer.

**KURZ & KNAPP**

SCHLÜPFEN SIE in die Haut zweier vampirischer Erzfeinde und beißen Sie sich durch ein episches Action-Adventure.

VON: JANINA WINTERMAYR

#### SPIELE-INFOS

PUBLISHER: EIDOS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

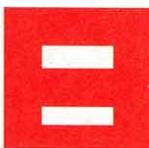
SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE: [WWW.LEGACYOFKAIN.DE](http://WWW.LEGACYOFKAIN.DE)



ISHER GINGEN die bis aufs Blut verfeindeten Vampire Kain und Raziel getrennte Wege, traten sie nämlich in zwei verschiedenen Software-

Serien auf. In der aktuell fünften Episode des Vampir-Epos führt Entwickler Crystal Dyna-

mics die Streithähne erstmals in einem Spiel zusammen und stattet die beiden zudem mit neuen Features aus. Storytechnisch ist alles beim Alten geblieben: Raziel ist immer noch auf einem Rachefeldzug gegen Kain, der seinerseits dem Zeitstromlenker Möbius gerne das vampirische Schwert Soul Reaver zwischen die Rippen stoßen würde. Das Problem dabei: Kain und Raziel halten sich in verschiedenen Zeitepochen auf, was ein Treffen erheblich erschwert. Bis sich die beiden Todfeinde schließlich gegenüberstehen, verfolgt der Spieler abwechselnd das Geschehen aus der Sicht des Dämons und des Vampirfürsten.

Der Versuch, die komplexe Story der *Legacy of Kain*-Serie mit einer kurzen Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse auch für Neueinsteiger verständlich zu machen, gelingt nur bedingt. Wer in den 15 Kapiteln die Übersicht über die verschiede-

nen Handlungsstränge behalten will, sollte zumindest die Vorgängertitel angespielt haben. Fans, die das Schicksal von Kain und Raziel bisher gebannt verfolgt haben, werden dagegen nicht enttäuscht. Neben alten Bekannten und hinterlistigen Widersachern gibt es sogar ein Wiedersehen mit einem verlorenen Bruder.

Bis dahin ist es aber noch ein weiter und steiniger Weg für die zwei Fürsten der Finsternis. Die beiden müssen sich auf ihrer Reise durch Nosgoths Ländereien nicht nur gegen Dämonen, Vampirjäger und Zauberer zur Wehr setzen, sondern auch knifflige Rätsel lösen. Letzteres fällt eher in Raziels Aufgabenbereich, während Oberblutsauger Kain nur für die simple Gegenstandssuche zu gebrauchen ist. Klettern, über Plattformen springen und mit ausgebreiteten Armen respektive Flügeln zu Boden gleiten können beide Krallenfinger gleich gut, ➤



↑ Vampirjäger am Spieß: Erledigen Sie die Feinde mit martialischen Finishing-Moves.



↑ Seelenfresser gegen Höllenmonster: Raziel brät der grässlichen Fratze eins über.

## » BONUS INFO

**» SPEICHERSYSTEM**  
Lange Wege bis zum nächsten Speicherpunkt gehören der Vergangenheit an. Die Spielfortschritte können nun jederzeit und überall gesichert werden. Weitergespielt wird dann an fair gesetzten Checkpunkten.

**» BONUS-FEATURES**  
Defiance bietet jede Menge freischaltbarer Extras wie Artworks, Making-of und Infos zu den Synchronsprechern.

## „Das neue Kampfsystem erlaubt spektakuläre Schlagkombinationen.“

» dennoch dominieren die Sprungpassagen in den Kapiteln mit Raziel. Dieser kann im Gegensatz zu Kain jederzeit in die Spektralwelt, eine geisterhafte Paralleldimension, übertreten. Bei vielen Sprungeinlagen ist ein Wechsel der Welten unabdingbar, denn in der unwirklichen Geisterdimension verzerrt sich die Umgebung und gibt so vorher unerreichbare Stellen frei. Plattformen, die in der Realität für Raziel zu hoch sind, verschieben sich in der Spektralwelt in greifbare Nähe.

Wie schon in *Soul Reaver 2* ist Raziel die meiste Zeit damit beschäftigt, die spirituelle

Klinge des Soul Reavers an so genannten Seelenschmieden mit unterschiedlichen Elementen auszustatten. Neu ist allerdings, dass für den Wechsel der Varianten keine Umfärbebrunnen mehr benötigt werden, sondern alles ganz praktisch per Knopfdruck vonstatten geht. Die verschiedenen Eigenschaften wie Wind, Feuer, Dunkelheit oder Wasser dienen einerseits als Türöffner, finden aber auch an anderer Stelle Verwendung. Mit dem Wind Reaver kann sich Raziel beispielsweise an vorgegebenen Punkten in die Luft katapultieren lassen, um so höher gelegene Plattformen zu erreichen.

Im Kampf ist das mannigfaltige Geisterschwert ebenfalls ein unersetzliches Utensil, zumal - wie es noch in den Vorgängertiteln möglich war - keine anderen Waffen mehr verwendet werden können. Dafür verfügen Kain und Raziel dank eines komplett überarbeiteten Kampfsystems über spektakuläre Schlagkombinationen und Spezialangriffe. Wem die normalen Bodenattacken nicht furios genug sind, der hebelt seine Feinde mit einem kräftigen Aufwärtsschlag in die Luft und vermöbelt diese nach allen Regeln der Kunst. Sowohl die elementare Klinge Raziels als auch Kains materieller Soul Reaver haben rabiate Magie-Attacken in petto: Dreschen Sie lange genug und ohne Unterbrechung auf Ihre Opfer ein, lädt sich der Reaver auf und generiert auf Knopfdruck einen vernichtenden Feuer- »



↑ Die Seelenschmieden werden von Wächtern verteidigt.



↑ Im Kampfmodus weicht Kain in der Nebelform aus.



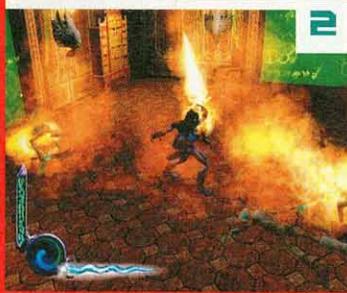
↑ Umzingelt von mehreren Gegnern greift die Spielfigur automatisch den nächsten Widersacher an.

## ELEMENTARPHYSIK Die verschiedenen Formen des Reavers

JEDE ELEMENTARFORM DES SOUL REAVERS dient nicht nur als Türschlüssel, sondern verfügt auch über ganz bestimmte Eigenschaften, die Raziel im Kampf und bei der Auflösung von Rätseln unschätzbare Dienste erweisen.



**1 DUNKELHEIT:** Mithilfe der dunklen Form des Soul Reavers kann sich Raziel für kurze Zeit vor seinen Feinden verbergen, indem er sich unsichtbar macht. Magische Schließmechanismen lassen sich damit ebenfalls täuschen.



**2 FEUER:** Brandgefährlich für Dämonen und unvorsichtige Vampirjäger ist der Feuer Reaver. Vollständig aufgeladen, versetzt er die Gegner bei Berührung in Brand oder entfacht per Knopfdruck einen verheerenden Feuersturm.



**3 WASSER:** Die Macht dieses Reavers friert ganze Wasserfälle ein, an denen Raziel dann hochklettern kann. Unschlagbar ist die Wasser-Klinge im Kampf mit Dämonen, lässt sie doch alle oder einzelne Gegner kurzzeitig zu Eis erstarren.



**4 ERDE:** An vorgegebenen Punkten eingesetzt, generiert der Erd Reaver temporäre Plattformen. Im Wasser wirkt der schwere Reaver wie ein Bleigewicht, sodass Raziel am Grund eines Sees oder Tümpels entlanglaufen kann.

## „Die neue Kamera mit kinoähnlichen Perspektiven sorgt für gelegentliche Übersichtsprobleme.“

sturm oder eine telekinetische Welle. Um die Widersacher hilflos in der Gegend herumzuschleudern, bedarf es nicht einmal des Soul Reavers. Reißzahn Kain kann mit seinen Telekinese-Fähigkeiten Sarafan-Krieger in die Luft erheben und in den Abgrund schmettern oder an spitzen Pfeilern aufspießen. Des Weiteren lassen sich mit einem gezielten Stoß unerreichbare Schalter umlegen, instabile Felswände zerstören oder angeknackste Steinsäulen umstürzen.

Umsonst gibt es diese praktische Fähigkeit allerdings nicht. Der Einsatz von Telekinese sowie schweißtreibende Kämpfe zehren an den Kräften der beiden Erzfeinde. Während sich die Telekinese-Energie mit der Zeit von selbst regeneriert, muss die Gesundheit manuell aufgefrischt werden. Wie es sich für einen Vampir gehört, labt sich Kain per Knopfdruck an dem Blut seiner Feinde, während Raziel nach deren Seelen giert. Selbst der Soul Reaver saugt den roten Lebenssaft

respektive die Geistergestalten der erledigten Gegner auf und erhöht damit seine Angriffsstärke.

Trotz hervorragender Spielbarkeit sind nicht alle neuen Features wie das Kampfsystem restlos gelungen. Die neue Kamera, die das Geschehen aus einer kinoähnlichen Perspektive zeigt und der Spielfigur nicht mehr über die Schulter blickt, sorgt für gelegentliche Übersichtsprobleme. Während in den weitläufigen Arealen, etwa Friedhof, altertümliches Schloss oder verfallene

Tempelruinen, die Sicht des Öfteren von Objekten versperrt wird, wirken sich in engen Räumen abrupte Schwenks negativ auf den Spielfluss aus. Grafisch ist der Titel dagegen tadellos in Szene gesetzt. Fantastisch modellierte Schauplätze, detaillierte Charaktermodelle und flüssige Animationen verwöhnen nicht nur das Auge des Betrachters, sondern sorgen auch für eine stimmungsvolle Atmosphäre. Die deutsche Synchronisation trägt ihren Teil zum packenden Vampirabenteuer bei. Das englische Original ist zwar über jeden Zweifel erhaben, aber auch die deutschen Sprecher (die Stimme von Nicolas Cage als Kain) leisten großartige Arbeit.



Das Kampfsystem erlaubt fatale Luftangriffe.



In der Spektralwelt schlüpft Raziel durch Gitter.



Mit Telekinese lassen sich Gegner durch die Luft schleudern und Gegenstände zerstören.



JANINA MEINT:

Als treuer Fan der *Legacy of Kain*-Serie konnte ich es gar nicht erwarten, die neueste Episode zu spielen – und ich wurde nicht enttäuscht. Das geänderte Kampfsystem wirkt dynamischer, Sound und Grafik passen sich stimmungsvoll in das Geschehen ein und die Story wird wieder mitreißend erzählt. Einzig die neue Kamera, die das blutige Spektakel zwar kinoreif in Szene setzt, aber auch für Übersichtsprobleme sorgt, konnte mich nicht überzeugen.

GRAFIK

87%

SOUND

85%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- DETAILREICHE GRAFIK
- NEUES KAMPFSYSTEM MIT COMBO-MÖGLICHKEITEN
- SEHR GUTE DEUTSCHE SYNCHRONISATION

NEGATIV

- STORY ZU KOMPLEX FÜR NEUEINSTEIGER
- CINEASTISCHE KAMERA FÜHRT ZU ÜBERSICHTSPROBLEMEN



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

87%

*Ihr Auftrag ist offiziell... Alles andere ist persönlich.*



*8 Missionen voller Action*



*Einzigartige Schleich-Attacken*



*Ein riesengroßes Waffenarsenal*



Als Omega 19, die weltweit gefährlichste Terror Organisation, Nikki Connors' Ehemann und Tochter ermordet, rechnet niemand mit ihrer Rache.

Die ehemalige Green Beret Kämpferin schließt sich Phoenix an - einer weltweit operierenden Anti-Terror-Spezialeinheit. Ausgebildet in Nahkampf und dem Umgang mit Waffen ist Nikki Connors bereit Rache zu nehmen...

# ROGUE OPS

[www.rogueops.com](http://www.rogueops.com)

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.  
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.

PlayStation 2



Rogue Ops © 2003 KEMCO. All rights reserved.  
ROGUE OPS is a trademark of KEMCO.

# WRATH UNLEASHED

... lockt mit superknappen Outfits, viel Strategie und knallharter Action.

VON: JANA MAHNKE

## SPIELE-INFOS

PUBLISHER: ACTIVISION

GENRE: STRATEGIE

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 12. FEBRUAR

WEBSITE: WWW.LUCASARTS.COM

## KURZ & KNAPP

INTERESSANTE Mischung aus klassischen Strategieelementen und heißen Beat-'em-Up-Szenen in den Zweikämpfen

STRATEGIESPIELE UND Beat 'em Ups hatten in der Vergangenheit nicht unbedingt viel miteinander zu tun. Gerade einmal in *Magic: The Gathering-Battlegrounds* wurde das Konzept einer Verbindung von Action und Strategie vorsichtig angetestet. Mit *Wrath Unleashed* haben die Entwickler nun den Sprung ins ganz kalte Wasser gewagt und diese beiden Elemente untrennbar miteinander verwoben. Hierzu katapultiert die Geschichte des Spiels Sie mitten in den gewaltigen Kampf zwischen vier Overlords hinein, die alle nach der Herrschaft über den Planeten Terra streben.

Als einer dieser Anführer, welche jeweils ein bestimmtes Element (Wasser, Luft, Feuer, Erde) verkörpern und zudem Ordnung oder Chaos dienen, können Sie nun direkt den Ausgang der Schlachten beeinflussen. Hierbei untersteht Ihnen eine ganze Armee verschiedener Kreaturen, die zu Beginn des

Kampfes automatisch auf der Übersichtskarte um Sie herum aufstellt werden. Ihre Hauptaufgabe ist es dann, den Gegner in einer gewissen Anzahl von Zügen auszustechen. Welche Aufträge Sie dafür erledigen müssen, variiert von Schlacht zu Schlacht: In den meisten Fällen geht es aber darum, spezielle Punkte auf der Karte zu erobern. Dies können Tempel, Mana Wats oder Nexuspunkte sein, welche alle Ihren Manavorrat aufstocken, oder auch Zitadellen, welche Ihnen sogar gleich zwei Eroberungspunkte einbringen. Natürlich können Sie den Sieg auch dadurch erringen, dass Sie alle gegnerischen Truppen oder den feindlichen Overlord vernichten.

Um Ihre Ziele zu erreichen, haben Sie im Wesentlichen zwei Zugmöglichkeiten: Zum einen können Sie Ihre Kreaturen mit verschiedenen Bewegungsarten über die Karte rücken. Hierbei ist es wichtig, darauf zu achten, welchem Element das Feld angehört, auf dem Sie die Kreatur platzieren wollen. Gehört dieses Ihrem eigenen Element an, erhält die Kreatur im Falle eines Kampfes einen Vorteil. Entsprechendes gilt jedoch auch für Ihren Gegner! Treffen zwei Kontrahenten aufeinander, so wechselt das Spielgeschehen in eine 3D-Arena, wo Sie sich dann im Beat-'em-Up-Stil duellieren dürfen. Leider trifft man hier schnell auf einige Problemchen: Selbst wenn Sie eine Menge Beat-'em-Up-Erfahrung besitzen, mehr Hitpoints haben und auch noch ein Elementvorteil für Sie mit im Spiel ist, sind die Kämpfe gegen den computergesteuerten Feind nur sehr schwer zu gewinnen, was vor allem an der schlechten Blockfähigkeit liegt! Diese funktioniert nämlich ➤➤



↑ Das Einhorn hat im direkten Kampf gegen den Nachtmar-Adept eigentlich keinerlei Chancen.



↑ Die Arenen sind je nach Element sehr unterschiedlich.



↑ Im Eis hat das „Wasser-Einhorn“ einen klaren Vorteil



↑ Die Halbgötter und Adepten können auch Zauber wirken.

## WRATH UNLEASHED VS. MAGIC: THE GATHERING-BATTLLEGROUNDS

ZWEI SPIELE und ihre Gemeinsamkeiten: Fantastische Kreaturen treten gegeneinander an, die Herrscher repräsentieren bestimmte Elemente und obwohl es eigentlich Strategiespiele sind, beinhalten beide eine Menge Action. Nichtsdestotrotz gibt es auch gravierende Unterschiede: Während Ihre strategischen Überlegungen bei *Magic: The Gathering-Battlegrounds* direkt in den 3D-Kämpfen gefragt sind, kommen diese bei *Wrath Unleashed* auf einer Übersichtskarte zum Zuge. Aufgrund der Rivalität zwischen den Elementen sowie der verschiedenen Eroberungsziele werden hier nicht nur einzelne Kämpfe, sondern ganze Schlachten ausgetragen. Die Xbox-Live-Unterstützung und der ausgewogenere Schwierigkeitsgrad sorgen letztendlich aber dafür, dass *Magic: The Gathering-Battlegrounds* in der Gesamtwertung etwas besser abschneidet.



Die Zugmöglichkeiten Ihrer Figuren bestimmen in *Wrath Unleashed* zum großen Teil Ihre Strategie.



Bei *Magic: The Gathering-Battlegrounds* kommt es dagegen vor allem auf das Haushalten mit dem Manavorrat an.

» nur seitwärts und braucht zudem einige Zeit, um sich aufzubauen. Somit sind Sie den schnellen Combos Ihres Rivalen meist schutzlos ausgeliefert und können die Schlagfolge auch nicht durch Blocken unterbrechen, um so selber zum Zuge zu kommen. Hierdurch kann dann leider schnell Frust aufkommen, da selbst die beste Strategie nichts nutzt, wenn man in den Duellen ständig verliert. Als zweite Aktionsmöglichkeit haben Sie allerdings noch die Option, Zaubersprüche zu benutzen, welche jedoch nur von Over-

lords oder Adepten gesprochen werden können.

Glücklicherweise können Sie dem frustigen Spielen gegen den Computer relativ leicht entkommen, indem Sie als Gegner einfach einen Ihrer Freunde mit vor den Fernseher ziehen. In den Schlachten auf den Mehrspielerkarten oder bei diversen Duellen in der 3D-Arena kommt dann doch das richtige Duellgefühl auf! Dies verdankt das Spiel nicht zuletzt auch seiner absolut flüssigen und sehr schönen Grafik und der wirklich anspornenden Musikuntermalung! ⚙️



↑ Wollen Sie sich wirklich in die Mitte Ihrer Feinde transportieren lassen?



JANA MEINT:

*Wrath Unleashed* zeigt uns zwei verschiedene Gesichter: ein fieses Grinsen, wenn es um den Kampagnen-Modus geht, denn der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt meist für den Sieg des Computers. Geht es jedoch um die Mehrspielermodi, sieht man ein wohlwollendes Lächeln, das eine Menge Spielspaß verheißt. All jene von Ihnen, die sich noch unsicher sind, ob dieses Spiel etwas für sie sein könnte, sollten ruhig mal einen Blick in unsere Demo auf der DVD der Ausgabe 01/2004 werfen.

GRAFIK

84%

SOUND

80%

MULTIPLAYER

\*\*\*\*\*

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + SCHÖNE, SEHR FLÜSSIGE GRAFIK
- + STIMMUNGSVOLLE MUSIKUNTERMALUNG
- + GUTE SYNCHRONSPRECHER



NEGATIV

- HAMMERHARTER SCHWIERIGKEITSGRAD, WENN MAN GEGEN DEN COMPUTER SPIELT
- KOMPLIZIERTES BLOCKSYSTEM IN DEN KÄMPFEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%



↑ Eggmans Roboter haben das Team Dark entdeckt und gehen sofort zum Angriff über.



↑ Big als rollende Roulettekugel.



↑ Sonic, Tails und Knuckles in den Ruinen.



↑ Das Team um Rose vergnügt sich im Kasino.

Mit diesen Dreierteams geht die Post ab!

# SONIC HEROES

VON: JANA MAHNKE

**SPIELE-INFOS**

- PUBLISHER: ATARI
- GENRE: JUMP & RUN
- SPRACHE: ENGLISCH, DT. TEXTE
- USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG
- SPIELER: 1-4
- TERMIN: ERHÄLTlich
- WEBSITE: WWW.ATARI.DE

**KURZ & KNAPP**

DER SCHNELLE Igel ist zurück: Geschwindigkeitsrausch und ein Wiedersehen mit alten Freunden inbegriffen!

FLUGTALENT, Durchschlagskraft und Schnelligkeit? Das sind ja gleich drei Dinge auf einmal! Für Sonic und seine Freunde ist dies eine ihrer einfachsten Übungen. Da man ja bekanntlich im Team um einiges stärker ist als als Einzelkämpfer, machen sich die drei Freunde Sonic, Knuckles und Tails in *Sonic Heroes* nun gemeinsam auf, um dem fiesen Schurken Eggman (auch bekannt als Dr. Robotnik) zum wiederholten Male gehörig den Marsch zu blasen. In den zahlreichen Levels ist von Beginn an gute Zusammenarbeit gefragt! Nur wenn Sie kontinuierlich zwischen den drei Charakteren hin- und herwechseln, können Sie alle Schwierigkeiten locker meistern. So bringt Sonic Sie in Schallgeschwindigkeit durch überdimension-

nale Loopings, Knuckles durchbricht mit seiner Hammerfaust selbst dicke Wände und Tails' Flugtalent kommt immer dann zum Einsatz, wenn ein Vorsprung selbst für Sonics Sprungkünste zu hoch ist. An vielen Stellen im Spiel stoßen Sie zudem auf Weggabelungen. Auf den dahinter liegenden Abzweigungen ist dann jeweils die Spezialfähigkeit eines Teammitglieds besonders gefordert. Neben der Gruppe um Sonic dürfen Sie sich außerdem auch mit den Teams Dark, Rose oder Chaotix ins Abenteuer stürzen. Auch diese bestehen aus je drei Spielfiguren, die ebenfalls erfahrene Flieger, muskelbepackte Kraftprotze und wendige Schnellläufer in sich vereinen. Zusätzlich zum Abenteuer-Modus für Singleplayer bietet *Sonic Heroes* Ihnen noch eine ganze Reihe Mehrspieler-Modi, in denen Sie mit den unterschiedlichen Trios gegeneinander antreten können.

Obwohl sich das Spielgeschehen so weit wirklich sehr Spaß anhört, kann *Sonic Heroes* trotzdem keinen Platz in den ganz hohen Rängen verbuchen. Dies liegt zum einen an einigen Grafikpatzern, die vor allem beim Drehen der Perspektive auftreten, zum anderen wirkt auch das neue Gameplay mit dem Wechseln zwischen den Charakteren stellenweise doch etwas aufgesetzt. Durch eine stimmige Sounduntermalung und das typische, bunte Sonic-Flair können die Entwickler jedoch einige dieser Schwächen wieder ausbügeln, sodass das Spiel am Ende im oberen Mittelfeld landet.

**BONUS INFO**

ROSES FREUNDIN In *Sonic Heroes* wird Ihnen neben vielen alten Bekannten auch ein neuer Charakter begegnen: Die süße, kleine Freundin von Rose hat niedliche Schlappohren, kann fliegen und passt auf die Chaos auf.



JANA MEINT:

Es ist wirklich schade, aber mit *Sonic Heroes* kann das Sonic-Team nicht an den Erfolg der ersten *Sonic*-Spiele anknüpfen. Gehörten diese in früheren Zeiten zur absoluten Jump&Run-Elite, so sacken die neuesten Auswüchse - trotz innovativer Spiel-Elemente wie dem Teamplay - leider ins Mittelmaß ab. Wer allerdings nach einer schnellen Abwechslung für zwischendurch sucht oder aber großer *Sonic*-Fan ist, sollte an dem Titel durchaus seine Freude haben.

GRAFIK 77%

SOUND 78%

MULTIPLAYER \*\*\*\*\*

XBOX LINE NICHT MÖGLICH

POSITIV + ECHTE SONIC-ATMOSPHÄRE

NEGATIV - EINIGE GRAFIKFEHLER - TEILWEISE ZU KURZE ODER FEHLENDE ERKLÄRUNG DER AUFGABEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

# 80%

Jetzt wird der Winter endlich BUNT!

# PUYO POP FEVER

## SPIELE-INFO

PUBLISHER: ATARI

GENRE: GESCHICKLICHKEIT

TERMIN: 26. FEBRUAR



DAS GUTE ALTE *TETRIS* bekommt mal wieder Konkurrenz! Dieses Mal von einem kleinen, süßen Mädchen mit Kulleraugen namens Amities. Amities größter Traum ist es, so schnell wie möglich eine Meisterin der Magie zu werden. Und diese Magie besteht darin, verschiedenfarbige Tropfen zu Viererketten jeweils der

gleichen Farbe zusammenzubauen, welche sich daraufhin auflösen.

Dieses Grundspielprinzip dürfen Sie in *Puyo Pop Fever* dann ausgiebig in verschiedenen Varianten alleine gegen computergesteuerte Gegner oder auch gegen Ihre Freunde zocken. Hierbei sollten Sie allerdings darauf vorbereitet sein, dass das Spiel im Gegensatz zu *Tetris* insgesamt sehr japanisch, bunt und niedlich gehalten ist. Für jüngere Spieler(innen) sicherlich genau das Richtige, für alle anderen wahrscheinlich eher etwas gewöhnungsbedürftig!

Im direkten Vergleich zwischen den beiden Spielen liegt *Tetris* jedoch eine Nasenlänge vorne, da dies auch per Xbox Live spielbar ist. (jam)



Im Fieber-Modus regnet es ordentlich Punkte.



Der Sieg ist zum Greifen nah!

GRAFIK  
67%

SOUND  
65%

MULTIPLAYER  
\*\*\*\*\*

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



JANA MEINT:

Meine Güte, dieses Spiel ist so bunt, dass es schon fast eklig ist! Doch der erste Eindruck trägt ein wenig, denn die Spielmodi sind teilweise nicht gerade Kinderkram. Die Sonderauszeichnung „Abgedreht“ erhält aber das „Endlos Puyo Pop“, bei dem einem mit der Zeit die bunten Tropfen vor den Augen verschwimmen und das man nur unterbrechen kann, indem man das Spiel ausschaltet. Insgesamt ist *Puyo Pop Fever* durchaus ein netter Spaß für ein paar bunte Partien zwischendurch, die an tristen Wintertagen jede Menge Farbe und auch ein wenig Spielspaß in Ihre Stube bringen.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

60%



Die Zwischensequenzen sind ungeheuer niedlich gestaltet.

Der Kampf um die grüne Schicksalsklinge

# TIGER AND DRAGON

## SPIELE-INFO

PUBLISHER: UBISOFT

GENRE: ACTION

TERMIN: ERHÄLTLICH

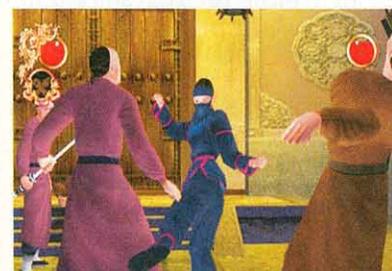


VOR DREI JAHREN zog der Film *Tiger & Dragon* mit seinen beeindruckenden Bildern und seiner anrührenden Story viele Kinoszahler in seinen Bann. Im dazugehörigen Videospiel dürfen Sie nun zugegebenermaßen etwas verspätet selber in die Rolle der Hauptfigur des Films, die junge Jen, schlüpfen. Als begabte Martial-Arts-Kämpferin

schlagen Sie sich durch die Levels, immer begleitet von stimmungsvollen Videosequenzen, die das Flair des Films sehr gut wiedergeben.

Die Ingame-Grafik des Spiels kann da jedoch leider nicht mithalten: Das Level-Design ist ungeheuer eintönig und wartet kaum mit schönen Spezialeffekten auf. Dafür läuft es jedoch ohne Ruckler und auch die Charakteranimationen sehen eigentlich ganz passabel aus.

Dennoch schafft es das Spiel im Gegensatz zum überragenden Film leider nur ins untere Mittelfeld, was vor allem an der langweiligen Grafik, den öden Soundeffekten und einem doch recht hohen Schwierigkeitsgrad liegt. (jam)



Jen verfügt über verschiedene Angriffsarten.



Das ist das Beste, was die Grafik hergibt.

GRAFIK  
59%

SOUND  
51%

MULTIPLAYER  
NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



JANA MEINT:

Und wieder einmal bestätigt sich das Vorurteil, dass preisgekrönte Kinofilme meist mehr schlecht als recht als Videospiel umgesetzt werden. *Tiger & Dragon* hat eine wirklich tolle, epische Vorlage, die im Spiel leider zu einer reinen Schnitzelorgie verkommt. Zwar haben die Charaktermodelle große Ähnlichkeit mit ihren Filmvorbildern, insgesamt kann die Grafik aber keinen Blumentopf gewinnen. Zudem ist der Titel mit seinem hohen Schwierigkeitsgrad nur etwas für erfahrene Spieler. Greifen Sie ansonsten lieber zu Topiteln wie *Gladiator* oder *Otogi*. Damit werden Sie länger Spaß haben!

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

51%



Jen weist Li Mu Bais Lehrangebot zurück!



↑ Nur mit der richtigen Strategie können Sie die Endgegner erledigen.



↑ Bei einer so großen Gegnerschar hat selbst Conan nicht mehr viel zu lachen.



↑ Mit den Krabbelviechern wird Conan spielend fertig.



↑ Die Stadt Kordava ist den Entwicklern besonders gut gelungen.



↑ Conan hat sich mit einer finsternen Bruderschaft angelegt.

# CONAN

Ob ein Barbar auch noch andere Dinge als Muskeln und Schwerter im Kopf hat?

VON: JANA MAHNKE

## SPIELE-INFO

PUBLISHER: TDK  
 GENRE: HACK & SLAY  
 SPRACHE: DEUTSCH  
 USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN  
 SPIELER: 1-2, 2-8 XBOX LIVE  
 TERMIN: ENDE FEBRUAR  
 WEBSITE: WWW.CONANGAME.DE

## KURZ & KNAPP

TROTZ STELLENweise veralteter Grafik ein mit Liebe zum Detail programmiertes Hack & Slay

CONAN - EIN MANN wie aus Stein gemeißelt. Ein Mann, der mit seinem bloßen Auftreten die Menschen beeindruckt kann. Ein Mann, der nur wenige Dinge an sein Herz lässt. Mit einem Wort gesagt: der geborene Krieger! Doch auch ein Krieger ist nicht gänzlich unverwundbar. Schon in frühen Jahren seiner Eltern beraubt, ist Conans einzige Heimat bei seinen Verwandten und Bekannten in einem kleinen Dorf irgendwo in Cimmerien. Doch als er eines Tages dorthin zurückkehrt, um sich von den Strapazen seines Kriegerlebens auszuruhen, findet er nur noch verstümmelte Leichen und schreckliche Zerstörung statt Kinderlachen und Essensgeruch. Für ihn gibt es jetzt nur eins: Bei den

Göttern schwört er, Rache an den Verursachern des Massakers zu nehmen!

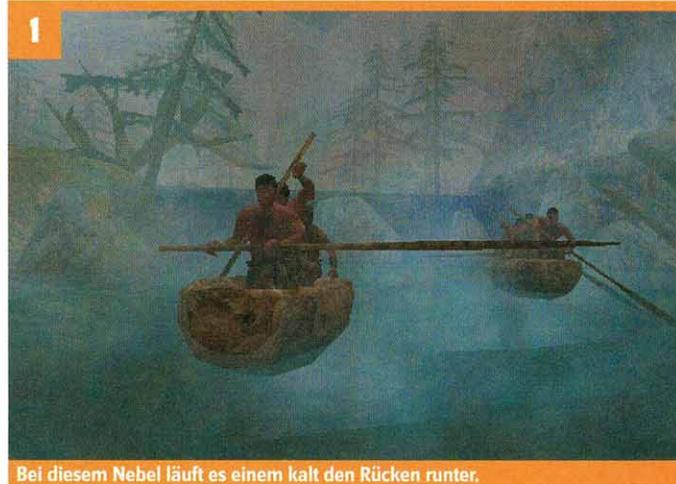
Diese Suche nach den Schuldigen wirft Sie mitten ins Geschehen hinein. Wenn Sie sich vielleicht noch grob an den Film *Conan - Der Barbar* aus den Achtzigerjahren erinnern, so wird Ihnen das eine oder andere im Spiel sicherlich bekannt vorkommen. Die Entwickler haben die Geschichte des Spiels jedoch nicht als ei-ne direkte Fortsetzung des Films konzipiert. Es wurden nur die Hintergründe des Films übernommen, die nun als Schauplatz für eine völlig neue Story dienen.

Wie in einem zünftigen Hack & Slay nicht anders zu erwarten, übernehmen Sie die Rolle des Helden, der sein Geschick in unzähligen Kämpfen unter Beweis stellen muss. Da Ihnen im Verlauf des Spiels immer stärkere Feinde gegenüber treten, benötigen Sie auch entsprechend stärkere Waffen. Diese finden Sie meist an abgelegenen Orten, die bei einem Schnelldurchlauf leicht übersehen werden können. Da Conan als erfahrener Krieger große Erfahrung im Umgang mit Waffen besitzt, können Sie bereits von Beginn an Combos ausführen, die mit ein wenig Übung auch gut von der Hand gehen. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten schalten Sie dann weitere, noch schlagkräftigere Tastenkombinationen frei.

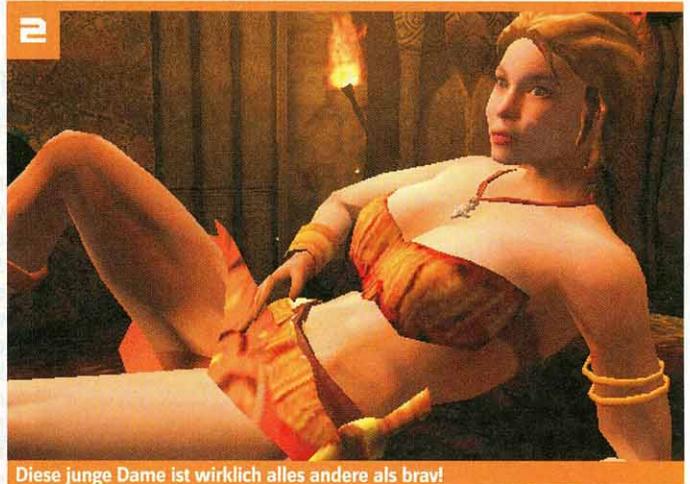
Obwohl prinzipiell die Kampfsequenzen im Vordergrund stehen, ➤

DAS FLAIR DES SPIELS » Ein Hack & Slay, das Wert auf sein Aussehen legt!

Obwohl Conan eigentlich ein reines Prügelspiel ist, haben die Entwickler doch großen Wert auf eine stimmungsvolle Story gelegt. Diese wird vor allem in diversen Zwischensequenzen in Ingame-Grafik gezeigt, welche dann direkt ins Spielgeschehen überwechseln. So kommt das Spiel mit wenigen Ladezeiten aus und bewahrt seine Dynamik.



Bei diesem Nebel läuft es einem kalt den Rücken runter.



Diese junge Dame ist wirklich alles andere als brav!

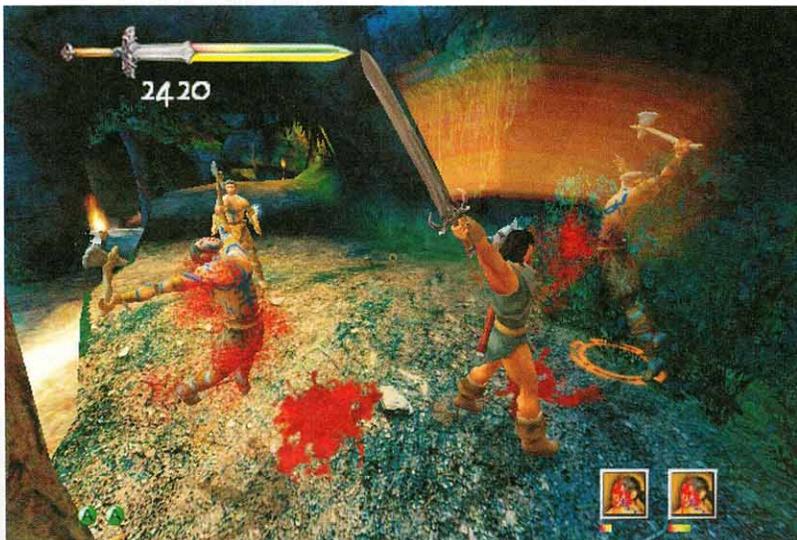
BONUS INFO

**» WAFFEN**  
Obwohl Conan ein wahrer Muskelprotz ist, kann auch er nur eine bestimmte Anzahl von Waffen gleichzeitig tragen. Wenn Sie also eine neue Waffe finden, verschwindet dafür eine alte des gleichen Typus (Schwert gegen Schwert, Streitkolben gegen Streitkolben) aus Ihrem Inventar.

hat Conan noch mehr zu bieten. Kleinere Rätseleinlagen und die Suche nach geheimen Gängen und Geheimverstecken erfordern schon ein wenig Grips. Hinzu kommen einige kurze Rollenspielelemente, die vor allem durch die zahlreichen Videosequenzen unterstrichen werden. Sollte Ihnen allerdings der Sinn nach simplem Prügeln stehen, so absolvieren Sie am besten schnell eine Runde in den diversen Arena-Modi. Hier dürfen dann Ihre Freunde gegen Sie antreten - und auch das Prügeln gegen Spieler

aus ganz Europa ist per Xbox Live möglich. Während das Gesamtkonzept des Titels in sich stimmig ist, schwankt die grafische Qualität des Spiels leider erheblich. Auf der einen Seite betreten Sie Areale, die durchaus mit abwechslungsreichen Leveldesigns in gelungener Farbgebung und mit vielen schönen Details auftrumpfen. Auf der anderen Seite finden Sie aber auch immer wieder Abschnitte, die eher eintönig wirken. Erschwerend kommt hinzu, dass in diesen Levels auch die Steuerung recht ungenau und schwergängig ist. Ähn-

liche Probleme gibt es auch bei den Charakteren: So bestehen die Schneewölfe beispielsweise aus recht eckigen Polygonen, wohingegen die Gestaltung der Geister gut gelungen ist. Man wird daher das Gefühl nicht los, dass die Entwickler mit etwas mehr Zeit die grafisch schlechteren Passagen durchaus in den Griff hätten bekommen können. Am Sound gibt es dagegen wirklich nichts zu meckern: Die Synchronisation ist sehr gut gelungen und die Musikstücke entpuppen sich schnell als echte Ohrwürmer.



Die Pikten sind Spezialisten im Umgang mit dem Beil.



Conans Feinde kommen aus beiden Richtungen.



Für jeden Gegner erhalten Sie Erfahrungspunkte.



JANA MEINT:

Obwohl ich die Achtzigerjahre als Kind erlebt habe, hat mich das auf der Spielfilmvorlage jener Zeit fußende Conan doch angesprochen. Durch die vielen Zwischensequenzen wird man schnell in die Story verwickelt, was den Kämpfen den passenden Rahmen verleiht. Wer allerdings großen Wert auf einwandfreie Grafik und eine butterweiche Steuerung legt, wird mit diesem Spiel nicht viel anfangen können. Sieht man jedoch über diese Schwächen hinweg, so macht es Spaß, als überlegener Muskelberg seine Gegner zu vertrimmen.

GRAFIK  
76%

SOUND  
79%

MULTIPLAYER  
\*\*\*\*\*

XBOX LIVE  
\*\*\*\*\*



POSITIV

- + STIMMUNGSVOLLE VIDEOSEQUENZEN

NEGATIV

- STELLENWEISE VERALTETE GRAFIK
- INSGESAMT RECHT KANTIG
- HAKELIGE STEUERUNG



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

78%

# SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Es gibt Neues an der Xbox-Live-Front! Zusätzliche Ein-sätze und Maschinen warten auf alle Hobby-Piloten.

MÖCHTEGERN-LUFTWAFFEN-Generäle und -Kamikaze-Piloten aufgepasst, die Downloads für *Secret Weapons over Normandy* sind da. Insgesamt vier Pakete mit einer Gesamtgröße von 1.491 Blöcken stehen seit kurzer Zeit zum Herunterladen bereit. Den Anfang machte das „Corsair F4U Package“. Mit der Curtiss P-40 Kittyhawk Mk III und der Vought F4U-1A Corsair sind darin zwei neue Flugzeuge und eine neue Tarn-Lackierung für die P38 enthalten. Etwas interessanter sieht der Inhalt des zweiten Pakets aus. Hierin finden Sie neben einer Kawasaki Ki-61 „Tony“ und einer Tarnung für die „Betty“ auch die Einzelspielermission „Letzte Chance“. Darin versetzt es Sie zum 17. Januar 1943 zurück. Hinter dem Steuerknüppel einer japanischen Ki-61 müssen Sie die Angriffe eines amerikanischen Sonderkommandos abschmettern, damit die japanischen Bomber in Ruhe einen US-Flugzeugträger attackieren können. Diese Mission ist weder sonderlich leicht noch sonderlich schwer. Feuern Sie einfach fleißig auf die Flugzeuge der Amis. Wenn Sie eine Flotte erledigt haben und schnell genug sind, können Sie die nächste Staffel bereits ausschalten, wenn sich diese noch auf dem Flugzeugträger befindet und gerade starten möchte. Im dritten Download-Paket finden Sie eine italienische Macchi MC 202 „Folgore“, eine neue Lackie-

rung für die „Stuka“ und die nächste Einzelspielermission „Evakuierung von Tripolis“. Als Offizier der italienischen „Regia Aeronautica“ müssen Sie dabei während des Abzugs aus der libyschen Hauptstadt Tripolis Ihr Panzerheer verteidigen. Dies sieht in erster Linie so aus, dass Sie sich die feindlichen P-40-Flieger vom Leib halten. Gleichzeitig können Sie auf die gegnerischen Panzer Splitterbomben abwerfen. Zum Ende der Mission will Ihnen zudem eine Swordfish-Doppeldecker-Flotte an den Kragen. Zwei Tarn-Lackierungen, die Heinkel He 162 Volksjäger „Salamander“ und die Zweispielermission „Zorniger Engel“, sind der Inhalt des vierten Download-Pakets. In Letzterer dürfen Sie sich entweder als Pilot der Luftwaffe oder als Air-Force-Flieger versuchen. Sämtliche Downloads sind sehr nette Ergänzungen zur Vollversion. Nach fünf, sechs Versuchen sollten Sie die neuen Missionen allerdings geknackt haben. Der Wiederspielwert hält sich damit in Grenzen. (mr)

## INHALT / WERTUNG

- HE 162 UND „ZORNIGER ENGEL“ (484 BLÖCKE)
- MC202 UND „TRIPOLIS“ (445 BLÖCKE)
- KI-61 UND „LETZTE CHANCE“ (502 BLÖCKE)
- CORSAIR F4U PACKAGE (60 BLÖCKE)

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



↑ Und da hat es den Gegner auch schon erwischt und es regnet Einzelteile!



↑ Waghalsige Flugmanöver sollten Sie schon beherrschen.



↑ Den deutschen Volksjäger gibt es jetzt ebenfalls zum Download.



↑ In „Zorniger Engel“ kämpfen Sie unerbittlich gegeneinander.



↑ Wenn Sie schnell genug sind, erwischen Sie die Feinde bereits beim Start.



↑ Kurz vor dem riskanten Zusammenstoß beißt der Feind ins Gras.



↑ Aus sicherer Entfernung geben wir Feuerschutz.



↑ Diesmal hat unser Nebenmann die Drecksarbeit erledigt.

# COUNTER-STRIKE

Der ewige Kampf gegen den Terrorismus geht mit zwei neuen Maps in die Verlängerung.

FALLS SIE DIE MAPS, die der PC-Klassiker *Counter-Strike* bisher zu bieten hatte, mittlerweile in- und auswendig kennen, dürfen Sie aufatmen. Über Xbox Live können Sie sich nun zwei kleine Dateien herunterladen, die zwei weitere Karten des Spiels freischalten. Diese sind zwar bereits in der Vollversion enthalten, zur Aktivierung benötigen Sie aber eben die beiden jeweils vier Blöcke großen Downloads. Die erste Karte, die Sie nun

spielen können, ist die „Inferno Map“. Dabei handelt es sich um eine Demolition Map. Wenn Sie hierbei in die Rolle der Terroristen schlüpfen, müssen Sie an einem von zwei Versorgungspunkten eine Bombe platzieren. Die gegnerische Anti-Terror-Einheit versucht dies natürlich zu verhindern. Die beiden Stellen, an denen die Bombe angebracht werden kann, sind mit roten Markierungen auf dem Boden versehen. Der zweite Download ist die „Office Map“, eine so genannte Hostage Rescue Map. In einem Bürogebäude werden einige Geiseln gefangen gehalten. Als Terrorist haben Sie die Aufgabe, die Geiseln in Ihrer Gewalt zu behalten, in der Rolle der Counter-Terroristen müssen Sie die Gefangenen befreien. Beide Downloads sind für CS-Fans ein Muss. (mr)

## INHALT/WERTUNG

- INFERNO MAP (4 BLÖCKE)
- OFFICE MAP (4 BLÖCKE)

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



# GODZILLA - DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Die grüne Panzerechse und ihre Freunde toben sich ab sofort in einer neuen Stadt aus!

FALLS SIE wie unser leitender Redakteur tierisch auf die größte Abrissbirne der Welt stehen, dann dürfte Ihnen dieser Download durchaus gefallen. Mit den drei neuen Thrashburg-Arealen können Sie sich nun erneut in den Modi Gegner, Survival, Melee, Teamkampf und Destruction austoben. Das neue Stadtgebiet liegt inmitten großer Berge und einem ruhigen See. Egal für welchen Charakter Sie sich entscheiden, Sie dürfen Ihre gigantischen Widersacher durch ein Stadtgebiet mit vielen Wolkenkratzern, einem Industriegebiet, einem Park und einem Fluss prügeln. Dabei stehen Ihnen wie gehabt zahlreiche Gebäude und Hindernisse im Weg, die Sie ebenfalls dem Erdboden gleichmachen

oder auf Ihre Gegner schleudern dürfen. Wie in den anderen Arealen können Sie sich auch bei den Thrashburg-Maps tagsüber oder nachts kloppen. Nachts machen die Gebiete mit den hell erleuchteten Fenstern in den Hochhäusern allerdings wesentlich mehr her. Wem das Spiel gefällt, der wird sicherlich auch an diesem Download etwas Spaß haben. Vom Hocker wird er Sie allerdings nicht hauen. (mr)

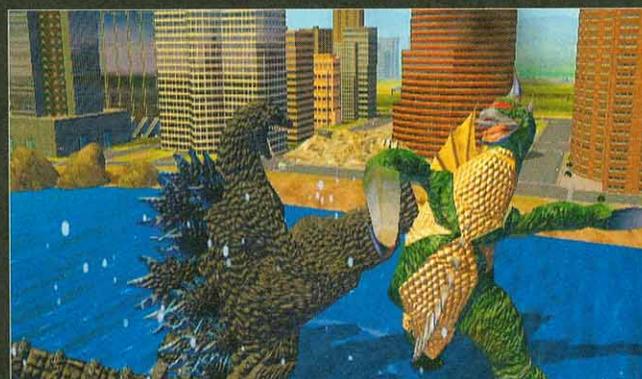
## INHALT/WERTUNG

- THRASHBURG (1.490 BLÖCKE)

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



↑ Autsch! Mit dem blauen Lichtblitz brennt Godzilla Anguirus eins auf den Panzer!



↑ Selbst im Wasser dürfen Sie sich in Thrashburg prügeln.

# TEST ÜBERSICHT

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

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
AGGRESSIVE INLINE	Ausgabe 11/02	Fun-Sport	„In Ansätzen tatsächlich eine Konkurrenz für <i>Tony Hawk</i> “	77%
ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION	Ausgabe 09/03	Strategie	„Aliens, Predators und Marines bolzen sich mit simplen Strategien.“	64%
ALL-STAR BASEBALL 2003	Ausgabe 01/02	Baseball	„Genre-Fans werden ihren Spaß haben.“	70%
ALTER ECHO	Ausgabe 10/03	Action-Adventure	„Originelles Action-Adventure, das leider recht schnell eintönig wird“	73%
<b>AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING</b>	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Süchtig machendes Snowboardspiel mit extrem viel Realismus“	87%
ANTZ EXTREME RACING	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Durchschnittliches Fun-Racing-Spiel“	24%
ARCTIC THUNDER	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Es gibt nur wenige Titel, die schlimmer sind.“	24%
ARX FATALIS	Ausgabe 11/03	Rollenspiel	„Nette Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel“	77%
ATV: QUAD POWER RACING 2	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Vier Räder und viele Stunts. Die <i>Moto GP</i> -Macher versuchen mal was Neues.“	79%
<b>AZURIK: RISE OF PERATHIA</b>	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Ein Action-Adventure, dessen Optik über das Gameplay hinwegtäuscht“	38%
BACKYARD WRESTLING	Ausgabe 12/03	Wrestling	„Schräge Freizeit-Wrestler hauen sich in öden Levels eins auf die Mütze.“	61%
<b>BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE</b>	Ausgabe 11/02	Action-Rollenspiel	„Eine tolle Mischung aus Action- und Rollenspiel.“	85%
<b>BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE</b>	Ausgabe 12/03	Adventure	„Harte Rätsel und eine fantastische, mystische Story.“	88%
BARBARIAN	Ausgabe 11/02	Beat 'em Up	„Ein solides, gut spielbares Arcade-Prügelspiel mit einigen netten Ideen“	74%
BARBIE PFERDEABENTEUER: RETTET DIE WILDPFERDE	Ausgabe 01/04	Geschicklichkeit	„Extrem einfaches Kinderspiel, das jeder erwachsene Xbox-Besitzer meiden sollte“	34%
BATMAN: VENGEANCE	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Der Comic-Flattermann zeigt sich von seiner schlechten Seite.“	45%
BATMAN: DARK TOMORROW	Ausgabe 04/03	Action	„Miese Grafik, lahmes Gameplay, öde Story: Das hat Batman nicht verdient“	49%
BATMAN: RISE OF SIN TZU	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Und ein weiteres verhunztes <i>Batman</i> -Spiel“	57%
BATTLE ENGINE AQUILA	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Steuern Sie einen Super-Mech durch futuristische Schlachten. Sehr gutes Spiel!“	84%
BATTLESTAR GALACTICA	Ausgabe 01/04	Action	„Als junger Adama nehmen Sie es mit den Cylonen auf.“	76%
BDFL MANAGER 2003	Ausgabe 01/03	Strategie	„Ein solider Fußballmanager in bewährter Tradition“	81%
BIG MUTHA TRUCKERS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Erfrischend innovativ und auf jeden Fall einen Blick wert“	82%
BLACK STONE: MAGIC AND STEEL	Ausgabe 04/03	Action-Rollenspiel	„Schlecht gemachter <i>Baldur's Gate</i> -Klon“	41%
BLADE 2	Ausgabe 12/02	Action	„Blutleere Vampir-Action mit jeder Menge Gewalt“	52%
<b>BLINK: THE TIME-SWEEPER</b>	Ausgabe 11/02	Jump&Run	„Ein sehr nettes Jump&Run eine zeitreisende Katze.“	88%
BLOOD OMEN 2	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Das lineare Gameplay zieht die bissige Action-Erfahrung runter.“	63%
<b>BLOOD WAKE</b>	Ausgabe 01/03	Action-Rennspiel	„Spektakuläres, aber fehlerhaftes Action-Rennspiel mit klingvollem Namen“	45%
BLOODY ROAR EXTREME	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Kämpfer verwandeln sich in reißen Bestien und hauen noch stärker zu. Nett.“	75%
BMX XXX	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Jede Menge nackter Tatsachen beleben das angestaubte Genre.“	77%
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	Ausgabe 12/02	Beat 'em Up	„Der legendäre Bruce Lee würde sich im Grabe umdrehen.“	10%
BRUTE FORCE	Ausgabe 07/03	Action	„Ob taktisch oder brachial, Microsofts Sternenkrieger können überzeugen.“	84%
<b>BUFFY THE VAMPIRE SLAYER</b>	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Eine hervorragende Umsetzung der TV-Serie“	83%
<b>BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS</b>	Ausgabe 11/03	Action	„Sechs Helden des <i>Buffy</i> -Universums kloppen sich durch zwölf Missionen.“	78%
<b>BURNOUT</b>	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Ein großartiger Arcade-Racer mit toller Optik. Eines der besten Xbox-Rennspiele.“	82%
<b>BURNOUT 2</b>	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„Realismus? Was ist das? Bei <i>Burnout 2</i> zählt alleine die Geschwindigkeit.“	88%
CAPCOM VS. SNK 2 EO	Ausgabe 04/03	2D-Beat'em-Up	„Capcoms Prügelhelden gehen jetzt auch über Xbox Live online.“	76%
CARVE	Ausgabe 02/04	Trendsport	„Nette Jetski-Raserei ohne Schnorkel, aber mit Xbox Live“	79%
CEL DAMAGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Hektisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend“	55%
CELEBRITY DEATHMATCH	Ausgabe 01/04	Beat 'em Up	„Stupid Button-Smashing und strohdoofe Gegner“	30%
CHASE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Sehr hektisches Spiel, das nur im Mehrspielermodus Spaß macht“	40%
CIRCUS MAXIMUS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Originelle <i>Ben Hur</i> -Idee, aber die Grafik und das Gameplay sind echt übel.“	35%
CLUB FOOTBALL	Ausgabe 11/03	Fußball	„Durchschnittliche Fußball-Umsetzung für 17 Vereine“	61%
<b>COLIN MCRAE RALLY 3</b>	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Nur der Nachfolger kann dem grandiosen Rallyespiel die Stirn bieten.“	87%
COMMANDOS 2: MEN OF HONOR	Ausgabe 01/02	Strategie	„Eine gelungene Umsetzung des PC-Klassikers“	79%
CONFLICT DESERT STORM	Ausgabe 11/02	Archie/Strategie	„Einfacher, aber unterhaltsamer Taktik-Shooter mit hochwertigen Szenarien“	81%
COUNTER-STRIKE	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Für Einzelspieler absolut uninteressant. Über Xbox Live macht's Spaß.“	75%
CRASH	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Simple Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet“	66%
<b>CRASH BANDICOOT: D. ZORN D. CORTEX</b>	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen“	71%
CRASH NITRO KART	Ausgabe 12/03	Fun-Racer	„Lustiger Fun-Racer im typischen <i>Crash Bandicoot</i> -Stil“	78%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Ein netter Zusammenschmitt aus den beiden ersten Teilen“	73%
CRIMSON SEA	Ausgabe 04/03	Action	„Kurzweiliges Actionspiel mit kleineren Rollenspiel-Elementen“	78%
<b>CRIMSON SKIES</b>	Ausgabe 11/03	Action	„Der 30er-Jahre-Luftkampf bietet eine leichte Steuerung und cooles Ambiente.“	88%
DAKAR 2	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„So öde kann die Rallye Paris-Dakar sein. Fans greifen lieber zu <i>Colin McRae</i> .“	56%
DARK ANGEL	Ausgabe 04/03	Action	„Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie“	52%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrener Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“	61%
DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“	74%
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Ausgabe 01/02	BMX-Funsport	„Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“	69%
DAVID BECKHAM SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Ein klares Abschts für Davids altbackenes Fußball-Spiel“	42%
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	Ausgabe 04/03	Sport?	„Nette Mischung aus Volleyball-Spiel und Softporno“	73%
DEAD TO RIGHTS	Ausgabe 02/03	Action	„Brutal kommt weiter. Ein Actionspiel mit hohem Gewaltfaktor.“	70%
DEADLY SKIES	Ausgabe 01/02	Flugsimulation	„Leider gibt es zurzeit noch keine Alternativen in diesem Genre.“	52%
DEFENDER	Ausgabe 05/03	Action	„Recht gutes 3D-Remake des Baller-Klassikers. Sehr hektisch.“	62%
DEATHROW	Ausgabe 12/02	Action	„Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor“	53%
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Technisch absolut miese Umsetzung der Buchvorlage“	34%
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Auf in den Kampf! Mit Legolas, Gimli und Aragorn kämpfen Sie gegen fiese Orks.“	80%
DER HERR DER RINGE: RÜCKKEHR D. KÖNIGS	Ausgabe 12/03	Action	„Im Vergleich zum Vorgänger hat der Spielspaß leicht abgebaut.“	79%



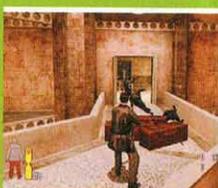
## ELITE ACTION

EIN WENIG ADRENALIN GEFÄLLIG?



### YAGER

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



### MAX PAYNE 2: THE FALL OF PAYNE

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



### PANZER DRAGOON ORTA

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



# Ego-Shooter

SCHLÜPFEN SIE IN EINE ANDERE HAUT.



## HALO

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



## XIII

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



## RED FACTION II

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

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
DER HOBBIT	Ausgabe 12/03	Jump & Run	„Bilbo Beutlin hüpf durch veraltete Grafik.“	69%
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Ausgabe 02/03	Action	„Im Kino sehr nett. Auf der Xbox ist der Drachenterror jedoch nur Durchschnitt.“	51%
DIE SIMS	Ausgabe 04/03	Simulation	„Die Umsetzung der PC-Lebenssimulation ist gut gelungen.“	80%
DIE SIMS BRECHEN AUS	Ausgabe 12/03	Strategie	„Die Neuauflage der Sims leidet unter einigen technischen Schwächen.“	79%
DIE HARD VENDETTA	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Missratene Umsetzung des GameCube-Shooters“	63%
DINO CRISIS 3	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Wenn die Probleme mit der Kamera nicht wären, wäre es ein Topitel.“	80%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Ausgabe 10/03	Trendsport	„Die Disney-Stars gehen mit der Tony Hawk-Engine skaten.“	83%
DTM RACE DRIVER: DIRECTOR'S CUT	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Greifen Sie lieber zur Neuauflage mit Xbox-Live-Unterstützung.“	87%
DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT ONLINE	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Die Erweiterung auf Xbox Live hat sich ausgezahlt.“	88%
DR. MUTO	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Skurries Jump & Run um einen mutierenden Wissenschaftler“	75%
DUNGEONS & DRAGONS: HEROES	Ausgabe 11/03	Action-Rollenspiel	„Zu viert macht die Monster-Metzelei besonders viel Spaß.“	85%
DYNASTY WARRIORS 3	Ausgabe 01/03	Action	„Hinter der schlechten Grafik verbirgt sich ein motivierendes Prügelspiel.“	70%
DYNASTY WARRIORS 4	Ausgabe 01/04	Action	„Die pompösen Massenschlachten machen immer noch Laune.“	74%
EGGO MANIA	Ausgabe 11/02	Puzzle-Spiel	„Prinzipiell erinnert das Gameplay an Tetris und macht wirklich Spaß.“	65%
ENCLAVE	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Hier wurde eine ganze Menge Potenzial aufgrund von Zeitnot verschenkt.“	58%
ENTER THE MATRIX	Ausgabe 06/03	Action	„Bei weitem nicht so gut wie das Vorbild. Hier hat man sehr viel verschenkt.“	73%
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Ausgabe 01/02	Sport	„Sowohl spielerisch als auch grafisch können wir auf der Xbox mehr erwarten.“	32%
ESPN NBA BASKETBALL	Ausgabe 12/03	Basketball	„Harter Realismus und flüssiges Gameplay.“	86%
ESPN NFL FOOTBALL	Ausgabe 10/03	American Football	„Exzellente Football-Simulation.“	91%
ESPN NHL HOCKEY	Ausgabe 10/03	Eishockey	„Sehr geniales Eishockeyspiel aus dem Hause Sega.“	88%
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Authentisches Gameplay sorgt für gute Laune im Snowboard-Paradies.“	70%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	Ausgabe 07/03	Action	„Routinierter Lizenztitel mit technischen Schwächen“	62%
FI 2002	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Solides Formel-1-Spiel mit allen aktuellen Saisondaten“	71%
F1 CAREER CHALLENGE	Ausgabe 06/03	Rennspiel	„Sehr gute Karriere-Idee. Die Technik ist aber mehr als veraltet.“	63%
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	Ausgabe 02/04	Action-Rollenspiel	„Die Endzeit-Variante von Baldur's Gate: Dark Alliance“	83%
FLUCH DER KARIBIK	Ausgabe 09/03	Rollenspiel	„Piraten-Simulation mit ruckeliger Grafik und fiesem Schwierigkeitsgrad“	68%
FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002	Ausgabe 01/02	Fußball	„Es gibt zwar keine Vereinsmannschaften, aber der Spaß stimmt.“	80%
FINDET NEMO	Ausgabe 12/03	Geschicklichkeit	„Fans des Films erwartet ein solides Geschicklichkeitsspiel.“	77%
FIREBLADE	Ausgabe 02/03	Action	„Im ruckeligen Hubschrauber durch schlecht texturierte Krisengebiete“	49%
FORD RACING 2	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Sehr günstiges Rennspiel, das besonders Gelegenheitszockern Spaß macht“	72%
FREAKY FLYERS	Ausgabe 10/03	Action	„Überdrehte Comic-Figuren ballern in Cartoon-Doppeldeckern.“	65%
FREESTYLE METAL X	Ausgabe 10/03	Rennspiel	„Spaßiges Motocross-Spiel mit kleinen Grafikschwächen“	76%
FUSSBALL MANAGER 2004	Ausgabe 12/03	Strategie	„Nur lange Ladezeiten trüben den Aufbau-Strategiespiel-Spaß.“	83%
FUTURAMA	Ausgabe 08/03	Jump & Run	„Die Stimmung der Serie wurde genial eingefangen. Nur am Gameplay hapert's.“	79%
FURIOUS KARTING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Auf cool gemachter Kart-Racer mit argen technischen Mängeln“	46%
FUZION FRENZY	Ausgabe 01/02	Multiplayer-Partyspiel	„Die Partygemeinde verfällt hier eher in Tiefschlaf als in Ekstase.“	45%
GAUNTLET - DARK LEGACY	Ausgabe 01/02	Action	„Leider ein ziemlich spaßfreies Game, das zu primitiv gestrickt ist“	38%
GENMA ONIMUSHA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Katana-Gemetzel mit heftigem Schwierigkeitsgrad vor einer Renderkulisse“	69%
GHOST RECON	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Gute PC-Umsetzung, wobei der Strategie-Anteil abgenommen hat.“	80%
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	Ausgabe 09/03	Action/Strategie	„Ein neuer Einsatz für die Ghosts zum Schnäppchenpreis“	83%
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	Ausgabe 11/03	Action	„Leicht zu erlernen und wirklich richtig gutes Schnetzelspiel.“	85%
GLADIUS	Ausgabe 11/03	Rollenspiel	„Einsteigerfreundliches Metzel-Rollenspiel mit hoher Langzeitmotivation“	83%
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Monsterkeilerei in der Innenstadt. Ein Muss für Godzilla-Fans.“	69%
GRAVITY GAMES: STREET.VERT.DIRT	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts!“	8%
THE GREAT ESCAPE: GESPRENGETE KETTEN	Ausgabe 09/03	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers kränkelt an der KI und der Technik.“	54%
GRABBED BY THE GHOULIES	Ausgabe 12/03	Action-Adventure	„Rares erster Xbox-Auftritt kränkelt an mangelnder Abwechslung.“	79%
GROUP S CHALLENGE	Ausgabe 09/03	Rennspiel	„Capcoms Raser muss gegen Sega GT und Racing Evoluzione zurückstecken.“	78%
GUN METAL	Ausgabe 01/02	Action	„Unterhaltsames Actionfest mit intensiven Roboterkämpfen“	83%
GUN VALKYRIE	Ausgabe 01/02	Action	„Ein rasantes Mech-Spiel vor der Kulisse des viktorianischen England. Cool!“	76%
HARRY POTTER U. D. KAMMER D. SCHRECKENS	Ausgabe 02/03	Action-Adventure	„Einfallsloser Genre-Mix um den Nachwuchsmagier“	61%
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	Ausgabe 01/04	Action-Adventure	„Sehr viele Videosequenzen und ab und zu darf man auch Harry Potter steuern.“	60%
HARRY POTTER QUIDDITCH WM	Ausgabe 01/04	Sport	„Sehr gut gemachtes Sportspiel für Einsteiger und Potter-Fans“	79%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Ausgabe 11/02	Action	„Nur kleine grafische Schwächen begleiten den Profikiller durch seinen Alltag.“	83%
HUNTER: THE RECKONING	Ausgabe 01/02	Action	„Ideal für Leute, die es gerne etwas härter mögen und nicht zimperlich sind“	67%
HUNTER: THE RECKONING - REDEEMER	Ausgabe 12/03	Action	„Die Non-Stop-Metzelei verliert auf Dauer ihren Reiz.“	70%
INDIANA JONES U. D. LEG. D. KAISERGRUFT	Ausgabe 03/03	Action	„Die Buffy-Engine funktioniert auch bei Indy. Cooles Kampfsystem.“	81%
INDYCAR SERIES	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Recht spektakuläres Rennspiel um die amerikanische IndyCar-Serie“	75%
ISS 2	Ausgabe 01/02	Fußball	„Absolut uninteressantes Rasen-Gekicke“	51%
JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER	Ausgabe 01/02	Action	„Bond garantiert auch auf der Xbox solides Popcorn-Entertainment.“	72%
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	Ausgabe 01/03	Action	„Noch besser als der Vorgänger. 007-Fans werden dieses Spiel lieben.“	84%
JET SET RADIO FUTURE	Ausgabe 01/02	Geschicklichkeit	„Die Chaos-Skater im Cel-Shading-Look machen die Innenstadt unsicher! Cool!“	89%



# Taktik-Shooter

IM TEAM GEGEN DIE BÖSEN



## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

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



## CONFLICT: DESERT STORM II

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



## FREEDOM FIGHTERS

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



# TEST ÜBERSICHT



## Rennspiele

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



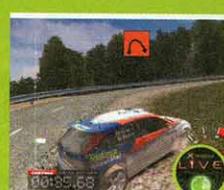
### PROJECT GOTHAM RACING 2

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



### MOTOGP 2

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



### COLIN MCRAE RALLY 04

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

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	Ausgabe 11/03	Ego-Shooter	„Der Comic-Held ballert in öden Levels gegen Untote.“	69%
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Ausgabe 04/03	Strategie	„Verwalten Sie den Jurassic Park und gehen Sie auf Fotosafari.“	72%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Ausgabe 11/02	Surfen	„Besonders für Trendsportsteiger ist Kelly Slater sehr gut geeignet.“	84%
KNOCKOUT KINGS 2002	Ausgabe 01/02	Boxen	„Pure Prügelei, die auf Dauer zu wenig Tiefgang hat“	63%
KUNG FU CHAOS	Ausgabe 04/03	Beat 'em Up	„Sehr unterhaltsames Klapp- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler“	78%
LEGENDS OF WRESTLING	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“	60%
LEGENDS OF WRESTLING II	Ausgabe 03/03	Wrestling	„Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“	73%
LEGO BIONICLE: THE GAME	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Technisch und spielerisch enttäuschendes Lego-Abenteuer“	57%
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	Ausgabe 12/02	Geschicklichkeit	„Fünf Minuten anarchischer Einweg-Spaß“	65%
LOTUS CHALLENGE	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Sehr frustrierendes Rennspiel mit hakeliger Steuerung“	60%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	Ausgabe 08/03	Ego-Shooter	„Sieht aus wie Halo, leidet aber an einer nervigen Steuerung“	71%
MADDEN NFL 2003	Ausgabe 12/02	American Football	„Fans von American Football werden von diesem Game begeistert sein.“	89%
MADDEN NFL 2004	Ausgabe 09/03	American Football	„Sehr komplexe Football-Simulation, der definitiv Xbox Live fehlt.“	89%
MAD DASH RACING	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein ziemlich verrücktes, aber zu schnelles Multiplayer-Rennspiel“	65%
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEFIELDS	Ausgabe 12/03	Action-Strategie	„Außergewöhnliche Mischung aus Action- und Strategie-Elementen“	83%
MARVEL VS. CAPCOM 2	Ausgabe 01/03	2D-Beat-'em-Up	„Die Marvel-Superhelden prügeln sich mit den Capcom-Videospielhelden.“	74%
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Ohne spielerische Highlights versucht sich Mat Hoffman auf dem BMX-Rad.“	62%
INDIZIERT	Ausgabe 01/02	Ego-Shooter	„Hervorragende Umsetzung eines indizierten PC-Spiels“	- 9%
MECHASSAULT	Ausgabe 01/03	Action	„Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum“	80%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter	„Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“	75%
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ausgabe 12/03	Ego-Shooter	„Ruckler und Design-Schwächen stören die fantastischen Gameplay-Ansätze.“	80%
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	Ausgabe 11/03	Action	„Knuddelige Roboter ballern sich durch ein Höhlensystem.“	78%
METAL DUNGEON	Ausgabe 02/03	Rollenspiel	„Ödes Rollenspiel, das sich auf dem spielerischen Stand der 80er-Jahre befindet“	43%
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Die Umsetzung des PS2-Hits hat leider einige technische Schwächen.“	85%
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	Ausgabe 02/03	Fußballmanager	„Der Meister kränkt an unübersichtlichen Menüs und einer üblen Steuerung.“	64%
MICRO MACHINES	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Kleine Autos brettern über die unmöglichsten Rennstrecken.“	66%
MIDNIGHT CLUB II	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Grafisch schwach, aber an Rasananz kaum zu überbieten.“	86%
MIDTOWN MADNESS 3	Ausgabe 07/03	Rennspiel	„Gut gemachte Chaos-Raserei durch zwei Weltmetropolen“	81%
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Ausgabe 01/02	Boxen	„Das Gameplay dieses Boxspiels ist ausgefeilt, aber auch sehr frustierend.“	72%
MINORITY REPORT	Ausgabe 02/03	Action	„Miese Grafik und ein ödes Gameplay? Das kann nur eine Filmumsetzung sein.“	53%
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	Ausgabe 01/04	Action-Adventure	„Ethan Hunt kopiert das Splinter Cell-Spielprinzip gar nicht mal schlecht.“	81%
MOJOI	Ausgabe 02/04	Geschicklichkeit	„Simples Geschicklichkeitsspiel mit schlechter Grafik, mieser Steuerung und doofem Mehrspielermodus“	42%
MORROWIND	Ausgabe 12/02	Rollenspiel	„Gute Umsetzung des erfolgreichen PC-Rollenspiels“	76%
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ausgabe 03/03	Beat 'em Up	„Gut gelungenes Beat 'em Up mit sehr rauem Charme“	81%
MOTO GP	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Vom Nachfolger überholt. Das grandiose Rennspiel fasziniert aber noch immer.“	88%
MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	Ausgabe 11/02	Motocross	„Ein absolut durchschnittliches Offroad-Rennspiel“	50%
MX SUPERFLY	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Motocross-Rennen mit rasanter Action und tollkühnen Stunts“	79%
MYST III	Ausgabe 12/02	Adventure	„Mehr oder weniger logische Rätsel für Adventure-Fans“	70%
NBA 2K3	Ausgabe 03/03	Basketball	„Hinter der spartanischen Fassade verbirgt sich ein Klasse Sportspiel.“	84%
NBA INSIDE DRIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„Ein gut gelungenes und sehr spielbares Basketball-Game“	72%
NBA INSIDE DRIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Dieses Spiel ist zwar gut, aber NBA Live 2003 ist besser.“	77%
NBA INSIDE DRIVE 2004	Ausgabe 01/04	Basketball	„Auch in der 2004er-Variante muss sich Microsoft geschlagen geben.“	77%
NBA JAM	Ausgabe 11/03	Basketball	„Actionhaltige Basketball-Party“	80%
NBA LIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„So fantastisch das Spiel auch aussieht: Das Gameplay ist unter aller Kanone.“	52%
NBA LIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Um einiges besser als der Vorgänger. Fans greifen zu!“	83%
NBA LIVE 2004	Ausgabe 11/03	Basketball	„Der riesige Umfang sorgt für geballte Langzeitmotivation.“	85%
NBA STREET VOL. 2	Ausgabe 04/03	Basketball	„Rasant, akrobatisch und spektakulär. Einfach die besten Seiten, die der Sport zu bieten hat.“	85%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“	72%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	Ausgabe 12/03	Rennspiel	„Ein Rennspiel à la The Fast and the Furious.“	85%
NEW LEGENDS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und Spielspaß aus der Steinzeit.“	12%
NEXT GENERATION TENNIS	Ausgabe 09/03	Sport	„Müdes Gameplay und halbgarer Spielmodi versetzen die Tennissuppe.“	62%



## Sport

IMMER SCHÖN AUF DEN REALISMUS ACHTEN



### TOP SPIN

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



### LINKS 2004

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



### FIFA FOOTBALL 2004

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



**TONY HAWK'S UNDERGROUND**  
 TEST IN: Ausgabe 12/03  
 „Tony Hawk ist und bleibt der Trendsport-Primus.“  
 WERTUNG: 89%



**AMPED 2**  
 TEST IN: Ausgabe 11/03  
 „Realistisches Snowboardspiel mit guter Grafik und Xbox Live!“  
 WERTUNG: 87%



**SSX 3**  
 TEST IN: Ausgabe 11/03  
 „Groovige Snowboard-Action mit jeder Menge Effekte und geiler Musik!“  
 WERTUNG: 86%

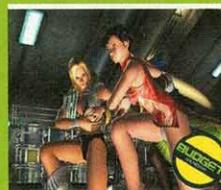
SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
NHL 2002	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Sehr gutes Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts!“	82%
NHL 2003	Ausgabe 11/02	Eishockey	„Nur wenig Verbesserungen in der 2003er-Neuaufgabe“	82%
NHL 2004	Ausgabe 10/03	Eishockey	„EA schickt erstmals die deutsche DHL-Liga in die virtuelle Meisterschaft.“	85%
NHL 2K3	Ausgabe 03/03	Eishockey	„Sehr realistisches Eishockey-Spiel mit sehr großem Umfang und Xbox Live“	84%
NHL HITZ 20-02	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Wer es gerne actionlastiger mag, ist bei NHL Hitz vielleicht besser aufgehoben.“	74%
NHL HITZ 20-03	Ausgabe 12/02	Eishockey	„Eishockey für Einsteiger. Sehr viele Verbesserungen zum Vorgänger.“	84%
NHL RIVALS 2004	Ausgabe 01/04	Eishockey	„Unterhaltsames Eishockeyspiel, das jedoch nicht gegen die Konkurrenz ankommt“	78%
NFL 2K3	Ausgabe 03/03	American Football	„Der Nachfolger ESPN NFL Football ist leider noch einen Tick besser.“	90%
NFL FEVER 2004	Ausgabe 10/03	American Football	„Für Profis zu öde. Für Neueinsteiger aber genau richtig.“	74%
NFL STREET	Ausgabe 01/04	American Football	„Football kommt als Straßensport leider nicht so gut wie Basketball.“	75%
NHL HITZ PRO	Ausgabe 11/03	Eishockey	„Das Arcade-Spiel gibt es jetzt auch wahlweise mit mehr Realismus.“	81%
NIGHTCASTER	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Gute Spielidee, aber die Ausführung hätte einer Überarbeitung bedurft.“	42%
ODD WORLD: MUNCH'S ODDYSEE	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Dieses Spiel ist einer der aufwendigsten und ungewöhnlichsten Xbox-Titel.“	81%
OTOGI: MYTH OF DEMONS	Ausgabe 09/03	Action	„Mystisches Hack & Slay in opulenter Grafik“	81%
OUTLAW GOLF	Ausgabe 01/03	Golf	„Schräger Humor im Golf-Genre. Die Plätze sind jedoch recht öde.“	73%
OUTLAW VOLLEYBALL	Ausgabe 09/03	Sport	„Ein Heidenspaß mit Sport, Unterhaltung, Kampf und Erotik.“	86%
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	Ausgabe 02/03	Action	„Der Mech-Besitzer im Tuning-Fieber“	72%
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Wer hier heiße Piratengefächte erwartet, wird bitter enttäuscht.“	40%
PRISONER OF WAR	Ausgabe 11/02	Action-Adventure/Strategie	„Sehr ungewöhnliches Kriegsgefangenen-Spiel mit übler Technik“	40%
PRO BEACH SOCCER	Ausgabe 09/03	Sport	„Viel zu einfacher, lauer Sommernachtskick am Strand“	58%
PRO CAST FISHING	Ausgabe 09/03	Sport	„Nettes, kleines Angelspiel mit schönen Spielmodi und veralteter Grafik“	68%
PROJECT GOTHAM RACING	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Den Klassiker gibt es jetzt schon für wirklich wenig Geld.“	87%
PRO TENNIS WTA TOUR	Ausgabe 11/02	Tennis	„Eines der schlechtesten Tennis-Spiele, die es gibt!“	19%
PROJECT ZERO	Ausgabe 06/03	Action-Adventure	„Gänsehaut garantiert! Mit einer Kamera schleichen Sie durch ein Geisterhaus.“	80%
QUANTUM REDSHIFT	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Der reine Geschwindigkeitsrausch! Leider ist das Spiel zu schwer.“	80%
RACING EVOLUZIONE	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Coole Rennen und ein ausgefeilter Storymodus.“	87%
RALLISPORT CHALLENGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Sehr gelungenes Rallyespiel aus dem Hause Microsoft“	85%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Weniger Realismus zugunsten des Spielspaßes an der Rallyefront“	83%
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ausgabe 03/03	Jump & Run	„So und nicht anders müssen gute Jump & Runs aussehen.“	88%
RED CARD SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Innovatives Fußballspiel, das unter geringer Gegnerintelligenz leidet“	70%
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	Ausgabe 11/03	Strategie	„Die Neuaufgabe des Amiga-Klassikers als „Strategiespiel Light““	70%
ROBOCOP	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Peinlich! Dieses Spiel hat Robocop nicht verdient.“	36%
ROBOTECH: BATTLECRY	Ausgabe 01/03	Action	„Mech-Action im Cel-Shading-Look ohne spielerische Höhepunkte“	55%
ROLLERCOASTER TYCOON	Ausgabe 03/03	Aufbau-Simulation	„Verwalten Sie einen eigenen Vergnügungspark und werden Sie reich.“	60%
ROLLING	Ausgabe 11/03	Trendsport	„Einfallloses Trendsportspiel um eine Horde Inline-Skater“	70%
SEABLADE	Ausgabe 07/03	Action	„Unspielbar schweres Flugspiel mit wenig Inspiration“	48%
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	Ausgabe 12/03	Simulation	„Guter Action-Flug-Simulator vor historischer Kulisse“	82%
SEGA GT 2002	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Alles, was der Autoliebhaber braucht. Außer Xbox Live.“	85%
SEGA GT ONLINE	Ausgabe 12/03	Rennspiel	„Das tolle Sega-Rennspiel gibt es jetzt auch mit Xbox-Live-Unterstützung.“	85%
SEGA SOCCER SLAM	Ausgabe 12/02	Sport/Action	„Sega präsentiert ein anarchisches Fußball-Gerangel im Comic-Stil.“	76%
SERIOUS SAM	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Die beiden PC-Spiele wurden recht anständig für die Xbox konvertiert.“	65%
SHADOW OF MEMORIES	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Ist es die PS2- oder die Xbox-Version? Keine Ahnung, sie sehen gleich aus.“	40%
SHENMUE II	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Eine fast 1:1-Konvertierung vom Dreamcast, die sehr viel Freiheit bietet“	81%
SHREK	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Ein staubtrockenes Jump & Run. Schade um die schöne Lizenz.“	50%
SHREK SUPER PARTY	Ausgabe 04/03	Party-Game	„Putzige Mehrspieler-Party mit unlogischem Punktesystem“	64%
SILENT HILL 2: INNER FEARS	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Ein neuer Handlungsstrang auf der Xbox. Der Horror geht weiter.“	84%
SIMPSONS: HIT & RUN	Ausgabe 11/03	Action-Adventure	„Die Simpsons in einem Grand Theft Auto-Klon“	80%
SIMPSONS ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein uninspirierter Crazy Taxi-Klon um die Simpsons“	59%
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen“	72%
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	Ausgabe 07/03	Ego-Shooter	„Sehr gelungene Umsetzung des brutalen Shooters. Hat nur starke Ruckler.“	84%
SPEED KINGS	Ausgabe 08/03	Rennspiel	„Burnout trifft auf Moto GP. Ein gelungenes Konzept.“	77%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Der Superheld bekommt auf der Xbox sogar noch einige Extra-Levels spendiert.“	80%
SPLASHDOWN	Ausgabe 11/02	Fun-Rennspiel	„Düsen Sie mit Jet-Skis durch grafisch bombastische Gewässer!“	72%
SPY HUNTER	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Spaßige Verfolgungsjagden ohne nennenswerten spielerischen Tiefgang“	67%
SSX TRICKY	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Wer auf puren Arcade-Spaß steht, darf hier bedenkenlos zugreifen.“	75%
STAKE: FORTUNE FIGHTERS	Ausgabe 08/03	Beat 'em Up	„Schlimme Steuerung und technisch grottig: Stake ist einfach nur noch schlecht.“	24%
STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST	Ausgabe 01/03	Action	„Originelles Level-Design sucht man in dieser ruckeligen Grafik vergebens.“	65%
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	Ausgabe 12/03	Action	„Netter Action-Shooter, der sein Potenzial aus dem Star Wars-Universum fischt“	77%
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Ausgabe 01/02	Action	„Zweifellos eines der besseren Star Wars-Spiele“	74%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Grafisch schwach. Langweiliges Gameplay.“	33%



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



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



**DEAD OR ALIVE 3**  
 TEST IN: Ausgabe 01/02  
 „Leicht zu erlernen, cooles Design und motivierend. Ein Pflichtkauf.“  
 WERTUNG: 86%

# TEST ÜBERSICHT



## Rollenspiele

DER NÄCHSTE LEVELANSTIEG KOMMT BESTIMMT!



### STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

TEST IN: Ausgabe 09/03  
„Besser als die Filme“  
WERTUNG: 89%



### PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II

TEST IN: Ausgabe 07/03  
„Achtung: Suchtgefahr!“  
WERTUNG: 85%



### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

TEST IN: Ausgabe 01/04  
„Fortsetzung mit mehr Rollenspiel-Elementen!“  
WERTUNG: 85%

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
STAR WARS: THE CLONE WARS	Ausgabe 05/03	Action	„Ballern Sie sich an Bord diverser futuristischer Vehikel durch die Klon-Kriege.“	72%
STARSKY & HUTCH	Ausgabe 07/03	Rennspiel/Action	„Nett: Im Zweispieler-Modus werden die Lightgun und das Lenkrad unterstützt.“	74%
STEEL BATTALION	Ausgabe 03/03	Simulation	„Ein gigantischer Controller und ein gelungenes Mech-Spiel lassen es krachen.“	72%
STREET HOOPS	Ausgabe 12/02	Basketball	„Außen hui, innen pfiu. Das eigentliche Ballspiel wurde vernachlässigt.“	65%
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	Ausgabe 02/03	Action	„Superman verliert im Kampf gegen monotonen Gameplay und schlechte Grafik.“	45%
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	Ausgabe 11/03	Taktik-Shooter	„Der direkte Konkurrent zu <i>Rainbow Six 3</i> ist sehr einsteigerfreundlich.“	83%
SX SUPERSTAR	Ausgabe 08/03	Rennspiel	„Ein viel zu kurzes Rennspiel mit durchschnittlicher Grafik“	57%
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Frischer Wind im Beat-'em-Up-Genre durch Schadensmodell“	83%
TAZ: WANTED	Ausgabe 11/02	Jump & Run	„Ordentliches Jump & Run mit schlampiger Präsentation“	59%
TENNIS MASTERS SERIES 2003	Ausgabe 01/03	Tennis	„Auch das vierte Tennisspiel auf der Xbox kann nicht überzeugen.“	53%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Ausgabe 01/03	Action	„Die banale Metzerei ist nicht gerade ein Motivations-Dauerbrenner.“	66%
TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN	Ausgabe 01/04	Ego-Shooter	„Holen Sie sich lieber die DVD des Films. Da haben Sie mehr von.“	44%
TEST DRIVE OVERDRIVE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Das katastrophale Handling der Autos ist nur noch übel.“	38%
TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„So eine miese Grafik und Steuerung hat <i>Test Drive</i> nicht verdient.“	35%
TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Strategie	„Es ist <i>Tetris</i> .“	60%
TETRIS WORLDS ONLINE	Ausgabe 12/03	Geschicklichkeit	„Es ist <i>Tetris</i> . Und jetzt ist es auch online.“	62%
THE ITALIAN JOB	Ausgabe 11/03	Rennspiel	„Netter Arcade-Racer mit superfrustigen Rücksetzpunkten“	71%
THE HULK	Ausgabe 07/03	Action	„Hier dürfen Sie alles kaputtmachen. Das ideale Spiel zum Abreagieren!“	72%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	Ausgabe 01/03	Golf	„Exzellentes Golfspiel mit superrealistischem Schlagsystem“	86%
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	Ausgabe 10/03	Golf	„Sehr umfangreiches Golfspiel“	87%
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	Ausgabe 03/03	Jump & Run	„Retro-Fieber. Auf der Box sind die 16-Bit-Aliens trotz neuer Optik leicht angestaubt.“	71%
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Ausgabe 01/02	Skateboarding	„Der Nachfolger verdrängt den dritten Teil aus der Elite.“	88%
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Der letzte Teil der offiziellen Serie.“	89%
TOTAL IMMERSION RACING	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Eine tolle Spielidee wurde von der Technik und dem Fahrverhalten ausgebremst.“	55%
TOUR DE FRANCE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Das Spiel wird dem großen Namen nicht gerecht.“	46%
TOXIC GRIND	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Futuristisches BMX-Spiel mit netten Ideen, aber ohne echte Innovation“	64%
TRANSWORLD SNOWBOARDING	Ausgabe 11/02	Trendsport	„Einfache Tricks ohne Ende“	73%
TRANSWORLD SURFING	Ausgabe 01/02	Surfing	„Eigentlich ein gutes Spiel. <i>Kelly Slater</i> ist jedoch viel besser.“	61%
TUOK EVOLUTION	Ausgabe 11/02	Ego-Shooter-Action	„Solide Shooter-Unterhaltung, die die Technik der Xbox deutlich unterfordert“	66%
TY THE TASMANIAN TIGER	Ausgabe 01/03	Jump & Run	„Schön gemachtes Knuddel-Jump&Run mit einigen Kameraproblemen“	74%
UFC: TAPOUT	Ausgabe 01/02	Beat 'em Up	„Ein wahrlich brutales Fighting-Game“	74%
UNREAL CHAMPIONSHIP	Ausgabe 12/02	Ego-Shooter	„Sehr hektischer Shooter mit Xbox Live.“	85%
URBAN FREESTYLE SOCCER	Ausgabe 02/04	Sport	„Munteres Rasengebolze mit starken Mängeln in der Gegnerintelligenz“	63%
VEXX	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Einfallreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen“	70%
V-RALLY 3	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Arcadelaustigeres Rennspiel. Sehr gut geeignet für Einsteiger.“	85%
VOODOO VINCE	Ausgabe 11/03	Jump & Run	„Innovatives Voodoo-Jump&Run mit langatmigen Levels“	79%
WAKEBOARDING UNLEASHED	Ausgabe 06/03	Trendsport	„Extrem schweres Wakeboarding-Spiel von den <i>Tony Hawk</i> -Machern“	82%
WALLACE & GROMIT	Ausgabe 12/03	Jump & Run	„Die Kult-Charaktere watscheln durch ruckelnde Umgebungen.“	68%
WHACKED!	Ausgabe 01/03	Multiplayer-Partyspiel	„Hallo, liebe Xbox-Liveler! Der Showmaster wartet auf sein nächstes Opfer.“	61%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	Ausgabe 08/03	Sport	„Sehr realistische Billard-Simulation, die wirklich Spaß macht“	81%
WORLD RACING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Unter der Motorhaube dieses Mercedes-Rennspiels stecken jede Menge Bugs.“	61%
WORMS 3D	Ausgabe 11/03	Strategie	„Sehr albernes Echtzeit-Strategie-Spiel mit marodierenden Würmern“	75%
WRECKLESS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Sehr gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel.“	75%
WWE RAW	Ausgabe 11/02	Wrestling	„Grafisch ist das Spiel gelungen, jedoch hapert's an einigen Stellen.“	53%
WWE RAW 2	Ausgabe 11/03	Wrestling	„Nur die mäßige Kollisionsabfrage stört den genialen Wrestling-Spaß.“	81%
XGRA	Ausgabe 10/03	Rennspiel	„Überschall-Motorräder kämpfen auf abgedrehten Strecken um den Sieg.“	84%
X-MEN: NEXT DIMENSION	Ausgabe 02/03	Beat 'em Up	„Schön gemachte Comic-Balgerei um die Superhelden-Truppe“	74%
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	Ausgabe 05/03	Action	„Recht monotonen Actionspiel um den beliebten Comic-Mutanten“	64%
ZAPPER	Ausgabe 04/03	Geschicklichkeit	„Das <i>Frogger</i> -Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“	60%

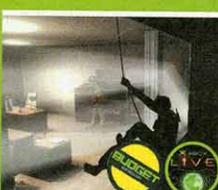


## Action-Adventure

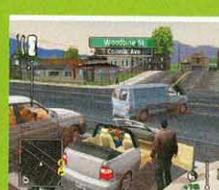
ERST DIE FEINDE UMHAUEN UND DANN DEN SCHLÜSSEL SUCHEN.



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



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



**TRUE CRIME: STREETS OF L.A.**  
TEST IN: Ausgabe 12/03  
„Als harter Cop räumen Sie in L.A. auf.“  
WERTUNG: 86%

Willst du in die Weltrangliste?  
 Trainiere hart! Beiß dich  
 durch! ...und kämpfe!



Microsoft  
 game studios



„Quiet please!“ Von wegen Ruhe. Bei Top Spin geht's alles andere als gemütlich zu: Deine Vorhand, Rückhand, Aufschlag und Volleys müssen wirklich gut sein, um dann die Gegner mit knallharten Grundlinienduellen und einem super Slice einzuschüchtern. Spiel den Grand Slam auf dem Centre-Court, der Rest ist reine Nervensache. Logg dich beim Online-Service Xbox Live™ ein und zeig deinen Gegnern, wie stark deine Rückhand wirklich ist. Streite mit dem Schiedsrichter, täusche deine Konkurrenten und peitsche das Publikum auf. Du musst sie alle besiegen, um als König der Courts geadelt zu werden.

**TOP SPIN™**



it's good to play together

[xbox.com/topspin](http://xbox.com/topspin)

© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Top Spin, Xbox, die Xbox Logos, das XSN Sports Logo, das Microsoft Game Studios Logo und Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

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

## ZIMMER AUFRÄUMEN!

Hallo OXM, zuerst mal das Lob: Ihr seid das beste, geilste, hypermegagalaktisch-genialste, unbeschreiblich-tollste Magazin der Welt. Nun zu meinen Fragen:  
1. Wann genau erscheint der *Grand Theft Auto Doppelpack* für Xbox? Als ich erfahren habe, dass dieser Titel für Xbox erscheint, hieß es für mich erst mal Zimmer aufräumen! Warum? Na ja, früher habe ich

bevor der Weihnachtsmann kam, immer gesagt bekommen: Der bringt seine Geschenke nur, wenn dein Zimmer ordentlich ist. Und bei diesem Doppelpack glaubt man doch direkt wieder an den Weihnachtsmann!  
2. Wann erscheint *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* für die Xbox? Der Rekord für das komplette Durchzocken des ersten Teils liegt bei mir etwa bei 2 Stunden und 45 Minuten. (Wirklich, beim neunten oder zehnten Mal Durchzocken freut man sich

schon auf das Wiedersehen mit den Wachen, denen man beim fünften Mal Durchzocken schon Namen gegeben hat.) Was ich damit sagen will: Das Game gibt nichts mehr her, ICH BRAUCHE MEHR!!! Ach ja, danke für den *Vselka* Part 1 (ca. eine Stunde Beschäftigungstherapie)  
3. Gibt es schon genauere Infos zu *Jade Empire*? Das Video hat echt gerockt! Wenn das Spiel nur halb so viel Japan-Flair versprüht wie das Video, dann willkommen in meinem aufgeräumten Zimmer ;-).  
4. Welches Spiel würdet ihr einem japan- und chinaverrückten Samurai-Katana-Fan empfehlen, der aber ein bisschen Story braucht? *Dynasty Warriors 4* oder *Soul Calibur II*? Oder auf *Tenchu: Return from Darkness* oder *Dungeons & Dragons: Heroes* oder was ganz anderes warten?  
5. Wie spricht man den hoch angesehenen und sehr geehrten Jean aus? Französisch? Aber selbst wenn, dann weiß ich immer noch nicht, wie genau (zwar zweites Jahr Französisch am Gymnasium, aber nix gecheckt). Freue mich sehr auf eure Antwort (oder meinen Namen in eurem Heft, Anm. von mir: größte Ehre aller Zeiten!) Macht's gut (und treib Sport!)  
*Takeo (per E-Mail)*

**Story-Modus bei *Soul Calibur II* beschränkt sich auf Texttafeln. Wenn du mit dem Kurzschwert durch die Gegnerhorden laufen willst, dann greif zu *Dynasty Warriors 4*. Wenn du dich noch ein wenig gedulden kannst, dann räum dein Zimmer auf und warte auf *Tenchu* oder *Ninja Gaiden*.  
5. Französisch? Das Einzige, was Jean mit unseren europäischen Nachbarn gemein hat, ist die Vorliebe für extreme Küchenexperimente. Wieso er einen französischen Vornamen hat, weiß keiner mehr so genau. Gerüchte und so manche Legenden vergangener Generationen munkeln jedoch von einer sehr kreativen Standesbeamtin und einer Idee seiner älteren Schwester. In der Redaktion legt Jean jedoch großen Wert darauf, dass man ihn mit der norddeutschen Variante seines Namens anspricht: Jan!**

## Kurz und Knapp

### WANN KOMMT KAO?

Hallo! Ich bin regelmäßige Leserin Ihrer Zeitschrift. In der Ausgabe 02/04 hatten Sie eine Demo von dem Spiel *Kao the Kangaroo*. Dieses Spiel ist sehr gefragt in meiner Familie. Nun würde ich gerne wissen, wo ich das Spiel erwerben kann. Mit freundlichen Grüßen,  
*Sonja Miedl (per E-Mail)*

Hallo Sonja, für diesen Titel gibt es noch keinen offiziellen Erscheinungstermin, daher ist er noch nicht erhältlich. Gedulden Sie sich noch ein wenig und werfen Sie in den kommenden Monaten mal einen Blick in unsere Termin-Liste.

### INKUBATIONSZEIT?

Hallo, liebes Team! Mal 'ne Frage: Ist es möglich, dass es auch schon Viren für die Xbox gibt, und wie schützt man sich davor? Gibt es schon Virenscanner auf CD zu kaufen oder ist es bei Xbox-Live nicht möglich, sich einen Virus einzuhandeln? Gruß und macht weiter so!  
*wernicke1 (per E-Mail)*

Hallo lieber wernicke1, im Gegensatz zu PCs ist die Xbox absolut virenfrei und da alle Xbox-Live-Server überwacht werden, ist eine Virenwahrscheinlichkeit so gut wie nicht vorhanden.

### VERLIESE UND DRACHEN: HELDEN

Hallo! Ich wollte mir nach der Lektüre des Offiziellen Xbox-Magazins *Dungeons*

& *Dragons: Heroes* kaufen. Laut Aufkleber ist das Game und die Anleitung in Englisch. Euer Artikel sagt da auf Seite 94 was anderes.  
*Gruß, Sepp Sigl (per E-Mail)*

Hallo! Um noch beim Weihnachtsgeschäft mitmischen zu können, lieferte Atari bisher nur englische Versionen in den Handel. Ab Anfang Februar müsste jedoch auch die von uns getestete deutsche Version erhältlich sein. Eigentlich ist es aber egal, welche Fassung man sich kauft, da das Hauptaugenmerk bei *D&D: Heroes* auf der Action liegt.

### GELD HER!

Hi erst mal! Fettes Lob an eure Zeitschrift. Ich wollte fragen, ob ihr auch Poster in die Zeitschrift „einbauen“ könnt. Ich wäre euch dankbar.  
*Gerhard Benard (per E-Mail)*

Hi Gerhard! Sprich doch mal Tacheles. Wie dankbar wärst du denn? Jean hätte gerne ein neues Paar Surround-Sprecher, Janina möchte ein Wochenende in der Beauty-Farm, Manfred würde sich über eine Jahreskarte für den FC Bayern freuen und Jana braucht Geld. Spaß beiseite: Leider ist es drucktechnisch nicht möglich, dem OXM ein Poster beizulegen.

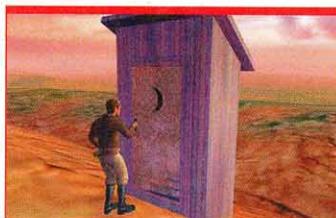
### LASST VON EUCH HÖREN:

[oxm-leserbriefe@computec.de](mailto:oxm-leserbriefe@computec.de)

## PULLERALARM

Hallo OXM-Team! Ich habe beim Spielen von *Crimson Skies* ein lustiges Easteregg gefunden! Und so findet ihr es: Im zweiten Level (die Wüstenstadt) fliegt ihr vom Startpunkt (Zeppelin) aus in nordwestliche Richtung. Ihr müsst an der Erzabbaumaschine (links) vorbei, danach kommt ihr auf einen kleinen Felsenpass zu, den ihr durchfliegt, an den Seiten befinden sich einige feindliche Geschütze. Dann seht ihr die Landebahn vor euch, wo ihr euch in einer späteren Mission den Gyrokopter „ausleihen“ könnt. Fliegt von dort einfach noch etwa 100 Meter weiter geradeaus, dann entdeckt ihr eine zweite Landebahn. Wenn ihr nun „X“ drückt, seht ihr Nathan landen, dann flitzt er wie angestochen auf ein WC in der Nähe, begleitet von lustigen Geräuschen und Flüchen ... Viel Spaß beim Suchen!  
*Gruß, Sven Erik Heller (per E-Mail)*

Hallo Sven Erik, wir reichen jetzt mal die Bilder dieses denkwürdigen Ereignisses





nach und rufen uns ins Gedächtnis, dass Helden auch nur Menschen sind. Mal sehen, vielleicht macht dieses Feature ja Schule und den Master Chief erwartet in Halo 3 eine Darmspülung.

**PC-TOOL MUSIC MIXER**  
Hallo liebes OXM-Team, Echt klasse, euer Mag, lese es schon seit Ausgabe 6/03 und bin immer noch begeistert. Gerade die Demos und die Tests sind echt Gold wert, bla bla bla ... Jetzt aber meine Frage: Ich habe mir vor kurzem den Xbox Music Mixer gekauft, vor allem wegen der Dia- und MP3- Funktionen. Im Booklet stand was von [www.xbox.com/musicmixer](http://www.xbox.com/musicmixer), hab ich gecheckt, aber nix kommt, äähm?!? Dann hab ich es beim Schöpfer (Microsoft) versucht. Siehe da, ein anderer Link - und er geht sogar. Leider war wieder nix mit Download! Zu guter Letzt hab ich noch so ein, zwei Tage lang im Internet gesucht, aber nichts gefunden. Langsam frag ich mich: WAS SOLL DAS?!? In diesem Sinne, euer Halo-Striker Björn (per E-Mail)

Hallo lieber Björn, wir wissen ja nicht, wo du gesucht hast, aber das Music-Mixer-PC-Tool findet sich immer noch unter der Webadresse [www.xbox.com/musicmixer](http://www.xbox.com/musicmixer) am rechten Spaltenrand zum Download. Dein Problem liegt wahrscheinlich darin, dass du der Registrierung, die nach dem Anklicken folgt, misstraut. Hier solltest du selber entscheiden, ob du Microsoft deine E-Mail-Adresse mitteilen möchtest. Auf der anderen Seite kannst du deine Anmeldung auch sofort nach dem Download wieder löschen.

**INVERS ODER NICHT INVERS?**  
Hallo zusammen! In euren Tests wird zwar ausführlich über die Grafik, den Sound und das Gameplay berichtet. Für mich als „alten“ Gamer fehlen allerdings in allen auf dem Markt erhältlichen Magazinen wichtige Angaben über die Steuerung! Da lese ich den Test von *Max Payne 2*, hole mir das Game und habe bereits nach zehn Minuten genug! Wenn man nach oben schauen will, muss man den Stick nach unten drücken! Was ist denn das für eine Logik?

Bei hitzigen Duellen ziele ich so reflexartig falsch. Da wäre wieder einmal *Halo* zu loben. Zumindest sollte man die Y-Achse über die Optionen auch umkehren können. Wenn das nicht möglich ist, kann ich mit dem Game nichts anfangen und eine Wertung über 80 Prozent ist weitab von der Realität. Und wenn man bei *True Crime* im Laufmodus nach links sehen will, muss man den Stick nach rechts drücken! Da nützt das beste Game nichts, wenn bereits an der Basis gepfuscht wird. Mit solchen Angaben in den Tests könntet ihr euer Magazin sicherlich verbessern. Ja, ihr könntet euch sogar deutlich vom Rest abheben! Grüße in großer Hoffnung!

Peter Mettler (per E-Mail)

Hallo Peter, Tja, invers oder nicht invers? Das ist hier die Frage. Jeder Spieler scheint etwas anderes gewöhnt zu sein und auch bei uns in der Redaktion scheiden sich die Geister, ob der Blickwinkel bei einem Ego-Shooter nun nach oben oder nach unten gehen soll, wenn man den Stick nach vorne bewegt. Die meisten Action-Shooter bieten ja mittlerweile eine Umschaltfunktion für die Invertierung der Steuerung, aber ab und zu kommt doch mal ein Titel heraus, der dem Spieler die Lieblingssteuerung der Programmierer vorschreibt. Hier hilft dann nur noch, sich umzugewöhnen - oder man pfeffert das Spiel in die Ecke. Ganz nebenbei: Bei *Max Payne* kannst du die Invertierung im Optionsmenü ausschalten, sodass der gute, alte Max auch nach oben guckt, wenn du nach oben lenkst.

**SPRICH MIT MIR!**  
Hallo liebe Redaktion, ich habe eine Bitte. Könntet ihr mal eine Liste der Spiele, bei denen das Headset online benutzt werden kann, abdrucken? Denn ich möchte mir ein Headset kaufen, darf aber nicht online gehen (ich weiß, dass es nicht besonders viele Spiele sind).  
Gabriel Duss (per E-Mail)

Hallo lieber Gabriel! Eine Liste aller Offline-Headset-Spiele? Gar kein Problem. Das geht wirklich schnell. Rechts neben dieser Antwort kannst du einen Blick auf die drei aktuellen und einen angekündigten Titel werfen. Ach ja, bei *Rogue Ops* ist die Unterstützung nicht mehr als ein netter Gag.

## FAQs

### WARUM HABT IHR NICHT MEHR DEMOS?

Wir bemühen uns stets, alle Demos, die uns von Microsoft angeboten werden, auf die DVD zu packen. Dazu muss der Hersteller jedoch erst mal die Demo-Version bei Microsoft vorlegen.

### KÖNNTET IHR EINE DEMO VON EINEM BESTIMMTEN SPIEL AUF DIE DVD PRESSEN?

Immer wieder erreichen uns Briefe von Lesern, die sich eine Demo zu einem bestimmten Spiel wünschen. Wir haben jedoch keinen Einfluss darauf, welche Demo-Versionen die Hersteller bereitstellen. Sie können uns jedoch glauben, dass wir jede nicht jugendgefährdende Demo veröffentlichen, die uns angeboten wird.

### WANN BRINGT IHR DEN NÄCHSTEN DOWNLOAD AUF DER DVD?

Nach dem Kola-Cell-Level in Ausgabe 10/2003 wurden wir förmlich mit Anfragen zu den nächsten Downloads überschwemmt. Aber auch hier gilt dasselbe wie bei den Demos: Sobald uns Material angeboten wird, kommt es sofort auf die Disk.

### LEST IHR JEDEN LESERBRIEF?

Natürlich lesen wir alle Briefe und E-Mails, die bei uns eintrudeln. Bei den Hunderten von Mails ist es uns leider nicht möglich, jede zu beantworten. Letztendlich drucken wir die interessantesten auf diesen beiden Seiten ab.

### HABT IHR EINE EIGENE WEBSITE IM INTERNET?

Unser Forum erreicht ihr unter <http://www.xbox-zone.de>. Eine eigene Website haben wir noch nicht.

### KANN MAN ÄLTERE OXMs NACHBESTELLEN?

Das geht leider nicht. Alle gedruckten Ausgaben gehen in den Handel.

### BDFL Manager 2004



↑ Noch nicht erhältlich, das Feature ist aber eingeplant.

### SWAT: Global Strike Team



↑ Harte Konkurrenz für *Rainbow Six 3* mit deutscher Spracherkennung.

### Rainbow Six 3

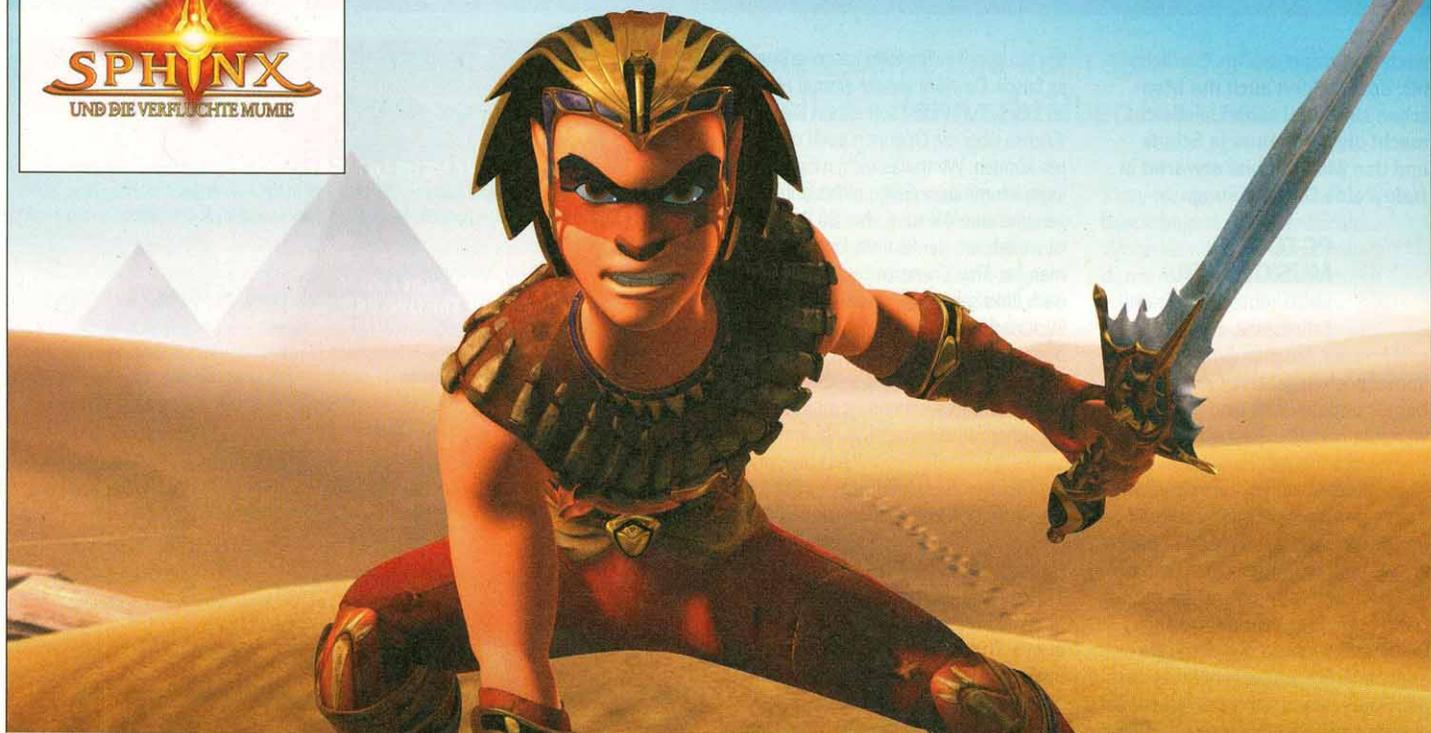


↑ Der Offline-Headset-Klassiker.

### Rogue Ops



↑ Das Öffnen des Inventars per Headset.



# GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit THQ präsentiert DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN das große Gewinnspiel zu *Sphinx und die verfluchte Mumie*.

Um einen der Preise zu gewinnen, brauchen Sie nur etwas Glück und ein wenig Kreativität. Schicken Sie uns einfach eine Postkarte und nennen Sie uns einen guten Grund, warum das Sphinx-Monument am Nil keine Nase mehr hat.

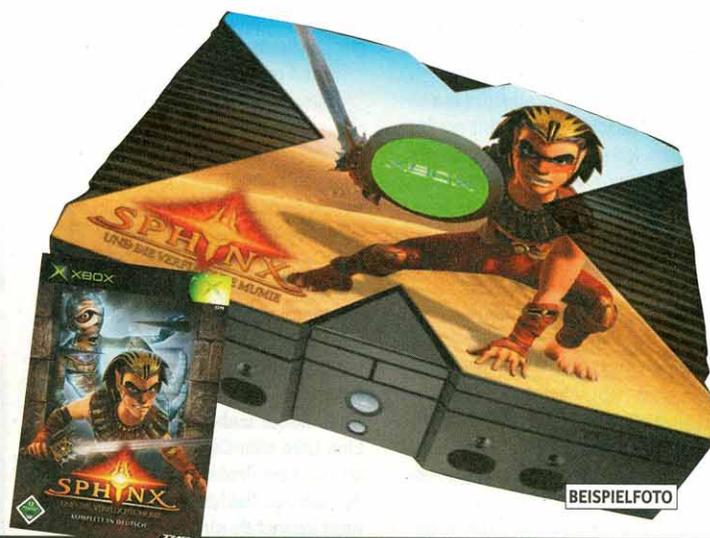
## DIE AUFGABE

### 1. PREIS:

EINE SPHINX-AIRBRUSH-XBOX MIT DEM XBOX-SPIEL *SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE*

### 2.-3. PREIS:

EIN XBOX-SPIEL *SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE*



Schreiben Sie eine Postkarte mit Ihrer kreativen Antwort an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG · REDAKTION OXM · KENNWORT: GROSSE, DREIECKIGE STEINHÄUSER · DR.-MACK-STRASSE 77 · 90762 FÜRTH

Teilnahmeschluss ist der 9.3.2004. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, THQ sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

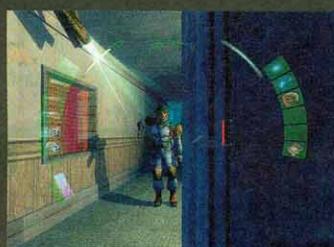


# play:more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



## Inhalt



» DEUS EX: INVISIBLE WAR



» PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



» DUNGEONS & DRAGONS: HEROES



» ROGUE OPS



### PLAY:MORE ...

NOCH MEHR Highscores und Spielspaß mit unserer Demo-Disc. Wir quetschen für Sie alles aus der Xbox-Konsole und jedem Spiel heraus.

DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der PLAY:MORE-Rubrik finden Sie die ausführlichen Spielanleitungen zu allen spielbaren Demo-Versionen auf unserer exklusiven Cover-DVD. Sie sehen die Tastenbelegung des Xbox-Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über das Spiel und erste kleine Tipps zum Spielablauf. Doch damit nicht genug ...

TIPPS & TRICKS: Darüber hinaus stehen wir unseren Lesern mit allem zur Seite, was ihnen beim Spielen weiterhilft - sei es mit einfachen Kurztipps, Cheats & Codes oder mit großen Komplettlösungen. Damit können Sie sämtliche Geheimnisse eines Spiels entdecken, alle Spielwelten erforschen und wirklich jeden Gegner schlagen. Mithilfe dieser Seiten können Sie so lange spielen, bis Ihre Xbox-DVDs zerbrechen.

Viel Spaß beim Zocken wünscht  
**Ihre Redaktion**  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DVD-HÜLLE: **DAS COVER ZUM SELBERMACHEN** 080

DEMO AUF DVD: **DEUS EX: INVISIBLE WAR** 081

DEMO AUF DVD: **PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME** 082

DEMO AUF DVD: **DUNGEONS & DRAGONS: HEROES** 083

DEMO AUF DVD: **ROGUE OPS** 084

DEMO AUF DVD: **WALLACE & GROMIT IN PROJEKT ZOO** 085

DEMO AUF DVD: **LINKS 2004** 086

DEMO AUF DVD: **NHL RIVALS 2004** 086

KOMPLETTLÖSUNG: **SPLINTER CELL - VSELKA PART 2** 087

KOMPLETTLÖSUNG: **MAX PAYNE 2** 089

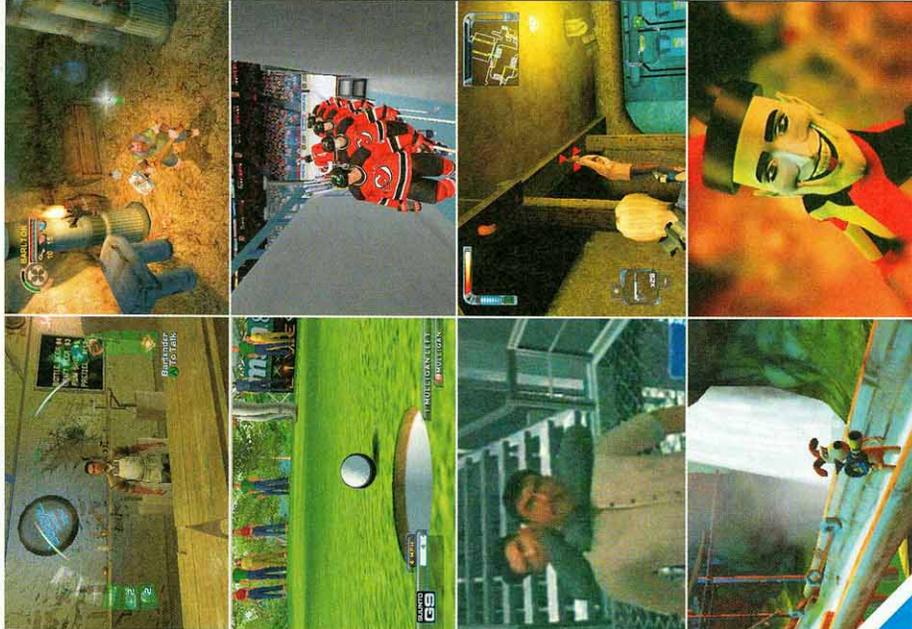
KOMPLETTLÖSUNG: **TONY HAWK'S UNDERGROUND** 091

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

# AUSGABE 03

## MÄRZ 2004

WILKOMMEN ZUR COVER-DVD 03/2004 des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS - dies ist Ihre exklusive Chance, an spielbare Demo-Versionen für die Xbox zu kommen. Keine andere Zeitschrift kann Ihnen die Gelegenheit bieten, die neuesten Xbox-Spiele manchmal sogar vor deren Veröffentlichung anzusehen. Außerdem bekommen Sie mit unseren Gameplay-Videos einen ersten Eindruck der Xbox-Hits von morgen. Auch in diesem Monat haben wir für Sie ein besonders interessantes Demo- und Videopaket geschnürt.



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

Alle Spielerei, lichte, Hertzfrequenzen, Markennamen, Abbildungen und sonstige Bilder sind eingetragene Warenzeichen und/oder geistige Urheberrechte der jeweiligen Eigentümer. NUR FÜR DEN PRIVATEN GEBRAUCH. Unzulässige Vervielfältigung, Bearbeitung, Vermietung, Verleihen, auch auszugsweise, Übermittlung per Kabel oder Funk, öffentliche Vorführung und jede Benutzung dieses Produkts oder eines seiner Warenzeichen, die gegen das Urheberrecht verstößt, sind untersagt. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter der Lizenz von Microsoft benutzt.

**play:more**  
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN  
DVD 03/04

### DOWNLOAD-LEVEL

▶▶ **Splinter Cell: Vselka Submarine**  
Jetzt geht's anbei! Was erwartet Sam Fisher an Bord des U-Boots?

### SPIELBARE DEMOS

- ▶▶ **Deus Ex: Invisible War**  
Warren Spector's neuestes Meisterwerk
- ▶▶ **Prince of Persia**  
Ein Spiel wie ein Märchen
- ▶▶ **Dungeons & Dragons Heroes**  
Monsterjagd im düsteren Dungeon
- ▶▶ **Rogue Ops**  
Ein Schleichspiel mit weiblicher Note
- ▶▶ **Wallace & Gromit in Projekt Zoo**  
Knuffiges Knetfiguren-Jump&Run
- ▶▶ **Links 2004**  
Microsofts Antwort auf Tiger Woods
- ▶▶ **NHL Rivals 2004**  
Kaltes Eis und heiße Kufen

### VIDEOS

- ▶▶ **Armed & Dangerous**
- ▶▶ **Baldur's Gate: Dark Alliance II**
- ▶▶ **DRIV3R**
- ▶▶ **James Bond 007: Alles oder Nichts**
- ▶▶ **Mission: Impossible Operation Surma**

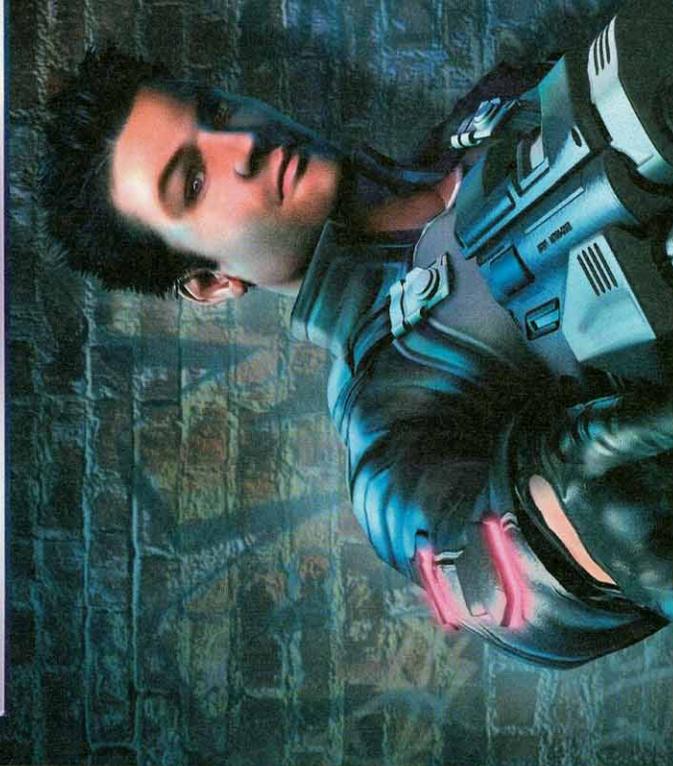


DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN DISK 03/04

# EXKLUSIV: SIEBEN SPIELBARE DEMOS!

# INVISIBLE WAR

## DEUS EX



### PLUS: Vselka Submarine

DAS GROSSE FINALE! WAS FINDET SAM FISHER IM VSELKA-U-BOOT?

- SPIELBARE**
- ▶▶ **Deus Ex: Invisible War**
  - ▶▶ **Dungeons & Dragons Heroes**
  - ▶▶ **Links 2004**
  - ▶▶ **NHL Rivals 2004**
  - ▶▶ **Prince of Persia**
  - ▶▶ **Rogue Ops**
  - ▶▶ **Wallace & Gromit in Projekt Zoo**



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN  
SPIELBARE COVER-DVD

EXKLUSIV-DVD NUR IN  
DIESEM MAGAZIN

PAL



# Spielbare Demos



HALLO, LIEBE LESER!

Die Vorgänger waren absolute Mega-Knaller, daher freut es uns nun umso mehr, Ihnen in dieser Ausgabe mit *Deus Ex: Invisible War* und *Prince of Persia: The Sands of Time* die Kracher-Demos zu den heiß begehrten Nachfolgern anbieten zu können. Beide Spiele rangieren auf den Most-Wanted-Listen der Zocker seit Wochen ganz weit vorne. Mit *Dungeons & Dragons: Heroes* gesellt sich zudem ein absolutes Action-Rollenspiel-Highlight dazu und für Stealth-Action-Anhänger haben wir

diesmal *Rogue Ops* im Angebot. Kann Hauptdarstellerin Nikki Connors Sam Fisher das Wasser reichen? Probieren Sie's aus. Falls Ihnen mehr der Sinn nach Sport steht, dürfen Sie mit *Links 2004* und *NHL Rivals 2004* zwei Sporttitel der Microsoft Game Studios antesten. Jump&Run-Fans kommen mit *Wallace & Gromit in Projekt Zoo* auf ihre Kosten. Frohes Ausprobieren!

Ihre OXM-Redaktion



## DEUS EX: INVISIBLE WAR

### DAS ERWARTET SIE

IN DER ROLLE von Alex D. (wahlweise männlich oder weiblich) dürfen Sie eine komplette Mission des Nachfolgers des legendären Titels bestreiten und einem gewissen Sid Black Zugang zu einem Kampfjet verschaffen. Dieses Flugzeug wird zunächst allerdings von einer gewissen Sophia Sak und ihrer Security-Truppe überwacht.

### SO SPIELT ES SICH

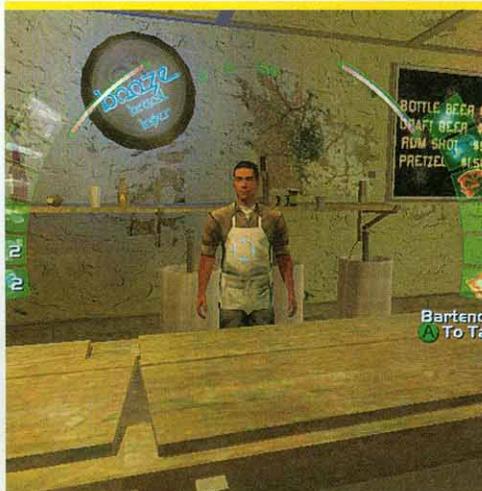
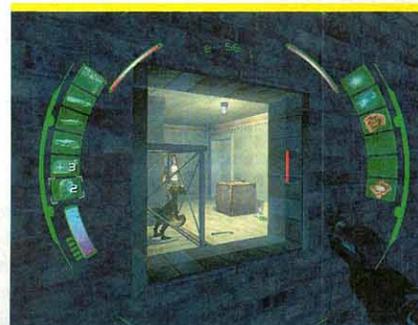
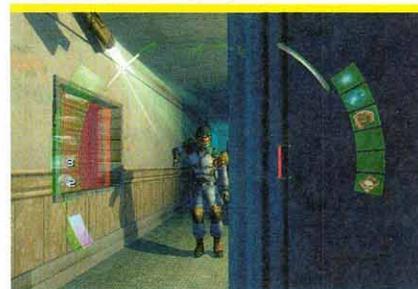
Sie bewegen sich in der Ego-Perspektive durch die Areale. Gleich in der Nähe des Startpunktes treffen Sie auf einen der Wachposten von Sophia Sak. Sprechen Sie diesen einfach an und er wird Ihrer Spielfigur Zugang zu dem Gebäude gewähren, in dem sich Sak aufhält. Schlagen Sie sich dort bis zum Fahrstuhlschacht durch und klettern Sie die Leiter nach oben. Im Durchgang ganz oben erwarten Sie Sak und Konsorten. Durch den gezielten Wurf von Granaten in den Schacht sollten Sie allerdings leichtes Spiel mit den Widersachern haben.

### DEMO-TIPPS

Sobald Sie das Gebäude betreten haben, sollten Sie in jeden Raum gehen, um dort nach nützlichen Waffen und Gegenständen zu suchen. In dem Zimmer hinter der ersten Tür auf der linken Seite des Ganges finden Sie beispielsweise eine Schrotflinte. Öffnen Sie die Tür mit dem Multitool. Danach versperrt Ihnen allerdings eine Lichtschranke den Weg zum hinteren Teil des Raumes. Daneben ist jedoch ein kleines Terminal zu sehen, in das Sie sich einhacken können, um so die Lichtschranke zu deaktivieren.

### UND SONST?

Gleich in der Nähe des Anfangspunktes führt ein Weg nach unten zu einer weiteren Tür. Nachdem Sie Sak und ihre Männer ausgeschaltet und sich Zugang zum Heliport verschafft haben, müssen Sie durch diese Tür treten und sich zur „Greasel Pit“-Bar begeben. Dort wartet Sid Black auf Alex D. Sprechen Sie ihn an und er wird sich selbst auf den Weg zum Heliport machen und in besagtem Kampfjet Platz nehmen. Laufen Sie anschließend abermals zum Landeplatz und nehmen Sie neben Black in dem Flugzeug Platz. Nun haben Sie die Demo erfolgreich gemeistert.



### SPIELE-INFOS

TITEL: **DEUS EX: INVISIBLE WAR**

HERSTELLER: **ION STORM**

GENRE: **FIRST-PERSON-RPG**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN
	STEUERKREUZ	MENÜFÜHRUNG
	A-TASTE	BENUTZEN
	B-TASTE	WAFFEN WECHSELN
	X-TASTE	INVENTAR
	Y-TASTE	SPRINGEN
	L-SCHALTER	SEKUNDÄRFEUER
	R-SCHALTER	SCHIESSEN
	WEISSE TASTE	DATENMENÜ
	SCHWARZE TASTE	BIOMODS



# PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

## SPIELE-INFO

TITEL: PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME  
HERSTELLER: UBISOFT MONTREAL  
GENRE: ACTION-ADVENTURE  
SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	ROLLE/SPRUNG/AKTION
	B-TASTE	SCHWERT WEGSTECKEN
	X-TASTE	ANGREIFEN
	Y-TASTE	DOLCH BENUTZEN
	L-SCHALTER	ZEIT ZURÜCKSPULEN
	R-SCHALTER	AN WÄNDEN LAUFEN/BLOCKEN
	WEISSE TASTE	PERSPEKTIVE
	SCHWARZE TASTE	EGO-PERSPEKTIVE



## DAS ERWARTET SIE

STEUERN SIE den Prinzen durch fünf verschiedene Spielabschnitte der Vollversion. Jede Passage ist wie ein kleines Tutorial aufgebaut und bringt Ihnen die umfassende, aber dennoch eingängige Steuerung näher. Achten Sie besonders auf die Animationen des Prinzen - diese sind besonders gelungen.

## SO SPIELT ES SICH

Gleich in der ersten Passage erlernen Sie die Standardbewegungen, die der Prinz draufhat. Unter anderem kann er sogar seitlich an Wänden entlanglaufen. Im zweiten Abschnitt dürfen Sie das Schwert zücken und eine Runde Kampftraining absolvieren. Hier müssen Sie wieselflink sein und häufig springen, da Ihre Gegner stets in der Überzahl sind. Wenn Sie einen Feind zu Boden befördert haben, ist dieser allerdings

nur benommen, und wenn Sie ihm nicht den „Sand der Zeit“ aussaugen, steht er wieder auf. Mit einem finalen Stoß mit dem „Dolch der Zeit“ (Y-Knopf) bereiten Sie dem Spuk allerdings endgültig ein Ende.

## DEMO-TIPPS

Eines der wichtigsten Merkmale des Spiels ist, dass Sie die Zeit zurückdrehen können, wenn Sie an einer Stelle überraschend das Zeitliche segnen. Dies schaffen Sie, indem Sie die linke Schultertaste gedrückt halten. Wie bei der Rewind-Funktion eines Videorekorders sehen Sie dabei, wie die vorherigen Aktionen rückwärts laufen. Halten Sie die Schultertaste ganz einfach so lange gedrückt, bis der Prinz wieder in einer Szene ist, in der keine Gefahr droht. Sie können allerdings nicht beliebig oft die Zeit zurückdrehen. Die Anzeige am linken oberen

Bildschirmrand zeigt Ihnen an, wie oft es noch geht. Ist der Sand aus der modifizierten Sanduhr komplett ausgelaufen, ist Schicht im Schacht.

## UND SONST?

Der Prinz ist äußerst agil. Wenn er auf kleinere Hindernisse zugeht oder -rennt, klettert er automatisch auf diese hinauf. Wenn Sie während des Rennens den Action-Knopf drücken, macht er eine Rolle vorwärts. Laufen Sie hingegen auf einen Abgrund zu, so lösen Sie mit dem gleichen Knopf einen Sprung aus. An manchen Stellen muss der Prinz seitlich an Wänden entlanglaufen. Rennen Sie dafür einfach an der Mauer entlang und drücken Sie dann die rechte Schultertaste. Diese Aktion dauert aber nicht beliebig lange. Ungefähr zehn Schritte kann der Prinz auf diese Weise machen.



## VIDEOS AUF DVD

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



ARMED &amp; DANGEROUS



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II



DRIV3R



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

### SPIELE-INFOs

TITEL: DUNGEONS &amp; DRAGONS: HEROES

HERSTELLER: ATARI

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA/KARTE
	STEUERKREUZ	MENÜFÜHRUNG
	A-TASTE	ATTACKIEREN
	B-TASTE	GEGENSTAND BENUTZEN
	X-TASTE	POWERMOVE 1
	Y-TASTE	POWERMOVE 2
	L-SCHALTER	BLOCKEN
	R-SCHALTER	KAMPFMENÜ
	WEISSE TASTE	HEILTRANK
	SCHWARZE TASTE	ZAUBERKRÄFTE



# DUNGEONS & DRAGONS: HEROES

### DAS ERWARTET SIE

SCHLÜPFEN SIE in die Rolle eines von vier Charakteren und metzeln Sie sich durch düstere Dungeons. Riesige Spinnen, Zombies und gewaltige Monster wollen Ihnen dort an den Kragen.

### SO SPIELT ES SICH

Zunächst müssen Sie sich an den Hindernissen vorbeikämpfen. Danach gilt es, einen Hebel zu finden, der Ihnen eine Pforte zu einem Altar öffnet. Auf diesem Altar befindet sich ein wichtiger Gegenstand, der allerdings von züngelnden Flammen umgeben ist. Diese schalten Sie wiederum aus, wenn Sie hinter demselben Areal die drei explosiven Fässer aus sicherer Distanz zerstören und danach den Schalter betätigen. Gehen Sie anschließend zurück und holen Sie den Gegenstand vom Altar. Mit diesem können Sie nun das große Tor öffnen, das sich gegenüber den zuvor explodierten Fässern befindet.

### DEMO-TIPPS

Mit dem B-Knopf lassen sich – ganz gleich, für welche Figur Sie sich entschieden haben – aus der Distanz Waffen auf Gegner schleudern. Welche dies sind, legen Sie im Kampfmenü fest. Dieses rufen Sie wiederum mit der rechten Schultertaste auf. Sobald Sie nach der Auswahl der Waffe den B-Knopf betätigen, zeigt Ihnen ein Fadenkreuz an, wo das geworfene Objekt landen wird. Wenn Sie es in eine ganze Horde von Gegnern schleudern, schädigen Sie mehrere Feinde auf einmal. Unter anderem können Sie diese zu Eis erstarren lassen, mit Feuerbällen bekämpfen oder Sie können eine Insektenplage auf diese hetzen.

### UND SONST?

Zerstören Sie sämtliche Töpfe, Truhen und Kisten in den Arealen. Sie finden darin wichtige Gegenstände wie zusätzliche Waffen, Goldmünzen oder Heiltränke. Letztere können Sie benutzen, wenn sich Ihre Energieanzeige dem Ende zuneigt. Mit einem simplen Klick auf die weiße Taste des Controllers lässt sich Ihre Lebenskraft ruck, zuck wieder aufladen. Zudem sollten Sie mit einem Klick auf den rechten Ministick die Karte einblenden. Darauf erkennen Sie sehr leicht, welches Gebiet Sie noch nicht abgesucht haben und wo Sie schon waren.

# ROGUE OPS

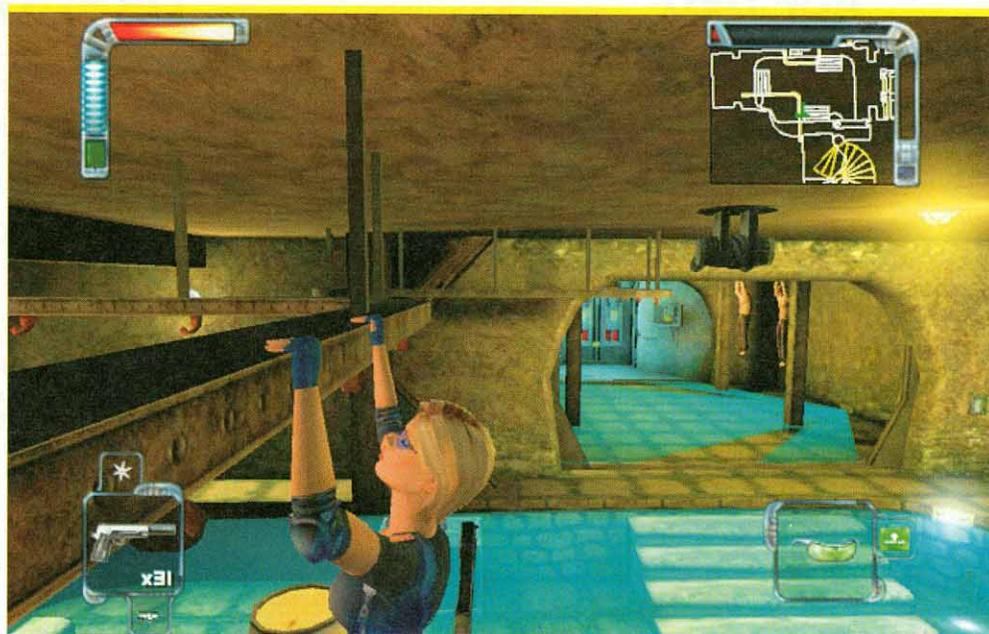
## SPIELE-INFOs

TITEL: **ROGUE OPS**

HERSTELLER: **BITS STUDIOS**

GENRE: **ACTION-ADVENTURE**

SPIELER: **1**



	LINKER MINISTICK	<b>BEWEGEN/ZOOMEN</b>
	RECHTER MINISTICK	<b>KAMERA</b>
	STEUERKREUZ	<b>INVENTAR</b>
	A-TASTE	<b>AKTION</b>
	B-TASTE	<b>WAFFE ZIEHEN</b>
	X-TASTE	<b>KRIECHEN</b>
	Y-TASTE	<b>SICHTGERÄT BENUTZEN</b>
	L-SCHALTER	<b>ANVISIEREN</b>
	R-SCHALTER	<b>SCHIESSEN</b>
	WEISSE TASTE	<b>XBOX-COMMUNICATOR</b>
	SCHWARZE TASTE	<b>KARTE</b>

## DAS ERWARTET SIE

**SCHLEICHEN SIE** mit Geheimagentin Nikki Connors durch ein Areal des Spiels und nehmen Sie die Verfolgung eines skrupellosen Verbrechers auf. Währenddessen müssen Sie auch noch drei Bomben platzieren.

## SO SPIELT ES SICH

Gleich nach dem Startpunkt ist rechts um die Ecke ein Wachmann postiert, der rauchend den unmittelbar zuvor exekutierten Toten bewacht. Machen Sie den Fiesling unschädlich und platzieren Sie dann am Kofferraum des Autos die erste Bombe. Danach müssen Sie durch das Gittertor schreiten und das Gebäude betreten. Im Weinkeller unten gilt es dann, die Laserfallen zu deaktivieren, um die zweite Bombe anbringen zu können. Der dritte Sprengsatz muss in

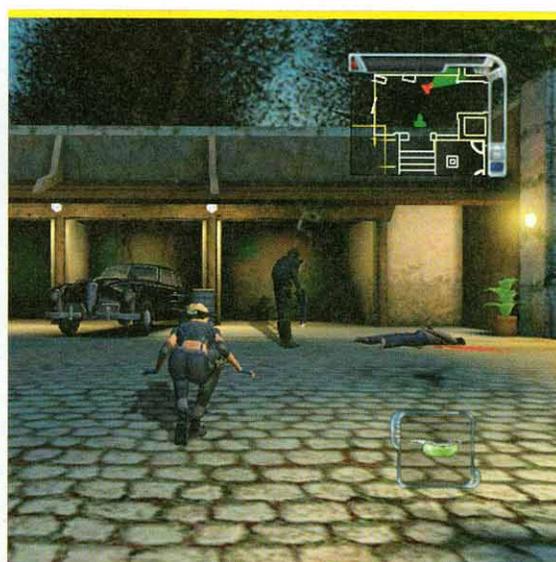
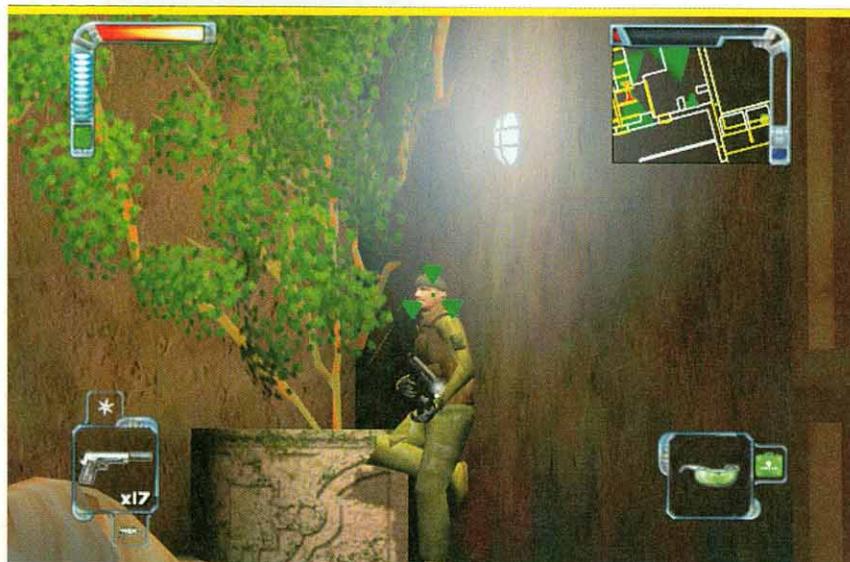
der Küche befestigt werden. Diese erreichen Sie, wenn Sie in den Hof zurückgehen, die Dachrinne hochklettern und im nächsten Areal die drei Wachposten ausschalten.

## DEMO-TIPPS

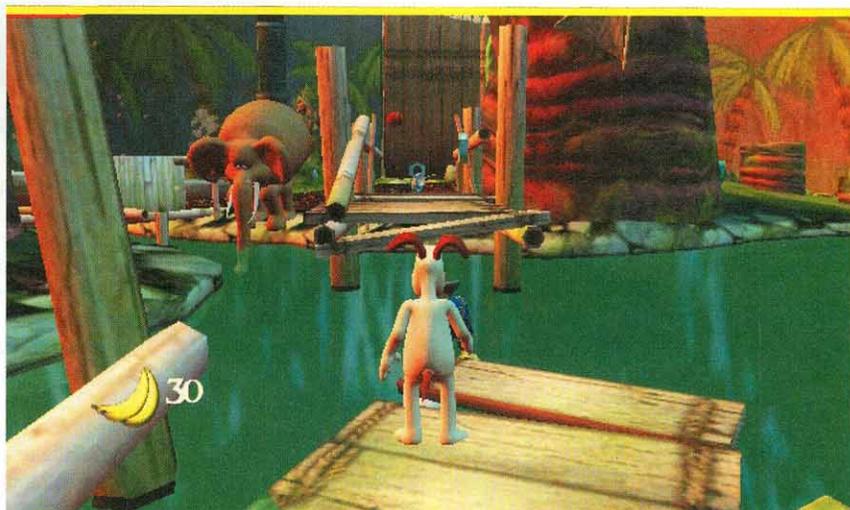
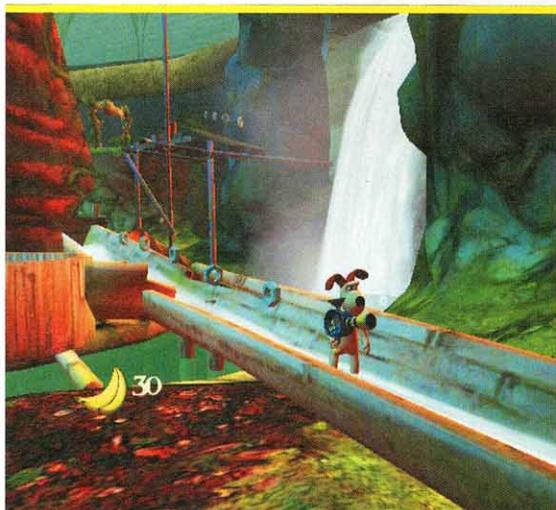
Sie können Ihre Gegner auf zwei verschiedene Arten unschädlich machen. Entweder Sie setzen diese mit Waffengewalt außer Gefecht oder Sie machen sich heimlich, still und leise über sie her. Auf dem Radarschirm erkennen Sie dabei die Blickrichtung der Feinde. Wenn Sie sich von hinten anschleichen, lädt sich eine Kampfanzeige auf. Je länger Sie warten, desto höher steigt die Anzeige und desto kraftvoller wird die Nahkampfanzeige, mit der Sie den Widersacher erledigen dürfen.

## UND SONST?

Der Weinkeller wird von tückischen Laserfeldern geschützt. Wenn Sie gleich der ersten Wache, der Sie begegnet sind, deren Schlüsselkarte abgenommen haben, können Sie das Laserfeld, das die Treppe hinunterführt, auch ganz einfach deaktivieren, indem Sie die Karte in den Leser auf der rechten Seite einführen. Alternativ dürfen Sie sich auch an dem Geländer an der Säule neben der Treppe hinabhangeln. Wenn Sie dann im Zentrum des Weinkellers angelangt sind, müssen Sie abermals über die Laserfelder hinwegklettern. Im hinteren Teil des Raumes lösen Sie die Geschütze aus, indem Sie die Leichname von der Decke ballern. Dabei werden die nächsten Lichtschranken deaktiviert und Sie dürfen die nächste Bombe anbringen.



# WALLACE & GROMIT IN PROJEKT ZOO



## SPIELE-INFOS

TITEL: **WALLACE & GROMIT IN PROJEKT ZOO**

HERSTELLER: **BAM! ENTERTAINMENT**

GENRE: **JUMP & RUN**

SPIELER: **1**

## DAS ERWARTET SIE

IN DIESER MISSION müssen Waldi Gromit und sein Herrchen Wallace ein kleines Elefantenbaby befreien, das von dem fiesen Pinguin Feathers McGraw in einem Käfig eingesperrt wurde. Dieser Käfig baumelt nun in einigen Metern Höhe über dem Gewässer des Areals und vor allem dem Hund Gromit werden akrobatische Kletterkünste abverlangt.

## SO SPIELT ES SICH

Die Eltern des gefangenen Elefanten halten sich beide in der Nähe des Tümpels auf. Klettern Sie mit Gromit einfach den Baum hinauf, der neben einem der beiden Dickhäuter zu sehen ist. Hier müssen Sie dann zunächst von Plattform zu Plattform springen, ehe Sie eine Leiter erreichen. Lassen Sie den Hund diese nach oben klettern. Sie erreichen dann eine giftgrüne Liane, die Sie ebenfalls hinaufmüssen. Wenn Sie von Ihrem Kletterpunkt aus abspringen wollen, sollten Sie die Kamera erst in die Richtung drehen, in die Sie springen möchten. An Lianen können Sie nicht nur emporklettern, sondern sich auch wie Tarzan vor- und zurückschwingen. Dies schaffen Sie, indem Sie einfach den Ministick vor- und zurückbewegen.

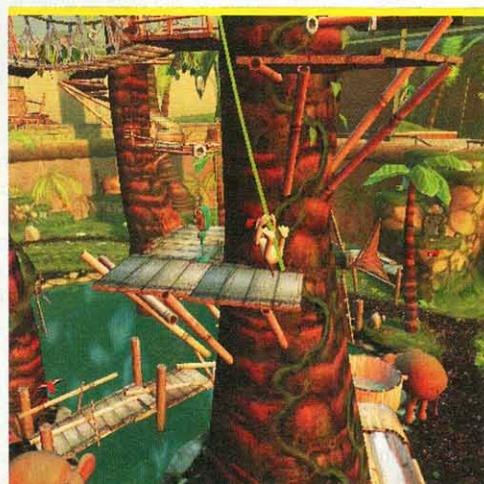
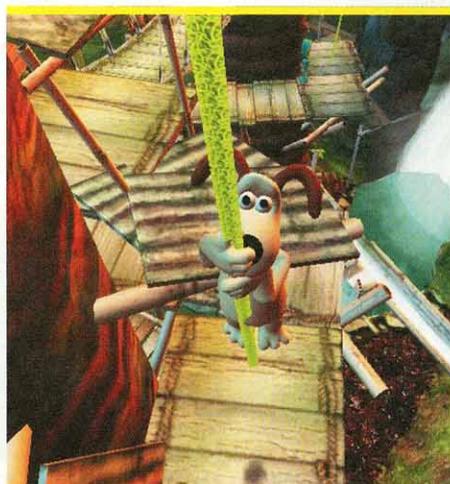
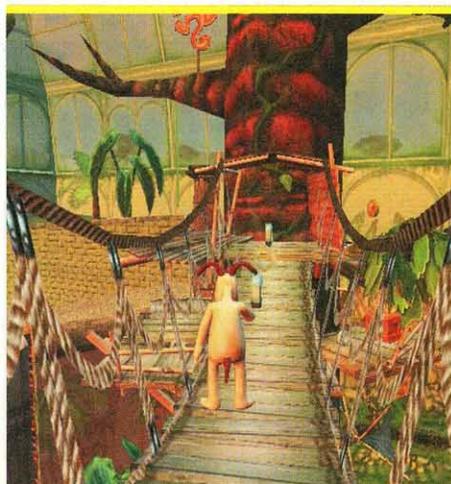
## DEMO-TIPPS

An einigen Stellen finden Sie Informationspunkte, die wie Parkuhren aussehen. Indem Sie Y drücken, rufen Sie die darin gespeicherten Informationen auf und erfahren so mehr über die Steuerung und die Möglichkeiten des Spiels. So muss Gromit z. B. im Spiel fleißig Muttern, Schrauben und Werkzeuge einsammeln, die sein Herrchen Wallace dann für die Reparatur defekter Geräte einsetzen kann. Gleich am Anfang der Demo bastelt der findige Herr seinem Hund beispielsweise aus einem Fernrohr ein teleskopisches Bananen-Gewehr. Die Munition dafür, also Bananen, ist in dem Zooareal reichlich zu finden.

## UND SONST?

Wenn Sie das Elefantenkindlein aus seinem Gefängnis befreit haben, bringt Papa Elefant das große, hölzerne Tor zum Umfallen. Wenn Sie dann die Rampe nach oben laufen, erreichen Sie über die hölzerne Wasserleitung auf der großen Plattform einen Bonuslevel. In diesem ist allerdings all Ihr Geschick gefragt, da es von Plattform zu Plattform zu springen gilt. Nur ein einziger Fehler und Sie müssen noch einmal von vorne beginnen. Machbar ist es dennoch.

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	WAFFE
	X-TASTE	ATTACKIEREN
	Y-TASTE	CHARAKTER WECHSELN
	L-SCHALTER	EGO-PERSPEKTIVE
	R-SCHALTER	ROLLE/DUCKEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT





## LINKS 2004

### SPIELE-INFOs

TITEL: **LINKS 2004**

HERSTELLER: **MICROSOFT**

GENRE: **GOLF**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	SCHLAGEN/ZIELGITTER
	RECHTER MINISTICK	DRALL
	STEUERKREUZ	ZIELMARKIERUNG
	A-TASTE	ZIELMARKIERUNG
	B-TASTE	SCHLAGART
	X-TASTE	HILFSANSICHT
	Y-TASTE	INFOFENSTER
	L-SCHALTER	SCHLÄGER WECHSELN
	R-SCHALTER	SCHLÄGER WECHSELN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	CINEMA-PERSPEKTIVE

### DAS ERWARTET SIE

IN DIESEM ERSTKLASSIGEN Golf-Titel dürfen Sie in mehreren abwechslungsreichen Spielmodi Ihre virtuellen Fähigkeiten in der Elite-Sportart unter Beweis stellen.

### SO SPIELT ES SICH

Nachdem Sie sich für einen der vier Charaktere entschieden haben, können Sie sich auf dem Grün im Putten versuchen. In der „Par 3 Challenge“ müssen Sie hingegen probieren, mit nur jeweils drei Schlägen das Grün zu erreichen. Obendrein dürfen Sie auch an einem kleinen Turnier mit 31 Gegnern teilnehmen. Bei insgesamt neun Löchern gilt es dabei, weniger Schläge bis zum Einlochen zu brauchen als Ihre Konkurrenten.

### DEMO-TIPPS

Als Erstes sollten Sie das Putten üben. Hierbei empfiehlt es sich zunächst, mit dem A-Knopf die Zielhilfe zu aktivieren. Dabei bekommen Sie in der Vogelperspektive durch eine blaue Linie den Verlauf Ihres Putts angezeigt. Mit dem Steuerkreuz können Sie dann die Feinjustierung übernehmen. Je weiter der Ball beim Putten vom Loch entfernt ist, desto transparenter wird die blaue Linie am hinteren Ende und desto schwieriger wird das Einlochen. Danach müssen Sie mit dem Schläger ausholen, indem Sie den linken Mini-



stick nach hinten ziehen und wieder nach vorne drücken, sobald die Markierung auf der Schlaganzeige erreicht ist.

### UND SONST?

Beim Putten sollten Sie ein ruhiges Händchen haben und Sie dürfen jeden Schlag auch schön langsam ausführen. Bei wuchtigeren Schlägen und vor allem bei Abschlägen kommt es hingegen eher auf den richtigen Schwung an. Je ruckhafter Sie den Ministick nach hinten ziehen und wieder nach vorne drücken, desto missratener wird Ihr Schlag. Versuchen Sie, eine flüssige Schlagbewegung hinzukriegen.

## NHL RIVALS 2004

### DAS ERWARTET SIE

SPIELN SIE das erste Drittel der NHL-Preseason-Partie der New Jersey Devils gegen die Anaheim Mighty Ducks in der Continental Airlines Arena in East Rutherford, New Jersey. Fünf Minuten lang dürfen Sie sich mit Banden- und Bodychecks auf dem Eis austoben.

### SO SPIELT ES SICH

Versuchen Sie, mit viel Spielwitz und raffinierten Pässen Ihre Spieler in einer aussichtsreichen Schussposition vor dem gegnerischen Tor zu platzieren. Mit dem linken Ministick bewegen Sie dabei die Kufencracks über das Eis. Wenn Sie die rechte Schultertaste gedrückt halten, fangen Ihre Jungs an zu sprinten. Wie lange diese an Tempo zulegen können, sehen Sie an der runden Anzeige unter den Schlittschuhen der Spieler. Neigt sich diese dem Ende zu, wird Ihr Akteur wieder langsamer.

### DEMO-TIPPS

Vor einem Bully stehen Ihnen drei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können versuchen, den Puck sauber zu erobern, indem Sie einfach nur den A-Knopf drücken. Wenn Sie allerdings den B-Knopf benutzen, versucht Ihr Akteur, den Stock des Gegenspielers einzuklemmen und sich so einen Vorteil zu verschaffen. Mit dem X-Knopf wählen Sie eine noch aggressivere Variante und halten mit einem knallharten Bodyblock dagegen.

### UND SONST?

Mit der linken Schultertaste können Sie mit der ausgewählten Spielfigur eine sofortige 180-Grad-Drehung auf dem Eis zeigen. Diese Finte ist besonders hilfreich,

### SPIELE-INFOs

TITEL: **NHL RIVALS 2004**

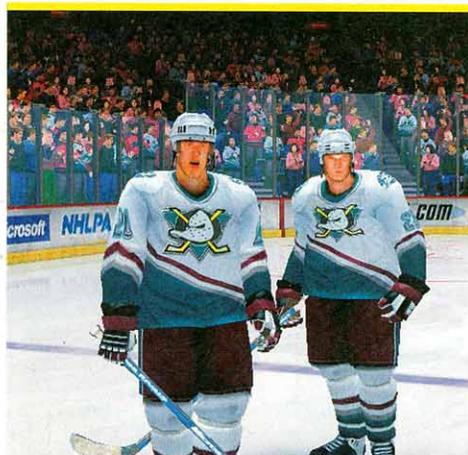
HERSTELLER: **MICROSOFT**

GENRE: **EISHOCKEY**

SPIELER: **1-4**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	TEMPO
	STEUERKREUZ	TAKTIKMENÜ
	A-TASTE	PASSEN
	B-TASTE	FINTEN
	X-TASTE	SCHIESSEN
	Y-TASTE	PUCK WEGSCHLAGEN
	L-SCHALTER	DREHUNG
	R-SCHALTER	DREHUNG
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

wenn Sie vor dem gegnerischen Tor einen frei stehenden Teamkameraden anspielen möchten. Zudem können Sie nicht nur Standardpässe mit dem A-Knopf verteilen. Der Puck lässt sich ebenfalls mit dem rechten Ministick zu Ihren Mitspielern befördern. Drücken Sie den Stick dazu einfach in die Richtung, in der Ihr Partner steht.





DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

# Komplettlösung

Nachdem Sam Fisher sich in Vselka Part 1 Infiltration erfolgreich Zugang zu den Docks verschaffen konnte, begibt er sich nun in die beklemmende Enge des U-Boots Vselka. Um den dritten Downloadlevel spielen zu können, benötigen Sie lediglich eine Verkaufsversion von *Splinter Cell*. Nach der Installation von unserer DVD können Sie die Mission unter dem Menüpunkt „Level laden“ anwählen.

# SPLINTER CELL: VSELKA 2

VON: JANINA WINTERMAYR

## Aufgabe 1

**Geben Sie den Zugang zu den Unterdecks frei.**

Gehen Sie vom Startpunkt aus in den Gang nach links, um das Medi-Kit in der Krankenstation aufzusammeln. Die Schritte, die Sie dabei hören, stammen von einem Soldaten hinter der verschlossenen Tür und stellen keine Gefahr für Sie dar. Begeben Sie sich nun zur Brücke und knöpfen Sie sich die beiden Wachen vor. Schleichen Sie sich dazu von hinten an den ersten Soldaten heran, greifen Sie ihn und knocken Sie ihn in einer dunklen Ecke außer Hörreichweite der zweiten Wache aus. Seinen Kollegen können Sie auf die gleiche Weise erledigen. Die beiden Computer mit dem blauen Bildschirmhintergrund enthalten Speicher-Sticks, am Laptop mit der rötlichen Farbe öffnen Sie die Luke neben dem Krankenzimmer.

## Aufgabe 2

**Verschaffen Sie sich Zugriff auf den Server der Vselka.**

Warten Sie, bis Ihnen die patrouillierende Wache den Rücken zudreht, bevor Sie sie mit dem Scharfschützengewehr erledigen. Wenden Sie dieselbe Taktik nun bei den Soldaten in den Quartieren an. Der erste Schuss wird den zweiten Militärangehörigen im hinteren Bereich alarmieren. Verpassen Sie ihm ebenfalls eine Kugel. Unten an der Treppe

dreht ein weiterer Soldat seine Runden. Warten Sie, bis dieser durch die Türe tritt, und erledigen Sie ihn.

Der erste Speicherpunkt befindet sich in der Küche. Bewegen Sie sich leise durch die Kombüse, denn direkt hinter dem Vorhang hält ein Soldat Wache. Mit eingeschaltetem Wärmesensor können Sie dessen Umrisse deutlich erkennen und ihn zielsicher mit der Pistole ausschalten. Laufen Sie nun durch den Speisesaal, an dem toten Matrosen vorbei und über den Übergang weiter in die nächste Sektion auf diesem Stockwerk. Betreten Sie leise den Abschnitt und spähen Sie vorsichtig um die Ecke in den nächsten Gang. Eine Wache patrouilliert in dem Korridor, zwei weitere Soldaten befinden sich im ersten und dritten Raum auf der linken Seite.

Die drei Störenfriede können Sie folgendermaßen erledigen: Sobald Ihnen die Wache den Rücken zudreht und zum Ende des Gangs läuft, sollten Sie in den ersten Raum schleichen. Schlagen Sie den Soldaten k. o. und warten Sie, bis die Wache im Gang erneut den Korridor hinunterläuft (mit dem Wärmesensor können Sie den Söldner durch den Vorhang erkennen). Schlüpfen Sie nun in den zweiten, abgedunkelten Raum, warten Sie abermals bis die Wache an Ihnen vorbeiläuft und schleichen Sie dann ins letzte Zimmer. Sobald Sie den Soldaten erledigt haben, können Sie sich seinen Kollegen auf dem Gang vorknöpfen. Weniger elegant, aber genauso effizient ist folgende Methode: Setzen



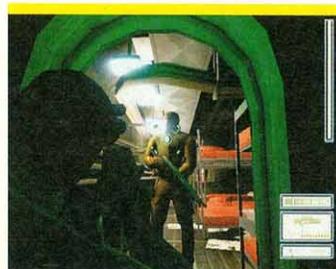
↑ Schleichen Sie sich an die beiden Wachen auf der Brücke heran.



↑ Warten Sie, bis die Wache auf ihrem Rundgang Ihnen den Rücken zudreht.



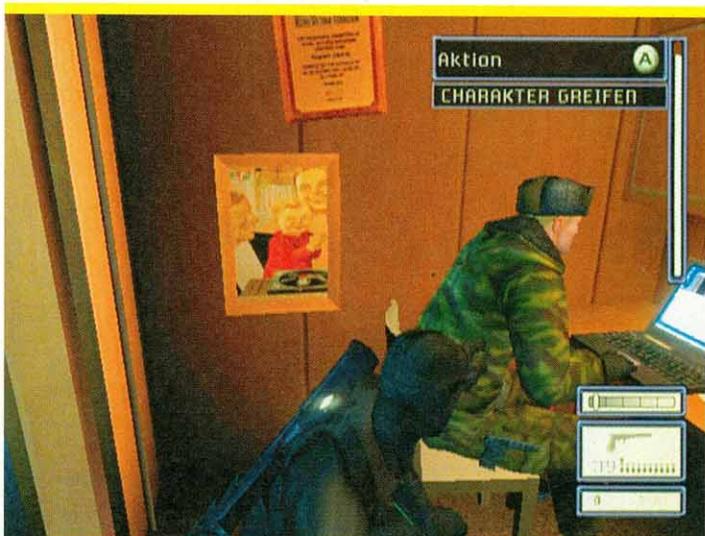
↑ Erschießen Sie die Wache, sobald diese in das Treppenhaus tritt.



↑ Sobald Sie den Soldaten erschließen, stürmt sein Kollege heran.



↑ Mit dem Wärmesensor sind Gegner hinter Vorhängen gut zu erkennen.



↑ Der Feind in meinem Zimmer: Der Soldat merkt nichts von Fishers Anwesenheit.



↑ Erschießen Sie ihn und seinen Kollegen, nachdem deren Gespräch beendet ist.



↑ Den drei Herren wird die Splittergranate nicht gut bekommen.



↑ Das Ablenkungssystem setzt die Wache mit Gas außer Gefecht.

Sie zuerst den Soldaten im Korridor mit dem Taser außer Gefecht. Aufgeschreckt durch den Lärm, verlassen die anderen Wachen ihre Zimmer und stürmen auf den Gang. Verpassen Sie beiden ebenfalls einen Elektroschock.

Entnehmen Sie nun dem Computer im dritten Raum den Türcode für die Waffenkammer. Der Zugang zum Munitionslager befindet sich im

nächsten Unterdeck auf der linken Seite. Im gleichen Korridor befindet sich zudem ein Medi-Kit. Die Wache im Übergang sollten Sie wie ihren nun toten Kollegen zu Beginn mit dem Scharfschützengewehr erledigen. Schleichen Sie in den nächsten Raum, wo Sie einen Soldaten sehen, der sich mit jemandem unterhält. Erledigen Sie den Soldaten und seinen Partner, sobald die Konversation beendet ist. Durch die Luke am Ende des Raums gelangen Sie auf das unterste Deck der Uselka.

Greifen Sie sich den Söldner am Computer, sobald sich die andere Wache auf ihrem Rundgang entfernt. Vorsicht! Der zweite Soldat verfügt über eine Taschenlampe und leuchtet regelmäßig den Bereich um den PC aus. Schaffen Sie den Körper seines Kumpels deshalb aus seinem Lichtkegel. Platzieren Sie nun für den Patrouillierenden das Ablenkungssys-

tem oberhalb der Treppe und betäuben Sie ihn mit Gas.

Folgen Sie dem Gang bis zu einem großen Raum. Die erste Türe rechts ist verschlossen und wird erst später geöffnet. Im Computerraum auf der anderen Seite warten drei Wachen. Werfen Sie ihnen zur Begrüßung eine Splittergranate vor die Füße und bringen Sie sich schnell in Sicherheit. Falls die Explosion nicht alle drei Soldaten erwischen sollte, müssen Sie mit dem Sturmgewehr nachhelfen. Erledigen Sie auch die vierte Wache, welche nach der Detonation im Computerraum erscheint. Dem PC können Sie eine Nachricht von Philip Masse entnehmen. Gehen Sie nun in den Serverraum weiter.

### Aufgabe 3

**Starten Sie die Abschussprozedur für einen Torpedo.**

Just mit der Benutzung des Computers verschließt sich die Tür des Serverraums. Verstecken Sie sich in der Ecke hinter den dampfenden Rohren, während die Zentrale die Daten entschlüsselt. Sobald alle Lichter ausgehen, betreten zwei Wachen den Raum. Erledigen Sie beide und

begeben Sie sich zu dem Computer zurück, der den Speicher-Stick mit Masses Nachricht enthalten hat. Mit dem PC öffnen Sie die Torpedoluke und aktivieren einen 2:30-minütigen Countdown.

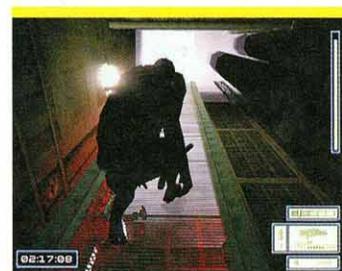
### Aufgabe 4

**Verlassen Sie das U-Boot.**

Verlassen Sie das Zimmer in Richtung Serverraum und steigen Sie durch ein Loch in der Decke nach oben in einen engen Durchgang über dem Computerraum (hängen Sie sich dazu an den Türrahmen). So entgehen Sie zwei auftauchenden Soldaten und einer Gasgranate. Warten Sie, bis sich das Gas verzogen hat, und klettern Sie auf der anderen Seite herunter. Der Wachposten steht nun mit dem Rücken zu Ihnen. Erschießen Sie ihn und nehmen Sie das Medi-Kit aus der Tasche. Um den zweiten Soldaten brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Die vorher verschlossene Luke im Vorraum ist nun offen. Töten Sie die beiden Wachen und laufen Sie bis zur nächsten Tür weiter. Erledigen Sie die zwei letzten Soldaten und steigen Sie in das offene Torpedorohr, um die Mission zu beenden.



↑ Hier ist Timing gefragt, um dem Schein der Taschenlampe zu entweichen.



↑ Oberhalb des Computerraums entgegen Sie schießwütigen Gegnern.



↑ Zwei Wachen stehen noch zwischen Ihnen und dem Torpedorohr.

DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN



# Kurztipps

Unsere Tipps bereiten Sie optimal auf heiße Feuergefechte vor! Auf den folgenden zwei Seiten geben wir Ihnen die wichtigsten Tipps zu Max' neuestem Abenteuer. Wir erläutern die Bullet-Time-Funktion, versorgen Sie mit allgemeinen Tipps und Kampf-Tipps und haben darüber hinaus noch ein paar Eastereggs für Sie gefunden.

# MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

## Allgemeine Tipps:

### Wie halte ich Max auf Trab?

Max verputzt Schmerzpillen („Painkillers“) wie kein anderer. Achten Sie darauf, dass der Pillenvorrat nie zur Neige geht. Immerhin finden in Max' Lederjacke bis zu acht Döschen Platz. Für eine komplette Heilung benötigt er bis zu sechs Rationen. Wer sich aufmerksam durch die Welt von Max Payne ballert, bekommt selten Entzugserscheinungen. In jedem Kapitel sind ausreichend Medikamente versteckt. Meist verbergen sich die Dosen in Schränken, Regalen und Badezimmern. Aber auch bei erledigten Gegnern liegen oft Pillen herum. Falls Ihr Vorrat an Pillen das Maximum erreicht, merken Sie sich die Stellen, an denen noch Döschen liegen, und holen Sie diese bei Gelegenheit ab. Beachten Sie, dass es eine Weile dauert, bis die volle Wirkung eintritt, wenn Ihr Held die Muntermacher eingenommen hat.

### Woher bekomme ich Munition?

Die Spielwelt ist ein Pulverfass. Die Entwickler haben jedes Kapitel mit massig Munition ausgestattet. Die Verstecke sind immer die gleichen: Schränke, Regale und Kofferräume. Außerdem verliert jeder Gegner nach

seinem Ableben die Wumme - ein gefundenes Fressen für Max. Falls Sie für eine Waffenart die maximal tragbare Munition besitzen, sollten Sie diese auch einsetzen. Oft benutzen fast alle Gegner in einem Kapitel dieselben Knarren. Sparen Sie in solchen Fällen die anderen Munitionsarten für schwierige Spielpassagen auf und schlagen Sie die Feinde mit deren eigenen Waffen.

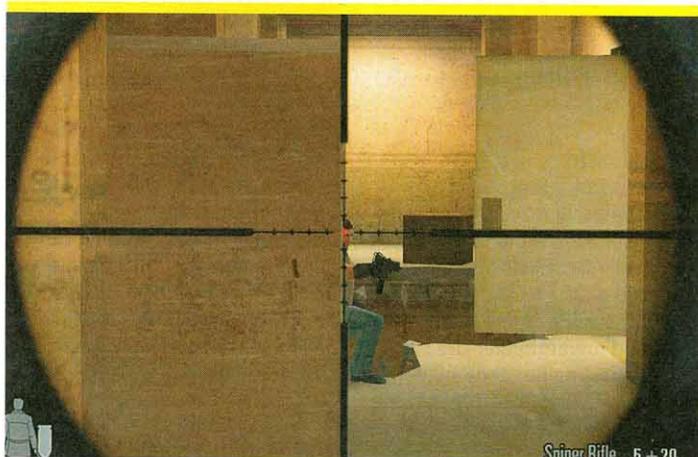
## Kampf-Tipps:

### Wie überstehe ich mehrere Gegner auf einmal?

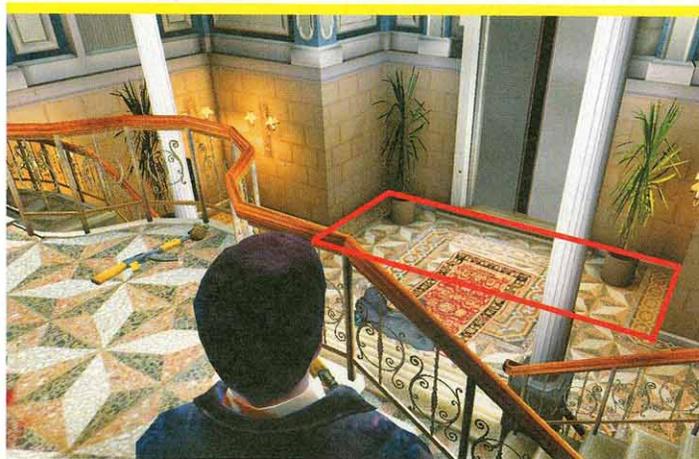
Begehen Sie nicht den Fehler, die Banditen nacheinander auszuschalten. Denn während Sie einen beharken, kassieren Sie die Salven der restlichen Gauner. Nach einem Treffer krümmen sich die Typen dagegen für kurze Zeit und können das Feuer nicht erwidern. Wenn Sie die Feinde also nacheinander „anschießen“, kann niemand auf Sie feuern. Sobald sich der letzte Gauner windet, fangen Sie wieder beim ersten an. Vorteil: keine Gegentreffer und die Gegner beißen alle zur selben Zeit ins Gras.

### Wo sind die Feinde?

Unauffälligkeit gehört nicht zu den Stärken der Verbrecherbande. Oft hören Sie schon vor der Tür das



Merke: Wer mit 'ner Dragunov um die Ecke spannt, bleibt vom Gegner unerkannt.



In der Sicherheitszone sind Sie vor den herabstürzenden Trümmern sicher.

## KOMMT ZEIT, KOMMT KUGEL

Der Zeitlupen-Effekt namens Bullet-Time-Modus ist das Herzstück des Spiels. Es gibt zwei Varianten:

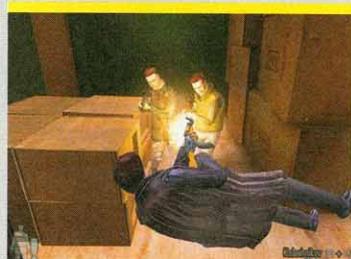
### Bullet Time only:

Nachdem Sie den Modus aktiviert haben, verfärbt sich der Bildschirm und die Sanduhr läuft ab. Die Wahrscheinlichkeit, vom Gegner getroffen zu werden, sinkt gewaltig, während Max die Feinde in Ruhe aufs Korn nimmt. Sie haben Zeit, um den feindlichen Projektilen auszuweichen. Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend Bullet-Time zur Verfügung haben. Wenn Sie das Spiel mitten im Kampf ungewollt in den Normal-Modus zurückversetzt, endet dies fast immer tödlich für Max. Bei hohem Gegneraufkommen ist die Bullet-Time ein Muss!



### Bullet-Time-Combo:

Diese Version kostet Sie keine Bullet Time, dafür ist sie nur von kurzer Dauer. Mit der Combo führt Max einen Zeitlupensprung aus. Während des Satzes lässt sich die Spielfigur frei bewegen und Zielen wird zum Kinderspiel. Ein großer Nachteil dieser Technik ist die Dauer, bis der Held wieder auf die Beine kommt. Während dieser Zeit bieten Sie den Feinden eine große Angriffsfläche. Weiterer Minuspunkt: Bei manchen Kamerawinkeln verdeckt der Körper Ihrer Spielfigur das Fadenkreuz, was die Schießerei zur Glückssache macht. Die Technik eignet sich hervorragend, um in einen Raum zu hechten und die Feinde zu überraschen.





Geschwätz der Typen. Manchmal unterhalten sich auch Zivilisten. Den Unterschied erkennen Sie am Akzent - Bürger haben keinen. Außerdem hören Sie die Schritte der Gangster. Bei solchen Geräuschen im Treppenhaus erkennen Sie, ob sich der Typ nähert oder entfernt, können entsprechend in Deckung gehen oder die Verfolgung aufnehmen. Wenn die Gegner Sie im nächsten Raum erwarten, sind sie häufig ungeschickt, werfen Gegenstände um oder schlagen Türen zu - ein klares Indiz für bevorstehenden Feindkontakt.

### **Benzinkanister und Treibstofffässer**

Diese explosiven Gegenstände liegen nie sinnlos herum. Oft öffnet die Druckwelle der Explosion geheime Gänge oder schaltet gleich mehrere Banditen aus. Es kommt häufig vor, dass die Programmierer die Fähigkeiten der Engine demonstrieren wollen und die Raumausstattung physikalisch korrekt durch die Zimmer fliegen lassen - auch schön.

### **Gehen Sie in Deckung!**

Bei Feuergefechten empfiehlt es sich, in gehockter Haltung Deckung zu suchen.

Vorteile:

- Die Gegner sehen Sie nicht oder schießen daneben.
- Ihre Treffsicherheit erhöht sich.

### **Schauen Sie um die Ecke**

Die Präzisionswaffen MP5 und Dragunov haben eine weitere Stärke: In der Zoom-Funktion erspähen Sie die Gegner, bevor diese Sie entdecken. Nutzen Sie dies aus, indem Sie sich an Mauervorsprünge heranpirschen und um die Ecke spitzen. Oft sehen Sie einen ahnungslosen Wächter, der auf der Lauer liegt - ein leichtes Opfer.



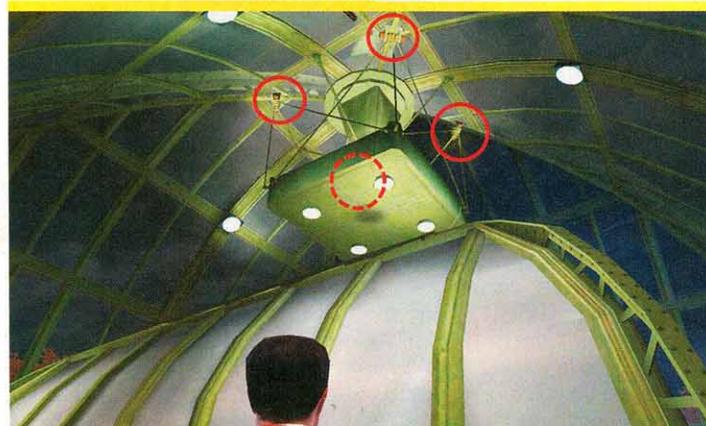
### **Die kniffligsten Spielabschnitte:**

#### **Wie komme ich zu Vlad?**

Nachdem Sie sich in Wodens Krankenzimmer ausgerüstet haben, erwartet Sie das erste Duell mit Vlad. Gehen Sie vorsichtig ins benachbarte Treppenhaus. Vlad steht oberhalb der zerstörten Treppe und beschießt Max, sobald er den Raum betritt. Vorsicht, der hinterhältige Russe ist ein hervorragender Schütze. Aktivieren Sie den Wandschalter und gehen Sie in Wodens Krankenzimmer in Deckung. Vlad versteckt sich hinter dem Schrank und ruft den Treppenlift wieder nach oben, weshalb Sie nochmals den Wandschalter benutzen. Gehen Sie so lange in Deckung, bis die Kabine unten angekommen ist. Steigen Sie ein und betätigen Sie den Schalter. Auf der Fahrt nach oben greifen zwei Kalaschnikow-Brüder an. Rüsten Sie sich aus und öffnen Sie die letzte Tür.

#### **Wie erledige ich Vlad?**

Der Oberbösewicht befindet sich im Metallkäfig über der Glaskuppel. Weichen Sie den Dynamitstangen aus und zerschießen Sie mit der MP5 im Zoom-Modus die Bolzen aus den Stahlstreben des Plateaus. Da Vlad die Bomben sehr zielgenau wirft, müssen Sie immer in Bewegung bleiben. Nach einiger Zeit nimmt der Sims rund um die Kuppel Schaden und immer mehr Lücken entstehen. Neben den Attacken von oben müssen Sie nun auch auf den Weg achten und geschickt über die Löcher springen. Nachdem Vlad auf die Kuppel gestürzt ist, ballern Sie die restlichen Bolzen aus der Vorrichtung und die Stahlkonstruktion fällt von der Decke. Jetzt noch ein paar gezielte Salven und Vlad ist Geschichte.



↑ Schießen Sie die Bolzen aus den eingezeichneten Verankerungen.

## OSTER-MAXE

Die Welt der Schmerzen wimmelt vor Überraschungen und versteckten Gags. Unzählige Wände sind mit abstrusen Plakaten verziert und etliche Dialoge wimmeln von Anspielungen und Ironie. Während andere Magazine auf Biegen und Brechen versuchen, eine Easteregg-Seite sinnvoll zu füllen, beschränken wir uns auf die wirklich auffälligen Boni - Qualität statt Quantität.

### **Der Lauscher an der Wand:**

Generell lohnt es sich, die Dialoge der Gauner nicht zu unterbrechen. Hören Sie sich die witzigen Gespräche bis zum Ende an. Bleiben Sie während der Unterhaltungen in Deckung und schnellen Sie heraus, sobald die Plappermäuler fertig sind.

### **Schrein am Fenstersims:**

Im Teil 1, Kapitel 7: The Million Dollar Question befindet sich ein eigenartiges Easteregg: Nachdem Sie mit dem Fensterlift nach unten gefahren sind, weichen Sie den Granaten aus und hüpfen auf den Fenstersims. Hopsen Sie nicht gleich durch das offene Fenster, sondern balancieren Sie auf dem Sims um die Hausecke. Durch das dortige Fenster gelangen Sie in einen schummrigen Extraraum. In der Mitte steht so etwas wie ein Altar, auf dem ein Buch liegt. Es handelt sich um einen Nachruf - ein wirklich trauriges Easteregg ...



### **Hausmeister Eddie:**

Teil 1, Kapitel 4: No „Us“ in This: Begeben Sie sich zu Hausmeister Eddie. Das ist der Kopfhörerträger im Keller, der Ihnen den Türcode verrät. Mit seinem Walkman lauscht er gerade der Titelmusik zu *Max Payne 2* („Poets of the Fall - Late Goodbye“) und singt den Text laut mit.

### **Scharfschützen-Zimmer:**

Im selben Kapitel, in dem Eddie sein Unwesen treibt, gibt es ein weiteres Easteregg. Im Raum des hinterhältigen Snipers befinden sich einige Gegenstände, die Sie unbedingt benutzen sollten:

- Tonband-Gerät: Aktivieren Sie das antikierte Teil und lauschen Sie den interessanten Aufzeichnungen. Typisch Rockstar-Games - die letzte Aufnahme handelt von einem Anruf bei einer Sex-Hotline.
- Kamera: Riskieren Sie einen Blick durch die Linse. Sie werden Zeuge einer ulkigen Szene, bei der sich einige Gegner selbst ausschalten - danke!

### **Die Fernsehsendungen:**

Schauen Sie sich unbedingt die Serien an! In vielen Zimmern haben Sie genügend Zeit, um Max gemütlich vor der Glotze zu parken. Besonders interessant ist die Seifenoper *Lords and Ladies*. Mit fortschreitender Spieldauer werden neue Folgen gesendet, die Sie nicht verpassen sollten. Gruselfans empfehlen wir den Schocker *Adress unknown* - leider bleibt die Handlung bei diesem Streifen ziemlich auf der Strecke.

### **Alternatives Spielende:**

**Vorsicht, Spoiler!** Wenn Sie den Dead-on-Arrival-Modus meistern, werden Sie mit einer neuen Schlusszene belohnt. Beim neuen Ende passiert seltsamerweise etwas Positives: Mona überlebt schwer verletzt.



DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

# Kurztipps

## TONY HAWK'S UNDERGROUND

### What's new?

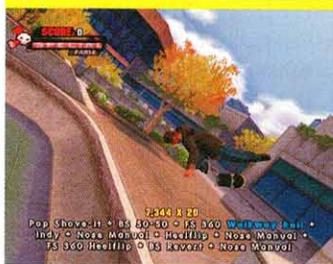
Vorab haben wir die wichtigsten Tipps für die Neuerungen kurz und knapp zusammengefasst.

#### Am Boden

Sie wollen lange, nervige Aufsteh-Animationen nach Stürzen verkürzen? Hämmern Sie dazu auf den Sprung-Button, damit sich Ihr Skater schneller von der Straße aufrappelt und auf sein Board zurückschwingt. Dieser Trick ist in Contests oder bei zeitkritischen Aufgaben sehr nützlich, da hier manchmal Sekundenbruchteile entscheiden. Am besten ist es natürlich, wenn Sie brav auf Ihrem Board bleiben und erst gar nicht den Asphalt küssen.

#### Zu Fuß

Erstmals können Sie von Ihrem Board absteigen und Ihre Umwelt gemütlich zu Fuß erforschen. Außerdem können Sie Hausdächer und Ähnliches erklimmen, sich daran entlanghangeln oder mit dem Caveman Ihre Kombos ähnlich verknüpfen wie mit einem Manual.



↑ Benutzen Sie Manuals, Reverts und Grinds, um Tricks zu verbinden.

Eignen Sie sich möglichst früh die Steuerung für den Lauf-Modus an und üben Sie den Caveman.

#### Am Steuer

Lernen Sie, die Handbremse zu benutzen. Damit kommen Sie besser und schneller durch Kurven und die Fahraufgaben werden Ihnen leichter fallen. Wenn in einer Aufgabe ein Fahrzeug vorkommt, können Sie es in dem jeweiligen Level auch außerhalb dieser Aufgabe benutzen.

#### Der Wallplant

Ähnlich wie der Caveman kann der Wallplant auch dazu benutzt werden, um eine Kombo zu verlängern. Außerdem gibt's dafür noch satt Punkte gutgeschrieben. Skaten Sie frontal auf eine Wand zu, drücken Sie nach unten und

Virtuelle Skater aufgepasst! Unsere Tipps zu *THUG* machen Sie im Nu zum Pro. Nicht nur Skate-Neulinge sollten einen Blick auf unsere Kurztipps werfen: Wir versorgen Sie außer mit grundlegenden Tipps auch mit allen Neuerungen, die Sie im neuesten Teil des Skate-Epos erwarten. Außerdem gibt's wieder heiße Tipps, wie Sie Ihre Highscores noch weiter in die Höhe treiben könnten. Viel Spaß!



↑ Führen Sie so viele Spezial-Tricks wie möglich aus.

auf die „Sprung“-Taste. Ihr Skater landet mit allen vier Rollen an der Wand und drückt sich nach hinten weg. Üben Sie den Wallplant, damit Sie Ihre Kombos noch stärker aufwerten können.

#### Ziele auswählen

Diese Funktion erspart Ihnen eine Menge Zeit, die Sie sonst damit verbracht hätten, durch die Levels zu rollen und nach Aufgaben zu suchen. Im Pause-Menü können Sie sich sämtliche bisher freigeschalteten Ziele zeigen lassen und anwählen. So übersehen Sie sicher kein Ziel auf Ihrem beschwerlichen Weg zum Pro-Skater.

#### Das Stats-System

Hier hat sich einiges verändert: Statt durch Sammeln von Items werten Sie in *THUG* Ihren Skater auf, indem Sie

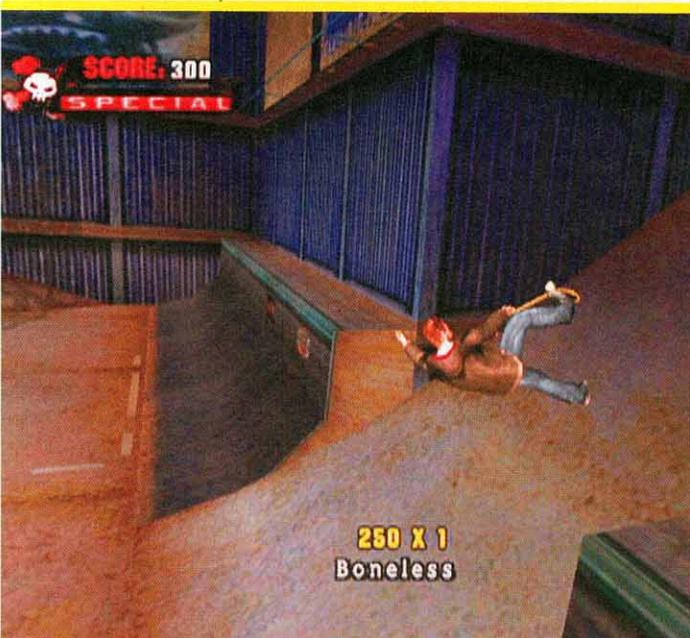
bestimmte Tricks ausführen. Behalten Sie immer im Auge, welche Moves Ihnen noch fehlen, damit Ihr Skater wieder etwas dazulernen. Dies können Sie im Pausenmenü unter „Stats ansehen“. Versuchen Sie, Ihren Skater so schnell und so früh wie möglich aufzuleveln, da Ihnen die Aufgaben dann leichter fallen werden.

### Alt, aber bewährt

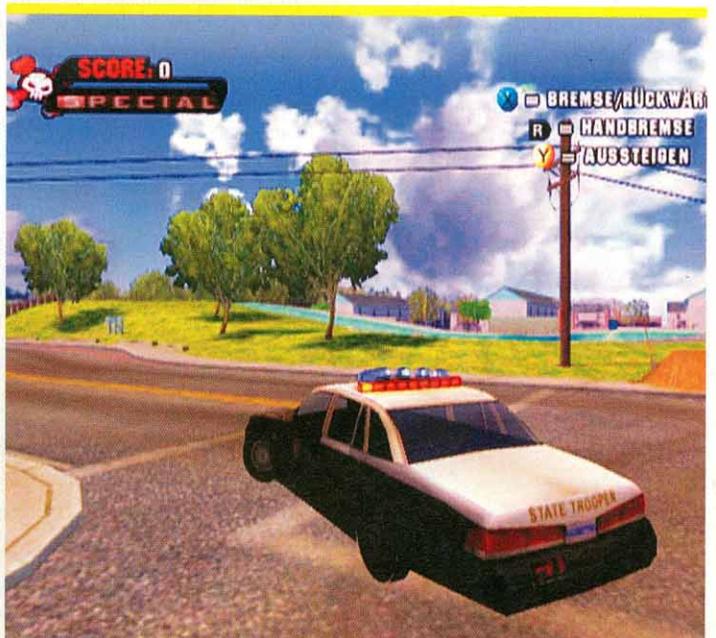
Auch alte Hasen sollten einen Blick auf unsere Profi-Tipps riskieren. Vielleicht können Sie so Ihre Highscores noch weiter nach oben treiben.

#### Kombos

Hängen Sie möglichst viele Tricks aneinander, um hohe Punktzahlen zu ergattern. Benutzen Sie Manuals zwischen den einzelnen Tricks, damit Ihre „Line“ nicht unterbrochen wird. Nach Vert-Sprüngen an Quarter- oder Halfpipes führen Sie bei der Landung sofort einen Revert und danach einen Manual aus. Dank des Reverts reißt Ihre Trick-Serie nicht ab und Ihre Punktzahl steigt weiterhin. Trainieren Sie unbedingt den Manual und den Revert, da diese beiden Tricks die Grundlage für Kombos und somit für hohe Punktzahlen und hohe Wertungen sind.



↑ Führen Sie beim Absprung einen Boneless aus, um höher zu springen.



↑ Enge Kurven durchfahren Sie am besten mit gezogener Handbremse.



# play:more

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



↑ Variieren Sie Ihre Tricks, um hohe Punktzahlen zu erzielen.

### Spezial-Tricks!

Setzen Sie alle Special Moves Ihrer Skater zurück und belegen Sie die Specials mit Padbewegungen, die Ihnen leicht fallen. So führen Sie häufiger Spezial-Tricks aus und erhalten mehr Punkte. Da leider nicht alle Special Moves auf einmal eingestellt werden können, können Sie bei wichtigen Runs das Spiel pausieren und Ihre Specials umstellen. So laufen Sie nicht Gefahr, die Jury ständig mit Wiederholungen zu langweilen, und Sie sahnen Top-Wertungen beziehungsweise Top-Scores ab.

### Spezial-Leiste

Ihre Spezial-Leiste füllt sich, wenn Sie Tricks und Kombos erfolgreich stehen. Sobald die Spezial-Leiste voll ist, können Sie Ihre Spezial-Tricks ausführen und fett Punkte einheimsen. Nach einem Sturz ist Ihre Spezial-Leiste wieder leer.

### Balance halten!

Wenn Sie in einer Kombo mehrere Grinds oder andere Balance-Moves aneinander reihen, müssen Sie beden-

ken, dass sich Ihre Balance zwischen den Tricks nicht neutralisiert. Das heißt, wenn Sie einen Manual oder einen Grind beenden und die Balance zu einseitig ist, landen Sie mit derselben Balance wieder. Versuchen Sie deshalb schon vor der Landung, gleich richtig weiterzubalancieren.

### Keine Wiederholungen!

Variieren Sie Ihre Tricks. Wiederholte Tricks bringen Ihnen mit jeder weiteren Wiederholung weniger Punkte ein. Versuchen Sie bei hohen Sprüngen immer Double- oder Triple-Tricks (zum Beispiel Double-/Triple-Kickflip). So bringen Sie nicht nur Abwechslung in Ihre Runs, sondern Sie sahnen auch hohe Punktzahlen ab.

### Höher springen

Benutzen Sie den Boneless, um höher zu springen. Hierfür müssen Sie, kurz bevor Sie zu einem Sprung ansetzen, zweimal schnell nach oben drücken. Wenden Sie den Trick an, um höher gelegene Gaps zu erreichen und mehr Tricks in einem Sprung unterzubringen.



↑ Hämmern Sie auf die Sprungtaste, damit Ihr Skater schneller auf die Beine kommt.

## OLD-SKOOL-LEVELS

In New Jersey, Hawaii und Moskau können Sie versteckte Levels aus dem zweiten Teil der *Tony Hawk's Pro Skater*-Serie freischalten. Was Sie dafür tun müssen, erfahren Sie hier:

### Schule II

Skaten Sie in New Jersey zum Krankenhaus direkt neben dem Bahnhof im hinteren Teil des Levels. Über die Quarterpipe links daneben können Sie auf das Vordach springen. Klettern Sie jetzt auf den höheren, schmalen Vorsprung und laufen Sie darauf in Richtung Bahnhof. Über den Gleisen entdecken Sie das gesuchte Tony-Hawk-Logo.



### Venice Beach

Auf geht's nach Hawaii. Unter der langen Überführung sehen Sie vor einem der Häuser eine grimmig dreinschauende Holzstatue. Skaten Sie in ihr Maul, um durch eine Art Höllenschlund zu fahren. Springen Sie an dessen Ende so ab, dass Sie das Tony-Hawk-Logo zu fassen bekommen. Verlieren Sie nicht die Geduld, auch wenn Sie zahlreiche Versuche benötigen.



### Hangar

Begeben Sie sich nach Moskau, um den Hangar freizuspielen. Von den Panzern aus gesehen müssen Sie auf die linke Kante des flachen, fensterlosen Gebäudes grinden. Springen Sie von der Kante in die Richtung des roten Hauses ab, sodass Sie durch ein Fenster krachen. Dahinter liegt ein Treppenhaus, in dem Sie das Tony-Hawk-Logo entdecken. Schauen Sie auf den Screenshot!



↑ Achten Sie darauf, nicht von einer Quarterpipe ins Flache zu springen.



i

DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN

## Hints and Cheats

Endlich ist der *Grand Theft Auto Doppelpack* für die Xbox erschienen und hat in unseren Tests in der letzten Ausgabe echte Spitzenwertungen abgeahnt. Aus diesem Grund haben wir dieses Mal eine ganze Reihe Cheats sowohl zu *GTA III* als auch zu *GTA Vice City (dt.)* für Sie, die Sie sicherlich begeistern werden.

## GRAND THEFT AUTO DOPPELPAK

### GTA III

Geben Sie während des Spiels mithilfe des digitalen Steuerkreuzes die folgenden Codes ein.

#### AUTO IN DIE LUFT JAGEN

Weißer Taste, schwarze Taste, L-Schalter, R-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste, Y, X, B, Y, weiße Taste, L-Schalter

#### LANGE FLUGPHASE

◆, schwarze Taste, B, R-Schalter, weiße Taste, ▼, L-Schalter, R-Schalter

#### PANZER

B (6x), R-Schalter, weiße Taste, L-Schalter, Y, B, Y

#### SENSIBLE AUTOSTEUERUNG, KEIN UMKIPPEN DES WAGENS

R-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter, ◆, R-Schalter, R-Schalter, Y

#### UNSIHTBARE AUTOS

L-Schalter, L-Schalter, X, schwarze Taste, Y, L-Schalter, Y

#### HÖHERER FAHNDUNGSLEVEL

Schwarze Taste (2x), L-Schalter, schwarze Taste, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### VIEL GELD

Schwarze Taste (2x), L-Schalter, L-Schalter, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### NIEDRIGERER FAHNDUNGSLEVEL

Schwarze Taste (2x), L-Schalter, schwarze Taste, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### VERRÜCKTE FUSSGÄNGER

Schwarze Taste, R-Schalter, Y, A, weiße Taste, L-Schalter, ◆, ▼

#### ALLE FUSSGÄNGER HASSEN SIE

▼, ◆, ◆, ◆, ◆, A, R-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter, weiße Taste

#### DIE FUSSGÄNGER BOXEN SICH GEGENSEITIG

◆, schwarze Taste, B, R-Schalter, weiße Taste, ▼, L-Schalter, R-Schalter

#### DIE FUSSGÄNGER KÄMPFEN GEGENEINANDER

▼, ◆, ◆, ◆, ◆, A, R-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste, L-Schalter

#### ALLE WAFFEN

Schwarze Taste (2x), L-Schalter, schwarze Taste, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### VOLLE RÜSTUNG

Schwarze Taste (2x), L-Schalter, weiße Taste, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### VOLLE GESUNDHEIT

Schwarze Taste (2x), L-Schalter, R-Schalter, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### KLEIDUNG WECHSELN

◆, ▼, ◆, ◆, ◆, L-Schalter, weiße Taste, ◆, ◆, ◆, ◆

#### SCHNELLERE ZEIT

B (3x), X (5x), L-Schalter, Y, B, Y

#### GAMEPLAY VERLANGSAMEN

Y, ◆, ◆, ▼, X, R-Schalter, schwarze Taste

#### GAMEPLAY BESCHLEUNIGEN

Y, ◆, ◆, ▼, X, L-Schalter,

weiße Taste

#### SCHÖNES WETTER

L-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste (2x), R-Schalter, weiße Taste, Y

#### BEWÖLKTER HIMMEL

L-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste (2x), R-Schalter, weiße Taste, X

#### NEBEL

L-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste (2x), R-Schalter, weiße Taste, A

#### REGENWETTER

L-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste (2x), R-Schalter, weiße Taste, B

## GTA VICE CITY (DT.)

Geben Sie während des Spiels mithilfe des digitalen Steuerkreuzes die folgenden Codes ein.

#### AGGRESSIVE FAHRER

Schwarze Taste, B, R-Schalter, weiße Taste, ◆, R-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste

#### RÜSTUNG

R-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter, A, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### SCHWARZE AUTOS

B, weiße Taste, ◆, R-Schalter, ◆, A, R-Schalter, L-Schalter, ◆, B

#### AUTO IN DIE LUFT JAGEN

Schwarze Taste, weiße Taste, R-Schalter, L-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste, X, Y, B, Y, weiße Taste, L-Schalter

#### AUTOS KÖNNEN AUF DEM WASSER FAHREN

◆, schwarze Taste, B, R-Schalter, weiße Taste, X, R-Schalter, schwarze Taste

#### KLEIDUNG WECHSELN

◆, ◆, ◆, ◆, L-Schalter, weiße Taste, ◆, ◆, ◆, ◆

#### RADGRÖSSE VERÄNDERN (MEHRMALS MÖGLICH)

R-Schalter, A, Y, ◆, schwarze Taste, X, ◆, ▼, X

#### FLIEGEN (MINISTICK NACH HINTEN DRÜCKEN)

◆, schwarze Taste, B, R-Schalter, weiße Taste, ▼, L-Schalter, R-Schalter

#### GESUNDHEIT

R-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter, B, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### HÖHERE FAHRGESCHWINDIGKEIT

◆, R-Schalter, ◆, weiße Taste (2x), ◆, R-Schalter, L-Schalter, R-Schalter, R-Schalter

#### BESTIMMTE FRAUEN FLIEGEN

AUF SIE UND FOLGEN IHNEN  
B, A, L-Schalter, L-Schalter, schwarze Taste, A, A, B, Y

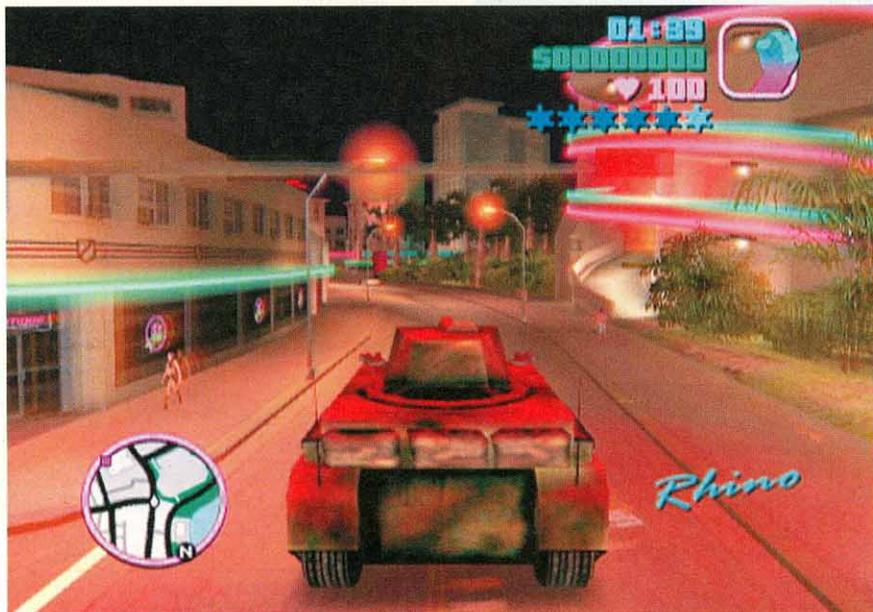
#### NIEDRIGERER FAHNDUNGSLEVEL

R-Schalter, R-Schalter, B, schwarze Taste, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆, ◆

#### SENSIBLE AUTOSTEUERUNG

Y, R-Schalter, R-Schalter, ◆, R-Schalter,





↑ Mit dem Rhino-Panzer können Sie in der Stadt noch mehr Blödsinn anstellen als sonst!

L-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter

### PINKE AUTOS

B, L-Schalter, ↓, weiße Taste, ◀, A, R-Schalter, L-Schalter, ▶, A

### ALS CANDY SUXXX SPIELEN

B, schwarze Taste, ↓, R-Schalter, ◀, ▶, R-Schalter, L-Schalter, A, weiße Taste

### ALS HILARY KING SPIELEN

R-Schalter, B, schwarze Taste, L-Schalter, ▶, R-Schalter, L-Schalter, A, schwarze Taste

### ALS KEN ROSENBERG SPIELEN

▶, L-Schalter, ◀, weiße Taste, L-Schalter, ▶, R-Schalter, L-Schalter, A, R-Schalter

### ALS LANCE VANCE SPIELEN

B, weiße Taste, ◀, A, R-Schalter, L-Schalter, A, L-Schalter

### ALS LOVE FIST GUY #1 SPIELEN

↓, L-Schalter, ↓, weiße Taste, ◀, A, R-Schalter, L-Schalter, A, A

### ALS LOVE FIST GUY #2 SPIELEN

R-Schalter, weiße Taste, schwarze Taste, L-Schalter, ▶, schwarze Taste, ◀, A, X, L-Schalter

### ALS MERCEDES SPIELEN

Schwarze Taste, L-Schalter, ◀, L-Schalter, ▶, R-Schalter, ▶, ◀, B, Y

### ALS PHIL CASSADY SPIELEN

▶, R-Schalter, ◀, schwarze Taste, L-Schalter, ▶, R-Schalter, L-Schalter, ▶, B

### ALS RICARDO DIAZ SPIELEN

L-Schalter, weiße Taste, R-Schalter, schwarze Taste, ↓, L-Schalter, schwarze Taste, weiße Taste

### ALS SONNY FORELLI SPIELEN

B, L-Schalter, B, weiße Taste, ◀, A, R-Schalter, L-Schalter, A, A

### FAHNDUNGSLEVEL ERHÖHEN

R-Schalter, R-Schalter, B, schwarze Taste, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶

### EINEN BLOODY BANGER ERSCHAFFEN

◀, ▶, ▶, L-Schalter, ▶, ◀, X, weiße Taste

### EINEN CADDIE ERSCHAFFEN

B, L-Schalter, ◀, R-Schalter, weiße Taste,

A, R-Schalter, L-Schalter, B, A

### EINEN HOTRINGRACER #1 ERSCHAFFEN

R-Schalter, B, schwarze Taste, ▶, L-Schalter, weiße Taste, A, A, X, R-Schalter

### EINEN HOTRINGRACER #2 ERSCHAFFEN

Schwarze Taste, L-Schalter, B, ▶, L-Schalter, R-Schalter, ▶, ◀, B, schwarze Taste

### EINEN LOVE FIST ERSCHAFFEN

Schwarze Taste, ◀ weiße Taste, ◀, ◀, R-Schalter, L-Schalter, B, ▶

### EINEN RHINO-PANZER ERSCHAFFEN

B, B, L-Schalter, B (3x), L-Schalter, weiße Taste, R-Schalter, Y, B, Y

### EINEN ROMERO'S HEARSE ERSCHAFFEN

↓, schwarze Taste, ↓, R-Schalter, weiße Taste, ◀, R-Schalter, L-Schalter, ◀ ▶

### EINEN SABRE TURBO ERSCHAFFEN

▶, weiße Taste, ↓, weiße Taste, weiße Taste, A, R-Schalter, L-Schalter, B, ◀

### EINEN TRASHMASTER ERSCHAFFEN

B, R-Schalter, B, R-Schalter, ◀, ◀, R-Schalter, L-Schalter, B, ▶

### WAFFE NR. 1

R-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter, schwarze Taste, ◀, ↓, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀

### WAFFE NR. 2

R-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter, schwarze Taste, ◀, ↓, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀

### WAFFE NR. 3

R-Schalter, schwarze Taste, L-Schalter, schwarze Taste, ◀, ↓, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀

### BIKINIGIRLS MIT WAFFEN

▶, L-Schalter, B, weiße Taste, ◀, A, R-Schalter, L-Schalter, L-Schalter, A

### ALLE FUSSGÄNGER HASSEN SIE (NICHT UMKEHRBAR)

↓, ◀ (3x), A, schwarze Taste, R-Schalter, weiße Taste, weiße Taste

### FUSSGÄNGER HABEN WAFFEN (NICHT UMKEHRBAR)

Schwarze Taste, R-Schalter, A, Y, A, Y, ◀, ↓

### FUSSGÄNGER KÄMPFEN MITEINANDER (NICHT UMKEHRBAR)

(NICHT UMKEHRBAR)

↓, ◀, ◀, ◀, A, schwarze Taste, R-Schalter, weiße Taste, L-Schalter

### POLIZISTEN-AUFERSTEHUNG

B, L-Schalter, ↓, weiße Taste, ◀, A, R-Schalter, L-Schalter, ▶, A

### MEDIA-LEVEL-METER ZEIGEN

Schwarze Taste, B, ◀, L-Schalter, ▶, R-Schalter, ▶, ◀, X, Y

### ZEIT VERLANGSAMEN

Y, ◀, ▶, ↓, X, schwarze Taste, R-Schalter

### ZEIT BESCHLEUNIGEN

B, B, L-Schalter, X, L-Schalter, X (3x), L-Schalter, Y, B, Y

### BEWÖLKTER HIMMEL

Schwarze Taste, A, L-Schalter, L-Schalter, weiße Taste (3x), Y

### NEBLIGES WETTER

Schwarze Taste, A, L-Schalter, L-Schalter, weiße Taste (3x), A

### STÜRMISCHES WETTER

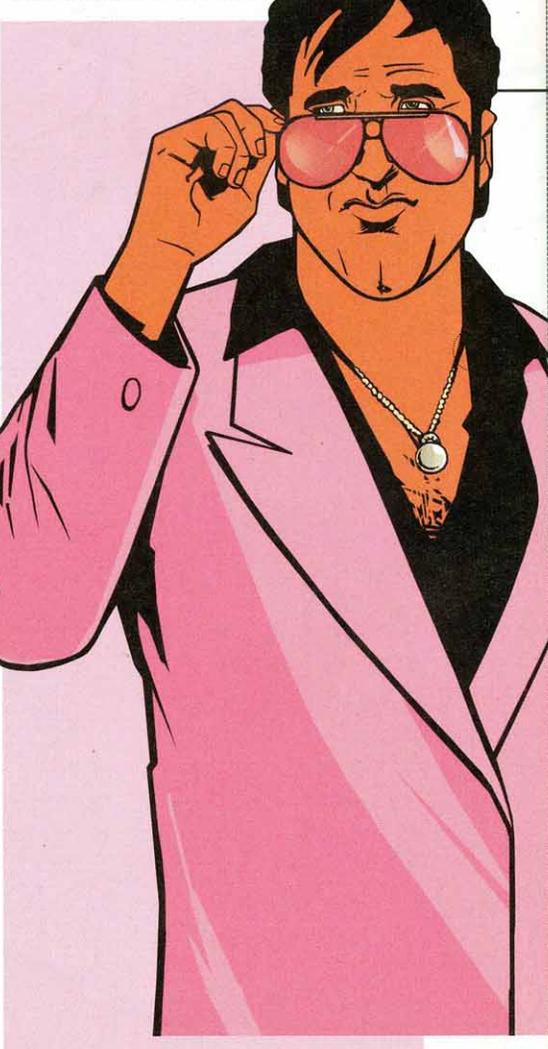
Schwarze Taste, A, L-Schalter, L-Schalter, weiße Taste (3x), B

### SONNIGES WETTER

Schwarze Taste, A, L-Schalter, L-Schalter, weiße Taste (3x), ↓

### BEDECKTER HIMMEL

Schwarze Taste, A, L-Schalter, L-Schalter, weiße Taste (3x), X



# Zeig mir den schönsten Slide im ganzen Land.



**Microsoft**  
game studios

PGR 2 bringt euch wieder auf die Straße. Hängt eure internationalen Konkurrenten auf Xbox Live in einer von über 100 lizenzierten Edelkarossen ab. Slidet durch die Kurven, setzt die Handbremse ein oder heizt mitten durch eine von 10 originalgetreu nachgebildeten Großstädte. New York, Chicago, Paris, Moskau oder Florenz? Egal, Straße ist Straße, das Gaspedal ist immer rechts und lokale DJs sorgen für bombastischen Sound. Achtet aber auf euren Style, denn für perfektes Fahren gibt es nicht nur heiße Flitzer, sondern auch jede Menge Kudos-Punkte.



it's good to play together

[www.xbox.com/pg2](http://www.xbox.com/pg2)



Ferrari, Enzo Ferrari, alle verbundenen Logos und Enzo Ferrari Designs sind Marken von Ferrari S.p.A. Saleen, alle Fahrzeugnamen und ihre Designs sind eingetragene Marken von Saleen, Inc. lizenziert genutzt von Microsoft Corporation. Lizenziert von Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG unter bestätigten Patenten. Porsche, der Porsche Crest, 911, Carrera, RS, Boxster und Cayenne sind eingetragene Marken von Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. © 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, die Xbox Logos, das Microsoft Game Studios Logo und Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.



## DIE SIMS BRECHEN AUS

Unterbrechen Sie das laufende Spiel und geben Sie dann die folgende Codes im Pausemenü ein:

### ALLE LOKALITÄTEN BESUCHT

Schwarze Taste,  $\blacktriangledown$ , R-Schalter, L-Schalter,  $\blacktriangledown$ , Y

### ALLE OBJEKTE FREISCHALTEN

Schwarze Taste,  $\blacktriangle$ , Y,  $\blacktriangledown$ , R-Schalter

### ALLE SOZIALEN KONTAKTE FREISCHALTEN

L-Schalter, R-Schalter, A,  $\blacktriangledown$ , schwarze Taste

### MEHR GELD

L-Schalter, schwarze Taste,  $\blacktriangle$ , X,  $\blacktriangleleft$

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Hauptmenü ein, bevor Sie ein neues Spiel beginnen.

### 1.000 SIMOLEANS

L-Schalter, schwarze Taste,  $\blacktriangle$ , X,  $\blacktriangleleft$

A, A, Y, Y, weiße Taste (2x), schwarze Taste (2x)

### ALLES FREISCHALTEN

B, X, X, A, B, X, B, X



↑ Auch in Die Sims brechen aus ist es wieder sehr wichtig, seine sozialen Kontakte zu pflegen!

## NBA INSIDE DRIVE 2004

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheat-Menü ein.

### 8 BALL

CHALK

### ALLE TRANSFERS AKZEPTIEREN

ARELESS

BEACH BALL

CONCERTSPIKE

CHICAGO SKYLINE STADIUM

DOWNTOWN

EINFACHE DREIPUNKTEWÜRFE

RAINING3S

EXTRA-SPIELER

ICECREAM

MAXIMALER TURBO

HOTSAUCE

FUSSBALL

DIEGO

KLEINE SPIELER

MOONCHY

UNBEGRENZTE SPIELER-

ERSCHAFFUNGSPUNKTE

UNLIMITED

VOLLEYBALL

BAMBIBOOM

WNBA-BALL

CHANGEBALL

XBOX-BALL

XSNSPORTS



↑ Der schwarze Xbox-Ball landet im Korb.

## GLADIUS

### KAMERAKONTROLLE

Pausieren Sie das Spiel während des Kampfes und geben Sie dann den folgenden Code ein:  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangleleft$ ,  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleleft$  (4x),  $\blacktriangle$  (4x)

### STÄRKERE FEINDE

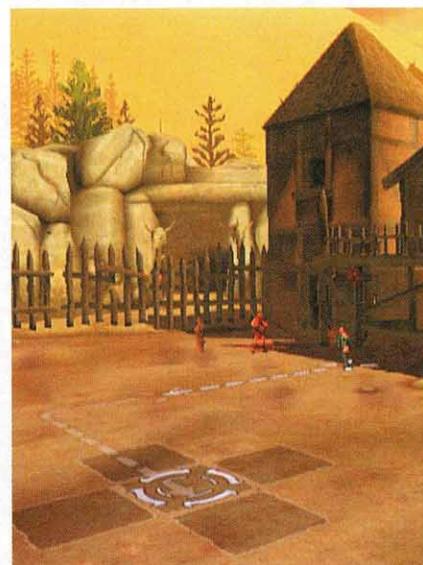
Pausieren Sie das Spiel in einem Ligabüro und geben Sie dann den folgenden Code ein:  $\blacktriangleright$  (3x),  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangleleft$  (4x),  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangle$  (4x),  $\blacktriangledown$

### SCHWACHE FEINDE UND REKRUTEN

Pausieren Sie das Spiel in einem Ligabüro und geben Sie dann den folgenden Code ein:  $\blacktriangleright$  (3x),  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangleleft$  (4x),  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangledown$  (4x),  $\blacktriangle$

### AUSRÜSTUNGSBEGRENZUNG AUFHEBEN

Gehen Sie in Ihre Schule und pausieren Sie dort das Spiel. Geben Sie nun  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangleleft$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangleleft$  (4x) und Y (3x) ein. Bei korrekter Eingabe ertönt ein akustisches Signal. Sie müssen den Code nach jedem Ausschalten der Xbox neu eingeben. Sie können jedoch nur zum Level Ihres Charakters passende Waffen kaufen.



↑ Die freie Kamerakontrolle ist schon was Nettess.

## LINKS 2004

### ALLES FREISCHALTEN

Legen Sie ein Profil mit dem Namen SafariTK an, um von Beginn an alle Wettkämpfe anwählen zu können und alle Attribute mit maximalen Werten zu haben. Mit diesem Profil können Sie nicht per Xbox Live online spielen.



↑ Mit diesen Werten sind die Turniere ein Klacks!



# DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN LESERZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen jeden Monat an dieser Stelle die Möglichkeit, uns ein Zeugnis auszustellen!  
Und unter allen Einsendern verlosen wir fünf brandaktuelle Xbox-Spiele!

1. Wie alt sind Sie? \_\_\_\_\_ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox Live	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation/PSone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Haben Sie Zugang zum Internet?  Ja  Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?  
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Hardware	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fable	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DTM Race Driver 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dead Man's Hand	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beyond Good & Evil	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
James Bond 007: Alles oder Nichts	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox Live Downloads	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Hülle	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hints & Cheats	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Welche Schulnote erhält die DVD?

Demos: \_\_\_\_\_  
Videos: \_\_\_\_\_  
Gesamt: \_\_\_\_\_

7. Welche Eigenschaften treffen auf DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text \_\_\_\_\_ Layout \_\_\_\_\_ Titelseite \_\_\_\_\_ Gesamtnote \_\_\_\_\_

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

News  Vorschau  Tests  
 play:more  Hardware  Xbox Live

10. Seit welcher Ausgabe lesen Sie DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

(Aktuelle Ausgabe: 03/04)

Ausgabe: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

## OXM-Leserzeugnis

11. Kaufen Sie das nächste OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

Ja  Nein  Bin Abonnent

12. Ich kaufe DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN circa \_\_\_\_\_ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

14. Was hat Ihnen allgemein am OXM gefallen?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

15. Was hat Ihnen am OXM weniger gefallen?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

16. Lesercharts: Welche drei Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

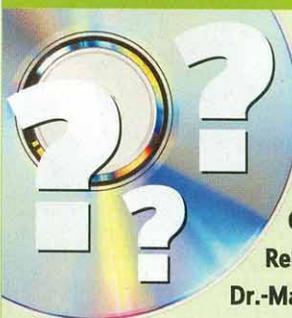
Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

**Computec Media AG, Redaktion OXM,  
Kennwort: OXM-Zeugnis 03/04,  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

## PROBLEME MIT DER DVD?



Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG,  
Reklamation OXM 03/04,  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



# NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

**Ausgabe 04/04 ab 10. März im Handel!**

## » TEST DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Es hat nicht sollen sein. In der letzten Ausgabe kündigten wir schon großartig den Test von Warren Spectors neuestem Meisterwerk an - und dann schafft es die spielbare Version nicht mehr rechtzeitig in unser Testlabor. Bis zum nächsten Heft müsste es dann aber hundertprozentig klappen. Wir wärmen schon mal die Controller vor.



↑ Leichte Verzögerung wegen der deutschen Synchro.

DVD-INHALT 04/2004

## 11 SPIELBARE DEMOS

UNTER ANDEREM MIT: TOP SPIN, CARVE,  
ARMED & DANGEROUS UND MEHR ...



## » SPIELBAR BAPHOMET'S FLUCH DER SCHLAFENDE DRACHE



**UND VIELES WEITERE MEHR ... AB 10. MÄRZ IM HANDEL!**



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:  
FXM International  
30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

REDAKTIONSANSCHRIFT: REDAKTION OXM, DR.-MACK-STR. 77,  
90762 FÜRTH, E-MAIL: OXM-LESERBRIEFE@COMPUTEC.DE

### REDAKTION

REDAKTIONSDIREKTOR: HANS IPPISCH  
LEITENDER REDAKTEUR: JEAN-REINER JUNG (V. I. S. D. P.)  
REDAKTION: JANINA WINTERMAYR, MANFRED PATRICK  
REICHL, JANA MAHNKE (FREIE MITARBEITERIN)  
LAYOUT: LARS KROMAT, FLORIAN HANNICH, WOJTEK  
PRUCHNICKI  
LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MARGIT KOCH-WEISS  
(TEXTCHEFIN), CLAUDIA BROSE (STELLV. TEXTCHEFIN),  
BIRGIT BAUER, ESTHER MARSCH, CORNELIA LUTZ,  
HEIDI SCHMIDT, THOMAS SCHREINER

### ERSCHEINUNGSWEISE:

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH  
(12 AUSGABEN PRO JAHR).  
MANUSKRIPTE: MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIPTEN JEDER ART  
GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DEN VON DER  
VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR  
FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT  
ÜBERNOMMEN WERDEN.  
URheberRECHT: ALLE IN DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN  
VERÖFFENTLICHTEN BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.  
JEDLICHE REPRODUKTION ODER NUTZUNG BEDARF DER VORHERIGEN  
SCHRIFTLICHEN GENEHMIGUNG DES VERLAGES.

### ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH,  
DR.-MACK-STRASSE 77, 90762 FÜRTH  
TELEFON: +49(0)911-28 72-341, FAX: +49(0)911-28 72-241  
E-MAIL: JASMIN.ZEMSCH@COMPUTEC.DE  
ANZEIGENLEITUNG: INA WILLAX  
E-MAIL: INA.WILLAX@COMPUTEC.DE

### PRODUKTION

MARTIN CLOSMANN, RALF KUTZER

### VERTRIEBSLEITER

KLAUS-PETER RITTER

### VERTRIEB

BURDA MEDIEN VERTRIEB

### DRUCK

OBERNDORFER DRUCKEREI GMBH  
A-5510 OBERNDORF BEI SALZBURG

### MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:  
DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)  
dom.beaven@fxmi.com  
INTERNATIONAL BUSINESS MANAGER:  
CLAIRE MORGAN (+44 (0) 1225 442244)  
claire.morgan@fxmi.com  
GLOBAL BRAND MANAGER:  
DAVID BARROW (+1 206 4231921)  
dbarrow@imaginemediamedia.com  
EUROPEAN BRAND MANAGER:  
EMMA PARKINSON (+44 (0) 7766 508897)  
emma.parkinson@fxmi.com  
CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY

### DVD-PRODUKTION

JULIE STUCKES, DAVID PRATT, DAVID NORMAN,  
WENDY SMITH, SCOTT GILCHRIST, NICK BRANSBY-  
WILLIAMS, KEVIN U YING

### BESONDERER DANK GEHT AN:

DOMINIC BEAVEN, JAMES ASHTON, STEVE BROWN,  
EMMA PARKINSON, JULIE STUCKES, CLAIRE MORGAN,  
BORIS SCHNEIDER-JOHNE UND ALLEN PERSONEN BEI  
MICROSOFT UND WORX SOWIE DEN TEAMS VON  
OFFICIAL XBOX MAGAZINE UK UND US.

### ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von  
FXM International und wird mit der Lizenz von Imagine  
Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden  
derzeit von The Future Network in den Vereinigten  
Staaten, Deutschland, Italien und Spanien veröffentlicht  
oder lizenziert. The Future Network besitzt die weltweiten  
Rechte außer in Japan. Falls Sie ein Lizenznehmer werden  
wollen, kontaktieren Sie bitte unseren International  
Development Director: Dom Beaven unter +44 (0) 1225  
822846 oder dom.beaven@fxmi.com



The Future Network serves the  
information needs of groups of people  
who share a passion. We aim to satisfy  
their passion by creating magazines  
and websites that offer superb value for money, and are  
a pleasure to read and to visit. This simple strategy has  
helped create one of the fastest-growing media  
companies in the world: we publish more than 100  
magazines, 20 magazine websites, and a number of web  
networks from offices in four countries. The company  
also licenses 42 magazines in 30 countries.  
The Future Network is a public company quoted on the  
London Stock Exchange (symbol: FNET)

'Xbox' is a trademark of Microsoft Corporation in the  
United States and other countries and is used by OXM (D)  
under licence from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-  
MAGAZIN is written and printed under license from  
Microsoft Corp.

„WAS MICH NICHT UMBRINGT, MACHT MICH STÄRKER.“ NIETZSCHE

# CONAN<sup>®</sup>



### N1-ZONE 12/2003

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

### XBOX-ZONE 11/2003

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

### PLAYZONE 11/2003

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



CONAN DER BARBAR  
Jetzt als Special Edition im Handel!

ERHÄLTlich AB FEBRUAR 2004\*

WWW.CONANGAME.COM



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

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



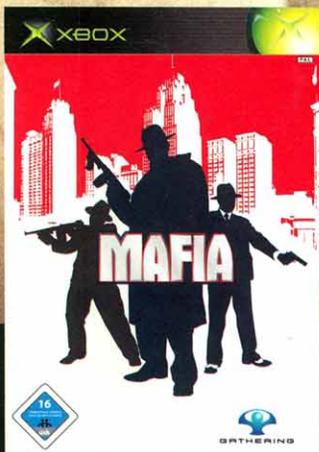
PlayStation 2



\* Erhältlich ab Februar 2004 für Xbox<sup>™</sup> und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation<sup>®</sup>2 und Nintendo GameCube. 1. \*\* Online für PC und Xbox<sup>™</sup> Live<sup>™</sup>. | Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.  
© 2003 Conan Properties International und TDK Mediacore. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediacore. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan<sup>®</sup> and/or Conan the Barbarian<sup>®</sup> and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK, Recording Media Europe S.A. Authorized Promoter, BROTHERLY BROTHERHOOD GAMING<sup>®</sup> AND THE BROTHERHOOD GAMING<sup>®</sup> GIGAS ARE TRADEMARKS OF BROTHERHOOD. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy<sup>™</sup> design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

# ENDLICH

## MAFIA FÜR DEINE XBOX™!



„Eines der komplexesten und besten Action-Spiele aller Zeiten.“  
ComputerBild Spiele

[www.mafia-game.de](http://www.mafia-game.de)



© 2004 Illusion Softworks. Mafia, das Mafia Logo, Illusion Softworks und das Illusion Softworks Logo sind Warenzeichen von Illusion Softworks. Gathering und das Gathering Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.