

Comic zum Mitspielen

XIII



Ein ermordeter Präsident und ein Held ohne Erinnerung – in einem ebenso spannenden wie spektakulären Comic-Actionfest erfahren Sie die Verbindung.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf »ab 16«:
härtere Fassung
Auf »ab 18«:
ungeschnittene Fassung



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Facts

- 13 Missionen
- 16 Waffen
- 6 Multiplayer-Modi
- 21 Mehrspieler-Maps

Wissen Sie noch, was es gestern zu essen gab? Oder wie das Passwort für Ihren Internet-Zugang lautet? Falls nicht: Der Held in Ubi Softs Ego-Shooter **XIII** wäre froh, wenn er nur solche alltäglichen Gedächtnislücken hätte. Denn er erinnert sich an gar nichts – weder an seinen Namen oder seine Familie noch an seine Vergangenheit. Und erst recht fehlt ihm jede Erklärung, weshalb ihn das FBI als Mörder des US-Präsidenten jagt.

Alb-Traumschiff

Nach Spielbeginn kommt es bald noch seltsamer: Immer

wieder lösen Stimmen, Orte oder Objekte per Cutscene gezeigte Erinnerungen aus. In der Ego-Perspektive sehen Sie sich (in Schwarzweiß) auf dem Schiff stehend, von dem aus Sie ins Meer stürzten. Oder Sie sehen eine Versammlung verummter Verschwörer, mit einem freien Platz – Ihrem?

Außerdem begegnen Ihnen häufig alte Bekannte. Etwa die Schönheit Jones, die Ihnen im Einsatz per Funk hilft, oder ein Senator, der im Hintergrund für Ihre Sache wirkt. Nur: Ob Sie diesen Figuren trauen können, oder ob sie Teil des Komplotts sind, müssen Sie selbst herausfinden.

3D-Thriller-Comic

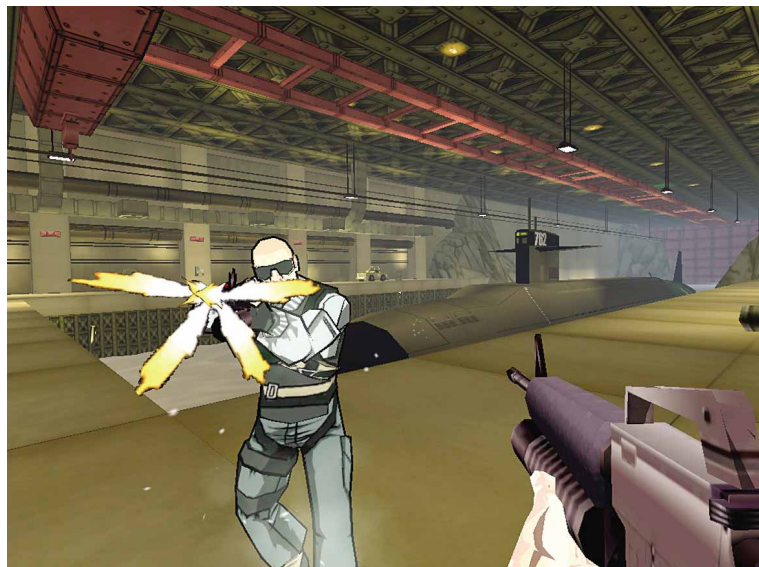
Die Verschwörungsgeschichte, am PC umgesetzt von Ubi Soft, stammt aus einer belgischen Comic-Serie. Das ist auch der Grund für die Cartoon-Grafik des Programms: Alles sieht aus wie im Zeichentrickfilm. Schwarze Linien umranden Figuren und Waffen, über Explosionen prangt ein »Boom«.

Die farbenfrohen Texturen in »Cell-Shading«¹-Technik sind zwar meistens großflächig und ohne viele Details, sorgen aber dafür, dass die Welt wie gemalt wirkt – quasi ein Comic zum Mitspielen. Das Szenario will nicht

»echt« sein, sondern in sich stimmig, um seine Story glaubwürdig zu erzählen; das Programm nutzt als Grundlage die Unreal-Engine.

Feind im Blick

Ob Sie einer der Guten sind oder zu den Bösen gehören, finden Sie in 13 Missionen heraus. Unter anderem infiltrieren Sie einen Regierungsbunker, ein U-Boot und kämpfen in einer Eislandschaft. Mal müssen Sie schleichen, mal einen Begleiter schützen. Außerdem hält das Programm geschickt immer wieder mit Hinweisen über die wahre Identität Ihres Helden die Motivation hoch.



In der extragroßen U-Boot-Werft ist ausnahmsweise Ballern pur angesagt.



Bei Zwischengegnern wie dem Arzt zeigt ein Balken dessen restliche Lebensenergie.

¹Cell-Shading: Technik, mit der Cartoon-Umriss um Figuren und Objekte gelegt werden. Nutzt normalerweise Pixel-Shader; XIII verwendet eine von Ubi Soft entwickelte Methode.



Gerade haben die beiden Wachen noch miteinander geplaudert, als sie unser Angriff plötzlich in den **Alarm-Modus** versetzt – wie Text und Grafik rechts zeigen. (1600x1200)

Zum Beispiel schleichen Sie durch eine Militärbasis, huschen dann ins Zelt von General McCall (einer der Verschwörer) und verstecken sich hinter einer Plane. Nur wenige Augenblicke vergehen, dann trifft sich der General mit Mitstreitern. Durch eine Öffnung sehen und hören Sie, wie die Verräter über Waffenlager und Militärübungen plaudern. Dann kommt das

Gespräch auf Sie – die Männer wissen mehr von Ihnen als Sie selbst und geben unfreiwillig vieles preis. Von jetzt an gibt's keinen Grund mehr zur Gnade: Sie greifen zur Knarre, jagen das Waffenlager in die Luft und schalten den General aus.

Tapsen in den Tod

Die Comic-Herkunft von **XIII** wirkt sich spielerisch beim Beo-

bachten von Gegnerbewegungen aus. Solange Sie still stehen, zeigt das Programm mit dem eingeblendeten Wort »Tap« an, wo gerade Feinde durch die Gegend spazieren – Sie sehen das sogar durch Mauern. Einen Wachmann erwischen Sie daher auch ohne Sichtkontakt genau in dem Moment, in dem er um eine Ecke biegt. Weitere Hilfen aus der Welt der Comics: Rah-

men markieren Schlüssel oder gefährliche Gegner. Gelegentlich zeigt ein Zeichentrick-Fenster am Bildschirmrand wichtige Vorgänge oder Story-Elemente.

Letzter Gedanke: »?!«

Wachmänner und Soldaten sind Ihre Hauptwidersacher. Die Feinde gehen geschickt in Deckung und verfolgen Sie auch mal hartnäckig – das wirkt sich

Technik-Check

Auflösung

Sie können XIII in Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten spielen, Antialiasing wertet die Grafik sichtbar auf. Die Farbtiefe ist unveränderbar 16 Bit.

RAM/Festplatte

Die Comic-Ballerei belegt etwa 2,5 GByte an Festplatten-speicher. Als RAM-Minimum gibt der Hersteller 128 MByte an, mit 256 MByte macht's aber deutlich mehr Spaß.

Die Performance-Tabelle (alle Angaben mit 256 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600 1024x768										
1.000 MHz	1024x768 1280x960										
1.200 MHz	1280x960 1600x1200 (4x FSAA)										

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Tuning-Tipps

- 1 Die einzige verstellbare Tuning-Option ist die Auflösung. Drehen Sie diese Einstellung für etwa 20 Prozent mehr Leistung pro Stufe nach unten.
- 2 Wer eine starke Grafikkarte (Geforce 4 oder schneller) besitzt, kann Antialiasing aktivieren – das Cell-Shading sieht damit doppelt so gut aus.
- 3 Ändern Sie in der XIII.ini (XIII\System) den Wert »Falsch« hinter »Use32BitTextures« in »True«. **FG**

Petra Schmitz

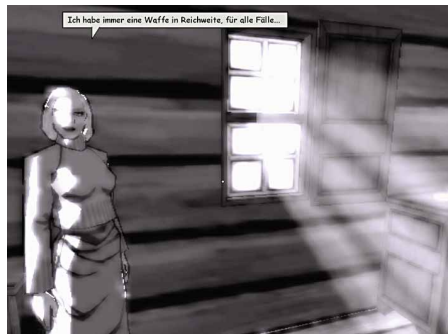


Toller Action-Comic

Auch wenn die Grafik von XIII wahrscheinlich die Spielernation spalten wird – ich finde sie nicht nur erfreulich anders, sondern

schlichtweg klasse. Einen Comic zum Mitspielen habe ich mir nämlich schon lange mal gewünscht. Wer dabei allerdings an knuddelige Helden und eine witzige Story denkt, liegt falsch. Die Handlung um die geheimnisvolle Hauptfigur gleicht eher einem gut gemachten Hollywood-Thriller für Erwachsene.

Intelligente Action und eine ungewöhnliche Optik machen aus XIII ein Programm, das nicht nur Comic-Liebhauern gefallen dürfte. Wer spannende Storys mag, greift bedenkenlos zu.



Erinnerungsfetzen hellen XllIs Vergangenheit auf.



Mit einer Geisel im Arm sind Sie vor Schüssen sicher.



Der Helikopter schwebt so lange über uns, bis wir die Gegner darin ausgeschaltet haben. (1024x768)

aber kaum aus, weil die Kämpfe schnell und heftig ablaufen. Da ist schon wichtiger, dass Sie auf Comic-Art sehen, was den Opponenten gerade durch den

Polygon-Schädel geht: Ein Fragezeichen etwa bedeutet, dass ein Wächter auf Sie aufmerksam geworden ist. Bei einem Ausrufezeichen wissen Sie: Er ruft gleich nach Verstärkung. Gelegentlich haben Sie es mit besonders kräftigen Zwischengegnern wie einem Arzt zu tun, der versucht, Sie mit Drogenspritzen auszuschalten.

abzubrechende – Zwischensequenzen angucken müssen.

XIII bietet einiges für Online-Partien. Abgesehen von Deathmatch und Capture-the-Flag

gibt's noch vier weitere Modi. Ubi Soft liefert 21 gut designte Maps mit. Solisten können in allen Modi gegen spielstarke Bots antreten. **PS**

Peter Steinlechner

Super Story



Dreizehn bedeutet Unglück? Von wegen: Mit diesem Ego-Shooter landet Ubi Soft einen Volltreffer. Vor allem die Story hat mich in ihren Bann gezogen. XIII

fängt harmlos an, entwickelt sich aber rasch zum erstklassigen Verschwörungs-Thriller. Bin ich ein Guter, ein Böser, warum die mysteriösen Rückblenden? Spannender fand ich in letzter Zeit nur Mafia. Auch die Levels sind toll aufgebaut und bieten mit ihrer Mischung aus etwas Schleichen und viel Schießen genau das Maß an Abwechslung, das ich erwarte. Ein Wort zur Comic-Grafik: Mir gefällt der Stil. Außerdem habe ich nach kurzer Zeit gar nicht mehr darauf geachtet, sondern fand die Welt genauso glaubwürdig wie in anderen Ego-Shootern.

Unnötige Speicher-Qualen

Gegner-KI, Waffen und Sound sind ebenfalls gelungen. Die Levels finde ich teilweise etwas zu linear gestrickt – allerdings stört mich das kaum, weil sie schick aussehen und ich ständig neue Details finde. Ärgerlich finde ich die Speicher-Freiheit. In einem solchen Programm will ich eine echte Quicksave-Funktion haben! Trotzdem: Actionfans, denen die Story wichtig ist, erleben mit XIII ein faszinierendes Abenteuer.

Schlag mit dem Besen

Die eigenen Fäuste eingerechnet, gibt's im Spiel 16 Kampfgeräte. Besonders wichtig sind die zoombaren Waffen, sei es die geräuschlose Armbrust oder das Scharfschützengewehr. Außerdem finden Sie diverse Pistolen, Revolver und Maschinenpistolen. Zusätzlich können Sie mit Stühlen, Flaschen, Besen und einer Reihe weiterer Gegenstände die Feinde durch einen einzigen Schlag zuverlässig ausschalten.

Kein echtes Quicksave

Zwar existiert eine Funktion namens Quicksave – aber die hat gravierende Macken: Sie schreibt nur den zuletzt passierten Speicherpunkt auf die Festplatte. In der Praxis bedeutet dies, dass Sie bei heftigeren Kämpfen oft lange Wege wiederholt zurücklegen oder sich gar mehrfach – nicht

XIII

Ego-Shooter

	Publisher:	Ubi Soft, (0180) 555 493 8	Release (D):	20.11.2003																													
	Sprache:	Deutsch	Preis:	ca. 50 Euro																													
	Ausstattung:	DVD-Box, 4 CDs, 20 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ab 16 Jahre																													
	<table><tr><th colspan="3">Einsteiger</th><th colspan="4">Fortgeschrittene</th><th colspan="3">Profis</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th></tr><tr><td colspan="3">Eingewöhnung: 30 Minuten</td><td colspan="4">Solo-Spaß: 20 Stunden</td><td colspan="3">Multiplayer-Spaß: 15 Stunden</td></tr></table>				Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 20 Stunden				Multiplayer-Spaß: 15 Stunden	
Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																								
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 20 Stunden				Multiplayer-Spaß: 15 Stunden																										

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro + fesselnd erzählte Story + origineller Grafikstil + spannend aufgebaute Missionen + gute KI + schöne Musik	Kontra - miese Speicherfunktion - Zwischensequenzen nicht abzubrechen - wenig Gegnervielfalt - teilweise zu lineare Levels

MULTIPLAYER			
Internet (16 Spieler)	Netzwerk (16 Spieler)	Modem (2 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag und weitere			

HARDWARE-KONFIGURATION					
Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900	

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße Radeon 9500 Pro

ALTERNATIVEN	
Deus Ex (88%, GS 08/00) Spannende Verschwörungs-Story, im düsterem Echwelt-Szenario mit Rollenspiel-Elementen.	Tron 2.0 (84%, GS 10/03) Komplexer Ego-Shooter im Cyberspace-Szenario, deutlich schwächere Handlung.

WERTUNG	
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieletiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Ego-Shooter mit Spitzenstory und cooler Comic-Grafik.

