



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

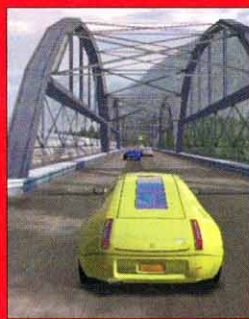
13 **EXKLUSIV:**
SPIELBARE
DEMOS
AUF DVD

- ▶ **TOEJAM & EARL III**
- ▶ **FIREBLADE**
- ▶ **REIGN OF FIRE**
- ▶ **NBA INSIDE DRIVE 2003**
- ▶ **TRANSWORLD**
- ▶ **SNOWBOARDING**
- ▶ **SPLASHDOWN**
- ▶ **MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2**

SECHS KLASSIKER-DEMOS

- ▶ **HALO**
- ▶ **JET SET RADIO FUTURE**
- ▶ **DEAD OR ALIVE 3**
- ▶ **MOTO GP**
- ▶ **ROCKY**
- ▶ **SPLINTER CELL**

PLUS 6 VIDEOS: BMX XXX, FIFA 2003, HARRY POTTER, INDIANA JONES U. A.



32 SEITEN
MEGATESTS!

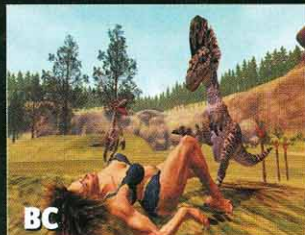
- **RACING EVOLUZIONE**
- **HERRSCHAFT DES FEUERS**
- **HARRY POTTER**
- UND VIELE ANDERE!**

DAS JAHR DER SPIELE

XBOX HITS 03

VORSCHAU AUF DIE MEGAKNÜLLER:
HALO 2, PANZER DRAGON ORTA, KAMEO,
SHENMUE 2, METAL GEAR SOLID 2 U. V. A.

HEISSE XBOX-REPORTAGEN



BC



FABLE

EINSTEIGERTIPPS
ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS!

- » **DAS BESTE ZUBEHÖR**
- » **DIE BESTEN DEMOS**
- » **150 SPIELE BEWERTET**

€ 7,99

Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

02/2003

FEBRUAR

AUSGABE 5



DIESMAL BRAUCHT ES MEHR ALS EINEN HELDEN.



Katastrophenalarm in Oddworld: kollektive Gier, Tierquälerei, Umweltzerstörung... und nun auch noch die Letzten deiner Art auf den Speisekarten der Feinde. Mit Munch und seinem giftgrünen, furzenden Kompagnon Abe hast du die heikle Mission, deine Artverwandten vor dem Aussterben zu retten. Die Zukunft Oddworlds liegt in deiner Hand!

www.xbox.com/de/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™





DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

OFFIZIELL

» ZUVERLÄSSIGE NEWS, TESTS UND TIPPS

SPIELBAR

» DIE EXKLUSIVE QUELLE FÜR SPIELBARE DEMOS

SCHNELLER

» NEWS UND TESTS AUS ERSTER HAND

DAS KONZEPT

» **DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN** wird von Leuten produziert, die sich seit vielen Jahren mit Hingabe und Engagement dem Thema Videospiele widmen. Wir sind überzeugt, dass Spiele die aufregendste Form von Unterhaltung repräsentieren.

» **WIR GLAUBEN**, dass der Launch der Xbox eine der wichtigsten Entwicklungen im Videospiele-Markt darstellt. Die Xbox wird die PS2 oder den GameCube nicht bedeutungslos machen - was wir uns als Spieler auch niemals wünschen würden. Die Power von Microsofts neuer Maschine wird jedoch hervorragende Spiele und eine größere Vielfalt als je zuvor ermöglichen.

» **DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN** zu sein, bedeutet, dass wir in der besten Position sind, um Ihnen unparteiische und ehrliche Testergebnisse zu bieten. Wir machen keine Deals, um Zugriff auf fertige Spiele zu bekommen. Wir liefern Ihnen, was Sie sich verdient haben: ausgewogene, objektive und akkurate Tests, die Ihnen die Kaufentscheidung erleichtern.

» **MICROSOFT HAT** keinen Einfluss auf **DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN**. Sobald uns das Material zugänglich gemacht wurde, das wir für das Magazin benötigen, ist Microsoft nicht mehr involviert. Microsoft liest die Tests erst dann, wenn Sie es auch tun.

» **WEIL** wir das offizielle Magazin sind, haben wir beispiellosen Zugriff auf die neuesten Xbox-Spiele-Projekte und die Personen, die sie produzieren. Unsere Berichterstattung bringt Sie näher an die aufregendsten Spiele als jemals zuvor. Wir sprechen mit den Entwicklern und veröffentlichen die besten neuen Bilder vor allen anderen.

» **UNSER OFFIZIELLER STATUS** macht es uns möglich, die Wahrheit aus Gerüchten und Spekulationen herauszufiltern. Sie können sich darauf verlassen, dass jeder Bericht in diesem Magazin sauber recherchierte Informationen und keine halbgenauen Gerüchte enthält.

» **THE FUTURE NETWORK** produziert offizielle Xbox-Magazine in den USA, UK, Frankreich sowie Italien und kann über Lizenznehmer Magazine für jede Xbox-kaufende Nation produzieren. Dies bedeutet, dass wir ein riesiges Netzwerk an Journalisten auf der ganzen Welt haben, bereit, die Entwickler zu besuchen, wo auch immer sie sind, und exklusiv für das **OFFICIAL XBOX MAGAZINE World Network** zu berichten.

» **WIR GLAUBEN**, dass die Leser des **OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINES** das Kostbarste sind, was wir haben. Während es unser Job ist, Sie mit den Demos, News und Tests zu versorgen, die Sie brauchen, wollen wir das Forum sein, wo Sie Ihre Meinungen und Erfahrungen mit der Xbox-Community teilen können.



↑ **WEISSWETTER!** Nürnberg/Fürth versinkt in metertiefem Schnee und der Redaktion fällt natürlich nichts Besseres als eine Außenaufnahme für das Editorial ein. Wir frieren! Von links nach rechts: Hans Ippisch (Redaktionsdirektor), Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur), Manfred Reichl (Volontär), Janina Wintermayr (Volontärin). Vorne: Lars Kromat (Designer)

Nachweihnachtlicher Xbox-Rausch!

HERZLICH WILLKOMMEN im Jahre 2003. Hinter uns liegt nicht nur ein feierlicher Silvester-Abend mit neujährlichem Katerfrühstück, sondern auch ein hoffentlich fröhliches Weihnachtsfest, bei dem sehr viele Xboxen ein neues Zuhause gefunden haben. Grund genug für uns, allen Newbies, die wir hiermit herzlich willkommen heißen, ein wenig unter die Arme zu greifen und auf unserer Demo-DVD ein paar Gigabyte für Spiele-Demos der besten Xbox-Spiele aller Zeiten freizuschäufeln. Glückliche Neubesitzer können sich nun ein gutes Bild von Klassikern wie *Halo*, *Dead or Alive 3* und *Moto GP* machen.

Im neuen Jahr steht die Xbox unter einem guten Stern. Schauen Sie doch mal auf unser kleines Feature auf Seite 32. Dort stellen wir 100 brandheiße Neuheiten vor, die noch in diesem Jahr für Microsofts Wuchtkonsole herauskommen werden. Neben den allseits erwarteten Knüllern wie *Halo 2*, *Kameo - Elements of Power* und *Panzer Dragoon Orta* stellen wir dort noch weitere potenzielle Elite-Kandidaten vor, die zeigen, dass die Xbox in diesem Jahr groß ins Rollen kommt.

Ein weiteres großes Thema in dieser Ausgabe ist sicherlich auch unser ultimativer Zubehör-Überblick. Da so mancher nach der weihnachtlichen Bescherung nun mit zusätzlicher Peripherie liebäugelt, haben wir uns die Zeit genommen und an unseren Redaktions-Boxen all den kleinen Schnickschnack ausprobiert, der das Spielerleben interessanter macht. In den Kategorien Controller, Lenkräder, RGB-Kabel, Memory Cards und Flightsticks haben wir je die besten drei Artikel ausgezeichnet und noch eine Marktübersicht angeschlossen. Besonders auffällig war dabei, dass es nicht immer das Original-Zubehör sein muss und so mancher kleiner Dritthersteller mit einer überragenden Qualität zu günstigen Preisen auftrumpft. Xbox-Zocken muss gar nicht teuer sein.

In diesem Sinne
viel Spaß beim Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Editorial

TITELTHEMEN

DAS BESTE XBOX-ZUBEHÖR
Tuning-Wahn ab Seite 16

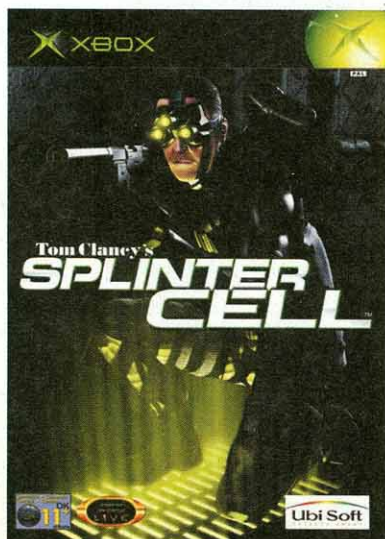
DIE XBOX-HITS 2003
Finden Sie ab Seite 32

DEAD TO RIGHTS
Wird brutal ab Seite 50

RACING EVOLUZIONE
Brettert los ab Seite 76

ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN

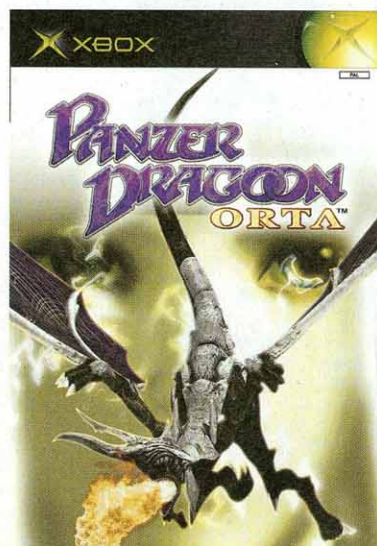
Wer jetzt einen neuen Abonnenten für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Splinter Cell

Für die einen ist es ein Actionspiel, für die anderen der erste Spionagesimulator der Welt! Auf leisen Sohlen durch die Nacht. Topspion Sam Fisher schleicht sich durch einen waschechten Spionage-Thriller aus der Feder Tom Clancys. Wenn Sie beinharte Action mögen, aber lieber denken als blindlings ballern, dann ist *Splinter Cell* Ihr Spiel.

Prämien-Nr. 002206



Panzer Dragoon Orta

Segas Flugdrache ballert sich durch eine wahre Grafikorgie. Bombastische Grafiken, wunderschöner Sound und eine geniale Spielbarkeit vereint dieses Actionspiel des japanischen Kultentwicklers. Grandios!!! Voraussichtlicher Erscheinungstermin 20.2.2003.

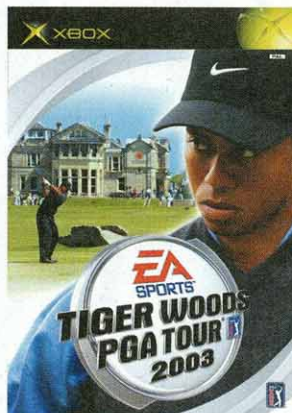
Prämien-Nr. 002204



RGB-Kabel
Darf's ein bisschen mehr sein?
Das Advanced RGB-Kabel von Microsoft lässt keine Anschlusswünsche offen.
Prämien-Nr. 002213



Racing Evoluzione
Die Revolution im Rennspiel-Genre. Entwerfen Sie Ihre eigene Nobelkarosse. Voraussichtl. Erscheinungstermin 6.2.2003.
Prämien-Nr. 002203



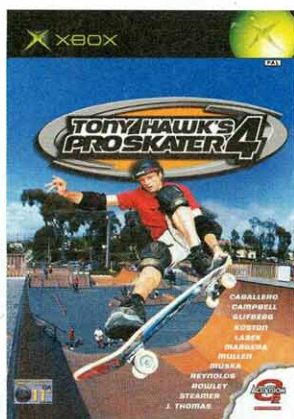
Tiger Woods PGA Tour 2003
Die beste Golf-Simulation, die man zurzeit für die Xbox findet. Besser geht's nimmer!
Prämien-Nr. 002207



FIFA Football 2003
Der neueste Teil der erfolgreichen FIFA-Serie überzeugt auf voller Linie. Kicken, bolzen, glücklich sein.
Prämien-Nr. 002208



Yager
Im Stile von Wing Commander bietet Yager fantastische Cockpit-Action. Voraussichtl. Erscheinungstermin März 2003.
Prämien-Nr. 002209



Tony Hawk's Pro Skater 4
Der Altmeister des Skateboards meldet sich eindrucksvoller als je zuvor zurück. Der vierte und beste Tony Hawk-Teil.
Prämien-Nr. 002210



Metal Gear Solid 2: Substance
Mehr Extras und neue Missionen. Solid Snake rockt auch auf der Xbox. Voraussichtl. Erscheinungstermin 28.2.2003.
Prämien-Nr. 002211



Dead or Alive Extreme Beach Volleyball
Die Dead Or Alive-Mädels zeigen sich mal von einer anderen Seite. Voraussichtl. Erscheinungstermin März 2003.
Prämien-Nr. 002212

Einfach und bequem
online abonnieren:

oxm.compute.de

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



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

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

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 zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein Jahr, 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 senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

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)



NUR DAS BESTE FÜR DIE BESTEN

NUR FÜR SIE nehmen wir jede Menge
Zubehör genau unter die Lupe.

016



↑ BC // 027



↑ FABLE // 022

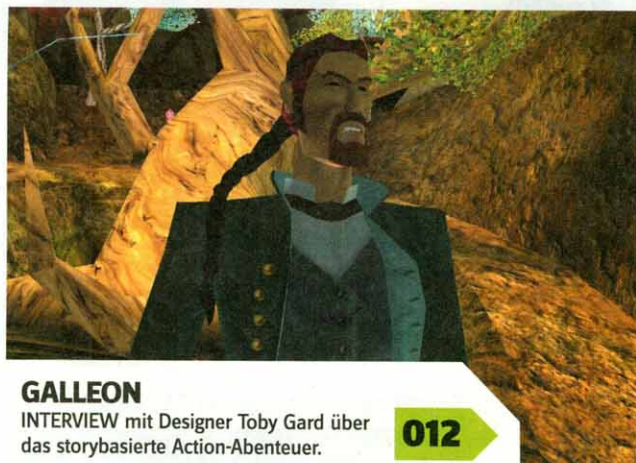


↑ TEAM SAS // 008



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 02 / 2003



GALLEON

INTERVIEW mit Designer Toby Gard über
das storybasierte Action-Abenteuer.

012



RACING EVOLUZIONE

WIRD DIESER TITEL der neue Stern am
Rennspielhimmel?

076



2003: JAHR DER ELITE-TITEL?

HIER ERFAHREN SIE, welche Spiele Sie im
neuen Jahr nicht verpassen dürfen.

032



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 02/2003

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

BC	027, 036
BLINX - THE TIME SWEEPER	089
BREAKDOWN	033
BREED	033
BROKEN SWORD	034
DEAD TO RIGHTS	050
DEUS EX 2	014
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	080
DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL	035
DOOM 3	034
DRIVER 3	014
DUALITY	033
FABLE	022, 036
FIREBLADE	058
GALLEON	012
GHOSTMASTER	034
HALO 2	032
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	052
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	034
KINGDOM UNDER FIRE	034
LAMBORGHINI	036
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	033
MECHASSAULT	046
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	068
METAL DUNGEON	067
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	036
MIDTOWN MADNESS	033
MINORITY REPORT	054
MOTO GP: ONLINE	047
MUZZLE FLASH	033
NINJA GAIDEN	035
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	034
ORCHID	033
OTOGI	034
PANZER DRAGON ORTA	036
PERFECT DARK ZERO	034
PHANTOM CRASH	072
PROJECT GOTHAM RACING 2	033
PROJECT ZERO	034
PSYCHONAUTS	034
RACING EVOLUZIONE	034, 076
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	014
SHENMUE 2	036
SOLDIER OF FORTUNE 2	034
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	035
STEEL BATTALION	035
SUDEKI	033
SUPERMAN	062
TEAM SAS	008, 036
TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP	035
TOM CLANCY'S GHOST RECON	049
TOTAL IMMERSION RACING	079
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	033
UNREAL CHAMPIONSHIP	048
WHACKED	046
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	034
WORLD RACING	014
XIII	036
X-MEN: NEXT DIMENSION	064
YAGER	020

AKTUELL

- 015** CHARTS & TERMINE
- 016** FEATURE: DAS BESTE ZUBEHÖR
- 032** XBOX-HITS 2003
- 027** BC
- 022** FABLE
- 012** GALLEON
- 008** TEAM SAS
- 020** YAGER

TEST

- 040** 134 XBOX-TESTS IM ÜBERBLICK
- 045** TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 050** DEAD TO RIGHTS
- 080** DIE HERRSCHAFT DES FEUERS
- 058** FIREBLADE
- 052** HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
- 046** MECHASSAULT
- 068** MEISTER TRAINER: SAISON 02/03
- 067** METAL DUNGEON
- 054** MINORITY REPORT
- 047** MOTO GP: ONLINE
- 072** PHANTOM CRASH
- 076** RACING EVOLUZIONE
- 062** SUPERMAN
- 049** TOM CLANCY'S GHOST RECON
- 079** TOTAL IMMERSION RACING
- 048** UNREAL CHAMPIONSHIP
- 046** WHACKED!
- 064** X-MEN: NEXT DIMENSION



- 096** HINTS AND CHEATS
- 084** DEMO-ANLEITUNGEN
- 089** KOMPLETTLÖSUNG:
BLINX - THE TIME SWEEPER
- 083** STARTSEITE PLAY:MORE

RUBRIKEN

- 003** EDITORIAL
- 006** INHALTSÜBERSICHT
- 007** INHALTSVERZEICHNIS
- 007** SPIELE-INDEX
- 097** UMFRAGE
- 097** VORSCHAU
- 098** XBOX MAN
- 098** IMPRESSUM

AUF DVD: DIE DEMOS

- » DIE HERRSCHAFT DES FEUERS
- » FIREBLADE
- » MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
- » NBA INSIDE DRIVE 2003
- » SPLASHDOWN
- » TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP
- » TRANSWORLD SNOWBOARDING
- » AUSSERDEM:
DOA 3, HALO, JET SET RADIO FUTURE,
MOTO GP, ROCKY, SPLINTER CELL



AUF DVD: DIE VIDEOS

- » BMX XXX
- » FIFA 2003
- » HARRY.POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
- » INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
- » LAMBORGHINI
- » LEGENDS OF WRESTLING II



**AUSFÜHRLICHE
ANLEITUNGEN
FÜR DIE DEMOS
DER DVD 02/03
FINDEN SIE AB
SEITE 84.**



↑ Rage lässt es gewaltig krachen.



↑ Ein ungemütlicher Anblick, direkt in die Mündung eines MGs.



↑ Snipern gehört bei Team SAS zum guten Ton.

TEAM SAS

Produzent Ross Thody lässt sich über den ersten Level des 3D-Action-Krachers von Rage aus.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: RAGE BRISTOL

PUBLISHER: RAGE

TERMIN: NOVEMBER

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.TEAMSAS.COM

EIN ALTES MILITÄRSPRICH-WORT lautet „Never mess with the SAS“ (Legen Sie sich nie mit der SAS an). Rage hat sich trotzdem mit der britischen Eliteeinheit „Special Air Service“ eingelassen und sich für den 3D-Ego-Shooter *Team SAS* sogar extra einen Insider an Bord geholt. Special-Forces-Experte, hochdekorierter SAS-Soldat und Bestseller-Autor Andy McNab steht Rage bei dem Projekt beratend zur Seite.

In dem teambasierten Shooter schlägt sich eine vierköpfige Spezialtruppe in zwölf Missionen durch die „grüne Hölle“ des

Dschungels. Gegen den Trend legt Rage den Schwerpunkt nicht auf lautlose Schleimissionen, sondern auf große Kaliber und schnelle Action. Produzent Ross Thody stellt fest: „Ich glaube, wir haben zu viele umfangreiche Spiele gesehen, die niemand zu Ende spielt. Es gibt viele Leute dort draußen, die sich nur ungefähr eine Stunde pro Tag mit einem Spiel beschäftigen. Genau auf diese Gruppe der ‚Kurzzeitspieler‘, die nach einer Partynacht schnelle Action wollen, zielen wir ab. Aber keine Sorge, *Team SAS* bietet immer noch genügend Tiefgang für jene, die sich ausgiebiger mit dem Titel beschäftigen wollen. *Team SAS* ist genau die Art von Spiel. Die westliche Art der Spieleentwicklung erlaubt dem Spieler ein gewisses Maß an Handlungs- und Bewegungsfreiheit. Japanische Spiele gehen mehr auf Design und Spielerlebnis ein und wir sind auch mehr in diese Richtung gegangen. Wir wollen sicherstellen, dass der Spieler immer im Mittelpunkt der Action steht.“ Das war für die Entwickler nicht immer einfach zu realisieren. Vor allem die vielen Kampfszenen im Dschungel verlangten





↑ Genauso wollen wir das: Der Typ vor uns hat unsere Anwesenheit noch gar nicht bemerkt.



↑ Und wieder einer weniger.



↑ Ein Kopfschuss bringt mehr Punkte.



↑ Viel zu viele Gegner.

BONUS INFO

WER NICHT HÖREN WILL...

Von Zeit zu Zeit wird eine kleine Cut-Szene Sie in neue Gameplay-Bereiche einführen. Anders als die Cut-Szenen, die dem Spieler den Vorschlag unterbreiten „rechts befindet sich ein Versteck, das Sie vielleicht näher untersuchen sollten“, zwingt Sie Team SAS, dorthin zu gehen.

„Die Figuren sollten nicht einfach nur vier gleiche Charaktere mit unterschiedlichen Waffen sein.“

» den Entwicklern einiges ab. Die Umgebung sollte so realistisch wie möglich aussehen und genau da liegt das Problem. Ein Urwald sieht an keiner Stelle genau gleich aus. „Der Dschungel war eines unserer größten Probleme. Gleichzeitig sollte er dicht und detailreich sein, aber andererseits durfte die Spielgeschwindigkeit nicht darunter leiden“, erklärt Thody. „Wir wollten Horden von Gegnern, die im dichten Gestrüpp auf den Spieler zulaufen, also mussten wir die richtige Balance zwischen Grafik und Framerate

finden.“ Zum Glück bot sich mit der Xbox eine leistungsstarke Plattform zur Realisierung des ehrgeizigen Projekts.

Team SAS bietet natürlich mehr als nur undurchdringlichen Dschungel. Ein Level entführt Sie an einen Fluss zu verfallenen Aztekenruinen, durch gegnerische Anlagen, direkt in die geheimen Raketenilos. Ihre Aufgabe ist es, mit Ihrem Team aus Special-Force-Soldaten eine weltweite nukleare Katastrophe zu verhindern. Die vier SAS-Kämpfer (Scharfschütze, Waffenspezialist, Team-

Commander und Scout) stellen sich feindlichen Soldaten, gepanzerten Truppen und der finsternen Elite-Einheit Black Ops. Für Thody war die Charakterauswahl ein weiterer Knackpunkt. „Dieses Thema sorgte bei uns für heiße Diskussionen, aber ich habe daran festgehalten, dass die Spieler nicht einfach die Waffe ihrer Wahl auswählen können. Ich wollte, dass die Figuren sich wirklich unterscheiden und nicht einfach nur vier gleiche Charaktere mit unterschiedlichen Waffen sind. Sie können die Waffen also nicht tauschen

DER TOD KOMMT VON OBEN » Wer stehen bleibt, ist so gut wie erledigt.

IN BESTIMMTEN BEREICHEN müssen Sie Ihr Team unbemerkt durch eine heiße Zone führen. In etwa vergleichbar mit Frogger, nur mit einem Touch mehr Zeitdruck.



↑ Sie wurden gewarnt; verstecken Sie sich schnell vor dem Helikopter.



↑ Gewehrakugeln wirken gegen mehrere 1.000 Tonnen Stahl nicht.



↑ Verstecken Sie Ihre Teammitglieder unter dem Torbogen.



↑ Ist die Gefahr überstanden, geht's mit der Action weiter.

BESONDERE SPEZIALEFFEKTE >>> Klasse Feuerwerk nicht nur an Silvester.

WÄHREND EINES SCHUSSWECHSELS im Dschungel sind wir über ein paar sehr beeindruckende Effekte gestolpert. Für einen Arcade-Action-Shooter hat sich das Team bei der Grafik echt ins Zeug gelegt. Realistischer geht es fast nicht.



↑ Die Lichteffekte des Mündungsfeuers sehen täuschend echt aus.



↑ Hier eine Granate, dort eine Gewehrsalve und das Problem ist erledigt.



↑ Bei zu schneller Schussfolge muss sich die Waffe erst wieder abkühlen.



↑ Nicht immer kommt alles Gute von oben, erst recht keine Granaten.

>>> und bleiben bis zum Ende des Levels in der Rolle, die Sie gewählt haben."

Obwohl *Team SAS* ein teambasiertes First-Person-Spiel ist, unterscheidet es sich deutlich von Titeln wie *Ghost Recon*. Anders als in den meisten Taktik-Shootern haben Sie hier keine Kontrolle über Ihre Kameraden. „Wir haben den Charakteren bestimmte Verhaltensmuster zugrunde gelegt, die sie – anders als die Marines in *Halo* und Mitglieder in *Unreal Championship* – unterschiedlich auf eine Situation reagieren lassen“, erzählt Thoby. Damit Sie aber ständig den Überblick über Ihr Team behalten, wurden die Gegner mit einer Statusanzeige ausgestattet. Diese verrät Ihnen, welchen Ihrer Kameraden die Guerillas gerade im Visier haben. Schreit also ein Teammitglied nach Hilfe, können Sie anhand der Anzeige erkennen, wer auf ihn schießt. Trotz des sehr actionlastigen Gameplays gibt es aber auch kleine Stealth-Missionen. Im „Cover-Mode“ muss der Spieler das Team möglichst ohne großes Aufhebens durch einen Levelabschnitt manövrieren. Und was passiert, wenn doch einmal ein Kollege ins Gras beißt? „Ursprünglich wollten wir das Spiel darauf auslegen, dass Sie auch dann weiterspielen können, aber weil wir so viele Gruppenangriffe eingebaut haben, würde es für Sie alleine zu schwer werden“, erklärt Thoby. „Wenn wir jede Situation angepasst hätten, wären 80 % unserer Arbeit für die Katz“ gewesen, weil Sie dann nur einer Route folgen und den Rest gar nicht sehen. Wenn jetzt ein Teamkollege getroffen wird, wird er oder sie um



↑ Die Feinde kommen auf die originellsten Ideen. Dieser hat sich als Strauch getarnt.

Hilfe rufen. Das gibt Ihnen die Gelegenheit, den Verwundeten zu behandeln, bevor er stirbt. Wir wollen den Spieler spüren lassen, dass er das Schicksal seiner Kameraden aktiv beeinflussen kann. Solange wir das zustande bringen, wird der Spieler über den Verlust eines Teammitglieds nicht verärgert sein.“ Sollte ein Kollege trotzdem das Zeitliche segnen, wird der

Spieler zwar nicht den ganzen Level, aber den Abschnitt noch mal spielen müssen.

Der erste Eindruck ist vielversprechend. *Team SAS* überzeugt schon jetzt mit beeindruckenden Effekten und gelungener Grafik. Falls das restliche Spiel genauso wie der erste Level wird, werden Sie nicht genug davon bekommen können.

BONUS INFO

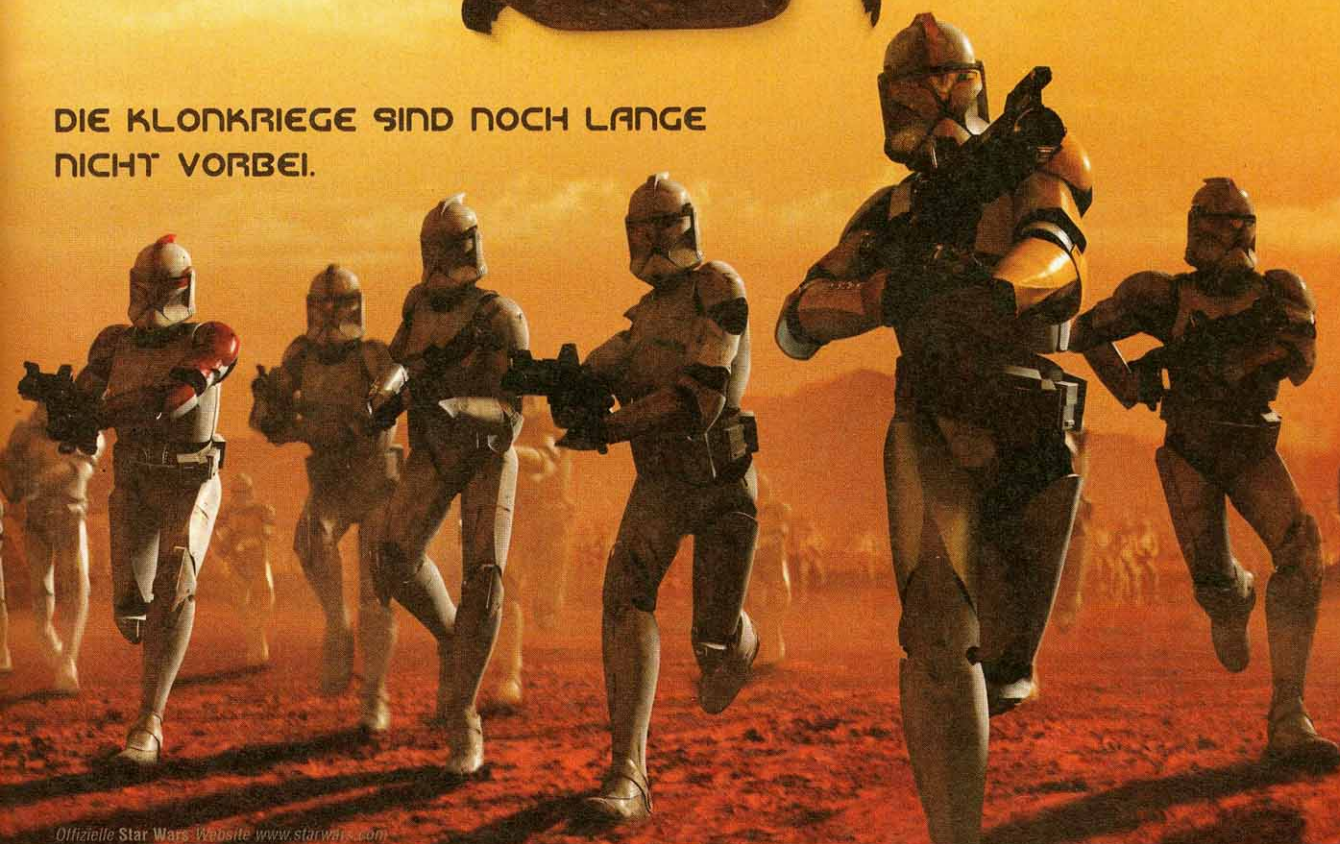
>>> OFFLINE

Den Multiplayer-Modus gibt's nur als Splitscreen. Kein Xbox Live und auch kein System Link. „Die Entscheidung, Xbox Live nicht zu unterstützen, fiel ganz am Anfang des Projekts“, so Thoby. „Es müssen sich erst mehrere Softwarefirmen für Xbox Live begeistern, bevor das Online-Geschäft rentabel wird. Deswegen haben wir uns entschieden, *Team SAS* nur als Offline-Spiel zu entwickeln und Xbox Live für die Fortsetzung aufzuheben.“





DIE KLONKRIEGE SIND NOCH LANGE
NICHT VORBEI.



Offizielle Star Wars Website www.starwars.com

STAR WARS™ CLONE WARS

Dort wo Episode II endet, beginnt dein Kampf.

Verteidige die Republik auf dem Boden und in der Luft auf den Schlachtfeldern sechs verschiedener Welten. Kämpfe dich durch die vier Multiplayer Modi Team-Strategie, Deathmatch, King-Of-The-Hill und Co-op Endurance. Oder führe deine Klonkrieger in einer epischen Single-Player Kampagne zum Sieg. Übernimm die Rolle von Mace Windu, Anakin Skywalker oder Obi-Wan Kenobi. Deine Mission: Zerschlage die Armeen der Separatisten!



Stürze dich in den Nahkampf und in große Schlachten.



Kämpfe dich durch 16 Missionen auf sechs riesigen Welten.



PlayStation 2



www.lucasarts.com
www.swclonewars.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet LucasArts, das LucasArts-Logo und das LucasArts 20th Anniversary-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. TM. © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS Family" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.





↑ Sieht nach einer Volksversammlung aus. Wer ist wohl der Bösewicht?

GALLEON

Ein Interview mit dem Designer Toby Gard

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CONFOUNDING FACTOR

PUBLISHER: VIRGIN INTERACTIVE



VOM BUSENWUNDER zum Abenteuer: Nach seinem Erfolg mit Kurvenstar Lara Croft 1996 hat Toby Gard wieder ein neues Projekt am Start, genannt *Galleon*. Mit seiner neuen Grafik-Engine möchte der Entwickler Confounding Factor eine bisher unerreichte Aktions- und Animationsvielfalt ermöglichen.

Die Bewegungsabläufe sollen so flüssig und realistisch aussehen wie nie zuvor. Ein so ehrgeiziges Projekt ist natürlich eine große Herausforderung und *Galleon* hat schon einige Rückschläge hinnehmen müssen. Zum Glück hat das Spiel nun endlich Kurs auf die Veröffentlichung im Februar genommen. Wir haben Toby Gard für ein Interview getroffen.

Offizielles Xbox Magazin: Erzählen Sie uns etwas über die Hintergrundstory.

Toby Gard: *Galleon* erzählt von Captain Rhama Sabrier, einem Helden mit fast mystischen Fähigkeiten, der sich bereitwillig auf jedes Abenteuer einlässt. Er ist stärker, schneller und agiler als jeder andere Mensch. Von einem weltberühmten Heiler auf die Insel Akbah eingeladen, lässt sich Rhama auf eine Reise ein, um das Geheimnis eines mysteriösen Schiffes herauszufinden, das der Schlüssel zu unbegrenzter Macht sein könnte.

OXM: In welches Genre wird *Galleon* einzuordnen sein?

T. G.: *Galleon* ist ein storybasiertes Action-Abenteuer mit interessanten Charakteren, die in ein mysteriöses Abenteuer verwickelt werden. Seine Einzigartigkeit kommt von dem fortschrittlichen Bewegungssystem, das es uns erlaubt hat, Charaktere zu erschaffen, die sich unglaublich agil und



↑ Rhama muss sich meist gegen mehrere Gegner verteidigen.

realistisch bewegen können. In den meisten Spielen können Sie nur begrenzt die Umgebung erforschen, aber in *Galleon* kann Rhama überall hingehen. Das macht Erforschen zu einem ganz neuen Erlebnis.

OXM: Was war während der Entwicklung die größte Herausforderung?

T. G.: Technisch wie grafisch war *Galleon* schon immer ein sehr ehrgeiziges Spiel. Es unterscheidet sich von den anderen Third-Person-Spielen, die Sie jemals zuvor gespielt haben, und da wir etwas schaffen wollen, das nicht dem Trend

folgt, mussten wir uns zahlreiche kreative Ansätze überlegen.

OXM: Wie viel von der Story dreht sich um Rhama?

T. G.: Rhama ist derjenige, der das Mysterium um das auf Akbah gefundene Schiff lösen muss. Seine Suche führt ihn auf viele Inseln und in unterschiedliche Abenteuer. Schlussendlich wird er in einen Kampf um eine Machtquelle verwickelt, die nicht in die falschen Hände fallen darf.

OXM: Welche Fähigkeiten wird Rhama haben?



↑ Captain Rhama kann überall im Spiel abhängen.



↑ Hinter großen, schweren Holztüren verbirgt sich oft nichts Gutes.

„Technisch wie grafisch war Galleon schon immer ein sehr ehrgeiziges Spiel.“



↑ Ohne Waffen geht in den meisten Kämpfen gar nichts.



↑ Dieser Typ hat sicher Leichen im Keller versteckt.



↑ Folgen Sie dem Licht auf dem Pfad der Erleuchtung.

T. G.: Rhama kann einfach alles - rennen, klettern, schwimmen und kämpfen wie Jet Li oder Jackie Chan. Er kann sogar ein Monster, das 30-mal so groß ist wie er selbst, bekämpfen.

OXM: Ist Rhama die einzige Spielfigur oder wird es noch andere geben?

T. G.: Der Spieler wird nur Rhama steuern, aber gleichzeitig zwei Charakteren, Faith und Mihoko, Anweisungen geben können. Manche Puzzles und Rätsel können nur mithilfe dieser beiden Figuren und ihrer Fähigkeiten gelöst werden.

OXM: Was ist für Sie das interessanteste Feature des Spiels?

T. G.: Das Bewegungssystem. Rhama kann einfach alles machen, kann überall hingehen und das alles läuft unglaublich flüssig. Er kann aus der Laufbewegung heraus ansatzlos anfangen, zu rennen, zu klettern, zu schwimmen - und das ohne jegliche Slowdowns. Außerdem wird sich Rhama, während er sich bewegt, intelligent verhalten. Das Doppel-Ring-System für die Bewegungsabläufe hat eine Sicherheitszone und eine Geschwindigkeitszone. In der Sicherheitszone wählt Rhama seine Schritte sehr bedacht. Sie können den Protagonisten auch über eine Gitterkonstruktion, bestehend aus 2x4 Feldern, laufen lassen, und er wird selbstständig entscheiden, über welches Feld er läuft, um die dazwischenliegenden Spalten zu überwinden. Sie müssen ihm die Schritte nicht vorgeben, er macht sie einfach.

OXM: Wird *Galleon* überhaupt Xbox Live unterstützen, z. B. für Downloads?

T. G.: *Galleon* wird nicht Xbox-Live-kompatibel sein. Das passt einfach nicht zum Stil des Spiels. Ich könnte mir ein paar Sachen vorstellen, die wir versuchen könnten. Aber wir haben sowieso nicht die Zeit dafür. Vielleicht wird ja die Fortsetzung Xbox Live unterstützen.

News Ticker

**Kurz, knackig, informativ:
Die Kurzmeldungen**

PIEP, PIEP, PIEP, GUILD O HAT RAYMAN LIEB.

Ubi Soft hat bekannt gegeben, dass als Sprecher für das im März erscheinende Cartoon-Epos *Rayman 3 Hoodlum Havoc* Guildo Horn gewonnen werden konnte. Der deutsche Schlagersänger leiht dem Frosch und Raymans bestem Freund Globob seine Stimme. Guildo, selbst begeisterter *Rayman*-Spieler, meinte zu der Auswahl: „Optisch bringe ich natürlich die Voraussetzungen mit.“ Da hat er Recht, kann man dem schrillen Musiker eine gewisse Ähnlichkeit zu dem beleibten Frosch doch nicht absprechen.

KONKURRENZ FÜR PANZER DRAGOON?

Big Ben zieht Ende März in *Savage Skies* mit über 24 mystischen Flugtieren wie z. B. Drache in den Luftkampf und will *Panzer Dragoon Orta* damit den Himmel streitig machen. In drei Kampagnen mit jeweils zehn Missionen in unterschiedlicher Schwierigkeitsstufe nimmt der Spieler in diesem Fantasy-Action-Spiel an der fabelhaften Geschichte um die gesplante Seele eines großen Königs teil. Etliche Multiplayer-Modi sorgen für abwechslungsreichen Spielspaß.

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI.

Segas Spielelegende Yu Suzuki hat bestätigt, dass *Shenmue III* nun doch veröffentlicht wird, aber gleichzeitig der letzte Teil der Serie sein wird. „Ich habe nicht gedacht, dass die Story so umfangreich und lang werden wird. Ich wollte eigentlich ein Spiel erschaffen, das fast wie ein Film ist“, gesteht Suzuki. „Letztlich umspannt die Saga nun drei Teile.“ *Shenmue II* ist in den USA bereits erhältlich und wird März diesen Jahres auch bei uns veröffentlicht.

ONLINESPIELE BRAUCHT DAS LAND.

Das schwedische Entwicklerteam Digital Illusions hat Neuigkeiten zu *Rallisport Challenge 2* und *Midtown Madness 3* bekannt gegeben. Darf man den Entwicklern glauben, wird die Fortsetzung zu *Rallisport Challenge* Xbox-Live-fähig sein und wahrscheinlich Weihnachten 2003 in den Läden stehen. Das lang erwartete Konsolen-Debüt von *Midtown Madness 3* im März wird ebenfalls Xbox Live unterstützen.

DEUS EX-TRA

Neue beeindruckende Bilder zu Deus Ex 2: The Invisible War



DAS *DEUS EX*-PHÄNOMEN begann im Jahre 1999, als der umjubelte US-Spieledesigner Warren Spector die PC-Zocker mit seinem exzellenten First-Person-Shooter inklusive zahlreicher RPG-Elemente verblüffte. Obwohl es noch keine Xbox-Version des Klassikers gibt, dürfen wir uns über eine Fortsetzung

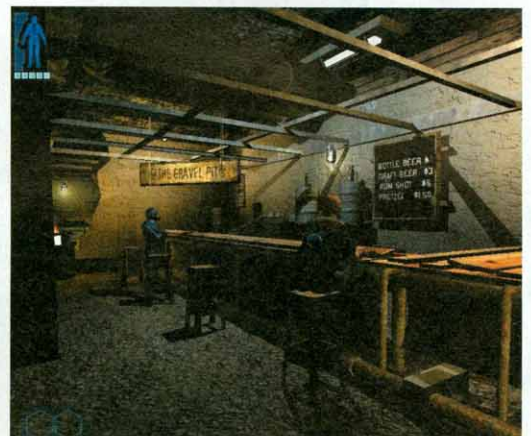
freuen, die zum Ende des Jahres erscheinen soll. Noch halten sich die Infos in Grenzen. Dennoch ist klar, dass *Deus Ex 2* wieder mit einer durchdachten Story voller interessanter Wendungen aufwarten wird.

Nachdem wir letzten Mai auf der E3 die Möglichkeit hatten, einen kleinen Blick auf den Nachfolger zu werfen,

wurde es etwas stiller an der DX2-Front. Von Hersteller Ion Storm haben wir allerdings drei brandneue Screenshots erhalten, die den hohen grafischen Detailreichtum belegen, den die Entwickler erreichen möchten. Hoffentlich wird uns Vertreter Eidos in der nahen Zukunft mehr von diesem Titel zeigen können. (mr)



↑ „Rate, was ich in meiner linken Hand habe.“



↑ Die Lichteffekte sehen überragend aus.

DRIVER 3

Der Driver fährt wieder.



DRIVER-FANS AUFGEPASST. Infogrames präsentiert die ersten Screenshots des 3. Teils. Waren *Driver* und die Fortsetzung noch PS2-exklusiv, erscheint *Driver 3* als Multiplattformspiel. An dem Konzept sowie den bekannten *Driver*-Metropolen Miami, Istanbul und Nizza wird sich wohl nichts ändern, aber was die Entwickler Reflections Interactive versprechen, versetzt einen schon in Staunen. Riesige, lebendige 3D-Welten, die denen eines *Vice City* in nichts nachstehen, Autos, die noch detaillierter sind, Effekte, bei denen selbst *Splinter Cell* vor Neid erblasst, und der von den Engländern entwickelte dynamische Schatteneffekt „Self-Shading“. Wie Reflections, die in der Vergangenheit nicht gerade mit technisch einwandfreien Titeln gegläntzt haben, das alles und noch viel mehr unterbringen wollen, ist noch nicht klar. Warten wir bis zum Release in einem Jahr und lassen wir uns überraschen. (jw)



WORLD RACING

Ein Königreich für einen Benz



HOCH LEBE DIE DEUTSCHE NOBELKAROSSE. Was bei EA in *Need for Speed 5 - Porsche* funktioniert, klappt sicher auch mit dem Silberstern des deutschen Autohimmels.

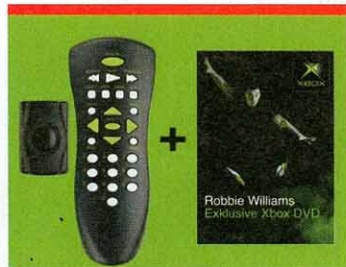
Als Testfahrer für den renommierten Autohersteller starten Sie Ihre Karriere. In sieben verschiedenen Landschaften, von Australien bis zu den Alpen, fahren Sie insgesamt 120 Strecken wahlweise im stufenlos verstellbaren Arcade- oder Simulationsmodus ab.

Jedes der 110 Modelle basiert dabei auf 150 Charakteristiken, die von Mercedes zur Verfügung gestellt wurden. Grafisch sieht *World Racing* dank einer neu entwickelten „3D-Landscape-Engine“ jetzt schon umwerfend aus, das Geschwindigkeitsgefühl ließ in der Preview aber noch zu wünschen übrig. Wenn die Entwickler das noch in den Griff bekommen, fährt *World Racing* sicher unter den Top-Renntiteln mit. (jw)



DIE XBOX-SPIELE CHARTS

MONATLICH PRÄSENTIEREN WIR Ihnen die aktuellen Charts, ermittelt durch die Verkaufszahlen der deutschen Saturn-Märkte. Anhand dieser Liste können Sie ohne Probleme erkennen, welche Games Ihre Freunde schon haben und Sie noch nicht. Also, auf geht's ... zum Shopping.



↑ DAS IDEALE DVD-SET, nicht nur für Robbie-Williams-Fans. Das DVD-Playback-Kit ermöglicht das Abspielen von DVDs über das Xbox-Videospiel-System. Auf der beiliegenden exklusiven Robbie-Williams-DVD finden sich Audiotracks sowie Videos von Robbies neuem Album.

1. ROBBIE WILLIAMS EXCL. DVD KIT.

PUBLISHER: MICROSOFT

Robbie Williams steht nicht nur in den Musik-Charts ganz weit oben.

2. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

Und immer noch bekämpft der Master Chief wacker die Allianz auf Platz 2.

3. SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

Still und leise hat sich Sam Fisher gleich auf Platz 3 geschlichen.

4. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PUBLISHER: MICROSOFT

Das wohl einzige Anti-Kriegsspiel auf dem verdienten vierten Platz.

5. FIFA 2003

PUBLISHER: EA SPORTS

In der kalten Jahreszeit nie mehr ohne Fußball dank FIFA 2003.

6. MORROWIND

PUBLISHER: UBI SOFT

Das komplexe Rollenspiel scheint nicht nur auf dem PC gut anzukommen.

7. UNREAL CHAMPIONSHIP

PUBLISHER: INFOGRAMES

Keine Konkurrenz für den Master Chief. Der Shooter landet nur auf Platz 7.

8. GHOST RECON

PUBLISHER: UBI SOFT

Mr. Clancy ist gleich mit zwei Top-Titeln in den Charts vertreten.

9. JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

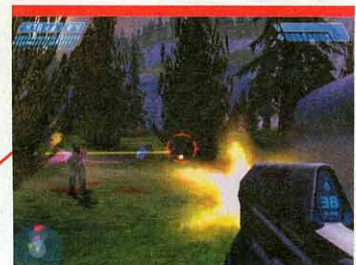
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Im Auftrag seiner Majestät infiltriert der Superagent und Frauenheld die Charts.

10. TONY HAWK'S PRO SKATER 4

PUBLISHER: ACTIVISION

Der Trendsportguru lehrt die Konkurrenz wieder mal das Fürchten.



↑ MICROSOFTS VORZEIGE-SHOOTER macht keine Anstalten, sich aus den oberen Rängen der Charts zu verabschieden. Nicht einmal *Unreal Championship* kann dem Shooter das Wasser reichen. Mal sehen, wie lange sich der Master Chief bis zum Launch des Nachfolgers *Halo 2* noch ganz oben in den Charts hält.



↑ EIN TOP-TITEL, der seinesgleichen unter den Action-Adventure-Titeln auf der Xbox sucht. Ganz klar die neue Referenz im Stealth- und Action-Genre. Sam Fisher ist mindestens genauso cool wie Solid Snake und obendrein noch superrealistisch. Wer hier nicht zugreift, verpasst einen der Top-Titel des Jahres.

WAS KOMMT WANN?

Auf einen Blick die Termine für demnächst erscheinende Xbox-Spiele (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
ATV 2	ACCLAIM	Feb.
BATTLE ENGINE AQUILA	INFOGRAMES	6. Feb.
DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL	MICROSOFT	14. Feb.
DARK ANGEL	VIVENDI	21. Feb.
FIREBLADE	MIDWAY	Feb.
HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	Feb.
MALICE: KAT'S TALE	VIVENDI	Feb.
METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE	KONAMI	Feb.
MX SUPERFLY	THQ	Feb.
RACING EVOLUZIONE	INFOGRAMES	6. Feb.
ROLLING	RAGE	Feb.
VEXX	ACCLAIM	Feb.
WORLD RACING	TDK INTERACTIVE	Feb.
MÄRZ		
DEFENDER	MIDWAY	März
DRAGON'S LAIR 3D	UBI SOFT	27. März
HAVEN: CALL OF THE KING	MIDWAY	März
JANE'S USAF	THQ	März
LAMBORGHINI	RAGE	März
MALICE	VIVENDI	31. März
MIDTOWN MADNESS	MICROSOFT	März
MINORITY REPORT	ACTIVISION	17. März
PANZER DRAGON ORTA	INFOGRAMES	20. März

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	UBI SOFT	3. März
SAVAGE SKIES	BIG BEN	März
STAR WARS: K. O. T. O. R.	EA	7. März
STEEL BATALION	CAPCOM	März
TWIN CALIBER	RAGE	März
V-RALLY 3	INFOGRAMES	27. März
WAKEBOARDING UNLEASHED	ACTIVISION	März
YAGER	THQ	März
ZAPPER	INFOGRAMES	6. März
2003		
ALTER ECHO	THQ	Sep.
AMPED 2	MICROSOFT	2003
BAPHOMET'S FLUCH	REVOLUTION	2003
BC	MICROSOFT	2003
BLACK AND WHITE: NEXT GEN	EA	2003
BRUTE FORCE	MICROSOFT	2003
CHARLIE'S ANGELS	UBI SOFT	2003
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	1. Quartal
DEUS EX 2	EIDOS	2003
DUNGEONS & DRAGONS HEROS	INFOGRAMES	Juni
ENTER THE MATRIX	INFOGRAMES	2003
EVIL DEAD: BOOMSTICK	THQ	Juni
FABLE	MICROSOFT	2003
FOUR HORSES OF APOCALYPSE	3DO	2003
FREETSTYLE 2	ELECTRONIC ARTS	2003
FUTURAMA	SCI	2003
HALO 2	MICROSOFT	4. Quartal
INDY RACING LEAGUE	CODEMASTERS	1. Quartal
KAKUTO CHOJIN	MICROSOFT	2003
KAMEO	MICROSOFT	2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
LOTR: THE TWO TOWERS	EA	2003
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	2003
MISSION IMPOSSIBLE	INFOGRAMES	2003
MOTO X	KONAMI	2003
NIGHTMARE CREATURES 3	UBI SOFT	2003
NINJA GAIDEN	MICROSOFT	2003
ONIMUSHA 2	CAPCOM	2003
OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	3. Quartal
PERFECT DARK ZERO	MICROSOFT	2003
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	2003
QUAKE 4	ACTIVISION	2003
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	UBI SOFT	2. Quartal
RED FACTION 2	THQ	2003
SHENMUE 2	SEGA	März
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	2003
SPY VS. SPY	TDK	2003
STARCRRAFT: GHOST	BLIZZARD	2003
STATE OF EMERGENCY	TAKE 2	2003
STRIDENT	PHANTAGRAM	2003
SUDEKI	MICROSOFT	4. Quartal
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	2003
TEAM SAS	RAGE	3. Quartal
THIEF 3	EIDOS	2003
TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	2003
TOP SPIN	MICROSOFT	2003
TRUE CRIME: STREETS OF LA	ACTIVISION	2003
UNREAL 2	INFOGRAMES	2003
VIRTUA FIGHTER 4.1	SEGA	2003
WOLVERINE'S REVENGE	ACTIVISION	2003
WWE RAW2	THQ	April
XIII	UBI SOFT	3. Quartal



DAS BESTE XBOX-ZUBEHÖR

Jetzt wird so richtig aufgerüstet! Wir präsentieren das beste Zubehör für Ihre Xbox.

VON: JEAN-REINER JUNG

KAUM IST WEIHNACHTEN VORBEI und die Xbox wurde ausgepackt, schon jetzt liebäugeln die meisten Gamer bestimmt mit einem RGB-Kabel, einem besseren Controller oder vielleicht sogar mit einem Lenkrad.

Die Hersteller von Zubehör halten sich bei der Xbox bisher leider noch sehr bedeckt. So mancher Dritthersteller scheint erst mal die Marktentwicklung von Microsofts Konsole abzuwarten. Gerade mal bei den Controllern drängt sich das Testfeld eng zusammen und es scheint fast so, dass so mancher Hardware-Produzent

einen Konkurrenten zum Original-Controller herausbringen will.

Schade ist es nur, dass man dabei die weitere Peripherie irgendwie aus den Augen verloren hat. Und so bleibt das Angebot an Lenkrädern, Memory Cards und RGB-Kabeln mit digitalem Ausgang noch sehr überschaubar.

Nach dem sehr guten Weihnachtsgeschäft der Xbox wird sich dies im Laufe des Jahres aber bestimmt noch ändern und wir rechnen in den kommenden Monaten mit so mancher neuen Peripherie-Kreation der Hersteller.

Aber genug der Vorrede: Auf den kommenden Seiten präsentieren wir Ihnen das beste Zubehör, das man zurzeit für die Box bekommen kann.

CONTROLLER

WOHL KAUM EIN ORIGINAL-CONTROLLER in der Videospiel-Geschichte war jemals so umstritten wie der

Original Xbox-Controller von Microsoft. Den meisten Spielern ist er wirklich zu groß und so mancher hat mit neidischem Blick nach Japan und Amerika geschielt, wo es bereits zum Start den handlicheren Controller S gab.

Inzwischen ist das gute Stück auch in Europa zu beziehen und einige unabhängige Hersteller versuchen, das Microsoft-Vorbild zu kopieren. Gut dem Dinge, kann man da nur sagen.

1 PLATZ Microsoft Controller S



Es war ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen, aber letztendlich konnte sich der kleine Original-Controller von Microsoft doch noch gegen den Herausforderer von BigBen durchsetzen. Um einiges kleiner als das der Konsole beigelegte Riesenpad liegt der Controller S auch in kleinen Händen sehr gut. Die Analog-Sticks funktionieren leicht und geschmeidig und bieten dabei immer noch genug Widerstand, um ein gutes Spielgefühl aufkommen zu lassen. Als einziges Manko kann man die unzugänglichen Start- und Back-Knöpfe nennen. Diese liegen links neben dem Digital-Kreuz und dem linken Analog-Stick und es erfordert eine recht fiese Verrenkung des Daumens, um diese zu erreichen. Sollten Sie jedoch einmal auf die kleinere Controller-Alternative von Microsoft umgestiegen sein, werden Sie das große Pad nicht wieder anfassen wollen.

Hersteller: Microsoft

Preis: € 40,-

Positiv: Gut ausbalanciert, bester Controller im Test

Negativ: Keine Extras, recht schwer

2 PLATZ BigBen Controller XS



Noch bevor der kleine Microsoft Controller in Deutschland auf den Markt kam, brachte BigBen den schnuckeligen Controller XS heraus. Auf den ersten Blick wirkt das Pad auch ein wenig komfortabler, was sich besonders an der Griffgummierung zeigt. Daneben sind die Start- und Back-Taste im Gegensatz zum Microsoft-Konkurrenten auch so angebracht, wie es sich gehört. Nun wundert man sich natürlich, warum nur der zweite Platz bei so viel Lob rausgesprungen ist. Der Grund dafür liegt in der Verarbeitung und der Druckempfindlichkeit der Knöpfe. Im Gegensatz zum Erstplatzierten ist der BigBen-Controller nicht ganz so robust. Daneben reagieren die analogen Schultertasten auch nicht ganz so sanft auf den Druck der Zeigefinger. Besonders wegen des Preises ist BigBens Controller aber uneingeschränkt zu empfehlen.

Hersteller: BigBen

Preis: € 20,-

Positiv: Preis-Leistungs-Verhältnis, Knopfverteilung

Negativ: Keine Extras, gewöhnungsbedürftige Analog-Tasten

3 PLATZ Microsoft Controller



Überraschung! Da ist er wieder! Ja, eigentlich ist es merkwürdig. Da wettet die ganze Welt gegen diesen Controller, aber dennoch findet er sich in unserer Besten-Liste wieder auf dem dritten Platz. Der Grund dafür ist ganz einfach: Fast alle Dritthersteller haben sich bei ihren Controllern an genau diesem hier orientiert und meistens nur eine leicht veränderte Kopie abgeliefert. Da diese Wuchtbrumme unter den Controllern jedoch für große Hände immer noch eine sehr gute Ergonomie bietet, haben wir dem Original den Vorzug gegenüber den Kopien gegeben.

Hersteller: Microsoft

Preis: € 40,-

Positiv: Gute analoge Knöpfe und Sticks

Negativ: Keine Extras, viel zu groß

Marktübersicht Controller (nach Wertung sortiert)

Name	Hersteller	Preis	Kommentar	Einschätzung
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
Control Pad	MadCatz	Ca. € 30,-	Dem Original-Controller fast ebenbürtig	Empfehlenswert
Control Pad Pro	MadCatz	Ca. € 40,-	Mehr Extras als das Control Pad, dafür aber schwammigere Analog-Sticks	Empfehlenswert
Firestorm	Thrustmaster	Ca. € 40,-	Nur ein Memory-Card-Slot. Sonst aber gut.	Empfehlenswert
MicroCON	MadCatz	Ca. € 36,-	Sehr gelungenes Pad, das leider schon wieder etwas zu klein ist	Empfehlenswert
Power Pad Pro	InterAct	Ca. € 40,-	Angenehmes Pad mit kleinen Mängeln	Empfehlenswert
X-Force	Speed Link	Ca. € 50,-	Nettes Design, aber durchschnittliches Handling	Na ja
XS Pad	Saitek	Ca. € 25,-	Schlechte Schultertasten, viele Extras	Na ja
Cross Pad	Brooklyn	Ca. € 24,-	Controller im X-Design. Schlechtes Handling	Na ja
Vibrax Controller	Hama	Ca. € 25,-	Baugleich mit dem Brooklyn-Cross-Pad	Na ja
Game Pad	Logic3	Ca. € 25,-	Die normalen Knöpfe reagieren viel zu spät.	Na ja
Advanced Controller	Flame	Ca. € 25,-	Zu hoher Widerstand an den Sticks. Schlechte Schultertasten.	Schlecht
Patriot Controller	Blaze	Ca. € 30,-	Ungenau Analog-Sticks, schlechte Verarbeitung	Schlecht
X-Large Controller	Hama	Ca. € 30,-	Baugleich mit dem Patriot Controller von Blaze	Schlecht
Adrenalin Pad	Saitek	Ca. € 35,-	Pad in Gurkenform, schlechte Verarbeitung und Handling	Schlecht

LENKRÄDER

AUF DER XBOX HERRSCHT GANZ BESTIMMT kein Mangel an anständigen Rennspielen. *Project Gotham Racing*, *Sega GT 2002* und *Colin McRae Rally 3* sind nur einige

der extrem guten Raser und auch in den mittleren Wertungsregionen gibt es mehrere empfehlenswerte Titel, die durchaus viele spaßige Runden wert sind. Obwohl für alle Rennspiele ein Controller vollkommen ausreicht, läßt sich so mancher Wohnzimmer-Pilot

bestimmt mit dem Kauf eines Lenkrades, um das Geschehen noch lebendiger zu gestalten. Hier ist das Angebot in den Händlerregalen noch sehr übersichtlich und gerade mal drei Lenkräder fanden den Weg in unser Testlabor.

1 Saitek Adrenalin Wheel



Ein wenig skeptisch öffneten wir die Verpackung des Adrenalin Wheels. Nachdem der Controller von Saitek als schlechtestes Joypad im Testfeld abschnitt, waren wir auf das Schlimmste vorbereitet. Das jedoch zu unrecht. Gleich nach dem Öffnen der Verpackung merkt man, dass sich Saitek wirklich Mühe mit der Ausstattung des Lenkrades gegeben hat. Der Lenker selbst, die Tischhalterung und die Pedale sind klasse designt und wirken sehr gut verarbeitet. Auch im Praxistest gab es keinen Grund zu meckern. Die Lenkung spricht sehr gut an und die Pedale geben einen anständigen Widerstand. Positiv ist auch der Preis: Mit 60,- ist das Adrenalin Wheel nicht nur das günstigste, sondern auch das beste Lenkrad im Test.

Hersteller: Saitek

Preis: € 60,-

Positiv: Verarbeitung, viel Lenkrad fürs Geld

Negativ: Keine Extras

2 Thrustmaster 360 Modena



Oha! Das sind ja große Fußstapfen, in die Thrustmaster mit dem 360 Modena Racing Wheel treten will. Prangt auf der Verpackung doch das Ferrari-Logo. Aber lassen wir uns von dieser fetten Lizenz mal nicht blenden und schauen auf das, was dieses Lenkrad in petto hat. Die Ausstattung ist gar nicht mal schlecht. Das Lenkrad hat sehr viele Knöpfe und dürfte damit wirklich zu jedem Rennspiel kompatibel sein. Außerdem befindet sich neben einer exzellenten Tischbefestigung auch noch eine weitere Konstruktion in der Packung, die es erlaubt, das Lenkrad auf den Knien zu lagern, wenn kein Tisch zum Spielen parat ist. Leider gibt sich das Steuerrad im Praxistest äußerst sensibel, was in so mancher Kurve zum Übersteuern führt.

Hersteller: Thrustmaster

Preis: € 80,-

Positiv: Tischbefestigung, viele Knöpfe

Negativ: Etwas zu empfindlich, Knopfanzordnung

3 MadCatz MC2 Racing Wheel



Im Controller-Bereich hatte MadCatz ja sehr gut abgeschnitten. Umso größer waren die Erwartungen, die wir an den renommierten Hersteller in puncto Lenkräder stellten. War MadCatz doch damals der Erste, der ein Lenkrad für die PSone auf den Markt brachte und somit einen sehr hohen Standard festlegte. Doch auf der Xbox sieht alles recht enttäuschend aus. Vom ersten Eindruck her wirkt das MC2 Racing Wheel wirklich billig. Das Fehlen einer Tischbefestigung unterstreicht diesen Eindruck und leider sind die Pedale auch nicht sehr fußfreundlich. Auf der anderen Seite kann die Lenkung mit einem sehr gut ausbalancierten Ansprechpunkt einiges wieder gutmachen. Aber ob das alleine reicht?

Hersteller: MadCatz

Preis: € 80,-

Positiv: Sehr genaues Lenken, Gangschaltung

Negativ: Keine Tischbefestigung, Verarbeitung

RGB-KABEL

Das Videosignal der der Xbox beigelegten Cinch-Kabel ist eigentlich schon sehr gut. Wer aber etwas auf ausgezeichnete Bildqualität hält, der kommt auf lange Sicht

nicht an einem RGB-Scart-Kabel vorbei. Die Auswahl an entsprechenden Strippen ist schon sehr groß, aber nur drei bieten eines der wichtigsten Features für die komplette Ausnutzung der Xbox: den digitalen Ausgang für Dolby-Digital!

Wir haben die Kabel der Hersteller Speed Link, Microsoft und BigBen mal unter die Lupe genommen. Ausschlaggebend für eine Platzierung waren übrigens die Punkte Bildqualität, Anschlussfreude und ein Hörtest unter dolbydigitalen Bedingungen.

1 Speed Link Real RGB & Digital Audio Cable



Das RGB-Scart-Kabel von Speed Link birgt eine echte Überraschung. Anstelle des üblichen optischen Digital-Ausgangs hat man diesem Kabel eine wertigere koaxiale Buchse spendiert. Diese ist in audiophilen Kreisen um einiges beliebter, da das digitale Signal nicht mehr vom Verstärker umgewandelt werden muss. Im Hörtest gab es jedoch keine nennenswerten Unterschiede, da der Lüfter der Xbox sowieso jede Feinheit übertönt.

Im Bildtest schnitt das Speed-Link-Kabel gleichwertig mit der Microsoft-Strippe ab. Wer keine zusätzlichen Anschlüsse wie S-Video oder Cinch braucht, ist mit diesem Kabel gut bedient.

Hersteller: Speed Link

Preis: € 12,99

Positiv: Koaxialer Digi-Out, gute Bildqualität

Negativ: Kein optischer Ausgang

2 Microsoft Advanced Scart-Kabel



Was erwartet man eigentlich von einem RGB-Kabel für die Xbox? Nun, es sollte ein gestochen scharfes Bildsignal an den Fernseher senden und nebenbei noch einen optischen Digital-Ausgang haben, damit auch der beste Ton an die HiFi-Anlage geht. Das offizielle Kabel von Microsoft bietet genau dies und setzt mit einigen zusätzlichen Anschlüssen noch einen drauf. Sollten Sie mal in Verbindungsnot geraten, befindet sich am Kabel noch ein S-Video-Ausgang und die drei Cinch-Ausgänge (1xBild und 2xTon). Wer gerne ein paar weitere Anschlüsse in petto haben möchte, wird mit dem offiziellen Kabel von Microsoft jedenfalls bestens versorgt.

Hersteller: Microsoft

Preis: € 30,-

Positiv: Wertige Verarbeitung, S-Video-Ausgang

Negativ: -

3 Big Ben RGB/AV Cable with Fibreoptic Connection



Ein kleiner Schock stand uns ins Haus, als wir das RGB-Kabel von BigBen zum ersten Mal anschlossen. Das Bild war total vergrieselt und von schlechterer Qualität als die letzte Cinch-Strippe vom Grabbeltisch. Kurz darauf schlossen wir ein zweites BigBen-Kabel an und das heftige Rauschen war weitestgehend beseitigt. Zwar war unter der Lupe immer noch ein kleines Rauschen wahrnehmbar, aber die störenden Muster waren weg. Offenbar haben sich einige Qualitätsschwankungen bei den BigBen-Kabeln eingeschlichen. Das zweite Testexemplar war jedenfalls in Ordnung und konnte für BigBen den dritten Platz einfahren.

Hersteller: BigBen

Preis: € 25,-

Positiv: -

Negativ: Durchwachsene Bildqualität

MEMORY CARDS

WOZU BRAUCHT MAN EIGENTLICH eine Xbox-Memory-Card? Die Festplatte ist doch groß genug. Da ist schon was Wahres dran. Doch wer auch mal seine Spielstände

mit zu Freunden nehmen will, kommt an diesen kleinen handlichen Helfern nicht vorbei. Aber auch in Zusammenhang mit Xbox Live hat man es mit einer Speicherkarte leichter. So können Sie hier auch Ihr Gamer-Tag speichern und von jeder Xbox dieser Welt

online gehen. Übrigens: Da alle getesteten Memory Cards keinerlei Macken aufwiesen, haben wir die Platzierungen nach dem Speicherplatz vergeben. Sollte in Zukunft eine Karte den Geist aufgeben, werden wir die Platzvergabe noch mal überdenken und Sie informieren.

1 BigBen 16M Memory Card



BigBen klickert mal wieder nicht, sondern klotzt. Ganze 1022 Speicherblöcke befinden sich auf der Mega Memory 16 und damit bietet sie mehr als doppelt so viel Speicher als herkömmliche Standard-Karten. So passen auch mehrere speicherintensive Spiele wie *Splinter Cell* und *Halo* gleichzeitig auf die Karte. Besonders positiv fällt auch noch auf, dass das gute Stück in den Läden teilweise sogar günstiger ist als das Originalzubehör. Einen Haken an der Sache haben wir nicht gefunden. Sollte dieser jedoch noch auftauchen, werden wir Sie natürlich auf den News-Seiten informieren.

Hersteller: BigBen

Preis: € 40,-

Positiv: Doppelt so viel Speicher wie eine normale

Negativ: -

2 MadCatz Memory Card



Das ist jetzt wirklich mal eine putzige Idee! Neben der Memory Card befindet sich auch noch eine Schutzhülle in der Verpackung, die für einen sicheren Transport sorgt. Daneben gibt es noch einen weiteren Bonuspunkt: Der Hersteller hat in Zusammenarbeit mit Electronic Arts zwei fortgeschrittene Spielstände draufgehauen. Das ist zwar sehr nett, aber mit *4x4 Evolution* und *Madden NFL 2002* sind doch zwei etwas ältere und für den europäischen Verkaufskreis auch sehr uninteressante Spiele vertreten. Vielleicht erscheint ja demnächst ein Update der Karte und wir haben Spielstände zu aktuelleren Titeln drauf.

Hersteller: MadCatz

Preis: € 40,-

Positiv: Schutzhülle, zwei Spielstände

Negativ: -

3 InterAct Flash Memory 8MB



Oh, ein Joypad-Stecker liegt bei jeder Flash Memory 8MB bei. Das ist ja fast so, als würde man jedem verkauften Trinkbecher einfach mal so für alle Fälle einen Ersatzverschluss für die Colaflasche beilegen. Na ja, aber vielleicht gibt es da draußen ja einige Leute, denen ihr Stecker abhanden gekommen ist und eine Memory Card brauchen. All denen kann diese Speicherkarte ans Herz gelegt werden. Für 35,- kann man das schon fast als echtes Schnäppchen bezeichnen. Ach ja, wie alle anderen Karten speichert auch die Flash Memory 8MB ohne jegliche Probleme und bietet die standardmäßigen 502 Blöcke.

Hersteller: InterAct

Preis: € 35,-

Positiv: Beigelegter Controller-Stecker

Negativ: -

Marktübersicht Memory Cards (alphabetisch sortiert)

Name	Hersteller	Blöcke	Extras	Preis
16M Memory Card	BigBen	1022	Keine	Ca. € 40,-
8MB Memory Card	Thrustmaster	502	Verschiedene Designs	Ca. € 35,-
Flash Memory 8MB	InterAct	502	Controller-Stecker	Ca. € 35,-
Memory Card	MadCatz	502	Inklusive Hülle und Spielstände	Ca. € 40,-
Memory Unit	Microsoft	502	Keine	Ca. € 50,-

FLIGHTSTICKS

SO EIN FLIGHTSTICK IST SCHON eine nette Sache. Flugsimulationen und Weltraumballereien gehen um. eini-

ges leichter von der Hand. Der Haken an der Sache ist nur, dass es außer dem sehr durchschnittlichen *Deadly Skies* noch kein einziges Flug- oder Weltraumspiel gibt und durch den fehlenden rech-

ten Analog-Stick sind die Sticks auch nicht gerade besonders zu anderen Spielen kompatibel. Da aber das vielversprechende *Yager* demnächst erscheint, haben wir die Sticks mal ausprobiert.

1 Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Flightstick



Gäbe es auf diesen Hardware-Seiten einen Extrapreis für Design, hätte der Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Flightstick diesen locker in der Tasche. Echte Kreuzschrauben prangen auf der Oberfläche und die zackige Bodenfläche gibt einem das Gefühl, ein echtes Männerspielzeug in der Hand zu halten. Im Praxistest gab sich der Stick sehr sensibel. Schon leichtes Antippen zog die Nase des Fliegers in die entsprechende Richtung, was anfangs sehr gewöhnungsbedürftig ist. Flugspezialisten mit einem Hang zu Design und Luxus müssen diesen Stick einfach besitzen.

Hersteller: Thrustmaster

Preis: € 50,-

Positiv: Eindrucksvolles Design, gute Verarbeitung

Negativ: Nur für Rechtshänder, sehr sensibel

2 Saitek Adrenalin Stick



Stellt man die beiden Flightsticks nebeneinander, wirkt der Adrenalin Stick von Saitek schon fast schäbig. Besonders die offen liegende Feder im unteren Bereich des Sticks und das schmucklose Design tragen ihren Teil dazu bei. Im Praxistest liegt der Adrenalin Stick jedoch sehr gut in der Hand und lässt sogar die recht wacklige Verarbeitung verschmerzen. Im Gegensatz zum Konkurrenten gibt es sich nicht so zappelig und gibt auch Grobmotorikern eine Chance. Hobby-Piloten sollten aber bei einem Blick auf den Preis lieber zum Konkurrenten greifen.

Hersteller: Saitek

Preis: € 55,-

Positiv: Große Schubregler, Rechts- und Linkshänder

Negativ: Wacklige Verarbeitung



YAGER

„Wir machen kein neues *Wing Commander*.“

↑ Magnus Tide posiert vor seinem Flieger.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: YAGER DEVELOPMENT

PUBLISHER: THQ

TERMIN: MÄRZ 2003

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.YAGER-GAME.DE



REDAKTIONSINTERN BETRACHTEN WIR *Yager* mittlerweile als potenziellen *Halo*-Killer. Bisher ist ein Release im März geplant und wir rechnen bereits für unsere nächste Ausgabe mit einer Testversion.

Besonders bemerkenswert an *Yager* ist jedoch die Tatsache, dass hinter dieser Grafik-, Sound- und Spielspaß-Granate nicht irgendein großer japanischer oder amerikanischer Software-Entwickler steht, sondern ein kleines Entwickler-Team aus Deutschland.

Uwe Beneke, der Director of Art and Design, stand unseren Fragen Rede und Antwort.

OFFIZIELLES XBOX-MAGAZIN: Wir hatten ja schon ein wenig Gelegenheit, *Yager* anzuspüren, und ganz besonders mögen wir die Tatsache, dass man nicht wie bei anderen Flug-Action-Spielen auf irgendwelche Punkte am Horizont zielt, sondern echte Dogfights hat, wo man den Gegner aus aller nächster Nähe auseinander nehmen kann. An welchen Vorbildern habt ihr euch für die Kampfsequenzen orientiert?

Uwe Beneke: Es gab eigentlich keine direkten Vorbilder – wir schöpfen einfach aus dem ganzen Hintergrund von Science-Fiction-Literatur, Action-Filmen und Computerspielen, die wir bislang so konsumiert haben. Sicher haben auch Klassiker wie *Star Wars* oder *Wing Commander* diesen entscheidend geprägt. Wir haben uns bei der Grundlage des Designs aber von eigenen Ideen leiten lassen und uns einfach coole Spielszenen

vorgestellt, die dann später im Design Document zu einem schlüssigen Konzept abstrahiert wurden. Die „Nähe zum Geschehen“ war dabei immer wichtig – man sollte auf jeden Fall in die Spielwelt eintauchen und diese intensiv erleben können.

OXM: Neben der Action und den einflussreichen Fluggeräten stehen für mich auch die Charaktere im Vordergrund. Magnus und Sarah sind sehr sympathisch und Gunther van Berg ist ein schicker Bösewicht. Wie viel Zeit habt ihr mit der Charakterentwicklung verbracht, welche Probleme gab es dabei und wieso muss der Böse mal wieder ein Deutscher sein :-)?

U. B.: Der ganze Bereich Charaktere/Dialoge macht einen erheblichen Teil der Produktion aus; ich schätze, da stecken letztendlich mehr als sechs Mannjahre Arbeit drin. Kein Wunder, denn es gibt insgesamt etwa eine Stunde FMVs und dazu pro Mission 15 bis 25 Minuten voll durchanimierter Dialogsequenzen, die die verschiedenen Spielsituationen abdecken. Die Figuren selbst sind absichtlich ein wenig überzeichnet – Magnus hat zuweilen eine ziemlich große Klappe und der düstere Gunther ist halt der Prototyp eines miesen Militärs ..., der natürlich gar nichts davon hält, wenn man ihm den nötigen Respekt verweigert!

OXM: Was man bis jetzt von der Grafik und dem Sound gesehen und gehört hat, ist absolut atemberaubend. Wie kommt es, dass ihr die Xbox derartig gut ausnutzen könnt?

U. B.: Danke für die Blumen ..., aber wartet mal ab, bis ihr die Demo gesehen habt ...

Vielleicht haben wir einfach nur Glück gehabt, dass die Xbox unseren hohen Ansprüchen in puncto Spielqualität und -umfang keine technischen Grenzen gesetzt hat.

OXM: Wie sehen die Unterschiede zwischen der Xbox- und der PC-Version von *Yager* aus?

U. B.: Technisch kommt das natürlich auf den PC an – unsere Programmierer stöhnen schon ein wenig, weil's da eben nicht heißt: Läuft auf unserer Maschine, also läuft's auch überall sonst. Es wird sicher viel Zeit und Mühe darauf verwendet werden, allein die Grafik auf den unterschiedlichen Systemen umzusetzen.

Was den Inhalt angeht, wird sich auch PC-*Yager* um die Story um Magnus, Proteus usw. drehen. Allerdings wollen wir hier einen ersten Multiplayer-Modus einbauen und uns damit auch die Grundlagen für spätere, spannende Xbox-Spiele erschließen ...

OXM: Trotz aller Innovation erinnert mich der Titel sehr stark an *Wing Commander* – besonders an *Wing Commander III: Heart of the Tiger* für PC – und *Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader*. Kann das sein?

U. B.: Mit *Wing Commander* sind wir schon recht früh verglichen worden ... wahrscheinlich liegt das im Wesentlichen daran, dass eine so starke Präsenz von Story und Charakteren in diesem Genre eher ungewöhnlich ist. Ein Plot, der dem Geschehen einen Sinn gibt, wirkt meines Erachtens immer motivierender als reines Arcade-Geballere. Trotzdem ist *Yager* auch für ein schnelles Spiel zwischendurch gut – insbesondere haben wir darauf geachtet, dass die Action in den Missionen spannend bleibt und auch den geübten Spielern immer noch herausfordert. Es gibt zahlreiche Tricks und Bonusaufgaben, die man innerhalb der Missionen zusätzlich noch lösen kann. Neben dem ganz eigenen *Yager*-Universum sehe ich in diesen Gameplay-Möglichkeiten auch den größten Unterschied zu *Wing Commander*: Durch die unterschiedlichen Flugmodi, die Nähe des Geschehens zum Boden – Landschaftsdeckung etc. – und verschiedene Pick-ups vs. unterschiedliche Waffen ergibt sich ein sehr



↑ Der Planet von Yager wurde perfekt durchgestylt.



↑ Wo bleibt Magnus mit der Luftunterstützung?



↑ Das Yager-Universum ist voller Details.

„Die Hauptfiguren von Yager sind absichtlich ein wenig überzeichnet.“

dynamisches Gameplay mit vielen taktischen Varianten. *Rogue Leader* wiederum ist ein gutes und schnelles Spiel, das den Spieler sofort ins Geschehen katapultiert, ohne sich mit viel Drumherum aufzuhalten. Das hat's auch nicht nötig: Man braucht nur ein paar Ties anfliegen sehen und schon schwingt die ganze *Star Wars*-Saga mit. Dieser Effekt ist ein gewaltiges Plus, das manche Oberflächlichkeit vergessen macht, – für den Rest sorgt die klasse Grafik. Mit *Yager* haben wir den schwierigeren Weg genommen: Nicht nur liegt viel mehr Gewicht auf der Story, auch die technischen Grundlagen sind andere: Physik-Engine und autonome KIs statt vorberechneter Splines, echter 3D-Sound, richtig dreidimensionale Explosionen, adaptives Leveldesign usw. – aus Produktionssicht vielleicht unvernünftig, aber das Spiel fühlt sich dadurch eben auch echter an.

Aber dafür war ja die Entwicklungszeit von *Rogue Leader* eben auch phänomenal kurz ...!

OXM: Habt ihr schon irgendwelche Pläne für Xbox Live geschmiedet?

U. B.: Nachdem wir mit *Yager-PC* erste Grundlagen für ein Multiplayer-Spiel gelegt haben, wollen wir dieses auch auf der Xbox verwirklichen. Es gibt schon massig Ideen, was man mit den Live-Möglichkeiten in Kombination mit der *Yager*-Spielwelt alles anstellen könnte – in Mathias' und meinem Kopf dreht sich da einiges um Team-Matches unter Benutzung von kleinen Jägern, versteckten Basen und flexibel bestückbaren Trägerschiffen ... konkret wird das aber erst in etwa einem Jahr. Bevor wir den nächsten

Titel angehen, müssen wir erst mal schauen, wie *Yager* so ankommt!

OXM: Wenn es nach meiner Mutter gegangen wäre, wäre ich jetzt Banker geworden. Wie seid ihr eigentlich dazu gekommen, Spiele-Entwickler zu werden? Vor allen Dingen, wenn man bedenkt, dass dieser Beruf in Deutschland ja immer noch ein Nischendasein führt.

U. B.: Wir *Yager*-Gründer wollten eigentlich Banker werden, aber unsere Mütter und West-Onkels versuchten uns im entscheidenden Alter mit C64 und Atari ... im sonnigen Osten hat sich damals eine lebendige Szene um die Dinger entwickelt. Vielleicht hat, da es in der DDR ja keine Spiele zu kaufen gab, die kreative Nutzung der Maschinen eine etwas größere Rolle gespielt – jedenfalls hatten wir schon immer Spaß daran, unsere eigenen Sachen zum Laufen zu bringen, Programme oder Grafiken für Demos und später auch kleinere Spiele zu erstellen. In den 90ern wurde dann per Studium – Informatik oder auch Bildhauerei wie bei unserem 3D-Artist Mathias – fundiertes Wissen aufgesogen, während wir einzeln auch schon verschiedentlich an kommerziellen Spieleproduktionen beteiligt waren. Vor vier Jahren dann entwickelte sich aus unserem Hobbyprojekt ein ernst zu nehmender Lebensinhalt und nach einer finanziellen Durststrecke der Publisher-Suche stießen wir schließlich bei THQ auf kompetente Augen und Ohren. Nachdem wir dann auf der ECTS '99 mit einer Echtzeit-Demo überzeugen konnten, gab's endlich

Vertrag und Geld, um ein Büro anzumieten und durchzustarten.

OXM: Kann Magnus Tide im weiteren Verlauf auch auf weitere Fluggeräte zurückgreifen oder behält er seine Mühle bis zum Happy End?

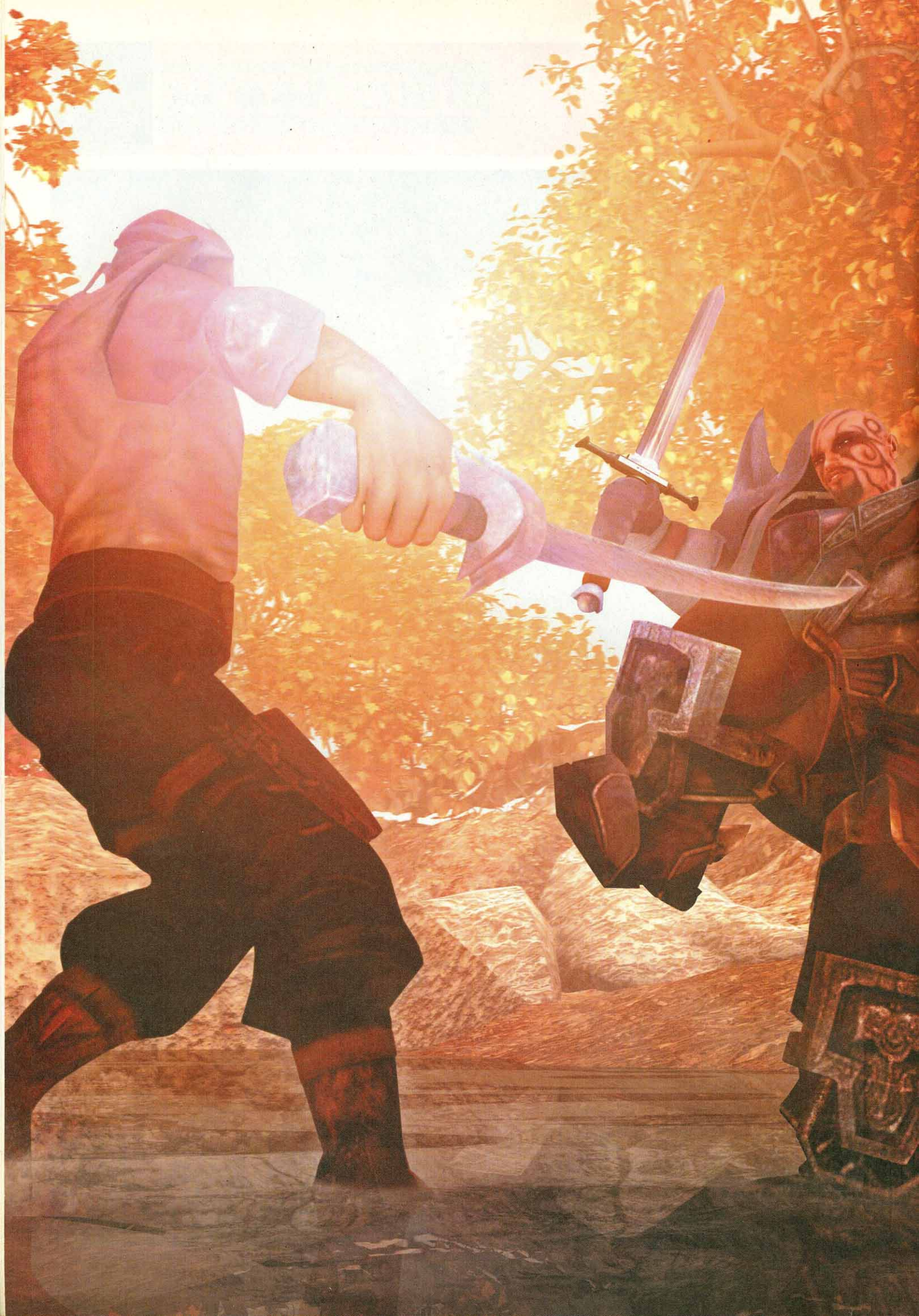
U. B.: Zwar führt die Story den Spieler auch in Situationen, in denen man z. B. im Cockpit eines großen Proteus-Dropships sitzt oder als Kanonier die schrottrige Plattform der „Privodniks“ gegen angreifende Killer-Drohnen verteidigt oder auch mal einen gegnerischen Bomber fliegt ..., aber im Grunde dreht sich das Spiel um den „Sagittarius“ – das ist Magnus' Schiff und das bietet mit seiner flexiblen Manövrierbarkeit und den aufrüstbaren Waffen die besten Voraussetzungen für packende Kämpfe. Ein klasse Sci-Fi-Roman von Helge Kautz wird die Hintergrundgeschichte beleuchten und auch erklären, wie Magnus an den schicken Vogel kam ... freue mich schon auf die Lektüre. – Helge, mach hin!

OXM: Bei unserer Preview gab es nur den Hover- und den Jet-Modus, was bei Langstreckenflügen doch ein wenig zur Geduldsprobe wird. Jetzt die Frage aller Fragen: Wo ist der Turbo????

U. B.: Du meinst, trotz Jet-Geschwindigkeit sind unsere Landschaften einfach zu weitläufig (schmunzelt).

Der Boost ist als Pick-up verfügbar – eine Portion Spezialtreibstoff, die für kurze Zeit das Schiff entsprechend beschleunigt. Wie bei anderen Pick-ups auch heißt es also: Augen aufhalten und sich in der Spielwelt umschauen, ob sich nicht irgendwo etwas Nützliches findet ... allerdings war dieser in der Presse-Preview noch nicht drin, sorry!

Man kann ihn nach dem Aufsammeln jederzeit per Action-Button aktivieren oder auch aufheben; maximal fasst das Schiff 3 Boost-Items. Somit kommt noch eine Prise Taktik ins Spiel ... (jrr)



FABLE

Bahnbrechender Rollenspiel-Abenteuer-Mix von Lionhead

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **BIG BLUE BOX**

PUBLISHER: **MICROSOFT**

TERMIN: **4. QUARTAL 2003**

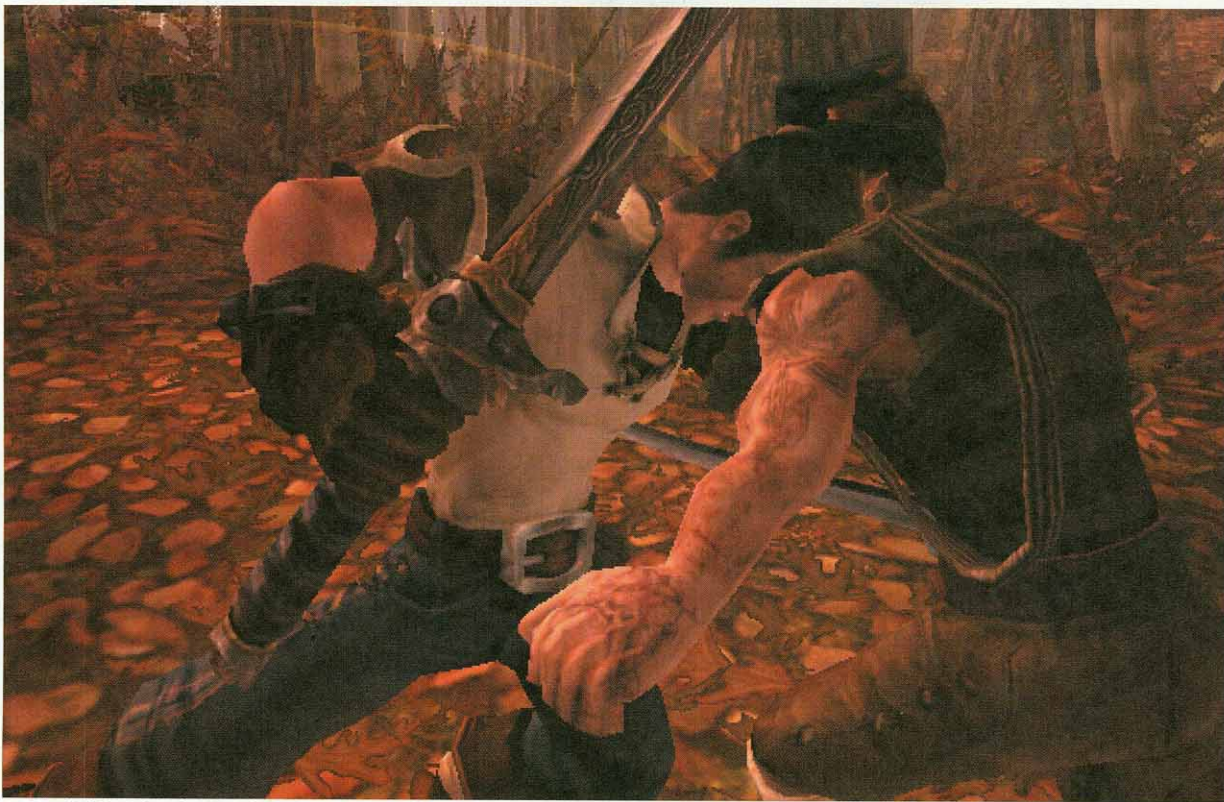
SPIELER: **1**

WEBSITE: **WWW.FABLEGAME.COM**

WAS MACHT DEN REIZ eines wirklich guten Rollenspiels aus? Eine komplexe, lebendige Hintergrundgeschichte, vielschichtige Charaktere, die sich weiterentwickeln und mit ihrer Umwelt interagieren, große, atemberaubende Landschaften – auf fremden Planeten oder in

Fantasy-Welten mit Drachen zum Beispiel – und natürlich ein ausgereiftes Kampfsystem. All das und noch viel mehr verspricht Spiele-Designer Peter Molyneux mit *Fable*. Das will man ihm gerne glauben, hat der Engländer, vor allem bekannt für sein groß angelegtes Strategiespiel *Black & White*, doch reichlich Erfahrung mit originellen und innovativen Titeln.

Fable, ehemals *Project Ego*, will den Umfang und die Handlungsfreiheit westlicher Rollenspiele mit einer packenden Story und dem leicht zugänglichen Gameplay japanischer RPGs (Role Playing Games) verbinden. Das planen jedenfalls die Entwickler Dene und Simon Carter von Big Blue Box. Die Tochterfirma der Lionhead Studios ist zwar vollständig autonom, besitzt aber kompletten Zugriff auf alle Ressourcen von Lionhead, einschließlich der Talente des Spieledesign-Gurus Peter Molyneux und der RPG-Legende Steve Jackson.



Der Held wird viele Kämpfe bestehen müssen. Dank eines umfangreichen Bewegungssystems sind sogar solche Kopfnüsse kein Problem.

» Lionhead ist bekannt für seine außergewöhnlichen Spieletitel, und das ist auch der Grund, warum *Fable* dort entwickelt wird. Dene und Simon, beide große Rollenspiel-Fans, hatten genug von demselben eintönigen Spielprinzip, das den Spielern bisher auf Konsolen vorgesetzt wurde.

„Wir haben uns jedes RPG-Klischee angesehen und entschieden, keines davon zu verwenden“, so Dene. „Stattdessen haben wir

versucht, neue Ansätze zu schaffen.“ Klassische Rollenspiel-Funktionen wie die typischen Charakterklassen oder die Aufwertung von Attributen und Fähigkeiten fehlen zum Beispiel bei *Fable* vollends.

Das Spiel ist zwar wie die meisten Rollenspiele in einem Fantasy-Universum angesiedelt, allerdings mehr in einer bedrohlichen *Herr der Ringe*-Welt. „Wir wollten eine sehr düstere Geschichte erschaffen“, meint

Dene. Nach den ersten Aussagen und Screens ist ihnen das anscheinend auch gelungen. In der mystischen Welt Albion rottet sich eine bedrohliche dunkle Macht zusammen und reißt ganze Städte ins Verderben, korrumpiert edle Ritter und benützt sie. Ein berühmter Krieger widersetzt sich und muss dafür teuer bezahlen. Frau und Tochter werden in einem Racheakt entführt. Einzig der Sohn kann den Schergen entkommen. Nun liegt das

» ALT UND ABGEHAKT
Wie wir exklusiv erfahren haben, ist in die Hintergrundgeschichte eine alte Zivilisation, die vor Jahren gestürzt wurde, eingebunden. Die Landschaft ist nun gespickt mit alten, verfallenen Gebäuden und merkwürdigen Statuen von Rittern in antiker Rüstung. Die Bewohner von Albion sprechen über diese Zeit mit Ehrfurcht, aber nach und nach werden Sie herausfinden, dass der edle Schein des Königreichs trügt. Mit der Zeit werden Sie mehr über das böse und korrupte Königreich erfahren.

» BLICKFELD
Das Entwicklerteam ist besonders stolz auf die Ingame-Kamera. Dene glaubt sogar, dass diese von anderen Entwicklern kopiert werden wird. Gesehen hat man bisher wenig davon, aber das bisschen genügt, um zu sagen, dass die Vogelperspektive leichte Steuerung mit kinoreifer Atmosphäre verbindet.

WAS ZIEH ICH BLOSS AN? » Kleiderordnung für die weiblichen Charaktere

Angus Syne, Charakter-Designer bei Big Blue Box, will dafür sorgen, dass bei *Fable* nicht das für Rollenspiele typische sexistische Charakter-Design vorkommt. „Wir wollen Frauen, die interessant sind, und keine leicht bekleideten Hupfdohlen“, so Angus Syne. Na, dann wollen wir ihm das mal glauben ...



» Lady Gray ist ein intelligenter (und angezogener) Nichtspielercharakter.



» Briar Rose ist nicht nur hart im Nehmen, sondern kann auch austeilen.



» Garderobe: Der Held wird in verschiedene Outfits schlüpfen können, je nach Anlass. Hier eine kleine Auswahl. Bei dem Affenkostüm sind wir aber nicht sicher ...



↑ Ob dem Erdtroll wohl die Haare zu Berge stehen, weil er sich selbst im Spiegel gesehen hat?



↑ „Wenn ich groß bin, dann werde ich Krieger.“ Der Held von Fable als Kind und als gestandenes Mannsbild.

BONUS INFO

» HINTERLISTIG

Die Banditen werden nicht einfach aus dem Nirgendwo auftauchen, sondern sich von Bäumen fallen lassen, hinter der Flora verstecken oder wie im Fall des Erdtrolls aus dem Boden erheben.

„Die Aktionen des Spielers mit seiner Umwelt prägen den Helden.“

» Schicksal der Welt und seiner Familie in seiner Hand.

Vom zarten Jugendalter an muss sich der Held in Albion beweisen. Die Hauptfigur soll sich im Laufe des Spiels selbstständig entwickeln und lernen und nicht schon von Anfang an durch bestimmte Stärken und Schwächen eingeschränkt sein. Alleine die Aktionen des Spielers mit seiner Umwelt prägen den Helden.

Sie laufen beispielsweise einer Gruppe Banditen über den Weg, die in einem Waldstück ihr Lager aufgeschlagen haben. Nun können Sie einfach weiter Ihres Wegs gehen, gegen ein paar Ganoven kämpfen oder gleich den ganzen Pulk aufmischen. Wenn Sie das tun,

könnte als Konsequenz daraus eine neue, stärkere Banditengruppe sich im Gebiet breit machen, die Ihnen bei der nächsten Wanderung durch den Wald möglicherweise schwer zusetzt.

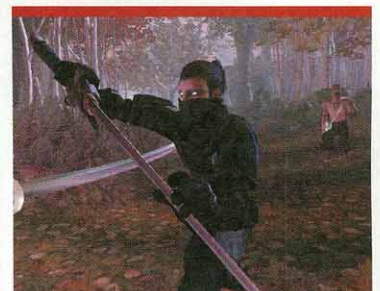
Das komplexe Kampfsystem bietet mehr als das übliche Gekloppe, wird aber trotzdem leicht zu erlernen sein. Bei den Echtzeit-Kämpfen ist auch wieder Fables Charakterentwicklung von großer Bedeutung. Als Krieger wird der Charakter mehr auf seine körperliche Stärke und das Schwert vertrauen, während er als Zauberer die Macht der Elemente heraufbeschwört. „Die Kämpfe sind wirklich großartig animiert“, so

DIE BÖSEN JUNGS

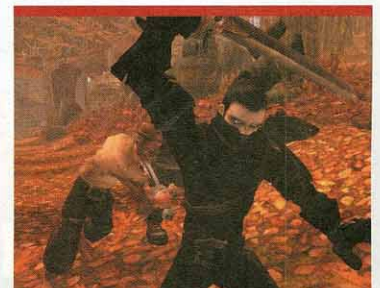
BANDITEN verstecken sich überall und können plötzlich über Sie herfallen.



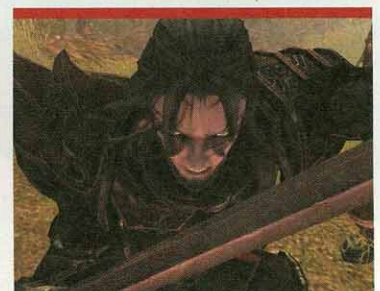
» Die Gegner machen Ihnen aufgrund der ausgeklügelten KI ganz schön zu schaffen.



» Zum Glück verfügen Sie über Abwehrbewegungen. Leider aber auch die Gegner.



» Die Schurken werden versuchen, Ihnen auszuweichen, und von hinten angreifen.



» Ziehen Sie eine böse Miene und lehren Sie die Banditen das Fürchten.



» Die realistischen Kampfbewegungen der Charaktere sind phänomenal.

REIN UND RAUS >>>

DIE MEISTE ZEIT VERBRINGEN Sie bei *Fable* in den riesigen Landschaften, aber Sie sind auch in Höhlen, Minen und den verschiedensten Gebäuden unterwegs.



1

↑ Der Held wird einen Teil der Zeit durch dunkle, bedrohliche Wälder wandern ...



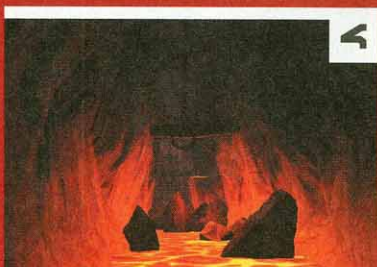
2

↑ ... und dann wieder über weite, helle Bereiche von unbeschreiblicher Schönheit.



3

↑ Sie können je nach Belieben Häuser betreten und mit den Leuten plaudern.

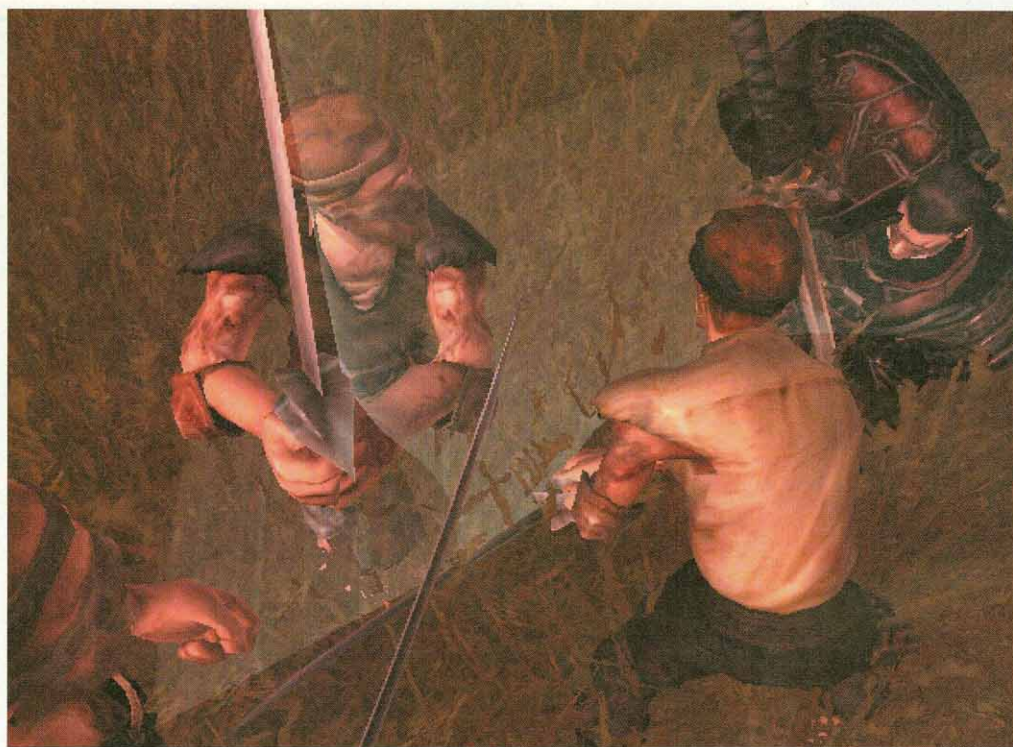


4

↑ Unter dem Dorf befinden sich mit Fallen gespickte Lavalöcher.

>>> Animationskünstler John McCormack: „Alle Charaktere, der Held mit eingeschlossen, verfügen über eine große Anzahl an Bewegungen, das macht *Fable* so realistisch.“ Dene geht sogar noch weiter: „Wir haben uns jedes Kampfsystem, von *Soul Calibur* bis *Prince of Persia*, angesehen und versucht, es zu verbessern.“

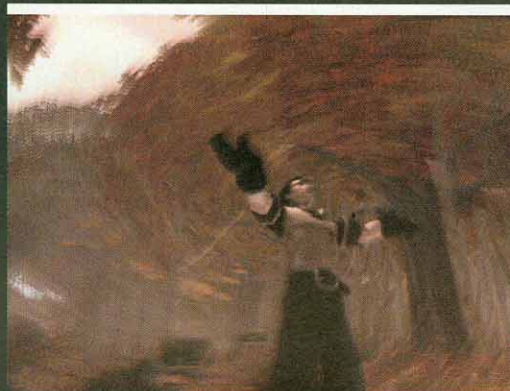
Das daraus resultierende Kampfsystem ist beeindruckend. Mit der Zeit verbessert sich der Kampfstil des Helden und er erlernt neue Bewegungen und Angriffstaktiken. Die Gegner sind ebenfalls von der schlaun Truppe und haben eine ganze Bandbreite an Defensiv- und Offensiv-Attacken. Werden die Schurken Ihrer alleine nicht Herr, dann bilden sie eine Kampfgemeinschaft und greifen Sie im Verbund an. Sind Sie flink genug, gelingt es Ihnen vielleicht, einem Banditen die Waffe aus der Hand zu schlagen und sie gegen ihn zu verwenden.



↑ Die Kämpfe spielen bei *Fable* eine wichtige Rolle, prägen sie doch den Charakter der Hauptfigur.

WILLENSKRAFT >>> Fables Magiesystem

↑ Ihr Held kann sich mehr auf Magie spezialisieren oder eher auf den Schwertkampf – ganz wie Sie es wollen. Das Magiesystem besteht aber mehr als aus ein paar plumpen Zaubersprüchen. Alleine mit Ihrem Willen können Sie in ein paralleles magisches Königreich eintauchen. Wie Razi in *Soul Reaver* teleportiert sich der Held in *Fable* von einer Ebene auf die nächste.



↑ Eine Phasenverschiebung ganz im Stil von *Soul Reaver*.

„Wir wollten keine der üblichen RPG-Klischees verwenden.“

Bei seiner Wanderung durch die riesige Welt Albions wird der Held auch vor verschiedene Aufgaben und Herausforderungen gestellt. Ob und wie er diese meistert, wird sich ebenfalls auf den weiteren Spielverlauf auswirken. *Fable* besitzt außergewöhnliche Kontrollfähigkeiten. Wenn der Spieler nicht will, muss er an der Hauptgeschichte zu keinem Zeitpunkt teilnehmen und kann tun und lassen, was ihm gefällt. Selbst das Aussehen des Helden ist nicht vorgegeben und liegt in der Hand des Spielers. Die Spielfigur wird aus Kämpfen Narben davontragen, durch viel Training muskelbepackter werden, sich vielleicht sogar tätowieren lassen und einen Sonnenbrand bekommen.

Ihr Erscheinungsbild richtet sich ebenfalls nach Ihrer Gesinnung. Als nobler Krieger im Dienste des Guten werden Sie stärker und sehen beeindruckender aus, als Bösewicht grimmig und Angst einflößend. Der Held kann mit den Nichtspielercharakteren genauso interagieren, wie es bislang nur mit realen Mitspielern bei Online-Rollenspielen der Fall

war, denn die Bewohner Albions sollen sich völlig eigenständig verhalten. Die Umwelt von *Fable* ist ebenso dynamisch. Pflanzen wiegen sich im Wind, Laub fällt von den Bäumen und Tiere laufen Ihnen über den Weg. Die Welt von Albion dreht sich ohne Ihr Zutun, aber es liegt an Ihnen, ob sie Sie bemerkt oder nicht. Wie Sie die Umwelt gestalten, hängt davon ab, ob Sie gut oder böse sind. Das wiederum wird durch Ihre Handlungen bestimmt: Sie können einem Händler, der von Dieben angegriffen wird, helfen oder sich den Banditen anschließen und den Kaufmann ausrauben. Oder aber Sie schalten alle aus und behalten die Beute ganz für sich alleine.

Wenn *Fable* hält, was die Entwickler versprechen – und was wir bisher davon gesehen haben, sieht ganz danach aus –, dann wird es sicherlich das Genre neu definieren. Dene ist jedenfalls überzeugt: „Die Xbox ist ein phänomenales Stück Hardware.“ Da hat er Recht und wir wüssten nicht, welche Konsole für ein so großartiges Spiel besser geeignet wäre.

BONUS INFO

>>> NACHTRAGEND Briar Rose ist bei dem ersten Treffen mit der Hauptfigur sieben Jahre alt (Sie sind bei Spielbeginn zwölf Jahre alt) und zählt wie Leder. Behandeln Sie Briar schlecht, wird sie das nicht vergessen und es Ihnen bei einem späteren Treffen heimzahlen. Andererseits bestehen durchaus Chancen auf eine Romanze, wenn Sie als Kind nett zu ihr waren.

>>> HEISS!

In Albion fließt nicht nur Milch und Honig, sondern auch heiße Lava. Die unterirdischen Minen, ausgestattet mit diversen Fallen, dienen als Trainingslager für die Heldengilde.

>>> EINZIGARTIG

Kein Spiel ist wie das andere. Wenn Sie *Fable* erneut spielen, erschaffen Sie eine neue Welt mit anderen Wendungen, Abenteuern, Fähigkeiten, Stärken und Schwächen, Umwelteinflüssen, Freunden und Feinden.



BC

Sah so das Leben des legendären Ötzi aus?

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: **INTREPID COMPUTER ENT.**

PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS**

TERMIN: **HERBST 2003**

SPIELER: **1**

WEBSITE: **WWW.INTREPIDGAMES.COM**



Am Anfang war das Feuer und die Frauen hatten noch Schwänze ... wenn man diversen Hollywood-Streifen Glauben schenken mag. Um das urzeitliche Chaos endgültig perfekt zu machen, lässt Intrepid Computer Entertainment in *BC* auch noch gefährliche Dinos auf die ersten Menschen los.

Sie schlüpfen im Spiel in die Rolle eines Anführers, dessen Stamm ums tagtägliche Überleben kämpft. Neben der mühseligen Nahrungsbeschaffung gilt es, sich gegen eine feindlich gesinnte, affenähnliche Rasse zu behaupten. Damit nicht genug, will eine Vielzahl blutrünstiger Dinos Ihnen und Ihrer Sippe ans Leder. Über allen Donnereichen thront – Sie ahnen es natürlich schon längst – der gigantische Tyrannosaurus Rex. In *BC* darf dieser daher genauso wenig fehlen wie die ebenso bekannten wie überaus listigen Raptoren. Und sollte eines Ihrer Clan-Mitglieder einmal einem übermächtigen Fleischfresser über den Weg laufen, dann erwarten Sie bitte nicht, dass dieses ungleiche Duell auch nur ansatzweise zu Ihren Gunsten und vor allem unblutig ausgeht.

Zu Beginn des Spiels steht Ihr Hauptdarsteller noch ganz alleine da. Es liegt an Ihnen, durch das Land zu ziehen und



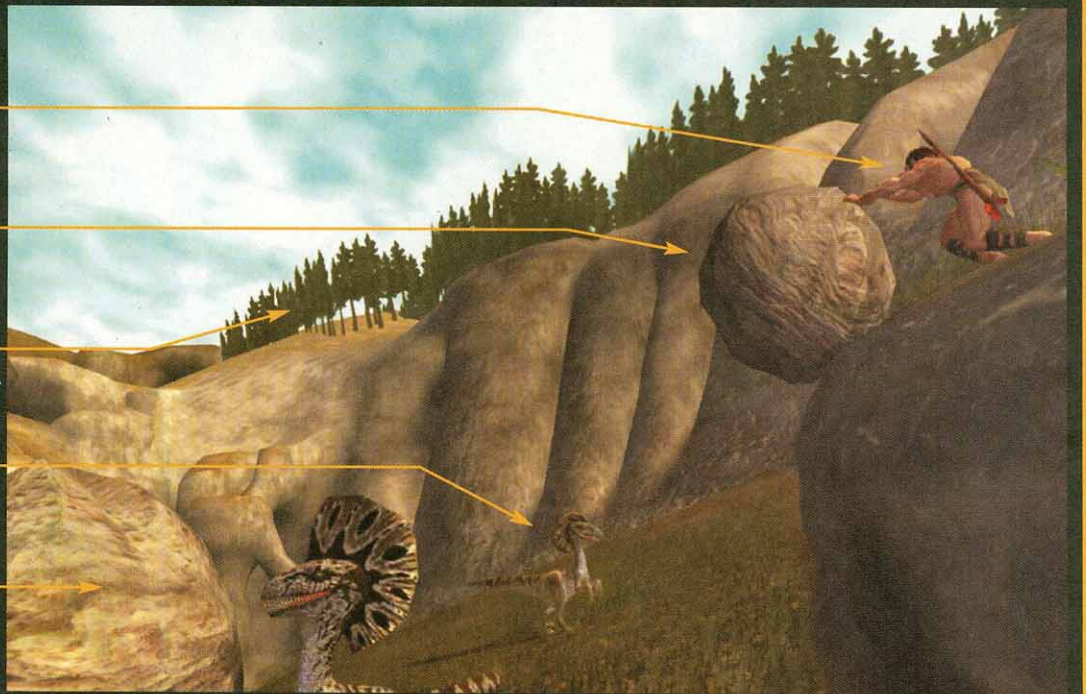
» SICHER IST SICHER
Halten Sie einen Speer für Überlebende bereit.

» AUGENMASS
Achten Sie darauf, dass Sie den Fels an der richtigen Stelle anschubsen.

» BÄUME
Sie können alle Bäume fällen und die Äste als Waffe benutzen.

» GEDULD
Warten Sie, bis die Dinos stillstehen, dann treffen Sie mehrere auf einmal.

» NOCHMAL
Sieht nach einem Fehlversuch aus. Das üben wir am besten noch ein bisschen.



↑ Dieser T-Rex ist nur ein Baby. Im fertigen Spiel bekommen Sie die doppelt so große Mutter zu sehen ... wurde uns gesagt.

» Verbündete zu finden. Hauptziel des Spiels ist, die gesamte Erde mit dem eigenen Stamm zu bevölkern. Während des Spiels trifft Ihre Gruppierung zudem auf andere Teams, deren Mitglieder mit bestimmten Stärken ausgestattet sind und die Sie auch für Ihr Team abwerben können.

Zunächst befinden Sie sich jedoch erstmal am untersten Punkt der Nahrungskette. „Wir haben ungefähr 20 verschiedene

Dinosaurier-Typen in *BC* integriert, darunter sogar Flugsaurier und schreckliche Tiefsee-Ungeheuer“, so Chef-Entwickler Ben Cousins. „Selbst gefährliche Säbelzahn tiger sind dabei“, so Cousins weiter. Außerdem fügte er hinzu, dass im Laufe des Spiels das Klima zudem kälter wird und Sie gegen riesige Mammuts kämpfen müssen. Damit Ihr Häuptling und seine Stammesmitglieder die kalten Tage nicht fröstelnd in den Höhlen verbringen müssen,

liegt es an Ihnen, aus der Konfrontation mit den Mammuts das Beste zu machen und einige wärmende Felle zu ergattern. Bis es so weit ist, werden Ihre Höhlenmenschen allerdings „nur“ vom Hunger geplagt. Ihnen bleibt keine andere Wahl, als sich in die freie Wildbahn zu begeben und mit der Jagd zu beginnen.

Für die Nahrungsaufnahme ist aber bekanntlich nicht nur Fleisch geeignet. Früchte und Beeren sind genauso gesund, »

BONUS INFO

» INTERAKTIVE UMGEBUNGEN

Jeden Baum, den Sie im Spiel entdecken, können Sie auch fällen und zerkleinern. Die Äste lassen sich z. B. als Waffen einsetzen. Sie können das Holz sogar in Brand stecken, dafür müssen Sie aber erstmal herausfinden, wie man überhaupt Feuer macht.

» TIEFSEE

Obwohl in der derzeitigen Version noch keine Meereskreaturen enthalten sind, werden diese ein wichtiger Bestandteil des fertigen Spiels werden. „Unter Wasser wird eine tolle Atmosphäre herrschen und viele Kreaturen werden auf einen Angriff lauern“, sagte Ben Cousins. An Land wird es auch kleinere Lebewesen wie Ratten und Kakerlaken geben. Der Hersteller will die Entdeckungstouren so interessant wie nur möglich machen.



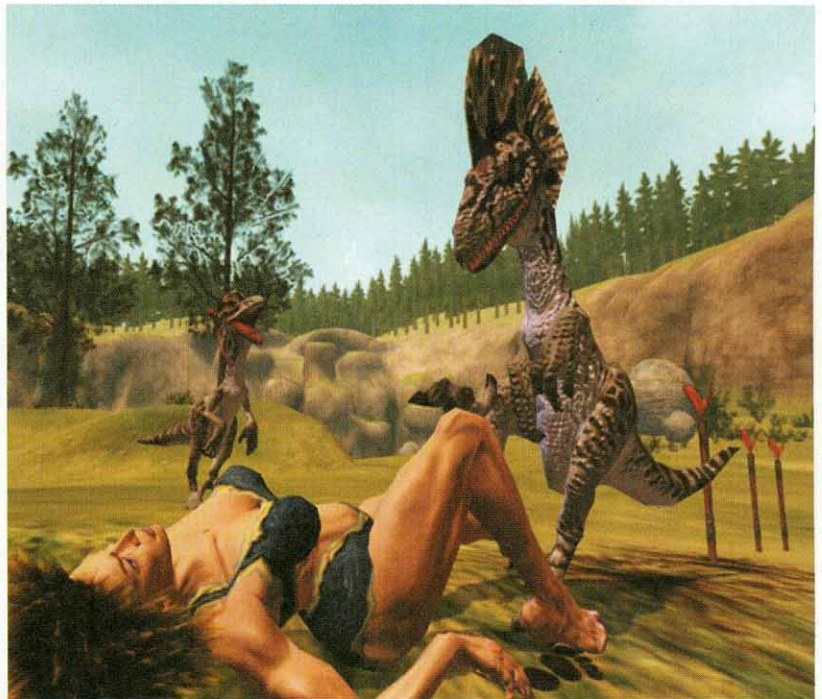
⬆ Noch nie sah ein Sandstrand detaillierter aus.



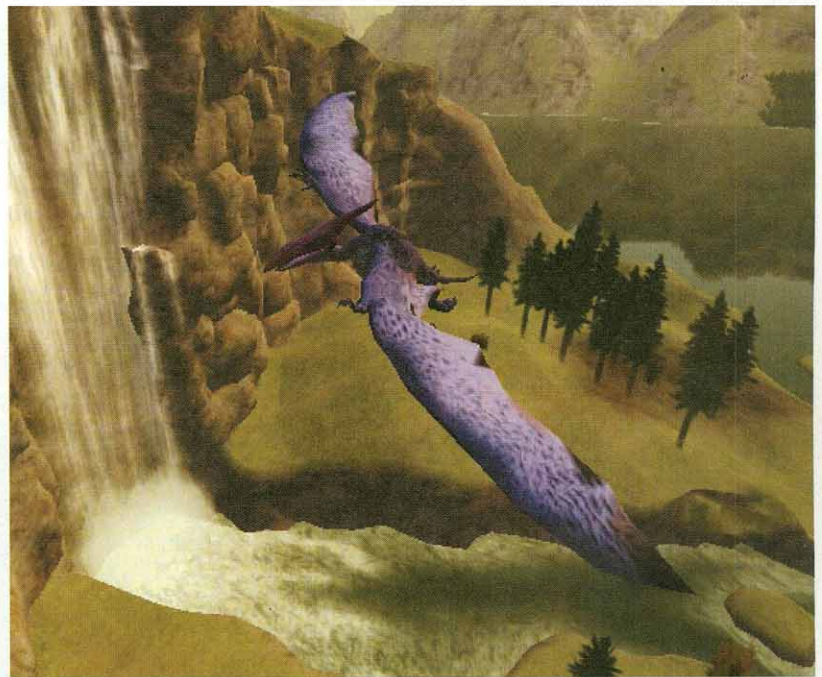
⬆ Nur die schnellsten Jäger bekommen etwas zu essen.



⬆ Ohne Speere sollten Sie nicht auf die Jagd gehen.



⬆ Sieht aus, als möchte der Dino der jungen Dame an die „Gazongas“ (O-Ton Steinzeit Junior).



⬆ Nicht nur zu Lande und zu Wasser droht Ihnen Gefahr, sondern auch aus der Luft.

BONUS INFO

» GESCHICHTSSTUNDE
BC steckt seit über
eineinhalb Jahren in der
Entwicklung, aber bevor
die Arbeit überhaupt
begonnen werden
konnte, gab es eine
lange Planungsphase.
„Je weiter wir kommen,
desto ehrgeiziger
werden wir aber“,
meint Joe Rider, Mit-
begründer von Intrepid.

„Sich alleine mit einem gigantischen T-Rex anzulegen,
geht natürlich voll in die Hose.“

» das weiß jedes kleine Kind. Unsere
Vorfahren mussten jedoch erst einmal
herausfinden, welche Pflanzen genießbar sind.
Wundern Sie sich also nicht, wenn einer Ihrer
Höhlenmenschen nach dem Genuss einer
unscheinbaren Beere plötzlich das Zeitliche
segnet.

Mit Fortdauer des Action-Adventures
müssen Sie außerdem bestrebt sein, Ihre Jungs
und Mädels „weiterzubilden“. Jeder einzelne
Charakter kann seine Fähigkeiten und
Verhaltensweisen ausbauen und verbessern.
Vor allem sollten Sie Ihren treuen Gefährten
beibringen, Sie im Kampf gegen sämtliche
Gegner zu unterstützen. Sich alleine mit einem

T-Rex anzulegen, geht meistens voll in die Hose.

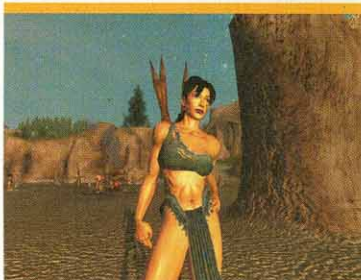
Obwohl Ihnen in BC permanent irgend-
welche Feinde an den Kragen wollen, dürfen
Sie nicht vergessen, die riesigen Umgebungen
zu erkunden. Diese sind in viele Gebiete
unterteilt, die in erster Linie die einzelnen Levels
des Spiels darstellen. „Jeder Level ist komplett
nichtlinear aufgebaut und mit verschiedenen
Missionen, Puzzles und Gegnern gespickt“,
erklärte Ben Cousins weiter. „Sobald Sie einen
bestimmten Level erreicht haben, wird der
nächste freigeschaltet. Das Prinzip ist fast schon
vergleichbar mit *Grand Theft Auto III*, dort
musste man ebenfalls erst auf die Reparatur
einer Brücke warten, bis man einen weiteren

Stadtteil betreten konnte.“ In den freigeschal-
teten Arealen können Sie sich zu jeder Zeit
bewegen, wie Sie wollen. Damit der Spieler
aber zu keiner Zeit das Gefühl hat, sich zu
verlaufen, wird BC ein umfassendes Karten-
und Informationssystem verpasst bekommen.

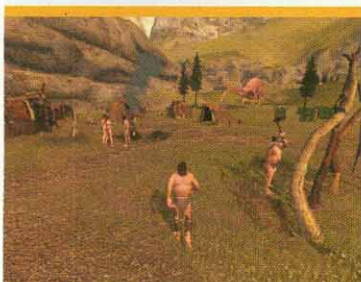
Zudem können Sie jedes sichtbare Objekt
im Spiel genauer unter die Lupe nehmen und
mit in den Spielverlauf einbeziehen. Sollten
Sie sich einmal in einer Situation befinden, in
der ein Kampf unvermeidlich ist, Sie aber keine
Waffe zur Hand haben, dann sehen Sie sich
einfach gründlich um. Möglicherweise können
Sie irgendeinen Gegenstand aus der freien
Natur zweckentfremden.

TRAUTES HEIM

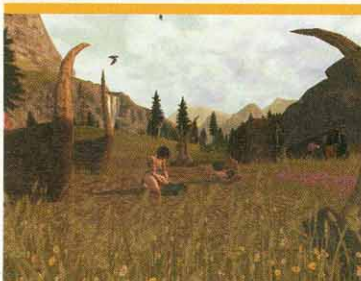
IHR LAGER IST IHR HAUPTQUARTIER Hier können Sie Ihrem Stamm neue Fähigkeiten beibringen.



» Beobachten Sie die angrenzenden Hügel, dort treiben sich Raptoren herum.



» Entdecken Sie neue Technologien und Sie können neue Einrichtungen bauen.



» Wenn Sie ein Item finden, sollten Sie es sofort in Ihrem Camp untersuchen.



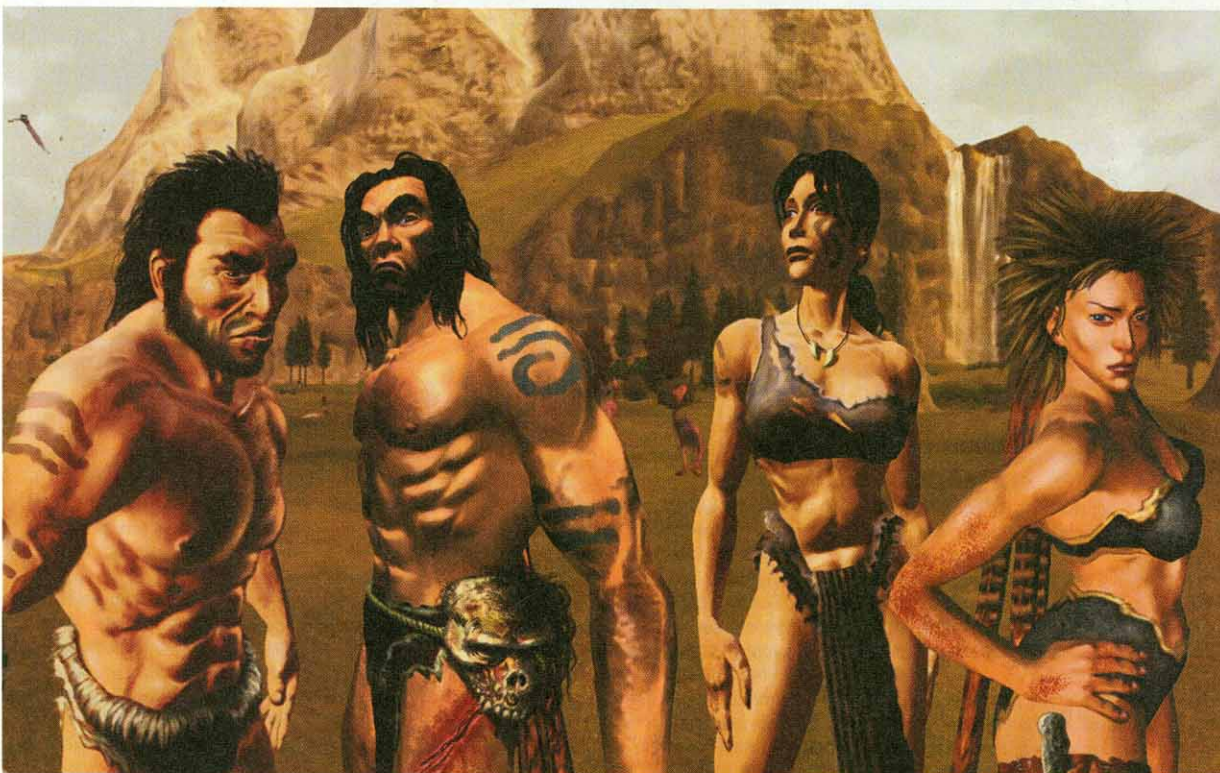
↑ Sieht so aus, als hätte Ihr Höhlenmensch beim Anblick des Riesen plötzlich doch noch Fracksausen bekommen.

„Manchmal erhalten Sie ein Power-up für Waffen oder eine neue Nahrungsquelle.“

» Vor allem sollten Sie aber die Intelligenz Ihrer Ötzi-Bande permanent weiterentwickeln. Dies schaffen Sie vor allem, indem Sie die diversen Rätsel im Spiel lösen. In einer Situation müssen Sie beispielsweise einige Dinosaurier erlegen, die sich in einer Grube aufhalten. Um diese Grube herum sind Felsbrocken platziert. Bringen Sie diese geschickt ins Rollen, können Sie damit die gefährliche Dino-Gang aufs Kreuz legen. Für jede Mission und Aufgabe, die Sie erfüllen, erhalten Sie einen Gegenstand. Sobald Sie diesen in Ihr Lager zurückgebracht haben, können Sie ihn genauer untersuchen und herausfinden, um was es sich genau dabei handelt und was sich damit anfangen lässt.

Manchmal handelt es sich dabei um ein Power-up für eine Waffe oder einfach nur eine neue Nahrungsquelle. Nur so schaffen Sie es, ständig neue Techniken zu entwickeln, die Ihnen dabei behilflich sein können, der dominanteste Stamm zu werden. Am Ende des Spiels könnten Ihnen z. B. fortgeschrittene Technologien wie Pfeil und Bogen zur Verfügung stehen.

In erster Linie steuern Sie zwar den Anführer des Stammes, in einigen Situationen können Sie aber auch in die Haut eines Untergebenen schlüpfen. Befehlen Sie Ihren stärksten Jungs, mit Ihnen auf die Jagd zu gehen, können Sie mit einem einzigen Knopfdruck die



↑ Die Charaktere sollten eher an B-Movies erinnern. Wie man unschwer erkennen kann, ist dies dem Hersteller bestens gelungen.

BONUS INFO

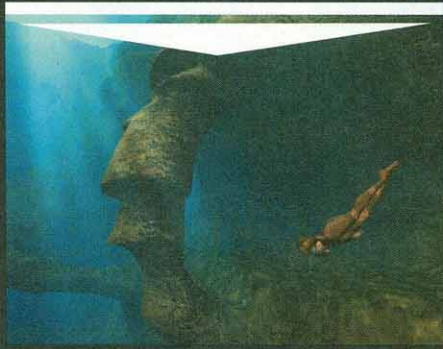
» ZELTE ABBRECHEN Immer wenn Sie einen neuen Level erkunden, zieht Ihr Stamm mit Sack und Pack in das neue Gebiet um. Wenn Sie am Strand sind, ist Ihr Camp am Strand. Wandern Sie dann in die Wüste aus, ist Ihr Lager ebendort. Je weiter Sie sich also vom eigentlichen Startpunkt des Spieles entfernen, desto länger brauchen Sie, wenn Sie wirklich einmal dahin zurückmüssen. Seien Sie bei der Rückkehr also besser extrem vorsichtig!



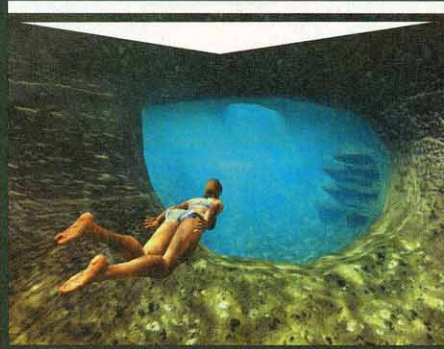
↑ Immer feste druff! Bewaffnet mit einem großen Knochen kämpft Ihre Powerfrau gegen dieses Biest.

MEERESPANDRAMA >>> Entdeckungsreisen im Wasser sind im fertigen Spiel sehr wichtig.

DER SPIELER MUSS die Tiefen des Ozeans so gründlich wie möglich erkunden, ...



... denn auf dem Meeresboden werden viele neue Gegenstände zu finden sein.



SOBALD SIE EINEN GEFUNDEN haben, sollten Sie schnell zum Luftschnappen wieder nach oben.



„Wir wollten dem Spiel mehr das Flair eines B-Movies verpassen, daher die muskelbepackten Kerle und die glamourösen Damen.“

>>> Kontrolle über jeden Ihrer fleißigen Helfer übernehmen und auf seine ganz spezielle Art gegen scheinbar übermächtige Gegner vorgehen.

In einer ernsten Zwickmühle befanden sich die Entwickler, als es um die optische Umsetzung der Hauptdarsteller ging. „Wir wollten, dass die Spieler gerne in die Rolle der Urmenschen schlüpfen“, meint Ben Cousins dazu. Und da kaum jemand gerne die Kontrolle über hässliche, bucklige Neandertaler übernehmen will, sehen die Charaktere in BC eher aus wie Arnold Schwarzenegger in seiner besten Zeit. Extrem muskulös und durchtrainiert stolzieren sie durch die Gegend, sogar das weibliche Geschlecht offenbart keine körperlichen Schwächen und glänzt mit leicht

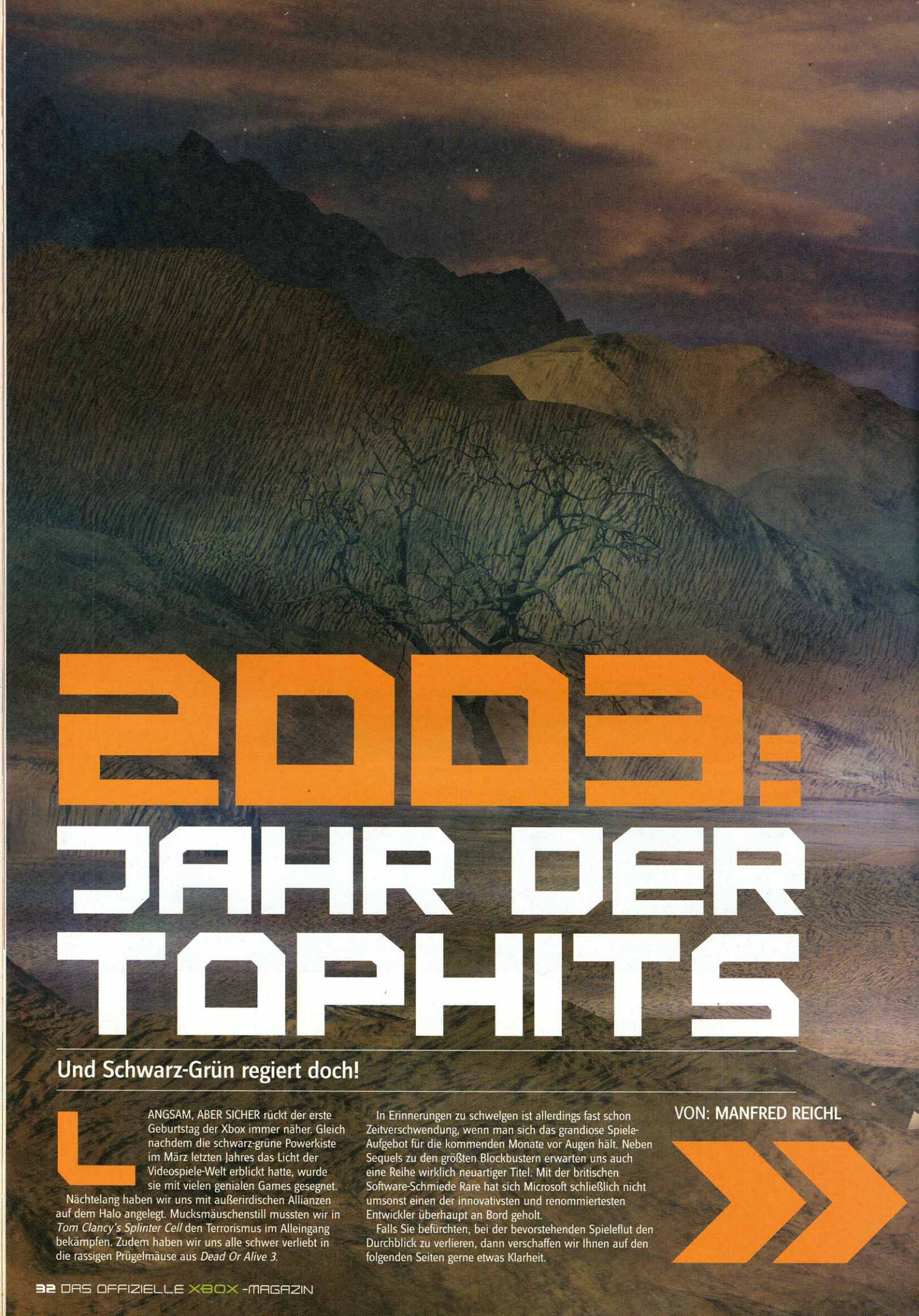
erkennbaren femininen Attributen. Cousins weiter: „Wir wollten dem Spiel mehr das Flair eines B-Movies verpassen, daher die muskelbepackten Kerle und die glamourösen Damen.“

Die Steuerung von BC ist äußerst simpel gehalten. Mit einer Taste rennen Sie, mit der anderen können Sie Gegenstände wie einen Prügel aufnehmen und als Waffe benutzen, mit einer weiteren werfen Sie das Objekt. Extrem hohen Wert legt der Entwickler auf die künstliche Intelligenz sämtlicher im Spiel enthaltener Lebewesen. „Wenn Ihre Stammesmitglieder einen T-Rex angreifen, läuft das alles über deren eigene KI ab“, so Cousins. Das Kampfsystem in BC soll ebenfalls kaum Wünsche offen lassen, wenn man dem Chef-Entwickler

Glauben schenken mag. Im Moment wird das System im Spiel an einem T-Rex ausprobiert. Das Exemplar, das Sie auf unseren Screenshots sehen, ist allerdings nur ein Baby, die Mutter wird laut Cousins doppelt so groß sein und doppelt so viel Platz zwischen ihren monströsen Kiefern haben.

Seit den Sims sind Personen-Simulationen nichts Neues mehr. Das Leben eines Steinzeit-Stammes nachzuspielen, aber definitiv schon. Ein Release im Herbst dieses Jahres ist angestrebt, möglicherweise werden wir aber erst nach dem nächsten Jahreswechsel mit dem fertigen Produkt beglückt. Auf jeden Fall werden wir mit BC ein extrem heißes Produkt in den Händen halten.





2003: JAHR DER TOPHITS

Und Schwarz-Grün regiert doch!

LANGSAM, ABER SICHER rückt der erste Geburtstag der Xbox immer näher. Gleich nachdem die schwarz-grüne Powerkiste im März letzten Jahres das Licht der Videospiele-Welt erblickt hatte, wurde sie mit vielen genialen Games gesegnet.

Nächtelang haben wir uns mit außerirdischen Allianzen auf dem Halo angelegt. Mucksmäuschenstill mussten wir in *Tom Clancy's Splinter Cell* den Terrorismus im Alleingang bekämpfen. Zudem haben wir uns alle schwer verliebt in die rassistigen Prügelmäuse aus *Dead Or Alive 3*.

In Erinnerungen zu schwelgen ist allerdings fast schon Zeitverschwendung, wenn man sich das grandiose Spiele-Aufgebot für die kommenden Monate vor Augen hält. Neben Sequels zu den größten Blockbustern erwarten uns auch eine Reihe wirklich neuartiger Titel. Mit der britischen Software-Schmiede Rare hat sich Microsoft schließlich nicht umsonst einen der innovativsten und renommiertesten Entwickler überhaupt an Bord geholt.

Falls Sie befürchten, bei der bevorstehenden Spieleflut den Durchblick zu verlieren, dann verschaffen wir Ihnen auf den folgenden Seiten gerne etwas Klarheit.

VON: MANFRED REICHL



XBOX

ONLY ON
XBOX

100 GAMES FOR 2003





MIDTOWN MADNESS 3

HERSTELLER: Digital Illusions

PUBLISHER: Microsoft

TERMIN: Februar 2003

EINE GANZE STADT, die Sie mit Ihrem Auto unsicher machen können? Dutzende Vehikel zum Verschrotten? Xbox-Live-Unterstützung? Hier dürfen Sie nach Herzenslust und ohne Angst um Ihren Führerschein rasen.



SUDEKI

HERSTELLER: Climax

PUBLISHER: Microsoft

TERMIN: Weihnachten 2003

ERSTKLASSIGE RPGs sind bisher Mangelware auf der Xbox. Spätestens *Sudeki* könnte dies endgültig ändern. Riesige Welten und eine opulente Grafik im allerfeinsten Nippon-Stil machen extrem Lust auf mehr.



RACING EVOLUZIONE

HERSTELLER: Infogrames

PUBLISHER: Infogrames

TERMIN: 6. Februar 2003

DIESES SPIEL könnte genauso gut *Racing (R)Evoluzione* heißen. Der Story-Modus des Spiels, in dem Sie eine eigene Sportwagen-Marke erschaffen und etablieren dürfen, stellt wahrlich eine Revolution für das Genre dar.

HALO 2



↑ Aliens aufgepasst, der Retter der Menschheit ist bald zurück!

Der MC kehrt zurück!

SPIELE-INFOs

HERSTELLER: BUNGIE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: WEIHNACHTEN 2003

DIESES SPIEL BEDARF wohl keiner besonderen Vorstellung mehr. Der Vorgänger hat das Ego-Shooter-Genre geradezu revolutioniert, die Erwartungen an den Nachfolger sind daher noch höher. Hersteller Bungie scheint sich aber seiner Aufgabe bewusst zu sein, denn auf dem bisher veröffentlichten Bildmaterial sieht der Master Chief überragender denn je aus. Zudem kann er jetzt sogar um Ecken spähen, Lichter ausschießen oder sprinten. Das nächste Weihnachtsfest verspricht äußerst actionreich zu werden, denn *Halo 2* kommt mit Xbox-Live-Unterstützung. Geil!

PROJECT GOTHAM RACING 2

Rasen mit Stil

SPIELE-INFOs

HERSTELLER: BIZARRE CREATIONS

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: SOMMER 2003

GANZ OHNE ZWEIFEL ist der Vorgänger eines der besten Rennspiele auf der Xbox. Nicht zuletzt aufgrund seines Punktesystems wusste *Project Gotham Racing* vollends zu überzeugen und schaffte einen erstklassigen Spagat zwischen einer realistischen Rennsimulation und einem Arcade-Racer. Wir freuen uns schon wieder tierisch auf High-Speed-Rennen am Steuer der coolsten Traumautos aus den Häusern Ferrari, Porsche, Aston Martin und Co. Mit Sicherheit werden es auch neue Kurse weiterer Welt-Metropolen in den zweiten Teil schaffen. Im schlimmsten Fall erwartet uns lediglich ein neuer Aufguss eines exzellenten Titels, im Idealfall DIE neue Rennspielreferenz.



↑ Wer qualmt, fällt auf.



↑ Alt, dennoch rasant



↑ Mit 200 Sachen durchs Dorf.

BREAKDOWN

HERSTELLER:

NAMCO

PUBLISHER:

ELECTRONIC ARTS

TERMIN: N. B.

Ein First-Person-Beat-'em-Up, das sich in die lange Liste der außergewöhnlichen Action-Titel von Namco auf der Xbox einreicht.

BREED

HERSTELLER:

BRAT DESIGNS

PUBLISHER:

CDV

TERMIN:

JULI 2003

Eine Mischung aus *Halo* und *Battle Engine Aquila*.

Futuristische, knallharte Kriegs-Action erwartet den Spieler.

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

HERSTELLER:

LEVEL-5

PUBLISHER:

MICROSOFT

TERMIN:

HERBST 2003

Dieses Multiplayer-RPG im Cel-Shading-Look könnte Segas *Phantasy Star Online* den Rang ablaufen. Wählen Sie eine Lebensform, gehen Sie online und sagen Sie „Adieu“ zu Ihren Liebsten – so sehr wird Sie dieses Spiel in den Bann ziehen.

ORCHID

HERSTELLER:

ARGONAUT

PUBLISHER:

N. B.

TERMIN: 2003

3D-Prügler im Comic-Stil mit einem Hauch von *Dark Angel*. Die weibliche Heldin erwacht zunächst aus einem Koma und streift kämpfend durch das Land.

DUALITY

HERSTELLER:

TRILOBITE

PUBLISHER:

KOCH MEDIA

TERMIN:

SOMMER 2003

Action-RPG in dunklem, schwermütigem

Ambiente mit vielen Charakteren (Hacker, Söldner), die zwischen der Realität und dem Cyberspace hin und her wechseln und Rätsel lösen müssen.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

HERSTELLER:

WARTHOG

PUBLISHER:

VIVENDI UNIVERSAL

TERMIN:

MÄRZ 2003

Mehrere Genres in einem vereint. In erster Linie geht es aber um Weltraum-schlachten in Ego-Perspektive. Die

Spieler können Fahrzeuge steuern oder zu Fuß Unheil stiften.

MUZZLE FLASH

HERSTELLER:

VICTOR

PUBLISHER:

N. B.

TERMIN:

NOVEMBER 2003

Online-Sniper-Action, in der sich die realen Spieler zu Teams zusammenrotten und mit genau gezielten, extrem brutalen Kopfschüssen gegeneinander behaupten müssen. Knallharte Kost für hartgesottene Shooter-Experten.



↑ True Fantasy: Hü, hott, Pferdchen!



↑ Orchid: Blutjung, aber gefährlich!



↑ Märchenhafter geht es kaum.



↑ Tolles Fell! Mit Perwoll gewaschen?

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Züchten Sie eine Armeel!

SPIELE-INFOs

HERSTELLER: RARE
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: WEIHNACHTEN 2003

RAREs ERSTES XBOX-SPIEL wird tatsächlich ein RPG sein. Hauptdarstellerin ist Prinzessin Kameo, die sechs Vorfahren aus den Klauen des bösen Trolls Thorn befreien muss. Doch die Prinzessin braucht nicht alleine in den Kampf zu ziehen. Zu ihrer Unterstützung muss die Heldin knapp 60 junge Kreaturen einfangen, die sie aufziehen und trainieren muss, ehe sie sich gemeinsam mit ihren neuen Schützlingen in die Schlacht gegen überdimensionale Endgegner wagen kann. Exklusiv auf der Xbox dürfen Sie riesige, wunderschöne Landschaften erkunden und sich auf ein Grafikfeuerwerk gefasst machen. Vor allem die Charaktere bestechen durch ihren Detailreichtum.

PROJECT ZERO

Gruseliges Foto-Shooting!

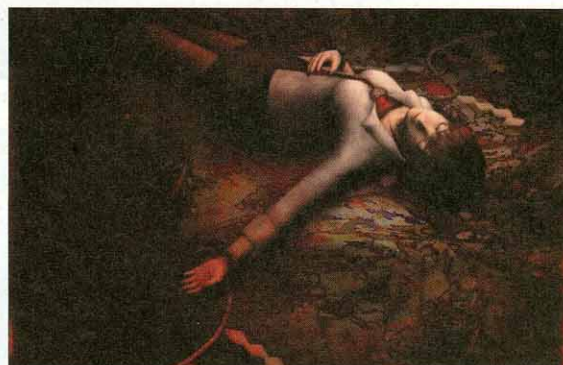
SPIELE-INFOs

HERSTELLER: TECMO
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: WEIHNACHTEN 2003

NACH SILENT HILL 2: INNER FEARS steht mit Project Zero ein weiterer Horror-Titel ins Haus. Ausgestattet mit einer Kamera, machen Sie sich auf

Entdeckungsreise durch ein furchteinflößendes Anwesen. Ihre Kamera ist die einzige Möglichkeit, sich der finsternen Kreaturen zu erwehren,

denen Sie begegnen. Doch nicht nur das: Sie müssen diese bedrohlich nahe an sich herankommen lassen, um sie erfolgreich beseitigen zu können.



↑ Eine Frau liegt am Boden. Was mag nur passiert sein?



BAPHOMET'S FLUCH III

HERSTELLER: Revolution Software
PUBLISHER: n. b.
TERMIN: Weihnachten 2003
IN SEINER DRITTEN AUFLAGE kommt das legendäre Point-and-Click-Abenteuer nun auch für die Xbox. Entwickler Charles Cecil: „Wir wollen ein Spiel erschaffen, das völlig neue Standards setzen kann.“



DOOM 3

HERSTELLER: id Software
PUBLISHER: Activision
TERMIN: Weihnachten 2003
DIE MUTTER aller Ego-Shooter, die einst die Aufmerksamkeit sämtlicher Spieler auf sich gezogen hat, kehrt zurück. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten, der in der Hölle gefangen ist. Grafische Spitzenklasse!



PSYCHONAUTS

HERSTELLER: Double Fine
PUBLISHER: Microsoft
TERMIN: Sommer 2003
DIE MACHER des PC-Adventures Sam & Max sind für dieses Adventure verantwortlich, das in den Köpfen von kriminellen Geisteskranken spielt. Sie bekämpfen das Übel somit direkt an der Wurzel.



↑ WCS 2003: Ruhiges Händchen benötigt.



↑ Ghost Master: erinnert an Ghostbusters.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

HERSTELLER: CODEMASTERS
PUBLISHER: CODEMASTERS
TERMIN: SOMMER 2003
Snooker auf der Xbox? Fans der Queue-Sportarten dürfen sich jetzt schon auf die Xbox-Fassung freuen.

KINGDOM UNDER FIRE

HERSTELLER: PHANTAGRAM
PUBLISHER: KOCH MEDIA
TERMIN: MAI 2003

Echtzeit-Strategie in einer Fantasie-Welt. Sie können Truppen in die Schlacht schicken und selbst mitmischen.

SOLDIER OF FORTUNE 2

HERSTELLER: RAVEN SOFTWARE
PUBLISHER: ACTIVISION
TERMIN: 2003
Ein weiterer First-Person-Shooter. Diesmal müssen Sie den globalen Terrorismus mit feinen Mitteln bekämpfen. Von Pumpgun bis Kampfmesser, alles ist erlaubt.

OTOGI

HERSTELLER: FROM SOFTWARE
PUBLISHER: N. B.

TERMIN: SOMMER 2003
Slash'em-Up, in dem sich ein fliegender Superheld in einer voll zerstörbaren Umgebung mit einem riesigen Schwert gegen Horden von üblen Monstern behaupten muss.

GHOST MASTER

HERSTELLER: SICK PUPPIES
PUBLISHER: EMPIRE INTERACTIVE

TERMIN:

MÄRZ 2003
Werden Sie ein Gespenster-General und kommandieren Sie eine Geister-Einheit, deren Aufgabe es ist, die Einwohner von Gravenille zu erschrecken.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

HERSTELLER: BOHEMIA INT.
PUBLISHER: CODEMASTERS
TERMIN: FRÜHLING 2003
Enorm realistisches Kriegsspiel mit ver-

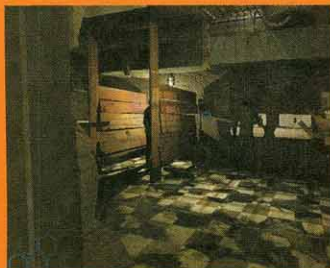
dammt intelligenten Feinden. Wird den Xbox-Live-Service unterstützen.

PERFECT DARK ZERO

HERSTELLER: RARE
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: WEIHNACHTEN 2003
Das lang erwartete Prequel zum einstigen Nintendo64-Hit. Neben sexy Joanna Dark dürfen wir eine überwältigende Grafik und supercoole Waffen im Kampf gegen Außerirdische erwarten. Vielleicht sogar online?

GANZ ZU SCHWEIGEN VON ...

Amped 2
Batman: Dark Tomorrow
Black Skies
Brute Force
Conflict: Desert Sabre
Conker's Bad Fur Day 2
Cops
Charlie's Angels
Crimson Sea
Crimson Skies
Curse
Dark Angel
Dead To Rights
Defender
Deus Ex 2
Dino Crisis 3
Driver 3
Falcone: Into The Maelstrom
Freekstyle
Futurama
House of the Dead III
Indiana Jones And The Emperor's Tomb
Kakuto Chojin
Loose Cannon
Malice: Kat's Tale
Mercedes-Benz World Racing
Mission Impossible
Moto X
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Nightcaster II



↑ Deus Ex 2: Noch ein Superhit!

PANZER DRAGON ORTA



↑ Feindlicher Flottenangriff!

Debüt eines Klassikers!

SPIELE-INFOs

HERSTELLER: SMILEBIT

PUBLISHER: INFOGRAMES

TERMIN: 20. MÄRZ 2003

ENDLICH GIBT SICH DIE BEKANNTE und erfolgreiche *Panzer Dragoon*-Reihe auch auf der Xbox die Ehre. Nach einem schrecklichen Krieg kämpfen die wenigen Überlebenden verzweifelt um ihre Existenz. Eine Gruppe mutiger Rebellen stellt sich den grausamen neuen Herrschern und nimmt den Kampf auf. Es liegt an Ihnen, durch riesige und mysteriöse Welten zu streifen und die Menschheit zu retten. Vor allem müssen Sie dabei actiongeladene Luftkämpfe gegen furchteinflößende Kreaturen bestreiten. Neben Ihren Superwaffen können Sie auch magische Kräfte und ausgefallene Angriffstechniken zu Hilfe nehmen. Den Spieler erwartet eine beeindruckende 3D-Grafik.

MGS2: SUBSTANCE

Der neue alte Meister?

SPIELE-INFOs

HERSTELLER: KONAMI

PUBLISHER: KONAMI

TERMIN: FRÜHLING 2003

DAS VON VIELEN als bestes PS2-Spiel aller Zeiten gehandelte *Metal Gear Solid 2* kommt in einer aufgemotzten Fassung auf die Xbox. Als Solid Snake müssen Sie einen mysteriösen Waffentransport untersuchen und verhindern, dass eine tödliche Waffe in die falschen Hände gerät. Versteckte Charaktere, unzählige Storywendungen und völlig neue Spielmodi erwarten den Spieler dieses Stealth-Action-Titels. Wird Solid Snake den Stealth-Thron von Sam Fisher zurückerobern können?



↑ Es kann nur einen geben?!



↑ Schicker als James Bond



↑ Erst anschleichen, dann eiskalt zuschlagen.

FRÜHLINGSGEFÜHLE Folgende Top-Titel lassen dem Begriff „Nachweihnachtsflaute“ keine Chance:



↑ Im Cockpit eines Robos

STEEL BATTALION

HERSTELLER:

CAPCOM

PUBLISHER:

MICROSOFT

TERMIN: FEBRUAR 2003

Gigantische Mech-Schlachten sind nichts Besonderes, ein Controller mit ungefähr 40 verschiedenen Knöpfen allerdings schon. Mit so einem Monstrum steuern Sie Ihr Vehikel.



↑ Die Helden des Funk

TOEJAM & EARL III

HERSTELLER:

SEGA

PUBLISHER:

INFOGRAMES

TERMIN: FRÜHLING 2003

Das altherwürdige Plattform-Jump&Run mit seinen funkigen Charakteren ToeJam, Earl und Latisha gibt's bald in einer spaßigen, bunten 3D-Welt. Möge der Funk mit Ihnen sein!



↑ Ein Volleyball zu viel!

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

HERSTELLER:

TECMO

PUBLISHER:

MICROSOFT

TERMIN: FEBRUAR 2003

Juhu, unsere Träume werden wahr. Stahlharte Kämpferinnen relaxen leicht bekleidet an malerischen Traumstränden. Das Leben ist DOCH fair!



↑ „Tolles Buttermesser!“

NINJA GAIDEN

HERSTELLER:

TECMO

PUBLISHER:

MICROSOFT

TERMIN: FRÜHJAHR 2003

Schwarze Ninjas, die eigentlichen Erfinder des Stealth-Genres, geben sich in diesem Beat 'em Up die Ehre. Kung-Fu-Manöver und Schwertkämpfe: Riecht nach harter Action.



↑ Umzingelt!

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

HERSTELLER:

BIOWARE

PUBLISHER:

ACTIVISION

TERMIN: FRÜHJAHR 2003

Ein Star Wars-RPG, das in einem Universum 4.000 Jahre vor den Filmen spielt. Sie können sich auf die Seite des Guten oder Bösen schlagen.

XIII

Shooter im Comic-Look

SPIELE-INFOs

HERSTELLER: UBI SOFT

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: HERBST 2003

UBI SOFTS AUSSERGEWÖHNLICHER EGO-SHOOTER sieht aus und spielt sich wie ein interaktiver Comic. Kein Wunder, immerhin basiert *XIII* auf der gleichnamigen belgischen Comic-Reihe von Jean van Hamme. Das Spiel präsentiert sich in allerfeinstem Cel-Shading. Sicherlich ungewöhnlich für



↑ In *XIII* können Sie Feinde als Schutzschild benutzen!

einen Ego-Shooter, aber dafür umso interessanter. Im Spiel muss sich der von Amnesie geplagte Agent XIII mit seinem sechsten Sinn durch eine Verschwörung in Regierungskreisen kämpfen. Von Flashbacks geplagt, erinnert sich Ihr Charakter nur nach und nach an seine Vergangenheit.



↑ Nur nicht verlaufen im quirligen Hongkong!



↑ Hongkong, 12 Uhr: Die Sonne brennt.

SHENMUE II

Action in Hongkong

SPIELE-INFOs

HERSTELLER: SEGA-AM2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 1. QUARTAL 2003

IM NACHFOLGER DES LEGENDÄREN Dreamcast-Hits schlüpfen Sie in die Rolle von Ryo, der durch verschiedene Abschnitte Hongkongs zieht, um den Tod seines Vaters zu rächen. *Shenmue II* besticht durch seine riesige, interaktive Welt, in der sich Tag und Nacht abwechseln, Wolken vorüberziehen und sich Sonnenschein urplötzlich in Regen verwandelt. Dem Spieler steht es zudem frei, sämtliche Areale und Umgebungen zu erkunden und dort zu „leben“. Sie können vielerlei Aktivitäten unternehmen, wie z. B. Ihr Geld beim Glücksspiel verprassen oder auch einfach nur hart dafür arbeiten. Für die 3D-Kämpfe zeichnen die *Virtua Fighter*-Entwickler verantwortlich. Über 50 verschiedene Schläge, Tritte, Haltegriffe und Kombos hat Ihr Recke drauf. Noch nie gab es ein umfassenderes Kampfsystem in einem Nicht-Prügelspiel. Im Mittelpunkt steht allerdings die epische Storyline des Spiels, die mit zahlreichen Wendungen aufwartet. Ursprünglich waren vier Teile geplant, *Shenmue III* könnte ebenfalls für die Xbox erscheinen.

ODER DIE ...

Nightmare Creatures 3

N.U.D.E.

Phantasy Star Online

Project BGE

Quake IV

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Rolling

Shaun Murray's Pro

Wakeboarder

Shining Lore

Shrek 2

Smashing Drive

Sneakers

Sniper Elite

Soul Calibur II

Starcraft: Ghost

Star Wars Galaxies

Strident: The Shadow Front

The Four Horsemen Of The

Apocalypse

The Great Escape

Thief 3

Toca Race Driver

Tom Clancy's Rainbow Six

Tork

True Crime: Streets Of LA

Twin Caliber

Vexx

Virtua Fighter 4.1

Warhammer 40.000

Wolverine's Revenge

WWE Crush Hour

Yager

Zapper



↑ Rayman 3: Es wird gehüpft.

AUSSERDEM NOCH DICK DABEI

Zu einigen dieser Hits finden Sie noch mehr Infos in diesem Heft.



↑ Nette Dessous

BC

HERSTELLER:

INTREPID

PUBLISHER:

MICROSOFT

TERMIN: HERBST 2003

Führen Sie einen Neandertaler-Stamm durch die grausame Urzeit. Bringen Sie Ihren Charakteren neue Fähigkeiten bei, um zu überleben. Hungrige Dinos warten auf Nachtisch!



↑ Hefte raus, Klassenarbeit!

FABLE

HERSTELLER:

BIG BLUE BOX

PUBLISHER:

MICROSOFT

TERMIN: WEIHNACHTEN 2003

Könnte das ultimative Role-Playing-Game werden. Geleiten Sie einen kleinen Jungen von seiner Kindheit bis zum Erwachsensein durch eine bildhübsche Märchenwelt.



↑ David gegen zwei Goliaths

GALLEON

HERSTELLER:

CONFOUNDING FACTOR

PUBLISHER:

VIRGIN INTERACTIVE

TERMIN: FEBRUAR 2003

In diesem storybasierten Action-Abenteuer werden interessante Charaktere in mysteriöse Abenteuer verstrickt. Die Hauptpersonen bewegen sich äußerst agil.



↑ Halten die Reifen?

LAMBORGHINI

HERSTELLER:

RAGE SOFTWARE

PUBLISHER:

RAGE SOFTWARE

TERMIN: FEBRUAR 2003

Schnelle, italienische Flitzer warten darauf, mit Karacho durch die Gegend zu düsen. Sie dürfen sich sogar online hinter die Lenkräder der edlen Karossen klemmen.



↑ Wer zuerst schießt ...

TEAM SAS

HERSTELLER:

RAGE SOFTWARE

PUBLISHER:

RAGE SOFTWARE

TERMIN: NOVEMBER 2003

Übernehmen Sie die Rolle eines Mitglieds einer vierköpfigen Elite-Einheit und schlagen Sie sich mit Ihrem Team durch einen gefährlichen Dschungel. Tolle Grafik inklusive!

LESERBRIEFE

SCHREIBEN SIE UNS: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an: oxm-leserbriefe@computec.de
 Unser Diskussionsforum finden Sie übrigens in den Communitys der PLAYZONE (www.pszone.de), N-ZONE (www.n-zone.de)
 und der Kids Zone (www.kidszone.de).



KONTAKT GESUCHT!

Hallo liebe Xboxer,
 ich möchte mir morgen,
 zusammen mit einem Freund,
 ein System-Link-Kabel kaufen! Aber nun
 weiß ich nicht, ob beide Spieler die
 Spiele brauchen, die wir spielen wollen.
 Brauchen beide Spieler die gleichen
 Spiele?

Hannes Klostermann
 (per E-Mail)

Hallo Hannes!
 Was wäre der stressige

Redaktionsalltag ohne das
 spannende *Halo*-Multiplayer-Match
 nach Feierabend? Wenn man jedoch
 nicht mit klitzekleinen Ausschnitten im
 Splitscreen spielen will, bedarf es eines
 gewissen Aufwands. Neben einem
 Link-Kabel, je einem Fernseher und
 einer Xbox wird auch noch das
 entsprechende Spiel für jede Box
 benötigt. Den größten Teil der
 Spieldaten liest die Xbox bei dieser
 Verbindung dann von der eigenen DVD,
 so dass lediglich die wichtigen Daten
 des Mitspielers an der anderen Konsole
 über das Link-Kabel übertragen werden

müssen (und umgekehrt). Dadurch wird
 ein schneller, reibungsloser
 Datenaustausch sichergestellt.



HER MIT DEN ROLLENSPIELEN!

Hallo! Ich weiß nicht, ob ich
 hier richtig bin, ich wollte
 fragen, ob es endlich auch mal
 ROLLENSPIELE für die Xbox geben wird,
 also in Kürze (so ungefähr in 3 Monaten
 oder so) wie z. B. das Spiel *Final Fantasy*
 X auf der PlayStation 2.

Ömer Özdemir
 (per E-Mail)

Hi Ömer!

Keine Frage, hier bist du extrem richtig.
 Auch in unserer Redaktion spuken
 einige extreme Rollenspiel-Fans herum,
 die nur darauf warten, dass die
 Rollenspiel-Flut auch endlich auf die
 Xbox übergreift. Bisher sieht die Liste
 aber recht kurz aus. Gerade mal
Morrowind, *Baldur's Gate* und *Metal*
Dungeon stehen bereit, um
 Rollenspieler in ihren Bann zu ziehen.
 Allerdings sind diese drei recht
 ungewöhnlich für das RPG-Genre.
Morrowind ist ein komplexes Spiel,
 das ein ganze Welt simuliert, *Baldur's*
Gate ist sehr actionbetont und *Metal*
Dungeon ... äh, lassen wir das lieber.
 In diesem Jahr kommen aber noch
 einige Hitkandidaten heraus, die das
 Zeug haben, frischen Wind in das
 Genre zu hauchen. Alleine schon *Fable*
 (siehe Seite 22), *Kameo*, *Duality* und
 das heiß erwartete *Sudeki* sehen vom
 ersten Eindruck schon sehr nett aus.
 Aber auch unter Xbox Live wird es
 mehrere Online-Rollenspiele geben.

Hier sind bisher *Phantasy Star Online*,
Star Wars: Knights of the Old Republic
 und *True Fantasy Live Online*
 angekündigt. Wenn all diese Titel
 halten, was sie versprechen, wird 2003
 ein großartiges Rollenspieljahr.



97 % ODER 92 %?

Hallo liebes OXM-Team,
 zuerst einmal muss ich euch
 wirklich loben! Eure
 Zeitschrift ist ein Meisterwerk, auch
 wenn der Preis ein bisschen hoch ist.
 Nun zur eigentlichen Kritik:
 1. Lasst den Scheiß mit dem Xbox Man
 weg!!!
 2. In den ersten Ausgaben eures
 Magazins bekam *Halo* in der Xbox-Elite
 immer satte (unverdiente) 97 Prozent.
 Erst seit neuestem wurde die Wertung
 auf 92 Prozent herabgesetzt, was auch
 völlig gerechtfertigt ist. Aber wieso?

Florian Gürtler
 München

Hallo, Florian!
 Meisterwerk?!? Äh ... ja ... zu viel der
 Güte. Lassen wir das jetzt mal
 unkommentiert stehen und kommen
 direkt zu deinen Fragen:
 1. Bis jetzt haben wir unsere Umfrage
 aus der letzten Ausgabe noch nicht
 vollständig ausgewertet. Wir können
 allerdings schon mal so viel verraten,
 dass es bis jetzt sehr schlecht um die
 Zukunft unseres Superhelden gestellt
 ist. Hans und Jean möchten an dieser
 Stelle erneut an den Humor der Leser
 appellieren und mit den Worten:
 „Rettet Xbox Man!“ zu spontanen
 Sympathie-Kundgebungen aufrufen.
 2. Gut beobachtet! Seit der letzten
 Ausgabe haben wir die Wertungen in



FÜHRERSCHHEIN?!

Sehr geehrte Redaktion,
 in Ausgabe 12/02 Ihrer Zeitschrift haben Sie auf Seite 49 in dem Bericht
 über *Unreal Championship* Folgendes geschrieben: „... ähnlich wie bei *Halo*
 können Sie für diese Aufgabe Fahrzeuge benutzen ...“.
 Ich bin nun Besitzer dieses Spieles und sehe weit und breit keine Fahrzeuge;
 entweder bin ich blind oder es sind gar keine Fahrzeuge da. Können Sie mir bitte
 auf die Sprünge helfen?
 Vielen Dank und mit freundlichen Grüßen

Bernhard Schlegel
 Blaustein

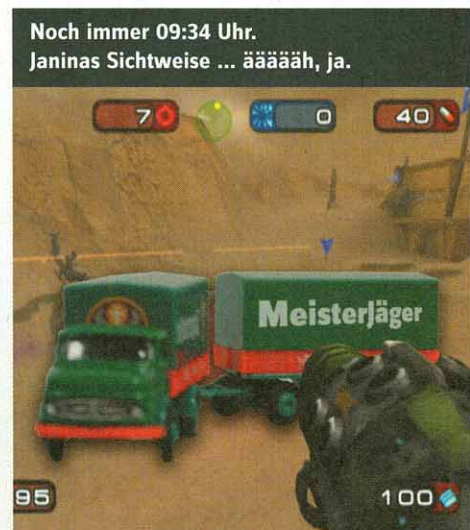
Stimmt, da haben wir uns ein dickes Ei gelegt und müssen hier mal
 klarstellen: Es gibt keine Fahrzeuge bei *Unreal Championship*.
 Janina, die Autorin des betreffenden Artikels, hat sich ausführlichst mit dem
 Spiel beschäftigt und wir halten auch weiterhin an unserer Wertung fest. In
 Anbetracht des Umfangs von *Unreal Championship* war es jedoch unmöglich,
 das Spiel komplett durchzuspielen. Um wirklich alle Features des Spieles im
 Artikel zu beschreiben, haben wir uns auf offizielle Informationen des
 Herstellers Infogrames verlassen, die ausdrücklich Fahrzeuge in *Unreal*
Championship erwähnen. Hier muss es in der Presseabteilung des Herstellers
 wohl zu einer Verwechslung von *Unreal Championship* und *Unreal*
Tournament für den PC gekommen sein.
 Wir möchten uns an dieser Stelle aber nochmals für den extremen Patzer in
 aller Form entschuldigen.
 ... obwohl folgendes geheimes Überwachungsvideo beweist, dass alles doch
 ganz anders war:



Ein verhängnisvoller Tag im November:
 09:30 Uhr, Janina testet Unreal.



09:34 Uhr, Manfred sabotiert den Test mit
 einem Spielzeuglastwagen. Wie gemein.



Noch immer 09:34 Uhr.
 Janinas Sichtweise ... ääääh, ja.



unserer Testübersicht an unseren Standard angepasst und benutzen nicht mehr die Endergebnisse unserer englischen Kollegen, auf die wir nur in der Startphase des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINES zurückgriffen. Die englischen Wertungen waren seinerzeit jedoch auch als solche gekennzeichnet.

An dieser Stelle wollen wir auch noch mal die Chance nutzen, unser Wertungssystem zu erklären. Einigen Lesern ist es ein wenig sauer aufgestoßen, dass wir ihrer Meinung nach zu niedrige Wertungen vergeben. Besonders *Medal of Honor: Frontline* und *Jedi Knight 2* waren zwei Titel, zu denen uns immer wieder Briefe erreichen.

Nun, wir teilen bei unseren Wertungen nicht die gängige Praxis der meisten anderen Magazine, bei denen sich die Punkte-Skala scheinbar nur zwischen 65 und 95 Prozent abspielt. Wir machen vom vollständigen Prozentsystem Gebrauch und somit von der gesamten Wertungsskala von 1 bis 100. Das bedeutet beispielsweise, dass Spiele, die eine 50-Prozentwertung bekommen haben, sowohl technisch, als auch hinsichtlich des Spielspaßes absoluter Durchschnitt sind. Wer einen Blick auf unser Test-Intro wirft und sich die Erklärung der einzelnen Wertungsstufen ansieht, kann feststellen, dass die Klasse der absoluten Spitzentitel bereits bei 75 % anfängt. Da jeder Titel, der eine Wertung von über 85 % bekommt, einen Elite-Stempel verpasst kriegt und in die ewige Bestenliste aufgenommen wird, überlegen wir es uns sehr gut, ob es ein Spiel wirklich wert ist, dieses Gütesiegel zu erhalten. Wenn man bedenkt, dass Xbox-Spiele in der Regel zwischen 60 und 70 Euro kosten, ist es unserer Meinung nach nur sinnvoll, wenn man die Titel etwas härter als alle anderen Zeitschriften bewertet. Jeder Leser des OXM kann somit sicher sein, dass ein Spiel, das

ein 70er-Rating kassiert hat, auch immer sein Geld wert ist.



VERGANGENHEITS-BEWÄLTIGUNG

Tach Redaktion!
(...)

Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen: Auf einer großen, bekannten, amerikanischen Internet-Seite habe ich gelesen, dass *The Last Ninja* für die Xbox erscheinen wird. Ist es tatsächlich das *The Last Ninja*, das ich schon auf dem C64 so geliebt habe? Was hat denn das Xbox-Spiel noch damit zu tun? Wird es auch die gleiche Handlung haben? Klärt mich bitte auf.
Gruß!

Ansgar Gutmann
Donauwörth

Hallöchen Ansgar!

Ja, es stimmt! Es handelt sich bei *The Last Ninja* wirklich um eine Umsetzung des beliebten C64-Spieles aus der Vor- und Frühgeschichte der Videospiele. Noch mit der absolut genialen Grafik von damals vor Augen reiben sich Jean und Manfred bereits die Hände und freuen sich auf die Rückkehr des Meisterninjas. Allerdings solltest du nicht denselben Fehler begehen wie Jean. Kurz nachdem er von der Ankündigung dieses Titels hörte, spazierte er auf seinen Dachboden, kramte seinen uralten C64 wieder aus und schmiss *The Last Ninja* in das Disketten-Laufwerk. Vielleicht war es historische Verklärtheit, vielleicht wollten sich auch die Augen des jungen Hüpfers aus den 80ern nicht mehr öffnen - das Spiel sah jedenfalls auf einmal total scheiße aus. Dafür freuen wir uns jetzt um so mehr auf die grafisch superbe Neuauflage. In den USA erscheint das Spiel bereits im März. Wir rechnen mit einem Europa-Start zum dritten Quartal.

Kurz und knapp



HALO OHNE DOLBY DIGITAL?

Vor einem Monat habe ich mir einen DVD-Player mit Dolby-Digital-Anlage gekauft. (...) Kaum zu Hause angekommen, habe ich den ganzen Techniksalat RICHTIG verbunden, schiebe *Halo* rein und freue mich auf eine dolbydigitale Schlacht gegen die Allianz - und was höre ich?!?! Einen popeligen Sound aus drei Boxen! Was soll das? Muss ich mir ein oberteures Surround-System kaufen, oder was? Wieso funktioniert dieser Mist nicht?

Daniel Müller
Gifhorn

Äh, schon mal im Betriebssystem unter Einstellungen gegangen und dort auf Audio geklickt? Wenn dein RGB-Kabel einen optischen Ausgang besitzt, kannst du dort nämlich Dolby Digital und dts aktivieren.

Jana Mahnke
Barum



ABONNENTEN GESUCHT!

Wo bleibt das Abo?

Dennis Hildebrandt
Bremen

Schau mal auf Seite 4. Da erfährst du mehr.



REICHT DAS?

Hil!
Ich hätte eine Frage!

Was braucht man, um mit der Xbox ins Netz zu gehen?
Geht es auch mit einer T-DSL-Flatrate?

Andre Reisacher
(per E-Mail)

Ja, Mama!



MUTTERSÖHNCHEN UND COACHPOTATOES!

In der letzten Ausgabe habt ihr geschrieben, was die einzelnen Redakteure zu Weihnachten machen. Ich bin entsetzt! Die eine Hälfte hängt bei ihren Müttern rum und die andere vor dem Fernseher. Geht mal raus und erlebt etwas!

Machen wir doch! Nur zu Weihnachten werden wir alle sehr häuslich und außerdem ist es draußen schweinekalt. Ansonsten sind wir harte Kerle (bzw. ein extrem heftiges Girlie), die andauernd einen draufmachen und exxtrem hart im Nehmen sind.



WIE SIEHST DU DENN AUS?!

Hallo, Jean!

Du könntest so ein hübscher Junge sein. Nimm bloß dieses hässliche Stirnband ab!

Ilse Jung
Bleckede



Einige Tage später. Das OXM ist bereits gedruckt. Jean hält eine seiner typisch freundlichen Redaktionsansprachen.



Fortsetzung folgt ... hoffentlich nicht.

TEST ÜBERSICHT

Eine knackige, informative Übersicht über alle bislang erhältlichen Xbox-Spiele samt Wertung!

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
AGGRESSIVE INLINE	Ausgabe 11/02	Fun-Sport	„In Ansätzen tatsächlich eine Konkurrenz für <i>Tony Hawk</i> “	77%
ALL-STAR BASEBALL 2003	Ausgabe 01/02	Baseball	„Genre-Fans werden ihren Spaß haben.“	70%
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%
AZURIK: RISE OF PERATHIA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Ein Action-Adventure, dessen Optik über das Gameplay hinwegtäuscht.“	38%
BARBARIAN	Ausgabe 11/02	Beat 'em Up	„Ein solides, gut spielbares Arcade-Prügelspiel mit einigen netten Ideen“	74%
BATMAN: VENGEANCE	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Der Comic-Flattermann zeigt sich von seiner schlechten Seite.“	45%
BATTLE ENGINE AQUILA	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Steuern Sie einen Super-Mech durch futuristische Schlachten. Sehr gutes Spiel!“	84%
BDFL MANAGER 2003	Ausgabe 01/03	Strategie	„Ein solider Fußballmanager in bewährter Tradition“	81%

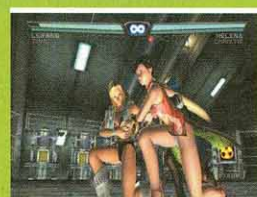
DIE XBOX ELITE

DAS IST DIE absolute Xbox-Elite – eine handverlesene Auswahl von Spielen, die eine Wertung von 85 % oder mehr eingefahren haben. Sie haben die Garantie, dass jeder einzelne Titel hervorragend gelungen ist. Diese Spiele sollten auf Ihrer Liste sein, wenn Sie Ihre Spielesammlung erweitern wollen. Diese Games vereinen hervorragende Grafik und tolles Gameplay zu einem Spielspaß-Feuerwerk erster Güte.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

GENRE: Snowboarding
„Süchtig machend, eindrucksvoll und mit extrem viel Tiefgang.“
WERTUNG: 87%



DEAD OR ALIVE 3

GENRE: Beat 'em Up
„Leicht zu erlernen, cooles Design und motivierend, wie es nur Fighting-Games sein können.“
WERTUNG: 86%

BIG MUTHA TRUCKERS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Big Mutha Truckers ist erfrischend innovativ und auf jeden Fall einen Blick wert.“	82%
BLADE 2	Ausgabe 12/02	Action	„Blutleere Vampir-Action mit jeder Menge Gewalt“	52%
BLOOD OMEN 2	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Das lineare Gameplay zieht die bissige Action-Erfahrung runter.“	63%
BLOOD WAKE	Ausgabe 01/03	Action-Rennspiel	„Spektakuläres, aber fehlerhaftes Action-Rennspiel mit klangvollem Namen“	45%
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 rumdrehen.“	10%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Eine hervorragende Umsetzung der TV-Serie“	83%
BURNOUT	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Ein großartiger Arcade-Racer mit toller Optik. Eines der besten Xbox-Rennspiele.“	82%
CEL DAMAGE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Hektisches Gameplay, nur im Mehrspielermodus motivierend.“	55%
CHASE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Sehr hektisches Spiel, das nur im Mehrspielermodus Spaß macht.“	40%
CIRCUS MAXIMUS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Originelle Ben Hur-Idee, aber die Grafik und das Gameplay sind echt übel.“	35%
COMMANDOS 2: MEN OF HONOR	Ausgabe 01/02	Strategie	„Eine gelungene Umsetzung des PC-Klassikers“	79%



PROJECT GOTHAM RACING

GENRE: Rennspiel
„Ein episches Rennspiel, das extreme Detailtreue mit perfekter Unterhaltung kombiniert“
WERTUNG: 87%



JET SET RADIO FUTURE

GETESTET IN: Ausgabe 01/02
GENRE: Jump & Run/Skating
„Abgefahrenes Inline-Skater-Abenteuer im Cel-Shading-Look“
WERTUNG: 89%

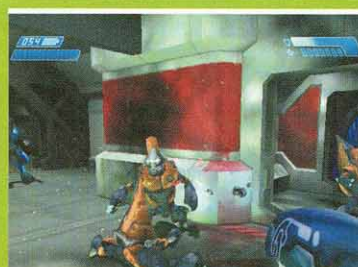


CONFLICT: DESERT STORM	Ausgabe 11/02	Arcade/Strategie	„Einfacher, aber unterhaltsamer Taktik-Shooter mit hochwertigen Szenarien“	81%
CRASH	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Simple Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet.“	66%
CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen.“	71%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Ein netter Zusammenschmitt aus den beiden ersten Teilen“	73%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrenen 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 Abseits für Davids altbackenes Fußball-Spiel“	42%
DEADLY SKIES	Ausgabe 01/02	Flugsimulation	„Leider gibt es zurzeit noch keine Alternativen in diesem Genre.“	52%
DEATHROW	Ausgabe 12/02	Action	„Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor.“	53%
DYNASTY WARRIORS 3	Ausgabe 01/03	Action	„Hinter der schlechten Grafik verbirgt sich ein motivierendes Prügelspiel.“	70%



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

GETESTET IN: Ausgabe 01/03
GENRE: Skateboarding
„Auch im vierten Teil bleibt Tony Hawk ungeschlagen.“
WERTUNG: 89%



HALO

GENRE: Ego-Shooter-Action
„Ernsthaft: Sollten Sie eine Xbox besitzen und kein Halo in Ihrer Sammlung haben, dann ist das wirklich ein Armutszeugnis.“
WERTUNG: 92%





MOTO GP

GETESTET IN: Ausgabe 01/02

GENRE: Rennspiel

„Heiße Motorrad-Rennen, verbunden mit einer genialen Steuerung, rocken die Rennspiel-Gemeinde.“

WERTUNG: 88%



RALLISPORT CHALLENGE

GENRE: Rallye-Rennspiel

„Die wunderschöne Umgebungsgrafik und das Rallye-Spielprinzip motivieren ungemein.“

WERTUNG: 85%



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%
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Ausgabe 01/02	Sport	„Sowohl spielerisch als auch grafisch können wir auf der Xbox mehr erwarten.“	32%
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Authentisches Gameplay sorgt für gute Laune im Snowboard-Paradies.“	70%
F1 2002	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Solides Formel-1-Spiel mit allen aktuellen Saison-Daten“	71%
FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002	Ausgabe 01/02	Fußball	„Es gibt zwar keine Vereinsmannschaften, aber der Spaß stimmt.“	80%
FUZION FRENZY	Ausgabe 01/02	Multiplayer-Party-Spiel	„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%
GRAVITY GAMES: STREET.VERT.DIRT	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts!“	08%
GUN METAL	Ausgabe 01/02	Action	„Unterhaltsames Action-Fest mit intensiven Roboter-Kämpfen“	83%
GUN VALKYRIE	Ausgabe 01/02	Action	„Ein rasantes Mech-Spiel in der Kulisse des viktorianischen England. Cool!“	76%
HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Technisch absolut miese Umsetzung der Buchvorlage“	34%
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 kaum zimperlich sind.“	67%
ISS 2	Ausgabe 01/02	Fußball	„Absolut uninteressantes Rasen-Rumgekitze“	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%
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%
LEGENDS OF WRESTLING	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Für Multiplayer durchaus interessantes Wrestling-Spiel“	60%



BLINX: THE TIME SWEEPER

GETESTET IN: Ausgabe 11/02

GENRE: 4D-Jump&Run
„Endlich mal wieder eine neue Idee im Hüpfspiel-Genre“

WERTUNG: 88%



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

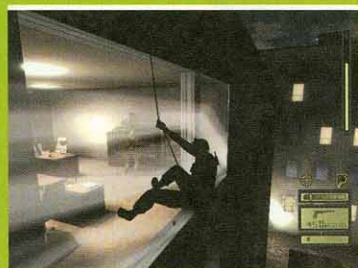
GETESTET IN: Ausgabe 11/02

GENRE: Action-Rollenspiel
„Eine schon fast perfekte Symbiose aus Action- und Rollenspiel“

WERTUNG: 85%



LOONS: THE FIGHT FOR FAME	Ausgabe 12/02	Geschicklichkeit	„Fünf Minuten anarchischer Einweg-Spaß“	65%
MADDEN NFL 2003	Ausgabe 12/02	American Football	„Fans von American Football werden von diesem Game begeistert sein.“	89%
MAD DASH RACING	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein ziemlich verrücktes, aber zu schnelles Multiplayer-Rennspiel.“	65%
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“	- %
MECHASSAULT	Ausgabe 01/03	Action	„Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum“	80%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“	75%
MICRO MACHINES	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Kleine Autos brettern über die unmöglichsten Rennstrecken.“	66%
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Ausgabe 01/02	Boxen	„Das Gameplay dieses Boxspiels ist ausgefeilt, aber auch sehr frustrierend.“	72%
MORROWIND	Ausgabe 12/02	Rollenspiel	„Gute Umsetzung des erfolgreichen PC-Rollenspiels“	76%
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	Ausgabe 11/02	Motocross	„Ein absolut durchschnittliches Offroad-Rennspiel“	50%
MYST III	Ausgabe 12/02	Adventure	„Mehr oder weniger logische Rätsel für Adventure-Fans“	70%
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	„Dies Spiel ist zwar gut, aber NBA Live 2003 ist besser.“	77%
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%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“	72%
NEW LEGENDS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und Spielspaß aus der Steinzeit.“	12%
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 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%
NIGHTCASTER	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Gute Spielidee, aber die Ausführung hätte einer Überarbeitung bedurft.“	42%
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEY	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Dieses Spiel ist einer der aufwendigsten und ungewöhnlichsten Xbox-Titel.“	81%



SPLINTER CELL

GETESTET IN: Ausgabe 12/02

GENRE: Action-Adventure
„Nach anfänglicher Skepsis schleicht inzwischen die gesamte Redaktion mit Sam Fisher. Geil!“
WERTUNG: 90%



SEGA GT 2002

GETESTET IN: Ausgabe 12/02

GENRE: Rennspiel
„Sega GT 2002 bietet alles, was der Autoliebhaber zum Heizen und Glücklichein braucht.“
WERTUNG: 85%





UNREAL CHAMPIONSHIP

GETESTET IN: Ausgabe 12/02
GENRE: Ego-Shooter-Action
„Xbox-exklusives Shooter-Drama mit Xbox-Live-Unterstützung“
WERTUNG: 85%



COLIN MCRAE RALLY 3

GETESTET IN: Ausgabe 11/02
GENRE: Rennspiel
„Der Rallye-Altmeister bittet zur Jagd auf die letzten Sekunden.“
WERTUNG: 87%

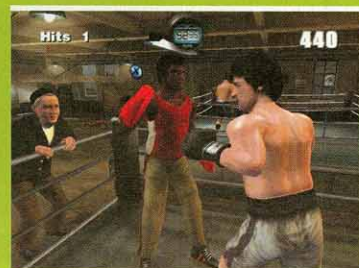


OUTLAW GOLF	Ausgabe 01/03	Golf	„Schräger Humor im Golf-Genre. Die Plätze sind jedoch recht öde.“	73%
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Wer hier heiße Piraten-Gefechte erwartet, wird bitterlich enttäuscht.“	40%
PRISONER OF WAR	Ausgabe 11/02	Action-Adventure/Strategie	„Sehr ungewöhnliches Kriegsgefangenen-Spiel mit übler Technik“	40%
PRO TENNIS WTA TOUR	Ausgabe 11/02	Tennis	„Eines der schlechtesten Tennis-Spiele, die es gibt.“	19%
QUANTUM REDSHIFT	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Der reine Geschwindigkeitsrausch! Leider ist das Spiel zu schwer.“	80%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„Weniger Realismus zugunsten des Spielspaßes an der Rallyefront“	83%
RED CARD SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Innovatives Fußballspiel, das unter geringer Gegnerintelligenz leidet.“	70%
ROBOTECH: BATTLECRY	Ausgabe 01/03	Action	„Mech-Action im Cel-Shading-Look ohne spielerische Höhepunkte“	55%
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%
SHREK	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Ein staubtrockenes Jump & Run. Schade um die schöne Lizenz.“	50%
SILENT HILL 2: INNER FEARS	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Ein neuer Handlungsstrang auf der Xbox. Der Horror geht weiter.“	84%
SIMPSONS ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein uninspirierter Crazy Taxi-Klon um die Simpsons“	59%
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Es ist nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen.“	72%
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%
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 STARFIGHTER	Ausgabe 01/02	Action	„Zweifelloos eines der besseren Star Wars-Spiele“	74%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Grafisch schwach. Langweiliges Gameplay.“	33%
STREET HOOPS	Ausgabe 12/02	Basketball	„Außen hui - innen pfui. Das eigentliche Ballspiel wurde vernachlässigt.“	65%
TAZ: WANTED	Ausgabe 11/02	Jump & Run	„Ordentliches Jump & Run mit schlampiger Präsentation“	59%



TIMESPLITTERS 2

GETESTET IN: Ausgabe 11/02
GENRE: Ego-Shooter-Action
„Eidos' Ego-Shooter sprüht nur so vor rasanter Action, coolem Witz und albernem Begegnungen.“
WERTUNG: 87%

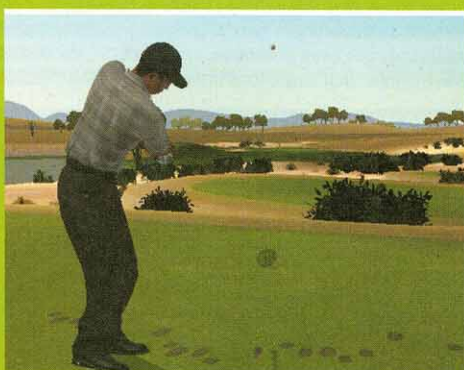


ROCKY

GETESTET IN: Ausgabe 12/02
GENRE: Boxen
„Als Rocky Balboa boxen Sie sich durch die Handlung aller fünf Kinofilme. Sehr gelungen!“
WERTUNG: 87%



TENNIS MASTERS SERIES 2003	Ausgabe 01/03	Tennis	„Auch das vierte Tennisspiel auf der Xbox kann nicht überzeugen.“	53%
TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Strategie	„Es ist Tetris.“	60%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Ausgabe 01/03	Action	„Die banale Metzelei ist nicht gerade ein Motivations-Dauerbrenner.“	66%
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 Test Drive nicht verdient.“	35%
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Ausgabe 01/02	Skateboarding	„Der Nachfolger verdrängt den dritten Teil aus der Elite.“	88%
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. Kelly Slater ist jedoch viel besser.“	61%
TUROK 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 Kamera-Problemen“	74%
UFC: TAPOUT	Ausgabe 01/02	Beat 'em Up	„Ein wahrlich brutales Fighting-Game“	74%
WHACKED!	Ausgabe 01/03	Multiplayer-Party-Spiel	„Hallo, liebe Xbox-Liveler! Der Showmaster wartet auf sein nächstes Opfer.“	61%
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%



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

GETESTET IN: Ausgabe 01/03
GENRE: Golf
„Exzellentes Golfspiel mit super-realistischem Schlagsystem.“
WERTUNG: 86%



ANSTECKUNGSGEFAHR



Mad Catz
Premium Pad



Mad Catz
Control Pad



Mad Catz
MicroCon Pad



Mad Catz
Ultra System Selector



Mad Catz
Memory Card 8 MB



Mad Catz
Ultra AV-Kit
mit optischem Ausgang
für Dolby Digital 5.1



Mad Catz
MC2-Lenkrad

... und noch mehr unter www.madcatz.de

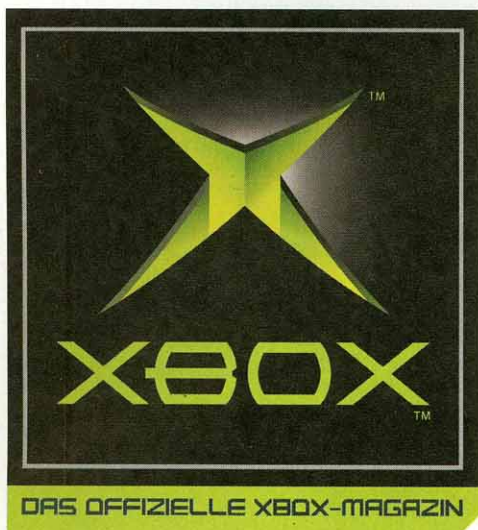


www.madcatz.de



www.nbgshop.de

TEST



Wir sind wirklich stolz darauf, Ihnen die umfassendsten Xbox-Spieletests zu bieten.

DIE GANZE WAHRHEIT

EINZIG UND ALLEIN europäische Verkaufsversionen werden von uns getestet - genau die Produkte, für die Sie Ihr Geld ausgeben. Titel aus Japan oder USA unterscheiden sich oft von Spielen, die in Europa in den Handel kommen. Dank dieses Grundsatzes 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 Infos, Bilder und Spiele vor jedem anderen Magazin. Das Ergebnis sind objektive und kompetente Spieletests - genau das, was Sie für Ihre Kaufentscheidung brauchen.

TEST-AUSSTATTUNG



WIR TESTEN sämtliche Spiele auf einem großen 32"-Philips-Matchline-TV. Dieses High-End-Gerät bietet ein brillantes Bild im 16:9-Format. Erstklassig auch die Klangkulisse: Aus den kabellosen Infrarot-Lautsprechern tönt Dolby-Digital-Surround-Sound. Mit dieser Ausstattung haben wir die besten Voraussetzungen, jedes Xbox-Spiel ausführlich zu testen.

WAS DIE ICONS BEDEUTEN



XBOX-ELITE
Jedes Spiel, das mehr als 85 % erreicht, erhält unseren Xbox-Elite-Award. Wo immer Sie das Icon sehen, können Sie ein großartiges Spiel erwarten.



SPIEL DES MONATS
In jeder Ausgabe verleiht die Redaktion des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS ihrem Lieblingsspiel den Spiel-des-Monats-Award.



BUDGET
Preissenkung im Anmarsch! 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 und für keine andere Konsole erscheint.



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



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

BEWERTUNGSSYSTEM

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

25 % - 50 %

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

00 % - 25 %

OHNE WORTE - WER DAS EIN SPIEL NENNT, HAT KEINE AHNUNG!

REDAKTEUR MEINT:

Spätestens hier endet die umfassende Beschreibung des Artikels! In diesem Kasten plaudert der Spieletester aus dem Nähkästchen und sagt ganz klipp und klar, was er vom dem getesteten Titel hält.

GRAFIK

Wie sieht das Spiel aus? Wird der Spieler mit prachtvollen Grafiken belohnt oder ruckelt die Optik wie Sau? Hier erfahren Sie alles!

SOUND

Wie hört sich das Spiel an? Welche Musik wird geboten? Wie klingen die Soundeffekte? Wird das Flair des Spieles unterstützt?

SPIELDauer

Neben der theoretischen Spieldauer verraten wir Ihnen auch, ob sich wirklich jemand freiwillig so lange an diesen Titel setzen will.



POSITIV

+ HIER FINDEN SIE DIE HERAUSRAGENDSTEN UND AUFGREGENDSTEN DETAILS DES GETESTETEN SPIELS AUF EINEN BLICK



NEGATIV

- HIER ERFAHREN SIE, WAS UNS BESONDERS NEGATIV AM GETESTETEN TITEL AUFGEFALLEN IST

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

100%

TEAM



JEAN-REINER JUNG (31)
// LEITENDER REDAKTEUR

Nachdem Jean zum Jahreswechsel mal wieder auf einem Live-Rollenspiel war, hat er beschlossen, dass Wertungs-Konferenzen in Schwert-Turnieren ausgefochten werden.

Spielt schon wieder:
Quantum Redshift
Lieblings-Festplatten-Song:
The KLF: 3 A.M. Eternal



JANINA WINTERMAYR (20)
// VOLONTÄRIN

War nach einem Event in London „not amused“ als sie sah, dass man Sie in den neu gestalteten Büroräumen nun letztendlich auf den Gang abgeschoben hat.

Spielt zurzeit:
Racing Evoluzione
Lieblings-Festplatten-Song:
Overseer: Basstrap



MANFRED REICHL (28)
// VOLONTÄR

Versucht nach wie vor verzweifelt, seinen Weihnachtsspeck loszuwerden. Gott sei Dank passen ihm seine Hosen aber noch. Ansonsten stimmt er sich mit DOA3 auf DOAX ein.

Spielt zurzeit:
Dead or Alive 3
Lieblings-Festplatten-Song:
Resident Evil-Soundtrack



LARS KROMAT (29,7)
// DESIGNER

Ist begeistert von den günstigen innerdeutschen Flugangeboten einer bekannten Airline und freut sich darüber, dass sein Gepäck doch nicht nach Sri Lanka transportiert wurde.

Spielt zurzeit:
Splinter Cell
Lieblings-"Arbeits"-Song:
Gus Gus: Polyesterday



RACING EVOLUZIONE

Infogrames versucht, das Rennspiel-Genre zu revolutionieren.

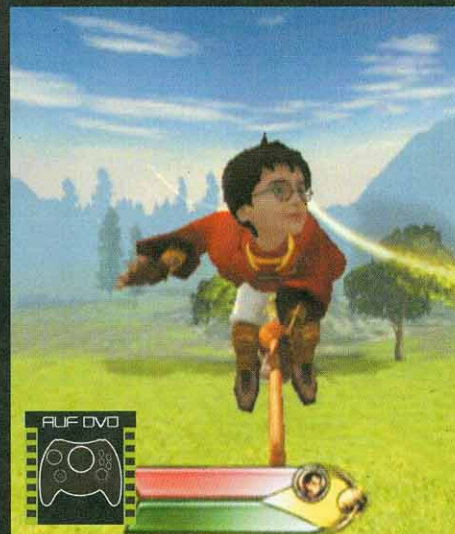
076



DEAD TO RIGHTS

Nichts für Zartbesaitete: Namco räumt in Verbrecherkreisen auf.

050



HARRY POTTER 2

Na, wer hat denn da die Kammer des Schreckens geöffnet? Harry ermittelt.

052



PHANTOM CRASH

Autobesitzer wussten es schon immer: Aufmotzen macht Spaß!

072



HERRSCHAFT DES FEUERS

Der Kampf gegen die intelligenten Feuerspucker läuft auf vollen Touren.

080

WEITERE TESTS

MECHASSAULT

Wie versprochen, schauen wir uns noch mal die Online-Fähigkeit an.

046

WHACKED!

Macht das Party-Spiel wenigstens mit Xbox Live Spaß?

046

MOTO GP

Das beste Motorradrennspiel auf der Box geht online.

047

UNREAL CHAMPIONSHIP

Der Ego-Shooter unter Xbox Live. Jetzt wird auch im Internet gefragt.

048

GHOST RECON

Die Spezialeinheit hat sich klammheimlich im Internet versteckt.

049

FIREBLADE

Hubschrauber-Einsatz! Ballern Sie, was die Kanonen hergeben!

058

SUPERMAN

Ist Superman nicht schon tot? Anscheinend nicht.

062

X-MEN: NEXT DIMENSION

Der zweite Film steht in den Startlöchern und das erste Xbox-Spiel ist schon parat.

064

METAL DUNGEON

Ja! Endlich wieder neues Futter für ausgehungerte Rollenspieler.

067

MEISTER TRAINER SAISON 02/03

Nach dem BDFL-Manager kommt ein weiterer Fußball-Manger für die Xbox.

068

TOTAL IMMERSION RACING

Uh-oh! Passen Sie bloß auf. Diese Rennfahrer können nachtragend sein.

079



MINORITY REPORT

Holla! Eine weitere Filmumsetzung! Ob das gut geht?

054



↑ Schnell weg von der Explosion.



↑ Nicht schießen! Dies ist Ihr Teamkamerad.



↑ Feindkontakt, aber kaum Schildenergie. Pech!

Gigantische Mech-Roboter-Kämpfer unter Xbox Live

MECHASSAULT

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: DAY 1 STUDIOS

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-8

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/MECHASSAULT

Versprochen ist versprochen: Wir werfen jetzt noch einen Blick auf die Online-Fähigkeit.

Cool!

Ohne irgendwelche Slowdowns trampelt man mit dem Mech-Roboter durch die Mehrspieler-Arenen.

Während der Offline-Modus teilweise etwas lahm ist, kann das Spiel online doch noch ein paar Extra-Spielspaßpunkte gutmachen.

Uncool!

Fünf verschiedene Spielvarianten gibt es für ein Online-Match. Allerdings gibt es kaum Unterschiede, da es meistens darauf hinausläuft, auf alles zu schießen, was nicht die eigene Mechfarbe hat. Ein paar weitere Modi wie Capture the Flag hätten bestimmt nicht geschadet.

Fazit

Wer auf simple Multiplayer-Ballereien steht, kommt hier sicherlich auf seine Kosten. Wem *Unreal Championship* zu hektisch ist, könnte *Mechassault* Spaß machen.



LIVE WERTUNG:

LIVE-FAKTOR

Man merkt, dass *Mechassault* für Xbox Live entwickelt wurde. Online macht die Mech-Ballerei deutlich mehr Spaß als offline.

ABWECHSLUNG

Leider gibt es nur fünf Spielvarianten. Für den Offline-Betrieb stehen demnächst jedoch Downloads zur Verfügung.

SETUP

In den Lobbys stockt das Spiel öfters mal. Außerdem gibt es leider keine Möglichkeit der Sprachauswahl.

FAZIT

Ein sehr gutes Online-Ballerspiel. Für BattleTech- und Shooter-Fans ist dieser Titel immer noch ein absolutes Muss.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG



↑ Auf der Jagd nach den goldenen Sternen.



↑ Hier spielen wir King of the Hill!



↑ Raketen-Power!

Einfacher Spielspaß für zwischendurch

WHACKED!

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: PRESTO STUDIOS

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-2

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/WHACKED

Das Party-Spiel hat ja nicht gerade überschäumende Wertungen abgegriffen.

Cool!

Mit *Whacked!* wird auch den Xbox-Live-Neulingen eine faire Chance gegeben, sich mal ganz schnell

einzuloggen und nicht gleich abgededert (*Moto GP*), gefragt (*Unreal Championship*) oder in alle Einzelteile gesprengt zu werden (*Mechassault*). Das einfache Spielprinzip hat jeder sofort drauf und kann auch erste Erfolge sammeln.

Uncool!

Bei unserem ersten Einwahlversuch war weltweit wirklich niemand online und es hat eine ganze Weile gedauert, bis wir ein paar Leute gefunden haben, die *Whacked!* spielen wollten. Das ändert sich bestimmt, sobald Xbox Live verbreiteter ist.

Fazit

Whacked! ist und bleibt ein mageres Spielchen, das derzeit kaum jemand online spielen will.



LIVE WERTUNG:

LIVE-FAKTOR

Als Einstiegs- und Party-Spiel für Xbox Live sicherlich zu empfehlen. Erfahrenere Spieler gehen gleich mit *Moto GP* online.

ABWECHSLUNG

Genau wie bei *Mechassault* mangelt es an Spielvarianten. Die Party-Prügelei wird auch im Online-Modus schnell öde.

SETUP

Sehr leicht zu bedienen und sehr übersichtlich. Allerdings können nur vier Leute gleichzeitig in den Arenen kämpfen.

FAZIT

Online wie offline ein sehr durchschnittlicher Titel. Interessenten können ja mit der Starter-Kit-Demo-Version Probe spielen.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG





↑ Kleine Startangelegenheiten gehören bei Moto GP schon fast zum guten Ton.

Mit 16 Leuten geht es auf die Online-Rennstrecke.

MOTO GP ONLINE

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: CLIMAX

PUBLISHER: THQ/MICROSOFT

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-16 XBOX LIVE

WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

DAS BESTE
Motorrad-
Rennspiel für die
Xbox geht online
und wird noch
einmal kräftig
aufgewertet.

langsameren Motorräder zur Verfügung. Sollten Sie jedoch auch die seit geraumer Zeit erhältliche Offline-Vollversion besitzen, erkennt das die Demo-Version und macht sämtliche Strecken und alle freigespielten Bikes auch online verfügbar.

Cool!

Eigentlich kann man bei *Moto GP* nicht viel verkehrt machen. Hat man sich erst mal an die Benutzung von Vorder- und Hinterradbremse

gewöhnt, ist die Steuerung wie bei der Offline-Version fantastisch. Auch die anderen Aspekte wie die Grafik und der Sound (Musik von der Festplatte wird weiterhin unterstützt) sind wie gehabt. Der Riesenspaß fängt aber erst an, wenn Sie unter Xbox Live in das Renngeschehen eintauchen. Das Erlebnis, gegen 15 menschliche Fahrer anzutreten, ist etwas völlig anderes als die Runden gegen Computergegner und es empfiehlt sich wirklich, offline ein wenig geübt zu haben, um zumindest Zugriff auf einige bessere Motorräder zu haben.

Uncool!

Im Spiel selbst gibt es wenig, das man verbessern könnte. Allerdings ist die Lobby-Verwaltung unter Xbox Live ein wenig umständlich geraten. Wenn Sie beispielsweise in ein Rennen eintreten wollen, das Ihren Ansprüchen entspricht, so müssen Sie teilweise doch ein ganzes Weilchen warten, bis Sie mitmischen dürfen. Ein Einstieg ist nämlich erst dann möglich, wenn keiner mehr auf der Rennstrecke ist. Hier hätte ein Hinweis in der Übersicht geholfen.

Fazit

Hat man erst mal ein paar gleich gesinnte Mitspieler gefunden, macht *Moto GP* absolut süchtig. Von allen Xbox-Live-Spielen ist *Moto GP Online* zurzeit der beste Grund, ins Netz zu gehen ... und das gute Stück liegt auch noch dem Starter-Kit bei. Super!



↑ In der Lobby darf geschattet werden.



↑ Hilfe, das OXM wird verfolgt!



↑ Der Sachsenring ist knifflig.

BONUS INFO

LIEBE GRÜSSE

Unser Xbox-Live-Pionier Jean begrüßt die Xbox-Live-Test-Driver und fleißigen OXM-Leser Dante LeRoi, the_rockSR und Dark45.



JEAN MEINT:

Wow! Mit *Moto GP Online* merkt man wirklich die Power, die hinter Xbox Live steckt. Ohne irgendwelche Stockungen geht es auf der Rennstrecke richtig ab und irgendwann fragt man sich, wieso man überhaupt noch offline spielen sollte. Ganz nebenbei hat *Moto GP* auch noch die beste Lobby-Suchfunktion aller Xbox-Live-Spiele und das Chatten geht so gut wie bei keinem anderen Titel. Zurzeit ist *Moto GP Online* wirklich der beste Kaufgrund für Xbox Live.

LIVE-FAKTOR

Die Rennen sind viel spannender, wenn man gegen menschliche Kontrahenten fährt, von denen jeder gewinnen will.

SETUP

Da bei jedem Xbox-Live-Starter-Kit eine *Moto GP Online*-Version beiliegt, dürfte es nicht weiter schwer fallen, Mitspieler zu finden.

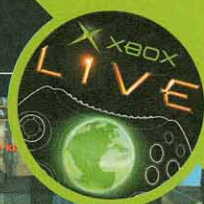
ABWECHSLUNG

Sehr viele Optionen ermöglichen es Ihnen, genau die Art des Rennens zu kreieren oder genau dem Spiel beizutreten, das Ihnen gefällt.

POSITIV
↑ SUPERSPANNENDE RENNEN ↑ GENIALE STEUERUNG ↑ GUTER EINSATZ DER CHAT-FUNKTION
NEGATIV
↓ FÜR ALLE STRECKEN WIRD DIE VOLLVERSION BENÖTIGT.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG





↑ Ein wunderschöner Moment für ein Kamikaze-Manöver

Es darf wieder zünftig gefragt werden!

UNREAL CHAMPIONSHIP

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **DIGITAL EXTREMES**

PUBLISHER: **INFOGRAMES**

TERMIN: **ERHÄLTLICH**

SPIELER: **1-16 XBOX LIVE**

WEBSITE: **WWW.INFOGRAMES.DE**

KURZ & KNAPP

DER ERSTE
Online-Ego-Shooter für Xbox Live. Schnappen Sie sich eine Wumme und ab in die Arenen!

Online spielen ... online spielen ... da gab es doch etwas, was auf keinen Fall fehlen darf, wenn man online spielt. Ach ja! Ein zünftiger Ego-Shooter! Doch leider, leider dauert es noch ein Weilchen, bis *Halo 2* auf dem Markt ist und

damit ein Spitzentitel angerollt kommt, der wohl wirklich jeden Xbox-Besitzer zum Online-Spielen bringen wird.

Microsoft hat also zurzeit nichts für Shooter-Freunde in petto. Welch ein Glück ist es da, dass Infogrames in die Bresche springt und mit *Unreal Championship* zum Xbox-Live-Start zumindest einen anständigen Online-Titel herausbringt.

Cool!

Im Gegensatz zu *Halo* ist *Unreal Championship* vollständig auf den Turnieraspekt ausgelegt. Sie

begeben sich in eine Arena und spielen eine von circa einem Dutzend verschiedener Spielvariationen, in denen es eigentlich nur darum geht, Ihre Gegner so schnell wie möglich wegzupusten. Viele verschiedene Charaktere mit den unterschiedlichsten Waffensystemen sorgen dabei für reichlich Abwechslung.

In den sieben Spielvariationen stehen neben dem obligatorischen Deathmatch, wo jeder gegen jeden kämpft, auch viele teambasierte Varianten zur Verfügung. Dies sorgt für gute Abwechslung im Ego-Shooter-Land.

Uncool!

Die größten Fehler des Offline-Betriebs sind auch in der Xbox-Live-Spielversion vorzufinden. Wie im Offline-Betrieb ruckelt es hier ein wenig und das Anvisieren der Gegner ... äh Mitspieler ist dadurch nicht immer leicht. Daneben ist uns aufgefallen, dass *Unreal Championship* nicht immer stabil läuft und ab und zu ziemlich heftige Hänger hat. Vielleicht mag dies daran liegen, dass sich Xbox Live noch in der Testphase befand, als wir online gingen; aber der flüssige Ablauf von anderen Titel wie beispielsweise *Moto GP* oder *Mechassault* spricht eigentlich dagegen.

Fazit

Unreal Championship ist Geschmackssache. Wer auf ein hektisches Frag-Fest par excellence steht, sollte auf jeden Fall online gehen. Wer es lieber nicht ganz so hektisch mag, sollte besser auf *Halo 2* warten und in der Zwischenzeit das ruhigere *Mechassault* online spielen.



BONUS INFO

COM-KANÄLE

Damit während des Spiels nicht alle durcheinander plappern, wurden sechs verschiedene Kommunikations-Kanäle eingerichtet.



↑ Ballern, ballern, ballern!



↑ Zwei Gegner und kaum Gesundheit.



↑ Verflucht! Der Typ hat unsere Flagge.



↑ Das Team lauert an einer Ecke.



JEAN MEINT:

Au Mann! Wenn *Unreal Championship* nicht so hektisch wäre, würde es in meinen Augen ein richtig toller Ego-Shooter sein. Hier merkt man wirklich, dass dieser Spiel Geschmackssache ist. Wegen dieser Hektik muss *UC* im Online-Modus einige Federn lassen. Ohne die diversen Ruckler ginge das eilige Zielen nämlich viel besser von der Hand. Echte Shooter-Fans wird dies aber sicherlich kaum stören und fragen fleißig drauflos.

LINE-FAKTOR

Vergessen Sie den Single-Player- oder Offline-Modus. Trotz einiger Macken ist *Unreal Championship* ein pures Online-Spiel.

SETUP

Schön wäre eine Spracheinstellung gewesen. Sieht man mal davon ab, bieten die Opti-Match-Einstellungen eine Vielzahl von Optionen.

ABWECHSLUNG

Die Spielmodi-Vielfalt ist wirklich nicht von schlechten Eltern. Downloads standen zu unserem Testzeitpunkt noch nicht bereit.



POSITIV

- COOLES FRAG-FEST
- VIELE OPTIONEN



NEGATIV

- RUCKELT
- SERVER GERÄT INS STOCKEN



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG





↑ Ohne das Nachtsichtgerät sieht es bei dieser Mission zappenduster aus.

Vergessen Sie Bots, jetzt wird im Team gespielt.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: RED STORM ENTERTAINMENT

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-16 XBOX LIVE

WEBSITE: WWW.GHOSTRECON.DE

KURZ & KNAPP

Teambasierter Taktikshooter mit Online-Potenzial, das dem PC-Spiel Konkurrenz macht.

AUF DEM PC längst an der Tagesordnung, geht es nun auch mit der Xbox auf die Datenautobahn. *Ghost Recon* ist dazu das erste Xbox-Live-Spiel, das den Spieler nicht mit Highspeed-Multiplayer-Rennen

oder Frag-Festen, sondern mit Spieltiefe lockt. Wie in der letzten Ausgabe versprochen, gibt's nun zu *Ghost Recon* den Live-Test.

Cool!

Teambasierte Ego-Shooter haben von Haus aus einen großen Nachteil. Alleine will einfach nicht so richtig das Gruppengefühl aufkommen. Auch *Ghost Recon* entfaltet sein volles Potenzial erst im Online-Multiplayermodus. Besonders die unglaubliche Klangqualität hat uns überrascht. Die Stimme aus dem Headset kam so klar und deutlich rüber, als würde derjenige direkt neben uns sitzen. *Ghost Recon* bietet viele gute Kooperations-Missionen, leider waren aber nicht

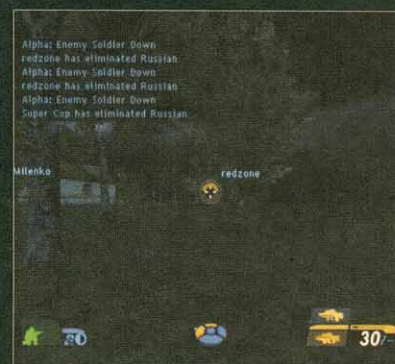
alle Modi freigeschaltet. Auch Slowdowns und Ruckler haben wir verzeichnet, allerdings noch im erträglichen Rahmen. In der Hitze des Gefechts achtet ja kaum jemand darauf.

Uncool!

Sobald *Ghost Recon* online funktioniert, gibt's kaum was zu beanstanden. Über die paar Kinderkrankheiten ärgert man sich zwar, kann aber getrost darüber hinwegsehen. Wird dem eigenen Charakter beispielsweise das Lebenslicht ausgeblasen, taucht er an einer anderen Stelle der Karte plötzlich wieder auf. Ziemlich oft bekamen wir auch die merkwürdige Nachricht, dass sich zu viele Spieler an einer Mission beteiligen, obwohl nur zwei oder drei einzelne Spieler auf einer Karte umherwuselten, die eigentlich für zwei oder drei voll bemannte Teams gedacht war.

Fazit

Kein Zweifel, *Ghost Recon* ist offline ein Spitzenspiel, aber online rockt das Teil, bis die Wände wackeln. Im Kooperationsmodus oder im Team auf Terroristenjagd zu gehen, ist alleine zu Hause vor der Glotze nicht gerade prickelnd, aber mit Freunden über Xbox Live ein Heidenspaß. Wie immer bei einem Onlinespiel gibt's auch hier leider diverse Miesmacher und so hatten auch wir mit einigen schwarzen Schafen zu kämpfen, die es höchst amüsant fanden, uns über den Haufen zu ballern, während wir gerade nicht aufpassten. Von den wenigen Online-Titeln, die bisher erhältlich sind, legen *Ghost Recon* und *Moto GP* die Messlatte für spätere Titel wirklich sehr hoch.



↑ Die Kollegen haben ganze Arbeit geleistet.



↑ Snipern will gelernt sein.



↑ Auf geht's, Soldat!

BONUS INFO

TEAMWORK?

Für wirklich tolle Kooperationskämpfe dürfen Sie im Menü nicht die Option Teams auswählen. Nur so treten Sie gegen Teams an.



JANINA MEINT:

Ein toller Taktikshooter, der online erst so richtig Spaß macht. Ob mit Freunden im Team oder wildfremden Spielern – *Ghost Recon* ist klasse. Eine Option, nur nach Usern eines bestimmten Landes zu suchen, wie beispielsweise in *Moto GP*, wäre nicht schlecht gewesen. Wer sich ansonsten nicht daran stört, dass im Moment bei Xbox Live fast nur englisch gesprochen wird, ist mit dem Online-Modus von *Ghost Recon* bestens bedient.

LINE-FAKTOR

Offline macht das Spiel schon eine Menge Spaß, aber online mit Freunden im Kooperations- oder Teammodus ist um Längen besser.

SETUP

Ghost Recon bietet einen leichten Einstieg; schön wäre aber wie bei *Moto GP* eine Spracheinstellung gewesen.

ABWECHSLUNG

Bietet die gleichen Modi und Karten wie im Einzelspielermodus, aber verschiedene Optionen bieten fast unbegrenztes Potenzial.



POSITIV

- KLARE HEADSETKOMUNIKATION
- IM KOOPERATIONS-MODUS KLASSE



NEGATIV

- RUCKELT
- SERVER GERÄT MANCHMAL INS STOCKEN.



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG





23x1

↑ Noch hat der Feind den wesentlich größeren Schießprügel ... aber nicht mehr lange!

Kommissar Rex ist für Weicheier – dieser Bulle und sein Waldi zeigen, wo der Hammer wirklich hängt.

DEAD TO RIGHTS



↑ Erst beobachten, dann zuschlagen.



↑ John Woo lässt bei diesem Sprung grüßen.

» KURZ & KNAPP

EIN STAHLHARTER Cop nimmt in der Wiege der Gewalt eiskalt Rache für die kaltblütige Ermordung seines Vaters.

VON: MANFRÈD REICHL

GAME INFORMATION

ENTWICKLER: **NAMCO**

PUBLISHER: **ELECTRONIC ARTS**

TERMIN: **NOCH NICHT BEKANNT**

SPIELER: **1**

WEBSITE: **WWW.DEADTORIGHTS.COM**

G

rant City – die härteste Stadt der Welt. Die Polizei gibt alles im Kampf gegen kriminelle Elemente – vor allem aber Jack Slate, einer der Vorzeigebeamten.

Nachdem Jack seinen Vater mit einer Kugel im Kopf auffindet, macht er sich hasserfüllt auf die Suche nach den Killern. Unverschrämterweise wird durch zahlreiche Intrigen und ein Netz der Korruption der Tatverdacht allerdings auf den Rächer selbst gelenkt. Uplötzlich ist also der Jäger der Gejagte und quasi Freiwild für Schläger, Mörder und seine ehemaligen Polizeikollegen.

Um es gleich vorwegzunehmen: *Dead to Rights* ist definitiv nichts für zarte Gemüter. In der Tat handelt es sich um einen der brutalsten Titel in der Geschichte der Videospiele. Selbst im alles andere als zimperlichen Japan wurde dem Spiel der „Ab 18“-Stempel verpasst. Besonders effekthascherisch brutal sind im Spiel die Spezialmanöver ausgefallen, mit denen Ihr Charakter seine Kontrahenten

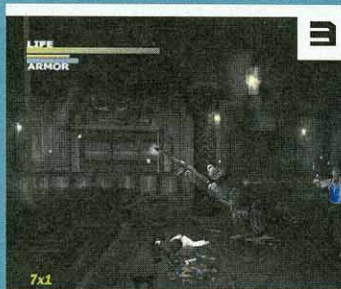
ANGRIFF >>> ... ist die beste Verteidigung.



1 Packen Sie sich einen Gegner und benutzen Sie diesen als Schutzschild. Stirbt er, wird er zu Ballast.



2 Nach Belieben können Sie auch Ihren Husky auf den Feind Ihrer Wahl hetzen. Dieser Hund bellt laut und beißt fest!



3 Wenn die Action zu hektisch wird, hilft Ihnen ein Sprung in Matrix-ähnlicher Zeitlupe. So zielt es sich leichter.



4 Sie können auch entflammbare Objekte werfen und diese mit einem genauen Schuss zur Explosion bringen.

>>> entwaffnen kann. In akrobatischer Jackie-Chan-Manier windet er sich um seine Gegner herum und entwirft ihnen ihre Schießbeisen, natürlich nicht nur, um anschließend artig danke dafür zu sagen. Gnade ist definitiv ein Fremdwort für Jack Slate.

Ungeachtet des hohen Gewaltfaktors üben die Entwaffnungsaktionen dennoch einen hohen Reiz im Spiel aus. Ihnen stehen nämlich nicht von Beginn an sämtliche Aktionen zur Verfügung. Erst nach und nach können Sie diese Manöver freischalten. Die meisten davon könnten ohne weiteres aus einem John-Woo-Film stammen, da sie in äußerst spektakulären Zeitlupen präsentiert werden. Zudem richtet sich die Art und Weise der Entwaffnung immer danach, welche Waffe Sie selbst tragen und vor allem, welche der Feind bei sich trägt.

An manchen Stellen im Spiel stößt Ihr Held allerdings auch an seine Grenzen. Hier kommt dann Ihr vierbeiniger Partner, ein Husky namens Shadow, ins Spiel. Mit ihm können Sie Umgebungen erkunden, die Jack Slate nicht erreichen kann, weil er

beispielsweise zu groß ist. Sie können mit dem Köter allerdings auch genauso aggressiv auf Feinde losgehen wie mit dem Herrchen auch.

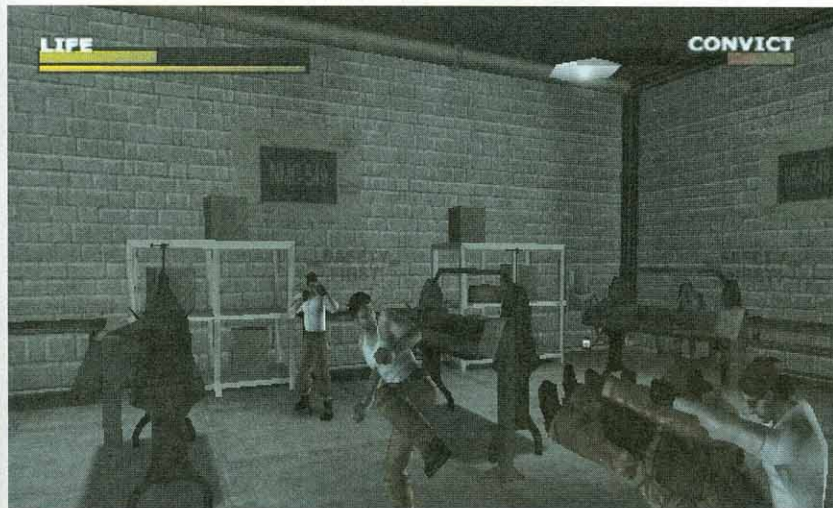
Die Action läuft in *Dead to Rights* in einem atemberaubenden Tempo ab. Dabei kommt Ihnen das Zielsystem sehr entgegen. Mit der rechten Schultertaste fixieren Sie das Fadenkreuz auf einen Widersacher, drücken Sie die Taste abermals, sucht sich Slate ein neues Ziel aus.

Dead to Rights hat jedoch ganz klar einige Schwächen. Sie ballern permanent so wild um sich, dass Sie früher oder später den Punkt erreichen, an dem Sie sich fragen, ob da eigentlich noch mehr kommt. Phasenweise entsteht der Eindruck, als wäre das Spiel „nur“ ein reiner Arcade-Shooter, der mit einer martialischen Hintergrundstory versehen wurde. Extrem frustrierend sind auch die Faustkämpfe ausgefallen, die Sie ab und an bestreiten müssen. Hin und wieder geht Ihren Ballermännern nämlich die Munition aus und dann heißt es Ärmel hochkrempeln. Ihr Move-Repertoire im Nahkampf ist allerdings äußerst begrenzt und genau

genommen müssen Sie lediglich wild auf die Knöpfe eintrommeln. Langeweile stellt sich dabei vor allem auch deswegen ein, weil die Kämpfe manchmal viel zu lange dauern.

Wesentlich mehr hätte man von *Dead to Rights* in grafischer Hinsicht erwarten dürfen. Im Vergleich zu den Grafik-Referenzen *Halo* und *Splinter Cell* hat es nicht den Hauch einer Chance, nette Partikeleffekte machen dieses Manko nicht wett. Das Leveldesign lässt teilweise ebenfalls stark zu wünschen übrig. Besonders ärgerlich ist aber, dass sogar einige der Animationen viel zu steif rüberkommen. Nichts auszusetzen gibt es hingegen an den gerenderten FMVs. Der Soundtrack des Spiels ist bestenfalls Durchschnitt, die Soundeffekte während der Ballerorgien passen aber perfekt zum Geschehen.

Kein Zweifel, *Dead to Rights* ist extrem brutal. Nicht mal die kühnsten Optimisten dürften damit rechnen, dass das Spiel hierzulande in einer ungeschnittenen Version auf den Markt kommt. Ob und welche Änderungen es in der deutschen Fassung geben wird, erfahren Sie natürlich bei uns.



>>> In den Nahkampfszenen müssen Sie Ihren Controller ordentlich malträtieren.

BONUS INFO

>>> RHYTHMUS
Für Abwechslung sorgen zahlreiche Mini-Games. Einmal haben Sie in einer Bar die Kontrolle über die Bewegungen einer Lap-Dancerin. Je rhythmischer Sie dabei Ihren Mini-Stick bewegen, desto leichter lassen sich Verfolger ablenken.



>>> Überraschung! Ich war hinter dir ...



MANFRED MEINT:

Dead to Rights rockt bis zu einem gewissen Grad gewaltig, allerdings definitiv nicht auf Dauer. Die knallharten Entwaffnungsmanöver freizuschalten, ist ganz ohne Zweifel der größte Spaßfaktor am Spiel. Hat man allerdings jede der Aktionen ein paar Mal gesehen, verpufft der Reiz daran ziemlich schnell. Mit der BPJM im Nacken bleibt aber ohnehin abzuwarten, wie viele der knochenbrecherischen Aktionen es überhaupt in die finale deutsche Version schaffen.

GRAFIK

Hier gibt es nichts zu sehen, was die Xbox an ihr Limit treibt. Nur die Gewaltdarstellung überzeugt durch ihren Detailreichtum.

SOUND

Die Schießereien wurden mit passenden Effekten ausgestattet. Zum Geschehen gibt es verschiedene stimmige Musikstücke.

SPIELDauer

Dank des hohen Schwierigkeitsgrades dauert es eine lange Zeit, bis Sie das Spiel durchgespielt und alle Attacken freigeschaltet haben.



POSITIV

- KRASSE ATTACKEN
- SCHNELLES GAMEPLAY
- ERINNERT AN ACTION-FILME VON JOHN WOO



NEGATIV

- SCHIESSEREIEN LANGWEILEN SCHNELL
- FAUSTKÄMPFE ZU LANGATMIG UND ÖDE
- GRAFISCHES MITTELMASS
- HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

70%



↑ Hygienevorschriften ade! Der geheime Laden der Weasley-Brüder befindet sich in einer Toilette.



↑ Sei ein Schatz und schnapp den Schnatz!



↑ Oh, sind das Harrys erste Groupies?

Es wird Zeit, den Nimbus 2000 aus dem Schrank zu holen! Harry Potter ist wieder da!

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **EUROCOM**

PUBLISHER: **ELECTRONIC ARTS**

TERMIN: **ERHÄLTICH**

SPIELER: **1**

WEBSITE: **WWW.ELECTRONICARTS.DE**

KURZ & KNAPP

SCHLÜPFEN SIE in die Rolle von Harry Potter und lösen Sie das Geheimnis der Kammer des Schreckens.

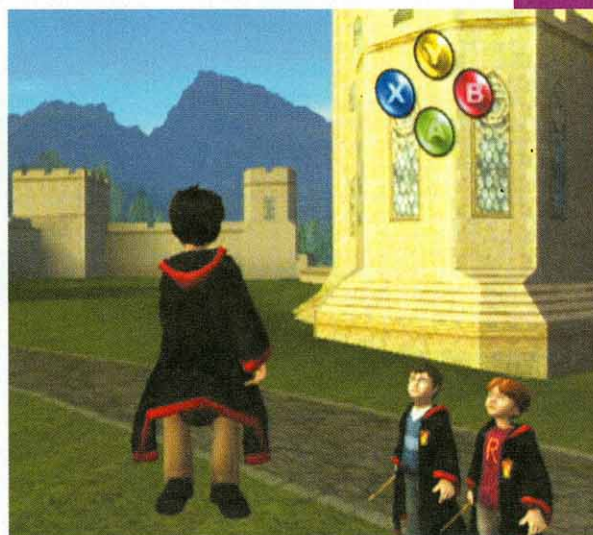
ERINNERN SIE SICH noch an die Zeit, als das Harry-Potter-Phänomen ausschließlich den Leserratten vorbehalten war? Plötzlich fingen Leute an, sich mit Büchern zu beschäftigen, von denen man so etwas nie

gedacht hatte, und nur die hartnäckigsten Lesemuffel konnten sich an den kleinen Zauberstabschwinger vorbeimogeln. Spätestens mit der Verfilmung des ersten Buches konnten sich auch die letzten Verweigerer nicht mehr der „Pottermania“ entziehen. Nach exakt einem Jahr Potter-Pause können wir neben dem zweiten aufwendigen Kino-Ereignis nun auch das passende Videospiel für die Xbox genießen.

Während PC, Game Boy und PlayStation-Besitzer schon die Ereignisse um *Harry Potter und der Stein der Weisen* nachspielen durften, bekommen Xbox-User nun zum ersten Mal in den Genuss, den kleinen Magier durch seine Abenteuer zu steuern.

Für Harry steht das zweite Schuljahr an der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei an und der kleine Knabe kann es gar nicht abwarten, die Welt der Muggels zu verlassen und wieder den Zauberstab im Unterricht zu schwingen. Allerdings steht sein zweites Schuljahr unter einem schlechten Stern: Noch bevor er den exklusiven Schulzug Hogwarts-Express erreichen kann, erhält er eine Warnung vom Hauskobold Dobby, dass er der Penne fernbleiben soll, wenn er gesund weiterleben will. Dann beginnt eine Serie von Unglücksfällen, von denen das Verpassen des Zuges erst der Anfang ist und die in der Öffnung der geheimnisvollen Kammer des Schreckens gipfelt.

Sollten Sie das Buch gelesen oder den Film gesehen haben, merken Sie es sicherlich schon: Die Handlung des Spieles bietet keinerlei Abweichungen zur Vorlage. In diesem vorgefassten Ablauf steuern Sie nun Harry Potter und geleiten ihn von einer wichtigen Plot-Entwicklung zur nächsten. Das Geschehen präsentiert sich dabei im typischen Action-Adventure-Stil, wobei Sie aus der Third-Person-Perspektive dem Jung-Magier über die Schulter in die 3D-Areale blicken dürfen. ➤



↑ Harry steht des Öfteren schon mal über den Dingen.



↑ Hier sehen Sie Harry Potter als Herrn der Ringe.

BONUS INFO

»BOHNEN, BOHNEN, BOHNEN
Was wäre Harry Potter ohne Bertie Botts Bohnen in jeder Geschmacksrichtung? Diesmal muss unser Held sie jedoch nicht essen, sondern kann diese während des Spieles einsammeln und im Shop gegen nützliche Gegenstände tauschen.

»BESEN-SPORT
Es lohnt sich, Quidditch zu üben. Wenn Sie sich gut in diesem Magiersport geschlagen haben, werden Sie mit dem Nimbus 2000 belohnt.

»SAMMELKARTEN
Schnappen Sie sich die Zauberer-Sammelkarten. Jedes Mal, wenn Sie zehn Stück beisammen haben, vergrößert sich Ihr Statusbalken mit der Lebensenergie.

SCHULE SCHWÄNZEN? NEIN DANKE!

Mein Schulalltag war bei weitem nicht so spannend wie der von Harry Potter:



1 ↑ ICH FORDERE REVANCHE! In der Verteidigung gegen die dunklen Künste dürfen Sie ein Magier-Duell bestreiten.



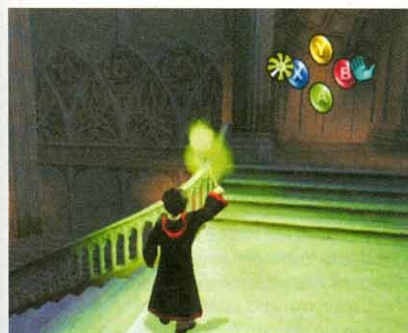
2 ↑ SPORTSTUNDE Fußball? Volleyball? Nix da! Magier spielen Quidditch und Starfox-Veteranen sind klar im Vorteil.



3 ↑ DAS SCHULGELÄNDE Frisch gebohneter Marmor und frei herumfliegende Gegenstände - Hogwarts ist merkwürdig.



4 ↑ FEUERALARME! Kein Grund, den Alarm auszulösen. Auch das ist auf der Zauberschule ganz normal.



5 ↑ Der Lumos-Zauber ersetzt die Taschenlampe.

» Hier erforschen Sie Räume, sacken Gegenstände ein und lösen kleinere Rätsel. Anfangs bewegt sich das Spiel auf sehr geradlinigen, übersichtlichen Bahnen. Doch sobald Sie das Familien-Anwesen der Weasleys verlassen haben und in Hogwarts angekommen sind, bekommen Sie mehr Freiheiten in der Erkundung. Die Zauberschule erstreckt sich nämlich über sieben Etagen mit einer riesigen Anzahl von Räumen. Um den Geheimnissen der Kammer des Schreckens auf die Spur zu kommen, bedarf es einiger Nachforschung und der Teilnahme am regulären Unterricht. Hier lernen Sie nämlich einige wichtige Zaubersprüche, ohne die ein Weiterkommen im Spiel nicht möglich ist. Bei besonderen Ereignissen dürfen Sie kleine Minispiele absolvieren. So dürfen Sie sich zum jährlichen Quidditch-Turnier auf den Hexenbesen schwingen oder im Magie-Duell unter den Anweisungen des eitlen Professor Lockhart den Expelliarmus-Zauber üben.



6 ↑ Zisch! Bratzel! Bamm! Wuuschi!

Technisch gibt es am ersten Xbox-Aufenthalt Harry Potters nicht viel zu bemängeln. Die Grafik ist im Stil der englischen Buch- und Merchandising-Illustrationen gehalten und gibt sich sehr farbenfroh. Die Musik klumpt locker verspielt vor sich hin. Sollten Sie als Erwachsener, der den etwas düsteren Stil der Bücher mochte, mit dem Kauf von *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* liebäugeln, kann ich Ihnen eigentlich nur den Tipp geben: Vergessen Sie's! Dieses Spiel richtet sich nämlich an eine sehr junge Zielgruppe. Das Action-Adventure reiht viele Minispiele aneinander und brilliert nicht gerade mit extremem Ideenreichtum. Besonders der recht niedrige Schwierigkeitsgrad und die familienfreundliche Optik erwecken sehr stark den Eindruck, dass das Spiel ausschließlich auf Xbox-Spieler unter zwölf Jahren zugeschnitten ist. Echte Harry-Potter-Fans werden kurzzeitig nett unterhalten.



JEAN MEINT:

Auch wenn mich so mancher Leser jetzt auslachen wird: Ich mag Harry Potter! Aber bisher nur die Bücher. Leider verwurschtelt Electronic Arts die große Lizenz zu einem zähen Genre-Mix, der nichts Halbes und nichts Ganzes ist. Jüngere Xbox-Spieler werden vielleicht ihre Freude an diesem Spiel haben. Aber sobald es einmal durchgespielt ist, verstaubt es bestimmt irgendwo in der nächstbesten Ecke.

GRAFIK

Harry Potter und die Kammer des Schreckens sieht wirklich gut aus und gibt sich so gut wie keine Blöße im optischen Bereich.

SOUND

Verzauberte Klänge klingen in Dolby Digital aus den Boxen der Anlage. Auch die deutsche Synchronisation ist gelungen.

SPIELDauer

Bei diesem niedrigen Schwierigkeitsgrad hat man das neueste Harry-Potter-Spiel schnell durch. Der Wiederspielwert ist gering.



POSITIV

- HÄLT SICH STRENG AN DIE FILMHANDLUNG
- LEICHT ERLERNBAR



NEGATIV

- ZU SCHNELL DURCHGESPIELT
- BIETET ÜBERHAUPT NICHTS NEUES
- ZU EINFACH



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

61%



↑ Mutig, wie Ihre Kollegen sind, stürzen sie sich im Pulk gegen die ausgebildete Killermaschine John Anderton. Da wird selbst Jackie Chan neidisch.

Everybody runs. Und wenn rennen nicht hilft, dann müssen die Fäuste sprechen.

MINORITY REPORT

» KURZ & KNAPP

3D-ACTION-ADVENTURE-VIDEOSPIEL-UMSETZUNG des Sci-Fi-Verwirr-thrillers von Steven Spielberg

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: TREYARCH

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: ERHÄLTlich

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.ACTIVISION.DE

Die „schöne“ neue Welt in *Minority Report* von Romanautor Philip K. Dick hat dank Steven Spielberg den Sprung auf die Leinwand und nun auch auf die Konsole geschafft. Ob man die Welt in Dicks Vorstellung allerdings als schön bezeichnen kann, ist mehr als fraglich.

Seit sechs Jahren ist in Washington D.C. kein Mord mehr verübt worden. Die Kapitalverbrechen werden durch ein einzigartiges System verhindert, bevor sie überhaupt geschehen. Mithilfe der Vision von drei telepathischen Medien, den „Precogs“, sieht die Polizei sämtliche Verbrechen voraus. Das System ist perfekt, Morde aus Vorsatz werden kaum noch begangen. Lediglich um

Tötungsdelikte, die im Affekt begangen wurden, muss sich „Pre-Cop“ John Anderton kümmern. Er glaubt an die Wirksamkeit des Programms, bis es sich gegen ihn wendet. In einer Vision der Precogs wird Anderton einen für ihn unbekannten Mann umbringen. Das System ist perfekt und trotzdem läuft Anderton weg, wohl wissend, dass er in ein paar Stunden einen Menschen umbringen wird.

So weit die Story des Film, an die sich heute auch das Videospiel hält, aber mit einer ganz eigenen Interpretation. So hat man John Anderton mangels fehlender Lizenz von Tom Cruise ein anderes Aussehen verpasst. Böse Zungen könnten jetzt behaupten, dass dies kein großer Verlust war. Wer den Film allerdings nicht kennt, wird mit der Story im Videospiel seine liebe Not haben.

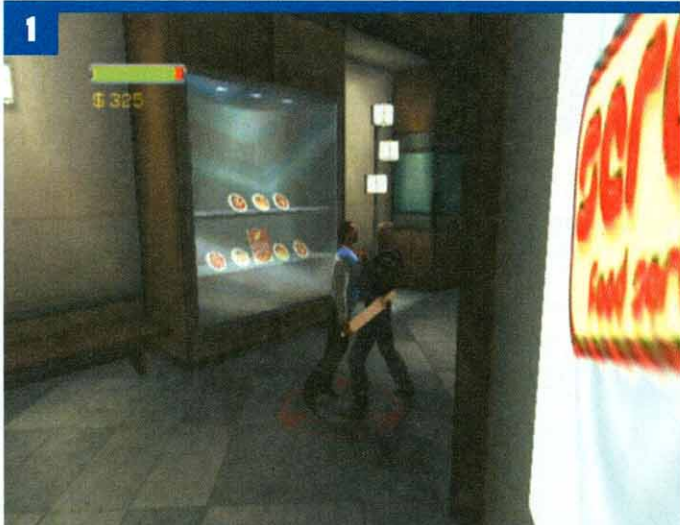
Aus den kurzen Informationsschnipseln, die dem Spieler in diversen Cut-Szenen vorgeworfen werden, ist kein Überblick über das Wesen und Wieso von Precogs und Pre-Crime zu gewinnen. Selbst aus Andertons Verhalten wird man nicht schlau. Einst nobler Polizist im Einsatz der Verbrechensbekämpfung, verdrückt er nun hemmungslos ehemalige Kollegen und zertrümmert reihenweise die Inneneinrichtung. Im Namen der Gerechtigkeit ist Anderton, wie es scheint, jedes Mittel recht.

Die durchschlagenden Argumente werden Ihnen kurioserweise von den eigenen Mitarbeitern im Trainings-Modus antrainiert. Insgesamt steht Ihnen ein Repertoire aus 24 Schlagkombinationen und unzähligen Waffen wie der „Sick Stick“ oder die Elektro-Pulsgranaten zur Auswahl. Der Umgang mit Waffen und Fäusten will ebenso gelernt sein wie die grundlegenden Handgriffe. »

WURFTECHNIK

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK ... aber in Minority Report nur dem, der nicht darin ladet.

1



KOMM HER, FREUNDCHEN! Gibt es eine bessere Methode, sich über unzufriedene Kellner aufzuregen, als diese beim Kragen zu packen?

2



EXTREME KOPFSCHMERZEN wird der Kerl haben, wenn er wieder aufwacht. Ganz zu schweigen von der Rechnung, die auf ihn zukommt.



Feuer! Pre-Cops sind für ihre brandgefährlichen Einsätze bekannt.



Selbst wenn der Gegner am Boden liegt, tritt Anderton noch mal nach.



Jetzt gibt's was mit dem Sick Stick.

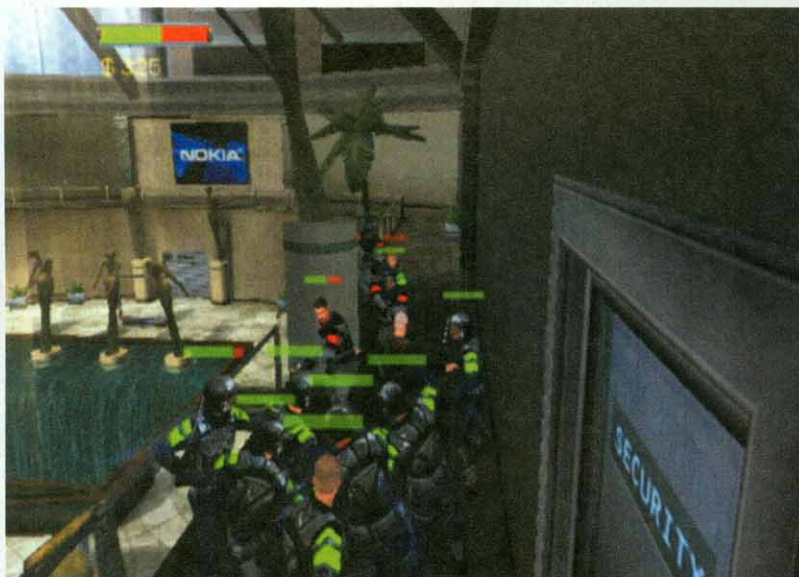


Die Szene ist fast wie im Film.

BONUS INFO

SCHWARZMARKT-HANDEL

Wie im Film spielt der Schwarzmarkt auch im Spiel eine wichtige Rolle. Im Pausenmenü können Sie für gefundene Dollars diverse Waffen, Upgrades und Gegenstände erwerben. Schade, dass dieses Feature so lausig verbraten und nicht hübsch animiert im Spiel eingebaut wurde.



Nur nicht drängeln, jeder kommt mal dran.

Da es heute fast keinen Action-Video-spielheld mehr gibt, der es nicht versteht, sich an Fassaden entlangzuhangeln, darf dieses Feature auch hier nicht fehlen. Mit einer relativ simplen Tastensteuerung und einer frei justierbaren Kamera kämpft man sich durch die 15 Levels. Obligatorische Hüpf- und Kletterpassagen tragen dabei herzlich wenig zu einem motivierenden Gameplay bei. Die Jetpack-Flugeinlagen lockern wenigstens den tristen Actionalltag in *Minority Report* etwas auf. Wenn die Spielfigur schon auf der Flucht ist, warum hat man dann keine Stealth-Missionen eingebaut? Gähnend langweilig sind auch die meisten Kämpfe, da die Intelligenz der Gegner nicht über strohdoof bis durchschnittlich hinauskommt. Die bewaffneten Pre-Cops ballern sich in der Hitze des Gefechts schon mal selbst über den Haufen. Allgemein setzen die Feinde mehr auf Quantität als auf Qualität. Um der Massen Herr zu werden, kommt Anderton nicht immer mit Fäusten aus. Auf dem Schwarzmarkt können zusätzliche Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Schlagkombinationen erworben werden.



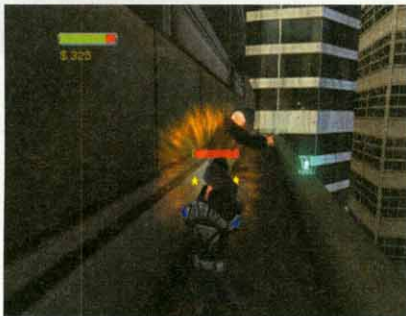
1 KÄMPFEN Es geht doch nichts über die gute, alte Art, jemandem den Hintern zu versohlen.



2 JETPACK In einigen Levels gehen Sie mit einem Jetpack buchstäblich in die Luft.



3 HANGELN Es kommt zwar nicht oft vor, dass Sie klettern oder hangeln müssen, aber immerhin.



↑ John Aderton beherrscht die Kampfkunst.



↑ Wer hat die Bananenschale liegen lassen?

» Per Pausetaste ist der nächste illegale Einkauf nur einen Knopfdruck entfernt. Die dafür benötigte Kohle finden Sie in Form von nicht zu übersehenden Dollarzeichen – hoch, wie originell – in den einzelnen Levels versteckt.

Im Fall von *Minority Report* spielt die Handlung zwar in der Zukunft, die technische Umsetzung hängt aber in der Vergangenheit fest. Während die Effekte der Waffen wie der Elektro-Pulsgranate genauso umwerfend und überzeugend wie im Film aussehen, wurden bei den



↑ Verdammter Automat! Rück sofort die Kohle wieder raus.

Charakter- und Umgebungstexturen große Abstriche gemacht. Die Figuren bewegen sich so hölzern wie Marionetten und selten ist die Zukunft so karg dargestellt worden. Da nützt es wenig, dass die Umgebung dem Filmset genauestens nachempfunden wurde.

Schlagen Sie einen Gegner k. o. oder werden selbst getroffen, klappen die Figuren mit unmöglich angewinkelten Extremitäten einfach in sich zusammen. Realismus wie bei *Splinter Cell* kann man hier nicht erwarten, aber so schlechte Animationen hätten wirklich nicht sein müssen.

Mit etwas Zeit und Geduld hätte aus dem Film ein wirklich gutes Videospiel werden können, so bleibt es jedoch ein durchschnittliches Actionspiel im Beat-'em-Up-Stil.



JANINA MEINT:

Schon wieder einmal eine Filmkonvertierung, die in die Hose gegangen ist. Vage Anlehnung an die Story, schlechte Grafik und langweilige Umsetzung. Wer den Film gesehen hat, ist von dem Videospiel enttäuscht, und wer ihn nicht kennt, versteht die Handlung schlecht. *Minority Report* war – trotz Happyend-Spielberg – ein ausgezeichneter Film und eine sehr gute Vorlage für ein Videospiel, das leider an seinen eigenen Ideen gescheitert ist.

GRAFIK

Die monotonen und langweiligen Texturen wirken durch die tollen Effekte noch schlechter, als sie sowieso schon sind.

SOUND

Minimale Soundeffekte, sparsame und nicht besonders berauschende Synchronisation und kaum Hintergrundmusik.

SPIELDauer

Das umfangreiche Bonusmaterial kann über die kurzen 15 Levels und die mageren Bosskämpfe nicht hinwegtäuschen.



POSITIV

- GUTES KAMPFSYSTEM
- TOLLE EFFEKTE



NEGATIV

- MONOTONES GAMEPLAY
- SCHLECHTE GRAFIK
- SCHLECHTE UMSETZUNG

„Die Effekte sehen toll aus, aber die Grafik lässt zu wünschen übrig.“



↑ Bitte nicht über das Geländer lehnen.



↑ Vorsicht, hinter dir!

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

53%

ONLY ON
XBOX



Die Welt wartet auf die Ankunft deiner nächsten Schöpfung

Sie wird eine Schönheit sein.
Ein perfekt geformtes Kunstwerk aus
schimmerndem Chrom, das nur darauf
wartet mit 320 km/h den Asphalt unter
sich zu spüren. Ein makellores Konzept.



XZONE

"Die italienische Entwicklerschmiede präsentiert
uns hier einen absoluten Must-Have-Titel,
der in keiner Sammlung fehlen darf."

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

"(R)Evoluzione am Racing-Himmel!"

MANIAC

"Mit Racing Evoluzione rast sich
Infogrames auf's Xbox-Rennspielpodest."

VIDEOGAMING

"Innovative Rennsimulation mit frischen
Ideen und toller Spielbarkeit.
Xbox im PS-Rausch."



RACING

evoluzione™

Ab 06.02.03 erhältlich

ATARI





↑ Normalerweise versenkt man ein Boot ja mit einem Torpedo, aber vom Hubschrauber aus geht es genauso gut.

Jets sind out; Militäreinheiten setzen jetzt auf Hubschrauber.

FIREBLADE

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: KUJU

PUBLISHER: MIDWAY

TERMIN: FEBRUAR

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.MIDWAY.COM/FIREBLADE

KURZ & KNAPP

ÜBERNEHMEN SIE in diesem 3D-Action-Spiel die Kontrolle über einen Hightech-Kampfhubschrauber.

Helikopter-Spiele zählen nicht gerade zu den weit verbreiteten Titeln, und in letzter Zeit gehörte der Himmel fast alleine den Jets und Vögeln. Midway will das nun mit *Fireblade* ändern.

Hinter der Bezeichnung „Fireblade“ verbirgt sich eine von den westlichen Nationen gegründete militärische Anti-Terror-Einheit. Ziel von *Fireblade* ist die Bekämpfung internationaler Terrorgruppen; im Mittelpunkt steht insbesondere der Kampf gegen die größte und gefährlichste Organisation, die UES (United Eastern States). Geheimdienste haben Trainingscamps und Fabriken für Massenvernichtungswaffen der UES überall auf der Welt aufgespürt. Die UES muss mit allen erdenklichen Mitteln aufgehalten werden, und da kommen Sie ins Spiel.

Als Hubschrauberpilot ist es Ihre Aufgabe, in insgesamt 18 Missionen, auf vier Kampagnen verteilt, die versteckten Basen der Terroristen aufzumischen. Die Einsatzgebiete erstrecken

sich von den Schweizer Alpen über Arizona bis in den tiefsten Dschungel des Amazonas, und das unter den widrigsten Wetterbedingungen sowie zu Tages- und Nachtzeiten.

Hobby-Hubschrauberpiloten, die schon in *Desert Strike* in die Luft gegangen sind, werden an den groß angelegten Schlachten in *Fireblade* ihre Freude haben. Welle um Welle wirft Ihnen der Feind Panzer, Lkws, Infanterie oder andere Hubschrauber entgegen.

Gegen solch kompromisslose Gegner braucht es schon ein durchschlagendes Waffenarsenal. Die weit verbreitete Minigun ist Ihre Primärwaffe und eignet sich hauptsächlich für gewöhnliche Lkws und bewaffnetes Fußvolk. Feindliche Objekte werden automatisch anvisiert und müssen nur noch per Knopfdruck abgeschossen werden. Die Minigun ist außerdem mit unbegrenzter Munition ausgestattet. Um auch kleine Ziele aus großer Entfernung punktgenau zu treffen, verfügt der Helikopter über eine Scharfschützenfunktion. Gegen feindliche Hubschrauber und schwere Geschütze kommen meist

BONUS INFO

»SCHUTZBEFOHLEN Ist zwar eine noble Geste, aber eine andere Figur, oder schlimmer noch, einen ganzen Konvoi zu schützen, ist mehr als nervenaufreibend. Oft haben Sie schon Schwierigkeiten, sich selbst am Leben zu erhalten. In *Fireblade* werden Sie ebenfalls der Eskorte zugeteilt.

»STILL UND LEISE Helikopter machen von Natur aus einen Höllenlärm. *Fireblade* wurde mit einem Stealth-Modus ausgestattet, der den Hubschrauber audiovisuell von der Außenwelt abschirmt. An den Windverwirbelungen kann ihn der Feind aber dennoch ausfindig machen. Außerdem fliegt der Helikopter im Stealth-Modus sehr langsam.

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

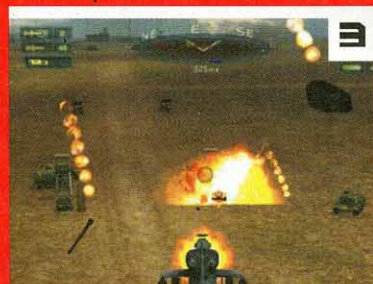
Luftkampf mit dem Fireblade



1 Mit dem Schmuckstück können Sie gleich die Basis hinter dem Hügel zerstören.



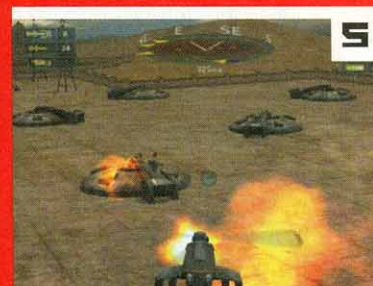
2 Ihre Kollegen in den Panzern werden damit sicher noch ein Problem haben ...



3 ... also räumen Sie mit dem Gesindel erst mal richtig auf.



4 Ständig müssen Sie den Alliierten aus der Klemme helfen.



5 Die schweren Geschütze des Helikopters machen aus der feindlichen Basis Schutt.



6 Ziel von Fireblade ist pure Zerstörung.



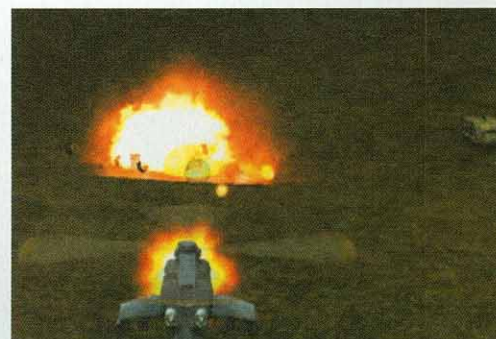
7 Nach erfolgreicher Mission folgt der Statusreport.



8 Wieder eine Terroristenbasis weniger auf der Welt. Gut gemacht, Pilot!



9 Die Landschaft erinnert an Black & White ...



10 ... nur mit weniger Tieren und größeren Explosionen.

„Hobby-Hubschrauberpiloten werden an den großen Schlachten ihre Freude haben.“

» Wärmelenkraketen zum Einsatz, die sich eigenständig ihr Ziel suchen. Eine ähnlich hohe Durchschlagskraft haben die ganz normalen Raketen. Sie müssen zwar eine manuelle Zielerfassung vornehmen, aber im Gegensatz zu den Wärmelenkraketen können Sie Ihren Heli mit einer größeren Anzahl an Raketen bestücken. Auch eine schnellere Schussfolge ist damit möglich, so dass gleich mehrere Ziele auf einmal unter Feuer genommen werden können.

Bei Stealth-Missionen oder mit aktivierter Tarnung ist eine Waffe von essenzieller Bedeutung. Lautlos und schnell agieren Sie mit der elektromagnetischen Impuls- und Wärmelenkrakete. Diese feuert geräuschlose Munition ab und ist wie die Minigun unbegrenzt geladen. Einziger Nachteil: Die Geschosse

zerstören keine feindlichen Einheiten, sondern setzen sie lediglich außer Kraft. Ausgestattet mit dem Neuesten und Besten, was die Waffentechnologie zu bieten hat, stürzen Sie sich also ins Gefecht.

Dabei müssen Sie aufpassen, selbst nicht abzustürzen. Die Steuerung ist nämlich alles andere als intuitiv. Mit dem linken Ministick bewegen Sie Ihren Hubschrauber vorwärts und zurück, während Sie mit dem rechten Stick die Höhe verändern und nach links und rechts ausweichen. Das Problem dabei, Zielen und Fliegen funktioniert mit dem gleichen Stick. Anstelle beide Funktionen konsequent auf zwei Ministicks zu verteilen, wurden sie einfach zusammengemischt.



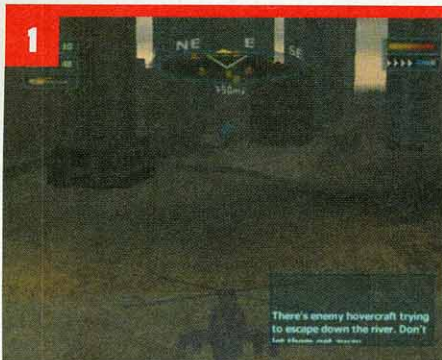
↑ Das Radar zeigt an, wo Freund und Feind sich gerade aufhalten.



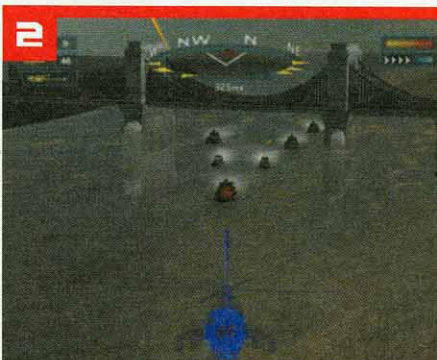
↑ Die Scharfschützenansicht bringt kleinste Details ans Licht.

KLAMMHEIMLICH » Lautlos gehört zum guten Ton.

MIT DEM STEALTH-MODUS können Sie unbemerkt an Viehherden, und natürlich an feindliche Basen, heranschweben.



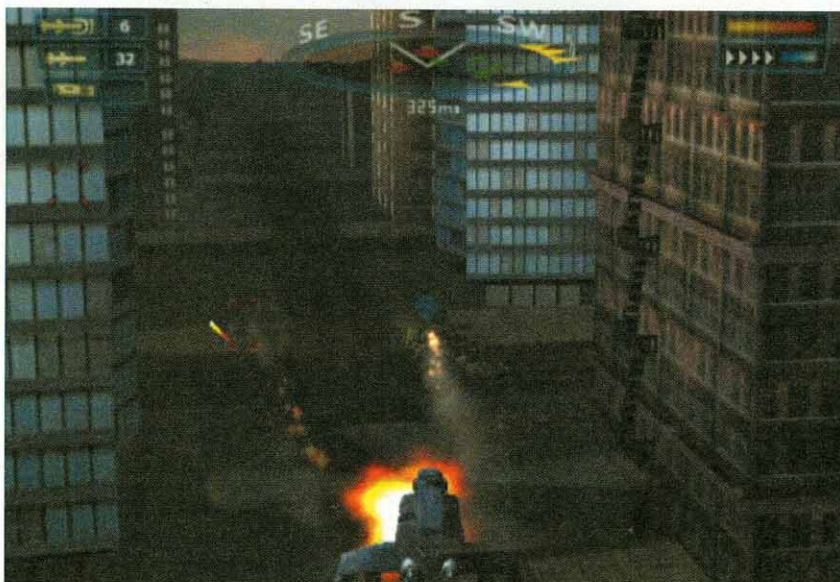
1 ↑ Der Stealth-Modus wird mit dem Y-Knopf ausgelöst. Sie werden fast völlig unsichtbar - verrückt!



2 ↑ Unsichtbar kommt nun die lautlose elektromagnetische Impulskanone zum Einsatz.



3 ↑ Wer ein bisschen Radau nicht scheut, kann auch ein oder zwei Raketen loslassen.



↑ Selbst in der Stadt haben sich Terrorzellen festgesetzt.

„Mittelmäßig bis schlecht ist auch die visuelle Darbietung ausgefallen.“

» Mittelmäßig bis schlecht ist auch die visuelle Darbietung ausgefallen. Auf der PS2 war die Grafik schon nicht gerade der Hammer, für Xbox-Verhältnisse ist sie beinahe eine Beleidigung. Über die schlechten Texturen kann auch die große Auswahl an verschiedensten Fahrzeugen nicht hinwegtäuschen. Die sehr

sparsam eingesetzten Effekte reichen auch nicht an Konkurrenztitel heran.

Sieht man jedoch über die technischen Mängel und die konfuse Steuerung einmal hinweg, hält man mit *Fireblade* einen durchaus actionreichen und spannenden Titel in der Hand.



JANINA MEINT:

Wir haben lange auf ein Hubschrauber-Spiel gewartet, aber nicht auf so etwas. Es macht schon Spaß, mit dem Helikopter Terrorzellen auszuheben, aber für die technische Umsetzung gewinnt *Fireblade* keinen Blumentopf. Wäre die Steuerung nicht dermaßen konfus, würde man sicher mehr Freude an dem Titel haben. Fans von schneller Action und Helikoptern können schon mal einen Blick riskieren, alle anderen sollten aber auf *Yager* warten.

GRAFIK

Die Grafik wurde für die Xbox-Version ein bisschen aufpoliert, ist aber im Vergleich zu anderen Xbox-Titeln schlecht.

SOUND

Über den Sound gibt's eigentlich nicht viel zu sagen. Die Klangeffekte sind unspektakulär, aber zweckmäßig.

SPIELDauer

Werden Sie erst der frustrierenden Steuerung Herr, halten Sie die 18 umfangreichen Missionen lange bei der Stange.



POSITIV

• GROSS ANGELEGTE SCHLACHTEN



NEGATIV

• SCHLECHTE GRAFIK
• GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIGE STEUERUNG
• KAUM EFFEKTE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

49%

MACH DICH BEREIT
FÜR DIE SCHLACHT
DEINES LEBENS !

AB 06.02.03

HOHE FERNSICHT, BEEINDRUCKENDE LANDSCHAFTEN
UND FULMINANTE EXPLOSIONEN.

PRÄSENTIERT WIRD DAS GANZE IN
UMWERFENDER GRAFIKPRACHT.

BEST PLAYED WITH
Logitech® Cordless Controller
for Xbox®



gamepro

gamigo



WWW.BATTLE-ENGINE.COM



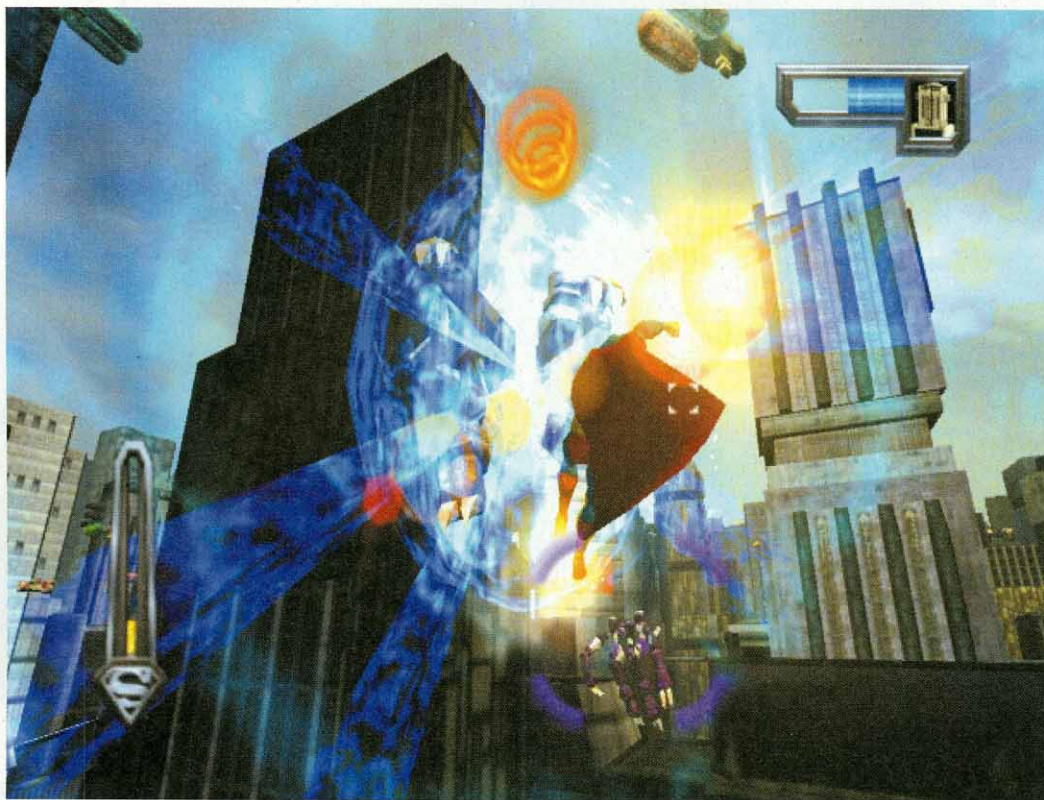
PlayStation.2

lost toys



Logitech

Ab Mitte März im Handel verfügbar



↑ Als Superman gehen Sie gerne auf Konfrontationskurs mit miesen Typen, die Metropolis zerstören wollen.



↑ Wo stelle ich das Haus nun ab?



↑ Der rote Himmel verheißt nichts Gutes.



↑ Frischer Atem dank der Superkräfte

Superhelden sterben nie, werden aber alt.

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: VIRCUS FREAK

PUBLISHER: INFOGRAMES

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.INFOGRAMES.DE

KURZ & KNAPP

WIEDER MUSS DER Mann aus Stahl in diesem Third-Person-Arcade-Action-Spiel Metropolis vor finsternen Gegnern beschützen.

WER KENNT IHN NICHT, den Mann aus Stahl? Als 1938 die Erfinder Joe Shuster und Jerome Siegel und Herausgeber DC-Comic den ersten Comic-strip mit dem Helden in himmelblauen Strumpfhosen auf den Markt brachten, war Su-

perman nur alteingesessenen Comicsern bekannt. Die Zeiten haben sich geändert – Superman ist älter geworden. Zwar trägt er immer noch blaue Hosen, ein schickes, rotes Cape und das markante „S“ auf der Brust, hat aber in den 60 Jahren seiner Existenz einiges dazugelernt. Der Vorzeigeheld lässt seine Muskeln längst nicht mehr nur in Comicstrips spielen, sondern hat auch die Film-, Fernseh- und Videospielebranche erobert.

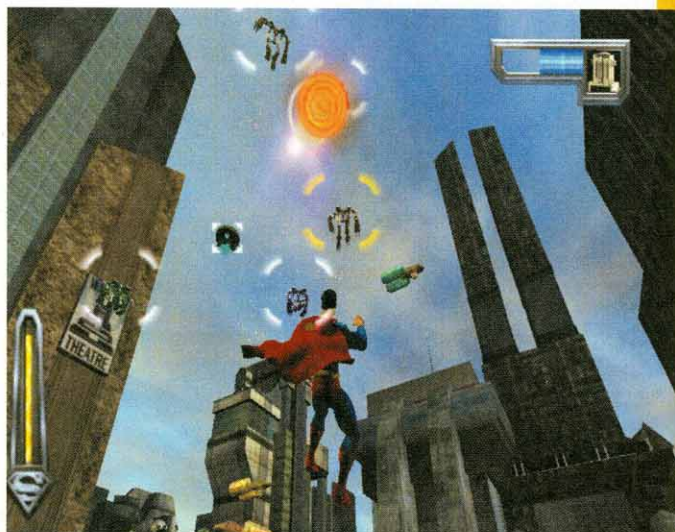
Dieses Jahr war Superman gleich zweimal für die Videospieleindustrie im Einsatz.

Während das PS2-Spiel auf der Superman-Zeichentrickserie basiert, liegen *Superman: The Man of Steel* die verschiedenen Comics zugrunde. Für die Story ist das DC-Comics-Redaktionsteam zuständig. Oberschurke Brainiac 13 hat es wieder nach Metropolis verschlagen, wo er sich mit Supermans Erzfeind Lex Luthor verbündet. Die totale Zerstörung der Stadt und die Weltherrschaft sind nur zwei ihrer bescheidenen Ziele. Nun muss Superman natürlich verhindern, dass Brainiacs Roboter die ganze Stadt verwüsten. Ausgestattet mit seinen einzigartigen Fähigkeiten Kälteatem, Hitzeblick, Superkraft, Röntgenblick und Superschnelligkeit, schlägt er sich in neun Haupt- und etlichen Unterlevels durch die Schergen von Brainiacs Roboterarmee. Großartig variieren die Missionsaufgaben nicht.

Gegner verdreschen, Objekte bewegen und Feuer löschen ist so ziemlich alles, was Sie zu tun haben. Hört sich simpel an und ist es auch, ein Zeitlimit sorgt immerhin für eine gewisse Herausforderung. Die Schwierigkeit hängt aber vor allem mit der verkorksten Steuerung zusammen. Superman kann zwar laufen, meist bewegt er sich aber fliegend fort. Schwebend oder im Jet-Modus grasen Sie die Stadt nach Gegnern ab. Steuern im Jet-Modus ist nicht weiter problematisch, große Flugkünste oder Wendemanöver sind damit aber nicht möglich. Diese Fortbewegungsmethode eignet sich auch nicht für den Nahkampf. Dafür ist der Schweben-Modus mehr oder weniger gut geeignet. Der Weisheit letzter Schluss ist das aber



↑ Helfen Sie dem Mann aus Stahl, die Roboterarmee zu besiegen.



↑ Gelbes Fadenkreuz bedeutet, dass Sie ihn schlagen müssen.

SUPERMANS EINSATZGEBIET >>> Anderer Ort, gleiches Gameplay: Der Umhang sitzt.



1 METROPOLIS Die Stadt, die niemals schläft, ist bis auf vereinzelte Schiffe und Roboter ziemlich ausgestorben.



2 WARWORLD Sieht ein bisschen wie Metropolis an einem schlechten Tag aus - mit dem gleichen Gameplay.



3 FROM EARTH AND BEYOND Der „Super-Mann“ im Weltraum, am Gameplay ändert sich jedoch nichts.



4 THE PHANTOM ZONE Ein abgedrehter Ort in den späteren Levels, aber Sie wissen schon, das Gameplay ...

BONUS INFO

>>> KOSTÜMWECHELSEL

In neun verschiedene Outfits, vom kleinen Schwarzen bis zum himmelblauen Fummel, können Sie den Superhelden einkleiden.

>>> SPIEGELBILD

Dass sich Superman in den reflektierenden Fassaden vieler Gebäude in Metropolis nicht spiegelt, ist schon schwach. Waren die Entwickler nun etwas faul oder ist Superman vielleicht zur Hälfte ein Vampir?

„Meist fehlen zum Gelingen einer Aufgabe nur Sekunden, die aber zu frustigen Minuten werden.“

>>> nicht. Und woran liegt das? Richtig, an der Kamera. Man sieht Superman von vorne, von hinten und von der Seite, aber nie aus der Perspektive, die man gerade braucht. Die Missionen werden dadurch nur unnötig schwer. Meist fehlen zum Gelingen einer Aufgabe nur Sekunden, die sich aber wegen unpassender Kameraeinstellungen zu frustigen Minuten auswachsen können. Eine Zielfunktion ist zwar vorhanden, diese funktioniert aber nicht, wenn der Gegner zu weit entfernt ist oder sich mit schnellen Ausweichmanövern Ihrem Blickfeld entzieht. Zielen ist jedoch essenziell, da Kälte-Atem und Hitzeblick sonst ins Leere gehen. Mager sind auch Supermans Schlagkünste.

Mit nur einer Hand voll Kombinationen verkommt das fröhliche Haudrauf spätestens nach dem zweiten Level zum eintönigen Knopfdrücken. Vollkommen für die Katz sind Teleskopblick und Supergehör. Wozu muss ich mir das Kampfgeschehen aus der Ferne ansehen, wenn ich erstens aus dieser Weite nicht intervenieren kann und mir zweitens sowieso der gelbe Pfeil sagt, wohin ich fliegen muss? Auch das Supergehör reicht an den Richtungsanzeiger als Orientierungshilfe nicht heran.

Basierend auf den DC-Comics, spiegelt das Spiel den visuellen Stil der Comic-Vorlage wider und wirkt dadurch im Gegensatz zu seinem PS2-Cel-Shading-Pendant realistischer. Die

Aussage „super Grafik“ trifft es aber nicht ganz. Die Action spielt sich zwar in 14 detaillierten und abwechslungsreichen Umgebungen in und außerhalb Metropolis ab, umwerfend sind die Levels aber nicht. Die schier unbegrenzte Sichtweite ist allerdings imponierend. Hier fühlt man sich zur Abwechslung wirklich wie der alles überblickende Superman, auch wenn der Mann aus Stahl wegen schlechter Texturen nicht so aussieht. Allgemein sehen andere Charaktere und viele Objekte mehr als dürrig aus. Superman hat auch dieses Mal die Menschheit gerettet, dem Spiel konnte aber selbst er nicht mehr helfen.



↑ Woran liegt das bloß, dass die Roboter nicht über Supermans Anwesenheit erfreut sind?



↑ Der Schlag hat gegessen.



↑ So viele Roboter: Wer will zuerst?



JANINA MEINT:

Superman ist nicht totzukriegen, aber medienseitig mehr als ausgeschlachtet. In x Videospielen wurde der Mann aus Stahl schon verbraten - und das meist nicht besonders gut. Auch *Superman: The Man of Steel* bekommt aufgrund des monotonen Gameplays und der miserablen Kameraführung kein Hitprädikat. Auch die Grafik lässt einiges zu wünschen übrig. Comic-Fans könnte das Spiel aber trotzdem gefallen.

GRAFIK

Nicht schlecht, aber auch nicht gut. Metropolis bietet eine beeindruckende Weitsicht, die Texturen sind aber alles andere als gelungen.

SOUND

Guter orchestraler Soundtrack, 5.1 Dolby Digital und ein paar schlechte Synchronstimmen sind alles, was man hier vorgesetzt bekommt.

SPIELDauer

Die neun Levels samt Untermissionen sind recht schnell durchgespielt und animieren auch nicht zum nochmaligen Spielen.

↓	POSITIV	+	GUTER SOUNDTRACK
		+	TOLLE WEITSICHT
↑	NEGATIV	-	SCHLECHTE CHARAKTERTEXTUREN
		-	GRAUENHAFTE KAMERAUFÜHRUNG
		-	MONOTONES GAMEPLAY
		-	

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

45%

HAVOK

JUGGERNAUT

71



↑ Auch ein Großer kriegt mal eine drauf. In diesem Fall ist es Juggernaut, der von Havok Haue bekommt.

Kampf der Marvel-Mutanten in der nächsten Dimension

X-MEN: NEXT DIMENSION

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: PARADOX DEVELOPMENT

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: ERHÄLTlich

SPIELER: 1-2

WEBSITE: WWW.UNIVERSEOFHEROS.COM

KURZ & KNAPP

DIE SUPER-HELDEN der Marvel-Comics verbünden sich abermals im Kampf gegen die Unterdrückung.



können jetzt die lange Wartezeit mit einem weiteren Spiel zur Serie überbrücken.

X-Men: Next Dimension ist ein 3D-Beat-'em-Up, garniert mit einem Story-Modus. In erster Linie wird die Geschichte durch Filmsequenzen vorangetrieben. Vor Kämpfen stoppen diese Sequenzen und Sie kommen ins Spiel. Einer von mehreren *X-Men*-Charakteren steht Ihnen zur Wahl, mit dem Sie nacheinander gegen einen oder mehrere Gegner bestehen müssen. Erst wenn Sie sämtliche Kontrahenten besiegt haben, erreichen Sie das nächste Kapitel. Welche Superhelden Ihnen zur Verfügung stehen, ist abhängig von der Handlung. Manchmal kann auch nur ein ganz bestimmter Charakter gesteuert werden.

-Men-Fans müssen sich noch bis zum Mai des nächsten Jahres gedulden, ehe der zweite Spielfilm zur Comic-Reihe in die deutschen Kinos kommt. Xbox-Besitzer



↑ Magneto packt den Hammer aus.

Natürlich steht auch in *X-Men: Next Dimension* wieder die geplante Ausrottung aller Mutanten im Mittelpunkt. Genau genommen plant Bösewicht Bastion den X-Man Forge zu kidnappen, um sich dessen Fähigkeiten zunutze zu machen. Den guten X-Men um Professor Charles Xavier bleibt keine andere Wahl, als sich mit Magnetos Bruderschaft der verhassten und böse gesinnten X-Men zu verbünden.

Neben dem Story-Modus wartet *X-Men: Next Dimension* noch mit einem Arcade-Modus auf. In zehn Kämpfen gilt es, nacheinander CPU-gesteuerte Gegner zu besiegen. Je Runde sind Ihre Widersacher stärker und schwieriger zu bezwingen. Für Kämpfe gegen einen anderen realen Teilnehmer ist der Versus-Modus zu empfehlen. Etwas Abwechslung bietet zudem noch der Survival-Modus. Hier müssen Sie einen Gegenspieler nach dem anderen aus dem Weg räumen. Dieser Modus ist erst dann zu Ende, wenn sich Ihre Energie dem Ende zuneigt. Für Siege erhalten Sie zwar einen Teil Ihrer Kraft zurück, mit zunehmender Anzahl der Kämpfe schwächelt Ihr Held oder Ihre Heldin jedoch immer mehr.

HAU DRAUF »

Mutantenkräfte in der Analyse

GAMBIT



↑ **DER ANGRIFF:** Erst jongliert er mit den Karten, dann landen Sie im verblüfften Gesicht des Gegners.
SCHMERZFAKTOR? Hässliche Paper-Cuts!

JUGGERNAUT

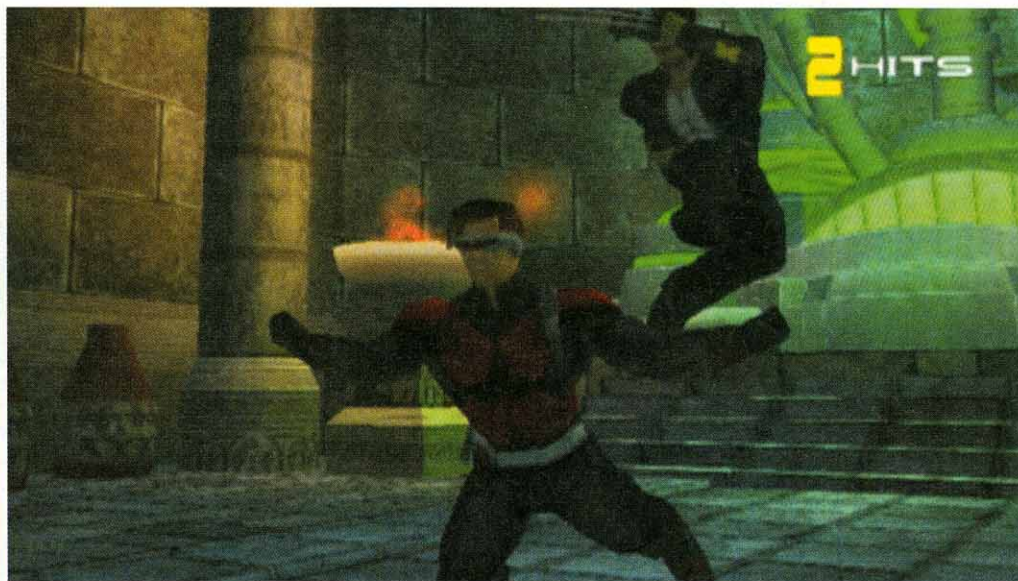


↑ **DER ANGRIFF:** Mit seinem massigen Körper erschüttert er den Boden und der Gegner wird in die Luft katapultiert!
SCHMERZFAKTOR? Je höher, desto Aua!

ROGUE



↑ **DER ANGRIFF:** Rogue kann fliegen, reißt Ihre Gegner mit in die Luft und dann gibt's Tritte in den Allerwertesten.
SCHMERZFAKTOR? Aber hallo!



↑ Wolverine springt Cyclops im allerbesten Matrix-Stil ins Kreuz!



↑ Nein, das sind keine harmlosen Turnübungen. So was tut verdammt weh!

„Anschließend folgen mehrere Kombos in Serie und die Lichter gehen aus.“

BONUS INFO

» **SUPER-SCHMALZ**
Jeder Charakter verfügt über mehrere Super-Moves, in vier verschiedenen Härtegraden. Allerdings können diese Aktionen nur ausgeführt werden, wenn die dafür vorgesehene Anzeige aufgeladen ist. Diese füllt sich, wenn Sie die Gegner treffen.

» Je nach Schwierigkeitsgrad können Sie in den einzelnen Modi eine ganze Latte an Extras freischalten. Die größte Herausforderung stellen dabei die vier versteckten Charaktere dar. Welche Aufgabe Sie erfüllen müssen, um ein Extra aktivieren zu können, erfahren Sie im Options-Menü des Spiels unter dem Stichwort „Assets“.

Ungeachtet des Story-Modus liegt das Hauptaugenmerk von *X-Men: Next Dimension* auf der Prügel-Action. Die größte Schwierigkeit besteht darin, die einzelnen Spezialattacken

und Kombos der einzelnen Charaktere zu erlernen. Ihre Angriffsmanöver beschränken sich aber nicht nur auf den Kampf am Boden, sogar in der Luft können Sie Ihren Feinden zusetzen. Auch die Objekte in den Arenen dürfen Sie sich zunutze machen, indem Sie Ihre Gegner gegen diese schlagen und schleudern. Phoenix kann z. B. mit ihren telekinetischen Kräften Gegenstände anheben und auf Gegner werfen.

Schwer auf den Magen geschlagen hat uns die künstliche Intelligenz der Gegner. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad kontern Ihre

Widersacher selbst Ihre härtesten Aktionen mit schöner Regelmäßigkeit. Anschließend folgen meist mehrere Kombos in Serie und Ihnen gehen die Lichter aus. Zudem sind einige Charaktere den anderen ganz einfach um Längen überlegen. Wolverine beispielsweise kämpft so temporeich, dass so manch anderer Mutant einfach nicht gegen ihn anstinken kann.

Die Umgebungen, in denen Sie Ihre Kämpfe austragen, sind allesamt sehr abwechslungsreich gestaltet. Die meisten bestehen sogar aus mehreren Etagen.



↑ Dieser Konter hat mehr als gegessen.



↑ Vornehme Umgebung, harte Action!



↑ Manchmal fallen Sie richtig tieeeeeef!

DIE HELDEN >>> Nur drei der über 20 Charaktere im Check

JEDER DER MUTANTEN verfügt über ganz individuelle Stärken und Fähigkeiten. Nur wenn Sie sich sämtliche Eigenschaften und Super-Moves zunutze machen, werden Sie ein ernst zu nehmender Gegner für jeden Ihrer Kontrahenten.



↑ **RICHTIGER NAME:** Remy Etienne Lebeau
Kann potenzielle Energie in kinetische umwandeln und somit Objekte explosiv auf Gegner schleudern.



↑ **RICHTIGER NAME:** Scott Summers
Der Anführer der X-Men kann über die rote Linse in seinem Visier Rubinquarz-Strahlen abfeuern.



↑ **RICHTIGER NAME:** Logan
Rasiermesserscharfe Krallen und die Fähigkeit, sich selbst zu heilen, machen ihn zu unserem Favoriten.

>>> Obwohl die Hintergründe recht ansprechend aussehen ist *X-Men: Next Dimension* kein grafisches Meisterwerk. Vor allem die Animationen der Kämpfer machen einen furchtbar abgehackten Eindruck. Die Kollisionsabfrage ist ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei. Achten Sie bei Charakteren darauf, die Schusswaffen zum Einsatz bringen zu können. Die Geschosse stoppen oft unmittelbar vor dem Empfänger, ziehen diesem aber dennoch die volle Energie ab. Ein ums andere Mal hat uns auch die Kameraführung zum Fluchen gebracht. Hin und wieder kommt es vor, dass diese irgendwo hängen bleibt und Ihnen die Sicht versperrt ist.

Rein gar nichts zu beanstanden gibt es am Soundtrack des Titels. Die epochalen Musikstücke passen hervorragend zum Ambiente und variieren je nach Location. Jeder Mutant hat außerdem individuelle Sprach-Samples vorzuweisen, die sich allerdings häufig wiederholen. Vor allem jüngere Zocker, die des Englischen noch nicht so mächtig sind, werden deutsche Untertitel in den Videos vermissen.



↑ Havok blockt, ob es etwas bringt gegen den Juggernaut-schen Donner?



↑ Beast auf dem Hosenboden. Ausgerutscht?



↑ Toad's Waffe: Seine Zunge!



↑ Auch die holde mutierte Weiblichkeit weiß mit riesigen Schießprügeln bestens umzugehen!

BONUS INFO

KONTERANGRIFF

Sie haben mehrere Möglichkeiten, Schläge Ihrer Feinde zu kontern. Drücken Sie den schwarzen Knopf und gleichzeitig das Steuerkreuz entgegen der Richtung, in die Ihr Gegner schlägt.

ERHOLUNG

Mit der Y-Taste können Sie unmittelbar nachdem Sie knallhart niedergeschlagen wurden mit einem schnellen Gegenangriff antworten.



MANFRED MEINT:

Im Vergleich zur 3D-Beat-'em-Up-Referenz *Dead or Alive 3* zieht *X-Men: Next Dimension* klar den Kürzeren. Dennoch übt der Titel ohne Zweifel einen gewissen Reiz aus. Zum einen, weil man sich mit den beliebten X-Men-Mutanten eins auf die Mütze geben kann, zum anderen weil tonnenweise Extras auf ihre Freischaltung warten. Wahre X-Men-Fans werden ganz bestimmt einen Mordsspaß mit dem Titel haben.

GRAFIK

Besonders die Hintergründe wissen zu gefallen. Die Animationen der Mutantenbande sind allerdings ziemlich schlapp.

SOUND

Der Soundtrack ist genial, die Soundeffekte vollkommen in Ordnung. Nur die Sprach-Samples wiederholen sich zu häufig.

SPIELDauer

Viele geheime Arenen, Kostüme und Charaktere warten auf ihre Entdeckung. Für Fans die ideale Wartezeitverkürzung bis zum Film.



POSITIV

- + SCHÖNE, GROSSE AREALE
- + X-MEN-CHARAKTERE



NEGATIV

- ZU HOHE GEGNER-KI
- ABGEHACKTE ANIMATIONEN
- UNGENAUE KOLLISIONSABFRAGE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

74%



Das im großen Umfang geklonte Mistvieh darf Blei fressen!

Liebe Innenarchitekten, moderne Monsterhöhlen setzen vollständig auf Metall!

METAL DUNGEON

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **PANTHER SOFTWARE**
PUBLISHER: **THQ**
TERMIN: **ERHÄLTICH**
SPIELER: **1**
WEBSITE: **WWW.THQ.DE**

KURZ & KNAPP

STEUERN SIE eine Helden-Party durch futuristische Dungeons und verkloppen Sie böse Cyborgs.

SPRECHEN WIR MAL über ein leidiges Thema: Rollenspiele auf der Xbox. Na ja, viel zu erwähnen gibt es da noch nicht. Gerade mal *Baldur's Gate: Dark Alliance* und *Morrowind* halten die Flagge

hoch und sorgen für gute Laune im Xbox-Rollenspielland. Jedoch sind diese beiden Titel nicht gerade das, was man als „normale“ Rollenspiele bezeichnen kann. *Morrowind* brilliert mit absoluter Spielfreiheit und *Baldur's Gate* ist manchem Spieler ein wenig zu actionlastig. Um es mal auf den Punkt zu bringen: Was der Xbox fehlt, sind klassische

RPGs alter Schule im Stile eines *Final Fantasy* oder *Grandia*.

In diese Bresche möchte jetzt *Metal Dungeon* springen und kommt wirklich absolut Old-School-mäßig daher. In der Techno-Welt Aransas ist ein Experiment zur Entwicklung eines Super-Cyborgs vollkommen schief gegangen. Die gesamte Versuchsanordnung läuft aus dem Ruder und jetzt hat ein ganzes Heer böser künstlicher Lebensformen die Anlage in ihrer Gewalt. Hier kommen Sie jetzt ins Spiel und dürfen mit einer fünfköpfigen Party in den Komplex eindringen, um das Schlimmste zu verhindern. Zehn Dungeons warten nun darauf, von den Kreaturen gesäubert zu werden.

Tja, und damit wären wir storytechnisch auch schon am Ende. Hier liegt nämlich einer der größten Knackpunkte von *Metal Dungeon*. Es gibt kaum Story und die Charaktere Ihrer Heldentruppe werden so gut wie gar nicht vorgestellt. Insgesamt hat man das Gefühl, mit einer Hand voll fremder Gefährten durch metallische Gänge zu wandern und Monster zu verdreschen. In einem Zeitalter, wo sich praktisch jedes Rollenspiel an *Final Fantasy* messen muss und sowohl in der Story als auch im Charakterdesign Ähnliches bieten sollte, ist ein Rollenspiel-Aufguss aus den 80er-Jahren einfach nur noch peinlich. Schade.

BONUS INFO

»SIDE-QUESTS

Das Spiel bietet auch kurze Side-Quests, die zum weiteren Dungeon-Stöbern einladen. Leider sind diese Missionen nicht sehr aufregend.



Willkommen im Metall-Dungeon!



Oh, jetzt fehlt nur noch Lametta.



Die Oberwelt ist nicht sehr aufregend.



Die Gegnerbande greift mit Gas an.



JEAN MEINT:

Autsch! Das soll ein Rollenspiel sein? Liebe Entwickler von Panther Software, wenn ihr das nächste Mal ein RPG entwickeln solltet, dann achtet mal darauf, dass das Wort Rollenspiel sich davon ableitet, dass man eine Rolle spielt. Hiervon ist in *Metal Dungeon* nicht allzu viel zu sehen. Die Charaktere sind farblos, die Story ist so gut wie nicht vorhanden und bis auf Cyborgs zu verprügeln macht man eigentlich so gut wie gar nichts.

GRAFIK

Da kommt endlich mal wieder ein Xbox-exklusiver Titel heraus und was passiert? Die Grafik ist mal wieder unter aller Kanone.

SOUND

Die Soundeffekte sind recht gut gelungen und passen auch zum Spielgeschehen. Die Musik klingt jedoch sehr uninspiriert.

SPIELOAUER

Das Gameplay ist nicht besonders fesselnd. Hartnäckige Rollenspieler können sich jedoch fast 100 Stunden lang beschäftigen.

POSITIV
- ENDLICH MAL WIEDER EIN ROLLENSPIEL AUF DER XBOX - STRATEGISCHE KÄMPFE
NEGATIV
- VERALTETES SPIELPRINZIP - KEINE STORY - SCHLECHTE GRAFIK

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

43%



↑ Volontär bei einem Videospiele-Magazin??? Pah! Ich bin jetzt Fußball-Trainer! Juhu!!! :-)

Bock, den großen FCB vom Thron zu stoßen? Hier geht das!

MEISTER TRAINER: SAISON 02/03

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: SPORTS INTERACTIVE

PUBLISHER: EIDOS

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.EIDOS.DE

KURZ & KNAPP

MANAGEMENT-Simulation zu Deutschlands Nationalsport mit unglaublich vielen Einstellungsmöglichkeiten.

IN SO MANCHEM Fußballverein geht es zu wie im Kindergarten: Ein Spieler motzt, weil er nicht spielen darf, der nächste, weil er nicht genug verdient, ein anderer, weil sein Schuh drückt.

Wenn Sie schon immer einmal die Alltagsprobleme eines Fußball-Teamchefs am eigenen Leib erfahren wollten, dann ist der *Meister Trainer: Saison 02/03* genau das Richtige für Sie.

Sie schlüpfen im Spiel nicht nur in die Rolle des Trainers, sondern übernehmen gleichzeitig auch die Funktion des Managers. Eigentlich sind Sie eher das „Mädchen für alles“. Von Ihnen hängen nicht nur der Fitness-Zustand und die Einkaufspolitik des Vereins ab, sogar für die Öffentlichkeitsarbeit sind Sie zuständig.

Insgesamt wartet das Spiel mit Ligen aus exakt 27 Ländern auf, selbst die türkische „Super Lig“ ist dabei. Wenn Sie sich für eine deutsche Mannschaft entscheiden, dürfen Sie auf Wunsch sogar in der Regionalliga loslegen. Ihnen stehen aber natürlich auch sämtliche Topclubs der Nation zur Verfügung. Auf den FC Bayern, Borussia Dortmund und den FC Schalke

04 muss also niemand verzichten. Ebenfalls mit von der Partie sind sämtliche Wettbewerbe, die im Laufe einer Fußballsaison ausgetragen werden. Ligapokal, DFB-Pokal, Champions League, ihr Terminplan ist rappellvoll.

Weniger prickelnd ist allerdings, dass keine realen Spieler im *Meister Trainer: Saison 02/03* enthalten sind. Von Elber, Amoroso, Klose und Ballack fehlt jede Spur und das nimmt dem Spiel unvermeidlich eine ganze Menge Reiz. Einen absoluten Topstar zu einem Provinzclub zu locken, ist in Simulationen dieser Art doch eigentlich das Salz in der Suppe.

Abgesehen von diesem Manko wartet der *Meister Trainer: Saison 02/03* mit einer beeindruckenden Optionsvielfalt auf. Neben den bekannten Einstellungsmöglichkeiten im Bereich der Taktik und der Mannschaftsaufstellung oder den umfassenden Transfer-Möglichkeiten können Sie beispielsweise auch den Landesverband, also den DFB, kontaktieren. Dies empfiehlt sich genau dann, wenn Sie z. B. die Verlegung einer Partie beantragen oder gar eine Beschwerde über den Schiedsrichter Ihres letzten Matches einreichen wollen. Auch mit

BONUS INFO

» FEHLEINKAUF
Nicht jeder Kicker, der mehr als 15 Mio. Euro kostet, ist gleichzeitig ein Erfolgsgarant. Vergleichen Sie vorher immer die einzelnen Werte wie z. B. Kopfballstärke, Schnelligkeit und Kreativität. Wollen Sie über die Flügel spielen? Dann halten Sie nach Spielern Ausschau, die erstklassige Flanken schlagen können.

» KEIN KOMMENTAR
Fans, Presse und Vereinsführung wollen bei Niederlagen wissen, woran es haperte. Es liegt an Ihnen, so manche Pleite zu rechtfertigen. Dabei sollten Sie aber gründlich überlegen, was Sie von sich geben. Selbst Ihre Herren Spieler reagieren äußerst sensibel auf Ihre Worte.

TAKTISCHES GEPLÄNKEL

NUR WENN SIE mit Ihrer Aufstellung auf das Spielsystem des Gegners reagieren, werden Sie dauerhaft Erfolg haben.



↑ Ist Ihr Gegner stark in der Offensive, können Sie altmodisch mit Libero antreten.



↑ Zeitgemäß können Sie auch mit einer Viererkette Ihr Tor verrammeln.



↑ Noch mal Viererkette hinten, allerdings mit einem zusätzlichen Stürmer vorne.



↑ Für ein kompaktes Mittelfeld empfiehlt sich das offensive 3-4-3-System.



↑ Hose voll vor dem Gegner? Dann versuchen Sie Ihr Glück mit nur einem Stürmer.

FC Bayern Transferangebot für Inia

Newcastles Frank Inia wird zur Zeit mit 15.000.000 € bewertet. Ihr Vorstand wird Transfersummen bis zu 35.000.000 € erlauben.

Transfersumme - 16 M €
Monatliche Raten - 6 Monate
Anteil am Weiterverkauf -
Extrasumme nach 10 Ligaspielen - 2,5 M €
Extrasumme nach 10 Länderspielen -
Transferangebot veröffentlichen Ja

Gesamtsumme 18.500.000 €

↑ Der FCB bietet 16 Mio. Euro für Topstar Frank Inia. Den kennen Sie nicht? Wir auch nicht.



↑ Jedes deutsche Top-Team können Sie ruinieren.



↑ Torjäger Daniel Hansen unter die Lupe genommen.

„Hinterhuber läuft am linken Flügel in Richtung Strafraum, er flankt und ...“

» Ihrer Vereinsführung können Sie ein ernstes Wörtchen reden. Vor allem wenn Sie mehr Geld für kostspielige Transfers benötigen, ist dies von Vorteil.

Obwohl der *Football Manager*, der Urvater aller Fußball-Management-Simulationen, seinen Ursprung auf dem Commodore 64 hatte, sind Spiele dieser Art heutzutage auf dem PC wesentlich erfolgreicher. Oft liegt dies ganz schlicht und einfach daran, dass es sich mit einer Maus wesentlich angenehmer und schneller durch die unzähligen Menüs navigieren lässt. Dass es dennoch möglich ist, eine vernünftige und einfache Menü-Gestaltung für einen Fußball-Manager auf einer Konsole aus dem Hut zu zaubern, hat Codemasters jüngst mit dem *BDFL Manager 2003* bestens bewiesen.

Der *Meister Trainer: Saison 02/03* macht in dieser Hinsicht allerdings überhaupt keinen meisterlichen Eindruck. Der Aufbau und die Unterteilung der einzelnen Menüs sind viel zu umständlich ausgefallen. Viele der Optionen sind so gut versteckt, dass Sie mehrfach intensiv suchen müssen, bis Sie endlich fündig werden. Zudem ist das Hauptmenü des Spiels äußerst unübersichtlich aufgebaut. Erst per Druck auf den schwarzen Button öffnet sich dieses. Um allerdings eine wichtige Unterrubrik wie den Transfermarkt öffnen zu können, müssen Sie erst zwei weitere Submenüs aktivieren. Umständlicher geht es kaum. Dass das Spiel mit einer Maus besser zu steuern wäre, kann man auch bestens an der Geschwindigkeit des Cursors erkennen. Fast schon im Zeitlupentempo bewegt sich dieser von einer Ecke des

Bildschirmes zum anderen.

Äußerst komplex sind auch die Mannschaftsaufstellungen vorzunehmen. Zwar steht Ihnen eine große Anzahl an Filter- und Sortiermöglichkeiten zur Verfügung, um den richtigen Spieler für die gewünschte Position zu finden, ist mehrfaches Hin- und Herschalten vonnöten und das nervt auf Dauer gewaltig.

Schwer enttäuscht waren wir auch darüber, dass es keine Möglichkeit gibt, sich die Fähigkeiten der eigenen Elf auch auf dem grünen Rasen anzusehen. Die Spielverläufe werden Ihnen ausschließlich über Bildschirmtexte mitgeteilt. Dies sieht dann z. B. so aus: „Hinterhuber läuft am linken Flügel in Richtung Strafraum, er flankt und trifft genau den Kopf von Birnbichler. Leider geht der Kopfball aber voll daneben!“ Wahlweise können Sie sich diese „Botschaften“ in fünf verschiedenen Geschwindigkeiten anzeigen lassen. Animierte Spielszenen sind für einen Fußball-Manager zwar kein Muss, aber dennoch wünschenswert, da sie eine gelungene Abwechslung darstellen. Wer jedoch nur Wert auf das Endergebnis der Partien legt, kann das Fehlen der Kick-Sequenzen durchaus verschmerzen.

Ohne die Action auf dem grünen Rasen bleibt auch grafisch ein äußerst spartanisches Spektakel übrig. Kein Wunder bei einem Spiel, das ausschließlich auf Menüs basiert. Im Hintergrund sind zwar diverse Standbilder von verschiedenen Szenarien auf Amateur-Bolzplätzen zu erkennen, ein paar spektakulärere Motive hätten es hier aber ruhig sein dürfen.



» Hier steht es schwarz auf weiß, die Bayern haben zu viel Geld.



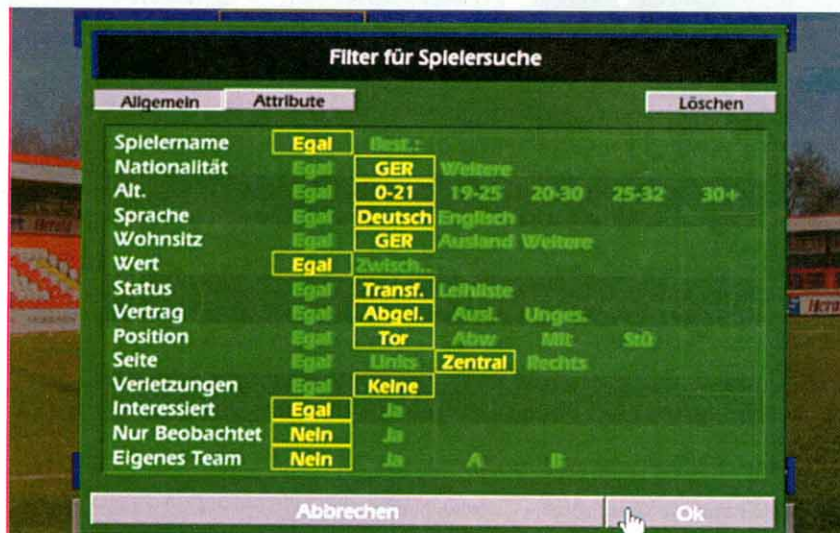
» Wo bitte schön sind die Herren Lizarazu, Kahn und Hargreaves?



» Bei so viel Grundgehalt könnten sich die Kicker weitaus mehr anstrengen.



» Stress ohne Ende. Der Spielplan der armen Bayern quillt schier über.



» Spielsuche leicht gemacht. Über Filter können Sie nach dem Kicker Ihrer Wahl „fahnden“.



» Newcastle watscht die Bayern ab.

» Alles richtig gemacht haben die Entwickler beim Soundtrack, vor allem bei der Auswahl der einzelnen Musikstücke. Es gibt nämlich keine. In Anbetracht der Tatsache, dass bei Spielen dieses Genres ohnehin meist grauenhaftes Gedudel aus den Lautsprechern dröhnt, ist es eine wahre Wohltat, dass der *Meister Trainer: Saison 02/03* die Möglichkeit unterstützt, eigens auf der Xbox-Festplatte zusammengestellte Soundtracks abzuspielen. Ansonsten bietet das Spiel nur diverse Klick-Geräusche beim Navigieren, während der Spiele gibt es die übliche Stadionatmosphäre in Form von Fan-Gejohle, Torschreien etc.



MANFRED MEINT:

Dieses Genre ist ganz einfach auf dem PC zu Hause. Mit einer Maus wäre dieses Spiel wesentlich flotter und einfacher zu spielen als mit dem Xbox-Controller. Wen dies dennoch nicht davor abschreckt, sich das Spiel zu holen, dem ist viel Geduld beim Zurechtfinden in den unübersichtlichen Menüs zu wünschen. Wer den Überblick behält, bekommt einen Fußball-Manager mit unzähligen Einstellungsmöglichkeiten. Leider vermissen wir die Torszenen.

GRAFIK

Ein Spiel, das aus Menüs besteht, braucht keine grandiose Grafik. :) Die animierten Spielszenen fehlen dennoch.

SOUND

Soundeffekte in den Menüs und Stadionatmosphäre während der Spielberichte. Nichts Grandioses, aber sehr zweckmäßig.

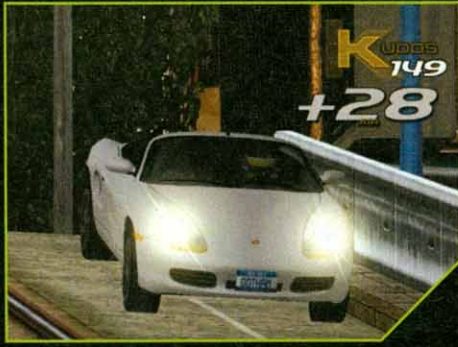
SPIELDauer

Spiele dieser Art verlangen grundsätzlich eine Menge Geduld: Wer diese aufbringen kann und will, könnte Gefallen daran finden.

POSITIV
+ OPTIONSvielfalt
NEGATIV
- KEINE REALen SPIELER
- UNÜBERSICHTLICHE MENÜFÜHRUNG
- KEINE SPIELSZENEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

64%



NO STYLE? NO POINTS!



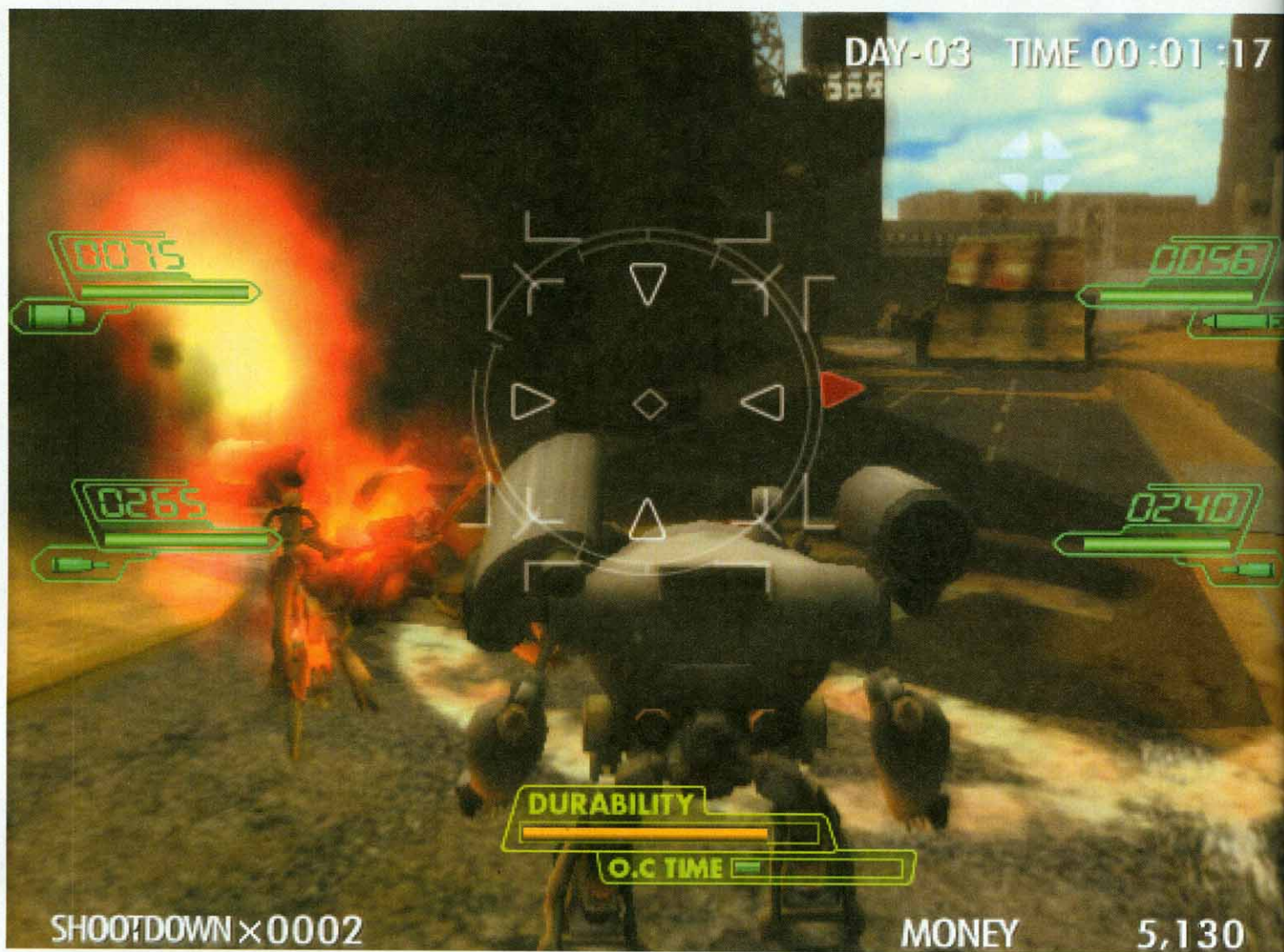
Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

PLAY MORE, PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/de/projectgotham

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Gotham und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Ferrari, Ferrari F50, alle damit zusammenhängenden Logos und die besondere Gestaltung des Ferrari F50 sind Marken der Ferrari S.p.A., die unter bestimmten Patenten von der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG lizenziert sind. Porsche, Boxster S und 911 GT sind eingetragene Marken der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Die Marken „TT“ werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der AUDI AG genutzt. Das Erscheinungsbild des TVR Tuscan wird mit der Zustimmung der TVR Engineering LTD. genutzt und steht in deren Eigentum. Die Mitsubishi- und Lancer Evolution-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Aston Martin und Vanquish sind eingetragene Marken der Ford Motor Company und lizenziert an Microsoft Corporation.



↑ Ballerspaß pur in der Ego-Perspektive. Manövrieren ist bei dieser Sicht allerdings umso schwerer, da Sie Hindernisse schlechter erkennen.

Mech-Action mit einem Hauch von Sega GT - Robo-Fans läuft das Wasser im Munde zusammen!

PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: PHANTAGRAM

PUBLISHER: PHANTAGRAM

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.PHANTAGRAM.COM

KURZ & KNAPP

KÄMPFEN SIE in einem Scoobee gegen andere Wireheads bis Sie der First Ranker sind. Noch Fragen dazu? :-)



A

UF DEN ERSTEN BLICK haben Phantom Crash: Blue sky brings tears und Sega GT 2002 rein gar nichts gemeinsam. Bei Phantom Crash geht es um riesige Kampfbots, beim anderen Spiel um Autos. Was beide Spiele aber sehr wohl gemeinsam haben, sind die unzähligen Tuning-Möglichkeiten der Vehikel.

Die Hintergrundstory des Spiels könnte kaum japanischer angehaucht sein. Im Jahre 2025 sieht sich die Regierung Japans aufgrund zahlreicher Umweltkatastrophen dazu gezwungen, die gesamte Bevölkerung Tokios nach Neo Tokio zu evakuieren. Das alte Tokio wiederum dient nun als Spielwiese für eine völlig neumodische Sportart. Fußball, Baseball, alles Schnee von gestern, Rumbling ist angesagt. Wichtigstes Utensil für dieses Spektakel sind weder Schläger, noch Bälle, sondern gigantischen Battle Mechs. Die teilnehmenden Personen schimpfen sich zudem auf den Namen Wireheads.

In den Ruinen des alten Tokio flitzen und

springen Sie mit Ihren Riesen-Robos durch die Gegend und setzen Ihren Kontrahenten mit massiver und vor allem explosiver Schussgewalt zu. 2031 ist das Rumbling bereits als beliebteste Art der Unterhaltung etabliert und nun mischen auch noch Sie mit.

Zentrum des Geschehens ist in Phantom Crash der Quest-Modus. Zu Beginn müssen Sie dabei aber erstmal eine Menge Geduld aufbringen. Um nämlich am Rumbling überhaupt teilnehmen zu können, müssen Sie sich erstmal für das Spiel registrieren lassen. Dies geschieht im Club Wired, einer Art futuristischen Internet-Café. Dort erhalten Sie zu Beginn genaueste Instruktionen über sämtliche Besonderheiten des Rumbulings. Virtuelle Charaktere versorgen Sie im Manga-Stil mit dem nötigen Wissen, garniert mit einem Schuss Humor, der allerdings phasenweise kaum noch albern sein könnte. Wer auf Anime und Manga steht, wird von den Späßchen im Spiel sicherlich angetan sein, allen anderen könnten die mitunter recht flachen Witze schnell auf den Zeiger gehen.

Leider Gottes erhalten Sie sämtliche Anleitungen und Anweisungen über Bildschirmtexte und das nicht zu knapp. Um nicht vollends im Regen zu stehen, empfiehlt es sich, zumindest die Grundlagen durchzulesen und das dauert eben seine Zeit. Unseren ersten Kampf haben wir erst nach einem knappen Dreiviertelstündchen bestritten.

Um die erste Schlacht überhaupt austragen zu können, müssen Sie sich zu Beginn Ihrer Rumbling-Karriere erstmal einen Scoobee zulegen. So werden die klotzigen Schlachtrösser bezeichnet. Von drei Firmen stehen Ihnen dabei jeweils verschiedene Fabrikate zur Auswahl. Die einzelnen

DER STADTPLAN >>> Sich im Tokio der Zukunft zurechtzufinden ist nicht leicht. Wir helfen Ihnen!

BEVOR SIE IN DIE Schlacht ziehen, sollten Sie verschiedenen Läden einen Besuch abstatten. Denn nur mit einem optimal ausgestatteten Scoobe lehren Sie Ihrer Konkurrenz so richtig schön das Fürchten. Aber behalten Sie stets Ihren Kontostand im Auge, Mech-Zubehör ist nun mal schweineteuer.



>>> WILD MACHINES

Für den kleinen Geldbeutel gibt es hier gebrauchtes Zubehör. Mikrochips, ein Satz neuer Beine, oder einfach nur eine Mordsknarre.



>>> GARAGE

Ihr Wohnzimmer sozusagen. Hier finden Sie verschiedene Hangars, in denen Ihre Scoobies parken. Zudem hängt hier Ihr Terminplan aus.



>>> CLUB WIRED

Richtig zur Sache geht's nur hier. Suchen Sie sich eines von drei Arealen aus und zielen, feuern und rennen Sie was das Zeug hält!



>>> PLUS TECH

Brandneues Equipment gefällig? Hier können Sie Ihre verdienten New Yen ausgeben. Jedes erdenkliche Mech-Körperteil gibt es von der Stange.



>>> SONIC AMP

Über 100 Musikstücke können Sie kaufen. Jedes hat seinen Preis. In der Garage können Sie daraus Ihren eigenen Soundtrack zusammenstellen.



>>> HERSTELLER

Bei uns will jeder einen Audi, BMW oder Mercedes, in Phantom Crash schreit jeder nach den Vehikeln von Venturo, Kojima und American Stars.

BONUS INFO

>>> SCHRÄGE TÖNE

Über Geschmack lässt sich zwar streiten, dennoch sind einige der einzelnen Musikstücke einfach nur gnadlos schlecht. Beispiel gefällig? Freuen Sie sich schon einmal auf "Baobab Street" vom "Kuricorder Quartet". Schwere akustische Körperverletzung nennt man so was! ;)

>>> SPRUNGFART

Je nachdem wie lange Sie den Sprungknopf drücken, desto höher springt Ihr Roboter. So gelangen Sie leicht auf hohe Gebäude und können die Gegner von oben herab ins Visier nehmen. Besonders praktisch bei Gegnern, die nicht so hoch springen können.

„Erst nach und nach müssen Sie sich die nötigen Piepen in zahlreichen Schlachten verdienen.“

>>> Modelle der drei Marken unterscheiden sich in zahlreichen Details wie z.B. Geschwindigkeit, Sprunghöhe oder Gewicht, am allermeisten aber im Preis. Da Ihr Budget nach dem Start auf mickrige 200.000 New Yen beschränkt ist, können Sie beim Kauf Ihres ersten Kampfroboters noch nicht aus dem Vollen schöpfen. Erst nach und nach müssen Sie sich die nötigen Piepen in zahlreichen Schlachten verdienen. Wie bei Sega GT 2002

können Sie diese dann in schicke Extras für Ihr Kampfschwein investieren. Neue Rüstung gefällig? Oder bessere Waffen? In puncto Tuning-Vielfalt dürfen Sie sich bei Phantom Crash richtig schön austoben. Am meisten Spaß macht es aber, sich neue und wesentlich durchschlagskräftigere Angriffswummen zuzulegen und diese gleich nach dem Kauf an den gegnerischen Versuchskaninchen auszuprobieren. Beabsichtigen Sie ernsthaft der

First Ranker (der beste Wirehead) zu werden und auf der Rangliste ganz nach oben zu steigen, sind ständige Investitionen an der Tagesordnung.

Für einen Mech-Titel hat Phantom Crash ein erstaunlich schnelles und dynamisches Gameplay. Die Kampfvehikel überzeugen durch eine enorme Agilität und bewegen sich in Windeseile und mit turmhohen Sprüngen durch die Kampfareale. Dank der simplen >>>



↑ Stadion-TV: Auf Großbildleinwänden laufen die Highlights.



↑ Einer gegen Einen im Splitscreen-Modus ... gääähäh!



↑ Auch nachts ruht die Action nicht.



↑ Ähnelt einer Spinne und ist genauso flink.



↑ Eine Salve Zielsuchraketen, ob Ihr Gegner die so einfach wegstecken können wird?

„An Waffen ist alles dabei, was richtig schön Lärm macht.“

➤ Steuerung haben Sie Ihr Gefährt jederzeit voll im Griff. Je nach Mech-Typ stehen Ihnen bis zu vier verschiedene Waffen zur Verfügung, jeweils eine am linken und rechten Arm Ihres Monstrums, die anderen beiden auf den Schultern. Von Schnellfeuerwaffen über Wurfgranaten bis hin zu Zielsuchraketen ist so einiges dabei, was richtig Lärm macht.

Einziger Wehrmutstropfen bei der Steuerung: Beim Original Xbox-Controller sind bekanntlich der weiße und schwarze Button etwas ungünstig zu erreichen und bei Phantom Crash leider mit wichtigen Ausweich-Funktionen belegt. Die Konfiguration des Buttons zu ändern lohnt sich nicht, weil Sie die anderen Funktionen nämlich noch dringender brauchen. Hier empfiehlt es sich, den S-Controller von Microsoft oder den eines Drittanbieters herzunehmen.

Leider hat Phantagram dem Spiel nur drei verschiedene Kampfareale in Old Tokio spendiert. Dabei macht es spielerisch keinen Unterschied, dass Sie sich an manchen Wettkampftagen tagsüber und an manchen nachts in den Arenen vergnügen können. Zudem sind die Schlachtfelder nicht sonderlich groß ausgefallen, was aber den Vorteil mit sich bringt, dass kaum Verschnaufpausen möglich sind und Nonstop-Action gewährleistet ist.

Grafisch überzeugen die Scoobees durch ihren Detailreichtum, in den Kampfarealen stimmt das futuristisch-apokalyptische Ambiente dank schöner Texturen ebenfalls. Die Explosionen sehen allesamt sehr realistisch und spektakulär aus, lediglich wenn sich mehrere Mechs gleichzeitig auf engem Raum tummeln und sich übel zusetzen, kommt es ab und an zu Slowdowns.



↑ Klonen? Wie interessant ... schnarch!



↑ Rakete im Anmarsch! Schnell ausweichen!



↑ Ihre CPU versorgt Sie mit hilfreichen Tipps.

BONUS INFO

KI CHIP

Im Herzen Ihres Mechs schlummert ein Mikrochip, der sogar künstliche Intelligenz aufweist und zu Ihnen spricht. Sogar diesen können Sie in 99 verschiedenen Stufen tunen. Je schlauer der Chipsatz wird, desto schlechter wird es für Ihre Gegner.

SPITZNAMEN

Jeder Wirehead kämpft unter einem schicken Pseudonym. Auch Sie müssen zu Beginn des Spiels einen Nickname angeben, können diesen aber jederzeit ändern.

MODEBEWUSST

Ist Ihnen das Aussehen Ihres Scoobees zu langweilig? Mit verschiedenen Mustern und Aufklebern können Sie eine ordentliche Portion Farbe ins Spiel bringen. Die Aufkleber sind zwar relativ klein und nur auf dem Rücken Ihres Robos zu sehen, die enthaltenen Farbschemen hingegen sorgen für gelungene Abwechslung. Wie wär's z.B. mit einem Mech in schickem Ferrari-rot oder Tarnfarben?

BLINDE KUH

Mit dem X-Knopf können Sie die optische Täuschung aktivieren. Ihr Mech wird transparent und Sie können sich so problemlos an Ihre Gegner heranpirschen. Allerdings hält dieser Zustand der Tarnung nicht ewig an. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand gibt Ihnen darüber Aufschluss, wie lange noch. Ist die Anzeige erschöpft, müssen Sie warten, bis sie sich wieder aufgeladen hat.



↑ Ihr Gegner ahnt noch nicht, was Sie ihm auf den Kopf werfen.



MANFRED MEINT:

Phantom Crash spricht ganz ohne Zweifel mehrere Zielgruppen an. Mech-Fans, Tuning-Freaks, Manga- und Anime-Junkies, irgendwie kommt jeder auf seine Kosten. Für ein Mech-Spiel ist das Spielprinzip zugegeben auch ziemlich innovativ. Nur drei verfügbare Kampfareale sind allerdings deutlich zu wenig und nachdem es weit nicht so viele "Fahrzeuge" zu tunen gibt, wie beispielsweise in Sega GT 2002, stellt sich doch relativ schnell Langeweile ein.

GRAFIK

Detaillierte Kampfroboter, ausgefallenes Arena-Design, spektakuläre Feuergefechte und leider gelegentliche Slowdowns.

SOUND

Typisches Anime-Gedudel, Trance, harter Techno, Japano-Grunge, alles sehr sehr gewöhnungsbedürftig. Die Sound FX sind okay.

SPIELDauer

Wer den Nerv dafür hat, alle Scoobees zu tunen und den Rang des First Rankers zu erklimmen, wird einige Zeit investieren müssen.

↓	POSITIV
	- INNOVATIVES SPIELPRINZIP FÜR EINEN MECH-TITEL - UNZÄHLIGE TUNING-MÖGLICHKEITEN
↑	NEGATIV
	- MAUE SPARWITZE - NUR DREI RELATIV KLEINE KAMPFAREALE - GELEGENTLICHE SLOWDOWNS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

72%



XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR



TRIFF INTERESSANTE LEUTE AUF DER GANZEN WELT UND MACH SIE PLATT

Ok, das hier ist kein Spiel. Das hier ist echt. Die wollen dir ans Leder.
Spiel allein oder gegen einen echten Gegner irgendwo auf der Welt. Er sieht dich nicht,
aber er hört dich. Live. Im Internet. Da gibt's nur eins: Schlag unerbittlich zurück.



www.xbox.com/de/mechassault

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE | PLAY MORE

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Day 1 Studios (Teile hiervon). Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Mechassault, Xbox, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.



↑ Es ist extrem gelb, es ist extrem windschnittig und es ist extrem schnell. Und es ist ein Lotus!

(R)Evoluzione am Racing-Himmel!

RACING EVOLUZIONE

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **MILESTONE**
PUBLISHER: **INFOGRAMES**
TERMIN: **6. FEBRUAR**
SPIELER: **1-2**
WEBSITE: **WWW.INFOGRAMES.DE**

KURZ & KNAPP

GRÜNDEN SIE Ihre eigene Automarke und hieven Sie diese durch Erfolge auf den Motorsport-Olymp.



IE LISTE DER ERSTKLASSIGEN RENNspiele auf der Xbox ist mittlerweile ellenlang. Neben dem GT 3-Klon *Sega GT 2002* und diversen

Rallye-Titeln stach bisher besonders *Project Gotham Racing* aus der breiten Masse hervor. Dank seines innovativen Punktesystems hob sich dieser Titel gekonnt vom Rest ab. Auch *Racing Evoluzione* wartet mit einer grundlegenden Neuerung auf und bringt ordentlich frischen Wind ins Genre.

Im Zentrum des Geschehens steht im Spiel nämlich ein Story-Modus (ja, richtig gelesen), in dem Automobil-Fans ihren Traum von der eigenen Automarke endlich in die Tat umsetzen können. Das Ganze nennt sich Dream-Modus und zu Beginn befinden Sie sich mit einem befreundeten Mechaniker in einem alten, staubigen Holzschuppen. Wie es der Zufall will, findet Ihr Kumpan drei Dokumente mit Konzepten für heiße Sportwagen. Er bietet Ihnen an, eines der Autos zu bauen. Sobald Sie

sich für ein Modell entschieden haben, dürfen Sie Ihrem Betrieb noch einen Namen verpassen. Als Tüpfelchen aufs i können Sie sich abschließend sogar noch ein schickes Logo für Ihre Firma aussuchen.

Normalerweise dauert eine Schwangerschaft neun Monate, in *Racing Evoluzione* aber erblickt Ihr „Baby“ bereits nach sechs Monaten das Licht der Welt. Nach genau dieser Zeitspanne hat Ihr Mechaniker nämlich Ihren ersten Prototypen fertig gebaut. Bevor Sie sich dann auf die Piste wagen, sollten Sie sich zunächst mit den Räumlichkeiten Ihres Firmensitzes vertraut machen.

Ein verstaubtes Regal symbolisiert dabei Ihr Options-Menü. Noch mehr dürfte Sie allerdings der Schwenk zu Ihrem Wagen interessieren. Sie können dort die Lackierung ändern, sich das gute Stück aus der Nähe betrachten oder auf dem Parkplatz hinter dem Gebäude eine Runde damit drehen. Auch am Feintuning dürfen Sie etwas arbeiten.

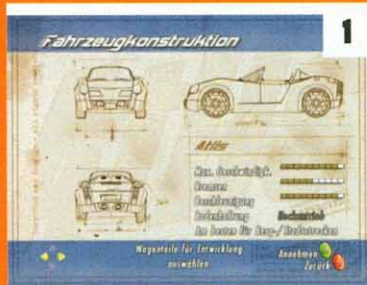
Um sich überhaupt mit anderen Renn-Verrückten messen zu können, müssen Sie einen genaueren Blick auf Ihren Wandkalender werfen. Über diesen haben Sie Zugriff auf eine Vielzahl von Rennserien, für die Sie sich allerdings erst nach und nach qualifizieren müssen. Zuerst können Sie nur an Amateur-Rennen teilnehmen. Erreichen Sie dabei eine bestimmte Platzierung, wird die Story des Spiels vorangetrieben. Was Sie genau machen sollten, teilt Ihnen Ihr freundlicher und überaus motivierter Mechaniker mit. Zunächst empfiehlt er Ihnen allerdings nur, für gute Platzierungen zu sorgen, damit Ihr Wagen genügend Aufmerksamkeit erzielt.

Nach den ersten Erfolgen erhalten Sie die Genehmigung, an Semi-Pro-Rennen teilzunehmen und dürfen dort auch um Meisterschaften fahren. Haben Sie am



ALLER ANFANG IST SCHWER >>>

ZU BEGINN stehen drei wichtige Entscheidungen an.



↑ Zuerst müssen Sie sich für eines von drei Fahrzeug-Konzepten entscheiden.



↑ Danach sollten Sie einen klangvollen Namen für Ihr Unternehmen finden.



↑ Ein passendes Logo darf ebenfalls nicht fehlen.

BONUS INFO

>>> KARRIEREWEIL

Im Dream-Modus können Sie nicht nur an der eigenen Karriere feilen. Sobald Sie bestimmte Ziele erreichen, können Sie dadurch auch Strecken und Fahrzeuge für den Arcade-Modus freischalten und in diesem nach Herzenslust benutzen.

>>> GESICHT

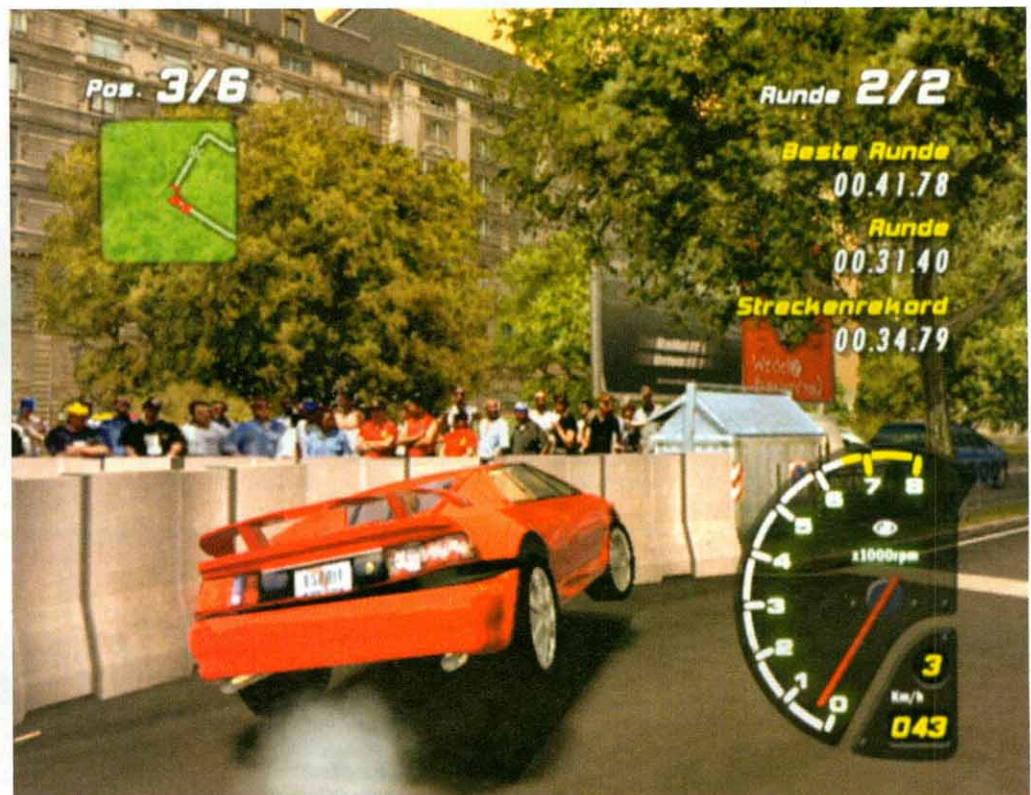
Geben Sie Ihrer Firma ein Gesicht und verpassen Sie ihr ein passendes Logo. Bei einigen der vorgegebenen Vorschläge wird sogar der Anfangsbuchstabe Ihres Firmennamens berücksichtigt.



↑ Das Streckendesign macht echt was her.



↑ Ihre Kontrahenten bedrängen Sie permanent.



↑ Rums! Da küsst der rote Blitz die Absperrung.

>>> Ende die meisten Punkte eingesackt, reißen Sie sich nicht nur den Siegerpokal unter den Nagel. Ihr Techniker überrascht Sie noch mit einem ersten Chiptuning für Ihren Boliden. Dieser ist jetzt zum einen wesentlich leistungstärker, zum anderen können Sie nun auch noch an den Getriebe-Einstellungen spielen. Je erfolgreicher Sie werden, desto tiefer dürfen Sie in die Tuning-Trickkiste greifen.

Überhaupt werden Sie in *Racing Evoluzione* am laufenden Band richtig schön mit Upgrades versorgt. So ziehen Sie schon nach kurzer Zeit aus Ihrer schäbigen Bruchbude aus und verlagern Ihre Produktion in ein größeres und optisch ansprechenderes Gebäude. Das Optionsmenü findet sich dann nicht mehr in einem schmutzigen, alten Holzregal, sondern in einem sauberen, neuwertigen Exemplar

wieder, das zudem mit schicken Accessoires wie Lautsprechern und Musik-CDs ausgestattet ist. Zudem erhalten Sie einen Extraschrank für Ihre Trophäen.

Noch viel wichtiger ist allerdings, dass Sie nach einiger Zeit mit der Produktion Ihres Automobils in Serie gehen können. Die Höhe der abgesetzten Fahrzeuge richtet sich dabei nach den Platzierungen, die Sie in >>>



↑ Lustiges Fahrzeug-Ringelreihen in der Heckansicht.



↑ In der Cockpit-Perspektive sitzen Sie extrem tief.

DIE VORHER-NACHHER-SHOW » Auch Rennställe werden älter.

IN EINER BRUCHBUDE FEIERN SIE die Geburtsstunde Ihres Betriebes. Doch gut Ding will bekanntlich Weile haben und schon nach kurzer Zeit sieht es in Ihrem Quartier viel besser aus. Hier sehen Sie nur einige wenige Unterschiede, die schon nach kurzer Spieldauer zu erkennen sind.



↑ VORHER: So sieht zunächst Ihr Optionsmenü aus. Ein alter, staubiger Schrank.



↑ VORHER: Ihr Rennkalender auf einer schäbigen Pinnwand, gespickt mit lästigen Zetteln.



↑ VORHER: Der Prototyp Ihres ersten Flitzers. Noch relativ schlicht im Design.



↑ NACHHER: Und so edel nach dem ersten großen Umbau des Firmengebäudes.



↑ NACHHER: So ein interaktives Breitbild-TV-Gerät macht doch wesentlich mehr her.



↑ NACHHER: Die erste „Mutation“ des Gefährts. Achten Sie auf Motorhaube und Heckverkleidung!

„Ihre Flitzer geben Ihnen das Gefühl, in einer Traumkarosse zu sitzen.“

» den einzelnen Rennen erreichen. Zudem bietet Ihnen Ihr Ingenieur an, dass er für Sie noch andere Wagenmodelle baut. Leider hat der Gute bald die Schnauze von der Büroarbeit gestrichen voll und Sie müssen sich eine Empfangsdame einstellen.

Im Laufe Ihrer Karriere bekommen Sie zudem ab und an Herausforderungen gestellt, für die Ihnen bei erfolgreicher Absolvierung ebenfalls eine „Belohnung“ winkt. Einmal lädt Sie beispielsweise ein Scheich zu einem Rennen ein. Gewinnen Sie es, ist der gute Mann so von Ihrem Wagen begeistert, dass er Ihnen einige Exemplare davon abkauft.

Sollte Ihnen einmal der Sinn nach etwas Abwechslung vom Stress eines Rennsport-Tycoons stehen, dann haben Sie die Möglichkeit, den Arcade-Modus in *Racing Evoluzione* auszuprobieren. Hier können Sie auf insgesamt 54 Strecken mit über 40 Straßenrennern ordentlich entlangheizen. Den Großteil der Strecken und Fahrzeuge müssen Sie allerdings erst freispielen. Zwei-Spieler-Duelle und Bestzeitenjagen sind ebenfalls möglich.

Ein Rennspiel ist kein Rennspiel, wenn das Motorsport-Flair nicht optimal rüberkommt. In *Racing Evoluzione* besteht diese Gefahr zu keiner Zeit. Die hohen Geschwindigkeiten der Fahrzeuge kommen absolut realistisch rüber, Gleiches gilt für das Fahrverhalten. Ihre Flitzer sind zudem sehr schön modelliert und geben Ihnen jederzeit das Gefühl, in einer echten Traumkarosse zu

sitzen. Noch dazu greift *Racing Evoluzione* auf ein umfassendes Schadensmodell zurück. Blechschäden bekommen Sie an Ihren Flitzern also auch zu bestaunen. Eine Stoßstange, die auf dem Boden schleift, sprüht sogar Funken. Die typischen Rennsound-Effekte können sich ebenfalls hören lassen.

Auch beim Streckendesign hat sich Milestone mächtig ins Zeug gelegt. Abgesehen von einigen einfacheren Kursen sind diese äußerst abwechslungsreich ausgefallen, ohne dabei zu einfach oder zu schwer zu werden. Selbst bei den Hintergründen wurde tolle Arbeit geleistet. Zuschauer, die am Straßenrand Luftballons steigen lassen, fehlen genauso wenig wie Flugzeuge, die hinter der Skyline einer Stadt zur Landung ansetzen.



↑ 252 km/h auf der Jagd zum Streckenrekord.



MANFRED MEINT:

Rennspiele basieren häufig auf einem äußerst simplen Spielprinzip: rasen, gewinnen, Kohle in Tuning investieren, noch schneller rasen, noch öfter gewinnen, noch mehr investieren, Punkt. Auch in *Racing Evoluzione* geht es in erster Linie darum, Rennsieg einzufahren. Dank des Story-Modus wurde dieses Konzept aber hervorragend neu verpackt und es macht einfach tierisch Laune, die eigene Automarke in der Weltspitze zu etablieren.

GRAFIK

Die Rennen laufen absolut flüssig ab, allerdings nur mit 30 Frames pro Sekunde. Autos und Hintergründe sind aber top!

SOUND

Flotte Tracks, hervorragende Effekte und sogar eigene Musikstücke auf der Festplatte können Sie im Bedarfsfall verwenden.

SPIELDAUER

Der Story-Modus macht gewaltig Laune. Zudem gibt es ungefähr 50 Strecken und ca. 40 Vehikel freizuspielen.



POSITIV

- ♦ STORY-MODUS
- ♦ COOLES RENNSPORT-FLAIR
- ♦ OPTISCH ANSPRECHENDE STRECKEN

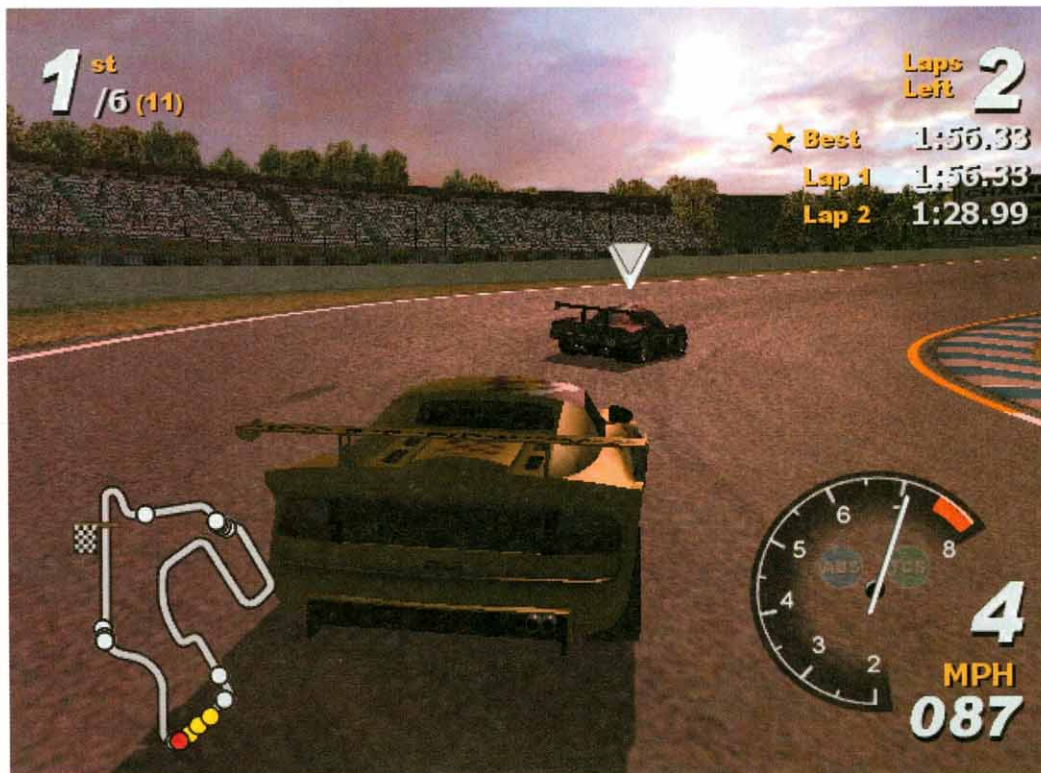


NEGATIV

- ♦ NUR 30 FRAMES PRO SEKUNDE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

87%



Der Pfeil auf dem Vordermann zeigt an, wie sauer dieser auf euch ist. Ist er rot, hat er ein Hühnchen mit euch zu rupfen.



Um die Kurve, aber nicht ins Auto.



Platz da, jetzt komme ich!



Schon interessant so ein Verkehrsunfall.

Total eingetaucht oder doch abgesoffen?

TOTAL IMMERSION RACING

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: RAZORWORKS

PUBLISHER: EMPIRE INTERACTIVE

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-2

WEBSITE: WWW.EMPIREINTERACTIVE.DE

KURZ & KNAPP

HEISSE ÖFEN, schnelle Strecken und nachtragende Gegner sind die Zutaten für dieses Spiel.

RENNSPORT-TITEL gibt es zurzeit wie Sand am Meer. Obwohl sich darunter die eine oder andere Perle versteckt, kann man die meisten getrost links liegen lassen. *Total Immersion Racing* befindet sich dabei auf der

berühmten Gratwanderung. Im Ansatz zeigt sich nämlich durchaus Potenzial wie z. B. die Emotionsanzeige, die über die momentane Gemütsverfassung des Fahrer Aufschluss gibt. Die Bandbreite der Emotionen umfasst dabei die verschiedensten Eigenschaften wie Ausdauer, Urteilsvermögen und Gelassenheit.

Wie im echten Straßenverkehr kochen die Aggressionen hier auch schon mal über. Auf penetrantes Rempeln und Drängeln reagieren die anderen Fahrer schon mal sauer und werden Sie im Gegenzug auch behindern. Im Extremfall kann sich das sogar zu handfesten Feindschaften auswachsen. Ihr Rivale wird Ihnen dann aus purer

Schadenfreude später vielleicht die Meisterschaft versauen. Eine nette Idee, die dem Spiel etwas mehr Tiefe verleihen soll. Um Kreativität waren die Entwickler auch bei den Modi bemüht. Im Karriere-Modus werden Sie zu Anfang von schmierigen Teamchefs für einen Rennstall rekrutiert und mit einer millionenteuren Karre gleich auf den Kurs geschickt. Beweisen Sie sich als Top-Fahrer, werden Sie auch dementsprechend heiß umworben. Als Niete landen Sie sehr schnell auf dem Abstellgleis.

Für gutes Abschneiden im Karriere- oder Herausforderungs-Modus werden Sie außerdem mit neuen Autos sowie Rennstrecken und -klassen belohnt. Erst dann können Sie alle Wagen und Strecken im Einzelrennen beziehungsweise im Zeitrennen ausprobieren. Darunter auch die heißen Fahrgestelle der „24 Stunden von Le Mans“. Trotz echter Autos und echter Strecken: Das echte Fahrgefühl fehlt. Von einer dynamischen Rennphysik ist nicht viel zu merken. Der Tacho sagt vielleicht 100 mph, aber das Geschwindigkeitsgefühl entspricht eher dem bei 40 mph.

Genauso unspektakulär wie die Fahrdynamik ist auch die Grafik. Ohne Details und verschwommen gurkt *Total Immersion Racing* auf den letzten Plätzen unter den Xbox-Rennspielen rum. Wenigstens die Autos sind recht gut gelungen, obwohl ein Schadensmodell fehlt. Ein Totalausfall ist das Spiel trotz mangelhafter Grafik und unausgereifter Fahrphysik dann aber doch nicht. So bleibt ein ganz ordentlicher Karriere-Modus, der solides, aber unspektakuläres Rennerlebnis bietet.

BONUS INFO

UNNÖTIG

Der Manager steckt Ihnen während eines Rennens solch hilfreiche Infos wie „überholen Sie Vordermann“ zu. Als ob das nicht klar wäre.



Diese Schmalzlocke ist Ihr Chef.



JANINA MEINT:

Alles echt. Originale Strecken wie Hockenheim, Monza oder Silverstone und authentische GT Autos der Marke BMW M3 GTR, Audi R8 oder McLaren F1 GTR, aber wo bitte bleibt das Fahrgefühl? Ich will bei einem Rennspiel den Beat des Motors spüren und nicht nur von der Tachoaussage wissen, wenn die Kiste ihr Limit erreicht hat. Das intelligente KI-System ist aber mal was Neues und sorgt für etwas Abwechslung im tristen Rennalltag.

GRAFIK

Die Strecken geben sich detailarm und nicht sehr beeindruckend. Wenigstens sind die Autos schön anzusehen.

SOUND

Die Musik passt zum Rest des Spiels, ist also nur durchschnittlich. Weder gute Motorengeräusche noch Hintergrundmusik.

SPIELDauer

Viele Strecken und Autos können freigespielt werden, aber die Rennen animieren nicht dazu, das Spiel komplett durchzuspielen.

POSITIV

- GEGNERISCHE FAHRER-KI
- UMFANGREICHER KARRIERE-MODUS

NEGATIV

- KEINE ZEITGEMÄSSE GRAFIK
- SCHLECHTES FAHRGefÜHL

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

55%



↑ Holen Sie den Drachen vom Himmel, bevor er Sie und Ihre Konservendose auf Rädern röstet.



↑ Das war er mal, der Tower of London.



↑ Popcorn auf die rustikale Art: im Feld.



↑ Die Effekte sind Feuer und Flamme.

Ein tierisch hektischer Kampf um die Weltherrschaft

DIE HERRSCHAFT DES FEUERS

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: KUJU ENTERTAINMENT

PUBLISHER: BAM! ENTERTAINMENT

TERMIN: ERHÄLTlich

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.BAM4FUN.COM

KURZ & KNAPP

ALS MENSCH oder Drache schießen bzw. brennen Sie in diesem schnellen Actionspiel alles nieder.

SCHON KLEINEN KINDERN SAGT MAN, sie sollen nicht mit dem Feuer spielen. Manche werden aber nie erwachsen und so haben sich die Entwickler von Kju Entertainment auf das brandgefährliche Spiel einer Film-

umsetzung eingelassen. Was daraus geworden ist, lässt aber gerade mal ein Teelicht Feuer fangen. Soweit man überhaupt von Handlung reden kann, orientiert sich die Story von *Die Herrschaft des Feuers* vage an dem gleichnamigen Kinofilm. Wieder einmal hat sich die Menschheit durch ihre Gedankenlosigkeit an den Rand des Abgrunds manövriert. Ein Bohrturm in London stößt auf eine seltsame Höhle samt hungrigem, feurigem Etwas und weckt es - wie sollte es auch anders sein - auf. 20 Jahre später haben die Drachen es geschafft, die totale Weltherrschaft an sich zu reißen. Die

wenigen Menschen, die das Inferno überlebt haben, verschansen sich in Festungen und werden von modernen Drachentöttern geschützt, die den geflügelten Urviechern mit hoch entwickelter Militärtechnik wie Hubschraubern, Maschinengewehren oder Raketen auf den schuppigen Leib rücken.

Anders als im Film versetzt Sie das Spiel auch in die Rolle eines Drachen. Als dieser machen Sie den zweibeinigen Störenfriedern gehörig Feuer unter dem Hintern. Etwas mehr Mühe bei der Umsetzung hätten sich die Entwickler mit dem Titel aber doch geben können. *Die Herrschaft des Feuers* zeigt durchaus lohnende Ansätze, die aber an dem unausgegorenen Gameplay scheitern. Bevor Sie den Feuer speienden Drachen fliegen dürfen, müssen Sie sich erst durch die Menschenmissionen quälen. Quälen deshalb, weil die Steuerung ein Graus ist. Als Mensch steuern Sie diverse bewaffnete Fahrzeuge wie Jeeps, Löschfahrzeuge oder Buggies. Die „fortgeschrittene“ Steuerung erlaubt es dem Spieler, die Vehikel mit dem linken Ministick zu lenken und mit dem rechten Ministick zu zielen. Das Problem dabei: Die Lenkung der Wagen ist mehr als gewöhnungsbedürftig und sehr unpräzise. Leichter lässt es sich mit der Tastenbelegung „einfach“ kontrollieren, der Weisheit letzter Schluss ist aber auch das nicht. Gas und Bremse sind hier auf die A- und B-Knöpfe gelegt, während das Zielen mit dem linken Ministick erfolgt. Nur, wer zielt schon gerne mit dem linken Ministick? So eiert man von Level zu Level, ohne wirklich die



↑ Langsam, aber hart im Nehmen: der Panzer.



↑ Wer's nicht weiß, mit „Bogies“ sind Feindkontakte gemeint.

Steuerung im Griff zu haben. Die Drachenmissionen sind etwas besser gelungen, aber auch hier ist die Steuerung nicht optimal. Grund zur Kritik gibt auch das uninspirierte Missionsdesign. Zu oft müssen Sie als Geleitschutz herhalten und Konvois, Bauern oder Ingenieure schützen. Problematisch, da Sie meist alle Hände voll zu tun haben, um selbst zu überleben. Die Fahrzeuge halten zwar einiges aus, aber wenn sie Feuer fangen, dann sinkt die Lebensenergie

BONUS INFO

» BIGGER, BETTER ... Große grafische Abwechslung bieten die Levels nicht, aber warten Sie ab, bis Sie dem obersten Drachen begegnen - er ist mehr als beeindruckend.

BONUS INFO

» LEICHT

ENTZÜNDBAR

Die Drachen verteidigen sich hauptsächlich mit Feuerbällen und Napalm-Atem. Sie können aber auch Objekte wie Menschen und Fahrzeuge aufsammeln und wieder fallen lassen.

» VIELFALT

Die Spezies Drache ist in viele verschiedene Unterarten eingeteilt. Es gibt raptorenartige Drachen, große Landreptilien, kleine Flugdrachen und riesige, fliegende Ungetüme, jedes mit eigenen Angriffswaffen und Taktiken.

HABEN SIE MAL FEUER?

» Moderne Drachentöter und ihre Waffen

DER MENSCH RÜCKT DEM feuerspeienden Ungetüm mit Hightech-Militärausrüstung auf den Pelz. Nur mit schweren Waffen kann gegen die Drachen etwas ausgerichtet werden. Hier ein kleiner Überblick:



» MASCHINENGESCHWEH

Unbegrenzte Munition, richtet aber nur geringen Schaden an



» BODEN-LUFT-RAKETE

Anders als bei den Wärmelenkraketen muss hier manuell gezielt werden.



» WÄRMELLENKRAKETEN

Verfolgt das Ziel. Sehr nützlich gegen fliegende Drachen.



↑ Ganz schön was los am Himmel.



↑ Jetzt nur noch den Abzug drücken.



↑ Die Drachen machen Ihnen gehörig Feuer unter dem Hintern.



↑ Schützen Sie die Ernte vor dem großen, bösen Drachen.

» drastisch. Wo ist die Feuerwehr, wenn man sie mal braucht? Abhilfe schaffen Wassertanks oder flache Flüsse. Leicht idiotisch, wenn man bedenkt, dass man in einigen Missionen selbst mit einem Löschfahrzeug unterwegs ist und die mitgebrachte Wasserladung nicht nutzen kann.

Die Schwächen im Gameplay und der Steuerung kann auch die tolle Optik nicht kompensieren. Die Texturen der Drachen, Fahrzeuge und Gebäude sowie die großen,

zerstörten Landstriche sind nicht nur exzellent gelungen, sondern vermitteln auch recht gut die postapokalyptische Atmosphäre. Zwar hat man schon bessere Feuereffekte gesehen, aber die schiere Vielfalt an unterschiedlichen Effekten ist schon beeindruckend. Trotz all der Grafikpracht herrscht bei *Die Herrschaft des Feuers* durchweg triste Routine und das ist einfach zu wenig, um mehr als den Genreliebhaber zu begeistern. Dieser bekommt immerhin geradlinige Action ohne große Höhepunkte.



JANINA MEINT:

In nicht so ferner Zukunft kämpft der Mensch wieder mal um sein Überleben. Diesmal nicht gegen Maschinen oder Aliens, sondern gegen Drachen. Hört sich nach einer interessanten Mischung aus SciFi, Action und Fantasy an, nicht? Leider ist die Umsetzung alles andere als gut gelungen. Die Steuerung ist miserabel, das Gameplay geht über hektisches Ballern nicht hinaus – und das alles unter dem Deckmantel einer blendenden Grafik.

GRAFIK

Die gelungene Darstellung der Drachen, Fahrzeuge und Landstriche können nicht über das ungenügende Gameplay hinwegtäuschen.

SOUND

Adäquate Soundeffekte, die weder nerven noch überraschen. Die Synchronisation ist aber wie so oft nicht das Gelbe vom Ei.

SPIELOAUER

Sofern Sie das Spiel wegen misslungener Steuerung nicht schon vorher weglegen, warten nur zwölf Levels auf Sie.

POSITIV

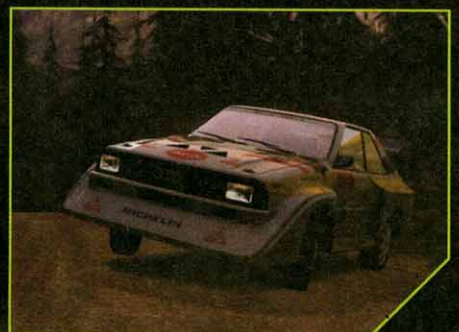
- MENSCHEN- SOWIE DRACHENMISSIONEN
- TOLLE GRAFIK

NEGATIV

- MISERABLE STEUERUNG
- MONOTONES GAMEPLAY
- UNINSPIRIERTE MISSIONEN
- ZU HEKTISCH

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

51%

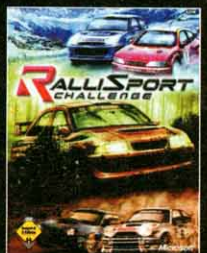


PUNKTEN, WO'S NUR GEHT.



Behältst du die Nerven hinterm Lenkrad? Schnee, Regen, Matsch und Wüste lassen dich schnell herausfinden, aus welchem Holz du geschnitzt bist. Die über 45 halsbrecherischen Routen in einem der 29 frisierten Rallyewagen prüfen dich auf Herz und Nieren. Schaffst du es auch auf Glatteis? Handbremsen kurz vor der Klippe? Gib dir Mühe. RalliSport Challenge. Der Unterschied zwischen harten Männern und kleinen Jungs.

www.xbox.com/de/rallisport **PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.**



© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. © 2002 Digital Illusions CE. Die Marken "Quattro" werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der AUDI AG genutzt. Die Mitsubishi- und Lancer Evolution-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Merci à RENAULT pour son aimable collaboration. Saab-, 9-3-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Saab-Marken und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Toyota- und Corolla-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Toyota Motor Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Volkswagen-Marken, Gestaltungspatente und Urheberrechte werden mit Einverständnis des Eigentümers genutzt. Die Castrol-Namensgestaltung, das Logo und Castrol Toyota Corolla Livery sind Marken von Castrol Limited und werden unter einer Lizenz genutzt.

PLAYMORE

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



Inhalt



© **PLAY:MORE ...**
NOCH MEHR
Highscores und Spiel-
spaß mit unserer
Demo-Disk. Wir quet-
schen für Sie alles
aus der Xbox-Konsole
und jedem Spiel heraus.

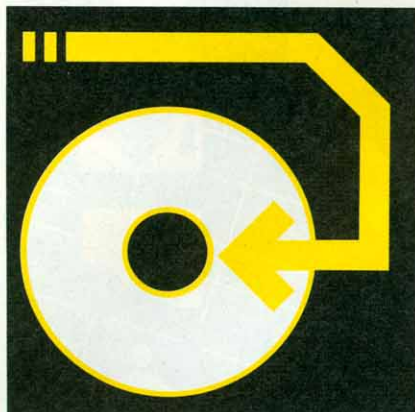
DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der
PLAY:MORE-Rubrik finden Sie die ausführ-
lichen Spielanleitungen zu allen spielbaren
Demo-Versionen auf unserer exklusiven
Cover-DVD. Sie sehen die Tasten-Belegung
des Xbox-Controllers auf einen Blick, be-
kommen eine Übersicht über das Spiel
und erste kleine Tipps zum Spielablauf.
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 kön-
nen Sie sämtliche Geheimnisse eines Spiels
entdecken, alle Spielwelten erforschen
und wirklich jeden Gegner schlagen. Mit-
hilfe dieser Seiten können Sie so lange
spielen, bis Ihre Xbox-DVDs zerbrechen.
Viel Spaß beim Zocken wünscht

Ihre Redaktion
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DEMO AUF DVD: TOEJAM & EARL III	084
DEMO AUF DVD: FIREBLADE	084
DEMO AUF DVD: DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	085
DEMO AUF DVD: SPLASHDOWN	085
DEMO AUF DVD: NBA INSIDE DRIVE 2003	085
DEMO AUF DVD: TRANSWORLD SNOWBOARDING	086
DEMO AUF DVD: MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	086
2003 OXM-AWARD JET SET RADIO FUTURE	086
2003 OXM-AWARD MOTO GP	087
2003 OXM-AWARD ROCKY	087
2003 OXM-AWARD DEAD OR ALIVE 3	087
2003 OXM-AWARD TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	088
2003 OXM-AWARD HALO	088
KOMPLETTLÖSUNG: BLINX	089
CHEATS & CODES: TIPPS UND TRICKS	096





DIE COVER-DVD

HALLO, LIEBE LESER. In dieser Ausgabe lassen wir es noch mehr krachen als sonst. Mit satten 13 spielbaren Demos quoll unsere DVD noch nie mehr über als diesmal. Neben sieben Demos zu aktuellen Titeln haben Sie außerdem die Möglichkeit, sechs Hits anzuzocken, die bei uns allesamt den Elite-Stempel abgesahnt haben.

Trendsport-Begeisterte können diesen Monat ausgiebig in *Mat Hoffman's Pro BMX 2* sowie *TransWorld Snowboarding* spektakuläre Tricks ausprobieren. In der Jetski-Simulation *Splashdown* geht es in erster Linie um Geschwindigkeit. Freunde der amerikanischen Ballsportarten dürfen den exzellenten Basketball-Titel *NBA Inside Drive 2003* antesten. Anhänger von Jump & Runs können sich bei *ToeJam & Earl III: All Funked Up* Appetit holen. Wer auf knallharte Action steht, wird am Helikopter-Spektakel *Fireblade* und an *Die Herrschaft des Feuers* seine helle Freude haben.

Viel Spaß auch mit den sechs Elite-Titeln *Halo*, *Jet Set Radio Future*, *Dead or Alive 3*, *MotoGP: Ultimate Racing Technology*, *Rocky* und *Tom Clancy's Splinter Cell*.

Die Redaktion
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



↑ Der Xbox-Controller ist die Navigations-Zentrale für die Cover-DVD des OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZINS. Benutzen Sie das Steuerkreuz oder den linken Ministick, um die Menüpunkte im rechten Fenster anzuwählen. Mit der A-Taste wählen Sie einen Menüpunkt aus. Die B-Taste bringt Sie jeweils zum vorherigen Menübild. Die weiße Taste bewirkt eine Nahansicht des Menübildes.

TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP

SPIELE-INFOS

TITEL: **TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP**

HERSTELLER: **SEGA**

GENRE: **JUMP & RUN**

SPIELER: **1-2**



LINKER MINISTICK **BEWEGEN**



RECHTER MINISTICK **PERSPEKTIVE**



STEUERKREUZ **QUICK GESCHENK**



A-TASTE **SPRINGEN**



B-TASTE **GESCHENKE-MENÜ**



X-TASTE **FUNK FU**



Y-TASTE **FUNKIFY SHOT**



L-SCHALTER **UMSCHAUEN**



R-SCHALTER **KAMERA**



WEISSE TASTE **KARTE**



SCHWARZE TASTE **SPRECHEN**

DAS ERWARTET SIE

SIE KÖNNEN ALLEINE oder zu zweit in die Rollen von drei verschiedenen Aliens schlüpfen und müssen eine gestohlene Schallplatte wiederfinden.

SO SPIELT ES SICH

Sie steuern wahlweise die Aliens ToeJam, Earl oder deren Freundin Latisha. Dem Ober-Alien Ihres Planeten wurden insgesamt zwölf Funk-Schallplatten gestohlen, eine davon müssen Sie im Demo-Level wiederfinden. Auf Ihrer Suche müssen Sie zudem so viele Erdlinge wie nur möglich zu „Funk“-Fans bekehren. Um den Level zu beenden, müssen Sie zu guter Letzt noch den Ausgang entdecken.

DEMO-TIPPS

Um sich die Menschlein vom Hals zu halten, müssen Sie diese davon überzeugen, dass „Funk“ die einzig wahre Musikrichtung ist. Dies schaffen Sie entweder mit der „Funk Fu“-Attacke (X-Knopf) oder per „Funkify Shot“ (Y-Knopf). Für Letzteren ist allerdings Munition in Form von Noten nötig, die Sie erst einsammeln müssen.

UND SONST?

Im Spiel dürfen Sie diverse Geschenkpackchen einsammeln. Mit dem B-Knopf können Sie sich Ihr Geschenke-Inventar anzeigen lassen. Die Geschenke sind im Prinzip nichts anderes als diverse Power-ups. Beispielsweise finden Sie in den Geschenken Pommes Frites (Energie), Flügel (zum Fliegen) oder Rollschuhe (für mehr Geschwindigkeit).

FIREBLADE

SPIELE-INFOS

TITEL: **FIREBLADE**

HERSTELLER: **MIDWAY**

GENRE: **HELIKOPTER-ACTION**

SPIELER: **1**



LINKER MINISTICK **BEWEGEN**



RECHTER MINISTICK **HÖHE/AUSWEICHEN**



STEUERKREUZ **NICHT BELEGT**



A-TASTE **NICHT BELEGT**



B-TASTE **WÄRMEBILD**



X-TASTE **TURBO**



Y-TASTE **SCHLEICHFLUG**



L-SCHALTER **RAKETEN**



R-SCHALTER **MG**



WEISSE TASTE **NICHT BELEGT**



SCHWARZE TASTE **NICHT BELEGT**

DAS ERWARTET SIE

AM STEUERKNÜPPEL EINES KAMPF-HELIKOPTERS müssen Sie drei gegnerische Basen sowie deren Kommunikationsanlage zerstören.

SO SPIELT ES SICH

Über einen Kompass am oberen Bildschirmrand erkennen Sie Ihre vier Einsatzziele. Lassen Sie sich Zeit und schalten Sie auf dem Weg dorthin sämtliche Angreifer aus. Fliegen Sie nicht zu tief, selbst die gegnerische Infanterie kann Ihnen übel zusetzen. Achten Sie besonders auf Geschütze, die plötzlich aus den Bergen auf Sie feuern.

DEMO-TIPPS

Es empfiehlt sich, die Ziele aus sicherer Distanz unter Beschuss zu nehmen. Ihre Waffen reichen nämlich wesentlich weiter, als die Ihrer Feinde. Dadurch können Sie unnötige Treffer vermeiden. Besonders geeignet ist hierfür auch der Schleichflug mittels Y-Knopf. Sie werden dabei zwar viel langsamer, aber auch so gut wie unsichtbar.

UND SONST?

An Munition brauchen Sie nicht zu sparen. Wenn Sie feindliche Ziele ausradieren, geben diese oft Power-ups in Form von Munition und Energie preis. Senken Sie einfach Ihre Flughöhe und sammeln Sie diese ein. Doch Vorsicht! Passen Sie auf, dass keine Feinde mehr in der Nähe sind. Sind Sie einmal ins Kreuzfeuer geraten, könnte das schon Ihr Ende bedeuten.



↑ Wer hat Angst vorm bösen Airwolf?



DIE HERRSCHAFT DES FEUERS

SPIELE-INFOs

TITEL: DIE HERRSCHAFT DES FEUERS

HERSTELLER: KUJU ENTERTAINMENT

GENRE: FANTASY-ACTION

SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	FAHREN
	RECHTER MINISTICK	ZIELEN
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	BESCHLEUNIGEN
	B-TASTE	RAKETE 2
	X-TASTE	BREMSEN
	Y-TASTE	PERSPEKTIVE
	L-SCHALTER	RAKETE 1
	R-SCHALTER	MG
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

DIE MENSCHHEIT BEFINDET SICH IM KRIEG gegen blutrünstige Drachen. Sie steuern einen Jeep, der sich mitten im Kriegsgeschehen befindet.

SO SPIELT ES SICH

Per Funk erhalten Sie von Ihrem Vorgesetzten Van Zan verschiedene Einsatzbefehle, die Sie umgehend auszuführen haben. Zunächst müssen Sie einige Lkws zum Stützpunkt zurückeskortieren, danach müssen Sie drei verschiedene Eingänge des Stützpunktes verteidigen. Abschließend müssen Sie noch den Eingang zur unterirdischen Behausung der Menschen beschützen.

DEMO-TIPPS

Sie können entweder mit dem Maschinengewehr oder mit Zielsuchraketen auf die Drachen ballern. Verschenden Sie aber auf keinen Fall Raketen für das Echsenvieh, das am Boden durch die Gegend flitzt. Heben Sie sich die Raketen für die gefährlicheren Flugdrachen auf. Zudem sind die Zielsuchraketen nur in begrenzter Anzahl vorhanden. An verschiedenen Stellen im Stützpunkt gibt es aber Nachschub.

UND SONST?

Lassen Sie sich auf dem Schlachtfeld nicht zu viel Zeit. Begeben Sie sich zielstrebig zum nächsten Einsatzort. Bewachen Sie am Ende des Demos den unterirdischen Eingang zu spät, schlägt die Mission fehl, weil ganz einfach zu viele Drachen in die Festung eindringen.

NBA INSIDE DRIVE 2003

SPIELE-INFOs

TITEL: NBA INSIDE DRIVE 2003

HERSTELLER: HIGH VOLTAGE SOFTWARE

GENRE: BASKETBALL

SPIELER: 1-2

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	PASS/WECHSEL
	B-TASTE	DRIBBLING/STEAL
	X-TASTE	WURF/BLOCK
	Y-TASTE	PASS/WECHSEL
	L-SCHALTER	BALLSICHERUNG
	R-SCHALTER	SPRINT
	WEISSE TASTE	BILDSCHIRM
	SCHWARZE TASTE	DREHEN

DAS ERWARTET SIE

BESTREITEN SIE EIN BASKETBALL-MATCH, wahlweise gegen den Computergegner oder einen menschlichen Mitspieler.

SO SPIELT ES SICH

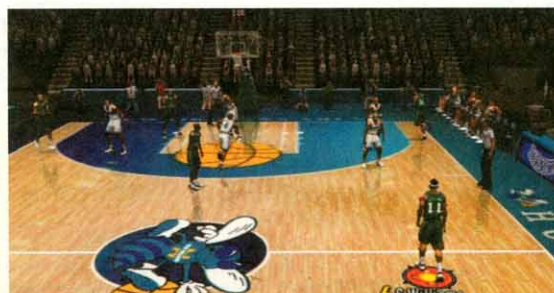
Sie können zwischen einem von zwei NBA-Teams wählen. Entweder Sie entscheiden sich für die New Jersey Nets oder für die Los Angeles Lakers. Letzteres Team hat mit Shaquille O'Neal und Kobe Bryant zwei der absoluten Superstars in seinen Reihen. Mit diesen beiden großen Jungs klappen Slam Dunks viel häufiger und sehen zudem wesentlich spektakulärer aus.

DEMO-TIPPS

Wenn Sie versuchen, dem Gegner den Ball mit einem „Steal“ abzuluchsen, sollten Sie den richtigen Moment abwarten. Am besten genau dann, wenn der Kontrahent versucht, den Ball auf den Boden zu prellen. Je aggressiver Sie auf den „Steal“-Knopf drücken, desto wahrscheinlicher wird ein Foulspiel Ihres Akteurs. In der Ruhe liegt also die Kraft.

UND SONST?

Vor dem Match können Sie eine Vielzahl von Team-Einstellungen vornehmen. Neben der Startaufstellung können Sie unterschiedliche Formationen sowohl für die Defensive als auch für die Offensive bestimmen. Außerdem können Sie verschiedene klassische Spielzüge aus dem „Playbook“ festlegen.



↑ Wer bekommt schon gern 'nen Korb? Ha, ha... welch Wortwitz.

SPLASHDOWN

SPIELE-INFOs

TITEL: SPLASHDOWN

HERSTELLER: ATARI

GENRE: SPORT

SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	PERSPEKTIVE
	STEUERKREUZ	LENKEN
	A-TASTE	GAS
	B-TASTE	STUNT 1
	X-TASTE	RÜCKBLICK
	Y-TASTE	NICHT BELEGT
	L-SCHALTER	STUNT 2
	R-SCHALTER	STUNT 3
	WEISSE TASTE	KAMERA-RESET
	SCHWARZE TASTE	THRILL CAM

DAS ERWARTET SIE

DREHEN SIE DREI RUNDEN auf einem originalen SeaDoo-Jetski und behaupten Sie sich gegen fünf weitere Konkurrenten.

SO SPIELT ES SICH

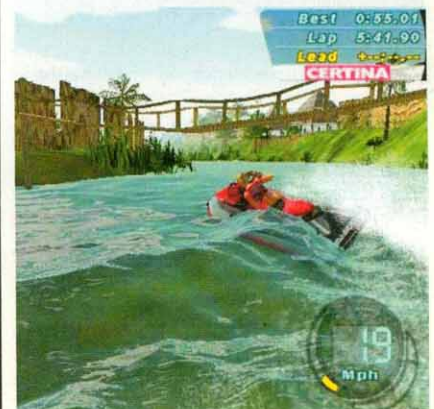
Wie bei jeder Rennsimulation gilt auch hier nur eines: Tempo, Tempo, Tempo! Nehmen Sie die Kurven zudem ziemlich eng und verschwenden Sie keine Zeit mit unnötigen Stunts, wenn Sie sich wirklich gegen die starke Konkurrenz durchsetzen wollen.

DEMO-TIPPS

Wenn Sie keine Lust auf die Platzierungskämpfe haben, können Sie ruhig an Ihrer Trickfertigkeit arbeiten. Drei verschiedene Stunt-Knöpfe können Sie während Ihrer Sprünge über die diversen Sprungschancen ausprobieren. Ein „Superman“ während eines Sprungs sieht schon ziemlich cool aus.

UND SONST?

Drehen Sie zunächst ein paar Übungsunden, um sich den Streckenverlauf besser einzuprägen. Abkürzungen helfen Ihnen dabei ebenfalls, Ihre Rundenzeit kontinuierlich zu verbessern.



↑ Schluss mit Wassertreten, wir wollen Spaß!



TRANSWORLD SNOWBOARDING

SPIELE-INFO

TITEL: TRANSWORLD SNOWBOARDING

HERSTELLER: HOUSEMARQUE

GENRE: TRENDSPORT

SPIELER: 1-4

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	TRICKS
	STEUERKREUZ	PERSPEKTIVE
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	TRICKS
	X-TASTE	NICHT BELEGT
	Y-TASTE	GRINDEN
	L-SCHALTER	BOARD DREHEN
	R-SCHALTER	BOARD DREHEN
	WEISSE TASTE	MUSIKWAHL
	SCHWARZE TASTE	MUSIKWAHL

DAS ERWARTET SIE

FETZEN SIE MIT ZWEI verschiedenen Snowboardern zwei verschiedene Pisten hinab und zeigen Sie unglaublich spektakuläre Tricks.

SO SPIELT ES SICH

Im Einzelspieler-Modus haben Sie die Wahl zwischen den beiden Modi „Slopestyle“ und „Backcountry“. Im ersten müssen Sie innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits möglichst spektakuläre und zahlreiche Tricks zeigen, um Ihren Highscore in die Höhe zu treiben. Im zweiten Modus müssen Sie die Piste erkundschaften, um schnellstmöglich das Ziel zu erreichen.

DEMO-TIPPS

Mittels des rechten Ministicks können Sie während der Sprünge verschiedene Tricks wie einen Nosegrab, Indy oder Tailgrab ausführen. Aber achten Sie stets auf die richtige Landung nach spektakulären Sprüngen. Auf der Strecke in Garmisch gibt es zudem eine Halfpipe zu entdecken, in der Sie besonders gut punkten können. Nur das Zeitlimit nicht vergessen!

UND SONST?

Über den Multiplayer-Modus können Sie gleichzeitig zu viert Ihr Bestes geben. Entweder Sie messen sich in Garmisch im „Slopestyle“, hier gewinnt derjenige mit den meisten Punkten auf dem Konto, oder Sie bestreiten eine Boarder Rally in Seefeld. Hier gewinnt derjenige, der als Erster das Ziel erreicht.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

SPIELE-INFO

TITEL: MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

HERSTELLER: RAINBOW STUDIOS

GENRE: TRENDSPORT

SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	LENKEN/BREMSE
	RECHTER MINISTICK	PERSPEKTIVE
	STEUERKREUZ	LENKEN/BREMSE
	A-TASTE	TRETEN/SPRINGEN
	B-TASTE	TRICKS
	X-TASTE	TRICKS
	Y-TASTE	GRINDS
	L-SCHALTER	ROTIEREN
	R-SCHALTER	ROTIEREN
	WEISSE TASTE	MANUAL-STELL.
	SCHWARZE TASTE	TRICKMODIFIZIER.

DAS ERWARTET SIE

IN CHICAGO MÜSSEN SIE VIER verschiedene Aufgaben erfüllen: fünf Hydranten überspringen, einen anderen Fahrer befreien, einen Fluss grün färben und 25.000 Punkte erhaschen.

SO SPIELT ES SICH

Welche der vier Aufgaben Sie zuerst erledigen, bleibt einzig und alleine Ihnen überlassen. Lediglich das Zeitlimit dürfen Sie nicht überschreiten. Dennoch empfehlen wir Ihnen, die Missionen mit den Hydranten und dem Fluss zuerst zu absolvieren, da es sich dabei um reine Sprungübungen handelt. Die 25.000 Punkte-Aufgabe sollten Sie zum Schluss erfüllen, dann haben Sie die Tricks nämlich besser drauf.

DEMO-TIPPS

Um die erste Aufgabe erfolgreich zu meistern, müssen Sie lediglich einen „Barspin“ über die fünf verschiedenen Hydranten zeigen. Springen Sie einfach vor dem Hindernis ab, drücken Sie während des Sprungs den X-Knopf und drücken Sie gleichzeitig das Steuerkreuz nach links. Nun müssen Sie nur noch alle fünf Hürden finden.

UND SONST?

Über so genannte Manuals können Sie Stunts aneinanderreihen. Drücken Sie dafür nach einem Sprung das Steuerkreuz erst nach oben und dann nach unten. Für einen Nose Manual machen Sie das gleiche in umgekehrter Reihenfolge. Im Anschluss an diese Manuals können Sie eine Vielzahl von Flatland-Tricks reihen.

JET SET RADIO FUTURE

2003 OXM-AWARD

SPIELE-INFO

TITEL: JET SET RADIO FUTURE

HERSTELLER: SMILEBIT

GENRE: TRENDSPORT

SPIELER: 1-4

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	UMSEHEN
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	TURBO
	X-TASTE	FUSSWECHSEL
	Y-TASTE	RÜCKWÄRTS
	L-SCHALTER	KAMERA ZURÜCK
	R-SCHALTER	SPRECHEN/SPRAYEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

Sie spielen sich durch den ersten Level, Dogenzaka Hill. Zur Auswahl stehen drei Spiel-Charaktere: Corn, Gum und Yoyo. Außerdem gibt es einen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler. Ein Wettskaten im „The Future Site of Rokkaku Expo Stadium“ ist ebenfalls dabei.

SO SPIELT ES SICH

Der Einzelspielermodus besteht aus drei Stufen. Wenn Sie das GG-Training abgeschlossen haben, dürfen Sie die Hauptaufgabe angehen. Zuerst müssen Sie Spraydosen einsammeln und die Spray-Icons finden, die Sie in der Gegend Dogenzaka Hill finden. Wenn Sie die Start-Taste drücken, sehen Sie eine Übersichtskarte, die dabei hilft. Übersprayen Sie alle Icons mit dem R-Schalter und Sie erreichen die zweite Stufe. Ein aufgeblasener Dampfplauderer namens Beat ist Ihr nächstes Ziel. Finden Sie ihn und fordern Sie ihn zu einem Wettrennen heraus. In der letzten Stufe zeigen Sie einigen Skater-Rotzlöffeln, wer der Chef ist. Einfach umrempeln – und dann lassen Sie sie die Graffiti-Farbe schmecken.

DEMO-TIPPS

Sammeln Sie die blauen Spraydosen, die fünfmal so viel wert sind wie die gelben. Sammeln Sie zehn Dosen und drücken Sie die B-Taste für den Turbo.

UND SONST?

Wetteifern Sie mit vier anderen Spielern im Straßenrennen auf drei verschiedenen Kursen.



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

2003 OXM-AWARD

SPIELE-INFOs

TITEL: **MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHN.**HERSTELLER: **CLIMAX**GENRE: **MOTORRADRENNEN**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	GAS/BREMSE
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	BESCHLEUNIGEN
	B-TASTE	UMSCHAUEN
	X-TASTE	AUTOM. BREMSSEN
	Y-TASTE	KAMERA
	L-SCHALTER	BREMSE HINTEN
	R-SCHALTER	BREMSE VORN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

Rasen Sie auf der Rennstrecke von Mugello. Dazu schlüpfen Sie in die Rolle eines von vier Topfahrern: Kenny Roberts (Suzuki), Shinya Nakano (Yamaha), Alex Barros (Honda) oder Jurgen v. d. Goorbergh (Proton). Eine selbstlaufende Demo zeigt noch mehr Racing-Action.

SO SPIELT ES SICH

In drei Runden müssen Sie in Mugello zum Sieg fahren. Die Klassiker-Strecke war einst Teil der berühmten „Mille Miglia“. Heutzutage finden dort internationale Tourenwagen- oder Superbike-Rennen statt. 1989 von Ferrari umgebaut, führt Sie der Verlauf durch 5 Kilometer Wald und wunderschöne italienische Hügellandschaften.

DEMO-TIPPS

Obwohl Sie ja mit der X-Taste automatisch bremsen können, werden echte *Moto GP*-Profis die Kontrolle der Vorder- und Hinterradbremse meistern wollen. Wenn Ihnen das gelingt, können Sie noch Zeit herausholen.

UND SONST?

Es gibt drei verschiedene Wetteroptionen: Sonnenschein, bewölkt und regnerisch. Probieren Sie einmal die nasse Variante. Hat Schauerwetter in einem Rennspiel je besser ausgesehen?



↑ Perfekte Trennung von Ross und Reiter ...



↑ So sieht aber keine Ideallinie aus!

DEAD OR ALIVE 3

2003 OXM-AWARD

SPIELE-INFOs

TITEL: **DEAD OR ALIVE 3**HERSTELLER: **TECMO**GENRE: **BEAT 'EM UP**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	NICHT BELEGT
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	WERFEN
	B-TASTE	FUSSSCHLAG
	X-TASTE	BLOCK/KONTER
	Y-TASTE	FAUSTSCHLAG
	L-SCHALTER	NICHT BELEGT
	R-SCHALTER	BESCHLEUNIGEN
	WEISSE TASTE	SCHWERER SCHLAG
	SCHWARZE TASTE	TAG (WECHSEL)

DAS ERWARTET SIE

Ein toller Exkurs in eines der besten Kampfspiele der Videospielegeschichte. Als wäre das unglaubliche Intro noch nicht genug, gibt es außerdem einen Singleplayer-Time-Attack-Modus mit Wechsel-Option. Nicht weniger als acht Kämpfer können Sie antesten.

SO SPIELT ES SICH

Im Einzelspielermodus müssen Sie sich gegen vier kräftige Kontrahenten behaupten. Alternativ dürfen Sie sich einen Mitkämpfer auswählen und im Tag-Team-Modus drei Gegner-Paare bekämpfen. Jede Paarung steht unter einem Zeitlimit, versuchen Sie also, so schnell wie möglich zu gewinnen. Mit einem Kampf verlieren Sie auch wertvolle Zeit.

DEMO-TIPPS

Versuchen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil auszunutzen. Werfen Sie Ihren Gegner durch Wände oder über Klippen, um noch mehr Schaden zu verursachen. Die Coliseum-Stufe hat elektrifizierte Wände, die viel Schaden anrichten. Wenn ein Gegner nahe an einer Wand steht, haben Griffwürfe oft eine viel größere Wirkung.

UND SONST?

Wechseln Sie im Tag-Team-Modus mit der schwarzen Taste zwischen den Kämpfern, um sich zu erholen. Drücken Sie die A-Taste, um einen der effektiven Team-Angriffe auszuführen.

ROCKY 2003 OXM-AWARD

SPIELE-INFOs

TITEL: **ROCKY**HERSTELLER: **RAGE**GENRE: **BOXEN**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	UNTERE GERADE
	B-TASTE	UNTERER HAKEN
	X-TASTE	OBERE GERADE
	Y-TASTE	OBERER HAKEN
	L-SCHALTER	BLOCKEN
	R-SCHALTER	VAR. AUFWÄRTSHAKEN
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

GUTE VIDEOSPIEL-ADAPTIONEN einer Filmvorlage sind wirklich etwas Rares. Mit *Rocky* haben die Hersteller aber endlich mal etwas Anständiges abgeliefert und Sie können sich nun mit dem großen Filmvorbild durch die härtesten Boxfights aller Zeiten prügeln.

SO SPIELT ES SICH

Hier geht es klassisch in bester Filmtradition zur Sache: Sie haben die Wahl zwischen Rocky Balboa und Apollo Creed.

DEMO-TIPPS

Trotz aller Angriffswut, sollten Sie niemals die Deckung vergessen. So manche Schlagserie des Gegners verpufft dadurch wirkungslos und Sie können zum Gegenschlag ausholen.

UND SONST?

In der endgültigen Version stehen Ihnen natürlich ein paar Kämpfer mehr zur Verfügung. Allerdings auch nicht zu viele. Denn einige wollen natürlich auch noch freigespielt werden.



↑ Mächtiger Badaboom!



playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

2003 OXM-AWARD

SPIELE-INFOs

TITEL: **TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

HERSTELLER: **UBI SOFT**

GENRE: **ACTION-ADVENTURE**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	UMSCHAUEN
	STEUERKREUZ	SPEZIALSICHT
	A-TASTE	INTERAGIEREN
	B-TASTE	KRIECHEN
	X-TASTE	ZIELEN
	Y-TASTE	SPRINGEN
	L-SCHALTER	SEKUND. FEUER
	R-SCHALTER	FEUERN
	WEISSE TASTE	AN WÄNDEN KAUERN
	SCHWARZE TASTE	INVENTAR

DAS ERWARTET SIE

SIE BEWEGEN SICH durch die vollständige erste Mission des fertigen Spiels und übernehmen die Rolle des Spezial-Agenten Sam Fisher.

SO SPIELT ES SICH

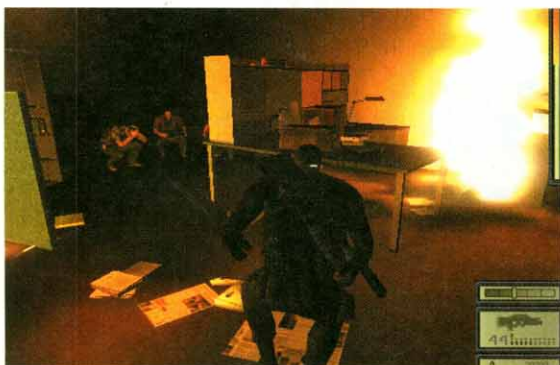
Während einer Aufklärungsmission bricht die Kommunikation des Hauptquartiers mit den Spezial-Agenten William R. Blaustein und Alice M. Madison urplötzlich ab. Sam Fisher wird in den Polizeidistrikt geschickt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Sobald Sie die beiden gefunden haben, ist es Ihr Ziel, auf das Dach zu gehen, um die Sicherheitskontrollen zu deaktivieren.

DEMO-TIPPS

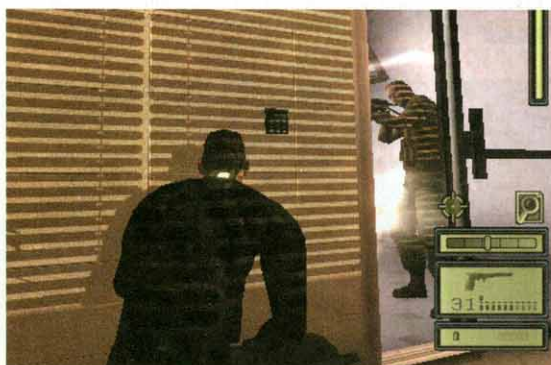
Wenn Sie das Steuerkreuz nach links drücken, schalten Sie das Nachtsichtgerät ein. Drücken Sie nach rechts, schaltet sich die Infrarotsicht ein. Versuchen Sie auf Nachtsicht zu schalten und schießen Sie auf die Deckenbeleuchtung. In der folgenden Dunkelheit können Sie von Ihren Gegnern um einiges schlechter gesehen werden und von hinten über diese herfallen.

UND SONST?

Haben Sie Probleme mit dem Zielen? Geheimagent Sam Fisher ist zwar ein äußerst gewiefter Schütze, aber auch er braucht seine Zeit, um das Ziel zu erfassen. Wenn Sie das Fadenkreuz auf Ihr Opfer richten, sehen Sie, dass es sich langsam zentriert. Außerdem können Sie auch auf zerstörbare Objekte wie Monitore, Neonröhren und Überwachungskameras zielen.



Die Feuerwehr rät: Keine Kerzen an den Weihnachtsbaum.



Klingelstreich für Erwachsene?

HALO

2003 OXM-AWARD

SPIELE-INFOs

TITEL: **HALO**

HERSTELLER: **BUNGIE**

GENRE: **EGO-SHOOTER**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	SICHT
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	NAHKAMPF
	X-TASTE	NACHLADEN
	Y-TASTE	WAFFE WECHSELN
	L-SCHALTER	GRANATE WERFEN
	R-SCHALTER	SCHIESSEN
	WEISSE TASTE	LAMPE
	SCHWARZE TASTE	GRANATE WECHSELN

DAS ERWARTET SIE

Sie können sämtliche Missionen des riesigen Levels „Der stille Kartograph“ absolvieren.

SO SPIELT ES SICH

Sofort nach Ihrer Landung machen Sie sich mit Ihren Marines auf den Weg und eliminieren erst mal sämtliches Alien-Gesocks, das sich Ihnen in den Weg stellt. Danach schnappen Sie sich den gelieferten Warthog und düsen rund um die Insel, bis Sie einen anderen umgekippten Warthog finden. Dort machen Sie sich zu Fuß auf den Weg in den Wald, bis Sie auf der anderen Seite der Insel zu einem Gebäude kommen. Dort aktivieren Sie einen Schalter und kehren dann mit dem Warthog zurück zum Haupteingang der Anlage.

DEMO-TIPPS

Mit dem X-Knopf können Sie sich ans Steuer des Warthogs setzen. Warten Sie einige Sekunden, bis zwei Marines mit auf Ihr Gefährt steigen. Mit den beiden als Unterstützung sollte die Alien-Allianz kein Problem mehr darstellen. Sollte dennoch einer Ihrer beiden Gefährten fallen, können Sie sich einfach wieder einen neuen Mann dazuholen. Fahren Sie dafür einfach zum Treffpunkt der Marines zurück.

UND SONST?

Im Level treffen Sie mehrfach auf große stachelige Aliens. Am besten, Sie bekämpfen diese aus der Ferne mit Granaten. Vor allem haftende Plasma-Granaten empfehlen sich. Ansonsten eignet sich auch die „Needler“-Waffe der Aliens. Die Geschosse dieser Waffe haben nämlich eine Zielsuchfunktion.

VIDEOS AUF DVD



BMX XXX

Hier zählen nicht nur die nackten Tatsachen des BMX-Sportes.



FIFA 2003

Das Gras ist grün und das Spiel dauert ... ach, Sie wissen's schon.

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

BMX XXX

LEGENDS OF WRESTLING II

FIFA 2003

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

LAMBORGHINI



LAMBORGHINI

Für alle Smart-Fahrer, die mal so richtig Gas geben wollen ... :-)



MASTERCLASS

IN DER ZEITFABRIK, wo die Zeit hergestellt, verwaltet und an andere Welten geliefert wird, hat Blinx jahrelang als Zeitfeger und Hausmeister gearbeitet. Die berühmte Tom-Tom-Gang hat nun eine Prinzessin gekidnappt und der Welt B1Q64 die Zeit gestohlen. Ausgerüstet mit seinem Zeitfeger, dem TS-1000, stellt sich Blinx nun den Zeitdieben. Mit dem Zeitfeger kann er Zeitkristalle sowie Müll und Goldkristalle aufsaugen. Per Knopfdruck kann er mit Müll auf die Gegner schießen. Die Zeitkontrolle erlaubt es Blinx, die Zeit anzuhalten, vorzuspulen und zurückzuspulen. Er kann außerdem einen Zeitabschnitt aufzeichnen oder in Zeitlupe ablaufen lassen. Die dafür nötigen Zeitkristalle liegen in den Levels verstreut. Jede Farbe steht für eine andere Zeitsteuerung. Für drei passende Farbkristalle bekommen Sie eine Zeitsteuerung, für vier richtige zwei. Jede Welt ist in drei Stufen plus einen Boss-Kampf aufgeteilt. Zeit ist Geld, und damit *Blinx: The Time Sweeper* nicht zum zeitaufwendigen Spielerlebnis wird, haben wir für Sie in den ersten sieben Levels alle Katzenmedaillen ausfindig gemacht. Für das komplette Spiel hat der Platz leider nicht gereicht.



BLINX: THE TIME SWEEPER



RUNDE 1 - TIME SQUARE STUFE 1



Zeitsteuerung benötigt: Pause

Sammeln Sie die vier Zeitkristalle ein und drücken Sie Pause. Das friert die zusammenfallende Statue ein und Sie kommen an die erste Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Wenn Sie auf diesem Level schon einen Rücklauf haben, dann stellen Sie sich auf den Kopf der Statue und lassen Sie sich mithilfe der Zeitsteuerung in die Höhe zu der zweiten Katzenmedaille heben.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Hinter dem gigantischen 16-Tonnen-Gewicht befindet sich eine weitere Katzenmedaille. Mit dem TS-1000 ist es unmöglich, das Gewicht zu bewegen. Kehren Sie, wenn Sie den TS-16000-Staubsauger (Shop in der vierten Welt) haben, in diesen Level zurück.



STUFE 3



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Auf der ersten Rampe versperrt ein 16-Tonnen-Gewicht den Weg. Kommen Sie zurück, sobald Sie einen TS-16000-Staubsauger haben. Dahinter befindet sich eine Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Die Rampe führt auf mehrere rote Hausdächer, die über schmale Holzstege verbunden sind. Auf dem zweiten roten Dach befindet sich links ein schmaler Vorsprung mit einer weiteren Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Vorlauf

Hinter dem Ziel befindet sich ein 16-Tonnen-Gewicht und dahinter eine Sprungplattform. Benützen Sie den Vorlauf.



STUFE 2



Zeitsteuerung benötigt: Pause

Frieren Sie die herabstürzenden Fässer in dem Moment ein, wenn sich ein Fass fast über dem Boden befindet. Über das in der Luft „schwebende“ Fass können Sie nun auf den Felsvorsprung mit den herzförmigen Zeitkristallen springen. Hier finden Sie auch die erste Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Sammeln Sie die drei lila Zeitkristalle nach dem Türknopf auf. Springen Sie auf die zerstörte Statue und drücken Sie Rücklauf, um an die zweite Katzenmedaille zu kommen.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Die letzte Katzenmedaille ist einfach zu finden. Gehen Sie durch die Türe, die sich mit einem Sprung auf den Knopf öffnen lässt. Die Katzenmedaille befindet sich auf einem Sims in der Wand direkt vor Ihnen.



BOSS



Die große, hüpfende Monstrosität wird Blinx plätten, sobald er sich nähert. Am besten ist das Monster mit Pause und/oder Zeitlupe zu erledigen. Nachdem Sie es viermal getroffen haben, wird es zur Belohnung Goldkristalle hinterlassen. Benützen Sie Pause, um alle Kristalle aufzusammeln zu können, bevor diese verschwinden.



play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



RUINDE 2 - DE JA NU CANALS STUFE 1



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Vorsicht vor dem Chrono-Blubb im ersten Wasserkanal. Rechts in dem Raum befindet sich eine Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

An die zweite Katzenmedaille kommen Sie nicht ohne den Ice Sweeper ran. Lassen Sie sich den Sims am Zieltor herunterfallen. Folgen Sie dem Goldkristallpfad in ein Wasserloch. Saugen Sie das Wasser mit dem Ice Sweeper auf und schießen Sie mit Müll auf die metallene Falltür.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Nachdem Sie die zerstörte Brücke mit einem Rücklauf wiederhergestellt haben, stehen Sie einem Müllator gegenüber. Die Katzenmedaille befindet sich rechts auf einem Sims außerhalb Ihrer Reichweite. Bringen Sie den Müllator dazu, mit Schrott auf Sie zu werfen, bis eine Tonne mit Holzplanen dabei ist. Positionieren Sie die Tonne so vor der Wand, dass diese unter der Katzenmedaille steht. Saugen Sie die Medaille nun mit dem TS-16000 auf.



STUFE 2



Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Stellen Sie die zerstörte Brücke wieder her und drücken Sie den Türöffner auf der anderen Seite. Springen Sie nun ins Wasser und saugen Sie den Schrott weg, der den Tunnel blockiert. Sie brauchen mindestens einen TS-4000 dafür. Die Schatztruhe öffnet sich, wenn Sie mit einem Stück Müll darauf schießen.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Klettern Sie die Leiter wieder hoch und schießen Sie die zwei Oktoballs im nächsten Raum ab. Mit einem TS-16000 können Sie das Gewicht aufsaugen und so an eine weitere Katzenmedaille kommen.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Stellen Sie die zerstörte Brücke mit der Rücklauffaste wieder her. Neben Goldkristallen finden Sie auch noch eine Katzenmedaille in dem Raum links bei der Wand.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Auf der rechten Seite derselben Brücke befindet sich neben Herzkristallen die letzte Katzenmedaille auf dieser Stufe.



STUFE 3



Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Springen Sie in den zweiten Fluss (den mit den Holzstämmen) und benützen Sie Rücklauf. In dem schmalen Tunnel auf der linken Seite befindet sich eine Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Besiegen Sie den Müllator auf der Brücke am Ende des Flusses und springen Sie in den Wasserfall hinein. Unter der Brücke befindet sich eine weitere Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

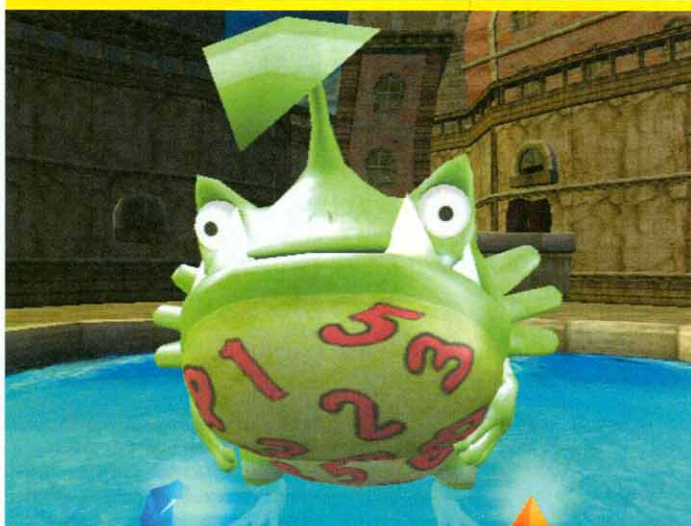
Auf der rechten Seite derselben Brücke ist eine dunkle Gasse. Mit einem TS-16000 können Sie das 16-Tonnen-Gewicht, das den Weg blockiert, aufsaugen - wieder eine Katzenmedaille mehr.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Halten Sie nach einem quadratischen Wasserloch in der Nähe der Gasse Ausschau. Mit dem Ice Sweeper können Sie das Wasser aufsaugen und eine Falltür freilegen. Schießen Sie mit einem Stück Müll darauf, um die Türe zu öffnen.



BOSS



Der Boss ist ein gigantischer Froschler. Er wird jedes Stück Müll, das Sie von vorne auf ihn schießen, aufsaugen und wachsen lassen. Er ist groß und schnell, also seien Sie vorsichtig. Mit Zeitlupe, Aufnahme und Pause können Sie ihn von hinten treffen und besiegen. Pausieren Sie nicht, wenn das Monster blinkt, dann ist es nämlich unverwundbar. Bomben wie bei den kleinen Froschlern wirken ebenfalls nicht.



**RUNDE 3 - HOURGLASS CAVES
STUFE 1**



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Mit einem TS-16000 können Sie das 16-Tonnen-Gewicht aus dem Weg saugen.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Hüpfen Sie über die drei Sprungplattformen, wo Sie zwei Oktoballons, einen Chrono-Blubb und einen Froschler bekämpft haben. Lassen Sie sich dann in den Sandwasserfall fallen, um die Katzenmedaille unter der Brücke zu erreichen.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Verfolgen Sie Ihre Schritte zu der Brücke zurück und benutzen Sie Rücklauf. Springen Sie auf einen Baumstamm und dann auf den obersten linken Vorsprung.

STUFE 2



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Die erste Katzenmedaille ist einfach zu finden. Hinter den zwei großen Korallenstücken vor dem ersten Raum ist eine Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Hüpfen Sie über die Sprungplattformen auf das 16-Tonnen-Gewicht zu. Mit einem TS-16000 kommen Sie an eine weitere Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Gehen Sie nun zurück zu den Sprungplattformen und über die felsige Treppe auf der rechten Seite. Hinter dem großen Korallenblock auf der rechten Seite befindet sich die letzte Katzenmedaille auf dieser Stufe.

STUFE 3



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Die erste Katzenmedaille finden Sie auf der letzten der Sprungplattformen nach dem Oktoballon.

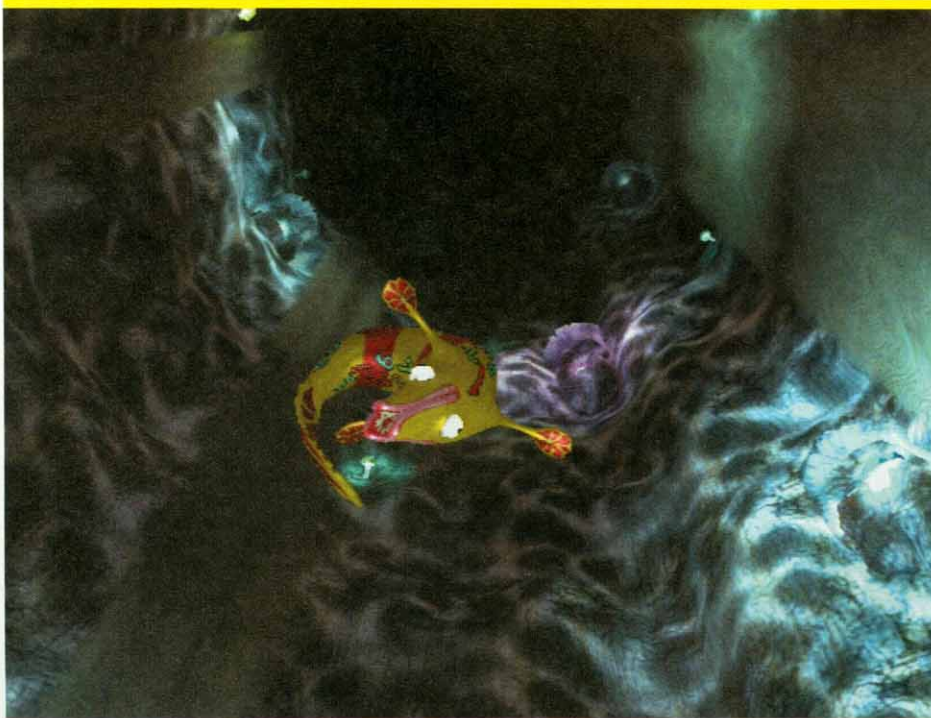
Zeitsteuerung benötigt: Keine

Lassen Sie sich aus dieser Position so nah wie möglich an der linken Seite der Wand herunterfallen. Tief in dem Treibsand ist eine weitere Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Gehen Sie nun zu den Sprungplattformen zurück. Springen Sie mit deren Hilfe auf den Vorsprung voller Goldkristalle. Springen Sie dann auf den sandigen Hang auf der linken Seite und benutzen Sie Rücklauf, um die letzte Katzenmedaille auf dieser Stufe ganz oben zu erreichen.

BOSS



Zeitsteuerung benötigt: Keine
Dieser Boss ist ein übergroßer Mauligo. Sie können anhand der Staubwolke sehen, wo sich das Monster unter dem Sand bewegt. Munitionieren Sie sich mit genügend Müll und bleiben Sie auf einem der weißen Steine stehen. Wenn der Mauligo versucht, die Plattform zu zerbeißen, springen Sie herunter und schießen auf ihn. Wenn Ihnen das zu umständlich ist, können Sie auch mit Pause und/oder Zeitlupe arbeiten. Keine Sorge, falls der Mauligo alle Steine auffrisst: Er wird sie wieder ausspucken. Nach vier Treffern ist das Biest besiegt.

**RUNDE 4 - FORGOTTEN CITY
STUFE 1**



Zeitsteuerung benötigt: Aufnahme

Bleiben Sie auf dem kreisförmigen Punkt auf der Wippe stehen und drücken Sie Aufnahme. Lassen Sie den aufgenommenen Blinx nun auf die andere Seite springen.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

Setzen Sie die Brücke mit dem Rücklauf wieder zusammen. In einer Grube auf der anderen Seite befindet sich eine Schatztruhe mit einer Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Besiegen Sie das Tormonster und lassen Sie sich dann in den Schlamm fallen. Saugen Sie das Gerümpel, das die Passage blockiert, auf, um an eine Katzenmedaille zu kommen.



play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

STUFE 2



» Zeitsteuerung benötigt: Pause

Pausieren Sie, wenn beide Seiten der Türe mit den Spitzen offen sind. Dahinter befindet sich eine Katzenmedaille.

» Zeitsteuerung benötigt: Keine

Springen Sie in die Grube unter dem Chrono-Blubb, Froschler und Türmonster und benützen Sie das Sprungbrett, um die Katzenmedaille zu erreichen.

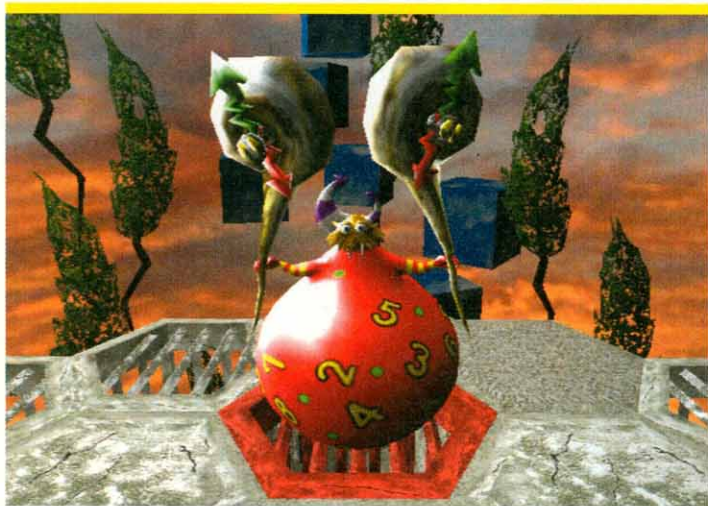
» Zeitsteuerung benötigt: Keine

Drücken Sie den Türkopf am Ende der zerstörten Säulen. Lassen Sie sich in die mit grünem Schlamm gefüllte Grube gleiten. Saugen Sie den Müll aus dem Weg, um an die Medaille zu kommen.

» Zeitsteuerung benötigt: Keine

Hinter dem Ziel befinden sich noch eine Katzenmedaille und eine Schatztruhe.

BOSS



» Dieser Boss ist eine taffe Version des Time-Square-Boss. Er springt herum, versucht Sie zu zerquetschen und feuert auch noch Müll auf Sie. Weichen Sie seinen Attacken mit Pause, Zeitlupe und Aufnahme aus. Beobachten Sie aufmerksam die Bodenplatten, um herauszufinden, wohin das Monster springt. Die Platte wird rot, wenn das Monster darauf landet.

STUFE 3



» Zeitsteuerung benötigt: Keine

Hüpfen Sie mithilfe der Sprungplattformen auf den Vorsprung auf dem Baum. Springen Sie über die Wolkenwürfel auf eine Plattform mit einer Katzenmedaille.

» Zeitsteuerung benötigt: Keine

Springen Sie in die Schlammgrube voll Goldkristalle und einer Katzenmedaille.

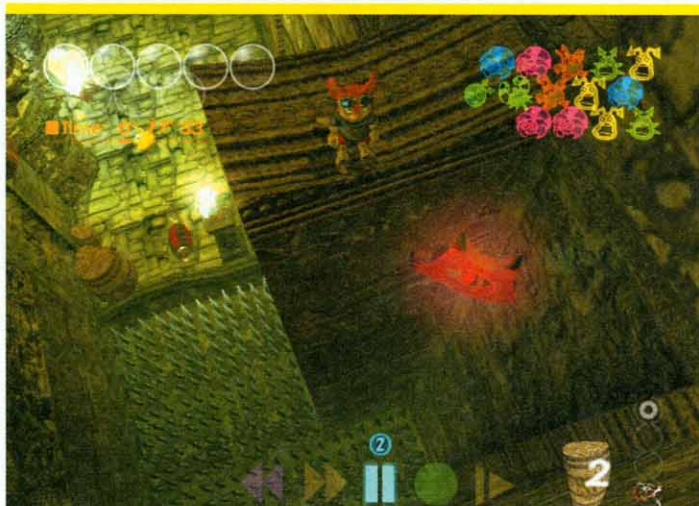
» Zeitsteuerung benötigt: Pause

Laufen Sie zu den Säulen, die wie Dominosteine umfallen. Die eingefrorenen Säulen helfen Ihnen darüber. Auf dem halben Weg über die Säulen ist links eine schmale Einbuchtung.

» Zeitsteuerung benötigt: Keine

Springen Sie die Haupttreppe hinunter und in den Bereich mit drei Schatztruhen. Links von den Truhen blockiert ein Gewicht den Weg. Saugen Sie es mit dem TS-16000 auf.

RUNDE 5 - THE TEMPLE OF LOST TIME STUFE 1



» Zeitsteuerung benötigt: Keine

Nehmen Sie die Katzenmedaille auf der rechten Seite mit, bevor Sie den Abhang hinunterrutschen. Lehnen Sie sich über die Klippe und saugen Sie die Medaille mit dem Time Sweeper auf.

» Zeitsteuerung benötigt: Pause & Rücklauf

Pausieren Sie das Spiel, wenn die beiden Torhälften offen sind. Springen Sie im nächsten Raum auf das quadratische Stück der Statue und drücken Sie Rücklauf.

» Zeitsteuerung benötigt: 2x Pause

Gehen Sie zu dem Tor zurück (Pause drücken) und aus der linken Türe hinaus. Vorsicht vor dem zusammenfallenden Vorsprung. Sammeln Sie die Katzenmedaille aus einer der zerstörten Sektionen auf indem Sie ein zweites mal Pause drücken.

STUFE 2



Zeitsteuerung benötigt: Pause

Frieren Sie die beiden Pendel ein, um daran vorbeizukommen. Danach müssen Sie auf eine Plattform springen, die unter Ihren Füßen wegbricht. Springen Sie über die folgende Plattform und benutzen Sie dann den Time Sweeper, um die Katzenmedaille unter der eingestürzten Sektion aufzusaugen.

Zeitsteuerung benötigt: Pause & Rücklauf

Gehen Sie zu dem Raum vor den Pendeln zurück und drücken Sie Pause, wenn die beiden Torhälfen offen sind. Rennen Sie die Rampe hinauf. Eine zerbrochene Statue befindet sich am Ende. Hüpfen Sie auf den quadratischen Teil und setzen Sie die Statue mit Rücklauf wieder zusammen.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Sie müssen eine große Gruppe von Monstern am Ende der beweglichen Plattformen bekämpfen. Eine Katzenmedaille befindet sich auf der linken Seite unten.

STUFE 3



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Bekämpfen Sie die Oktoballs in dem Raum mit dem Stacheltor. Laufen Sie dann die Rampe hinter der offenen Tür hoch. Halten Sie nach dem Treppengeländer auf der linken Seite Ausschau. Springen Sie auf das Geländer und saugen Sie die Medaille ein.

Zeitsteuerung benötigt: Pause

Springen Sie über die Serie beweglicher Plattformen auf den Hang. Mit Pause kommen Sie einfacher auf die andere Seite. Drehen Sie sich um und schauen Sie den Hang hinunter. Saugen Sie die Katzenmedaille mit dem Time Sweeper auf.

Zeitsteuerung benötigt: 2x Pause

Gehen Sie in den Raum mit dem Stacheltor. Stellen Sie sicher, dass Sie zwei Pausen haben, bevor Sie das Stacheltor anpacken. Sie brauchen nämlich eine Pause, um reinzukommen, und eine, um wieder herauszukommen. Der Umstand zählt sich mit einer Katzenmedaille hinter der Falle aus.

BOSS



Der Boss mag zwar groß und schrecklich aussehen, aber wenn Sie erst seine Angriffstaktik kennen, dann ist er kein großes Problem mehr. Jedes Mal wenn Sie ihn mit einem Stück Müll treffen, schickt er Ihnen eine Horde Blubbs auf den Hals. Weichen Sie ihnen aus und die Blubbs prallen an der Wand ab und hüpfen zu ihrem Meister zurück. Die Blubbs drehen sich dann schnell um ihn. Gehen Sie nahe heran, ohne von den Blubbs getroffen zu werden, und feuern Sie mit einem weiteren Stück Müll.

RUNDE 6 - MINE OF PRECIOUS MOMENTS STUFE 1



Zeitsteuerung benötigt: Pause

Springen Sie hinter dem Feuertor auf die schmale Kante unter dem 16-Tonnen-Gewicht. Aus dieser Position sollten Sie das Hindernis aufsaugen können. Springen Sie über den Sims auf die andere Seite und schießen Sie auf die Schatztruhe mit einem Stück Müll, um an eine weitere Katzenmedaille zu kommen.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Gehen Sie nun zu der Plattform mit der Wippe zurück und auf der rechten Seite unter der Eisenbahnbrücke hinunter. Hier liegt eine weitere Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Schauen Sie, nachdem Sie den Tom-Tom-Mini-Boss besiegt haben, über die Klippe auf die linke Seite. Eine Katzenmedaille schwebt über einer schmalen Plattform. Mit einem Doppelsprung können Sie die Medaille auf sammeln.

STUFE 2



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Fahren Sie mit der zweiten Minenlore in den Bereich mit den vier Oktoballs. Saugen Sie das 16-Tonnen-Gewicht an der linken Wand auf. Die nun freie Passage führt zu einer Reihe von roten Stufen um die linke Ecke. Springen Sie auf die Stufen, bis Sie die Stufe mit der Katzenmedaille erreicht haben.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Springen Sie nicht gleich in die dritte Minenlore. Laufen Sie stattdessen in die rote Einbuchtung auf der linken Seite und schießen Sie ein Stück Müll an die Wand. Springen Sie auf den Müll und führen Sie dann einen Doppelsprung aus. Springen Sie aber dann nicht aus dieser Höhe in die Lore.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

In der linken Wand befindet sich, kurz vor den drei Monstern am Ende des dritten Schienenweges, eine Einbuchtung. Springen Sie aus der Lore und suchen Sie die Gegend nach einer Katzenmedaille ab.



play:more[®]

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



STUFE 3



Zeitsteuerung benötigt: Aufnahme

Um durch die Doppeltür zu kommen, benötigen Sie eine Aufnahme von Blinx, wie er einen der Türöffner betätigt, während der echte Blinx auf den anderen hüpfte. Statt in die Minenlore auf der andere Seiten zu springen, gehen Sie in den Minenschacht dahinter.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf

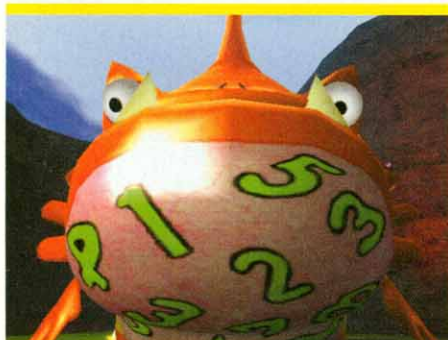
Nachdem Sie auf das Förderband gesprungen sind, sehen Sie eine Minenlore von einer Plattform weit oben herunterfallen. Springen Sie in die Lore und lassen Sie sich mit Rücklauf hinauftragen. Springen Sie nun über die Holzbrücken und fahren Sie mit der Minenlore am anderen Ende. Schießen Sie nicht auf das Bull's-Eye-Ziel, sondern folgen Sie der Minenlore bis zum Ende nach unten. Eine Katzenmedaille befindet sich in der Einbuchtung am Ende der Route.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Gehen Sie zurück zur Minenlore. Versuchen Sie das Bull's-Eye-Ziel zu treffen, um die „sichere“ Route zu fahren. Sie kommen an eine blaue Plattform mit zwei Oktoballons. Springen Sie aus der Lore und folgen Sie den Schienen, die unter der Plattform verlaufen. Auf dem Boden finden Sie eine weitere Katzenmedaille.



BOSS



Ein weiterer großer Froschler wie der Boss aus Level 2 steht Ihnen hier gegenüber. Er wird all den Müll aufsaugen und ist unverwundbar, wenn er blinkt. Mit Zeitlupe, Aufnahme oder Pause können Sie hinter ihn kommen und ihn mit Müll beschießen. Pausieren Sie nicht, wenn das Monster unverwundbar ist – Sie verschwenden nur Müll und Zeitkristalle. Kaufen Sie sich ein paar Bomben, bevor Sie den Kampf starten.



RUNDE 7 - EVERWINTER STUFE 1



Zeitsteuerung benötigt: Keine

In dem großen, offenen Bereich, in der die große Eisspalte sich ständig öffnet und wieder schließt, müssen Sie acht Stufen erklettern, um die Tür zu erreichen. Sehen Sie auf der zweiten Stufe nach links. Eine Medaille schwebt hier in der Luft.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Klettern Sie, nachdem Sie alle Monster in dem schauerlichen Raum besiegt haben, die Stufen nach oben. Sie landen in einem Raum mit vielen Röhren und drei Monstern. Blicken Sie über die Klippe auf der rechten Seite der Tür und Sie sehen eine Katzenmedaille. Benützen Sie den Time Sweeper, um die Medaille aufzusaugen.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

In dem gleichen Bereich befindet sich hinter dem 16-Tonnen-Gewicht eine weitere Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Springen Sie die eisigen Stufen hinter dem Zieltor hinunter. Dieser Bereich enthält ebenfalls noch eine Katzenmedaille.



STUFE 3



Zeitsteuerung benötigt: Keine

Drücken Sie den ersten blauen Türknopf und gehen Sie dann auf die andere Seite. Klettern Sie die eisigen Stufen hoch und gehen Sie um eine schmale Brücke auf der linken Seite. Sie sehen nun eine grüne Plattform über sich. Da sie zu hoch zum Springen ist, müssen Sie ein Fass als Plattform umfunktionieren. Die obere Ebene enthält eine Katzenmedaille.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

An der Spitze der nächsten Stufen ist ein großer, offener Bereich mit einem 16-Tonnen-Gewicht. Saugen Sie das Hindernis mit dem TS-16000-Staubsauger auf.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Gehen Sie in den vorherigen Bereich zurück und springen Sie auf die bewegliche Plattform neben dem schwebenden Wolkenwürfel. Stellen Sie sich an den Rand der Plattform und saugen Sie die Katzenmedaille in der Nähe auf.



STUFE 2



Zeitsteuerung benötigt: 2x Pause

Pausieren Sie auf dem halben Weg den Abhang hinunter. Wenn Sie auf der rechten Seite von der Plattform springen, sollten Sie auf dem Sims weiter unten landen. Gehen Sie die Stufen hinauf und pausieren Sie das Stachelor. Eine Katzenmedaille befindet sich auf der anderen Seite.

Zeitsteuerung benötigt: Rücklauf & Vorlauf

Setzen Sie per Rücklauf den zerstörten Hang wieder zusammen. Rutschen Sie hinunter und frieren Sie dann das Stachelor mit der Pause ein. Springen Sie auf den Kolben und benutzen Sie Vorlauf. Das bringt Blinx eine weitere Medaille ein.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Gehen Sie auf die andere Seite des Stachelors und durch die Tür. Lehnen Sie sich über den Sims auf der rechten Seite des verlassenen Autos.

Zeitsteuerung benötigt: Keine

Springen Sie in dem weiten Bereich mit den zwei Monstern auf die untere Plattform des Eispuols. Eine Medaille schwebt über dem Wasser.



BOSS



Dieser Mauligo, der wohl härteste Gegner im ganzen Spiel, bricht durch das Eis und spuckt mit Fässern. Sie müssen in dem Moment Pause aktivieren, wenn er seinen Kopf durch das Eis steckt. Timing ist hier von immenser Bedeutung. Die Eisplattform, auf der Sie stehen, sinkt langsam immer weiter.

NUN SIND SIE DRAN!

Das war's von unserer Seite mit der *Blinx*-Lösung. Für den letzten Level sollten Sie nun gut gerüstet sein. Viel Glück!

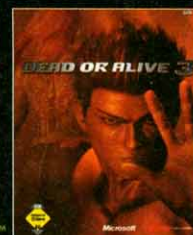


UND DER KAMPF GEHT WEITER.



Ein Spitzenkampfspiel der Extraklasse. Exzellente Lichteffekte und die perfekte Animation der Muskeln und Kleider liefern dir absolut realistische Kampfszenen. Mit einem der 16 neuen und bekannten Charaktere, allein gegen alle oder im Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler, kannst du dich den knallharten Battles stellen. DOA3 ist so dynamisch, sexy und schnell wie die neuen Göttinnen der Kicks, Hitomi und Christie.

www.xbox.com/de/doa3 **PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™**





HINTS & CHEATS

LOS GEHT'S ...



↑ Sie wollten schon immer mal Erster sein? Mit unseren Cheats schaffen Sie es.

WHACKED!

UBER MODE

Geben Sie als Profilnamen UBERHUNGARIAN im Gameshow-Modus ein, um einen härteren Schwierigkeitsgrad freizuschalten.

ALLES FREISCHALTEN

Geben Sie als Profilnamen AROUND-A-WORLD im Gameshow-Modus ein, um alle Arenen, Waffen und FMV-Sequenzen freizuschalten.

GEHEIME CHARAKTERE

Geben Sie als Profilnamen FOODFIGHT im Gameshow-Modus ein, um alle Charaktere, Essensprodukte, Burger und FMV-Sequenzen freizuschalten.

ALLE KONZEPTZEICHNUNGEN FREISCHALTEN

Beenden Sie erfolgreich den Gameshow-Modus und sehen Sie sich dann die Credits im Theater-Menü an. Am Ende der Credits werden Ihnen Konzeptzeichnungen gezeigt.

SPIELETTIPPS

Greifen Sie sich im Christmas-Tree-Level die Batterie, wenn Sie zum Panzer laufen. Drücken Sie die Angriff-Taste, um den Panzer zu aktivieren. Die Gegner haben so gut wie keine Chance. Sammeln Sie im Joyride-Level die Streichhölzer auf dem Dach des Polizeiwagens ein. Springen Sie nun zum Truck zurück und aktivieren Sie die Propanfackel. Die Propanfackel funktioniert dann wie ein Flammenwerfer.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

GOLDMEDAILLE VERDIENEN

Um eine Goldmedaille im vorherigen Level zu bekommen, geben Sie SALMON im Passwort-Bereich in die Enigma-Maschine ein. Die Lämpchen auf der Maschine leuchten grün auf, wenn der Cheat funktioniert.

NEUEN LEVEL FREISCHALTEN

Um die Roller-Donner-Mission spielen zu können, geben Sie TROUT in die Enigma-Maschine ein.

WEITEREN LEVEL FREISCHALTEN

Um den Hornissen-Nest-Level spielen zu können, geben Sie CATFISH in die Enigma-Maschine ein.

ZWEITE MISSION FREISCHALTEN

Geben Sie BASS in die Enigma-Maschine ein, um die zweite Mission freizuschalten.

BRONZEMEDAILLE VERDIENEN

Spiele Sie einfach einen Level, um die Bronzemedaille zu verdienen.

SILVER STAR VERDIENEN

Spiele Sie irgendeinen Level und eliminieren Sie 95 % der Gegner und Sie werden mit dem Silver Star ausgezeichnet.

GOLD STAR VERDIENEN

Spiele Sie irgendeinen Level und eliminieren Sie 95 % der Gegner. Wenn Sie dann noch über mehr als 75 % Gesundheit verfügen, werden Sie mit dem Gold Star ausgezeichnet.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

ALLGEMEINE TIPPS

Der Schlüssel zum Erfolg der einzelnen Missionen in *Ghost Recon* besteht darin, Munition zu sparen und genau zu zielen. Immer wenn Sie einen Munitionsstreifen völlig umsonst verschwendet haben, lohnt es sich, abzubrechen und vom letzten Speicherstand neu zu beginnen.

ALLGEMEINE TIPPS 2

Schalten Sie Gegner wenn möglich immer mit dem Scharfschützengewehr aus. Lassen Sie sich Zeit und zielen Sie genau (bevorzugt Kopfschüsse). Wenn Sie das Ziel verfehlen, haben Sie jede Menge Ärger am Hals.

SPEZIALISTEN FREISCHALTEN

Jede Mission besteht aus einem primären Missionsziel und einem speziellen X-Ziel. Neue Spezialisten für Ihr Team werden freigeschaltet, sobald Sie die X-Missionsziele ausgeführt haben. Diese Typen verfügen über bessere Statistiken und leistungsstärkere Waffen.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

NOTIZ: Die Tricks funktionieren nur mit aufgeladenem Special-Balken.

SPECIAL MOVE: BOB BURNQUIST

BS One Foot Smith: Drücken Sie oben, unten und Y.
Samba Flip: Drücken Sie links, rechts und B.
Sit Down Air: Drücken Sie links, oben und B.



↑ Nur fliegen ist schöner.

SPECIAL MOVE: KAREEM CAMPBELL

B-Ballin Slide: Drücken Sie links, rechts und Y.
Double Blunt Slide: Drücken Sie unten, oben und Y.
Kickflip Backflip: Drücken Sie links, unten und B.

SPECIAL MOVE: RUNE GLIFBERG

Backfoot Flip Nosegrab: Drücken Sie rechts, hoch und B.
BS Trail Slide: Drücken Sie rechts, unten und Y.

Kickflip Kickflip: Drücken Sie links, unten und X.

SPECIAL MOVE: STEVE CABALLERO

Daffy Grind: Drücken Sie oben, unten und Y.
FS 540: Drücken Sie links, unten und B.
Kickflip Superman: Drücken Sie rechts, oben und X.

SPECIAL MOVE: TONY HAWK

Barrel Roll: Drücken Sie links, unten und X.
Froggy Grind: Drücken Sie links, unten und Y.
The 900: Drücken Sie rechts, unten und B.

OUTLAW GOLF

ALLE CHARAKTERE UND AUSTRÜSTUNGS-GEGENSTÄNDE FREISCHALTEN

Starten Sie ein neues Profil mit dem Namen Golf_Gone_Wild. Alle Charaktere und Ausrüstungsgegenstände werden nun verfügbar.

GOLFBALLGRÖSSE VERÄNDERN

Um den Golfball größer zu machen, halten Sie die rechte Schultertaste gedrückt und drücken Sie dann oben, oben, oben auf dem Digital-Pad. Um den Golfball kleiner zu machen, halten Sie die rechte Schultertaste gedrückt und drücken Sie auf dem Digital-Pad unten, unten und oben. Die Größe des Golfballs wird sich extrem verändern, wenn Sie diese Prozedur zweimal hintereinander ausführen.

NEUE OUTFITS

Um das fünfte Outfit für jeden Charakter freizuschalten, gehen Sie in den Charakterauswahlbildschirm und geben Sie folgenden Code ein: Halten Sie die linke Schultertaste gedrückt und drücken Sie dann Y, Y, weiß, Y, schwarz, Y.

WINDSTILL

In absoluter Windstille können Sie spielen, indem Sie die rechte Schultertaste gedrückt halten und dann oben, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, X, und X eingeben. So geht - wenn Ihr Schlag stimmt - kein Ball mehr ins Aus.

DOC DIGGLER FREISCHALTEN

Spiele Sie das Ladies'-Night-Golfturnier, um Doc Diggler freizuschalten.

KILLER MILLER FREISCHALTEN

Spiele Sie das Test-Drive-Golfturnier, um Killer Miller freizuschalten.

C.C. FREISCHALTEN

Spiele Sie das Hot-Hot-Hot-Golfturnier, um den geheimen Charakter C.C. freizuschalten.



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! **Unter allen Einsendern verlosen wir fünf aktuelle Xbox-Spiele!**

Zeugnis >

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Hardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	☐	☐	☐
PlayStation 2	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Nintendo Game Boy Advance	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Das beste Xbox-Zubehör	___	☐	☐	☐
Die Xbox-Hits 2003	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Testübersicht	___	☐	☐	☐
Racing Evolution	___	☐	☐	☐
Charts & Was kommt wann	___	☐	☐	☐
Die Abenteuer von Xbox Man	___	☐	☐	☐

4. Welche Eigenschaften treffen auf „DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN“ zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

5. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

6. Haben Sie vor, das OXM zu abonnieren (siehe Seite 4)?

☐ Ja ☐ Nein

7. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

8. Lesercharts: Welche drei Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

9. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele 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, Redaktion OXM, Kennwort: OXM-Zeugnis 02,
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 02/03,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



NÄCHSTEN MONAT ... DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN 03/2003



DOAX BEACH VOLLEYBALL

Wir werden die Strandnixen gehörig aufmischen!

GETESTET!

- » DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
- » YAGER
- » TOEJAM & EARL III
- » METAL GEAR SOLID 2

GROSSER ÜBERBLICK ZUM XBOX-LIVE-START

UND AUF DER DVD:

- » PANZER DRAGON ORTA
- » SHENMUE II
- » INDIANA JONES
- » LAMBORGHINI
- » VEXX

Schon ab dem 28. Februar beim Händler Ihres Vertrauens!

DIE NEUEN ABENTEUER VON XBOX MAN Episode V

Der Xbox Man stellt sich genüsslich den Fanboy-Klonen.

Dank des immer größer werdenden Xbox-Spiele-Angebots bewaffnet er sich mit einer Reihe tödlicher DVDs.



„Wie wäre es mit Play:More, hä?“



„Ich gebe euch die Spiele dazu!“



Nr. 1: „Du wirfst wie ein Chorknabe!“

Nr. 2: „Das nennst du Line-up?“

„Völlig egal!“



„ICH FALTE EUCH ZUSAMMEN!“

liieek!!



Uff!



„Neiiiiinn, bleib weg, du giftgrüner Freak! Ich bin zerbrechlich!“

Mit einem Killer Uppercut befördert Xbox Man Fanboy in die Luft.



PATSCH!

Das ist das Ende des Fanboy! Oder ist es ...? Ja, ja, das ist es. Der Xbox Man feiert und jubelt.



Er fällt zu Boden wie ein Sack voller billiger Türgriffe. Der Fanboy sieht sein Ende kommen.



„JA! JA! ICH BIN DER KING!!!“



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 (V. I. S. D. P.)

LEITENDER REDAKTEUR: JEAN-REINER JUNG

REDAKTION: JANINA WINTERMAYR, MANFRED PATRICK REICHL

LAYOUT: LARS KROMAT

LEKTORAT/SCHLUSSREDAKTION: MICHAEL PLOOG

(TEXTCHEF), MARGIT KOCH (STELLV. TEXTCHEF),

BIRGIT BAUER, CLAUDIA BROSE, ESTHER MARSCH,

CORNELIA LUTZ

ERSCHEINUNGSWEISE: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH (12 AUSGABEN PRO JAHR).

MANUSKRIPTE: MIT DER EINSENDUNG VON MANUSKRIPTE JEDER ART GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DEN VOM VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT ÜBERNOMMEN WERDEN.

URHEBERRECHT: ALLE IN „DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN“ VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. JEGLICHE 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: THORSTEN SZAMEITAT

E-MAIL: THORSTEN.SZAMEITAT@COMPUTEC.DE

PRODUKTION

MARTIN CLOSMANN

VERTRIEBSLEITER

KLAUS-PETER RITTER

VERTRIEB

BURDA MEDIEN VERTRIEB

DRUCK

OBERNDORFER DRUCKEREI GMBH

A-5510 OBERNDORF BEI SALZBURG

MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

PUBLISHING DIRECTOR: COLIN CAMPBELL

(+44 (0) 20 7317 24700) colin.campbell@oxmuk.co.uk

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:

DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)

dom.beaven@futurenet.co.uk

INTERNATIONAL BUSINESS MANAGER:

CLAIRE MORGAN (+44 (0) 1225 442244)

claire.morgan@futurenet.co.uk

GLOBAL BRAND MANAGER:

DAVID BARROW (+1 206 4231921)

dbarrow@imagine-media.com

CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY

DVD-PRODUKTION

SIMON RICHARDSON, DAVID PRATT, DAVID NORMAN,

WENDY SMITH, SCOTT GLCHRIST, NICK BRANSBY-

WILLIAMS, KEVIN U YING

BESONDERER DANK GEHT AN:

DOMINIC BEAVEN, JAMES ASHTON, MAX EVERINGHAM,

EMMA PARKINSON, SIMON RICHARDSON, 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

Business Manager: Claire Morgan on +44 (0) 1225 442244

oder claire.morgan@futurenet.co.uk



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.



MIT TOP-SPEED
DURCH FREMDE
WELTEN!



Stell dir vor, du rast mit 1440 Km/h durch fremde Welten. Rasend schnell ziehen futuristische Gebäude an dir vorbei, doch du siehst sie kaum, da du dir ein packendes Rennen lieferst, in dem es nur zwei Ziele gibt: Ankommen und überleben! 16 Rennstrecken, 16 Gegner, 160 Waffen und nur ein Gedanke: Durchkommen.

Quantum Redshift

Ein weiteres großartiges Spiel - Nur für Xbox

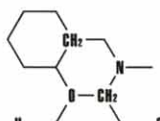
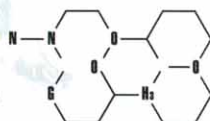


www.xbox.com/de/quantumredshift

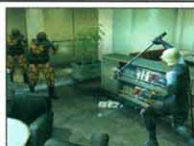
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Curly Monsters Ltd. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Quantum Redshift, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.

07. 03. 2003!



MISSION INFO: [001]



[002]



[003]



[004]



[005]



[006]



[007]



[008]



[009]



[0010]



[0011]



[0012]

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ AND SUBSTANCE™ ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. ©1997-2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN



MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID[®] 2
SUBSTANCE