



» INFOS ZUM ONLINE-
START AM 14.MÄRZ.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

5 HAMMER DEMOS AUF DVD



INDIANA JONES

DEMO AUF DVD & TEST IM HEFT
Wer braucht schon Lara Croft?



PANZER DRAGOON ORTA

DEMO AUF DVD & TEST IM HEFT
Die Drachen-Saga auf der Xbox!



SHENMUE II

DEMO AUF DVD & TEST IM HEFT
Die Kultserie geht weiter!



LAMBORGHINI

SPIELBARE DEMO - Das brandneue
Rennspiel mit den Nobel-Flitzern.



VEXX

SPIELBARE DEMO - Acclaims neuer
Jump & Run-Held kämpft sich durch!

INDIANA JONES

SPIELBARE DEMO & TEST IN DIESER AUSGABE.

LARA CROFTS VORBILD PACKT
WIEDER DIE PEITSCH AUS!

50 SEITEN XBOX-TESTS!



MGS2: SUBSTANCE



YAGER

- » PANZER DRAGOON ORTA
- » STEEL BATTALION
- » HERR DER RINGE: DIE 2 TÜRME
- » SHENMUE II
- » RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
- » UND VIELE MEHR ...

€ 7,99

Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

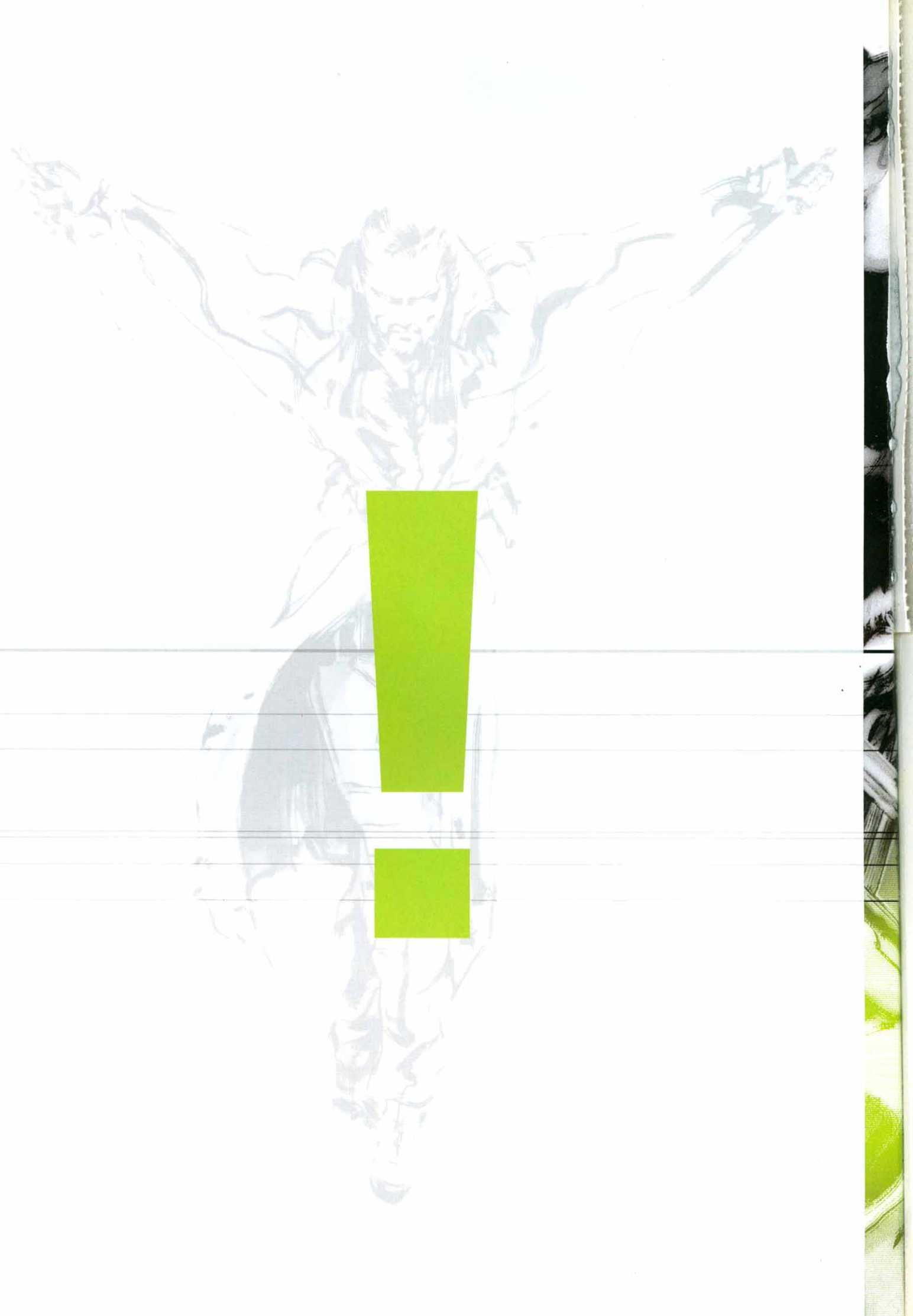
03/2003

MÄRZ AUSGABE 6



4 195938 307997

03





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 halbgenen 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.



↑ **AHNUNGSLOS!** Noch weiß das Team (Lars Kromat, Hans Ippisch, Jean-Reiner Jung, Vorne: Janina Wintermayr, Manfred Reichl) nicht, dass ihnen die längste Teststrecke aller Zeiten bevorsteht.

Fit in den Frühling!

H ALLO, LIEBE LESER, machen Sie sich doch mal einen kleinen Spaß und blättern Sie jetzt mal drei Seiten weiter auf das Inhaltsverzeichnis, schlagen Sie dann eine x-beliebige Review in unserem Testbereich auf und blättern dann doch einfach mal zur letzten Seite.

Also los! Sie haben genau einen Gedankenstrich Zeit!

... na, ist Ihnen etwas aufgefallen? Genau, *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* wurde entgegen unserer Ankündigung nicht getestet. Das ist zwar sehr schade, dennoch präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe den bislang fettesten Testteil. Es ist schon fast gespenstisch, wie viele wichtige Titel den Weg in unser Testlabor gefunden haben. Auf 50 Seiten nehmen wir heiß erwartete Titel wie *Panzer Dragoon Orta*, *Metal Gear Solid*, *Steel Battalion* oder die deutsche Entwicklung *Yager* unter die Lupe.

Daneben haben wir den Wertungskasten jetzt den Wünschen unserer Leser angepasst. In vielen Briefen wurden wir darum gebeten, anstelle unserer Beschreibung von Sound, Grafik und Spieldauer lieber eine Prozentwertung einzuführen. Mit dieser Ausgabe kommen wir diesem Wunsch nach und bieten nun zusätzlich eine Wertung für Mehrspieler-Modi und Xbox Live.

Und wo renoviert wird, da wird auch weggeworfen. Für einen verschwindend geringen Anteil der Leserschaft mag es zwar schade sein, aber wir haben uns dazu entschlossen, den wohl am meisten gehassten Superhelden der Welt in Rente zu schicken. Ein Akt, der die Redaktion in zwei Lager spaltete:

Jean-Reiner Jung: „Schade, ich fand ihn recht witzig.“

Manfred Reichl: „Endlich ist der Kinder-Käse aus dem Heft!“

Janina Wintermayr: „Wurde auch Zeit, dass dieser Depp weg ist.“

Hans Ippisch: „Verdammt! Fanboy war einfach Kult!“

Lars Kromat: „Yeah, Platz für eine Seite Werbung mehr.“

Stattdessen ist auf unserer letzten Seite jetzt eine größere Vorschau. Bleibt aber noch die Frage, was jetzt mit dem frei gewordenen Platz auf Seite 97 passiert. Verraten möchten wir hier noch nichts – lassen Sie sich überraschen ...

In diesem Sinne
viel Spaß beim Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Editorial

TITELTHEMEN

INDIANA JONES
Action ab Seite 36

XBOX LIVE
Wird offiziell ab Seite 20

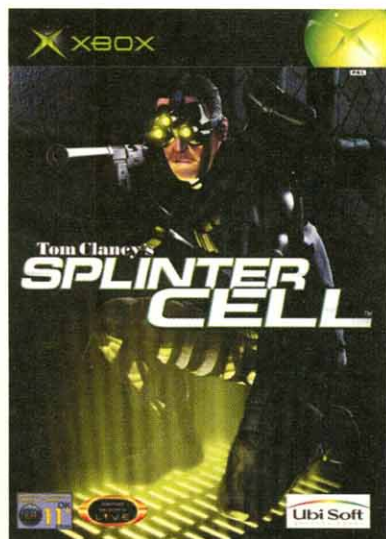
YAGER
Fliegt ab Seite 24

PANZER DRAGON ORTA
Drachenfeuer ab Seite 28

XBOX MAN
Ist ein für alle Mal weg!

ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN

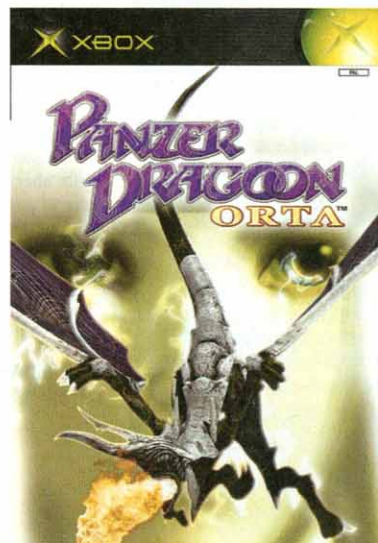
Wer jetzt einen neuen Abonnenten für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



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



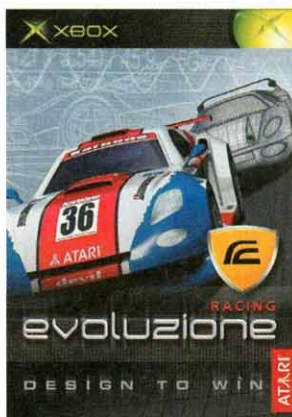
Panzer Dragoon Orta

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.

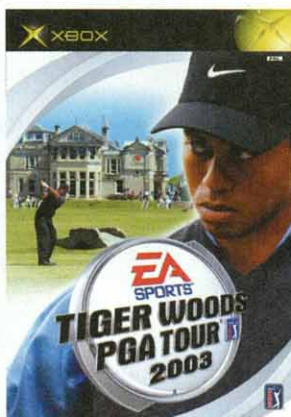
Prämien-Nr. 002204



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



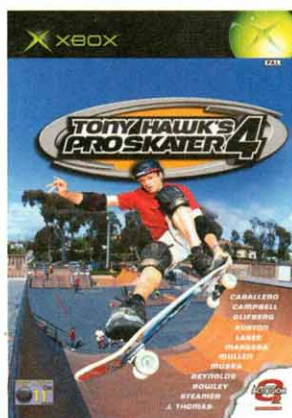
Tiger Woods PGA Tour 2003
Die beste Golf-Simulation, die man zurzeit für die Xbox findet. Besser geht's nimmer!
Prämien-Nr. 002207



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 Xtreme 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.computec.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, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

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

Ja, ich möchte das 2-Jahres-Abo von DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN mit DVD!
(€ 176,40/24 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 Prämieneempfänger 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)



INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

ARCHÄOLOGIE FÜR ACTIONFREUNDE. Ist Indy genauso gut wie im Kino?

036



↑ STEEL BATTALION // 032



↑ METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE // 040



↑ RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC // 050



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt 03/2003



PANZER DRAGOON ORTA

IM RAUSCH DER SINNE. Der absolute Grafik-Overkill in unserem Testteil.

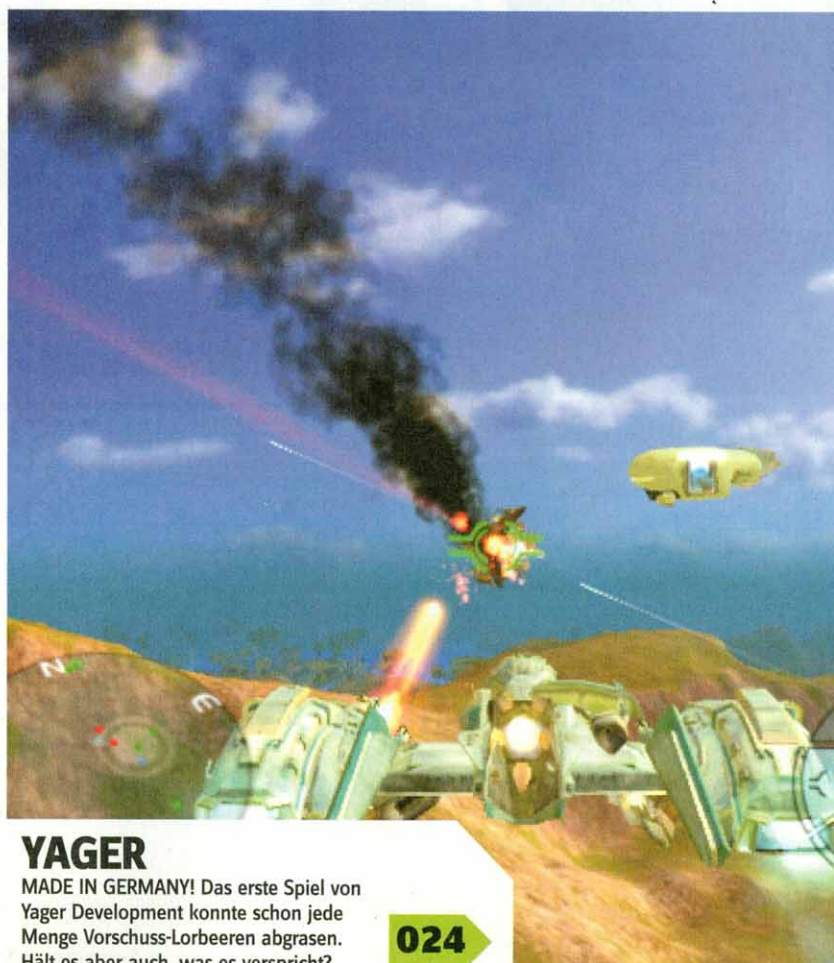
028



XBOX LIVE FÜR ALLE

STARTSCHUSS! Am 14. März geht Xbox Live offiziell online.

020



YAGER

MADE IN GERMANY! Das erste Spiel von Yager Development konnte schon jede Menge Vorschuss-Lorbeeren abgrasen. Hält es aber auch, was es verspricht?

024



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 03/2003

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

ATV 2	048
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	012
CRIMSON SEA	010
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	044
DINO CRISIS 3	010
ENTER THE MATRIX	016
FURIOUS KARTING	074
HOUSE OF THE DEAD III	012
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	036
LAMBORGHINI	012
LEGENDS OF WRESTLING 2	069
LOTOS CHALLENGE	012
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	040
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	060
MOTO GP 2	008
MX SUPERFLY	070
NBA 2K3	064
NFL 2K3	068
NHL 2K3	062
NIGHTMARE CREATURES III	012
PANZER DRAGON ORTA	028
RACING EVOLUZIONE	010
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	050
RED FACTION 2	011
ROLLERCOASTER TYCOON	075
SHENMUE II	056
STEEL BATTALION	032
TEAM SAS	012
THE X-FILES	012
TOEJAM & EARL 3: MISSION TO EARTH	054
V-RALLY 3	019
WORLD RACING	066
XGRA	012
YAGER	024

ENTHÜLLT >>

008 MOTO GP 2

AKTUELL >>

- 014 CHARTS
- 016 ENTER THE MATRIX
- 020 FEATURE: XBOX LIFE FÜR ALLE
- 013 HARDWARE NEWS
- 010 NEWS
- 019 V-RALLY 3
- 015 WAS KOMMT WANN?

TEST >>

- 078 146 XBOX-TESTS IM ÜBERBLICK
- 023 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 048 ATV 2
- 044 DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME
- 074 FURIOUS KARTING
- 036 INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT
- 069 LEGENDS OF WRESTLING 2
- 040 METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
- 060 MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
- 070 MX SUPERFLY
- 064 NBA 2K3
- 068 NFL 2K3
- 062 NHL 2K3
- 028 PANZER DRAGON ORTA
- 050 RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
- 075 ROLLERCOASTER TYCOON
- 058 SHENMUE II
- 032 STEEL BATTALION
- 054 TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH
- 066 WORLD RACING
- 024 YAGER

play:more >>

- 094 HINTS AND CHEATS
- 086 DEMO-ANLEITUNGEN
- 089 KOMPLETTLÖSUNG: MECH ASSAULT
- 085 STARTSEITE PLAY:MORE

RUBRIKEN >>

- 003 EDITORIAL
- 006 INHALTSÜBERSICHT
- 007 INHALTSVERZEICHNIS
- 007 SPIELE-INDEX
- 097 UMFRAGE
- 097 DIE 97 EINHALBTE SEITE
- 098 VORSCHAU
- 098 IMPRESSUM

AUF DVD: DIE DEMOS

- >> INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT
- >> LAMBORGHINI
- >> PANZER DRAGON ORTA
- >> SHENMUE II
- >> VEXX



AUF DVD: DIE VIDEOS

- >> ATV 2
- >> HALO 2
- >> SUDEKI
- >> VEXX
- >> YAGER



**AUSFÜHRLICHE
ANLEITUNGEN
FÜR DIE DEMOS
DER DVD 03/03
FINDEN SIE AB
SEITE 85.**



MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 2

Das beste Motorrad-Rennspiel auf der Xbox geht in die zweite Runde.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CLIMAX

PUBLISHER: THQ

TERMIN: SOMMER 2003

SPIELER: 1-4, 1-16 (XBOX LIVE)

▶ GÄBE ES EINEN PREIS für das am meisten unterschätzte Xbox-Spiel, so wäre THQs Rennspielreferenz *MotoGP* ein heißer Anwärter auf diesen Titel. Denn obwohl es in unserer Ausgabe 01/2002 mit satten 88 Prozent auf den Rennspiel-Thron gefahren ist, zucken die meisten Xbox-Besitzer, wenn man sie auf diesen Titel anspricht, unwissend mit den Schultern. Erst der Start von Xbox Live hat mit der Upgrade-CD, die jedem Starter-Kit beiliegt, *MotoGP* wieder ein wenig gepusht, aber der große Erfolg blieb diesem Titel unverändertmaßen immer noch verwehrt.

Mit dem nun angekündigten zweiten Teil wird sich das hoffentlich ändern. Basierend auf der realen MotoGP-Motorrad-Meisterschaft, hatte das Entwicklerteam Climax Zugriff auf die Rennstrecken, Fahrer und Motorräder der aktuellen Saison. Sollte Ihnen das nicht

genügen, können Sie sich auch in einem Editor einen eigenen Fahrer kreieren und ihn durch das Bestehen kniffliger Fahrübungen hochleveln.

Neben den bekannten Spielmodi aus dem ersten Teil wie Schnelles Rennen, Zeitrennen und Grand Prix finden sich jetzt auch ein paar neue Rennvarianten. Wenn Sie beispielsweise der Meinung sind, dass die Strecke nicht nur zum Heizen da ist, können Sie im neuen Stunt-Modus zeigen, wie gut Sie die Maschine wirklich beherrschen.

Freunde der gepflegten Multiplayer-Unterhaltung dürfen sich über einige Erweiterungen freuen. Konnten im Vorgänger, wenn man nicht online oder per Linkkabel spielen wollte, nur zwei Spieler auf geteiltem Bildschirm gegeneinander antreten, so soll es in *MotoGP 2* möglich sein, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig im Splitscreen um die Wette zu rasen.

Grafisch macht die recht frühe Version schon einen kolossalen Eindruck. Man hat es geschafft, die 16 Rennstrecken noch detaillierter und realistischer aussehen zu lassen, und ganz nebenbei auch noch die Framerate von 30 auf 60 hochgeschraubt. Einem ruckelfreien Rennspielspaß dürfte somit im Sommer nichts mehr im Wege stehen.



↑ In den Replays können verschiedene Kameraperspektiven gewählt werden.



↑ Die Wetter-Effekte sind nicht von schlechten Eltern.



↑ Die Fahrerdaten wurden auf den aktuellen Stand gebracht.



⬆ Achten Sie doch mal auf die Spiegelung des Fahrers auf dem Asphalt.



⬆ 16 Fahrer kämpfen um den ersten Platz.



⬆ Die Randbebauungen sind 1:1 von den Original-Strecken der MotoGP-Serie übernommen.

BELOHNUNG FÜR AUSDAUERENDE FAHRER: DER RISSZEICHNUNGS-MODUS



EINER DER HEIMLICHEN STARS des ersten *MotoGP* waren die freischaltbaren Extras, die man für Siege im Arcade-Modus bekam. Nachdem man einen Highscore hatte, erschien eine kleine Meldung auf dem Bildschirm und man konnte im Options-Menü diverse Features anwählen. Auch im zweiten Teil werden Sie wieder mit neckischen Goodies belohnt. Bis jetzt existiert bereits ein Bild des Risszeichnungs-Modus. Wie in dem bekannten Musikvideo „Take on me“ von a-ha wird die gesamte Umgebung in Bleistift-Schraffierungen gezeigt. Wir rechnen jedoch damit, dass sich die Burschen von Climax noch weitere überraschende Belohnungen einfallen lassen werden, die sicherlich nicht eine bloße Kopie des ersten Teils sein werden. Wir sind gespannt.



⬆ Für Highscore-Jagden ist dieser Modus eher ungeeignet.



News Ticker

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

GOODBYE RAGE

Seit dem 15. Januar gibt es den Software-Entwickler Rage nicht mehr. Rage UK hatte letztes Jahr einen erheblichen Fehlbetrag erwirtschaftet und musste nun die Segel streichen. Bis auf wenige Personen wurden alle Mitarbeiter entlassen. Wer ab jetzt den Vertrieb der verbleibenden Titel wie *Lamborghini* oder *Team SAS* übernimmt, ist noch nicht bekannt.

KEIN HOTD III FÜR DEUTSCHLAND

Wie Infogrames in einer Pressemitteilung bekannt gegeben hat, wird der Lightgun-Shooter *House of the Dead III* doch nicht in Deutschland erscheinen. Grund hierfür ist, dass der Titel den indizierten Vorgänger des Spiels enthält, was eine sofortige Indizierung nach sich ziehen würde.

THQ FÄHRT AUF

Das von Xicat Interactive entwickelte *Lotus Challenge* hat einen Publisher gefunden. THQ wird das Spiel um den englischen Kultflitzer nun vertreiben. Im März dürfen Sie dann auf 15 verschiedenen Strecken mit 38 Lotus-Fahrzeugen die Straßen unsicher machen.

BURNOUT FÜR DIE XBOX

Schnell, schneller, *Burnout!* Auf dem Highway ist endlich wieder die Hölle los. Acclaim bringt das sehr erfolgreiche Rennspiel *Burnout 2: Point of Impact* nun auch für die Xbox heraus. Das rasante Rennspiel lief auf der PS2 schon unglaublich flüssig und wir sind gespannt, ob die Xbox-Version technisch genauso brillant ist.

UBI SOFT ERWIRBT NIGHTMARE CREATURES

Ubi Soft hat die Rechte an der Entwicklung und Publizierung der Marke *Nightmare Creatures* erworben. *Nightmare Creatures 3*, das zuvor von Kalisto Entertainment entwickelt wurde, soll 2004 erscheinen. In dem Horror-Action-Adventure übernimmt der Spieler die Rolle der Heldin Prag, die nachts mit einem Raben verschmilzt.

BAD BOYS IN DER BOX

Empire Interactive hat sich die Rechte an Sony Pictures' Blockbuster-Filmen *Bad Boys* und *Bad Boys II* gesichert. Der erste Titel für PC und Konsolen soll zeitgleich zum US-DVD-Start im Winter 2003 erscheinen.

DINO CRISIS 3

Dinos im Weltall. Das Alien bekommt Konkurrenz.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CAPCOM

PUBLISHER: CAPCOM

TERMIN: 2003



LANGE HAT MAN NICHTS mehr von Capcoms drittem Action-Adventure *Dino Crisis* 3 gehört. Dass die Entwickler zu oft *Jurassic Park* gesehen haben, weiß man seit *Dino Crisis* bereits. Aber diesmal haben sie sich anscheinend auch noch die kompletten *Alien*-Filme reingezogen. Spielten die beiden Vorgänger noch auf tropischen Inseln, verfrachtet Capcom im aktuellen Teil die Dinojagd in den Weltraum. Sie und Ihr

Team intergalaktischer Marines stolpern über ein längst verlassenes Raumschiff. Die rostige Schüssel entpuppt sich bei näherem Hinsehen als doch nicht so unbewohnt und zu allem Überfluss hat die prähistorische Bordcrew einen mächtigen Appetit auf alle an Bord befindlichen Zweibeiner.

Storytechnisch also nichts Neues, für Kenner von *Resident Evil* und *Dino Crisis*. Außer der Location gibt es jedoch weitere Unterschiede: *Dino Crisis 3* setzt auf noch mehr Action als die beiden Vorgänger. Wie es sich für einen Sci-Fi-Spiel gehört, darf da die Hightech-Ausrüstung natürlich nicht fehlen. Dazu gehört neben futuristischen Schießwaffen auch das Jet-Pack. Wir sind auf die erste spielbare Version gespannt. (jw)



↑ Mit Hightech gegen Urvieh.



↑ „Houston, wir haben ein Problem.“



↑ Mit dem Jet-Pack sind große Hürden kein Problem mehr.



↑ Gegen dieses Ungetüm ist das Alien ja noch lammfromm.



↑ Im dritten Streich von Capcoms Action-Adventure geht es in die unendlichen Weiten des Universums.



RED FACTION II

Vive la Révolution! THQs Shooter auf der Xbox



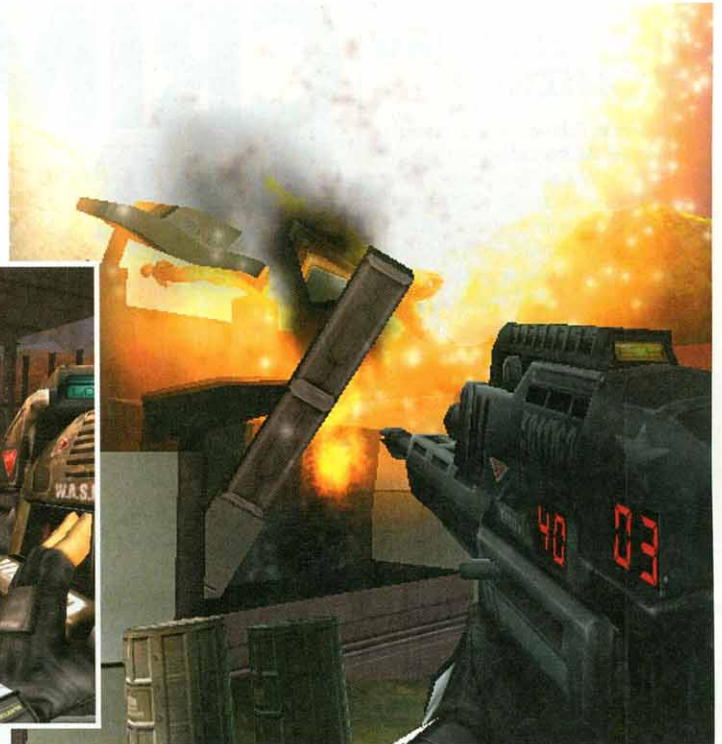
FÜNF JAHRE SIND SEIT DER REBELLION auf dem Mars vergangen. Seinerzeit wurde der Kampf noch auf der PS2 ausgetragen. Teil 2 des Ego-Shooters wird nun auch auf der Xbox erscheinen. Der Großkonzern und Erzfeind aus dem ersten Teil Ultor ist zerschlagen, dafür hat sich eine neue Bedrohung breit gemacht. Diktator Viktor Sopot regiert mit eiserner Faust sein Volk. Der Sprengstoffexperte Alias und fünf Elitesoldaten erheben sich gegen die Tyrannei und wollen Sopots Schreckensherrschaft endgültig ein Ende setzen. Nicht nur die Story hat sich weiterentwickelt, auch die Technik ist mit der Zeit gegangen. Die innovative Grafikengine Geo-Mod von Entwickler Volition wurde entscheidend verbessert. Die Engine erlaubt es dem Spieler, die Spielumgebung zu verändern oder gar zu zerstören.

Xbox-Spieler dürfen sich bei dem Multiplattform-Spiel auf spezifische Xbox-Features freuen: hohe Texturauflösung,

60 Frames pro Sekunde und exklusive Multiplayer-Karten und Charaktermodelle. (jw)



↑ Nicht schießen, das sind Ihre Teamkollegen.



↑ Große Waffen und wuchtige Explosionen gehören natürlich auch wieder dazu.



Enthält alle Szenarien der PC-Version und sorgt mit optimiertem Handling für noch mehr Spaß.



Über 50 Attraktionen warten auf dich, darunter auch die original US-Achterbahnen aus den 5 Sixflags-Parks - Für deine Besucher ist nur das Abgefahrenste verrückt genug.



Ihr wollt selber Landschaften und Szenarien erstellen? Ok! Mit den neuen, für die Xbox optimierten, Design-Tools ist alles möglich: von "Franks Fußballwelt" bis zu "Lauras Lava Land".



SCREAM FOR MORE

RollerCoaster TYCOON



Dezibel bedeuten für dich bare Dollar. Wenn die Freuden-schreie deiner Gäste die Luft erfüllen, weißt du, was deine Besucher wollen: Immer krassere Achterbahnen und ständig neue Attraktionen. Gib ihnen das, was sie aus vollen Lungen verlangen: Den Park der unbegrenzten Möglichkeiten.

www.RollerCoasterTycoon.com



BUG BEI RACING EVOLUZIONE

Seit dem 6. Februar ist Infogrames' Rennspiel *Racing Evolution* nun erhältlich. Wie einige unserer Leser berichteten, hängt sich die Xbox beim Laden mancher Rennen auf. Dem Hersteller Infogrames ist dieser Fehler bekannt und er bietet auf seiner Website (www.infogrames.com) folgende Lösung an:

Das Problem tritt auf, wenn Daten des DVD-Laufwerks nicht richtig kopiert wurden. Gründe hierfür sind springende DVDs, Erschütterungen der Xbox, Kratzer auf der DVD oder eine verschmutzte DVD. Sollten Probleme dieser Art auftreten, wenn man ein Rennen laden oder starten will, helfen folgende Schritte, um die Platte und den Cache der Xbox zu löschen:

ACHTUNG: Wenn der Titel von der Konsole gelöscht wird, gehen alle RE-Spielstände verloren. Um dies zu vermeiden, können Sie diese vorher auch auf eine Speicherkarte kopieren.

Kopieren der Spielstände auf eine Speicherkarte (im Controller):

- Starten Sie die Xbox ohne ein Spiel und wählen Sie **SPEICHER**
- Wählen Sie die Festplatte
- Wählen Sie das RE-Logo
- Wählen Sie den letzten Spielstand und bestätigen Sie mit **Button A**
- Wählen Sie **KOPIEREN** und **SPEICHERKARTE** als Ziel der Kopie
- Wiederholen Sie diese Schritte für jeden weiteren Spielstand

Löschen des Spiels von der Xbox:

- Starten Sie die Xbox ohne ein Spiel und wählen Sie **SPEICHER**
- Wählen Sie die Festplatte
- Wählen Sie das RE-Logo
- Wählen Sie **LÖSCHEN**
- Legen Sie nun das Spiel ein und starten Sie die Konsole neu, um die Spieldaten in den Cache einzulesen.

Nun können Sie Ihre alten Spielstände wiederherstellen:

- Nehmen Sie das Spiel aus der Xbox, um das Dashboard zu starten
- Wählen Sie nun **SPEICHER** und danach den Controller, auf dem die Spielstände zu finden sind
- Wählen Sie das RE-Logo und danach den gewünschten Spielstand
- Kopieren Sie den Spielstand auf die Xbox-Festplatte.
- Kehren Sie zur Auswahl der Spielstände zurück (**B-Button**) und wiederholen Sie diese Schritte für jeden gewünschten Spielstand
- Legen Sie nun wieder das Spiel ein und starten Sie die Konsole neu.

CRIMSON SEA

Gun Valkyrie für Arme oder mitreißendes SciFi-Actionspiel?



NEIN, *CRIMSON SEA* hat nichts mit *Crimson Skies* zu tun. Ersteres ist von Koei und spielt anders als der Arcade-

Flugsimulator *Crimson Skies* von Microsoft in einer SciFi-Umgebung.

In dem Action-Spektakel, deren wenig geistreiche Story sich diverser B-Movie-Elemente bedient und zum Schreien klischeehaft ist, ballern Sie sich in der Rolle des IAG-Agenten (Intelligence

Agency of the Galaxy) Sho durch zahlreiche Monsterscharen. Unterstützt werden Sie bei der Alienjagd gelegentlich von CPU-kontrollierten Kollegen. Diese können Sie zwar nicht selber aktiv steuern, aber vorteilhaft platzieren.

In den Missionen müssen Sie entweder alles abschießen, was sich auf dem Bildschirm bewegt, oder verschiedene Aufgaben, wie das Aufspüren eines Artefakts oder einer Person, erledigen.

Für erfolgreich abgeschlossene Aufgaben werden Sie mit Geldeinheiten belohnt, die Sie später für neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände oder Heilutensilien eintauschen können.

Optisch erinnert der Titel sehr an *Final Fantasy X*, spielerisch an den Ballertitel *Gun Valkyrie*. Freunde von japanischen Leveldesigns haben mit *Crimson Sea* also einen ganz heißen Favoriten. (jw)



↑ Ballern bis der Arzt kommt.



↑ Der Held Sho besitzt telekinetische Fähigkeiten.

XGRA

Moto GP trifft Quantum Redshift



WIR SCHREIBEN DAS 22. Jahrhundert. Formel-1 und NASCAR-Rennen sind längst Schnee von gestern. Heute kämpfen draufgängerische Fahrer mit ihren aufgemotzten Bikes in der XG-Liga um den Pokal. Acclaims *Extreme-G-Racing*-Serie hat in der Vergangenheit die Spielerschaft gespalten. Während Speedjunks gar nicht genug vom Geschwindigkeitsrausch bekommen konnten, war anderen das Spiel einfach einen Tick zu schnell und hektisch. Das soll sich beim vierten Teil nun ändern. Acclaim verspricht weniger Speed, dafür mehr Waffen. Technisch wird die Rennspielserie für die Xbox natürlich auch noch ordentlich aufpoliert. (jw)



↑ Motorradrennen in futuristischem Leveldesign.

THE X-FILES

Vertraue niemandem ...



FANS DER KULTIGEN Mysteryserie dürfen sich freuen. Zwar liegt die Fernsehserie *Akte X* in Deutschland in den letzten Zügen, Vivendi und Fox Interactive sorgen aber für gruselige Nachschub. Die Story des 3D-Survival-Horror-Spiels *The X-Files: Resist or Serve* stammt sogar aus der Feder des Autors der Fernsehserie. In den Rocky Mountains stoßen Mulder und Scully auf eine Reihe rätselhafter Morde. Ihre Untersuchung führt die beiden bis zu einer Forschungsstation im sibirischen Ödland. Neben den beiden Hauptpersonen, natürlich mit den Originalstimmen der Schauspieler, kommen im Spiel noch weitere bekannte Personen wie Skinner oder die Einsamen Schützen vor. (jw)



↑ Noch weiß Mulder nicht, was auf ihn zukommt.

HARDWARE

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

FUNKY CONTROLLER

BIGBEN

ERHÄLTlich

CA. € 55,-

WWW.BIGBEN-INTERACTIVE.DE



IM HAUSE BIGBEN machte man keine Experimente und hat als Grundlage für das Design des kabellosen Funkcontrollers den XS Controller genommen. Jenes gute Stück hat sich im Hardware-Special der letzten Ausgabe ein hartes Gefecht mit dem Controller S aus dem Hause Microsoft geliefert und landete nur ganz knapp auf dem zweiten Platz. So liegt der Funky Controller gewohnt gut in der Hand. Zusätzlich hat man der kabellosen Variante noch eine weiche, angenehmere Oberfläche spendiert, die sich schon fast samtig anfühlt.

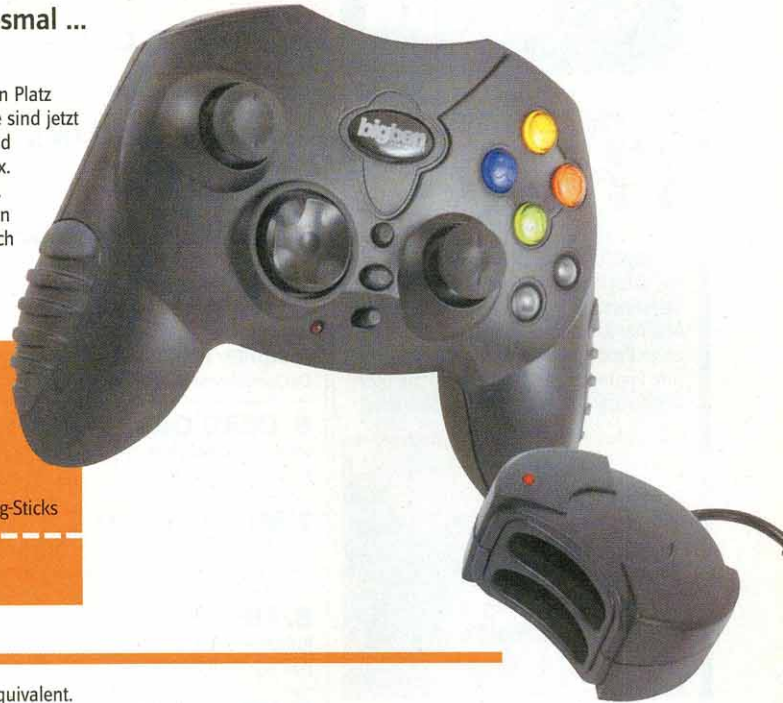
Leider gab es am Controller keinen Platz mehr für die Memory-Card-Slots. Diese sind jetzt in der Empfangsstation eingelassen und befinden sich damit direkt an der Xbox. Normalerweise wäre dies kein Manko. Xbox-Live-User, die ihr Headset in einen dieser Slots stöpseln, sollten sich jedoch daran gewöhnen, direkt neben der Xbox zu sitzen oder stöpseln einen Original-Controller an.

POSITIV

- + Sehr angenehme Oberfläche
- + Rumble-Effekt abschaltbar

NEGATIV

- Nicht für Xbox Live geeignet
- Sehr leichter Widerstand der Analog-Sticks



FREESTYLER BOARD

THRUSTMASTER

ERHÄLTlich

CA. € 100,-

WWW.THRUSTMASTER.DE



FANS VON RENNspielen haben es gut. Die Grafiken werden immer realistischer, das Fahrgefühl ebenfalls und als Tüpfelchen auf dem i kann sich der PS-Fanatiker auch noch ein Lenkrad auf den Wohnzimmertisch stellen. Mit dem Thrustmaster FreeStyler Board ziehen Fans von Skate- und Snowboardspielen nach und dürfen sich auch einen Hauch von Realismus zwischen Couch und Fernseher stellen.

Das robuste Brett hält auch unsportliche Menschen bis zu 120 kg aus und überträgt die durch Gewichtsverlagerung erzeugte Neigung

der „Tragfläche“ auf das virtuelle TV-Äquivalent. Für alle anderen Steuerungen ist ein kleiner Controller dabei, der sich bequem mit einer Hand bedienen lässt. Im Praxistest lassen sich Trendsportspiele aber definitiv schlechter mit dem FreeStyle Board steuern als mit einem normalen Controller. So bleibt das Brett leider nur ein netter Party-Gag, bei dem man es sich zweimal überlegen sollte, ob er einem 100 Euro wert ist.

POSITIV

- + Netter Party-Gag

NEGATIV

- Schwache Steuerung



DIE HITLISTE

Name	Hersteller	Preis	Kommentar	Einschätzung
Controller				
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,-	Fast ebenbürtig mit dem großen Original-Controller	Empfehlenswert
Control Pad Pro	MadCatz	Ca. € 40,-	Mehr Extras als das Control Pad, dafür aber schwammigere Analog-Sticks	Empfehlenswert
Lenkräder				
Saitek Adrenalin Wheel	Saitek	Ca. € 60,-	Angenehmes Fahrgefühl; sehr stabil	Empfehlenswert
Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 80,-	Sockel zur Kniebefestigung inklusive	Empfehlenswert
MadCatz MC2 Racing Wheel	MadCatz	Ca. € 80,-	Keine sichere Tischbefestigung; kleine Pedale; gutes Lenkverhalten	Empfehlenswert
Memory Cards				
16M Memory Card	BigBen	Ca. € 40,-	Doppelt so viel Speicher wie alle anderen Memory Cards	Elite
Memory Card	MadCatz	Ca. € 40,-	Inklusive Hülle und Spielstände	Empfehlenswert
Flash Memory 8MB	InterAct	Ca. € 35,-	Controller-Stecker	Empfehlenswert
8MB Memory Card	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Verschiedene Designs	Empfehlenswert
Memory Unit	Microsoft	Ca. € 50,-	Recht teuer; keine Extras	Okay

SATURN

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.



↑ VON 0 AUF 100 in unter 10 Sekunden schaffen es nicht nur die Autos in *Racing Evoluzione*, auch das Spiel steigt gleich von 0 auf Platz 1 in die deutschen Verkaufs-Charts ein. Das Rennspiel-erlebnis im Stil von *GT3* sorgt aber nicht nur in den Charts für Furore.

1. RACING EVOLUZIONE

PUBLISHER: INFOGRAMES

Infogrames' revolutionäres Rennspiel erobert im Sturm die Charts.

2. SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

Gegen heiße Schlitten kommt selbst Geheimagent Sam Fisher nicht an.

3. ROBBIE WILLIAMS EXCL. DVD KIT.

PUBLISHER: MICROSOFT

Robbie Williams hat gut lachen. Sein Album verkauft sich wie warme Semmeln.

4. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PUBLISHER: MICROSOFT

Das Anti-Kriegsspiel hält auf Platz 4 tapfer die Stellung.

5. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

Der berühmte Jo-Jo-Effekt hat auch *Halo* befallen: Auf und ab in den Charts.

6. DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

Microsofts Prügelreferenz auf der Xbox ist wieder neu in die Charts eingestiegen.

7. MORROWIND

PUBLISHER: UBI SOFT

Ubi Softs durchwachenes Rollenspiel hält sich wacker in den Charts.

8. FIFA 2003

PUBLISHER: EA SPORTS

Das Bundesligafieber geht im Fernsehen und auf der Konsole wieder um.

9. JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

Ob Q Agent 007 in die oberen Ränge der Charts verhelfen kann?

10. TOM CLANCY'S GHOST RECON

PUBLISHER: UBI SOFT

Alleine oder über Xbox Live lehren Sie und Ihr Team den Terroristen das Fürchten.



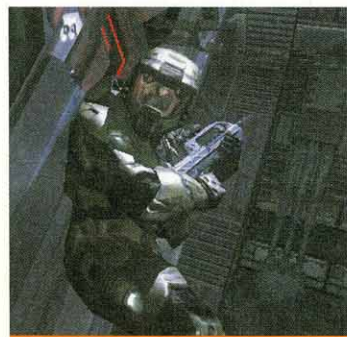
↑ SAM FISHER SCHLEICHT der Konkurrenz einfach davon. Da kann selbst Action-Legende Solid Snake nichts ausrichten. Grafisch wie spielerisch ist *Splinter Cell* ein Top-Titel und gehört wie der Ego-Shooter *Halo* in jedes Xbox-Videospielarchiv. Die neue Referenz im Stealth-Genre.



↑ UNERLÄSSLICH für jeden, der mit der Xbox in den cineastischen Genuss von DVD-Filmen kommen will. Neben Fernbedienung und Empfänger gibt's gleich noch ein Schmankerl dazu: Superstar Robbie Williams spendiert eine DVD mit Songs und Videos aus seinem neuen Album *Escapology*.

LESER CHARTS

MICROSOFTS EGO-SHOOTER hält sich hartnäckig in den Charts. Ob Verkaufs-Charts, Leser-Charts oder Most Wanted: Der Master Chief steht bei den Spielern hoch im Kurs. Da kommt selbst das grandiose Multiplayer- und Xbox-Spiel *Unreal Championship* nicht dagegen an. Auch bei den Action-Titeln liegt - wie zu erwarten - *Splinter Cell* ganz vorne. Mal sehen ob sich das mit *Metal Gear Solid* ändern wird.



1. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

3. SEGA GT 2002

PUBLISHER: INFOGRAMES

4. UNREAL CHAMPIONSHIP

PUBLISHER: INFOGRAMES

5. RACING EVOLUZIONE

PUBLISHER: INFOGRAMES

6. JET SET RADIO FUTURE

PUBLISHER: SEGA

7. QUANTUM REDSHIFT

PUBLISHER: MICROSOFT

8. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

PUBLISHER: KONAMI

9. FIFA 2003

PUBLISHER: EA SPORTS

10. MOTO GP

PUBLISHER: THQ

MOST WANTED

„REINE MÄNNERSACHE“, lautet bei Most Wanted die Devise. Ego-Shooter, schöne Frauen und spektakuläre Kämpfe stehen bei Ihnen auf dem Einkaufszettel. Auf Microsofts heiß erwarteten Shooter *Halo 2* müssen Sie aber noch bis Ende des Jahres warten. Bis das Grafikfeuerwerk *Panzer Dragoon Orta* und Microsofts *Beach Volleyball* in den Läden steht, dauert es aber nicht mehr lange.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

2. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

3. DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

PUBLISHER: MICROSOFT

4. NINJA GAIDEN

PUBLISHER: MICROSOFT

5. PANZER DRAGON ORTA

PUBLISHER: INFOGRAMES

6. YAGER

PUBLISHER: THQ

7. FABLE

PUBLISHER: MICROSOFT

8. DINO CRISIS 3

PUBLISHER: CAPCOM

9. SOUL CALIBUR 2

PUBLISHER: NAMCO

10. STEEL BATTALION

PUBLISHER: CAPCOM

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)



TITEL HERSTELLER TERMIN

MÄRZ

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	MICROSOFT	März
DEFENDER	MIDWAY	14. März
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	EA	14. März
DR. MUTO	MIDWAY	März
FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND	EA	21. März
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	VIVENDI	28. März
LOTUS CHALLENGE	THQ	März
MINORITY REPORT	ACTIVISION	20. März
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	KONAMI	März
MX SUPERFLY	THQ	7. März
NHL 2K3	INFOGRAMES	27. März
NBA 2K3	INFOGRAMES	27. März
NFL 2K3	INFOGRAMES	27. März
PANZER DRAGOON ORTA	INFOGRAMES	20. März
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	UBI SOFT	3. März
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	EA	7. März
STAR WARS: THE CLONE WARS	EA	28. März
STEEL BATTALION	CAPCOM	März
TOP ANGLER	THQ	28. März
TOEJAM & EARL	MICROSOFT	März
VEXX	ACCLAIM	März
V-RALLY 3	INFOGRAMES	27. März
WAKEBOARDING UNLEASHED	ACTIVISION	März
YAGER	THQ	28. März
ZAPPER	INFOGRAMES	6. März

APRIL

CRIMSON SEA	THQ	April
DRAGON'S LAIR 3D	UBI SOFT	24. April
RED FACTION 2	THQ	April
SPEED KINGS	ACCLAIM	April
WOLVERINE'S REVENGE	ACTIVISION	17. April

2003

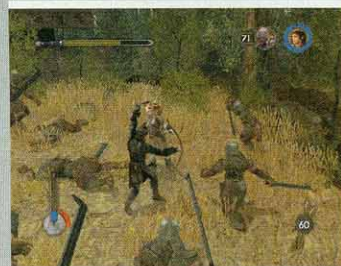
ALIAS	ACCLAIM	4. Quartal
ALTER ECHO	THQ	September
AMPED 2	MICROSOFT	2003
BAPHOMET'S FLUCH 3	REVOLUTION	2003
BC	MICROSOFT	2003
BLACK AND WHITE: NEXT GEN	EA	2003
BRUTE FORCE	MICROSOFT	2003
BREED	CDV	2003
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	ACCLAIM	Mai
CAPCOM VS. SNK	CAPCOM	2003
DREI ENGEL FÜR CHARLIE	UBI SOFT	2003
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	1. Quartal
COMANCHE	NOVALOGIC	2003
CRIMSON SKIES	MICROSOFT	3. Quartal
DAKAR 2	ACCLAIM	Mai
DINO CRISIS 3	CAPCOM	2003
DEUS EX 2	EIDOS	2003
DRIVER 3	INFOGRAMES	2003
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	INFOGRAMES	Juni
EVIL DEAD: BOOMSTICK	THQ	Juni
ENTER THE MATRIX	INFOGRAMES	15. Mai
FABLE	MICROSOFT	2003
FOUR HORSES OF APOCALYPSE	3DO	2003
FREETSTYLE 2	ELECTRONIC ARTS	2003

TITEL HERSTELLER TERMIN

FUTURAMA	SCI	2003
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	INFOGRAMES	Mai
HALO 2	MICROSOFT	4. Quartal
HAVEN: CALL OF THE KING	MIDWAY	März
HULK	VIVENDI	Juli
I GLADIATOR	ACCLAIM	4. Quartal
INDIANA JONES U.D.L.D. KAISERGRUFT	EA	2003
INDY RACING LEAGUE	CODEMASTERS	1. Quartal
JANE'S USAF	THQ	2003
KAMEO	MICROSOFT	2003
KILL BILL	VIVENDI	2003
LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	4. Quartal
LEGION SEVEN	MIDWAY	2003
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	2003
MALICE	VIVENDI	2003
MIDTOWN MADNESS	MICROSOFT	2003
MISSION IMPOSSIBLE	INFOGRAMES	2003
MOTO X	KONAMI	2003
MOTO GP 2	THQ	3. Quartal
NBA JAM 2004	ACCLAIM	4. Quartal
NIGHTMARE CREATURES 3	UBI SOFT	2003
NINJA GAIDEN	MICROSOFT	2003
ONIMUSHA 2	CAPCOM	2003
ORCHID	NAMCO	2003
OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	3. Quartal
PERFECT DARK 2	MICROSOFT	2003
PROJECT BG&E	UBI SOFT	2003
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	2003
PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	3. Quartal
QUAKE 4	ACTIVISION	2003
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	UBI SOFT	2. Quartal
RETURN TO WOLFENSTEIN	ACTIVISION	2003
RE-VOLT LIVE	ACCLAIM	Mai
RUN LIKE HELL	VIVENDI	2003
SHENMUE 2	SEGA	2003
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	2003
SPY VS. SPY	TDK	2003
STAR WARS GALAXIES	LUCASARTS	2003
STARCRRAFT: GHOST	BLIZZARD	2003
STARSKY AND HUTCH	EMPIRE 4	2003
STATE OF EMERGENCY	TAKE 2	2003
STRIDENT	PHANTAGRAM	2003
SUDEKI	MICROSOFT	4. Quartal
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	Mai
TEAM SAS	TBA	2003
THIEF 3	EIDOS	2003
TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	2003
TOM & JERRY: KRIEG D. SCHNURRHAARE	UBI SOFT	2. Quartal
TOP SPIN	MICROSOFT	2003
TRUE CRIME: STREETS OF LA	ACTIVISION	2003
TRUE FANTASY	MICROSOFT	4. Quartal
UNREAL 2	INFOGRAMES	2003
URBAN FREESTYLE STREET SOCCER	ACCLAIM	August
VIRTUA FIGHTER 4.1	SEGA	2003
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	CODEMASTERS	1. Quartal
XGRA	ACCLAIM	August
XIII	UBI SOFT	3. Quartal

HIT KANDIDATEN

2003 wird ein heißes Jahr für die Xbox. Hier eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele:



↑ D. HERR D. RINGE: DIE ZWEI TÜRME
Erscheinungstermin: 14. März



↑ HALO 2
Erscheinungstermin: 4. Quartal



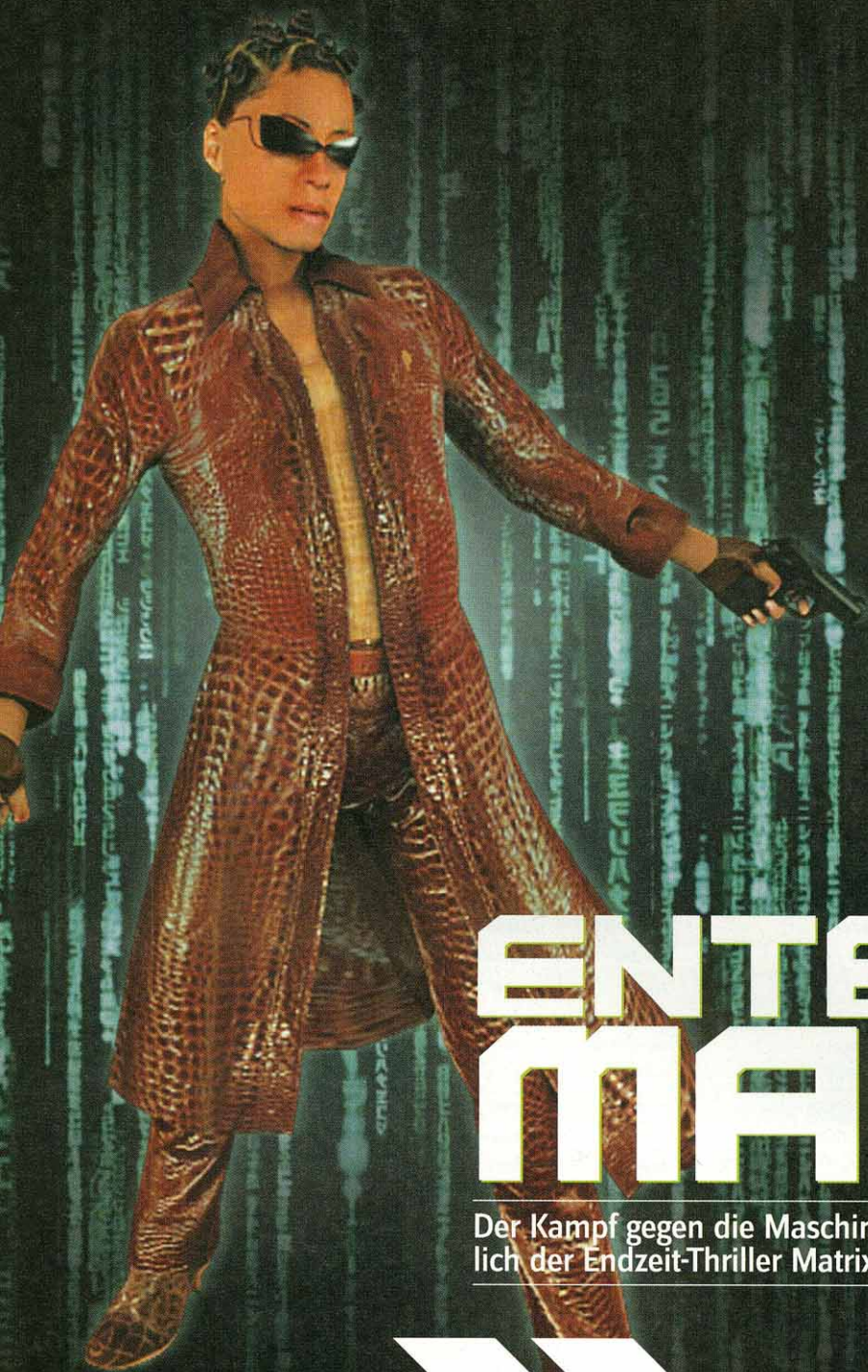
↑ YAGER
Erscheinungstermin: 28. März



↑ FABLE
Erscheinungstermin: 2003



↑ TEAM SAS
Erscheinungstermin: 2003



ENTER THE MATRIX

Der Kampf gegen die Maschinen geht weiter. Im Mai kommt nun endlich der Endzeit-Thriller Matrix für die Xbox.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: SHINY ENTERTAINMENT

PUBLISHER: INFOGRAMES

TERMIN: 15. MAI

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM

W

AS IST DIE MATRIX?

Welcher Kinobesucher hat sich nach dem ersten *Matrix*-Film nicht mindestens einmal diese Frage gestellt. Die Matrix ist vor allem eines: ein Erfolgskonzept. Der revolutionäre Mix aus sensationellen Spezialeffekten, ausgefeilten Kampf-Sequenzen und einer philosophisch angehauchten Story hat unzählige Preise gewonnen und Millionen von Dollar eingebracht. Im Mai 2003 kommt nun endlich die lang erwartete Fortsetzung des Megaseillers in

die Kinos. Parallel zum zweiten Film erscheint auch das Konsolen- und PC-Spiel *Enter the Matrix*. Infogrames und Shiny Entertainment haben sich des ehrgeizigen Projekts angenommen. Shiny, das in der Vergangenheit durch solch innovativ und spielerisch geniale Titel wie *Earthworm Jim*, *MDK* und *Messiah* glänzte, arbeitet seit 2001 an dem Titel. Die Macher von *Enter the Matrix* haben eng mit den Regisseuren und Autoren Andy und Larry Wachowski zusammengearbeitet. Warner und Infogrames halten sich, was den Plot angeht, bedeckt. Nur so viel ist bekannt, dass Neo und die letzte Zufluchtsstätte der Menschen, die Stadt Zion, in großer Gefahr sind. Die Handlung wird sich mit dem zweiten Film *Matrix Reloaded* an einigen Stellen überschneiden. Zwar finden die beiden Geschichten zeitgleich zum Ende, aber an verschiedenen Orten und in einer anderen Situation. Trotzdem, wer sich die Spannung beim Kinobesuch nicht schon vorher verderben will, sollte das Spiel erst nach dem Film spielen. Für alle Keanu-Reeves-Fans erstmal eine schlechte Nachricht: Widerstandskämpfer ➤

WAS IST DIE ANIMATRIX? >>>

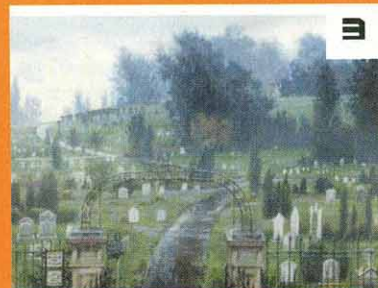
WER WIRKLICH WISSEN WILL, was die Matrix ist, sollte sich neben Film, Videospiel und Comic auch die neun Animefilmchen zu Gemüte führen. Die Kurzfilme wurden von sieben namhaften Regisseuren aus der Branche, darunter Mahiro Maeda (*Blue Submarine No. 6*) Yoshiaki Kawajiri (*X*) und Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*) produziert und können unter www.whatisthematrix.com kostenlos heruntergeladen werden.



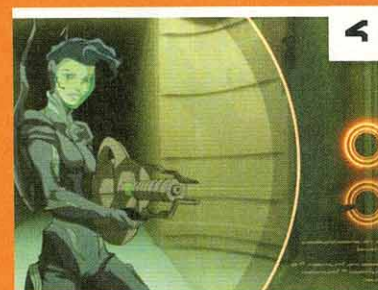
SECOND RENAISSANCE - Mahiro Maeda



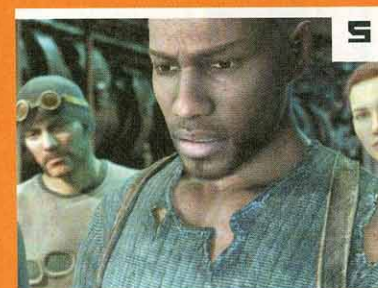
WORLD RECORD - Takeshi Koike



KID'S STORY - Shinichiro Watanabe

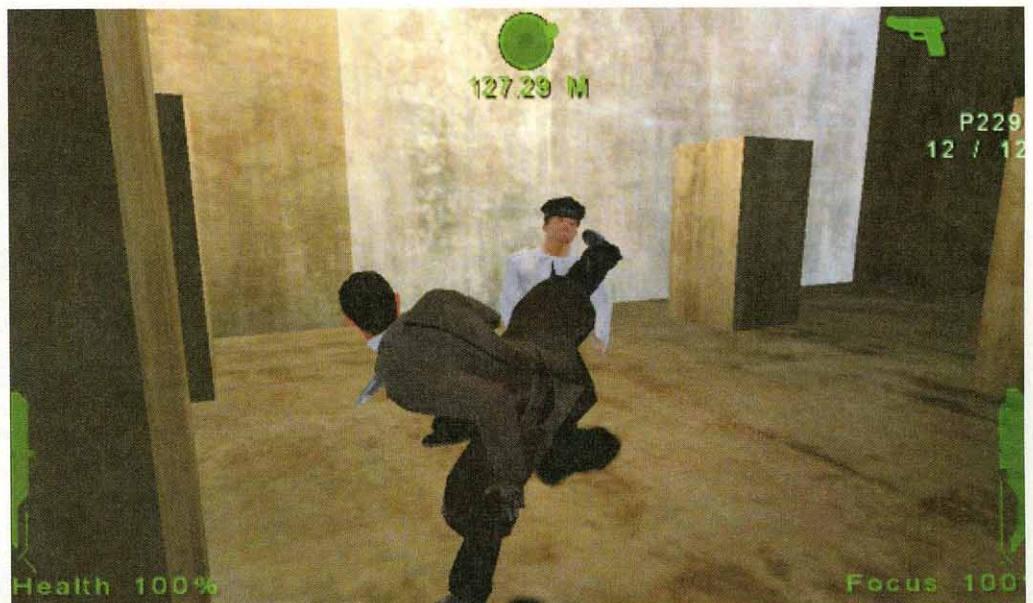


MATRICULATED - Peter Chung



THE FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS - Square USA

ENTER THE MATRIX AKTUELL



↑ Solche Verrenkungen sehen besonders in Slow-Motion fantastisch aus.



↑ Die Frau weiß auszuteilen. Niobes Kung-Fu Training hat sich ausgezahlt.

„Das Spiel beleuchtet ganz neue und andere Aspekte als der Film.“

>>> Neo wird im Spiel zwar vorkommen, aber nicht als spielbarer Charakter. Den Grund dafür konnte uns Entwickler David Perry erklären: „Nach dem ersten Film ist Neo sehr stark, ja fast gottähnlich geworden. Es hätte wenig Sinn gemacht, ein Spiel mit einem so mächtigen Charakter auszustatten, da es dem Spieler kaum Herausforderungen bieten würde.“ Stattdessen schlüpfen Sie in die Rolle der Freiheitskämpfer Niobe und Ghost. Niobe ist die Kommandantin eines Logos, dem Hovercraft aus dem Film, und Ghost ist der Waffenexperte. Bei Ihrem Kampf gegen die Matrix werden die beiden von Sparks, dem Hacker und Operator des Teams, unterstützt. Zu Anfang entscheiden Sie sich entweder für Niobe oder Ghost und bleiben auch während des ganzen Spiels über bei dieser Figur. In einigen Situationen, wenn Sie mit einem Fahrzeug vor Ihren Verfolgern flüchten, können Sie aber zwischen den Charakteren wechseln. Während der eine am Steuer sitzt und lenkt, ballert der

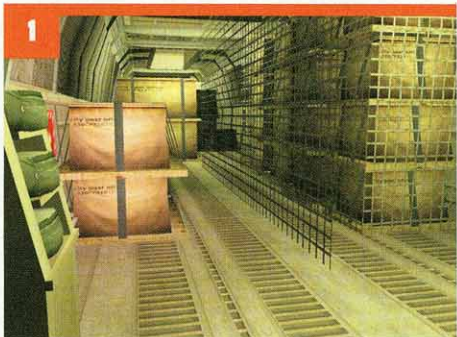
andere aus allen Rohren. Ihr Partner wird Ihnen hier tatkräftig zur Seite stehen, auch wenn Sie ihn nicht steuern. *Enter the Matrix* ist aber kein Rennspiel. Die Fahrleinagen dienen nur dazu, die Figuren von Punkt A nach Punkt B zu bringen. Das sehr missionsbezogene Gameplay setzt die Schwerpunkte eindeutig auf spektakuläre Kämpfe. Hier kommt dann der oft kopierte und doch unerreichte Bullet-Time-Effekt zum Einsatz. In Zeitlupe lassen sich die verrücktesten Bewegungen ausführen. Gegner können mit einem Schlag meterweit durch die Luft katapultiert oder breite Schluchten mit einem einzigen Sprung überwunden werden. Die Slow-Motion-Aktionen sehen fantastisch aus, erfordern aber auch eine gehörige Portion Geschick, wie Dave Perry erklärt. „Bei unerfahrenen Spielern, die nicht wissen, wie Combo-Bewegungen funktionieren, sieht selbst sinnloses Knopfgedrücke immer noch beeindruckend aus, aber die richtig tollen Moves lassen sich nur mit viel

>>> BONUS INFO

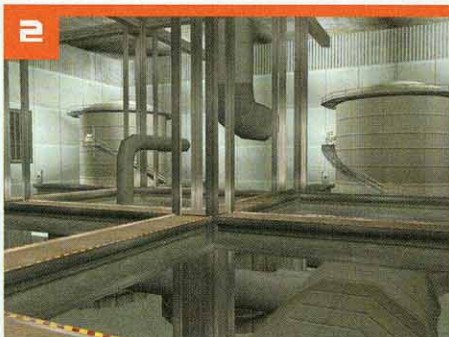
» ZWEITE WAHL? Shiny Entertainment war nicht die erste Wahl für das ambitionierte *Matrix*-Projekt. Wie wir erfahren haben, wurde Bungie (*Halo*) ebenfalls gefragt.

» BONUS-FEATURE Das Hacking-System, das Ihnen erlaubt, aus einem Computer im Spiel Informationen herauszuholen, ist für den Spielablauf ohne Belang und dient alleine der Unterhaltung. Beispielsweise gibt Ihnen das Spiel eine real existierende Internetadresse, auf der Sie Infos rund um die Matrix erfahren.

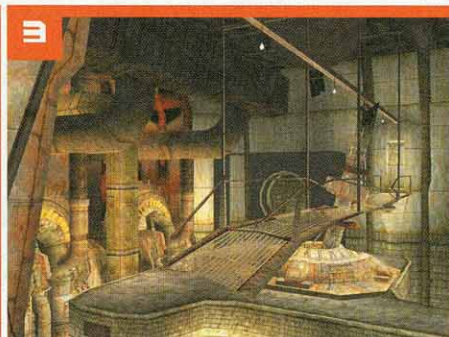
Die Matrix ist ein düsterer, aber vielschichtiger Ort. Hier ein kleiner Ausblick, wohin Shiny die Spieler später im Spiel hinführen wird:



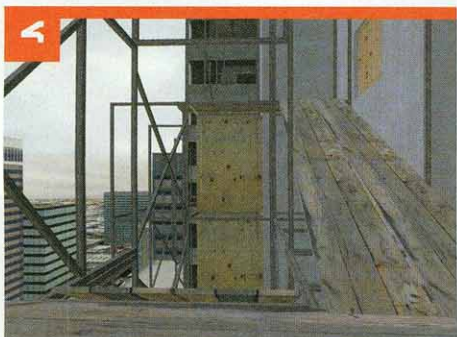
1 Bitte verstauen Sie Ihr Gepäck ordnungsgemäß unter Ihrem Sitz.



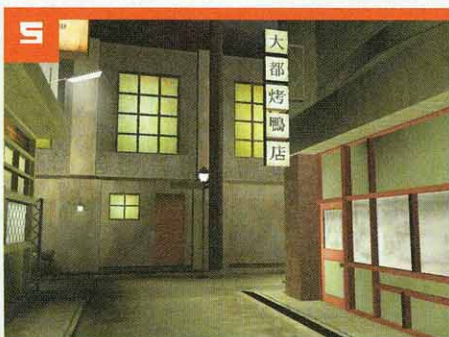
2 Ein Kraftwerk gehört bei Actionspielen fast schon zum Standard.



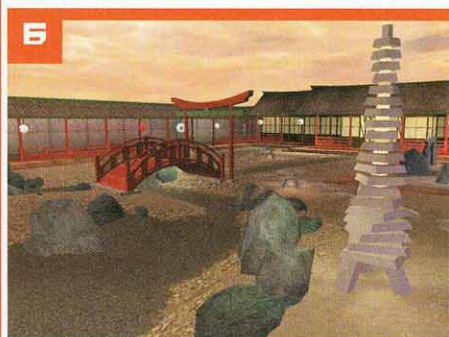
3 Ab in den Untergrund! Auch ein sehr beliebter Ort bei Spieleentwicklern.



4 Grau in Grau gibt sich der Himmel aus dieser Perspektive vom Hochhaus.



5 Gediegene Teestube: Hätten Sie lieber Milch oder Zucker zu Ihrem Tee?



6 Der Zen-Garten verbreitet eine trügerische Ruhe. Hübsch, aber gefährlich.

„Noch nie wurde die Bullet-Time so gekonnt in Szene gesetzt wie hier.“

» Übung beherrschen.“ Nicht nur das Kampfsystem ist außerordentlich aufwendig, hinter dem gesamten Projekt steckt jede Menge Arbeit. Für die lebensrealen Bewegungen wurden Niobe-Darstellerin Jada Pinkett-Smiths und Ghost-Darsteller Anthony Wongs Maße mit einem aufwendigen Motion-Capturing-Verfahren eingelesen und auf ein 3D-Gitter übertragen. Mehr als 4.000 Aufnahmen waren nötig, bis die Bewegungen der Charaktere perfektioniert waren. Das

Ergebnis kann sich sehen lassen. Je näher die Kamera an die Figur heranzoomt, desto mehr Details werden sichtbar. Auch die Animationen der Figuren sahen bei unserem Besuch auf einer Pressevorführung in London butterweich aus. Über die Grafikqualität des eigentlichen Spiels können wir jedoch noch nicht viel sagen, da wir nur die Gelegenheit hatten, in einem extra für die Presse konstruierten Level das Gameplay anzutesten. Von einer kurzen Fahrsequenz einmal abgesehen, die

im Vergleich zum Vorführlevel recht magere Texturen bot, hüllt sich Infogrames in Schweigen, was das Leveldesign angeht. Wollen wir hoffen, dass der Titel bis zum Start im Mai noch einmal grafisch überholt wird. Über Online-Gaming via Xbox Live konnte uns David Perry nur so viel verraten: „Natürlich will Microsoft mit *Enter the Matrix* online gehen, aber wir wissen noch nicht, ob uns die Zeit bleibt, das Feature einzubauen.“ Mit einer angegebenen Spieldauer von 15 Stunden dürfte *Enter the Matrix* zu einem kurzen Vergnügen werden. Inwieweit das Spiel in der Vollversion dann Vergnügen bereitet, zeigt sich erst im Mai. Der erste Eindruck war jedoch vielversprechend und wir warten gespannt auf die erste spielbare Version.



Der Schulterwurf ist noch eine der harmlosesten Kampftechniken.



Grafisch macht das Spiel auf den Bildern schon jede Menge her.



In der Bullet-Time lassen sich auch die größten Gräben mit einem Sprung überwinden.

V-RALLY 3

Neue Konkurrenz für Colin McRae? V-Rally 3 setzt zum Überholmanöver auf der Xbox an.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: EDEN STUDIOS

PUBLISHER: INFOGRAMES

TERMIN: APRIL

„V-Rally 3 für die Xbox ist nicht nur eine liebevolle PS2-Umsetzung“, verspricht Larry Sparks, Vizepräsident von European Marketing Infogrames. Da hat der gute Mann Recht, denn auch wenn es V-Rally 3 schon vor knapp einem Jahr auf der PS2 gab, steht den Xbox-Besitzern im April keine 1:1-Konvertierung des erfolgreichen Rallye-Spiels ins Haus. Die Eden Studios haben sich im letzten Jahr ins Zeug gelegt, um V-Rally 3 für die Xbox auf den neuesten Stand zu bringen. Einen der größten Kritikpunkte soll es nun nicht mehr geben: Die Fahrphysik wurde entscheidend vereinfacht und somit einsteigerfreundlicher gemacht. Aber keine Sorge, V-Rally 3 geht trotzdem eher in Richtung Simulation als Arcade. Schon in der Preview-Version ließen sich die Offroad-Boliden um einiges leichter als in den Vorgängern steuern. Zudem haben die Entwickler auch noch mal die Grafik aufpoliert und ein paar Effekte mehr eingebaut. Neben den entscheidenden Verbesserungen wurden außerdem die Strecken erweitert. Das Spielprinzip und die Modi sind aber immer noch gleich geblieben. Im Meisterschafts-

modus treten acht Teams mit je zwei Fahrern gegeneinander an. Bevor Sie aber in der Rallye-Elite mitmischen dürfen, müssen Sie erst einen Rennstall finden, der Sie unter Vertrag nimmt. Als Unbekannter in der Rallye-Branche werden Sie natürlich von einem interessierten Team nicht mit Kuschhand genommen, sondern müssen erst eine Kostprobe Ihres fahrerischen Könnens abliefern. Erst nach bestandener Testfahrt werden Sie angeheuert. Bevor Sie sich aber verpflichten lassen, sollten Sie den Rennstall gut unter die Lupe nehmen. Urteilen Sie nach den Parametern Zuverlässigkeit, Team-Moral, Leistungsniveau und Budget, ob das Team und dessen Auto Ihren Ansprüchen genügen. Haben Sie sich für einen Rennstall entschieden, kämpfen Sie in vier Rallyes mit jeweils fünf Etappen um die Meisterschaft. Nur wenn Sie aus den einzelnen Ligen als Sieger hervorgehen, lässt man Sie später hinter dem Lenkrad eines leistungsstarken 2.0 L Peugeot 206 oder Subaru Impreza Platz nehmen. Über das ansprechend gestaltete Menü haben Sie jederzeit Zugriff auf Ihre Rennzeiten, Angebote anderer Rennställe und Teaminformationen. Im Quick Race brettern Sie entweder bei Zeitrennen oder Challenges durch die Pampa. V-Rally kann auf eine sehr erfolgreiche Vergangenheit zurückblicken und es spricht eigentlich nichts dagegen, dass sich dieser Trend auch in Zukunft und auf der Xbox fortsetzt. (jw)



↑ Herzlichen Glückwunsch! Sie stehen nun bei Volkswagen unter Vertrag.



↑ Ein schlechter Autofahrer wird auch mit der besten Fahrphysik nicht zum Meister.



↑ Für die Xbox wurden extra mehr Spezialeffekte eingebaut.



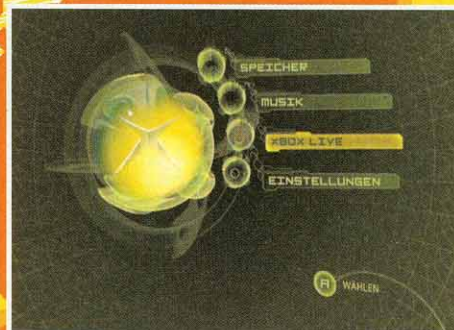
↑ Die Grafik wurde ebenfalls einer Frischzellenkur unterzogen.



↑ Die Rallye-Fahrprüfung.

PROBEFAHRT

NACHDEM VOLKSWAGEN uns als Fahrer nicht wollte (und das nur wegen ein paar Kratzer und Dellen im Auto), versuchen wir unser Glück nun bei Citroen. Wenigstens gestattet uns dieser Rennstall mehrere Versuche. Bei hoch dotierten Teams wie Volkswagen muss es aber gleich beim ersten Mal klappen, ansonsten werden Sie nicht ins Team aufgenommen.



↑ So sieht Ihr Xbox-Startbildschirm aus, wenn Sie das Programm der Starter-DVD installiert haben.



↑ Anschlussprobleme? Wenn es Probleme mit der Verbindung zu Xbox Live gibt, lässt die Box ein Diagnoseprogramm laufen.

XBOX LIVE FÜR ALLE

14. März 2003. Die Xbox feiert Geburtstag und geht nun endlich offiziell online.



Ist es wirklich schon ein Jahr her, dass die Xbox in Europa an den Start ging? Die Zeit vergeht doch schneller, als man denkt. Der erste Geburtstag ist jedoch nicht nur für Videospiel-Historiker interessant, denn pünktlich am 14. März kommt die Online-Erweiterung der Xbox in die Läden.

Während GameCube- und PlayStation-2-Besitzer noch ein wenig warten müssen und nebenbei auch nochmals Geld für ein Modem ausgeben müssen, heißt es bei den Xbox-Usern „It's all in the Box“. Das Modem ist nämlich bereits in der Xbox integriert und muss nicht nochmals zusätzlich eingebaut werden. Wer sich den schwarzen Kasten schon mal ein wenig näher angesehen hat, dem wird sicherlich aufgefallen sein, dass sich neben dem Videoausgang ein Netzwerkausgang befindet, der bisher nur für das Verlinken mehrerer Xbox-Konsolen benutzt werden konnte. Dies ist aber auch gleichzeitig der Anschluss an die Welt von Xbox Live.

Bevor Sie pünktlich am 14. März zum nächsten Videospiel-Händler stürmen und für das Starter-Set 59 Euro ausgeben, sollten Sie besser nochmals überprüfen, ob Sie alle Grundvoraussetzungen mitbringen, um online gehen zu können.

Zunächst brauchen Sie unbedingt einen DSL-Breitband-Anschluss. Dieser ist unbedingt nötig, da dies der einzige Internet-Standard ist, den die Xbox unterstützt. Es ist dabei völlig egal, ob Sie nun unter

T-DSL, Q-DSL oder einem lokalen Anbieter angemeldet sind. Die Xbox nutzt einfach den Zugangscode, unter dem Sie auch schon mit Ihrem Computer angemeldet sind.

Als Nächstes ist es unumgänglich, dass Sie eine Kreditkarte besitzen. Um sich mit einem neuen Konto bei Xbox Live anzumelden, müssen Sie nämlich Ihre Kreditkartennummer eingeben. Microsoft will damit sichergehen, dass sich hinter jedem angemeldeten Nickname auch nur ein menschliches Wesen verbirgt und sich Hacker oder Cheater nach ihrer Sperrung nicht einfach unter einem anderen Namen einloggen können. Das mag zwar ein wenig pedantisch klingen, aber wenn Sie jemals mit Segas Dreamcast-Konsole online waren und bei fast jedem Spiel auf Cheater und Hacker gestoßen sind, dann verstehen Sie sicherlich, wie erleichternd es sein kann, diese Spielverderber ein für alle Mal los zu sein.

Wenn Sie diese beiden Anforderungen erfüllen, sind Sie schon mal auf der sicheren Seite. Jetzt kann es jedoch immer noch zu einigen Problemen kommen – und um gegen diese gewappnet zu sein, brauchen Sie einen PC. Die Einrichtung von DSL ist mit der Xbox alleine nämlich nicht immer möglich. Je nach Anbieter ist es manchmal nötig, einen Router zwischen die Box und das DSL-Modem zu setzen. Um diesen einzurichten, braucht man einen PC.

Jetzt kann eigentlich nichts mehr schief gehen, wenn Sie sich das Xbox Live Starter Kit zulegen.

Nachdem Sie die beigelegte DVD in das Laufwerk der Xbox eingelegt haben, installiert sich auf der Benutzeroberfläche das Xbox-Live-Icon, von wo aus Sie sich anmelden können und Ihre Kontoverwaltung betreiben. Sobald die Anmeldung erfolgt ist, nutzen Sie den Online-Service für ein Jahr kostenlos. Dies ist im Preis von 59 Euro des Starter-Sets inbegriffen. Bis jetzt steht übrigens noch nicht fest, wie viel Xbox Live kosten wird, wenn dieses Jahr um ist. Microsoft wird in den kommenden Monaten beobachten, wie groß das Interesse der Xbox-Besitzer ist, und daran die zukünftigen Kosten festmachen.

Ob sich Xbox Live zurzeit lohnt, muss jeder für sich selbst entscheiden. Werfen Sie doch mal einen Blick auf die nebenstehende Tabelle der aktuellen Spiele, welche die Online-Funktion nutzen. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass in der Testphase fast nur *Moto GP* oder *Unreal Championship* gespielt wurde. Etwas weniger Zulauf hatten *Mech Assault* und *Ghost Recon*, während man bei *Whacked!* schon ein wenig Geduld beweisen musste, bis man weitere Spieler auftreiben konnte.

In Zukunft könnte dies aber auch ein wenig anders aussehen. Denn Titel wie *Phantasy Star Online*, *Halo 2* oder *Project Gotham Racing 2* werden sicherlich neue Spieler online ziehen. Bei keiner anderen Konsole ist die Online-Tauglichkeit nämlich so gut durchdacht wie bei der Xbox. Besonders das Mikrofon erleichtert die Kommunikation ungemein und der Spielfluss wird durch das Chatten nicht unterbrochen.

EIN KURZER EINBLICK IN DAS STARTER-SET



Das im Starter-Set enthaltene Headset wird in einen der beiden Memory-Card-Slots gesteckt. Den Ohrstöpsel kann man übrigens ganz beliebig auf die rechte oder linke Seite klemmen.



Die Online-Version von Moto GP liegt dem Starter-Set bei. Um alle Strecken fahren zu können, benötigen Sie jedoch ebenfalls die separat erhältliche Offline-Vollversion.



Auch eine Demo-Version von Whacked! liegt dem Starter-Set bei. Das ausgeflippte Party-Spielchen kann kurze Zeit amüsieren. Eine Spielspaß-Granate ist der Titel allerdings nicht.



EIN BLICK IN DIE XBOX-LIVE-MENÜFÜHRUNG

KONTOVERWALTUNG

In der Kontoverwaltung können Sie Freunde hinzufügen oder löschen. Außerdem sehen Sie unter diesem Menüpunkt, ob Ihre Bekannten gerade online sind.

NEUES KONTO

Hier können Sie einen weiteren Xbox-Live-Zugang einrichten. Es ist übrigens möglich, unendlich viele Konten einzurichten. Der Haken ist jedoch, dass Sie pro Zugang eine Kreditkarte brauchen.

NETZWERKEINRICHTUNG

Unter diesem Menüpunkt richten Sie Ihre Xbox für Xbox Live ein. Die betreffenden Daten bekommen Sie von Ihrem Online-Anbieter.

XBOX-LIVE-SPIELE

Schon erhältlich

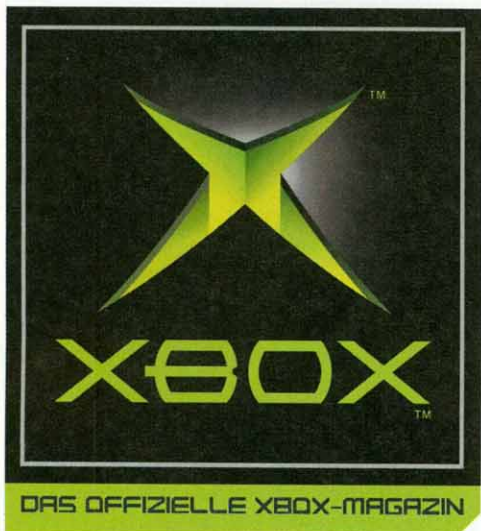
Titel	Genre	Multiplayer	Downloads	Kommentar	Wertung	Live-Wertung
Ghost Recon	Taktik-Action	X	-	Gut gelungener Taktik-Shooter mit sehr viel Teamplay	80%	****
Mech Assault	Action	X	X	Viel besser als im Single-Player-Modus	80%	***
Moto GP	Rennspiel	X	-	DER Grund, um zurzeit Xbox Live zu spielen	88%	*****
MX Superfly	Rennspiel	-	X	Ein paar neue Fahrer und Strecken lassen sich online aktivieren	79%	-
NBA 2k3	Sport	X	X	Sehr gute Online-Unterstützung für Segas Basketball-Spiel	84%	*****
NFL 2k3	Sport	X	X	Football ist zwar nicht jedermanns Sache, aber dieser Titel rockt.	90%	*****
NFL Fever 2003	Sport	X	-	Eindeutig schlechter als NFL 2k3	83%	***
NHL 2k3	Sport	X	X	Der dritte Sega-Sports-Titel bietet solide Eishockey-Unterhaltung.	84%	*****
Splinter Cell	Taktik-Action	-	X	Zurzeit sind noch keine Downloads verfügbar.	90%	-
ToeJam & Earl III	Jump & Run	-	X	Auch die Aliens müssen sich mit den Downloads noch gedulden.	70%	-
Unreal Championship	Ego-Shooter	X	X	Trotz einiger Stockungen macht die Ballerei live noch mehr Spaß.	85%	****
Whacked!	Party-Spiel	X	-	Kleines, putziges Party-Game	61%	**

Kommt demnächst

Titel	Genre	Multiplayer	Downloads	Kommentar	Erscheinungsdatum
Capcom vs. SNK 2 EO	Beat 'em Up	X	-	Ob die 2D-Prügelei auch was taugt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.	5. März
Halo 2	Ego-Shooter	X	-	Der Masterchief geht online.	4. Quartal
Kingdom under Fire: The Crusaders	Taktik	X	-	Phantagrams Strategiespiel nähert sich der Fertigstellung.	2. Quartal
Phantasy Star Online	Online-Rollenspiel	X	X	Segas kultiges Online-Rollenspiel darf auf keiner Konsole fehlen.	3. Quartal
Project Gotham Racing 2	Rennspiel	X	-	Der erste Teil war schon klasse. Der zweite zielt auf Xbox Live.	4. Quartal
Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	X	-	Ein weiterer Konkurrent für Phantasy Star Online?	Noch nicht bekannt
True Fantasy Live Online	Online-Rollenspiel	X	-	Ein harter Konkurrent für Phantasy Star Online	3. Quartal

TEST

TEAM



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

26 % - 50 %

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

00 % - 25 %

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

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.

DIE WERTUNGSSTERNE

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

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.



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 von dem getesteten Titel hält.

GRAFIK

99%

SOUND

98%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



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

99%



JEAN-REINER JUNG (31)
// LEITENDER REDAKTEUR

Seit über zwei Jahren wohnt Jean nun in Nürnberg und hat es erst jetzt geschafft, sich ein Bett und einen Kühlschrank zuzulegen. Vielleicht folgt nächsten Monat ein Sofa.

Spielt schon wieder:
Yager
Lieblings-Monster:
Godzilla



JANINA WINTERMAYR (20)
// VOLONTÄRIN

Tingelt am Wochenende bei subarktischen Temperaturen im heimatischen Augsburg durch die Kneipen- und Discothekenszene und gibt Verherrn scharenweise Körbe.

Spielt zurzeit:
HdR: Die zwei Türme
Lieblings-Drache:
Sir Draco



MANFRED REICHL (28)
// VOLONTÄR

Ist heilfroh, dass die Rückrunde der Bundesliga-Saison endlich in vollem Gange ist und drückt Spieltag für Spieltag „seinem“ heiß geliebten FC Bayern die Daumen.

Spielt zurzeit:
Panzer Dragoon Orta
Lieblings-Drache:
Grisu



LARS KROMAT (29,85)
// DESIGNER

Hat vor kurzem einen Abend als DJ Tomekk-Double verbracht und nervt die Kollegen nun ständig mit Ausrufen wie: „SING OOO-OHH HOH ... SING OH OH ... WO SIND EURE HÄNDE ...!“

Spielt zurzeit:
Mit 'nem alten Plattenspieler
Lieblings-Drache:
Elliot Schmunzelmonster



YAGER

Ein Ballerspiel aus deutscher Produktion stürmt in die Elite.

024



PANZER DRAGOON ORTA

Segas heiß erwartete Drachen-Saga ist endlich in unser Testlabor gelangt.

028



INDIANA JONES

Der Kult-Archäologe meldet sich zurück und teilt mächtig Schläge aus.

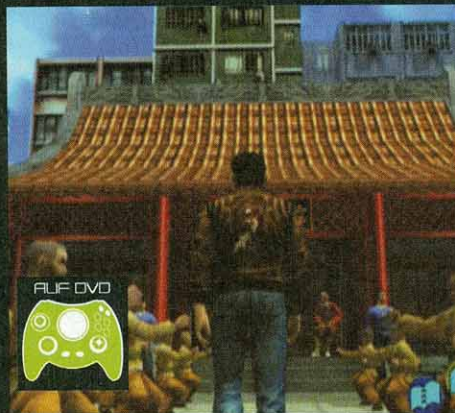
036



METAL GEAR SOLID 2

Auf der PlayStation 2 war dieses Spiel ein Super-Hit. Wie ist es auf der Xbox?

042



SHENMUE 2

Und eine weitere Kultserie aus dem Hause Sega kommt auf der Xbox.

056

WEITERE TESTS

HDR: DIE ZWEI TÜRME

Im Kino war der zweite Teil ein absoluter Knaller. Wie sieht das Spiel aus?

044

ATV 2

Strandbuggys und wilde Stunts erleben Sie beim neuesten Streich von Climax.

048

TOEJAM & EARL III

Funkier denn je? Oder nur eine lahme Neuauflage des Klassikers?

054

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Jetzt kommt blutiger Ernst auf die Xbox.

060

NHL 2K3

Die Sega-Sports-Serie erscheint jetzt auch auf der Xbox. Lohnt es sich?

062

NBA 2K3

Körbe legen mit Sega-Sports. Auch Xbox Live wird unterstützt.

064

WORLD RACING

TDKs Mercedes-Rennspiel hatte jede Menge Vorschuss-Lorbeeren.

066

NFL 2K3

American Football. Kann so was Spaß machen? Aber natürlich!

068

LEGENDS OF WRESTLING 2

Wrestling-Fans aufgepasst! Hier kommt der Nachfolger eines Ihrer Lieblingsspiele.

069

MX SUPERFLY

Sind Ihnen Dreckpisten lieber als Asphalt? Dann ab in die Pampa!

070

FURIOUS KARTING

Schumacher begann seine Karriere auf der Kart-Bahn. Bestimmt nicht auf dieser.

074

ROLLERCOASTER TYCOON

Wäre es nicht mal schön, einen Vergnügungspark zu managen?

075



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Ubi Softs knuddeliges Maskottchen im dritten Teil. Keine Arme - keine Kekse?

050



↑ In Bitterfeld wird ein Pilot abgeschossen.



↑ Der Pirat schmiert in einer Rauschwolke ab.



↑ Im Hover-Modus beschützen wir den uralten Zug.

Haben Sie in letzter Zeit einen guten Science-Fiction-Film gesehen? Nein? Macht nix, denn jetzt kommt Yager und Sie dürfen sich selbst ins Cockpit schwingen.

YAGER

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: YAGER DEVELOPMENT

PUBLISHER: THQ

TERMIN: MITTE MÄRZ

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.YAGER-GAME.DE



KURZ & KNAPP

SCHLÜPFEN SIE in die Rolle eines großmäuligen Kampfpiloten und kämpfen Sie gegen diese Handelspiraten.



ARF ICH IHNEN DEN HAUPTDARSTELLER von Yager, Magnus Tide, vorstellen? Einst hatte der gute Mann eine steile Pilotenkarriere vor sich. Als freier Angestellter des riesigen Konzerns Proteus schwang er sich in die Lüfte, um Luftfrachtern

Begleitschutz zu geben, so dass die Waren sicher ans Ziel kamen und keine Piratenjäger über die mäßig bewaffneten Container-Flieger herfielen. All das änderte sich, als er eines Tages einen kleinen Botendienst erledigen sollte. Mit einer geheimnisvollen Ladung unter dem Sitz seines kleinen Jägers machte er sich auf den Weg und wurde prompt von Luftpiraten angegriffen. Im allerletzten Moment konnte er noch den Schleudersitz betätigen und mit ansehen, wie sich seine Fracht zusammen mit seinem Gleiter in tausend brennende Stückchen verwandelte. Doch ein Unglück kommt bekanntermaßen selten allein. Magnus wurde von Proteus für den Verlust der Fracht verantwortlich gemacht und entlassen. Zu allem Überfluss wurde auch noch der Dienst habende Funkoffizier degradiert und in eine unwichtige Abteilung versetzt. Zu dumm, dass diese Person Sarah

McDavid, Magnus damalige Beziehungskiste, war ...

Kein Job. Von der Freundin verlassen. Ohne Geld. Doch Magnus „mich kriegt keiner so schnell klein“ Tide ist ein wahres Stehaufmännchen. Nach fünf Jahren hat der Bursche wieder so viel Geld zusammengespart, dass er sich einen kleinen Jäger leisten kann. Noch einmal „schöner Tag für Proteus-Jobs“ gemurmelt, springt er in sein Cockpit und meldet sich bei seinem alten Arbeitgeber – und das nur, um erneut auf seine alte Flamme Sarah McDavid zu stoßen. Nach so viel Story gleich zu Beginn von Yager, fühlt sich so mancher Videospiel-Veteran bestimmt an die Zeit erinnert, als die Spielehersteller gerade die CD als Speichermedium entdeckten. Damals, vor sieben, acht Jahren, gab es einen Fluch, der sich „interactive Movie“ nannte. Plötzlich wurden die riesigen Mengen freien Disk-Speichers mit Videosequenzen gefüllt, in denen mehr oder weniger begabte Darsteller eine Story voranbrachten, die teilweise nur oberflächlich etwas mit dem eigentlichen Spielprinzip zu tun hatte. Im Endeffekt verbrachte der Spieler fast doppelt so viel Zeit mit dem Anschauen von Videosequenzen als mit dem eigentlichen Spiel. ➤

1



Bei Jane's Bar können Sie mit der Flak üben. Hank Spanner lässt die Inneneinrichtung der Bar auf Magnus los.

2



Gut, dass Sie geübt haben. In Bitterfeld müssen Sie eine Landeplattform vor angreifenden Androiden beschützen.

3



Was tun, wenn Demonstranten Sie nicht durchlassen wollen? Ganz klar! Ran an den Wasserwerfer!

4



Die Flucht aus dem DST-Gefängnis ist gelungen. Jetzt sitzen Sie in einem gekaperten Bomber und ballern drauflos.

5



Mit dem gekaperten DST-Bomber dringen Sie in feindliches Gebiet ein, um die Saggiarius zurückzuholen.



In einem Großangriff soll die Wurzel allen Übels beseitigt werden.

„Der Spieler hat nicht das Gefühl, an ein bestimmtes Drehbuch gebunden zu sein.“

Auf den ersten Blick scheint *Yager* genau denselben Fehler zu machen und ein Ballerspiel als Alibi für eine Aneinanderreihung von Story-Sequenzen zu benutzen. Doch dem ist bei näherem Hinsehen nicht so. Denn grandiose Zwischensequenzen gibt es bei *Yager* zwar auch, aber diese sind meistens so kurz, dass für Langeweile keine Zeit bleibt.

Eine epische Handlung wird mit einem Minimum an Filmsequenzen erzählt? Wie soll denn das gehen? Hier ein kleines Beispiel: In einer der ersten Missionen wird Magnus in die Bedienung der Sekundär-Waffe seines Schiffs eingewiesen. Noch während der Spieler dabei ist, auf unbewaffnete Drohnen zu feuern, kommt ein Funkspruch, dass Piraten einen Angriff auf eine nahe gelegene Siedlung gestartet haben. Die Übung wird abgebrochen, und schneller als man sich versieht, findet man sich in einer heißen Action-Szene wieder, die schließlich in einen Angriff auf das

riesige Piraten-Mutterschiff gipfelt. Was bei so manch anderem Spiel durch mindestens fünf Zwischensequenzen erzählt worden wäre, erleben Sie bei *Yager* quasi live. Nur zum Abschluss einer Mission sehen Sie mal eine kurze Zwischensequenz über den Schirm huschen.

Nun sind Funksprüche bei Cockpit-Actionspielen bestimmt nichts Neues. Das Geheimnis der Atmosphäre von *Yager* liegt in zwei markanten Punkten: Zum einen sind die Charaktere sehr stark. Wenn man gerade einen Angriff auf einen Träger fliegt und Magnus sich im selben Moment mit seiner Ex-Flamme Sara streitet, dann wirkt das nicht etwa nervig wie bei *Metal Gear Solid 2*, sondern trägt enorm zum Feeling bei. Des Weiteren hat man nicht das Gefühl, an ein bestimmtes Drehbuch gebunden zu sein. Wer gerne mit Karacho in die feindliche Befestigungsanlage stürzt, kann dies gerne tun. Vorsichtiger Naturen schleichen sich alternativ langsam hinter einer Bergkette entlang und

BONUS INFO

GRÜSSE AN DEN MASTERCHIEF

Es gibt zwei verschiedene Steuerungsmöglichkeiten für den Hover-Modus. Die eine nennt sich Triggerfinger und gibt sich sehr simulationsartig. Die andere heißt Hello Chief und ist 1:1 kompatibel mit der Steuerung aus Microsofts *Halo*.

TIPP

Um das Rennen gegen Hank Spanner zu gewinnen, müssen Sie den Boost kurz hinter dem Start einsammeln. Ansonsten düst Ihnen das Landei davon.



Im Kampf um die besten Wassereffekte in einem Videospiel macht *Yager* reichlich Punkte.



↑ Naher Feindkontakt ist bei Yager keine Seltenheit.



↑ Ruinierte Natur, angriffslustige Roboter und jetzt auch noch Regen.

„Der Wechsel zwischen Jet- und Hover-Modus ist genial und gibt dem Spiel einen Schuss Taktik.“

» nehmen die feindlichen Einheiten still und heimlich Stück für Stück auseinander. Neugierige Spieler dürfen sich auch gerne mal abseits des Weges umsehen und finden vielleicht die eine oder andere Überraschung.

So haben Sie beispielsweise einmal den Auftrag, einen gewissen Ort namens Jane's Bar anzufliegen. Wer will, kann jetzt sofort den Kurs auf das Zielgebiet einschlagen. Aber wer sich zuvor im Gelände ein wenig umsieht, macht vielleicht einen Haufen dreister Piraten ausfindig, die gerade alles zum Angriff

klarmachen. Die Auswirkungen Ihrer Spielweise schlagen sich nicht nur in kleinen Belohnungen wie der Aufrüstung Ihrer Waffen nieder, sondern auch in der Level-Endabrechnung. Hier werden Ihre Leistungen benotet und auch kleine Extras freigeschaltet. Daneben passt sich das Spiel auch dem Schwierigkeitsgrad an. Das heißt, wenn Sie wie ein junger Gott durch die Missionen fliegen und die Gegner scharenweise vom Himmel holen, steigt im nächsten Level der Schwierigkeitsgrad spürbar an. Ihr Jagdflieger unterscheidet sich übrigens von

allen anderen, die Sie jemals in Cockpit-Action-Spielen gesteuert haben. Magnus' Schiff, die Saggiarius, hat nämlich zwei unterschiedliche Flugmodi. Zum einen wäre da der Jet-Modus. Wie bei einem normalen Düsenflieger pesen Sie in diesem Modus durch die Lüfte und haben immer eine gewisse Mindestgeschwindigkeit. Durch einen Druck auf den rechten Analog-Stick transformiert die Saggiarius jedoch in den Hover-Modus. Wie ein Helikopter können Sie nun in der Luft stehen bleiben und auch seitliche Flugmanöver ausführen.

BONUS INFO

» TIPP

Auf der Suche nach Jane's Bar sollten Sie die nähere Umgebung gut absuchen. Hinter einigen Hügeln wird Hank Spanner nämlich gerade von Piraten angegriffen. Wenn Sie ihm helfen, ist bestimmt ein Upgrade für Magnus' Schiff drin.

» GERÜCHTEKÜCHE

Pssst, bitte nicht weiter-sagen: Yager Development soll Gerüchten zufolge gerade an einem Spiel mit Xbox-Live-Unterstützung arbeiten.

» DEUTSCH ODER ENGLISCH?

Sowohl die englische als auch die deutsche Sprachausgabe sind hervorragend gelungen. Beide Versionen haben sehr gute Sprecher und sprühen nur so vor Wortwitz, die in der anderen Lokalisation nicht vorkommen. Als Multi-Linguist sollte man daher das Spiel nochmals auf Englisch durchspielen.

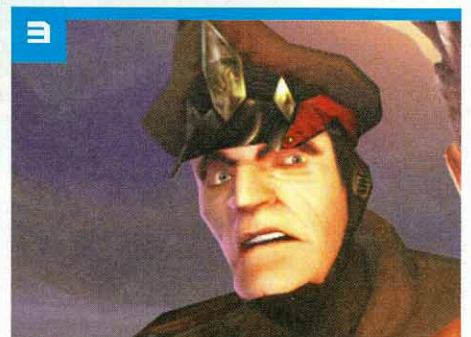
DRAMATIS PERSONAE » Wer ist wer im Yager-Universum?



↑ **MAGNUS TIDE:** Große Klappe und nichts dahinter? Das wird sich zeigen. Durch sein loses Mundwerk hat sich der 28-jährige Freelancer-Pilot jedoch nicht nur Freunde gemacht.



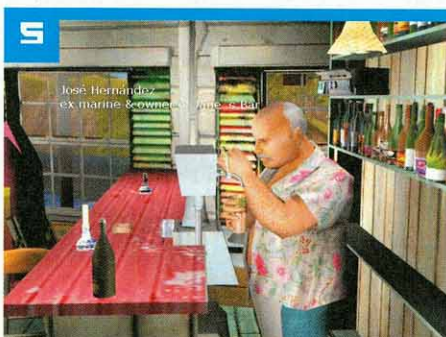
↑ **SARAH MCDAVID:** Seitdem Magnus' Abschied vor fünf Jahren für ihre Degradierung sorgte, hasst sie einfach alles: ihr Leben, kleine niedliche Hunde und Männer. Aber ganz besonders hasst sie Magnus Tide.



↑ **GUNTHER VON BERG:** Wenn Sie auf humorlose Militaristen und Ordnungsfanatiker stehen, dann ist Gunther von Berg bestimmt Ihr Typ. Magnus hat ihn jedenfalls zu seinem Erzfeind erklärt.



↑ **CHI-KHEN LU:** Seitdem dieser geheimnisvolle Unbekannte das Kommando über die Luftpiraten übernommen hat, sind die Gangster nicht nur dreister geworden, sondern haben auch bessere Waffen.



↑ **JOSÉ HERNÁNDEZ:** Der ehemalige Freelancer-Pilot hat seine Rente in eine kleine Bar in der Free-Trade-Zone investiert. Hier ist mittlerweile ein heißer Umschlagplatz für Gerüchte aller Art entstanden.



↑ **HANK SPANNER:** Dieser durchgeknallte Spinner wird auch „The Manic Mechanic“ genannt. So gut er auch mit Schraubenschlüsseln umgehen kann, so sehr hat ihn sein hitziges Temperament Probleme bereitet.

KLEINER REISEFÜHRER >>> Was ist wo im Yager-Universum?



1

↑ **PROTEUS-INSELN** So könnte Griechenland in hundert Jahren aussehen. Marmor-Statuen wechseln sich auf Hochglanz polierten Hightech-Festungen ab, während kleine Jachten ihre Runden drehen.



2

↑ **FREE-TRADE-ZONE (FREE-T-ZEE)** Irgendwo tief in der Karibik haben die freien Händler die Free-Trade-Zone errichtet. Unter der Begleitung von Reggae- und Calypso-Klängen kann man in Jane's Bar Gerüchte aufspinnen.



3

↑ **BITTERFELD** Vor Jahrzehnten haben die Russen hier ohne Rücksicht auf die Natur alle Bodenschätze abgebaut und eine Schneise der Verwüstung hinterlassen. Jetzt patrouillieren nur noch Roboter-Sonden die Gegend.



4

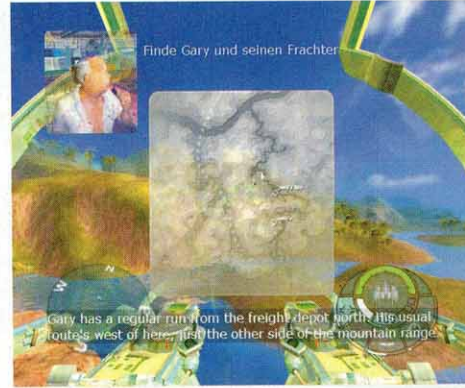
↑ **DST-AUSSENPOSTEN** Die mächtige DST-Vereinigung hat hier einen stark bewachten Außenposten eingerichtet. Zwischen den eisbedeckten Hügelketten lauert so manche Flakstellung, die Magnus sehr gefährlich werden kann.



↑ Die Story wird während der Kämpfe vorangetrieben.



↑ Keine Pause! Der ganze Himmel ist voller Feinde.



↑ Verfliegen? Hier reicht ein Blick auf die Landkarte.

„Die deutsche Sprachausgabe zählt zu dem Besten, was man bisher auf der Xbox gehört hat.“

» Allerdings ist das Schiff nun um einiges langsamer und bietet ein sehr gutes Ziel für eventuelle Angreifer. Diese beiden Modi machen den sehr großen Schuss Taktik in Yager aus. Es liegt ganz bei Ihnen, ob Sie den großen Angriffskreuzer nun im Hover- oder im Jet-Modus angreifen. Während Sie im Jet-Modus vom Kampfschiff vielleicht weniger getroffen werden, ist das Zielen für Sie dafür etwas schwieriger. Durch die ständige Flugbewegung passiert es recht schnell, dass Sie Ihr Ziel aus den Augen verlieren und erst nach einigen Schleifen wiederfinden. Im Hover-Modus können Sie das Schiff zwar Stück für Stück auf gleicher Höhe zerlegen, geben aber im Gegenzug dazu selbst eine gute Zielscheibe ab – und es bedarf viel mehr Geschick, den Lasersalven auszuweichen.

Kommen wir jetzt aber mal auf den heimlichen Star von Yager zu sprechen: die Landschaften. Da die futuristischen Flugvehikel nicht in atemberaubenden Höhen umherdüsen, wie es beispielsweise bei *Deadly Skies* der Fall ist, mussten die Entwickler jede Umgebung haarklein bis ins letzte Detail durchstylen. In keinem der Levels werden Sie einen Flecken finden, der mit einem anderen identisch ist. So sind die Proteus-Inseln mit den unterschiedlichsten Häusern bebaut, kleine Jachten ziehen ihre Kreise in den Buchten und ab und zu lässt

sich sogar ein Delphin blicken. All diese Kleinigkeiten müssen technisch aber leider mit einer etwas eingeschränkten Weitsicht bezahlt werden, und wenn zu viele komplexe Strukturen (wie zum Beispiel im Proteus-Hangar) zu sehen sind, ruckelt es gelegentlich.

Auch beim Sound muss man kleine Abstriche machen. So zählt die Sprachausgabe zwar zum Besten, was man bisher auf der Xbox gehört hat und auch die Effekte in Dolby Digital erklingen in bester Qualität von allen Seiten, aber dafür ist die interaktive Musik doch sehr emotionslos geraten.

Nichtsdestotrotz ist Yager einer der absoluten Meilensteine auf der Xbox. Die einzigartige Atmosphäre, das vollständig durchdachte Spieluniversum, die liebenswerten Charaktere und eine spannende Story verschmelzen zu einem Meisterwerk, das man so noch nie auf einer Konsole gesehen hat. Auch wer noch nie etwas mit Cockpit-Actionspielen anfangen konnte, sollte auf jeden Fall mal einen Blick riskieren. Denn man merkt, dass Yager mit so viel Liebe zum Detail gestaltet wurde, dass der Funke bestimmt überspringen muss. Schade nur, dass es keinen Multiplayer-Modus gibt. Luftkämpfe gegen einander hätten dem Titel noch das letzte Sahnehäubchen aufgesetzt. Aber mal sehen, vielleicht kommt das noch in Yager 2.



JEAN MEINT:

Der König ist tot. Lang lebe der König. Mit großer Klappe und jeder Menge Stil hat Magnus Tide *Halo* gestürzt und die höchste Single-Player-Wertung eingefahren. Wenn *Halo 2* Ende des Jahres erscheint, muss sich der Masterchief gehörig anstrengen, um seinen gewohnten Platz zurückzuerobieren. Ich bin jedenfalls schon mächtig gespannt, wie lange sich Yager auf diesem Platz halten kann und versuche in der Zwischenzeit, Magnus perfekt durch alle Missionen zu lotsen.

GRAFIK

89%

SOUND

85%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



POSITIV

- EXZELLENT VERKNÜPFUNG VON SPIELPRINZIP UND STORY
- ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN
- SEHR GUTE DOLBY-DIGITAL-EFFEKTE
- SYMPATHISCHE CHARAKTERE

NEGATIV

- KEIN MULTIPLAYER-MODUS
- GELEGENTLICHE RUCKLER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

92%



↑ Die grellen Blitze des Laser-Blasters erhellen das atemberaubende Panorama des Wasserlevels.

Endlich lässt Sega seine Drachen auf der Xbox steigen!

PANZER DRAGOON ORTA



↑ Bunter geht es kaum noch.



↑ Eine Herde spielt verrückt.

KURZ & KNAPP

REITEN SIE AUF dem Rücken eines Drachen durch die Lüfte und bekämpfen Sie die Unterdrücker der Menschheit.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: SMILEBIT/SEGA

PUBLISHER: INFOGAMES

TERMIN: 20. MÄRZ

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.PANZER-DRAGOON.COM

So tragisch Segas Hardware-Niedergang für die Fans des renommierten Herstellers auch gewesen sein mag, für Xbox-Besitzer brachte er ausschließlich Vorteile mit sich. Nach und nach schaffen es nun ehemalige exklusive Sega-Titel auf die Microsoft-Konsole. Mit *Panzer Dragoon Orta* reiht sich ein weiteres Spiel in diese immer länger werdende Liste ein.

Seinen Ursprung hatte die *Panzer Dragoon*-Reihe vor nunmehr acht Jahren auf Segas Saturn, nur ein Jahr später folgte *Panzer Dragoon Zwei*. Man beachte dabei die deutsche Schreibweise. Der bisher letzte Teil der Serie,

Panzer Dragoon Saga, datiert aus dem Jahre 1998. Fünf lange Jahre mussten die Fans der Reihe also warten, ehe sie jetzt den vierten Aufguss in den Händen halten können.

Seit jeher bestachen die Spiele durch ihre innovative und ausgefallene Optik, rasante Action und ihre mitreißenden Handlungen. Neueinsteiger, die nun befürchten, in einem Story-Wirrwarr den Überblick zu verlieren, dürfen durchatmen. Selbst ohne jegliche Vorkenntnisse der Serie lässt sich die Handlung des Spiels problemlos nachvollziehen. Zu Beginn erleben Sie in einer erstklassig visualisierten Zwischensequenz die Befreiung des Mädchens Orta aus ihrem

DRACHENFORMEN » Aller guten Dinge sind drei

Durch Morphing kann Ortas Drache drei verschiedene Formen annehmen, die sich in Aussehen und Fähigkeiten grundlegend unterscheiden.



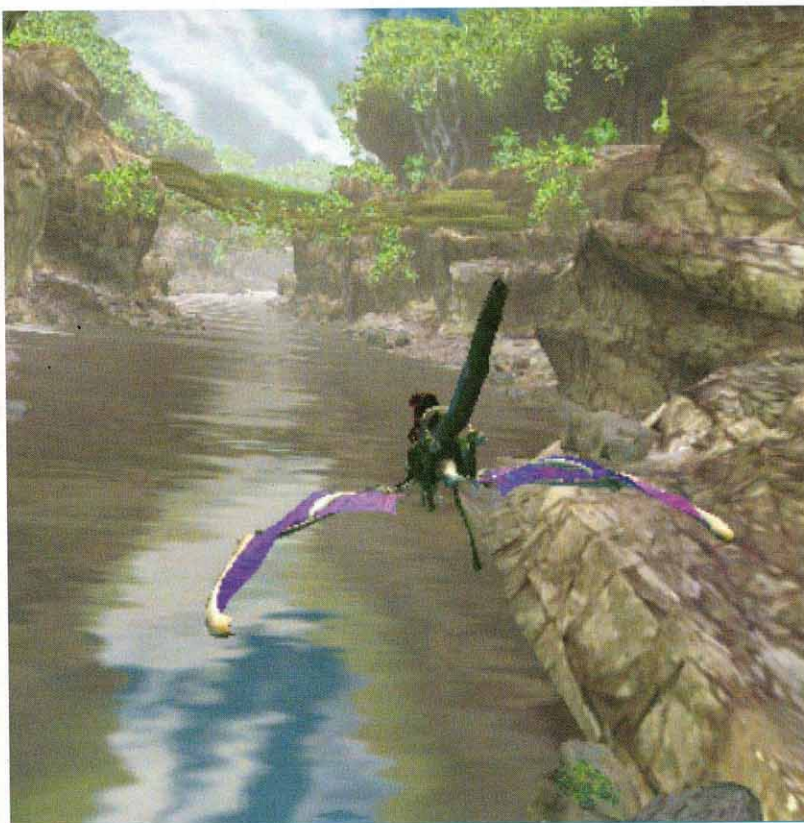
1 **STANDARDFLÜGEL:** Mit dieser Form können Sie viele Gegner gleichzeitig anvisieren und auch in den Gleitflug übergehen. Die Berserk-Angriffe in dieser Form erwischen viele Gegner auf einmal.



2 **SCHWERER FLÜGEL:** Verfügt über einen stärkeren Laser, kann dafür aber nicht so viele Feinde auf Korn nehmen und keinen Gleitflug. Dafür ist die Berserk-Angriffe besser gegen Bossgegner geeignet.



3 **GLEITFLÜGEL:** Ist wendiger als die anderen beiden Modelle, besser gepanzert und verfügt über Dauerfeuer. Eignet sich daher besonders zur Verteidigung gegen feindliche Geschosse.



Der wilde Amazonas lässt grüßen.



Bei einer Berserk-Angriffe wird es richtig hell auf dem Schirm.



Durch das Wasser hindurch attackieren Sie die Gegner.

BONUS INFO

ABWECHSLUNG

Sie sollten die Möglichkeiten der drei Drachenformen, die Ihnen zur Verfügung stehen, auch ausnutzen. Nur so können Sie die Drachenlevels der einzelnen Formen auf ein Maximum aufpöppeln. Wollen Sie in den späteren Levels gegen die überdimensionalen Gegner gewappnet sein, sollte jede der drei Varianten über die bestmögliche Ausstattung verfügen. Sie werden alle drei Formen bitter benötigen.

„Bei Panzer Dragoon Orta wird nicht lange gefackelt und es geht gleich richtig zur Sache.“

» Gefängnis mit. Kurz darauf findet sich die junge Dame auf dem Rücken eines Drachen wieder und muss in die Schlacht gegen ein übel gesinntes Imperium ziehen. Im Laufe der märchenhaft inszenierten Geschichte trifft Orta auf allerlei skurrile Gestalten und erlebt ein spannendes Abenteuer mit überraschenden Wendungen in der Handlung. Bei Panzer Dragoon Orta wird nicht lange gefackelt und es geht gleich richtig zur Sache. Neben der zierlichen Orta steht ihr fliegender Drache im Zentrum des Geschehens. Dieser hat es besonders in sich, denn durch Morphing kann er insgesamt drei verschiedene Gestalten annehmen, die unterschiedliche Eigenschaften mit sich bringen. In der ursprünglichen Version „Standardflügel“ haben Sie zwei Standard-

möglichkeiten, Ihre Gegner unschädlich zu machen. Am durchschlagskräftigsten sind Ihre gewaltigen Laser-Salven, die Sie allerdings erst abfeuern können, wenn Sie die Gegner vorher bei gedrücktem A-Knopf markiert haben. Lassen Sie den Button los, löst sich der Schuss. Diese Methode empfiehlt sich bei weiter entfernten Feinde. Alternativ steht es Ihnen frei, durch wiederholtes Drücken des Feuer-Knopfes die Kontrahenten mit dem Blaster zu bekämpfen. Zudem können Sie mit dem „Standardflügel“ in den schnelleren Gleitflug übergehen.

Ihre zweite Drachenform ist der „Schwere Flügel“. Im Vergleich zur Standardausführung ist diese Erscheinung viel größer und hat wesentlich mehr Laser-Feuerkraft. Allerdings lassen sich weitaus weniger Gegner markieren,

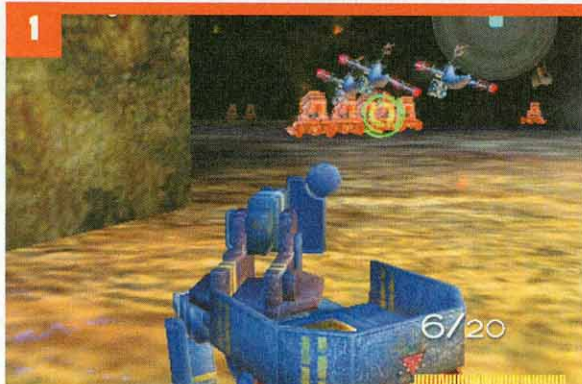
der Gleitflug steht nicht zur Verfügung und Sie fliegen langsamer. Die dritte Erscheinungsform ist der „Gleitflügel“, der viel wendiger und besser gepanzert ist. Diese Variante empfiehlt sich zur Verteidigung, da sie über eine Dauerfeuerfunktion verfügt. Weit entfernte Gegner sind so allerdings äußerst schlecht zu bekämpfen.

Darüber hinaus haben Sie mit jeder der Drachengestalten die Möglichkeit, den so genannten Drachenlevel zu erhöhen. Dies bedeutet, dass Sie jede Form Ihres Drachen aufmotzen können und dafür mehr Energie und Feuerkraft erhalten.

Ihre allerwichtigste Waffe ist der Einsatz des Berserk-Angriffes. Für jeden Gegner, den Sie treffen, lädt sich die Berserk-Anzeige

PANDORAS BÜCHSE » Viele Überraschungen warten auf Entdeckung

Schneiden Sie im Hauptspiel gut ab und spielen es sogar durch, lassen sich jede Menge Extras freischalten.



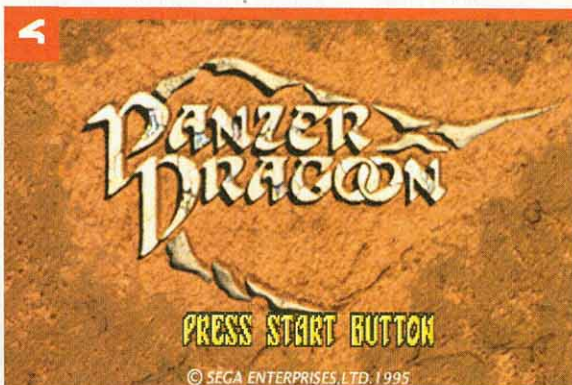
1 **SUB-MISSIONEN:** In den zahlreichen Bonus-Missionen können Sie die Kontrolle über Figuren übernehmen, die im Hauptspiel sonst nur Nebendarsteller sind.



2 **ILLUSTRATIONEN:** Außerdem lassen sich wunderschöne Artworks zum Spiel freischalten. Verfügen Sie über die richtige Ausrüstung für Ihre Xbox, können Sie schicke Screenshots machen.



3 **LEXIKON:** Hier haben Sie die Möglichkeit, sich umfassend über das Spiel zu informieren. Alle Charaktere mitsamt deren Waffen, Funktionen und Bestimmungen werden Ihnen erklärt.



4 **DAS ORIGINAL:** Nostalgiker aufgepasst! Das Tüpfelchen auf dem i ist das Original-Panzer-Dragoon, das Sie freischalten und selbstverständlich auch spielen können.

BONUS INFO

» SMILEBIT

Der Software-Hersteller aus Tokio zeichnete auf der Xbox schon für die Grafikspektakel *Gun Valkyrie* und *Jet Set Radio Future* verantwortlich. Wie auch *Panzer Dragoon Orta* bestechen beide Spiele durch ihr abgefahrenes Ambiente.

» HOLLYWOOD

In Pandoras Büchse können Sie sich nach dem Freischalten in aller Ruhe die beeindruckenden Zwischensequenzen des Spiels nochmals zu Gemüte führen.

» TUTORIAL

Bevor Sie loslegen, sollten Sie einen Blick in den Übungsmodus werfen. Dort werden Sie ausgiebig mit den Grundfunktionen des Spiels vertraut gemacht und können diese auch etwas trainieren. So ziehen Sie nicht als blutiger Anfänger in den Kampf.



5 **Sogar böse Schmetterlinge greifen an.**



6 **Der mächtige Laser des Schweren Flügels.**

„Es bedarf schon einer gewissen Einspielzeit, ehe Sie das hektische Geschehen vollends im Griff haben.“

» auf. Ist diese komplett gefüllt, beginnt sie zu blinken und Ihnen steht eine Superwaffe zur Verfügung, die verheerende Auswirkungen auf sämtliche Feinde im Schussfeld hat. Je nach Drachenform unterscheiden sich die Berserk-Angriffe in ihrer Wirkung. Vergeuden Sie diese gewaltige Attacke nicht für schwache Gegner; sondern bewahren Sie sie in erster Linie für die kräftezehrenden Bosskämpfe auf.

Panzer Dragoon Orta ist ein 3D-Shoot-'em-Up par excellence. Von allen Seiten setzen Ihnen die Gegnerscharen zu. Wenn Sie dabei nicht den Überblick verlieren wollen, behalten Sie besser Ihren Radar im Auge. Rote Punkte stellen Ihre Feinde dar. Mit der rechten und linken Schultertaste können Sie die Ansicht

um 90 Grad nach rechts oder links drehen. Drücken Sie beide Schalter gleichzeitig, rotiert die Kamera um ganze 180 Grad. Es bedarf schon einer gewissen Einspielzeit, ehe Sie das hektische Geschehen voll im Griff haben.

Insgesamt zehn verschiedene Episoden warten darauf, von Ihnen gemeistert zu werden. Jeder einzelne Level spielt dabei in einer eigenen Umgebung, die liebevoller und detaillierter kaum gestaltet sein könnte. Ganz gleich, ob es sich dabei um steile, steinige Schluchten, Flüsse oder schneebedeckte Hügel handelt, am Design gibt es absolut nichts auszusetzen. Die imperialen Streitkräfte in Form von feindlichen Drachen, Gleitern und Vehikeln glänzen ebenfalls durch ihr raffiniertes Äußeres und kommen mit ausgefallener Bewaffnung daher. Mit dem

Aussehen der Endgegner jedes Levels hat Entwickler Smilebit dem Ganzen die Krone aufgesetzt. Von riesigen, fliegenden Kampfstationen über mutierte Quallen bis hin zu turmhohen Fabrikanlagen schinden diese nicht nur äußerlich viel Eindruck, sondern sind auch spielerisch extrem harte Nüsse, die es zu knacken gilt.

Jeder der Bosse hat seine ganz persönliche Schwachstelle, die Sie erst einmal treffen müssen. Beihilflich ist Ihnen dabei Ihr Radarschirm, der Ihnen genau anzeigt, auf welcher Seite des Endgegners sich dieser Punkt befindet. Ohne die richtige Strategie werden Sie zumindest den Bossen späterer Episoden definitiv nicht beikommen. Oft müssen Sie mehrfach während einer Schlacht die Position verändern. »

MÄCHTIGE GEGNER » Diese Prachtexemplare erwarten Sie



↑ EPISODE 1: Schon der erste Obermottz, auf den Sie treffen, hat es in sich. Die fliegende Gefechtsstation feuert Raketen ab.



↑ EPISODE 2: Dieser Fiesling dreht sich oft im Kreis und Sie müssen jedes Mal hinter ihn fliegen, um ihn zu treffen.



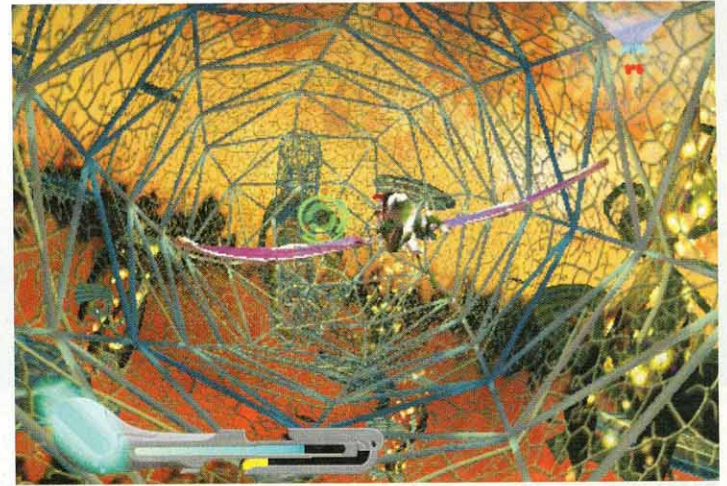
↑ EPISODE 3: Sieht aus wie ein Vierbeiner, hat kein Fleisch auf den Rippen und ist ständig in Bewegung.



↑ EPISODE 4: Diese Statue sieht leicht deformiert aus, bekämpft Sie aber mit Laserstrahlen und Raketen.



↑ Vorsicht, von rechts sind Raketen im Anmarsch!



↑ Ein Tunnel im Design eines Spinnennetzes. Grandios!

„Sie dürfen sich auf ein hartes Stück Arbeit gefasst machen.“

» Kein Wunder, denn selbst die erwähnte Schwachstelle Ihrer überdimensionalen Kontrahenten wechselt häufig den Platz. Sogar Ballerspiel-Veteranen dürfen sich auf ein hartes Stück Arbeit gefasst machen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, doch selbst im leichtesten ist das Durchspielen kein Zuckerschlecken. Ungefähr drei bis vier Stunden werden geübte Spieler dafür brauchen, auf „normal“ und „schwer“ erhöht sich die Spieldauer aufgrund der höheren Anforderungen unweigerlich. An der einen oder anderen Stelle sind Ihre Widersacher sogar dermaßen auf Zack, dass Sie mehrere Versuche brauchen, um nicht zu früh das Zeitliche zu segnen. Neben dem Hauptmodus haben Sie außerdem Zugriff auf „Pandoras Büchse“, in der jede Menge Extras auf ihre Freischaltung warten. Dabei handelt es sich z. B. um genaue Statistiken über Ihr Abschneiden in den Levels, diverse Informationen zur gesamten Panzer Dragoon-Welt und sogar verschiedene Sub-Szenarien und Zusatzmissionen. Mit Panzer Dragoon Orta gesellt sich nicht nur ein weiterer Topstitel in puncto Gameplay zu den Elite-Titeln dazu, sondern ein weiterer grafischer Oberhammer. Wunderschöne Texturen zieren sämtliche Objekte, butterweiche Animationen runden das Geschehen ab. Vor allem hart getroffene Endgegner, die langsam ihren Lebensodem aushauchen und schwerfällig zu Boden fallen, haben uns mehrfach ein begeistertest Staunen entlockt. Gleiches gilt für

die gewaltigen Explosionen, die ebenfalls atemberaubend in Szene gesetzt wurden. Selbst die kleinsten Gegner zerbersten nach einem Treffer in tausende kleine Teilchen, die Lichteffekte dabei sind genauso überwältigend. Während der Berserk-Angriffe empfehlen wir Ihnen zudem eine Sonnenbrille, denn dabei wird es richtig, richtig hell auf dem Bildschirm. Am besten haben uns die Wasser-Levels gefallen. An einer Stelle müssen Sie durch fließende Wassermassen hindurch Gegner bekämpfen. Die Transparenz des Wassers wurde dabei so realistisch umgesetzt, dass eine Steigerung nur schwer möglich sein dürfte. Bei der musikalischen Umsetzung hat Smilebit auch nichts anbrennen lassen. Die orchestralen Musikstücke passen hervorragend zum Geschehen. Je nach Spielsituation gesellen sich harte elektronische Beats dazu und heizen das Tempo an. Und wenn es in einem Spiel schon gewaltig rumst und kracht, gehören dazu auch die richtigen Effekte. Ganz gleich, ob es sich um zischende Schüsse mit dem Laser, explodierende Raketen, das Kreischen Ihres Drachen oder das Gestampfe gigantischer Feinde handelt, jeder Sound passt perfekt zum Spielgeschehen und kommt in allerfeinstem Dolby Digital daher. Ein weiteres Indiz für die liebevolle Umsetzung des Spiels ist die Sprachausgabe, denn dabei handelt es sich um einen ureigenen Dialekt der Serie. Nur Kunstbanausen würden hier nach einer deutschen Sprachausgabe schreien.



MANFRED MEINT:

Es besteht kein Zweifel, ich bin vom Panzer Dragoon-Virus infiziert. Das eigentlich simple Spielprinzip eines Ballerspiels wurde von Smilebit dermaßen gekonnt in Szene gesetzt, dass das Spiel trotz mehrmaligen Durchspielens immer noch unheimlich motiviert. Zudem handelt es sich bei dem Spiel um einen der genialsten audiovisuellen Leckerbissen seit langem. Wen der knallharte Schwierigkeitsgrad nicht abschreckt, muss diesen Titel gesehen haben.

GRAFIK

93%

SOUND

89%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



POSITIV

- + PHÄNOMENALE GRAFISCHE UMSETZUNG
- + BEZAUBERENDE AKUSTISCHE UNTERMALUNG
- + RASANTES, ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY
- + AUSGEFEILTES LEVEL- UND GEGNERDESIGN
- + TONNENWEISE FREISCHALT-BARE EXTRAS

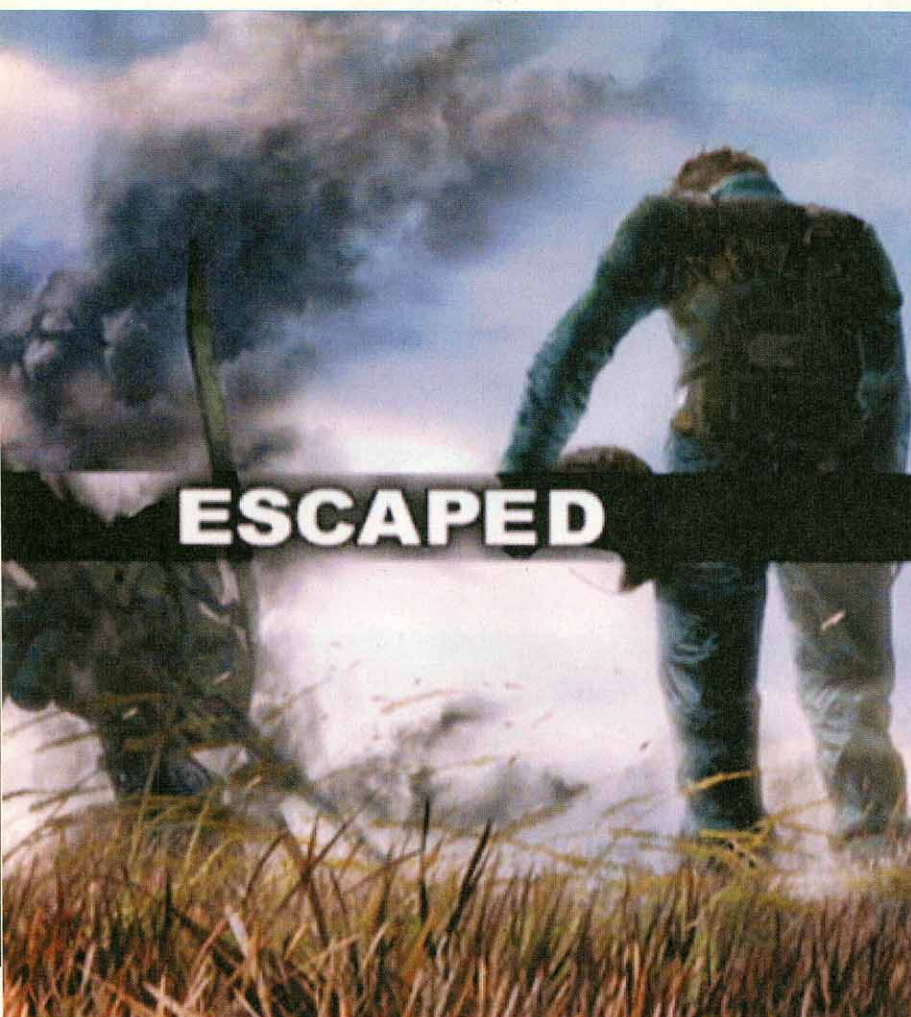


NEGATIV

- DER SCHWIERIGKEITSGRAD IST SELBST AUF „LEICHT“ AUSSERST KNACKIG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

90%



↑ Wenn Sie überleben wollen, sollten Sie rechtzeitig den Auslöser des Schleudersitzes betätigen.



↑ Den feindlichen Panzer im Visier, gleich geht es zur Sache.



↑ Die Raketen zischen Ihnen um die Ohren.



↑ Nach jedem Gefecht können Sie ein Replay ansehen.

Machen Sie den Mech-Führerschein mit Unterstützung eines 40-knöpfigen Controllers.

STEEL BATTALION

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CAPCOM

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: MÄRZ 2003

SPIELER: 1

WEBSITE:

WWW.XBOX.COM/DE/STEELBATTALION/



KURZ & KNAPP

NEHMEN SIE Platz im Cockpit eines zweibeinigen Kampfroboters und steuern Sie ihn mit einem einzigartigen Controller.

A

UFGEPA SST, MECH-FANS! Hier kommt der ultimative Kick. In *Steel Battalion* steuern Sie einen so genannten Vertical Tank (VT) mithilfe zweier

Joysticks, dreier Fußpedale, einer Automatik-Schaltung und jeder Menge blinkender Knöpfe und Tasten.

Bevor Sie loslegen können, müssen Sie allerdings erst Ihre Künste als Mechaniker unter Beweis stellen und die dreiteilige Controller-Einheit zusammenbasteln. Und wenn Sie dann noch einen passenden Tisch parat haben, auf dem Sie das Controller-Monstrum platzieren können, dann kann es losgehen. Aber vergessen Sie nicht, die Fußpedale anzustupseln, denn ohne die macht Ihr VT nämlich im wahrsten Sinne des Wortes keinen Schritt.

Im Kampagne-Modus schreiben wir das Jahr 2080. Zahlreiche Staaten haben sich zur Pacific Rim Organisation zusammengeschlossen. Hai Shi Dao, eine kleine Insel zwischen den Philippinen und dem Senkaku-Eiland, erklärt urplötzlich seine Unabhängigkeit und tritt aus der Pacific Rim Organisation aus. Noch schlimmer: Die Insel attackiert einige Stützpunkte der Organisation. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines Nachwuchspiloten der stärksten Panzer-Division der Alliierten. Und just als Sie mit Ihrem Training beginnen wollen, wird

auch Ihr Stützpunkt angegriffen und Ihnen bleibt keine andere Wahl, als ohne jegliche Vorkenntnisse Platz in einem VT zu nehmen und den Kampf gegen die Aufständischen aufzunehmen.

Vor jeder Mission erhalten Sie ein ausführliches Briefing über sämtliche Einsatzziele, zudem haben Sie die Möglichkeit, Verstärkung in Form von stärkeren Panzern anzufordern. Obendrein dürfen Sie sich die passende Bewaffnung für Ihr Vehikel aussuchen; diese sollten Sie aber auf jeden Fall auf die Widerstandsfähigkeit Ihrer Gegner abstimmen. Learning by doing ist hier angesagt. Allerdings gilt es zu beachten, dass Sie Ihren Panzer nicht überladen, da diesem nur ein bestimmtes Gewichtslimit zur Verfügung steht. Je nach VT variieren die Möglichkeiten der Ausstattung.

Sobald Sie sämtliche Entscheidungen getroffen haben, kann es losgehen. Um den Motor Ihrer Maschine anzuschmeißen, müssen Sie zu Beginn jeweils eine Startsequenz erfolgreich durchlaufen. Diese läuft grundsätzlich absolut identisch ab. Zunächst müssen Sie sämtliche Schalter und Hebel in die „Aus“-Position bringen. Als Erstes müssen Sie dann die Cockpit-Luke schließen und dafür den entsprechenden grünen Knopf auf dem Controller betätigen. Danach wartet die Zündung auf einen Knopfdruck. Im Anschluss müssen Sie fünf Schalter für die Elektronik umlegen. Diese fährt anschließend hoch und sobald alle fünf Anzeigen über einen bestimmten Wert gestiegen sind, müssen Sie auf den roten Startknopf hämmern und schon läuft Ihr VT auf Hochtouren.

Wenn Sie jetzt noch ein Panzer-Bein vor das andere setzen wollen, brauchen Sie nur noch einen der fünf Gänge auf der Automatik-Schaltung einzulegen und das Gaspedal durchzudrücken. In den niedrigen Gängen bewegt sich Ihr VT ziemlich träge, im

DIE PERIPHERIE >> Unglaublich, aber wahr - das ist Ihr Controller!

SELTEN HAT unsere Redaktion so gestaunt, wie beim Anblick des *Steel Battalion*-Controllers. So viel Innovation sorgt für Aufsehen. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass das Gerät als beste Neuheit bereits die prestigeträchtige „Best of What's New“-Auszeichnung des US-Magazins *Popular Science* einheimste.



1 Im linken Drittel des Controllers befinden sich der Joystick zum Lenken des VTs sowie der Schalthebel.



2 In der Mitte sehen Sie die Buttons für Ihre Waffen und einen Drehregler für die Funkverbindung.



3 Rechts sind die Knöpfe, die Sie zum Starten der Maschine benötigen, rechts oben der Schleudersitz.



4 Gas geben Sie rechts, die Bremse ist in der Mitte und mit dem linken Pedal weichen Sie aus.



5 Und so sieht die ganze Apparatur in voller Pracht aus. Der schicke Tisch ist im Lieferumfang nicht enthalten.

„In Kurven sollten Sie besser Vorsicht walten lassen, denn Ihr gigantisches Monstrum kann auch umkippen.“

BONUS INFO

>> SCHLEUDERSITZ
Der Eject-Knopf auf Ihrem Controller ist der wichtigste Knopf überhaupt. Falls Ihr VT den Löffel abgibt, sollten Sie diesen Button so schnell wie möglich drücken, ansonsten kommt Ihre Spielfigur bei der Explosion ums Leben. Und das bedeutet gleichzeitig, dass Ihr angelegtes Spielprofil ebenfalls von der Festplatte gelöscht wird. Dies mag unfair erscheinen, ist aber einfach nur extrem realistisch.

>> fünften Gang erreicht er aber Höchstgeschwindigkeiten von über 100 km/h. Wenn Sie tatsächlich einmal so schnell unterwegs sind, sollten Sie in Kurven aber besser Vorsicht walten lassen, denn Ihr Fahrzeug kann auch umkippen. Mit einem simplen Druck auf das Gaspedal richten Sie es wieder auf.

Steel Battalion kann ausschließlich mit dem Riesen-Controller gespielt werden. Auf den ersten Blick mag dieser zwar äußerst komplex erscheinen, viele der Knöpfe brauchen Sie aber nur wenige Male im ganzen Spielverlauf. Dennoch müssen Sie schon etwas üben, um absolut souverän Herr der Lage zu sein. Mit dem linken Joystick bewegen Sie Ihren Panzer nach links und rechts. Gleichzeitig ist an diesem Stick noch ein kleiner Mini-Stick angebracht, mit dem Sie die Sicht Ihres VTs regulieren können. Mit dem rechten Joystick bringen Sie Ihr Fadenkreuz in die richtige Position. Zwei Schussknöpfe stehen Ihnen zum Feuern zur Verfügung. Der hintere Abzug betätigt die Zweit-, der vordere die Hauptwaffe. Mit dem Lock-on-Button lassen sich zudem Gegner genau fixieren und exakter unter Beschuss nehmen.

Freunde rasanter Mech-Schlachten, wie beispielsweise in *Phantom Crash*, werden bei *Steel Battalion* lange Gesichter machen. Die Macher haben nicht nur bei der Steuerung auf einen hohen Grad an Realismus Wert gelegt, sondern auch beim Geschehen auf dem

Schlachtfeld. Strategisches Vorgehen ist angesagt, wenn Sie blind in eine Horde Gegner laufen, nimmt Ihr Schlachtross schnell erheblichen Schaden. In erster Linie haben Sie es mit herkömmlichen Panzern, Geschützen in Gebäuden oder anderen Vertical Tanks zu tun. Vor allem Letzteren sollten Sie mit der nötigen Portion Vorsicht gegenüberstehen, denn diese verfügen logischerweise über die größte Feuerkraft unter allen Gegnern. Um deren Geschossen auszuweichen, kommt neben Gas und Bremse auch das linke Pedal zum Einsatz. Dieses unterstützt im Verbund mit dem linken Joystick die Ausweich-Funktion Ihres VTs. So ist es Ihnen möglich, Sprünge nach vorne, links oder rechts zu machen. Vor allem wenn Sie in letzter Sekunde herannahenden Raketen ausweichen wollen, führt kein Weg an dieser Methode vorbei.

Damit Ihre Bemühungen in *Steel Battalion* von Erfolg gekrönt sind, müssen Sie viel Geduld aufbringen. Sollte Sie beispielsweise ein Gegner von hinten überraschen, dauert es seine Zeit, bis Sie Ihren Mech gedreht haben und Sie dem Widersacher eins überbraten können. Zudem dauert es auch seine Zeit, bis Sie herausfinden, welche Waffen Sie zur Bekämpfung welches Gegners aufladen sollten. Mitunter schlucken die Kontrahenten verdammt viele Treffer, da kann es schon mal passieren, dass Sie plötzlich ohne

MISSION BRIEFING

Annihilate 70% of the enemy forces.



There will be three enemy platoons near the landing point consisting of VTs and mobile cannons.

> Vor dem Einsatz gibt es genaue Infos.



> Wenn es kracht, dann ordentlich!

VERSTÄRKUNG » Punktesammeln lohnt sich auch in Steel Battalion!

FÜR IHR ABSCHNEIDEN in den einzelnen Missionen bekommen Sie Punkte. Je besser Sie sich schlagen, desto mehr Zähler werden es. Diese können Sie beispielsweise für neue Panzer oder die richtige akustische Untermalung in Form eines Ghettobusters verwenden.

1 COMBAT RESULTS MAIN WEAPON BUTTON --- OK

MISSION 01			
STATS	VT Damage		3000
	Op. Time Remaining	02:39	150
	Mission Clear	x001	3000
VEHICLES			
	MBT/M9 Daedalus	x004	160
	U-4 High-mobility Vehicle	x002	20
	Transport Trucks	x008	80
SPLY PTS		7050 (x2.0)	TOTAL SPLY PTS 20100
COMBAT PTS		7050 (x0.5)	TOTAL COMBAT PTS 3525

↑ Statistiken nach dem Ende jeder Mission zeigen Ihnen an, wie viele Punkte Sie ergattert haben. Je mehr, desto besser natürlich.

2 REINFORCEMENTS MAIN WEAPON BUTTON --- OK
SIGHT CHANGE STICK ON --- BACK
SIGHT CHANGE STICK ON --- HELP

MANUFACTURER	WM
GENERATION	1st
TYPE	LIGHT
GUIDED WEAPON	
OVERRIDE	
WEAPON	
OPTIONAL ARMOR	
FUEL TANK QTY.	
MAX SPEED	
STABILIZER	
DURABILITY	
TORQUE POWER	
VEERING EFFICIENCY	
FUEL LOAD CAPACITY	
SUPPLY PTS	20100

Falchion 2500pts

BACK

↑ Ein neuer Panzer gefällt? Der Falchion ist das erste zusätzliche Modell, das Sie sich zulegen können. Außerdem ist dieser VT nicht teuer.

3 BOOM BOX MAIN WEAPON BUTTON --- OK
LOCK ON BUTTON --- BACK

VOCE di DEA <<SELECT

LOAD
UNLOAD

MAX 12 STD 10 CRNT 10

COMPLETE

↑ Selbst ein Radio können Sie sich besorgen. Verschiedene Musikkassetten dürfen da auch nicht fehlen, dann ballert es sich gleich viel besser.



↑ Getroffen! Diese Ansicht sollten Sie vermeiden.



↑ Wenn Sie zu schnell sind, kippt Ihr Panzer um.



↑ Auf diesen Mech dürfen Sie nicht ballern, der gehört zu Ihrem Team.

» Munition dastehen und die Mission erneut starten müssen.

Auch bei der Grafik haben die Entwickler auf eine realistische Umsetzung Wert gelegt. Diese ist daher in tristen Farben gehalten, denn in einem Krieg geht es nun mal schmutzig zur Sache. Der Look des Spiels ist in der Tat sehr realistisch. Bedauerlich ist allerdings die kurze Sichtweite. Dies liegt vor allem am erhöhten Nebel- und Rauchaufkommen auf den Schlachtfeldern. Für unseren Geschmack war das zu viel des Guten. Noch dazu poppen in schöner Regelmäßigkeit Objekte ins Bild, erschrecken Sie also nicht, wenn aus heiterem

Himmel ein bis an die Zähne bewaffnetes, feindliches Gebäude direkt vor Ihnen steht. Die Explosionen feindlicher Robo-Panzer werden hingegen spektakulär in Szene gesetzt. Vor allem die Animationen der dahinscheidenden Mechs sind sehr gelungen.

Solidere Arbeit hat Capcom beim Sound geleistet. Die Soundeffekte klingen bombastisch und über eine Dolby-Digital-Anlage kommt eine superrealistische Atmosphäre rüber. Sogar Funksprüche der Kollegen wurden integriert. Diese bekommen Sie auf verschiedenen Kanälen zu hören, die Sie über einen Drehregler am Controller anpeilen können.



BONUS INFO

» ZAHLTAG

Ihnen stehen Supply-Punkte zur Verfügung, die Sie in Ihre Ausrüstung investieren können. Wenn Ihr Kampfroboter explodiert, können Sie sich mit den restlichen Punkten einen neuen kaufen. Ist Ihr Punktevorrat jedoch erschöpft, heißt es GAME OVER.



MANFRED MEINT:

200 Euro sind definitiv kein Pappenstiel. So viel müssen Sie für das Spiel mitsamt Riesen-Controller hinblättern. Ob sich das Paket bei uns zum Verkaufsschlager entwickeln wird, bleibt deswegen abzuwarten. Mit dem richtigen Ambiente (dunkles Zimmer, gute Hi-Fi-Anlage) macht Steel Battalion aber auf jeden Fall mächtig Laune. Allerdings sind die insgesamt 24 Missionen mitunter doch ziemlich langatmig ausgefallen, vor allem da sich Ihr Fahrzeug doch sehr träge steuert.

GRAFIK

73%

SOUND

77%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



POSITIV

- REALISTISCHE ATMOSPHÄRE
- GELUNGENE EXPLOSIONEN UND ANIMATIONEN BEI DER ZERSTÖRUNG FEINDLICHER EINRICHTUNGEN



NEGATIV

- DAS REALISTISCHE GAMEPLAY ERFORBERT VIEL GEDULD UND ÜBUNG.
- DURCH NEBEL UND RAUCH IST DIE WEITSICHT SEHR KURZ AUSGEFALLEN.
- POP-UPS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

72%

I BELIEVE I CAN FLY



MX Superfly

FEATURING
RICKY CARMICHAEL

Die ultimative Kombination aus...



Motocross



Supercross



Freestyle



März 2003



www.mxsuperfly.com

PlayStation 2



© 2003 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. THQ, the THQ logo and the MX Superfly logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All Rights Reserved. "X" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. © 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und Xbox-Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



Folgen Sie Indiana Jones in eine Zeit, als Archäologen nicht nur einen Klappspaten, sondern auch eine geladene Waffe brauchten.

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

KURZ & KNAPP

DER BELIEBTESTE
Archäologe der
Welt prügelt und
rätselt sich durch
die 30er-Jahre.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: THE COLLECTIVE

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

TERMIN: ENDE MÄRZ

SPIELER: 1

WEBSITE:

WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/INDIANA/

IN BESTER INDIANA-JONES-MANIER hat es dieser Test in die aktuelle Ausgabe geschafft, die Sie jetzt in Ihren Händen halten. Fast wäre der finalen Version dieses Spieles dasselbe Schicksal widerfahren wie *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, doch unmittelbar vor Redaktionsschluss erreichte uns nach diversen Testversionen, die jedoch wieder zurückgezogen wurden, doch noch die lokalisierte deutsche Version aus den heiligen Hallen von Electronic Arts.

Die Zeiten, in denen sich die Abenteuer des Indiana Jones ausschließlich auf der Kinoleinwand abspielten, sind schon lange

vorbei. Der dritte und letzte Film *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* kam 1989 in die Kinos. Obwohl sich seitdem die Gerüchte um einen vierten Film hartnäckig halten, ist Indy inzwischen, wie es scheint, zum digitalen Videospiel-Helden mutiert. Kein leichtes Unterfangen für die Entwickler. Denn jede Versoftung muss sich nicht nur mit den zum Kultstatus avancierten Filmen messen, sondern auch mit dem Computerspiel *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, das in Fankreisen zu den besten Spielen aller Zeiten zählt.

Es sind große Fußstapfen, in die *Indiana Jones und die Legende der*



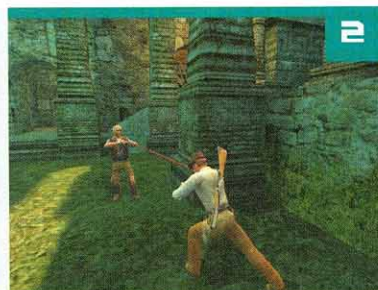
NEHMT DAS, IHR SCHURKEN! >>>

Eine Einführung in die archäologische Feldforschung

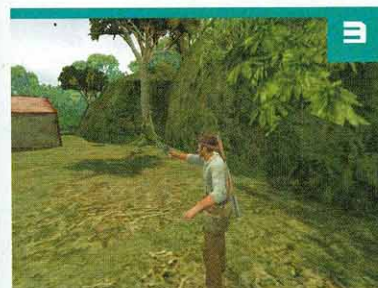
AUF SEINEM WEG zur Kaisergruft findet Indiana Jones die verschiedensten Waffen. Hier eine kleine Auswahl:



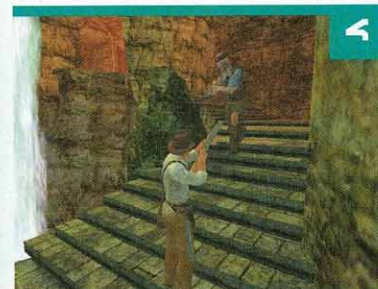
1 **FAUSTKAMPF** Ein Revolver hat sechs Schuss. Fäuste muss man nicht nachladen.



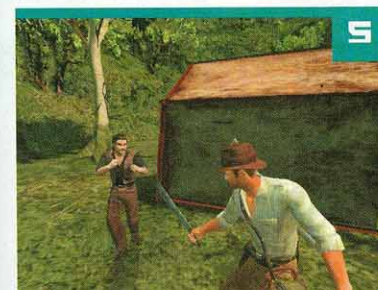
2 **PEITSCH** Zwirbelt ohne Ende und kann die Gegner sogar fesseln.



3 **WEBLEY** Indys Revolver hat ihm schon in den Filmen gute Dienste erwiesen.



4 **SCHROTFLINTE** Sehr hohe Durchschlagskraft. Das Beste für eine Schießerei.



5 **MACHETE** Immer noch besser als gar keine Waffe.

INDIANA JONES

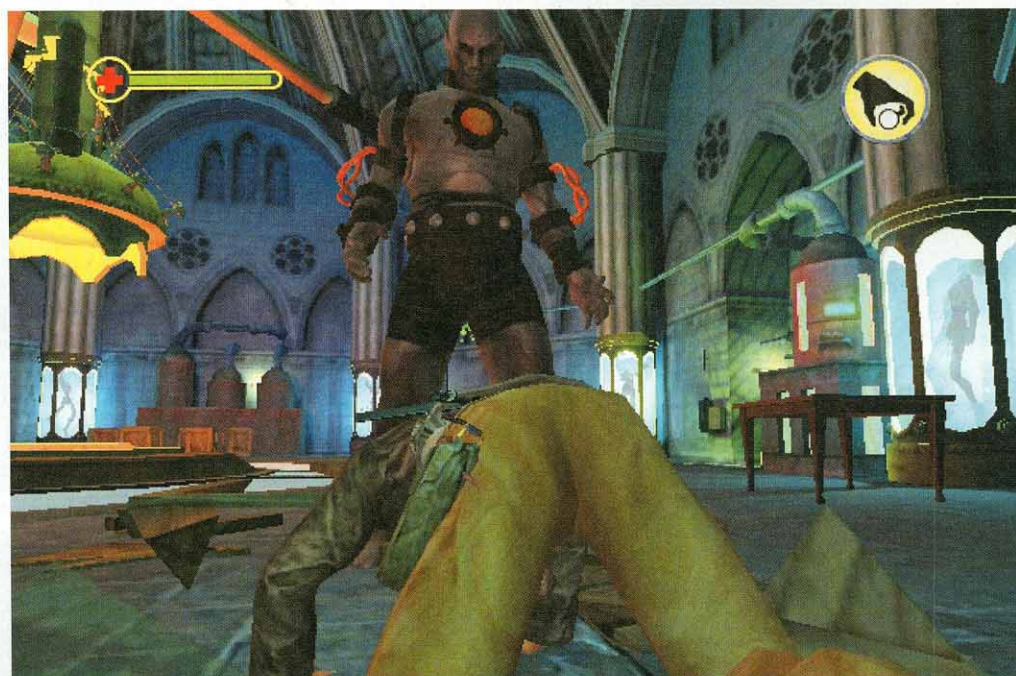
TEST



Im Abenteuer-Modus schaltet die Steuerung um.



Drei Grabräuber legen sich auf Ceylon mit Indy an.



Der Endgegner im Laboratorium der alten Festung ist ein sehr harter Brocken, wie Indy gerade feststellen musste.

„Das Schicksal der Welt steht auf dem Spiel und Indy muss so schnell wie möglich das Herz des Drachens erbeuten.“

>>> *Kaisergruft* als dritter offizieller Ableger der Kinoserie – nach *Fate of Atlantis* und *Indiana Jones und der Turm von Babel* – treten muss.

Wir schreiben das Jahr 1935. Doktor Henry Jones jr. hat seine Professoren-Nickelbrille und das Vorlesungsverzeichnis eingemottet und begibt sich mit Fedora-Hut und Bullenpeitsche in ein Abenteuer, das wohl nur er alleine archäologische Feldforschung nennt. Auf der Insel Ceylon (dem heutigen Sri Lanka) vermutet er nämlich in den Kammern eines frühgeschichtlichen Tempels eine sagenhafte Statuette, die seiner Meinung nach unbedingt in ein Museum gehört (Kenner des dritten Teils wissen wohin der Hase läuft, gel?). Doch unser abgebrühter Archäologe staunt nicht schlecht, als er in den tiefsten Dschungel-Ruinen auf deutsche Grabräuber stößt, die unter dem Kommando eines gewissen Oberst von Beck selbst nach dem wertvollen Kleinod suchen.

Erst später soll sich herausstellen, dass die gesuchte Statue eines der drei Teile ist, die man benötigt, um den Spiegel der Träume zusammenzusetzen, der es erlaubt, die Gruft des ersten Kaisers von China zu betreten. Schnell wird Indy das Interesse der Nazis an der verschollenen Kaisergruft klar: Soll in ihr doch eine magische, schwarze Perle ihre letzte Ruhestätte gefunden haben, die den mystischen Namen „Das Herz des Drachen“ trägt. Der Besitzer dieses

magischen Artefakts soll der Legende nach die bedingungslose Kontrolle über ganze Menschenmassen haben.

Das Schicksal der Welt steht also auf dem Spiel und Indy muss alles daran setzen, den Nazis zuvorzukommen, und er muss die drei Teile des Spiegels der Träume zusammentragen, die sich auf Ceylon, in Prag und in Istanbul befinden.

So weit zur epischen Story. In den Ruinen des Dschungel-Tempels übernehmen Sie die Steuerung von Indiana Jones. Gleich zu Beginn zeigt sich die Handschrift des Programmerteams von The Collective. Diese Burschen hatten schon mit der Umsetzung der *Buffy*-Fernsehserie ein glückliches Händchen bewiesen und eine sehr gelungene Mischung aus Action-Adventure und Beat 'em Up abgeliefert. Für *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* hat man jetzt auf dieselbe Spiele-Engine zurückgegriffen. Alte *Tomb Raider*- oder *Buffy*-Veteranen dürften sich bei *Indiana Jones* sofort heimisch fühlen. Genau wie beim Spiel um die beliebte Vampir-Jägerin haben die Entwickler ein umfangreiches Kampfsystem integriert. Sollte Indy mal in eine Horde Gegner laufen, so kann er sich standardmäßig mit seinen Fäusten zur Wehr setzen. Mit dem A-Knopf teilt er einen kurzen, wuchtigen Schlag aus, während er mit dem X-Knopf eine Gerade lossausen lässt. Kombiniert >>>

DER DIGITALE INDOY >>> Die Videospiel-Vorgänger

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE der Kaisergruft ist das dritte Spiel, welches den Kult-Archäologen auf ein eigenes Abenteuer schickt. Ein guter Grund für einen Rückblick.

1



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (PC, AMIGA)

Für viele Veteranen zählt dieser Titel noch immer zu den besten PC-Spielen aller Zeiten. Zusammen mit seiner alten Studienkollegin Sophia Hapgood macht sich Indy auf, das Geheimnis des versunkenen Kontinents Atlantis zu erforschen und stößt in diesem Point&Click-Adventure auf böse Nazis, eigenwillige Kamele und uralte Götter.

2

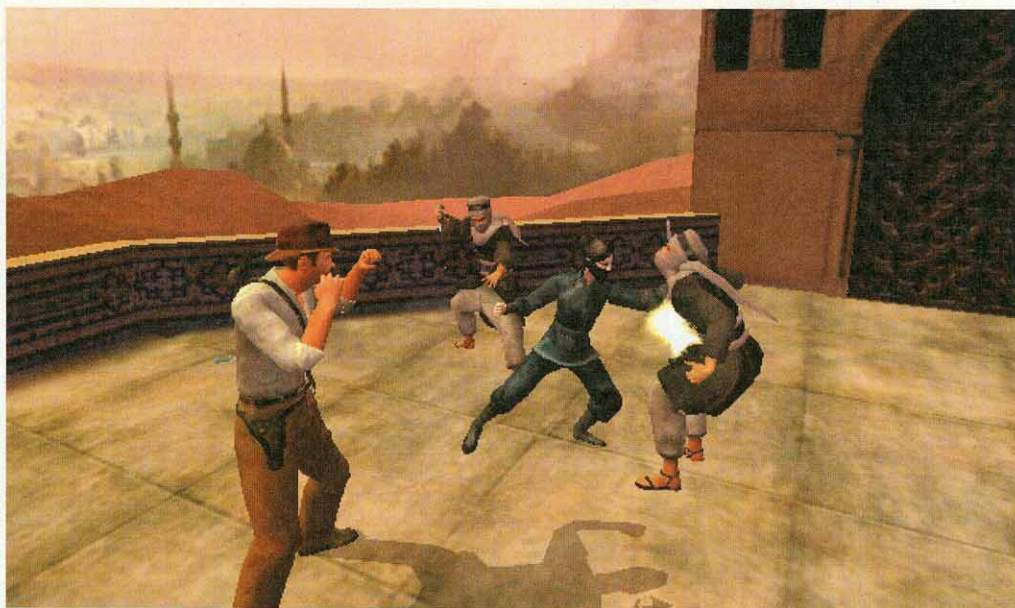


INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL (PC, N64)

Im Zuge des Erfolges der *Tomb Raider*-Serie versuchte man bei LucasArts etwas Ähnliches auf die Beine zu stellen und schickte Indiana Jones ins Rennen. Leider hat man sich nicht so recht getraut, etwas Eigenes aus dem *Tomb Raider*-Spielprinzip zu machen, so dass *Indiana Jones und der Turm von Babel* trotz interessanter Story nur eine gute Kopie wurde.

>>> man diese beiden Varianten miteinander, lassen sich kräftige Combos zusammenstellen, die so manchen Übeltäter recht schnell auf die Matte befördern. Trotzdem ist der Kampf mit blanken Fäusten nur dann zu empfehlen, wenn man gerade nicht auf richtige Waffen zurückgreifen kann. Diese liegen teilweise recht gut versteckt in den Levels herum und auch der eine oder andere Gegner lässt ab und zu mal ein Maschinengewehr oder ein Messer fallen. In Zeiten von Munitionsknappheit lassen sich auch Stühle, Tischbeine oder Weinflaschen zur Nahkampfwaffe zweckentfremden.

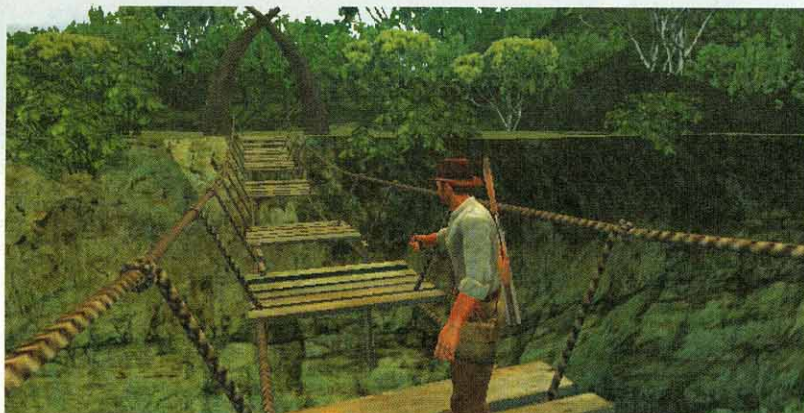
Auffällig ist, dass man bei *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* im Gegensatz zu den Genre-Kollegen sehr häufig kämpft. Jedoch wurde von Entwicklerseite dafür gesorgt, dass das Geschehen niemals zu einem Beat 'em Up mutiert. Die Vielzahl der Waffen überlässt es dem Spieler jederzeit, zwischen Nah- (sehr



Mei Ling, die weibliche Hauptdarstellerin, lässt es sich nicht nehmen, Schläge auszuteilen.



Indy überlegt, ob die astronomische Uhr in einem Zusammenhang mit der Wandzeichnung steht.



Filmkenner werden sich jetzt bestimmt an Indiana Jones und der Tempel des Todes erinnern.

riskant) oder Fernkampf (kostet wertvolle Munition) zu wählen.

Genretypisch sind natürlich auch jede Menge Geschicklichkeitsproben zu bewältigen. In jedem Level gilt es, wohlbehalten alle Gefahren zu überwinden, um dann den Ausgang zu finden. Mit der B-Taste kann Indy zu einem gepflegten Hüpfen ansetzen, um somit 'höhere Plattformen zu erreichen oder Abgründe zu überwinden. Daneben hat der Archäologe natürlich auch seine Peitsche im Gepäck. Diese kann er nicht nur zur Feindbekämpfung einsetzen, sondern auch um Vorsprünge wickeln und sich somit im Tarzan-Stil über besonders breite Gräben hangeln. In unregelmäßigen Abständen schaltet das Spiel übrigens in einen so genannten Abenteuer-Modus um. Hier hat Indy meistens besonders knifflige Fallen zu überwinden. Ab diesem Moment geht die Kamera in die Vogelperspektive und Sie müssen den

Archäologen durch eine Kammer voller mit Fallen gespickter Bodenplatten bewegen. Indy kann sich jetzt nur noch von Feld zu Feld bewegen und Sie müssen ihn im richtigen Moment springen oder abrollen lassen.

Jeder Level ist sehr groß und voller abwechslungsreicher Herausforderungen. Sollten Sie jedoch einmal kurz vor Schluss den heldenvollen Archäologen-Tod sterben, offenbart sich der größte Makel des Spiels. Da es nämlich keine Rücksetzpunkte gibt, dürfen Sie nach der Game-Over-Animation den kompletten Abschnitt noch einmal spielen. Das zehrt besonders an den Nerven, weil der komplette Level zuvor noch einmal neu geladen wird. So etwas muss in Zeiten von Quicksave einfach nicht mehr sein.

Technisch gibt sich das neue *Indiana Jones*-Spiel solide und ohne Schwächen. Allerdings sieht man so gut wie nie eindrucksvolle Spezial-Effekte. Höchstens wenn in den

>>> BONUS INFO

>>> GESCHICHTSPATZER TEIL 1

Indys Reiseroute wird genau wie in den Filmen mit einem roten Strich angezeigt, der über eine Landkarte zieht. Man muss jedoch kein Geschichtsprofessor sein, um zu bemerken, dass die Landkarte nicht aus den 30er-Jahren stammt, sondern die aktuellen geographischen Verhältnisse wiedergibt.

>>> GESCHICHTSPATZER TEIL 2

Im Spiel lehrt Indy bereits am New Yorker Barnett College. Anfang 1935 war unser guter, alter Archäologe doch noch in den Diensten der Princeton University. Erst 1937 wechselte er nach einem kleinen Abstecher beim Marshall College in Connecticut nach New York.

>>> HUT AB!

Wenn Indy von den Feinden richtig in die Mangel genommen wurde, verliert der gute Mann seinen Hut. Echte Fans werden natürlich alles riskieren, die Kopfbedeckung wieder einzusammeln.

DIE NACHT DES HORROR-ALLIGATORS >>> Der erste Endgegner!

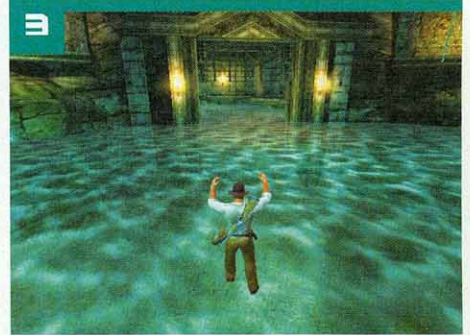
IN DEN TIEFEN eines ceylonesischen Tempels macht Indy die Bekanntschaft mit einer riesigen Killerbestie. Mit brachialer Gewalt kommen Sie hier nicht weit. Um die Bestie zu besiegen, muss Indy seine grauen Zellen anstrengen.



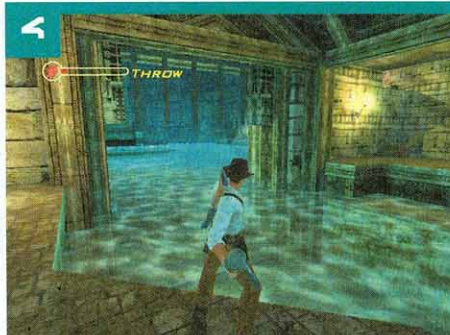
1 Der Tempelschatz wird von einem Riesen-Alligator bewacht. Ein Kampf wäre aussichtslos.



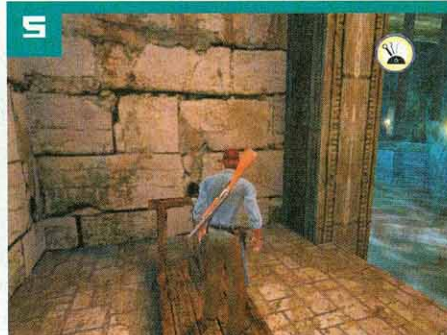
2 Mit einem gezielten Wurf lockt Indy das fiese Monster in die andere Richtung.



3 Während der Alligator abgelenkt ist, kann Indy in die Kammer schwimmen.



4 Ein paar weitere Würfe und wir locken das Monster in diese Kammer.



5 Ist das Vieh da, zieht Indy den Hebel und lässt das Gitter runter.



6 Da guckt er. Jetzt können wir uns in der Schatzkammer frei bewegen.

>>> BONUS INFO

AUSRÜSTUNG
Sollten Sie im Kampf Ihre Waffe verlieren, sind Sie gut beraten, diese so schnell wie möglich wieder einzusammeln. Die Feinde stürzen sich nämlich auf ihre verlorene Ausrüstung und setzen sie gegen Sie ein.



↑ Und wieder einmal hat Indy eine zeitsparende Abkürzung gefunden.

„Der Original-Synchronsprecher leiht Indy seine Stimme.“

>>> Zwischensequenzen ganz nah an die Gesichter heranzoomt wird, können Grafik-Genießer mal erfreut die Augenbraue heben. Auf demselben Niveau ist auch der Sound. Die Sprachausgabe ist brillant. Während die englischsprachige Welt mit einem nuscheligen Harrison-Ford-Imitator vorlieb nehmen muss, wird der deutsche Sprachraum mit der Original-Synchronstimme beglückt. Die Musik kann da leider nicht mithalten. Bei *Fate*

of Atlantis und *Der Turm von Babel* wurde eine eigene Interpretation der Indy-Titelmusik integriert, die das Kino-Ambiente noch verstärken. Nach solchen musikalischen Schmankerl lauscht man bei *Die Legende der Kaisergruft* vergebens. Auch während des Spieles dümpelt die Musik eher lustlos vor sich hin und drängt sich nur ab und an in den Vordergrund, wenn ein Endkampf bevorsteht.



JEAN MEINT:

Kennen Sie *Buffy the Vampire Slayer* für die Xbox? Ja? Dann kennen Sie auch schon *Indiana Jones*. Die frappierende Ähnlichkeit des Spielprinzips legt die Vermutung mehr als nahe, dass man einfach die alte *Buffy*-Engine genommen hat und Schlagvarianten an *Indiana Jones* angepasst hat. Es ist zwar immer noch sehr gut spielbar. Doch mehrere kleine Patzer (z. B. die Weltkarte) erwecken den Eindruck, dass man sich nur sehr halbherzig mit dem Archäologen beschäftigt hat.

GRAFIK
78%

SOUND
80%

MULTIPLAYER
—

XBOX LIVE
—



POSITIV

- + GELUNGES INDIANA-JONES-FLAIR
- + ORIGINAL SYNCHRONSPRECHER
- + GUTES KAMPFSYSTEM
- + VIELE WAFFEN

NEGATIV

- KEINE RÜCKSETZPUNKTE
- GRAFISCH NICHT REVOLUTIONÄR
- TEILWEISE EINTÖNIGE MUSIK



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%



↑ Wenn Sie kein Infrarotsichtgerät besitzen, können Sie die Laserstrahlen auch mit dem Feuerlöscher sichtbar machen.



↑ Entdeckt! Jetzt heißt es bloß abhauen.



↑ Die Wachen fallen auf den Karton rein.



↑ Setzen Sie ihn schnell außer Gefecht.

Mit Metal Gear kommt nun eines der coolsten Action-Spiele für die Xbox.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

KURZ & KNAPP

GEHEN SIE IN DER Urmutter der modernen Stealth-Action mit Solid Snake und Co. auf Terroristenjagd.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: KONAMI

PUBLISHER: KONAMI

TERMIN: 7. MÄRZ

SPIELER: 1

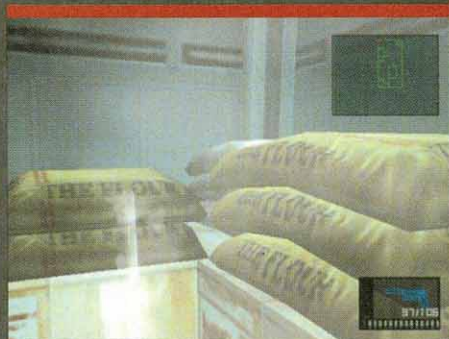
WEBSITE:
WWW.KONAMIJP.COM/MGS2_SUB

VIER LANGE JAHRE ließ Hideo Kojima die versammelte Spielgemeinschaft nach dem Mega-Erfolg von *Metal Gear Solid* warten, bis er seinen Superagenten Solid Snake wieder auf eine Mission schickte. Auf der PS2 war das Sequel ein Bombenerfolg, auch wenn nicht alle Fans von Kojimas eigenwilliger Kreation begeistert waren. Die Legende Solid Snake macht jetzt die Xbox unsicher, wenn auch nur in der Nebenrolle.

Zur Story: Die Baupläne für den mechatronischen Panzer Metal Gear sind im Internet aufgetaucht. Jede Regierung mit genügend

finanziellen Mitteln ist nun in der Lage, sich seine eigene nukleare Armee aufzubauen. Klar, dass Snake nicht einfach nur ruhig zuschauen kann, und so gründet er mit seinem Freund Hal „Otacon“ Emmerich die Anti-Metal-Gear-Organisation Philanthropy (Menschenliebe). Ein anonymes Hinweis, der besagt, dass ein neuartiger, von den Marines entwickelter Metal Gear zum Test bereitsteht, lockt Snake auf einen riesigen Frachttanker. Kurz nach dessen Eindringen wird der Tanker von einer russischen Privatarmee gekapert. Diese wiederum ist aber nur Handlanger von keinem Geringeren als Snakes Erzfeind Revolver Ocelot. Er hat es auf den Metal Gear Ray abgesehen

EIN AUGE FÜRS DETAIL » MGS 2 unter die Lupe genommen



» Fast alles lässt sich im Spiel demolieren: Melonen zerplatzen und Flaschen zerspringen.



» Mit der Kamera lassen sich kleinste Details vergrößern. Hier ein abgeschossener Betäubungspfeil.



» Poster für die Männerwelt: Diese FHM-Schönheit hat es sicher nicht nur Snake angetan.

» BONUS INFO

» BLINDFLUG

In den Snake Tales müssen Sie sich ohne Radar auf dem Tanker oder der Big Shell zurechtfinden. Warum allerdings hier darauf verzichtet wurde, ist uns nicht klar, gestalten sich die Missionen doch nur mit dem Sensor aufgrund der festen Kamera als unnötig schwer.

» SNAKE IST BLAU

Durch zwei kleine Änderungen unterscheidet sich das Hauptspiel bei der Xbox von der PS2-Version. In Infrarotsicht zeigt sich die Umgebung nun im Splinter Cell-typischen Blau anstelle des ursprünglichen Rot.

» EISBERG VORAUS

Kommen Ihnen die Namen des wasserstoffblonden Protagonisten und seiner Codec-Geliebten nicht bekannt vor? Genau. Jack und Rose hat sich Kojima nämlich vom Oberschnulzenfilm *Titanic* abgeschaut.



↑ In der Ego-Perspektive können Sie um einiges genauer zielen.

» und selbst Snake ist nicht in der Lage, ihn aufzuhalten. So währt das Wiedersehen mit Solid Snake nicht lange: Der Tanker kentert und versinkt mit Solid an Bord im Atlantik ...

Die Legende tot? Scheint so, denn hier endet leider schon der spielbare Abschnitt mit Snake. Die Story setzt zwei Jahre später wieder ein. Direkt an der Stelle des Tankerunglücks wurde eine Reinigungsanlage, die Big Shell, gebaut. Terroristen, die sich „Sons of Liberty“ nennen, haben besagte Plattform besetzt, den amerikanischen Präsidenten als Geisel genommen und fordern nun 30 Milliarden Dollar. Andernfalls drohen die Terroristen die ganze Anlage zu sprengen, was katastrophale Folgen für die Umwelt hätte. Das Militär betraut einen Elitekämpfer, Codename Raiden, mit der Befreiung des Präsidenten.

Kojimas Strategie, Snake nur eine Nebenrolle zukommen zu lassen, ist nicht ganz so gut bei

den Spielern angekommen wie erwartet. Bei *Substance* verspricht Konami deshalb, nun tatsächlich mehr Substanz ins Spiel zu bringen. Und das sieht folgendermaßen aus: Neben den bekannten Specials wartet *MGS 2: Substance* mit 500 zusätzlichen Bonusmissionen, davon knapp 350 VR-(Virtual-Reality)-Missionen, auf. In der tristen Trainingsumgebung der Virtual Reality können Sie in vier verschiedenen Modi Ihre Schleich-, Schieß- und Angriffsfertigkeiten vervollkommen. Die reinen VR-Missionen sind aber eher etwas für *MGS*-Fans als für durchschnittliche Action-Spieler, da sie weder grafisch noch spielerisch große Abwechslung bieten. Die drei von Beginn an verfügbaren Modi Sneaking Mode, Weapon Mode und First Person Mode langweilen nach gewisser Spieldauer trotz des steigenden Schwierigkeitsgrades. Mehr Laune macht da der Variety-Modus, obwohl dieser auch nur eine Kombination aus den drei

anderen Modi ist. Wer sich an den VR-Missionen satt gesehen und gespielt hat, kann sich an den Alternativ Missions versuchen. Diese finden im Gegensatz zu der spartanischen VR-Umgebung in Bereichen des Hauptspiels statt, sind aber ebenfalls in vier unterschiedliche Modi unterteilt. Mal müssen Sie dann im Elimination Mode alle Gegner ausschalten, im Bomb Disposal Mode Bomben entschärfen, im Hold up Mode Wachen gefangen nehmen oder sich ganz kurios im Photograph Mode mit der Digi-Cam als Fotograf betätigen.

Das Reizvollste an den ganzen Zusatzmissionen sind aber die Snake Tales. Die fünf Geschichten geben einen kurzen Einblick, wie das Spiel wohl ausgesehen hätte, wenn nicht Raiden, sondern Snake der spielbare Charakter gewesen wäre. Neben den 500 Bonusmissionen erwartet den Spieler

EINDRINGLINGS-ALARM

Entdeckt zu werden hat bei *Metal Gear Solid* noch nie „Game Over“ bedeutet. Sie müssen nur abwarten und den Wachen nur lange genug aus dem Weg gehen. Finden die Wachen nichts Auffälliges, wird der Alarm wieder eingestellt.



» Entdeckt! Die Wache wird gleich Unterstützung rufen. Verziehen Sie sich.



» Ihr Radar ist nun nutzlos. Zudem sind die Wachen noch hellhöriger als sonst.



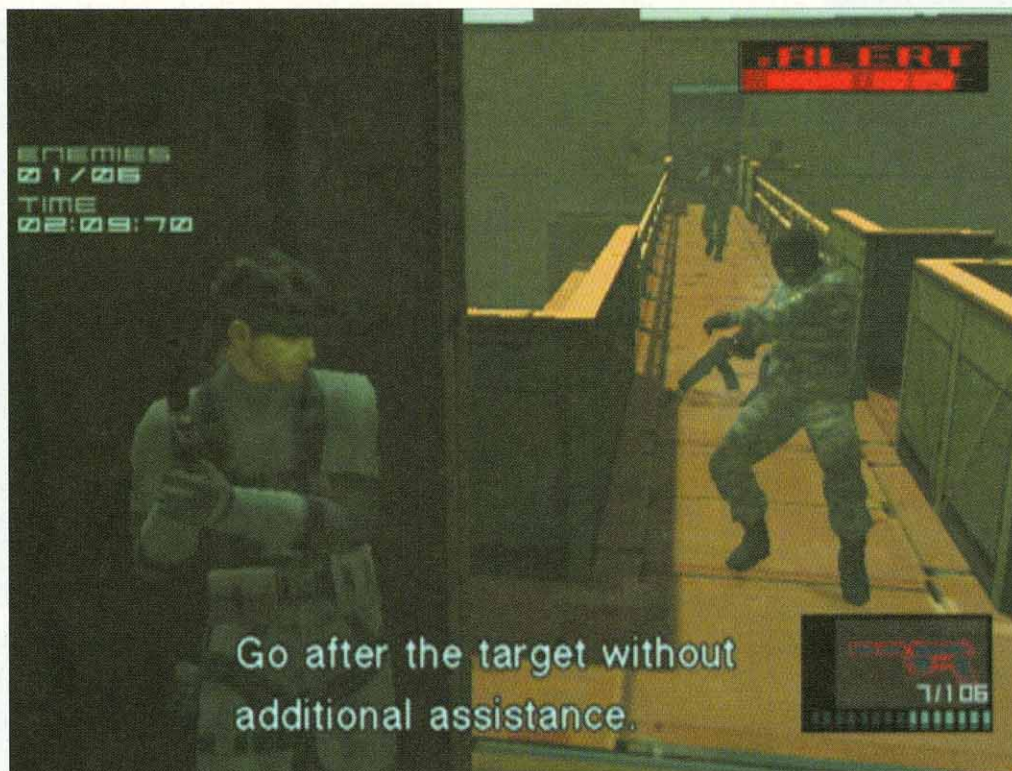
» Verstecken Sie sich am besten irgendwo, bis der Alarm vorbei ist. Danach ...



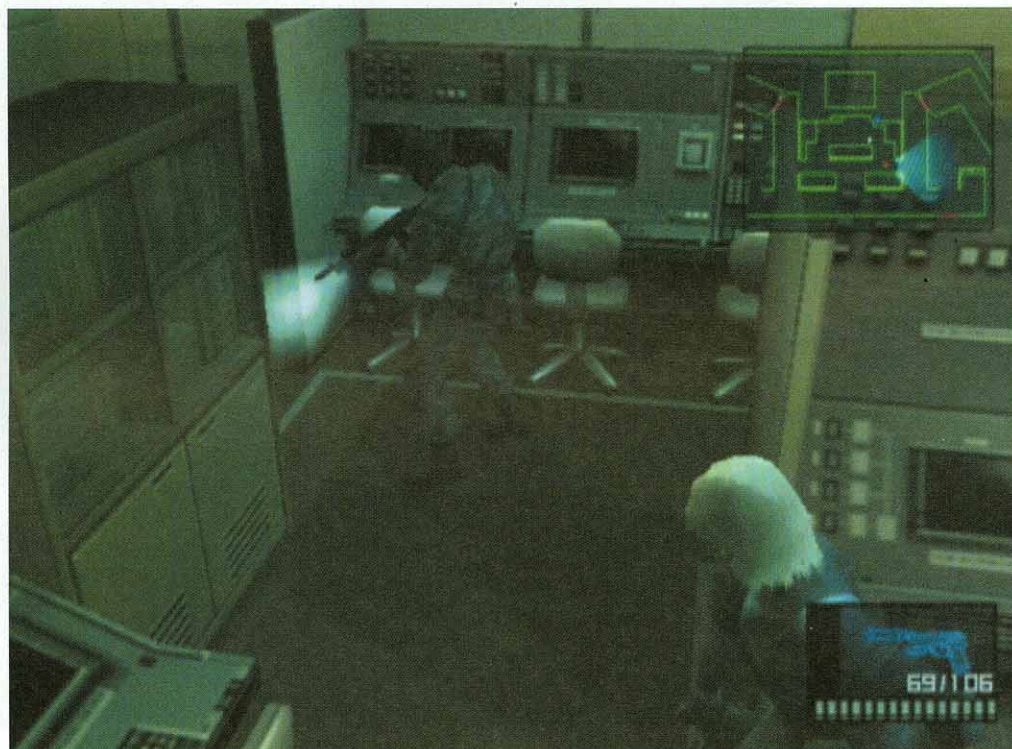
» ... verfügen Sie wieder über Radar. Aber Vorsicht! Die Wachen patrouillieren noch.



» Wenn der grüne Balken verschwindet, haben die Wachen Sie wieder vergessen.



↑ Ein Großalarm stört nicht nur Ihr Radar, es hetzt Ihnen auch noch Elitetruppen auf den Hals.



↑ Timing ist der Schlüssel zum Erfolg bei *Metal Gear Solid 2*.

„Drücken Sie sich an die Wand und spähen Sie um die Ecke.“

» aber nichts Neues. Selbst die Steuerung wurde 1:1 von der PS2 übernommen. Aus der Vogelperspektive und mit fest eingestellter Kamera erkunden Sie Ihre Umgebung. Drücken Sie sich dabei an eine Wand, schwenkt die Kamera nach oben und zeigt Ihnen den um die Ecke liegenden Bereich. So vermeiden Sie es, dem nächsten schwer bewaffneten Soldaten direkt in die Arme zu laufen. Falls das doch mal passiert, dann hilft nur noch Flucht oder rohe Gewalt. Betäubte und getötete Soldaten sollten Sie in Spinden verstecken oder über Bord werfen, denn wenn ein Kollege darauf stößt, löst dieser Alarm aus. Die feindlichen Soldaten

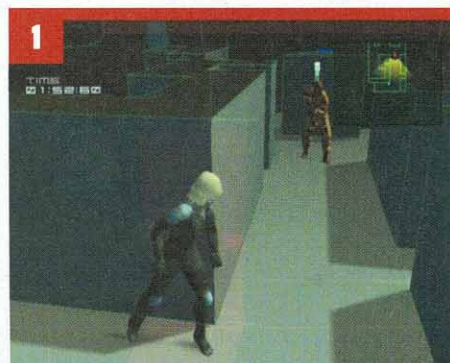
sind nicht nur konkurrenzlos gut animiert, sondern ganz schön schlau. Fußspuren sowie ein verdächtiges Niesen hetzen Ihnen ganz schnell die Verfolger auf den Hals. Die von Kojima zu Rate gezogenen Militärexperten haben offenbar gute Arbeit geleistet.

Bei so viel Action ist es besser, unentdeckt zu bleiben. Denn wer sich angesichts der intelligenten Enemy-KI nicht unauffällig durch das Spiel bewegt, steht zwar nicht ganz so schnell wie bei *Splinter Cell* vor dem „Game Over“, hat aber mit den Wachen seine liebe Mühe und Not. Vor allem, da Sie zu Anfang nur mit einer Betäubungspistole

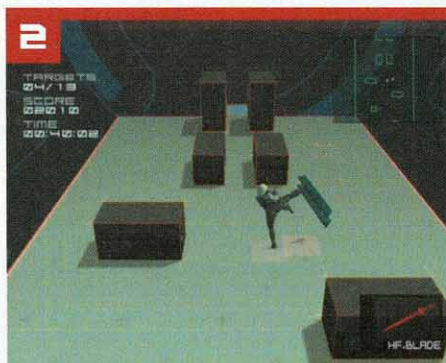
BONUS INFO

» BLASENSCHWÄCHE
Der Humor der Programmierer nimmt im Laufe des Spiels immer kuriosere Formen an. Werden Sie in Strebe L von keiner Wache entdeckt, pinkelt ein Soldat vom Dach direkt auf Sie herunter.

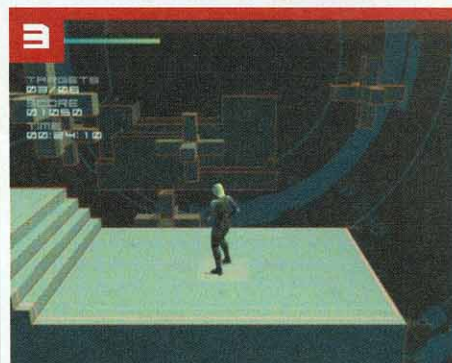
VR KUNG-FU» So wird der Soldat der Zukunft trainiert.



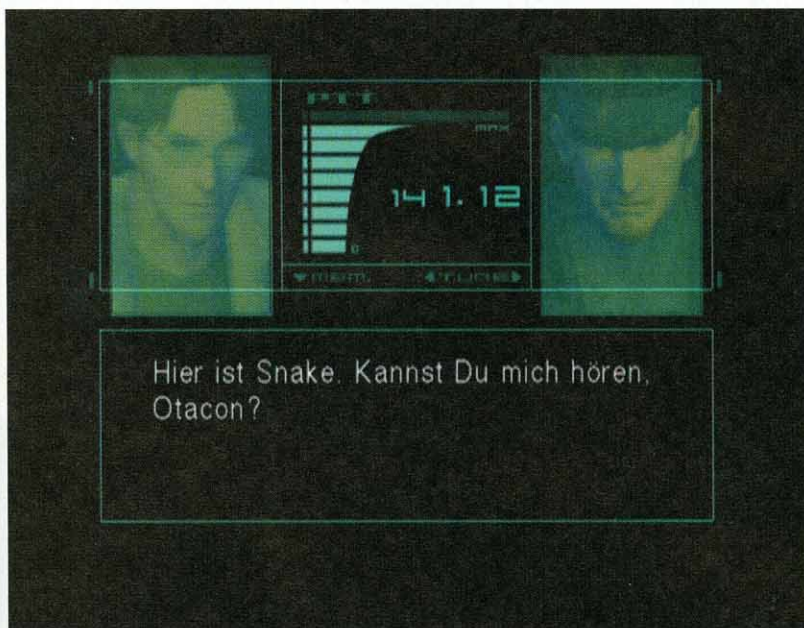
1 Das war's. Bei dieser VR-Mission wurden Sie leider entdeckt.



2 Trainieren Sie den Nahkampf. Im Spiel wird er noch mal Ihren Hintern retten.



3 Der Umgang mit den Waffen will gelernt sein. Die VR-Missionen behandeln auch das Thema.



Hier ist Snake. Kannst Du mich hören, Otacon?

↑ Codec-Sequenzen bis zum Abwinken. Bei MGS 2 wird jede Kleinigkeit über Funk erörtert.

» bewaffnet sind. Es müssen aber nicht immer Waffen sein, die Sie unbeschadet ans Ziel bringen. Sie können die Wachen auch mit günstig platzierten Männermagazinen ablenken. Phosphorgranaten setzen gleich mehrere Soldaten außer Gefecht, während Düppelgranaten vorübergehend elektronische Geräte wie Wachdrohnen und Kameras stören. Allerdings beeinträchtigen diese auch Ihr eigenes Radar.

Dieses leistet Ihnen, wie auch schon bei *Metal Gear Solid*, wieder gute Dienste. Es fungiert als Umgebungskarte und zeigt Ihnen gleichzeitig das Sichtfeld und die Position gegnerischer Soldaten an. Anders als im Vorgängerspiel müssen Sie die Umgebungsdaten für das Radar aber erst von speziellen „Node“-Stationen herunterladen. Grafisch setzte *MGS 2* auf der PS2 Akzente, die Hardware der Xbox nutzt *Substance* leider nicht aus. Die Umsetzung ist teilweise sogar recht schlimm geworden. Slowdowns bei den Boss-Kämpfen und Grafikfehler sowie Ruckler sind keine Seltenheit. Die Gänge der Big Shell und des Tankers strotzen auch nicht gerade vor lebhaften Texturen, passen aber wenigstens zum Geschehen. Ganz anders die Skyline von New York, die nicht nur wegen des Regens fad wirkt. Trotzdem, *MGS 2* sieht immer noch

unverschämt gut aus. Das liegt vor allem an den gelungenen Charaktertexturen und den opulent ausgestatteten Levels. Dieser Detailreichtum erlaubt es dem Spieler auch, mit der Umgebung zu interagieren, selbst wenn es gar nicht vonnöten ist. Nicht unbedingt sein müssen hätten auch die vielen Zwischensequenzen. Rund ein Drittel der 15 Stunden Spielzeit ist man damit beschäftigt, Codec-Anweisungen und Dialogen zuzuhören. Unnötig waren auch die offensichtlichen Parallelen zu *Metal Gear Solid*. Der ganze Storyaufbau ähnelt sehr dem Vorgängerspiel. Leider bietet das bis auf nette Wiedererkennungseffekte wenig Abwechslung. Für den Soundtrack war Konami das Beste gerade gut genug. Kein Geringerer als Hollywood-Komponist Harry Gregson-Williams (*The Rock*, *Armageddon*) sorgt für die perfekte akustische Untermalung.

Wie man sehen kann, ist Kojima ein Perfektionist, aber kein humorloser. So schmücken anziehende Poster des Männermagazins *FHM* die kahlen Wände des Tankers und der Big Shell, stolpern Sie über eingeschlafene Soldaten, Marines in Unterhosen oder Kartons mit dem Aufdruck von Kojimas Spiel *Zone of the Enders* und vieles mehr.



↑ Wenn er Sie jetzt nicht sieht, ist er blind oder dumm oder beides.



JANINA MEINT:

Auf der PS2 habe ich *Metal Gear Solid 2* bis zum Umfallen gezoxt. Hier hätte es mich auch beinahe umgehauen, aber nicht weil das Spiel so toll, sondern weil die Umsetzung schlecht ist. Grafikfehler, Ruckler und Slowdowns begleiten Solid Snake und Raiden konsequent durch das Spiel und drücken den Spielspaß doch ein wenig. *MGS* ist immer noch Kult, auch wenn die technische Umsetzung keinen Blumentopf gewinnt und mir die Codec-Sequenzen auf die Nerven gehen.

GRAFIK
78%

SOUND
89%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

POSITIV

- + 500 ZUSATZMISSIONEN
- + ES IST METAL GEAR
- + UNGLAUBLICH DETAILIERT
- + FANTASTISCHER SOUND

NEGATIV

- RUCKELN
- SLOWDOWNS
- ZU LANGE CODEC-SEQUENZEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%



↑ In der großartigen Spielumsetzung dürfen Sie die monumentale Schlacht um Helms Klamm nachspielen.

Ein Ring, sie zu knechten, drei Recken, um Mittelerde zu verteidigen und eine Konsole

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

KURZ & KNAPP

TECHNISCH WIE
spielerisch
opulentes
Haudrauf zum
zweiten Herr-der-
Ringe-Kinofilm.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: **STORMFRONT STUDIOS**

PUBLISHER: **EA**

TERMIN: **14. MÄRZ**

SPIELER: **1**

WEBSITE: **WWW.ELECTRONICARTS.DE**



er finstere Herrscher Sauron verlangte von seinem Diener Saruman eine Armee, die Mordors würdig ist. Und der böse Zauberer gab Sauron eine Streitmacht, die sich gewaschen hat. In Anlehnung an das Filmzitat könnte das Flehen der *Herr der Ringe*-Fans in etwa so gelaute haben: „Gib uns ein Spiel, das der Vorlage würdig ist.“ Die Zeiten, in denen nur die PS2-Besitzer das grandiose Leinwandepos nachspielen durften, sind zum Glück vorbei. EA bringt das Spiel zum Film nun endlich für die Xbox. Alle Mittelerde-süchtigen, die nach dem grandiosen Start des zweiten Kinofilms nicht bis Ende des Jahres auf den dritten und letzten Teil warten können oder wollen, haben in *Die zwei Türme* Gelegenheit, noch einmal die monumentalsten Schlachten nachzuspielen. Wer nun denkt, in die Rolle von Hobbit und Ringträger Frodo schlüpfen zu dürfen, wird aber enttäuscht sein. Stattdessen kämpfen Sie sich in der Rolle von Waldläufer Aragorn, Elb Legolas oder Zwerg Gimli durch die Orkhorden. Im Klartext bedeutet das, alles niederzumetzeln, was sich Ihnen in den Weg stellt. Damit Anfänger bei dem doch schon

anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad „leicht“ nicht heillos überfordert sind, dürfen Sie sich im ersten Level als Isildur mit den verschiedenen Angriffsarten und Verteidigung vertraut machen. Unverwundbar, versteht sich.

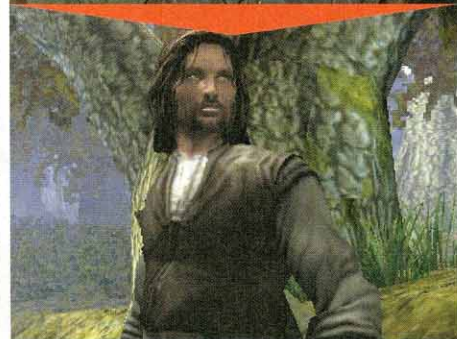
In chronologischer Reihenfolge geht's danach mit den Kampfszenen aus den ersten beiden Filmen weiter. Erste Station ist die Wetterspitze, wo Sie in der Rolle von Aragorn Frodo vor den Ringgeistern verteidigen müssen. In den insgesamt 16 Missionen klappern Sie dann die Tore von Moria, Balins Grabmal, Amon Hen, den Fangorn Wald, die Ebenen von Rohan, die Schlucht Helms Klamm und die Hornburg ab. Auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht: Wer wahllos Knöpfe drückt, kommt im größten Gemetzel nicht weiter. Manche Gegner lassen sich nur mit besonderen Combo-Moves niederstrecken. Für perfekt ausgeführte Schläge werden Sie außerdem mit Punkten belohnt, die Sie später im Upgrade-Menü gegen neue Fähigkeiten wie Combo-Angriffe oder bessere Waffen eintauschen können. Und die brauchen Sie auch dringend. Stellen sich Ihnen anfangs nur Horden von mickrigen Orks entgegen, bekommen Sie es später mit ganz anderen Kalibern wie



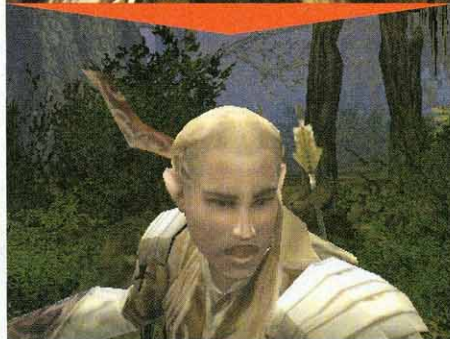
DIE HELDEN UNTER DIE LUPE GENOMMEN

» Der Vergleich

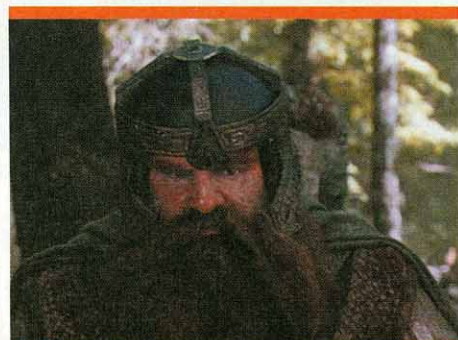
WAS TAUGEN DIE KAMPFKÜNSTE von Aragorn, Legolas und Gimli im Kampf gegen die Orkscharen? Wir haben die Helden, ihre Waffen und Fähigkeiten auf Herz und Nieren geprüft. Entscheiden Sie selbst, mit wem Sie gegen die Heerscharen des dunklen Herrschers antreten wollen.



↑ **ARAGORN:** Ein Allrounder, wie er im Buche steht. Aragorn vereint Kraft mit Schnelligkeit und ist zudem auch noch ein geübter Bogenschütze.
WAFFE: Schwert und Bogen



↑ **LEGOLAS:** Der agile Elb ist ein zielsicherer Bogenschütze, kann aber auch mit dem Schwert umgehen. Im Nahkampf ist er der Schwächste der drei.
WAFFE: Bogen und zwei Dolche



↑ **GIMLI:** Seine geringe Körpergröße macht der Zwerg mit ordentlicher Muskelpower locker wett. Klein und gemein eben.
WAFFE: Streitaxt und Äxte

BONUS INFO

» BOMBIG

Ab dem Level „Westernis“ werden Sie öfters mit Orks konfrontiert, die explosive Fässer auf den Rücken tragen. Bekämpfen Sie diese nicht von nahem, sondern benutzen Sie Pfeil und Bogen. Wenn die Fässer explodieren, dann richtet die Druckwelle bei den umliegenden Gegnern Schaden an.

» ERSTLINGSWERK

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme ist nur das erste Spiel von EA aus einer ganzen Serie, die sich um das epochale Meisterwerk von Tolkien dreht.



↑ **Sitz!** Die Wölfe Isengards hören leider nur auf die Orks.

» einem übel gelaunten Höhlentroll oder den Uruk-Hai zu tun. Die Feinde selbst kennen keine Gnade und hacken auch dann noch auf Sie ein, wenn Sie bereits am Boden liegen. In solchen Situationen möchte man am liebsten den Controller gegen die Wand pfeffern,

denn ausrichten lässt sich dann ohnehin nichts. Sobald Sie aufstehen, bekommen Sie nämlich sofort wieder eins mit dem Schwert oder der Keule übergebraten. Bei Massenaufmärschen von Orks ist es demnach nicht verkehrt, schon von weitem möglichst viele mit Pfeil und Bogen



↑ **Der flinke Elb ist schnell mit den Dolchen.**



↑ **In den Minen von Moria warten die Orks.**

auszuschalten. Sie sollten deshalb auch Ihre Zweitwaffe aufrüsten. Je mehr Upgradepunkte Sie durch stärkere Waffen und bessere Combos verdienen, desto eher steigen Sie mit Ihrem Charakter eine Stufe auf. Ab einem bestimmten Level wird zusätzlich zu den

NATURFÜHRER DURCH MITTELERDE >>>



1 **ORKS:** Die schmierigen Orks setzen mehr auf Quantität statt auf Qualität und sind eher lästig als eine echte Gefahr.



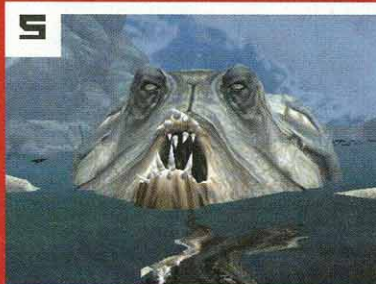
2 **URUK-HAI:** Anders als die Orks, sind die großen und kräftigen Uruk-Hai viel aggressiver und schwerer zu besiegen.



3 **HÖHLENTROLL:** Zum ersten Mal treffen die Gefährten in den Minen von Moria auf diesen unliebsamen Burschen.



4 **RINGGEISTER:** Die Ringgeister stehen unter der Herrschaft von Sauron. Die Schattenwesen fürchten sich vor Feuer.



5 **WÄCHTER:** Der überdimensionale Krake bewacht den Eingang zu den Minen. Passen Sie auf seine Tentakel auf.



↑ Bringen Sie die Pulverfässer zur Explosion.



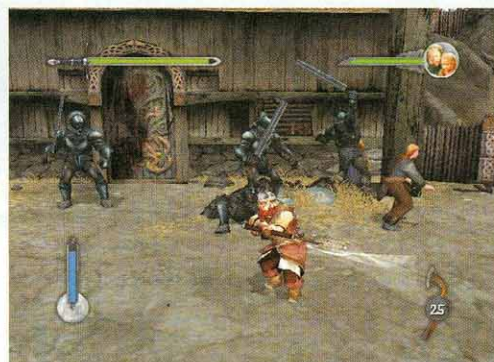
↑ Im Upgrademenü können Sie Ihren Charakter aufwerten.

„Mit sturem Knopfgedrücke sehen Sie ziemlich schnell ziemlich alt aus.“

>>> neuen Kampftechniken auch Bonusmaterial freigeschaltet. Neben Ausschnitten aus den Filmen und Interviews mit dem Regisseur und den Stars finden sich im Extramenü auch ein Making-of des Videospiele sowie ein geheimer Charakter samt Karte.

Bis dahin gilt es, jede Menge Orks, Uruk-Hais und Höhlentrolle in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Viel Abwechslung oder das eine oder andere Rätsel suchen Sie dabei vergebens. In bekannter Hack'n'Slay-Art geht es durch

die verschiedenen Levels. Das ist aber alles andere als langweilig, da Sie immer wieder vor neue Aufgaben gestellt werden. In Rohan müssen Sie beispielsweise die Dorfbewohner vor einem Angriff beschützen und in Helms Klamm die Burg mit allen Mitteln vor den Streitkräften Isengards verteidigen. Zwischendurch haben Sie es mit besonders unangenehmen Einzelgegnern wie dem Wächter von Moria oder dem Uruk-Hai-Anführer Lurtz zu tun. Bei solchen Boss-Kämpfen ist immer eine Prise Taktik



↑ Wenn Gimli zuhaut, bleibt kein Ork mehr stehen.



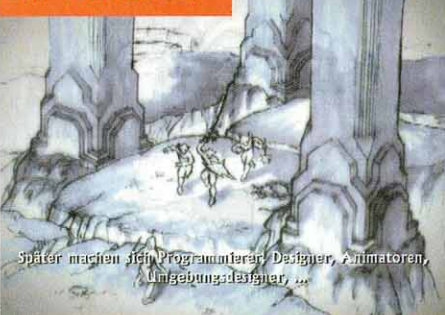
↑ Hätten Sie Ihren Ork lieber gewürfelt oder in Scheiben?



↑ Zwischen den Missionen werden Sie mit Ausschnitten aus den Filmen belohnt.

BONUSMATERIAL » Werten Sie Ihren Charakter auf den höchsten Level auf.

MAKING-OF



Später machen sich Programmierer, Designer, Animatoren, Umgebungsdesigner, ...

Making-of des Videospiels Der Herr der Ringe: Die zwei Türme.

INTERVIEW



Wir haben in diesem Film die Arbeit von unzähligen Menschen zusammengeführt.

Interview mit dem Regisseur und den Stars. Hier im Bild Director Peter Jackson.

FOTOS



Fotos aus den Filmen Der Herr der Ringe: Die Gefährten und Die zwei Türme.

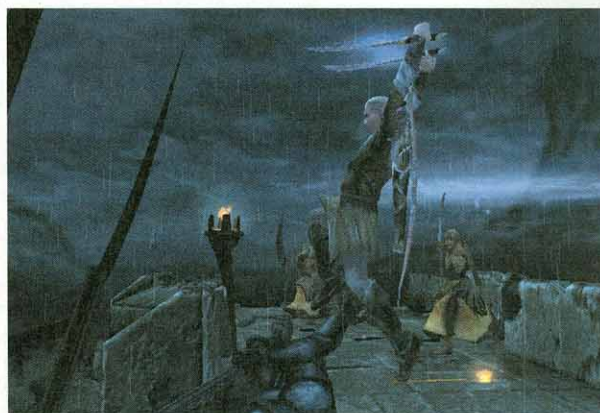
BONUS INFO

KOMPLEXE HANDLUNG

Zwar wird die Story durch Cutszenen vorangetrieben, allerdings erfolgt der Wechsel zwischen dem ersten und zweiten Film zu sprunghaft, so dass nur Kenner des Films oder der Bücher wissen, warum gerade an dieser Stelle gekämpft wird.



Die Schlacht am Schicksalsberg bestreiten Sie mit Isildur.



Lassen Sie die Orks nicht die Burg Helms Klamm erstürmen.



Verteidigen Sie in Amon Hen Frodo gegen die Uruk-Hai.

» gefragt und nicht bloß stumpfes Draufhauen. Und genau hier macht einem die manchmal ungenaue Kameraführung zu schaffen. Eine frei bewegliche Kamera wäre vielleicht nicht so spannungsfördernd gewesen, andererseits ist es doch extrem nervig, wenn man die feindlichen Bogenschützen nicht ausmachen kann.

Ansonsten macht Herr der Ringe spielerisch einen rundum gelungenen Eindruck. Schon der Auftakt zur ersten Szene ist fulminant. An den Hängen des Schicksalsbergs kämpfen die freien Völker Mittelirdes gegen die dunkle Armee aus Mordor. Von einem Moment zum anderen wechselt die Filmsequenz zuerst in Render- und dann in Spielgrafik. Die Übergänge zwischen

den Cutszenen sind wirklich allererste Sahne. Ebenfalls Lob verdienen die Animationen der Figuren, obwohl es sicher nicht geschadet hätte, diese auf der Xbox noch einmal ein bisschen aufzubügeln. Besonders erfreulich: Selbst im größten Getümmel kommt es zu keinen Performance-Einbrüchen. Krachen lässt es EA nicht nur bei der Grafik, sondern auch mit dem Oscar-prämierten Sound aus Die Gefährten sowie den Originalstimmen der Synchronsprecher aus dem Film. Selten genug, dass eine Filmumsetzung den Erwartungen gerecht wird, aber genau das ist hier der Fall. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme ist nicht nur für Fans ein Muss, sondern auch für jeden Liebhaber von Actionspielen.



JANINA MEINT:

Was einmal funktioniert hat, mit dem lässt sich sicher auch ein zweites Mal Geld verdienen, muss sich EA wohl gedacht haben. Und wie es funktioniert. Noch nie hat man so eine gute Filmumsetzung gesehen. Zwar wäre mit der Hardwarepower der Xbox grafisch noch mehr drin gewesen und der Umfang ist etwas zu gering geraten, aber ansonsten ist Der Herr der Ringe: Die zwei Türme ein Hack'n'Slay allererster Güte, das die Wartezeit bis zum dritten Film versüßt.

GRAFIK

78%

SOUND

83%

MULTIPLAYER

—

XBOX LINE

—



POSITIV

- * GELUNGENE FILMUMSETZUNG
- * TOLLE GRAFIK
- * PASSENDER SOUND
- * UMMENGEN BONUSMATERIAL

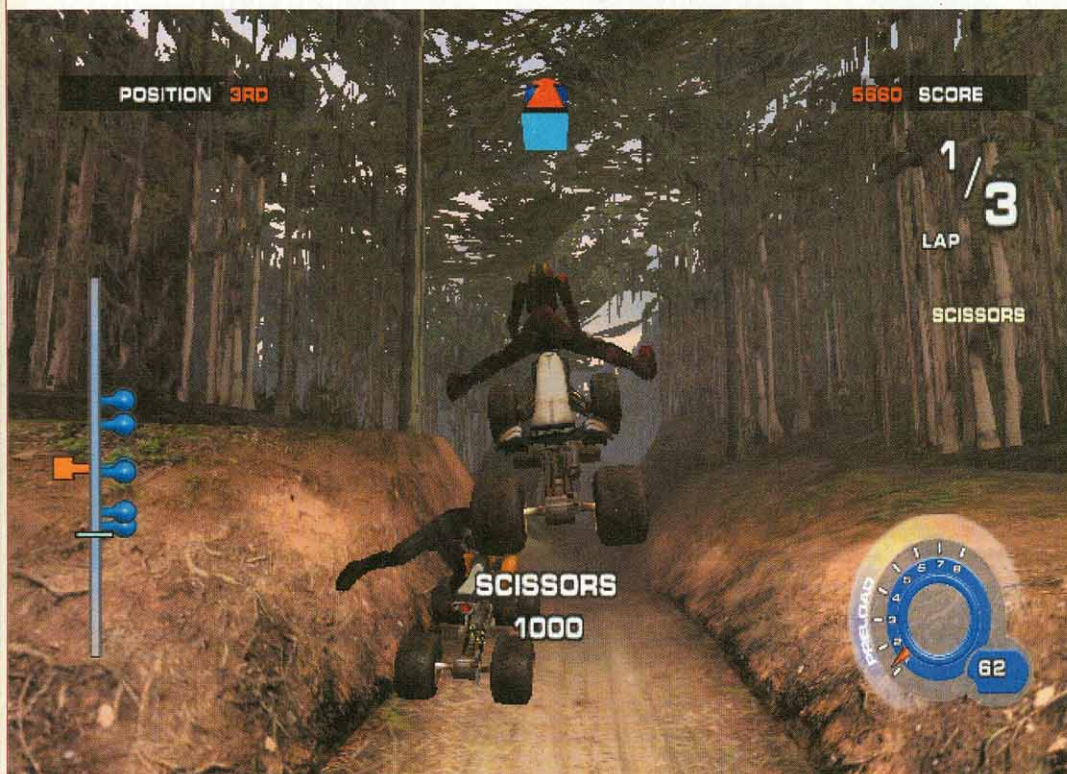


NEGATIV

- UNFAIRES GEGNERVERHALTEN
- NUR HACK'N'SLAY
- ETWAS ZU KURZ

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

80%



↑ Motocross einmal ganz anders. Mit dem Fun-Mobile Quad lässt sich so einiges anstellen.



↑ Treten Sie Ihren Gegner aus dem Rennen.



↑ Im Zweispielermodus geht's richtig zur Sache.

Frischer Wind im Rennsportgenre.

ATV: QUAD POWER RACING 2

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CLIMAX

PUBLISHER: ACCLAIM

TERMIN: FEBRUAR

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

KURZ & KNAPP

GELANGWEILT von Motorrädern? Brausen Sie doch einfach mal mit einem vierrädrigen Quad durchs Gelände.

IN UNSEREN BREITENGRADEN haben sich Rennen mit den vierrädrigen Offroad-Exoten noch nicht als Freizeitsportart etablieren können. In USA erfreuen sich die All Terrain Vehicles (ATV) jedoch

größter Beliebtheit und nun will Acclaim die Quads auf der Xbox auch in Europa populär machen.

Für die Entwicklung des Funsport-Spiels sind die Climax Studios Brighton zuständig. Climax ist im Rennsportgenre kein unbeschriebenes Blatt, haben sie doch bereits das erfolgreiche *MotoGP* produziert. Und die Erfahrung mit den zweirädrigen PS-Schüsseln ist ihnen bei *ATV: Quad Power Racing 2* sichtlich zugute gekommen.

Gegenüber dem Vorgänger auf der PSOne zeigen sich nicht nur in puncto Grafik deutliche

Verbesserungen. Climax hat dem Titel auch eine ganze Reihe neuer Modi spendiert. Neben dem normalen Rennen dürfen Sie mit den klotzigen Geländetrabbi in der Spur von Motocross-Titeln wie *FreeStyle* und *MX Superfly* fahren. Zur Auswahl stehen Ihnen 10 Fantasie-Charaktere sowie 10 Topfahrer der Quad-Racing-Szene wie Dana Creech, Kory Ellis und Tim Farr.

Das Tricksystem funktioniert ähnlich wie bei *Tony Hawk*. Die Kunststücke und Stunts müssen genau getimt und kombiniert werden, um Punkte einzukassieren. Gelungene Wheelies (Fahren auf den Hinterrädern), Stoppies (Fahren auf den Vorderrädern) und andere Stunt-Einlagen füllen außerdem noch Ihren Turbovorrat auf.

Mit der rechten Schultertaste können Sie sogar eine Sprunganzeige aufladen. Lassen Sie die Taste vor einem Sprung im richtigen Moment los, macht das Quad einen weiten Hüpf nach vorne. Komplexe Tricks wie bei diversen Trendsportspielen sind aber nicht möglich. In der Luft müssen Sie einfach nur die Richtungstasten mit der X-Taste kombinieren. Um die Konkurrenz abzuhängen, dürfen auch rabiate Methoden angewandt werden. Per Fußtritt lassen Sie die anderen Fahrer Dreck schlucken. Die Gegner sind nicht minder zimperlich und treten ihrerseits, was das Zeug hält. Haut es einen Fahrer aus dem Sattel, düst sein nun führerloses Quad unkontrolliert über die Strecke.

Die Steuerung, die den regen Gebrauch beider Ministicks verlangt, ist aber alles andere als glücklich gewählt. Um den



↑ Punkte gibt's nur, wenn Sie durch den Ring springen.



↑ Blurr-Effekt: Bei Turbo-Speed ist die Sicht merklich getrübt.

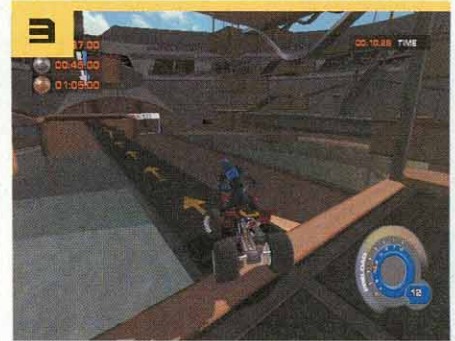
DIE ETWAS ANDEREN SPIELMODI >>> So macht Rennen Spaß



1 **FREESTYLE:** Nur Sie, Ihr Quad und ein Haufen Rampen auf Zeit. Punkten Sie mit den abstrusesten Fahrmanövern so oft wie möglich, bevor die Zeit abläuft.



2 **Im Gegensatz zu den Turm-Herausforderungen** in der einfacheren Übungen. Versuchen Sie, so lange wie möglich einen Wheelie zu halten und heil über die Rampen zu kommen.



3 **Die Turm-Herausforderungen sind der reinste** Drahtseilakt und nur für wahre ATV-Profis zu meistern. Einmal falsch gelenkt oder zu spät gebremst, und Sie sind weg vom Fenster.

>>> BONUS INFO

>>> VERPASSTE GELEGENHEIT

Bei der Grafik haben sich Climax wie man sieht viel Mühe gegeben, die Wasser- und Schmutzeffekten sind aber nicht das Beste, was die Xbox zu bieten hat.

„Bei den Turm-Herausforderungen zeigen sich die wahren Profis unter den Quad-Fahrern.“

>>> Boost mit der Y-Taste zu aktivieren, müssen Sie sich entweder die Finger verrenken oder den Beschleunigungsknopf (rechter Ministick) für einen kurzen Moment loslassen. Selbst wenn Sie das Gasgeben auf die A-Taste legen, müssen Sie immer noch in einer schrägen Bewegung nach oben greifen.

Der Spielumfang ist mit 15 Strecken auch nicht gerade berauschend. Wenigstens sind die Kurse aber relativ groß angelegt. Der Herausforderungsmodus entschädigt jedoch für den geringen Umfang. Hier zeigt sich die Stärke

von ATV 2. Wahre Controller-Kings und Freestyle-Artisten werden an dem Modus ihre helle Freude haben. Zuerst sind die Herausforderungen noch recht einfach, vergleichbar mit dem Trainingsmodus von MotoGP, aber warten Sie erst einmal, bis Sie die vier Turm-Herausforderungen fahren. Die Türme kombinieren alle fahrerischen Tricks und Stunts aus den vorherigen Herausforderungen. Dabei müssen Sie eine komplexe Serie aus Kurven, Rampen und Hügeln in einem bestimmten Zeitlimit bewältigen. Nur wer sein

Quad perfekt beherrscht, hat eine Chance, heil durchzukommen.

Hier sind starke Nerven und eine gehörige Portion Geduld gefragt, insbesondere wenn Sie Sekunden vor Ablauf der Zeit über eine schmale Kante manövrieren. Manche mögen den steigenden Schwierigkeitsgrad verwünschen, andererseits hält sich die Motivation dadurch über das ganze Spiel. Eine echte Alternative zu ATV 2 gibt es mangels Konkurrenz im vierrädrigen Offroad-Bereich auf der Xbox nicht.



4 **Bei den Wettkämpfen geht's heiß her.**



5 **Hoch das Bein!**



6 **Jetzt muss nur noch die Landung stimmen, ansonsten gibt es keine Punkte.**



JANINA MEINT:

Neben den üblichen Motocross- oder Rennsporttiteln bietet ATV: Quad Power Racing 2 erfrischende Abwechslung. Climax hat mal wieder saubere Arbeit geleistet, auch wenn ATV nicht an das grandiose MotoGP heranreicht. Einzig die Steuerung und der doch recht magere Umfang geben Anlass zur Kritik. Die herausragenden und motivierenden Herausforderungen machen am meisten Spaß, auch wenn der Grat zwischen Lust und Frust hier schon mal sehr schmal ist.

GRAFIK

78%

SOUND

72%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

—



POSITIV

- + TOLLE MINISPIELE/CHALLENGES
- + GUTE, SOLIDE GRAFIK



NEGATIV

- UNAUSGEWOGENE STEUERUNG
- WENIGE STRECKEN ZUR AUSWAHL

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

79%



Der Gute-Laune-Macher mit den unsichtbaren Armen und Beinen ist zurück!

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

KURZ & KNAPP

IN SEINEM NEUESTEN Jump&-Run-Abenteuer muss Ubi Softs Rayman wieder allerlei Abenteuer bestehen.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: UBI SOFT

PUBLISHER: UBI SOFT

TERMIN: 13. MÄRZ

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.RAYMAN3.DE

NICHT JEDER HAUPTDARSTELLER eines Jump & Runs erlangt Legenden-Status. Rayman hat ihn schon längst. Auf der Xbox soll der witzige Held zu einem neuen Höhenflug ansetzen.

Wie schon bei den Vorgängern ist die Handlung des Spiels äußerst ulkig ausgefallen. Alles beginnt damit, dass eine ursprünglich wohlgesinnte und winzige, rote Lum-Kreatur sich schwarz ärgert und einige seiner Artgenossen mit der schlechten Laune ansteckt. Die neuen Bösewichte formieren sich zur Armee der so genannten Hoodlums. André, der Anführer der Bande, schmiedet einen teuflischen Plan und will das Herz der Welt vergiften. Rayman und sein blauer Freund Globox, gesprochen von Guildo „hat euch lieb“ Horn, versuchen, dieses Vorhaben zu vereiteln.

Nur Sekundenbruchteile bevor André seine teuflische Tat vollendet, geschieht das Unfassbare: Globox verschluckt den schwarzen Fiesling. Fortan quälen ihn stechende Bauchschmerzen und Rayman muss seinen Kumpel zu einem Arzt bringen. Auf dem Weg zum Onkel Doktor lauern den beiden zahlreiche Hoodlum-Soldaten auf, so dass es für das Duo nicht gerade einfach wird, wohlbehalten in der Praxis anzukommen.

Durch insgesamt 56 Levels in elf verschiedenen Welten müssen sich die zwei Gefährten kämpfen. Unter anderem müssen sie den gefährlichen Krötensumpf überqueren oder das Land der wandelnden Seelen durchschreiten. Da Globox zumeist schwer von seinen Bauchschmerzen geplagt wird, überlässt er den Großteil der Arbeit dem kleinen Rayman. Er muss Türen öffnen, Schluchten überqueren, Gegner ausschalten und

BONUS
INFO

» MODEPUTZI

Für Rayman 3 Hoodlum Havoc wurde noch mal kräftig am Look des Hauptdarstellers geschaubt. Neben neuen Proportionen hat unser Held sogar eine brandneue Frisur sowie schicke neue Klamotten in Form eines Kapuzenpullis und neuer Schuhe erhalten.

» HOODOO

Insgesamt 14 verschiedene Arten von Hoodlum-Kriegern laufen Ihnen im Spiel über den Weg. Jeder davon hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Einige der finsternen Gestalten sind sogar mit dem finsternen Hoodoo-Zauber vertraut. Voodoo war gestern, Hoodoo ist heute.

FEIND IM ANMARSCH » Allerlei Bösewichte wollen Ihnen an den Kragen.

» Auch Rayman muss sich mit diversen Zwischen- und Endgegnern herumschlagen.



Dieser Hoodlum klemmt zwischen zwei Stelzen und will Rayman platt stampfen. Doch wer zuletzt lacht, lacht am besten.



Diese Hexe spritzt mit ihrer Hexenbrühe um sich und will Sie in einen Frosch verwandeln.



Nicht jeder Hausherr freut sich über Besuch. Hier gibt es gleich eine Ladung Schießpulver um die Ohren.

„Noch wichtiger sind allerdings seine Fäuste, die er weit und kräftig von sich schleudern kann.“

» vieles mehr. Die ganze Verantwortung lastet auf den schmalen Schultern und unsichtbaren Gliedmaßen des Titelhelden.

Ganz zu Beginn des Spiels macht Sie Raymans Fliegen-Freund Murfy mit der Steuerung des Spiels vertraut. Am wichtigsten ist dabei nach wie vor Raymans Fähigkeit, seine Frisur als Propeller zu benutzen und so nach Sprüngen auf weiter entfernte Plattformen schweben zu können. Noch wichtiger sind allerdings seine Fäuste, die er weit und kräftig von sich schleudern kann. Dadurch ist Ihr Held

beispielsweise in der Lage, entlegene Schalter zu betätigen. Hauptsächlich braucht er seine Fäuste allerdings, um der fiesen Hoodlum-Gang eins überzubraten. Dies empfiehlt sich hauptsächlich aus der Distanz, denn im Nahkampf sind Ihnen die meisten Gegner überlegen.

Sobald Sie in Reichweite eines Gegners sind, wird dieser mit einem Kreis markiert. Halten Sie nun die rechte Schultertaste gedrückt, richtet Rayman seine Augen auf den Widersacher. Mit dem linken Mini-Stick kann er

dann nach links und rechts den Geschossen der Gegner ausweichen, ohne den Blick vom Gegner zu wenden. Gleichzeitig hat er die Möglichkeit, seine fliegenden Fäuste sprechen zu lassen. Sogar im Bogen kann er die Fäuste schleudern, somit lassen sich auch Gegner treffen, die versuchen, sich hinter einem Hindernis zu verstecken. Je länger Sie zudem beim Schießen die X-Taste gedrückt halten, desto mehr lädt sich Ihre Schleuder-Attacke auf und desto mehr Schaden nehmen die Gegner bei einem Treffer.



↑ So sieht also das „Herz der Welt“ aus.



↑ Der Gegner ist fixiert, der Schuss voll aufgeladen, Feuer frei!



↑ Diese Rennstrecke verbindet zwei Levels.



↑ Zu Beginn hat Rayman keine Hände.



↑ Rayman und Globox als Zielscheiben?

SCHICKER ANZUG >> Kleider machen Leute!

RAYMAN KANN SICH verschiedene Anzüge überstreifen, die ihn jeweils mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausstatten. Sie brauchen die vielfältigen Ausrüstungen, um diverse Aufgaben und Rätsel im Spiel lösen zu können.



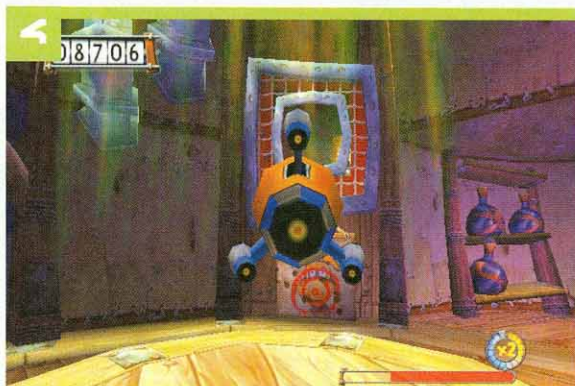
1 Mit der grünen Rüstung lässt Ihr Held diese Pilzplattformen herunterfahren und erreicht somit die nächste Etage.



2 Nur wenn Rayman diesen roten Anzug und die roten Handschuhe trägt, ist er dazu fähig, das Tor im Hintergrund zu öffnen.



3 An den Handschuhen der blauen Montur ist ein Enterhaken befestigt, dieser darf als Liane eingesetzt werden.



4 Bei der orangenen Rüstung ist eine Rakete dabei, die der Hauptdarsteller abfeuern und während des Fluges lenken kann.

BONUS INFO

>>> DUALES-SYSTEM

Sie können auf zwei unterschiedliche Arten an das Spiel herangehen. Entweder Sie konzentrieren sich darauf, das Spiel durchzuspielen, um die komplette Handlung kennen zu lernen, oder Sie versuchen in jedem Level so viele Punkte wie möglich zu erreichen, um so viele Extras wie möglich zu aktivieren.

>>> RUNDUMSOUND

Rayman 3 kommt mit superfeiner Dolby-Digital-5.1-Unterstützung. Vor allem die Sprachausgabe des Spiels erhält dadurch einen ganz besonderen Charme. Wenn Schurke André in Globbox' Bauch vor sich hin murmelt, kommt dies bei entsprechender Sound-Ausrüstung extrem gelungen rüber.

„Unglücklicherweise haben die Hoodlums diese Bewohner, Kleinlinge genannt, in Käfigen eingesperrt.“

>>> Hin und wieder stoßen die beiden Helden auf Barrieren, die sie erst überwinden können, wenn sie ein kleines Rätsel gelöst haben. Hierfür kommen dann verschiedene Kampfanzüge ins Spiel, die sich Rayman überstreift. Die neuen Kleidungsstücke findet Rayman in Dosen, die den Hoodlums gehören. Allerdings haben die Besitzer diese Dosen nicht einfach so herumliegen lassen. Sie wurden Ihnen vielmehr von den eigentlichen Bewohnern der Welten geklaut. Unglücklicherweise haben die Hoodlums diese Bewohner, Kleinlinge genannt, in Käfigen eingesperrt. Finden Sie einen dieser Käfige, können Sie die Eingesperrten mit einem gezielten Schuss auf das

Gefängnis befreien. Als Dank lassen diese dann oft eine der heiß begehrten bunten Dosen für Sie als Geschenk zurück.

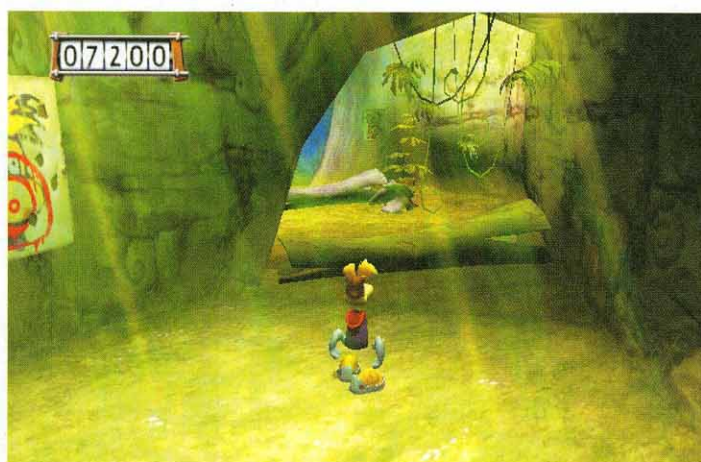
Mit der grünen Version können Sie z. B. pilzähnliche Plattformen senken. Der rote Anzug verleiht Rayman größere Kräfte, mit denen er Türen zerstören kann, die ihm sonst den Weg versperren. Zu jedem Kampfanzug gehören zudem stärkere Handschuhe. So bringt der blaue Anzug nebst blauen Fäustlingen einen Enterhaken mit sich, der auf spezielle Vorrichtungen geschossen werden kann und so das Überqueren größerer Abgründe zum Kinderspiel werden lässt. Alternativ können Sie mit dem Haken auch Gegner umklammern und ihnen

Elektroschocks verpassen. Jede der einzelnen Monturen steht Ihnen allerdings nur für einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung. Wie lange genau, zeigt Ihnen ein Timer in der rechten unteren Bildschirmecke.

Beim Leveldesign haben sich die Entwickler wieder mächtig ins Zeug gelegt. Jede der einzelnen Welten hat ihr eigenes Thema erhalten und ist in mehrere Levels unterteilt. Die Anordnung der Plattformen und Hindernisse glänzt genauso durch Abwechslungsreichtum wie die Verteilung der Feinde. Auch grafisch sehen die fein gezeichneten Areale topp aus, dennoch darf nicht verschwiegen werden, dass einige viel zu klein ausfallen. Die ulkigen Charaktere sind sehr



5 Klassische Plattform-Springereien dürfen nicht fehlen.



6 Auch die Lichteffekte können sich sehen lassen.

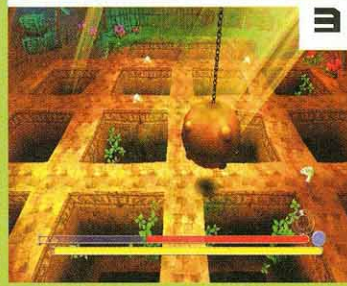
FÜR ZWISCHENDURCH Auch in Rayman 3 gibt es Extras bis zum Abwinken.



1 **2D MADNESS:** Jump&Run-Nostalgikern wird das Herz höher schlagen, wenn sie diese klassische 2D-Variante von Rayman entdecken.



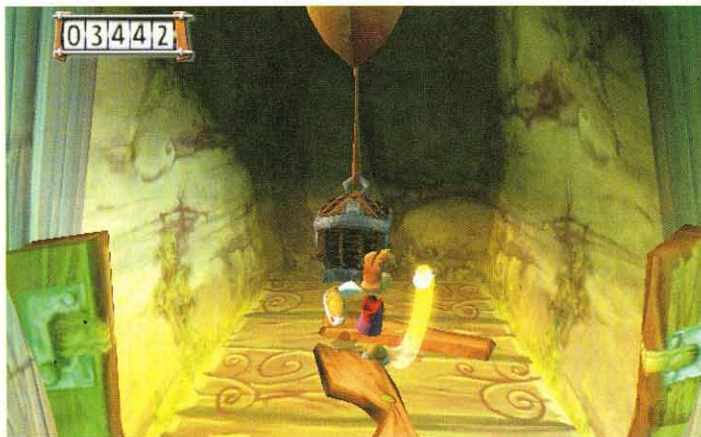
2 **RACKET JUMP:** Ein Match Hoodlum-Tennis gefällt? Kein Problem in Rayman 3. Sie müssen 9.000 Punkte sammeln, dann ist dieses Mini-Game verfügbar.



3 **CRUSH:** Bei diesem Spielchen steuern Sie einen gewaltigen runden Steinblock und müssen damit Frösche zerquetschen. Ob das politisch korrekt ist?



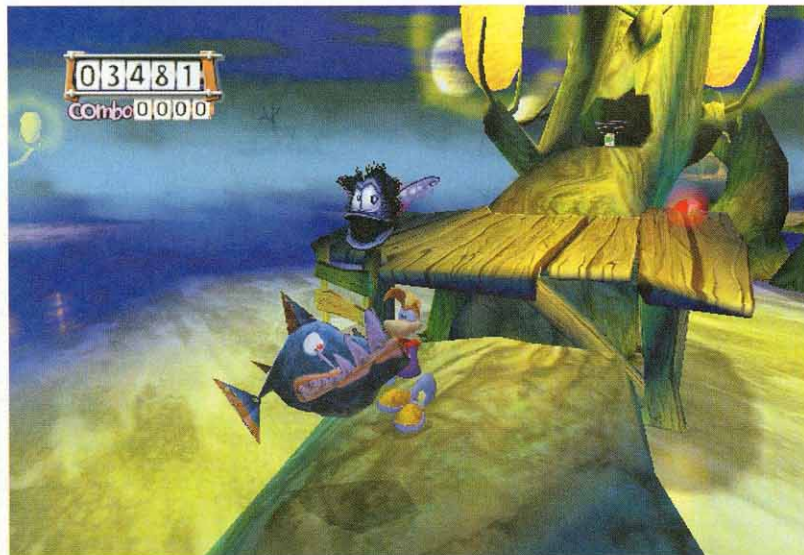
4 **RAZOFF CIRCUS:** Sogar auf Ego-Shooter-Pfaden dürfen Sie wandeln. Beweisen Sie Ihr Talent als Schütze und nehmen Sie die Zielscheiben ins Visier.



↑ In diesen Truhen sind oft Kleinlinge gefangen.



↑ Am Landschaftsdesign gibt es nichts auszusetzen.



↑ Vorsicht! Sogar Piranhas schnappen nach Rayman.

» gelungen gestaltet, die Animationen der Figuren überzeugen ebenfalls. Zudem sorgt stets eine gelungene Kameraführung für die richtige Perspektive.

Was die Rayman-Titel schon immer zu etwas ganz Besonderem machte, ist ihr schräger Humor. In Rayman 3 Hoodlum Havoc wird dieser vor allem durch eine phänomenale akustische Umsetzung transportiert. Die Sprachausgabe ist komplett in Deutsch gehalten und sämtliche Charaktere glänzen mit lockeren und urkomischen Sprüchen. So mosert beispielsweise der verschluckte André aus dem

Bauch von Globox heraus: „Globox, entweder du gibst mir zu trinken oder ich sauge deinen Darm aus wie eine Nudel!“ Auch der Soundtrack verdient Lob. Die einzelnen Songs sind längst nicht mehr so melancholisch wie noch bei den Vorgängern, dennoch gibt es genügend zauberhafte Melodien in Rayman 3 zu hören, aber auch richtig fetzig-funkige Stücke. Vor allem zu Beginn des Spiels, wenn die beiden Hauptdarsteller am Herzen der Welt eintreffen, erwartet Sie eine köstliche Tanzeinlage einiger Kleinlinge, untermalt von richtig geiler Mucke.



MANFRED MEINT:

„Himmelhergottsakra“ (Zitat aus dem Spiel), ich werde noch zum absoluten Jump&Run-Fan. Rayman 3 ist richtig klasse. Es sieht geil aus, es hört sich fantastisch an und es ist richtig schön unterhaltsam. Allerdings sind einige Levels für meinen Geschmack viel zu kurz ausgefallen. Ansonsten ist für Genre-Fans aber definitiv eine Kaufempfehlung für das Spiel auszusprechen. Selbst Nicht-Genre-Fans kommen voll auf ihre Kosten.

GRAFIK
88%

SOUND
89%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

- + SCHRÄGER HUMOR UND ABGEFAHRENE SPRÜCHE
- + COOLER SOUNDTRACK
- + JEDE MENGE BONI SIND FREISCHALTBAR

NEGATIV

- VIELE DER LEVELS SIND EINDEUTIG ZU KLEIN AUSGEFALLEN



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

88%



↑ Hin und wieder finden Sie ein Fahrzeug, mit dem Sie einen Level unsicher machen dürfen.



↑ Latisha hat neue Funk-Jünger rekrutiert.



↑ Die Soul Sisters sorgen für Stimmung.

Ein Alien-Trio mit einer Überdosis Funk im Blut – kann das wirklich gut gehen?

TOEJAM & EARL III MISSION TO EARTH

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: SEGA

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 7. MÄRZ

SPIELER: 1-2

WEBSITE: WWW.TJANDE.COM

KURZ & KNAPP

DREI ALIENS müssen zur Erde reisen, um zwölf geklaute Alben zu finden und die Menschheit von Heino zu befreien.

„I FEEL GOOD“ vom Godfather of Soul James Brown könnte ohne weiteres das Lebensmotto des Alien-Duos ToeJam und Earl sein. Getreu dieser Botschaft verbreiten die beiden Hauptdarsteller nebst Freundin Latisha in

ToeJam & Earl III: Mission to earth nun auch auf der Xbox gute Laune.

Ihren Ursprung hatten ToeJam und Earl einst auf dem Sega Mega Drive und schon damals überzeugten beide durch ihre Liebe zum Funk und durch ihr loses Mundwerk. Auch in der dritten Auflage gibt es wieder eine Menge rotzfrecher und schräger Sprüche zu hören.

Mindestens genauso schräg wie die Sprüche der Protagonisten ist die Handlung selbst. Lamont, auch Funkopotomus genannt, dem Boss einer funkigen Alien-Spezies, wurden die zwölf heiligen Funk-Alben gestohlen. Noch

dazu von ach so bösen Menschlein. Nun liegt es an ToeJam, Earl und Latisha, die gepriesenen Scheiben auf der Erde wiederzubeschaffen. Dort lauern allerdings haarsträubende Gefahren, beispielsweise in Form von psychotischen Cheerleadern, durchgeknallten Zahnärzten oder anderen menschlichen Anti-Funkern.

Um sich die zahlreichen Unwürdigen vom Leib zu halten, stehen Ihnen diverse Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung. So können Sie mittels des X-Buttons einen Funkify-Schuss abfeuern. Trifft er den Gegner, wird dieser zum Funk bekehrt, was an einer strahlenden Disco-Kugel über dem Haupt zu erkennen ist. Als Munition für diesen Schuss dienen Ihnen Noten, die Sie erst einsammeln müssen. Damit auch ja kein Schuss danebengeht, können Sie sogar in die Ego-Perspektive wechseln und dank eines Fadenkreuzes die Gegner genau ins Visier nehmen. Zudem sind Ihre Hauptdarsteller kampfsportlerprobt und haben fundierte Kenntnisse in Funk-Fu vorzuweisen. Im Laufe des Spieles müssen Sie diese Fähigkeiten durch das Sammeln wichtiger Punkte ausbauen, da Ihnen viele Gegner zunächst überlegen sind. Mit Ihren Funk-Fu-Künsten können Sie diesen kaum beikommen, folglich müssen Sie den Funkify-Schuss zu Hilfe nehmen. Die Noten-Munition ist allerdings äußerst rar gesät, daher kommt häufig Frust auf.

Neben Ihren Attacken stehen Ihnen zahlreiche Power-ups und Extras zur Verfügung, allesamt schön in Geschenken verpackt. Mit einer Tüte Pommes frites frischen Sie beispielsweise Ihre Energie wieder auf, mit



↑ Dieses Geschenk war ein totaler Reinfall.



↑ Ein Bauarbeiter im Funk-Fieber.

BONUS
INFO

» BEFÖRDERUNG

Für die Punkte, die Sie sammeln, winken Ihnen Beförderungen. Insgesamt können Sie sechs verschiedene Stufen erreichen. Feine Sache, denn dabei steigt Ihre Lebens- und Durchschlagskraft.

» DOWNLOADS

Wer über einen Xbox-Live-Zugang verfügt, darf sich schon mal die Hände reiben. Neben zusätzlichen Levels können Sie auch weitere Charaktere downloaden, z. B. zwei Roboter: Earl Bot und Suteki.

NETTE NACHBARN » Diese Personen warten auf Sie!



↑ **SUSHI-KOCH:** Eine ideale Anlaufstelle für den kleinen Hunger zwischendurch. Vor allem, wenn sich Ihre Lebensenergie dem Ende zuneigt, sollten Sie den Stand dieses netten Herrn aufsuchen.



↑ **MÖHRCHEN:** Der Karottenmann ist ebenfalls wieder mit von der Partie. Er identifiziert Ihnen auf Wunsch Geschenke, deren Inhalt Sie nicht kennen. Zudem können Sie Punkte in Fähigkeiten umwandeln lassen.



↑ **DICKE DINGER:** Diese drei schlanken jungen Damen unterhalten Sie mit einer lustigen Sangeseinlage zu Beginn jeder Mission. Gleichzeitig erfahren die Hauptdarsteller, was Ihnen bevorsteht.

„So manches Geschenk erweist sich dabei leider als absoluter Reinfall.“

einem Satz Ikarus-Flügel gelangen Sie auch in schwindelerregende Höhen. Bei zahlreichen Geschenken kennen Sie aber zunächst den Inhalt nicht, daher müssen Sie diese erst identifizieren. Dabei erweist sich so manches Geschenk als absoluter Flop, denn einige Items bringen auch Nachteile mit sich, wie z. B. die viel zu rasanten Rollschuhe.

Sehr positiv trägt die Kameraführung zum Gameplay bei. Diese lässt sich jederzeit frei bewegen und sobald ein Objekt die Sicht zu versperren droht, wird dieses kurzum transparent. Besonders gelungen ist die Ansicht im Zweispieler-Modus. Halten sich beide

Charaktere in unmittelbarer Nähe auf, nutzt das Spiel den Vollbildmodus. Entfernen sich Ihre Spielfiguren zu weit voneinander, wechselt die Ansicht in den Splitscreen-Modus.

Wie schon zu Mega-Drive-Zeiten sind die Levels in *ToeJam & Earl III: Mission to earth* zufallsgeneriert. Dieses Prinzip ist an sich keine schlechte Idee, birgt aber dennoch einen Nachteil. Das Leveldesign wirkt häufig unausgegoren, da der Zufallsgenerator mitunter äußerst eintönige Levels produziert. Auch die Geschenke werden zufällig platziert, was dazu führen kann, dass Gegenstände, die Sie benötigen, unerreichbar sind.

Optisch erwartet den Spieler ein ernst zu nehmender Angriff auf die farbliche Wahrnehmungsfähigkeit, denn der Titel ist wahnsinnig bunt ausgefallen. Einige Gegner sind zudem äußerst kindlich dargestellt worden, passen aber dennoch zum abgefahrenen Stil des Spektakels. Nichts zu deuten gibt es an der technischen Umsetzung. Die Hauptdarsteller begeistern durch gelungene Animationen, die Texturen durch ihre Schärfe. Zudem gibt es keine Framerate-Einbrüche, lediglich die Sichtweite ist etwas gering ausgefallen.

In einem funkigen Spiel darf eine funkige Soundunterstützung nicht fehlen. Die einzelnen Tracks sind ganz nett anzuhören, am meisten halten die frechen Sprach-Samples der Charaktere bei Laune. In jeder Situation haben diese einen flotten Spruch auf der Lippe, mit zunehmender Spieldauer wiederholen sich diese aber zu häufig.



↑ Sieht so ein Zahnarzt Ihres Vertrauens aus?



↑ Häschen auf der Klippe, fliegt und schreit ...



↑ Bei ToeJam's Funk-Fu zittern alle Gegner.



MANFRED MEINT:

Einerseits wird man bei *ToeJam & Earl III: Mission to earth* prima unterhalten, denn die Story ist einfach nur abgefahren, ebenso die Sprüche und Witze der schrägen außerirdischen Hauptdarsteller. Gepaart mit deren gelungenen Animationen hat das Spiel echt Flair. Andererseits gibt es aber ganz einfach zu viele Dinge im Spiel, die sich viel zu früh und viel zu häufig wiederholen und daher schnell für Langeweile sorgen.

GRAFIK
73%

SOUND
76%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE
DOWNLOADS



POSITIV

- TOLLE ANIMATIONEN
- COOLE CHARAKTERE
- SCHRÄGE „FUNK“-SPRÜCHE DER CHARAKTERE
- KAMERA FÜHRUNG IM ZWEISPIELER-MODUS

NEGATIV

- ZUFÄLLES LEVELDESIGN
- ZUFÄLIGE ITEM-PLATZIERUNG
- WENIG MUNITION

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

71%



„Big trouble in little Hongkong“ oder
„Auf der Suche nach Lan Di“

SHENMUE II



AUF DVD

» KURZ & KNAPP

Machen Sie sich als Ryo Hazuki im sehr lebhaften Hongkong auf die Suche nach dem Mörder Ihres Vaters.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: SEGA-AM2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: MÄRZ 2003

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE/SHENMUE2

VON: MANFRED REICHL

KURZ BEVOR SEGA endgültig seinen Hardware-Geist aushauchte, kam mit *Shenmue II* eines der am längsten erwarteten Sequels auf dem Dreamcast heraus.

Die Sega-Konsole ist mittlerweile längst Geschichte, *Shenmue* allerdings noch lange nicht. Ursprünglich war die Serie auf vier Teile ausgelegt. Mag man den Aussagen von Shin Ishikawa, dem Präsidenten von Sega-AM2, Glauben schenken, wird es nur dann den heiß begehrten dritten Teil der Serie geben, wenn sich *Shenmue II* auf der Xbox gut verkauft.

Shenmue II ist sein Geld zwar definitiv wert, aber auf der Xbox kein absoluter Überflieger. Dafür hat sich im Vergleich zur ursprünglichen Dreamcast-Version zu wenig getan. Hier und da wurde an der Grafik geschraubt, englische Sprachausgabe hinzugefügt und obendrein können Sie nun auch Fotos von den Spielszenen schießen oder die Farben verändern. Nett, aber nichts Besonderes.

Die Handlung ist schnell erzählt. Hauptdarsteller Ryo Hazuki musste im ersten Teil miterleben, wie sein Vater von Bösewicht Lan Di das Lebenslichtlein ausgeblasen bekam, folglich sinnt er auf Rache. An Bord eines Dampfers macht sich Ryo auf nach Hongkong, um von einem gewissen Lishao Tao Informationen zum Verbleib des Schurken »



↑ Gleich nach Ihrer Ankunft am Hafen treffen Sie auf allerlei Menschen. Von diesen Musikern können Sie sich ein Lied vorspielen lassen.

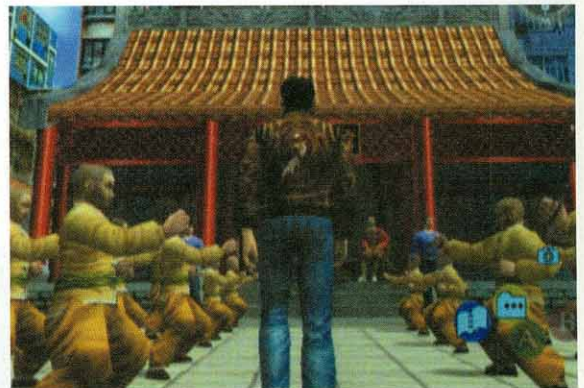
» zu erhalten. Sofort nachdem das Schiff angelegt hat, übernehmen Sie die Kontrolle. Den einzigen Hinweis, den Sie auf Lishao Taos Aufenthaltsort haben, ist ein Eintrag in Ryos Notizblock. Und was macht jeder Neuankömmling in der Fremde? Richtig, er fragt sich durch.

Shenmue II setzt auf ein so genanntes Free-Roaming-System. Dies bedeutet, dass Sie sich völlig frei in der riesigen Umgebung bewegen können. Zudem können Sie alle Personen, die Sie im Spiel erblicken, ansprechen und um Auskunft bitten. Erhalten Sie nicht die gewünschte Antwort, lohnt es sich, hartnäckig zu bleiben und dieselbe Person einfach weiter auszuquetschen. Am Ende

„Zudem können Sie alle Personen ansprechen und um Auskunft bitten.“

jeder Konversation springt fast immer ein wertvoller Hinweis heraus. Sobald Sie dann das gewünschte Ziel erreicht oder Objekt gefunden haben, fährt die Handlung fort und eine weitere Aufgabe wird Ihnen gestellt.

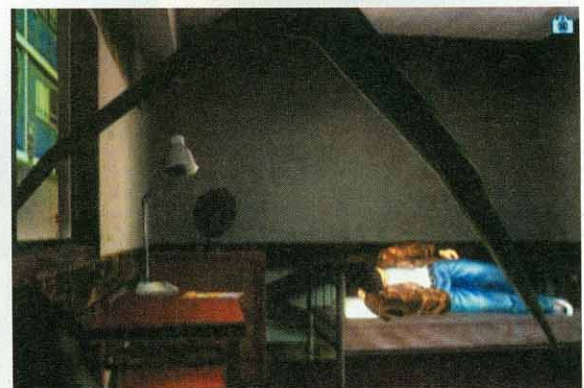
Ryos geplante Rache an Lan Di steht zwar im Mittelpunkt, was Shenmue II jedoch so besonders macht, ist die Möglichkeit, sich fernab von der Haupthandlung mit den



↑ Jeder dieser Kampfsportschüler ist voll animiert.



↑ Verfolgungsjagd: Drücken Sie hier nach links, weichen Sie gerade noch aus.



↑ Wie im echten Leben braucht Ryo Hazuki regelmäßig Schlaf.

OHNE MOOS NIX LOS! >>>

HERRSCHT IN Ihrer Geldbörse mal wieder gähnende Leere? Könnte daran liegen, dass Sie in *Shenmue II* unzählige Möglichkeiten haben, Ihren Zaster wieder loszuwerden. Viele davon machen zwar keinen Sinn, unterhalten aber dennoch.



1 SAMMELWAHN: Für 5 Dollar je Stück können Sie kleine Sammelfiguren erstellen.



2 ZOCKERI: Einige Sega-Klassiker warten in den Spielhallen auf ihre Entdeckung.



3 BÖLKSTOFF: Sogar zwischen verschiedenen Soft-Drinks können Sie wählen.



4 SPICKER: Mit den Einheimischen dürfen Sie sich in einer Partie Dart messen.



5 GLÜCK: Bei diesem Spiel müssen Sie erraten, in welchen Schacht die Kugel fällt.



↑ Wenn Sie einer Person folgen, wechselt die Ansicht in die Ego-Perspektive.

„Üben Sie bestimmte Schläge, werden diese immer stärker.“

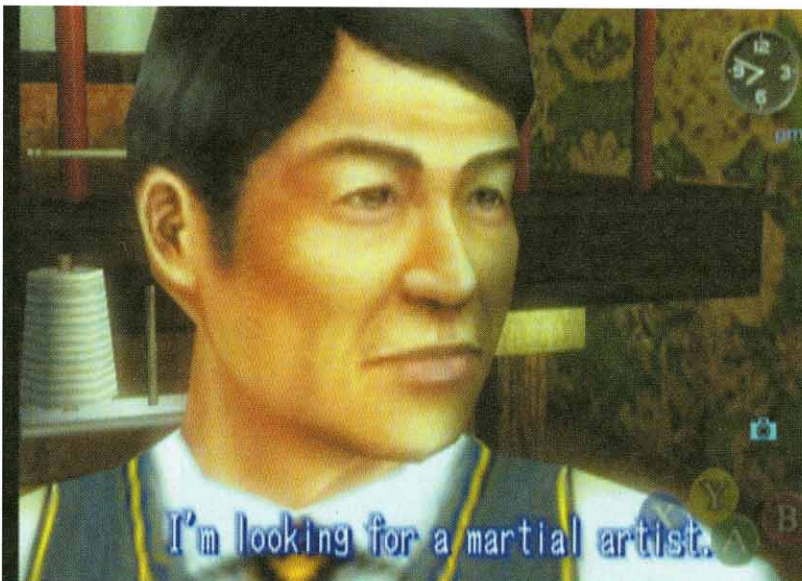
Einwohner der Stadt Hongkong auseinanderzusetzen. Dies müssen Sie sogar ganz unbedingt, denn nachdem Ihnen am Anfang des Spiels gleich Ihr gesamtes Bargeld entwendet wird, müssen Sie Kohle verdienen. Hierfür stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Sie können sich im Glücksspiel versuchen, Eigentum verpfänden oder einfach arbeiten. Sämtliche Aktivitäten sind dabei abhängig von der Tageszeit. Die Uhr tickt unaufhörlich mit, die Lichtverhältnisse ändern sich und wenn Sie einen wichtigen Termin verpassen – Pech gehabt.

Leider ergeben sich dadurch aber auch gelegentliche Wartezeiten, vor allem zu Beginn des Spiels, wenn Sie hauptsächlich damit beschäftigt sind, besagtes Geld zu verdienen. Da die Handlung kaum vorangetrieben wird, kommt mitunter etwas Frust auf. Sehr nervig sind auch die weiten Distanzen, die Sie zurücklegen müssen, denn das virtuelle Hongkong ist dreimal so groß ausgefallen wie

die Umgebung im ersten *Shenmue*.

Für beste Abwechslung sorgt das umfangreiche Kampfsystem. Im Spiel stehen Ihnen etliche Aktionen zur Verfügung. Im Verlauf der Handlung lernen Sie weitere dazu und werden immer stärker. Basierend auf der *Virtua Fighter*-Reihe, gehen Ihnen die über 50 Aktionen leicht von der Hand. Wollen Sie Ihren Gegnern gut gerüstet gegenüberstehen, ist vorher eine Menge Training angesagt. Je öfter Sie bestimmte Schläge üben, desto stärker werden diese. Bedauerlicherweise häufen sich die Prügelesequenzen erst mit zunehmender Spieldauer, auch in dieser Hinsicht ist also zunächst Leerlauf angesagt.

Shenmue II setzt außerdem auf zahlreiche QTEs (Quick Time Events). Dies bedeutet, dass in einigen Situationen gescriptete Ereignisse eintreten, in denen Sie rechtzeitig eine bestimmte Taste betätigen müssen. Vor allem bei Verfolgungsjagden treffen Sie häufig auf dieses simple, aber spaßige Prinzip. >>>



↑ Die Gesichter der einzelnen Personen sind sehr detailliert dargestellt.

BONUS INFO

BITTE LÄCHELN

Eines der neuen Features der Xbox-Version ist die Fotoapparat-Funktion. Mit der schwarzen Taste können Sie Bilder des aktuellen Geschehens machen und diese dann in einer Schnappschuss-Galerie in Ruhe noch einmal betrachten.

DAS ORIGINAL

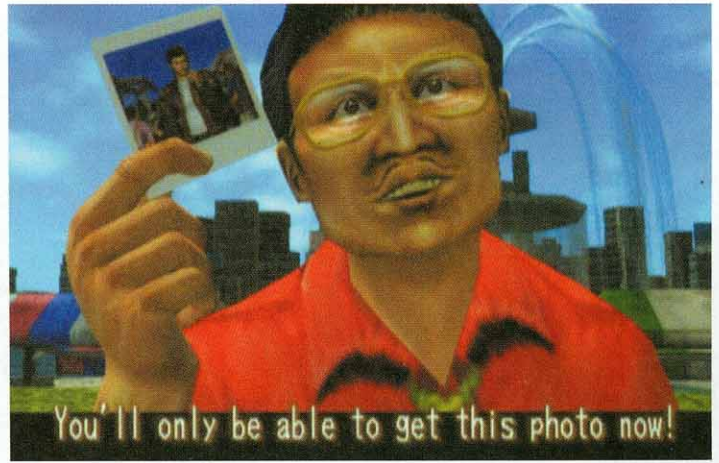
Im Hauptmenü des Spiels haben Sie in der Rubrik „Shenmue Digest“ die Möglichkeit, ein Video mit den Zwischensequenzen des ersten Teils anzusehen. Das Anschauen lohnt sich auf jeden Fall, da sich die Story von *Shenmue II* damit deutlich besser verstehen lässt.

VIRTUA SHENMUE

Ursprünglich war *Shenmue* als *Virtua Fighter*-RPG geplant. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass das Kampfsystem der bekannten Beat-'em-Up-Reihe Pate für die Prügeleien in *Shenmue* stand.



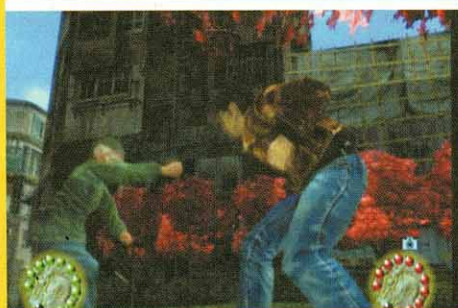
↑ Auf den Straßen herrscht reger Verkehr, trotz mauer Animationen.



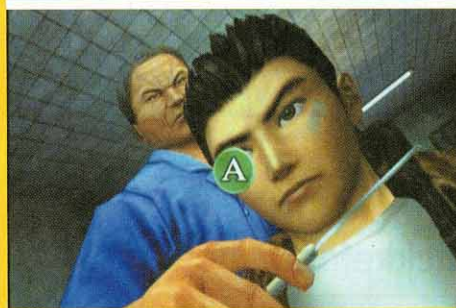
↑ Erst macht er ungefragt ein Bild von Ihnen, dann will er Geld dafür sehen.

MARTIAL-ARTS-EXPERTE >>> In den Action-Sequenzen geht's zur Sache!

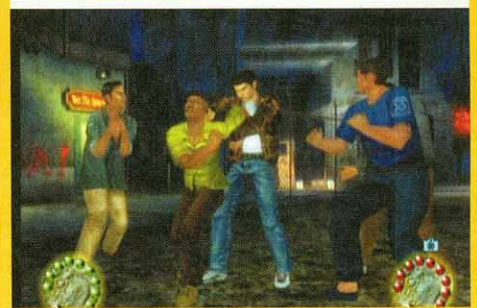
Ryo Hazuki liegt der Kampfsport im Blut – aber er sollte permanent im Training bleiben, damit er keine böse Überraschung erlebt.



>>> Übung macht den Meister. Einige Ihrer Freunde bieten sich höflich als Sparringspartner an.



>>> Während den QTEs sind schnelle Reflexe gefragt. In diesem Fall müssen Sie den A-Knopf betätigen.



>>> Ihre Gegner sind häufig in der Überzahl, Ryo hat dank seiner Technik die Situation aber voll im Griff.

>>> Auf dem Dreamcast mag *Shenmue II* eine der Grafikreferenzen gewesen sein, im Schatten eines *Splinter Cell* ist es die Xbox-Fassung aber auf keinen Fall. Trotz der Verbesserungen merkt man genau, dass das Spiel auf der Sega-Konsole „geboren“ wurde. Einige der Animationen sehen viel zu staksig aus und im Vergleich zu *Halo* wirken die Texturen blass. Am meisten haben wir uns über plötzlich auftauchende und verschwindende Passanten gewundert, die aus dem Nichts

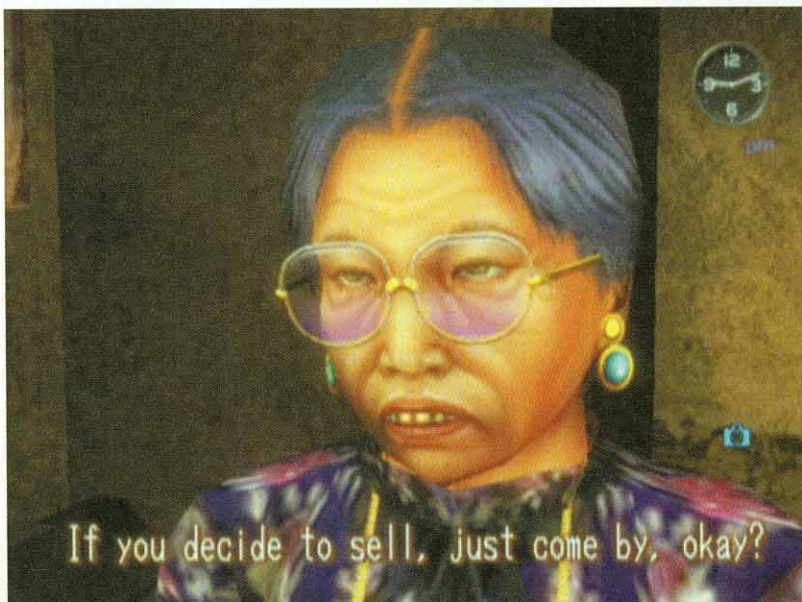
heraus ins oder aus dem Bild faden. Dennoch ist *Shenmue II* kein grafischer Totalausfall, vor allem die Detailverliebtheit bei der Darstellung Hongkongs und der Gesichter der Charaktere ist beachtlich.

Am Soundtrack gibt es fast nichts zu mäkeln, die asiatischen Melodien tragen hervorragend zur Story bei. Aber auch rockig-fetzig Stücke sind zu hören. Lediglich die Sounduntermalung im Options-Menü ist etwas schräg ausgefallen.



MANFRED MEINT:

Shenmue II ist eine Mixtur vieler Genres. In erster Linie ist es ein Action-Adventure, gespickt mit Rollenspiel-Elementen, sowie einem umfangreichen Kampfsystem, basierend auf der *Virtua Fighter*-Serie. Leider kommt das Spiel nur schwer in Tritt. Sobald die Story aber einmal vollständig entfaltet und das Spiel in vollem Gange ist, fesselt es ungemein an den Bildschirm. Die grafischen Schwächen sind dabei nicht weiter tragisch.



↑ Ob Sie dieser Händlerin tatsächlich etwas verkaufen möchten, entscheiden Sie.

GRAFIK
79%

SOUND
82%

MULTIPLAYER
—

XBOX LINE
—



POSITIV

- + RPG-ELEMENTE
- + KAMPFSYSTEM
- + QUICK TIME EVENTS
- + FREE-ROAMING-SYSTEM



NEGATIV

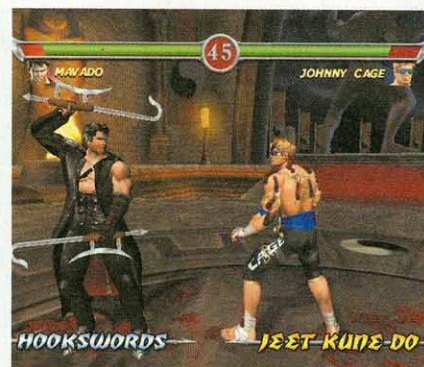
- STORY KOMMT NUR LANGSAM IN GANG
- KÄMPFE LASSEN LANGE AUF SICH WARTEN
- GRAFISCH NUR DREAMCAST-NIVEAU

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%



↑ Kung Lao fuchtelt wild mit seinem Schwert und schleudert gleichzeitig seinen Hut in Raidens Gesicht. Raffiniert!



↑ Achtung, Mavados Klingen sind scharf!



↑ Quan Chi hat Kano in der Mangel.

Kann der Prügel-Klassiker auf der Xbox zur gewohnten alten Stärke zurückkehren?

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: MIDWAY

PUBLISHER: KONAMI

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-2

WEBSITE:

WWW.MORTALKOMBAT.MIDWAY.COM

KURZ & KNAPP

PRÜGELN SIE MIT ungefähr 20 brandgefährlichen Charakteren in altbewährter Art und Weise um die Wette.

DIE VORGÄNGER gehörten zu den Beat-'em-Up-Referenzen schlechthin, hielten sich aufgrund ihrer Brutalität aber nie lange in den Regalen der deutschen Spielereien. Obwohl die Qualität von

Teil zu Teil merklich nachließ, blieb die Fangemeinde der Serie unglaublich groß.

Mit *Mortal Kombat: Deadly Alliance* findet die Reihe fast wieder zu alter Stärke zurück. Kämpfe der neuesten Fassung spielen sich komplett in 3D-Arealen ab und natürlich dürfen altbekannte Haudegen wie Scorpion, Kano oder Johnny Cage nicht fehlen. Hinzu gesellen sich zahlreiche neue Charaktere. Insgesamt sind es über 20 Stück, aus denen Sie auswählen können – wie gehabt müssen Sie aber etliche davon erst freischalten.

Eine gelungene Neuerung ist die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Kampfstile zu wechseln. Jedem Kämpfer stehen zwei verschiedene Faustkampf-Möglichkeiten zur Auswahl, zudem kann sich jeder auch einer gefährlichen Waffe bedienen. Sub-Zero beherrscht beispielsweise das Shotokan-Karate sowie Dragon, einen Kung-Fu-ähnlichen Stil. Als Waffe steht ihm die Kori-Klinge zur Verfügung, die aus unzerbrechlichem Eis besteht.

Sehr gut hat uns die Option gefallen, ein Profil anzulegen, das die persönlichen Kampfstatistiken speichert. Gleichzeitig gibt es Aufschluss über die Anzahl der erkämpften Koinen, mit denen Sie sich interessante Extras kaufen können. Geheime Charaktere, zusätzliche Kostüme, Tipps und Tricks – alles, was das Herz begehrt, wartet auf Entdeckung.

Die Vielfalt der Spielmodi kann sich ebenfalls sehen lassen. Im Arcade-Modus können Sie am schnellsten Koinen sammeln und sich bei erfolgreichem Durchspielen die Endsequenzen der Gegner ansehen. Im Versus-Modus steht es Ihnen frei, sich mit einem menschlichen Mitspieler um die Wette zu kloppen. Ein Trainings-Modus darf genauso wenig fehlen wie ein Tutorial.

In puncto Gameplay und Controller-Belegung waren die Vorgänger äußerst simpel gehalten. Im jüngsten Spross geht es etwas komplexer zur Sache. Wie gehabt bewegen Sie Ihren Kämpfer mit dem Steuerkreuz, Fans des Analog-Sticks schauen in die Röhre. Waren die Knöpfe früher noch in Schläge



↑ Die Faust geht so lange zum Holz, bis es bricht.



↑ Sub-Zero stampft Scorpion ein.

BONUS INFO

HARTE NUSS

Vier Schwierigkeitsgrade stehen Ihnen zur Wahl, aber selbst im leichtesten ist am Ende Moloch ein ernst zu nehmender Gegner, der Sie einige Male zur Verzweiflung bringen wird.

TAUSCHGESCHÄFTE

Ihre Profile können Sie auch auf einer Memory Card abspeichern und mit zu Freunden nehmen. So können Sie mit Ihren Kumpels nach Herzenslust um die wertvollen Koins feilschen.

SPECIAL MOVES >> Das A und O jedes Prügelspiels!



↑ **KENSHI:** Der Neuling braucht sich gar nicht erst die Hände schmutzig zu machen, da er über telekinetische Kräfte verfügt. Seine armen Gegner werden meterweit durch die Luft geschleudert.



↑ **SCORPION:** Einer der Klassiker unter den Spezialattacken. Scorpion zieht die Gegner zu sich heran und lässt eine tosende Serie von harten Schlägen und Tritten folgen. Dagegen ist kein Kraut gewachsen.



↑ **SUB-ZERO:** Auch dieser alte Haudegen packt in der neuesten Auflage seine altbekannten Attacken aus. Noch nie sah das Ausmaß seiner Eis-Kräfte besser aus als in der Xbox-Fassung.

„Die knallharten Kämpfe hinterlassen deutliche Spuren in den Gesichtern.“

>> und Tritte unterteilt, gibt es nun nur noch vier Angriffs-Buttons. Je nach Charakter und Kampfstil wird dabei in den Aktionen variiert. Einem Kämpfer, der ausschließlich auf Fußakrobatik setzt, stehen somit auch nur noch Fußtritte zur Verfügung.

Für gelungene Abwechslung sorgt die eingangs erwähnte Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Kampfstilen zu wechseln. Mit einem einzigen Knopfdruck ändern Sie diese. Gegen stärkere CPU-Gegner ist dies sogar dringend notwendig, denn manche Taktiken Ihrer Gegner können Sie nur mit einer ganz bestimmten Konter-Taktik beantworten.

Dennoch gibt es auch Anlass zur Kritik. Die künstliche Intelligenz Ihrer Widersacher ist alles andere als ausgewogen. Es wären Gegner zu erwarten gewesen, die von Kampf zu Kampf besser werden. In *Mortal Kombat: Deadly Alliance* kann es Ihnen aber passieren, dass Sie zuerst auf die „Kracher“ und danach erst auf die „Gurken“ treffen. Äußerst unfair ist zudem, dass Ihre Gegner Tricks auf Lager haben, deren Ausführung Ihnen unmöglich ist.

Heutzutage muss sich auf der Xbox jedes Prügelspiel natürlich grafisch mit *Dead or Alive 3* messen lassen. Und da zieht *Mortal Kombat: Deadly Alliance*

klar den Kürzeren. Die Charaktere sehen bei weitem nicht so realistisch und detailliert wie in *DoA 3* aus. Die Gestaltung der Areale hingegen ist durchaus gelungen, lediglich mehr Interaktion wäre wünschenswert gewesen. Positiv zu bewerten ist die Implementierung eines „Schadensmodells“ für die Gesichter der Charaktere. Die Kämpfe hinterlassen deutliche Spuren. So tragen die Fighter Platzwunden und Schwellungen davon.

Am Sound des Midway-Titels gibt es nichts zu bemängeln. In den einzelnen Stages schallen Ihnen passend zum Ambiente stimmungsvolle Tracks um die Ohren. Die Soundeffekte beschränken sich auf das übliche Gegrünze und Geächze sowie flapsige Kommentare der Kämpfer. Als Bonus sind die US-Rocker Adema mit ihrem Musikvideo zu ihrem Song „Immortal“ vertreten.



↑ Sub-Zero hat mit seiner Kori-Klinge zugeschlagen.



↑ Rote Suppe darf bei MK: DA nicht fehlen.



↑ Kung Lao kennt kein Pardon mit einer Lady.



MANFRED MEINT:

Okay, ich gebe es zu: Ich war bisher kein Fan der Serie, sondern eher für andere Prügel-Titel zu begeistern. Auf der Xbox bleibt vorerst ohnehin *Dead or Alive 3* die absolute Referenz. *Mortal Kombat: Deadly Alliance* braucht sich davor allerdings nicht zu verstecken. Beat'em-Up-Fans, die mitreden können wollen, sollten unbedingt zuschlagen, der Unterhaltungsfaktor des Spiels ist definitiv vorhanden, trotz der KI-Mängel.

GRAFIK
81%

SOUND
80%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



POSITIV

- DREI VERSCHIEDENE KAMPFSTILE JE ATHLET
- ALTBESANNTE CHARAKTERE MIT TRADITION
- „SCHADENSMODELL“ DER GESICHTER

NEGATIV

- UNAUSGEWOGENE KI DER GEGNER
- COMICARTIGER LOOK DER CHARAKTERE



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

81%



Die Deutschen jubeln! 1:0 gegen den haushohen Favoriten USA!



Die Stadien sind hui, die Zuschauer pfui!



Aufmerksam verfolgt der Trainer das Geschehen.

Etwas Technik, eine Prise Rasan, ein Schuss Härte - na klar, die Rede ist von Eishockey!

NHL 2K3

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: SEGA SPORTS

PUBLISHER: INFOGRADES

TERMIN: 27. MÄRZ

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.SEGASPORTS.COM

KURZ & KNAPP

DIE EISHOCKEY-ELITE misst sich erneut, diesmal mit realistischem Gameplay, TV-gleicher Präsentation und das sogar online!

EISHOCKEY-TEAMS STEHEN auf Tiernamen. In Deutschland gehören die Kölner Haie, die Eisbären Berlin und die Adler Mannheim zu den bekanntesten. Vorbilder sind freilich die Teams aus Übersee wie z. B. die Pittsburgh Penguins

oder San Jose Sharks. In Sega Sports NHL 2k3 können Sie nun wieder die Kontrolle über sämtliche dieser weltweit bekannten Mannschaften übernehmen.

Alle 30 Teams aus den insgesamt sechs verschiedenen Divisionen der National Hockey League stehen Ihnen zur Auswahl. Präsentiert werden Ihnen die Spiele dank ESPN-Lizenz wie tatsächliche TV-Übertragungen. Sie werden also nach Strich und Faden mit spektakulären Zeitlupen und umfassenden Statistiken verwöhnt.

Eishockey ist eine der schnellsten Sportarten überhaupt, somit ist es für ein Spiel dieses Genres von immenser Bedeutung, diese Geschwindigkeit optimal rüberzubringen. Bei NHL 2k3 können Sie das Tempo sogar an Ihre Bedürfnisse anpassen. Einsteiger haben so die Möglichkeit, es etwas gemächlicher angehen zu lassen. Voll zur Entfaltung kommt das Spiel aber erst bei maximaler Geschwindigkeit.

Trotz aller Rasan setzt Sega Sports in NHL 2k3 auf extremen Realismus. Torfestivals gibt es ausschließlich im Amateur-Modus zu bewundern. Schon ab dem Rookie-Modus müssen Sie sich anstrengen, um beim Torschuss eine Lücke zu finden, denn ein Eishockey-Tor ist ja bekanntlich nicht gerade groß geraten. So bedarf es zumeist blitzschneller Angriffe oder einer zahlenmäßigen Überlegenheit vor dem gegnerischen Gehäuse, um es in diesem „klingeln“ zu lassen. 1 gegen 1 ziehen Sie gegen einen Goalie meistens den Kürzeren.

Bei der Steuerung hat der Hersteller ebenfalls nichts anbrennen lassen. Diese ist sehr intuitiv und einfach gehalten, lässt aber genügend Spielraum für technische Kabinettstückchen. Nur beim Passsystem hat Sega etwas nachlässig gearbeitet. Zum einen sind die Pässe für unseren Geschmack einen Tick zu langsam ausgefallen, Gegenspieler haben daher oft genügend Zeit dazwischenzusprinten. Unnötige Puckverluste häufen sich. Zum anderen reagiert das Passsystem ab und an seltsam und Ihre Zuspiele landen nicht dort, wo sie eigentlich



Kurz vor dem Anpfiff im Madison Square Garden.



Eric Lindros hat wieder seine Klasse bewiesen.

ZAHLENFLUT » Zu jedem Sportspiel gehören Statistiken bis zum Abwinken.

THREESTARS

PRESENTED BY SEGA SPORTS

1st Star	20	G:2	A:1	P:3
SCOTT GOMEZ				
2nd Star	15	G:2	A:0	P:2
JAMIE LANGENBRUNNER				
3rd Star	11	G:2	A:0	P:2
JOHN MADDEN				

2K3 help back cycle

↑ Nach dem Spiel werden die drei besten Eishockey-Cracks geehrt. Tore und Vorlagen zählen als Punkte.

SHOTCHART

PRESENTED BY SEGA SPORTS

ALL

DEVILS

SENATORS

2K3 help back cycle

↑ Beeindruckende Torschuss-Bilanz: New Jersey (rote Kreuze) hatte gegen Minnesota klar die Hosen an.

TEAMSTATS

PRESENTED BY SEGA SPORTS

NJ	Stats	OTT
49	Shots	17
9	Goals	1
18	Shooting %	6
0/0	Power Play	1/12
2/12	Short-Handed Goals	0/0
28	Breakaways	0/2
32/54	Passing	60/69
36	Hits	0
12-24	Penalties-PIM	0-0
50.6	Time of Possession%	49.4

2K3 help back

↑ Noch beeindruckender, die Team-Statistik. 49:17 Torschüsse und 9:1 Tore sprechen eine deutliche Sprache.

PENALTYSUMMARY

PRESENTED BY SEGA SPORTS

PERIOD 3

Time	Team	Summary
5:55	NJ	S. Stevens (D)
6:34	NJ	J. Madden (C)
6:34	NJ	J. Pandolfo (LW)
8:45	NJ	B. Rafalski (D)

2K3 help back

↑ Böse Buben werden notiert. Hier ein Auszug aus der langen Liste der Zeitstrafen unseres Teams.

» hin sollten. Vor allem direkt vor des Gegners Tor ist dies oft zum Haarerufen, vor allem wenn der eigene Mann zum Einschuss bereit gestanden hätte.

Beim Defensivverhalten sind uns zudem des Öfteren etwas zu harmlose Bodychecks ins Auge gefallen. Übertriebene Härte muss definitiv nicht sein, dennoch hätten wir uns doch ganz gerne den einen oder anderen knallharten Check an der Bande gewünscht. Leider Fehlangelegenheit. Außerdem ist es bei Eishockey-Partien oft an der Tagesordnung, dass sich die Herren der Schöpfung hemmungslos eins auf den Helm geben. Auch das gab es während unserer Test-Session bei *NHL 2k3* nicht. Für ein klein wenig Abwechslung zwischendurch hätte so ein lustiger Faustkampf durchaus sorgen können. Nichtsdestotrotz spielt sich *NHL 2k3* superflott und realistisch und ist manch übertriebener arcadelastiger Simulation ganz klar vorzuziehen. Zieht man dazu noch die hohe künstliche Intelligenz der Teamkollegen und Gegner in Betracht, ist dieses Spiel in puncto Gameplay nur noch ganz schwer zu toppen.

Um ein zweischneidiges Schwert handelt es sich bei der technischen Umsetzung des Titels. Die Grafik ist zwar nicht als schlecht, aber auch definitiv nicht als oberster Xbox-Standard anzusehen. Einerseits sind die Spieler viel zu polygon- und detailarm modelliert und Ähnlichkeiten zu den realen NHL-Vorbildern wirklich nur ganz rudimentär zu erkennen, andererseits laufen die Animationen der Eishockey-Cracks aber absolut flüssig und sehr realistisch ab. Möglicherweise hat Sega Sports die Grafik etwas schlichter gehalten, um einen stabilen Xbox-Live-Titel zu garantieren. Positiv ist zu bewerten, dass Ihre Spielfiguren sehr fix auf Ihre Controller-Befehle reagieren, Grundvoraussetzung für ein blitzschnelles Sportspiel. Die über 30 realen US-Sporthallen stehen ihren echten Vorbildern in nichts nach, das Publikum ist hingegen etwas farblos ausgefallen. Von den Rängen schwappt daher nur in akustischer Hinsicht überschwängliche Stimmung auf das Eis über.

Bei den Soundeffekten im Spiel hätte es durchaus ein bisschen brachialer zugehen dürfen. Bodychecks sind eine heftige Angelegenheit und hören sich in *NHL*

2k3 oft viel zu sanft an. Die restlichen Soundeffekte, beispielsweise für Schlagschüsse oder Pfostentreffer, passen aber optimal und bringen das Eishockey-Fieber gut rüber. Auch die beiden englischen Kommentatoren geben ihr Bestes, wie so häufig in Sportspielen wiederholen sich deren Floskeln aber zu oft. *NHL 2k3* erklingt in Dolby Surround, die Dolby-Digital-Tauglichkeit der Xbox wird leider nicht unterstützt.

NHL 2k3 wartet mit den üblichen Spielmodi auf. Neben Freundschaftsspielen können Sie eine komplette Saison mit bis zu 82 Spielen bestreiten oder sofort in die Play-offs einsteigen. Im Franchise-Modus dürfen Sie sämtliche Geschicke eines Eishockey-Teams leiten. Was *NHL 2k3* zu etwas ganz Besonderem macht, ist die Unterstützung der Xbox-Live-Fähigkeit. Der besondere Reiz an Sportspielen liegt ohnehin oft in den Multiplayer-Modi, auch in diesem Spiel geht dabei ordentlich die Post ab. Die Möglichkeit, sich nun jederzeit mit NHL-Fans auf der ganzen Welt online messen zu können, ist grandios. Der Replay-Wert steigt dadurch um ein Vielfaches.



↑ Überzahlsituationen sollten Sie möglichst nutzen.

BONUS INFO

» QUAL DER WAHL

Neben den 30 NHL-Mannschaften können Sie auch mit der deutschen Nationalmannschaft versuchen, den Eishockey-Übermächten USA, Kanada oder Russland eins auszuwischen. Insgesamt 14 Landesauswahlen sind verfügbar.



↑ Verletzungen sind im Eishockey unvermeidlich.



MANFRED MEINT:

Noch nie fiel mir die Vergabe eines Elite-Stempels so schwer wie bei *NHL 2k3*. Das absolut realistische Gameplay hat unser Adelsprädikat auf jeden Fall verdient, der Umfang des Spieles auch. Leider ist die grafische Präsentation zu durchschnittlich und verhindert eine höhere Wertung. Trotzdem ist dieses Spiel für Sport- und Eishockey-Fans ein absoluter Pflichttitel, denn dank Xbox Live können Sie nun jeden Tag Multiplayer-Vergnügen haben!

GRAFIK
79%

SOUND
81%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

POSITIV

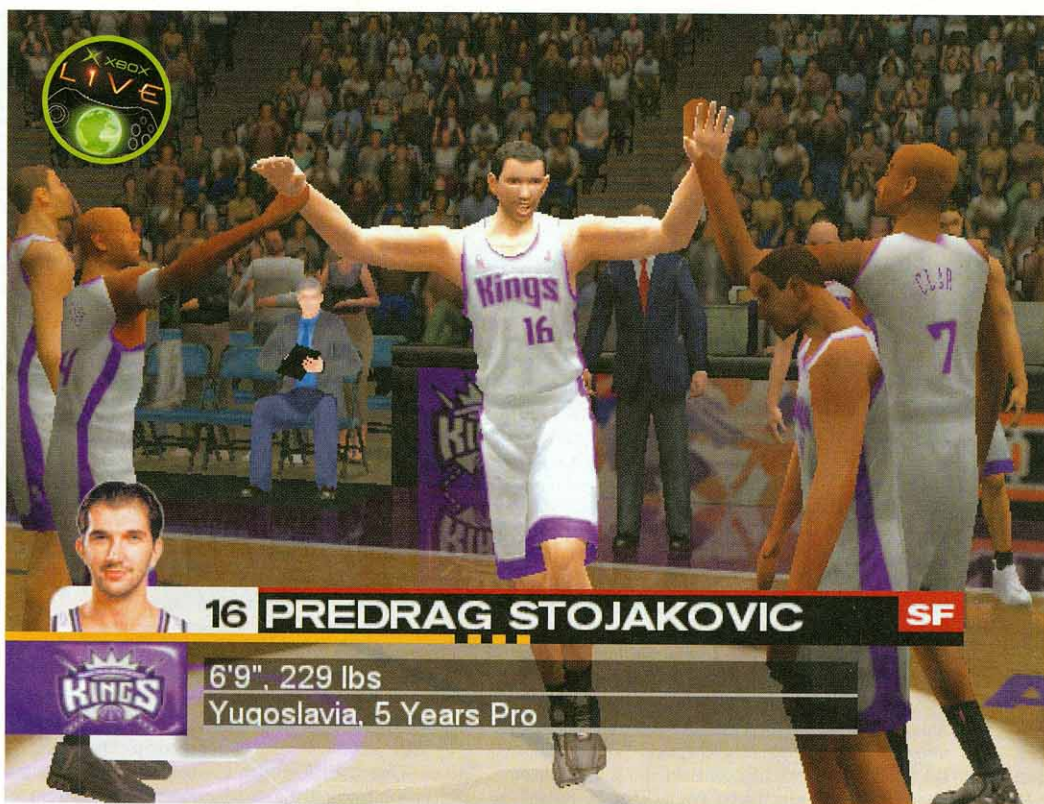
- + XBOX-LIVE-KOMPATIBEL
- + KI DER TEAMKOLLEGEN UND GEGNER
- + VIELE MODI
- + PRÄSENTATION IM TV-STIL
- + REALISTISCHE ANIMATIONEN

NEGATIV

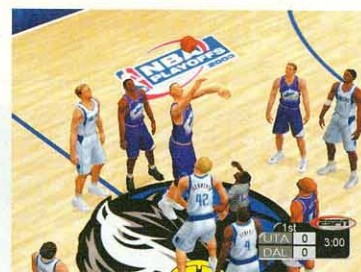
- POLYGONARME SPIELER
- KAUM WIEDERERKENNUNGSWERT BEI DEN SPIELERN
- FARBLOSES PUBLIKUM
- TRÄGE PÄSSE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

84%



↑ Wie es sich gehört, werden die Spieler der Heimmannschaften dem Publikum mit netten Lichteffekten vorgestellt.



↑ Dallas gegen Utah, los geht's.



↑ „Defense“, halt es von den Rängen.



↑ Dem Schützen flattern die Nerven.

Gewaltige Hünen trotzen im neuesten Slam-Dunk-Festival erneut der Schwerkraft.

NBA 2K3

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: SEGA SPORTS

PUBLISHER: INFOGRAMES

TERMIN: 27. MÄRZ

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.SEGASPORTS.COM

KURZ & KNAPP

EIN BASKETBALL-SPIEL, das an Spieltiefe kaum zu übertreffen und obendrein noch onlinefähig ist.

BASKETBALL-FANS, die eine Xbox ihr Eigen nennen, können sich wahrlich nicht beklagen. Die Liste der Korbleger-Spiele ist mittlerweile ellenlang, ein Überflieger war aber bisher noch nicht dabei. Daher ruhen

nun alle Hoffnungen auf Sega Sports NBA 2k3.

Sportspiele aus dem Hause Sega sind seit jeher für ihre Spieltiefe bekannt, daher ist es keine Überraschung, dass dies beim neuesten NBA-Spross auch wieder der Fall ist. NBA 2k3 legt weniger Wert auf Showeinlagen und setzt stattdessen auf Realismus pur. Die Action auf den virtuellen Courts steht der realen in fast nichts nach. Ein hastiges Auf und Ab wie in manch anderer Umsetzung der Sportart darf man bei diesem Spiel daher nicht erwarten.

Obendrein überzeugt der Titel mit seiner Vielzahl an Modi und Einstellungsmöglichkeiten. So können Sie Ihren Akteuren per

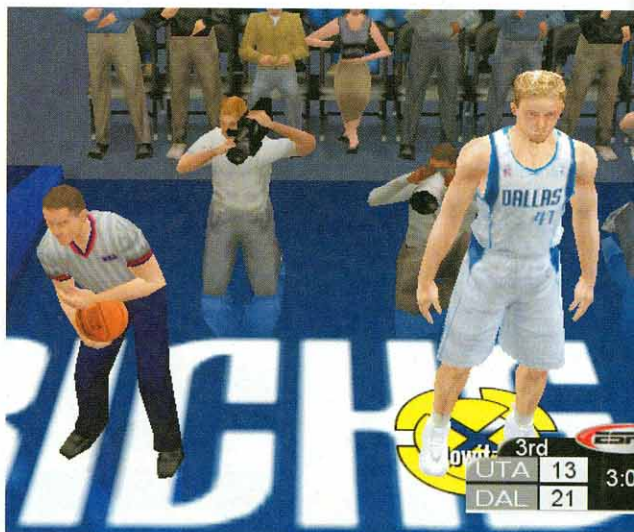
Knopfdruck direkt aus dem Spielverlauf heraus vier verschiedene Taktiken mit auf den Weg geben, die jeden Gegner im Handumdrehen alt aussehen lassen. Trotz der Optionsflut bedarf es aber keiner Doktorarbeit, um sich bei NBA 2k3 zurechtzufinden. Im Gegenteil, selbst Nicht-Fans und Genre-Neulinge werden sofort mit der einfach zu erlernenden Steuerung klarkommen.

Für ein schnelles Match zwischendurch bietet sich der Modus Quick Game oder eine Runde Streetball an. Wahre Basketball-Enthusiasten werden sich eher auf den Season-Modus stürzen. Dabei können Sie eine komplette Saison absolvieren, maximal sind dies 82 Saison-Spiele, eventuelle Play-offs noch nicht eingerechnet. Auf Wunsch können Sie die Vorsaison auch auf 14 Spiele verkürzen, gleich in die Play-offs einsteigen oder ein Turnier ausspielen. Ein umfassender Franchise-Modus darf ebenfalls nicht fehlen und auch einen Trainings-Modus wurde gedacht.

Dieser empfiehlt sich zum Einstieg auf jeden Fall, denn je intensiver Sie sich mit NBA 2k3 befassen und je mehr Kniffe Sie auf Lager haben, desto besser und realistischer flutscht das Gameplay. Zum Passen stehen Ihnen gleich drei Möglichkeiten zur Verfügung. Mit dem L-Stick bestimmen Sie die Richtung und mit dem X-Knopf spielen Sie ab. Alternativ können Sie aber auch mit dem rechten Mini-Stick passen. Idiotensichere Pässe gelingen Ihnen mit der dritten Methode. Per Klick auf den Y-Button werden über den Köpfen Ihrer Mitspieler Controller-Icons eingeblendet, drücken Sie dann auf den symbolisierten Button, macht sich der Ball direkt auf den Weg zum



↑ Vladimir Radmanovic testet die Stabilität des Korbes.



↑ So sieht die legendäre Nr. 41 der Dallas Mavericks in NBA 2k3 aus.

STREETBALL » Wind und Wetter zum Trotz geht hier die Post ab.



1 **HITZE:** Selbst während einer Hitze-welle vergnügen sich die Akteure im „Cage“. Die Sicht verschwimmt dabei.



2 **NEBEL:** Auch nachts, wenn Nebel-schwaden den „Goat Park“ umhüllen, geht es heiß her.



3 **REGEN:** Normalerweise ist es am Strand von „Venice Beach“ eher sonnig, aber selbst bei Regen ist was los.



4 **HALLE:** In der Sporthalle des „Run 'n' Shoot“ können Sie dem Wetter die kalte Schulter zeigen.

BONUS INFO

» XBOX LIVE
Über Xbox Live jederzeit gegen andere Fans zu zocken ist schlichtweg grandios. Zudem können Sie sich über den Service auch aktualisierte Team-Roster herunterladen und die Teams somit jederzeit auf dem neuesten Stand halten.

„Nichts zu mäkeln gibt es hingegen an den Animationen der Sportler, diese laufen flüssig ab.“

» entsprechenden Spieler. Diese Variante ist zwar umständlich, dafür aber genau. Dennoch gibt es am Passsystem Grund zur Kritik. Viele Standard-Pässe sind ganz einfach zu langsam, zudem ähnelt die Flugbahn einer Bogenlampe. Den Gegnern ist es so oft ein Leichtes, die Bälle abzufangen und einen Gegenangriff zu starten. Abhilfe schafft da der neu integrierte, angetäuschte Pass, den Sie nun ausführen können.

NBA 2k3 legt zwar mehr Wert auf eine realistische Simulation, dennoch werden auch die spektakulären Aktionen dieses Sports toll rübergebracht. Wie von der Sega'schen 2k3-Serie gewohnt, präsentiert sich das Spiel dank

der Lizenz des US-Sportsenders ESPN wie eine TV-Übertragung. Umfassende Statistiken werden Ihnen von den US-Kommentatoren ebenso fachkundig präsentiert wie die Matches selbst. Zudem wiederholen sich die Kommentare weitaus seltener als in anderen Sportspielen.

Grafisch sieht NBA 2k3 klar besser als der Vorgänger aus, zieht aber gegen die EA-Konkurrenz dennoch den Kürzeren. Die bekannten Stars wie Dirk Nowitzki oder Kobe Bryant sind ihren realen Vorbildern zwar lange nicht so aus dem Gesicht geschnitten wie bei NBA Live, dennoch ist der Wiedererkennungswert da. Nichts zu mäkeln gibt es hingegen an den Animationen der Sportler, diese laufen

absolut flüssig ab. An den Hintergrundgrafiken hat Sega Sports ebenfalls fleißig gebastelt. Aus der Distanz sieht das Publikum zwar blass aus, bei Nahaufnahmen sind aber dennoch schöne Details zu bewundern. Zuschauer schwenken z. B. diverse Fan-Utensilien und sogar Cheerleader hüpfen durchs Bild.

Akustisch hinkt NBA 2k3 der Konkurrenz hinterher. Lizenzierte Titel bekannter Interpreten gibt es nicht zu hören, dennoch sind die basslastigen Hip-Hop-Tracks in Ordnung. Die Soundeffekte sind sogar richtig spitze. Von quietschenden Turnschuhen auf dem Hallenboden bis hin zu krachenden Slam Dunks stimmt einfach alles.



» Auch beim Streetball geht es heftig zur Sache.



» Wie im TV gibt es Statistiken zuhauf.



» Gary Payton fängt den Pass ab.



MANFRED MEINT:

In puncto Grafik, Sound und Präsentation kommt NBA 2k3 nicht ganz an den Konkurrenten NBA Live 2003 heran. Vom Gameplay her sind sich beide Spiele ebenbürtig, dennoch geht der Sega-Titel als neuer Klassenprimus aus dem Duell hervor, denn der größte Reiz eines Sportspiels liegt wesentlich im Multiplayer-Bereich. Und hier hat NBA 2k3 die Nase klar vorn, da es Xbox Live unterstützt. So sind jederzeit Duelle mit anderen Basketball-Fans möglich.

GRAFIK
79%

SOUND
81%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

- BEEINDRUCKENDE SPIELTIEFE MIT VIELEN TAKTISCHEN MÖGLICHKEITEN
- REALISTISCHE SIMULATION
- XBOX-LIVE-UNTERSTÜTZUNG



NEGATIV

- LANGSAME BOGENLAMPEN-PÄSSE, DIE DER GEGNER LEICHT ABFANGEN KANN
- GRAFIK UND SOUND ÜBERZEUGEN NICHT

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

84%



↑ Nur einer der unzähligen Wagen aus der Benz-Reihe, die Sie in World Racing fahren dürfen.

Mit 109 detailgetreuen Mercedes-Benz-Autos fahren Sie um die ganze Welt.

WORLD RACING

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: SYNETIC

PUBLISHER: TDK MEDIACTIVE

TERMIN: ERHÄLTlich

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.MBWR.DE

KURZ & KNAPP

BEWEISEN SIE Ihr fahrerisches Können in den Wagen mit dem berühmten Stern.

DER DEUTSCHE ENTWICKLER Syntetic kann auf eine lange Reihe erfolgreicher Rennspiele zurückblicken. Mit den PC-Titeln *Have a N.I.C.E.* day, *N.I.C.E. 2* und *Mercedes-Benz*

Truck Racing haben die Leute von Syntetic nicht nur bewiesen, dass sie vom Rennsportgenre etwas verstehen, sondern dass sie sogar schon einmal mit Mercedes-Benz zusammengearbeitet haben.

Seit 2001 hat das Entwicklerteam nun an *World Racing* herumgeschraubt und -gefeilt. Opulent zeigt sich der Titel auf jeden Fall, was den Umfang angeht. In 109 detailgetreuen Nobel-, Sport- und Mittelklasse-Karosserien der Marke Silberstern aus allen Jahrgängen darf der Spieler einsteigen. Neben den üblichen Straßenkreuzern der A- bis S-Klasse stehen Ihnen auch Rennwagen, Geländewagen, Oldtimer und sogar Prototypen zur Auswahl.

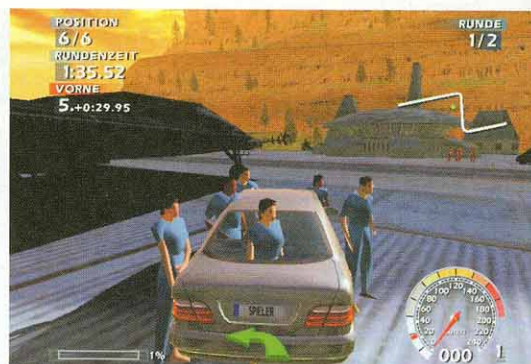
Die Entwickler konnten dafür auf umfassende Originaldaten von Mercedes-Benz zurückgreifen und haben dann aus 150

Parametern die virtuellen Autos gebastelt. Schön sind sie jedenfalls geworden, die Autos aus dem Hause Mercedes-Benz, in puncto Fahrverhalten gebärden sich die PS-Monster aber eher wie sture Esel. Bei einer derart miserablen Straßenlage, wie sie die virtuellen Gegenstücke an den Tag legen, würde jeder im richtigen Leben seinen Mercedes sofort am Straßenrand stehen lassen und zu Fuß weitergehen. Träge und mit einem Geschwindigkeitsgefühl, das jedem tempoverwöhnten Autofahrer ein Gähnen entlockt, chauffieren Sie die Hochglanzkarren durch die Landschaft.

Wahlweise können Sie den Realismusgrad von Simulation bis Arcade verschieben. Der große Bringer ist dieses Feature aber nicht, denn bei der Einstellung 100 % Simulation sind die Rennen nicht fahrbar. Unlenkbar schlittern die höher motorisierten Autos über die Strecke. Da helfen die verschiedenen Fahrhilfen, darunter ABS, ASR und Bremsassistent, wenig.

Einzig bei Maximum Arcade kommt wirklich so etwas wie Fahrspaß auf. Unbefriedigend ist auch das Verhalten der gegnerischen Fahrer. Wenn Sie diese nicht gerade anremplein oder ausbremsen, dann fahren die KI-Rennfahrer immer schön aufgereiht wie auf einer Perlenkette die Ideallinie entlang.

Für Fahrfehler, Abkürzen, unfaires Fahrverhalten und Anstoßen Ihrerseits gibt's Abzüge bei der Prozentwertung. Das Unfaire daran ist, dass Sie in den verschiedenen Modi auf solche riskanten Fahrmanöver angewiesen sind. Anders kommen Sie nämlich bei einem direkten Vergleich mit einer A-Klasse nicht gegen einen SLK an. Solche Zweierrennen >>>



↑ Hologramme? Durch die Fußgänger kann man durchfahren.



↑ So sieht es aus, wenn ein Geländewagen abhebt.



↑ Bei Regen sieht es so aus, als ob die Reifen brennen würden.



↑ Die Weitsicht ist bei World Racing schon unverschämt gut.

BONUS INFO

AUTOHIMMEL

Die 109 originalgetreuen Mercedes-Benz-Autos lassen das Herz jedes Autoliebhabers höher schlagen. Vom biederem A 160 CDI über den flinken SLK 320 bis zum Oldtimer 300 SL Roadster bestehen die Fahrzeuge aus durchschnittlich 17.000 Polygonen.

MUSIK-MANAGER

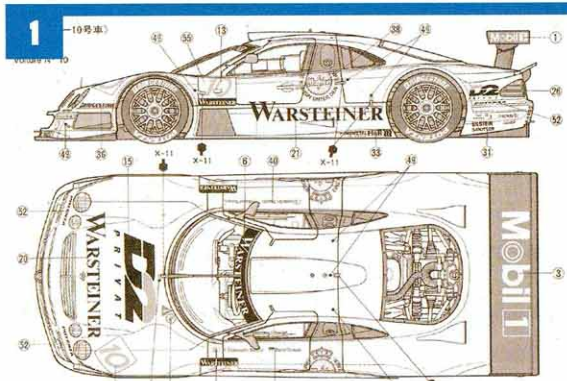
Im Hauptmenü können Sie sich aus den vorgegebenen Liedern Ihren eigenen Soundtrack zusammenstellen.

MULTIPLAYER

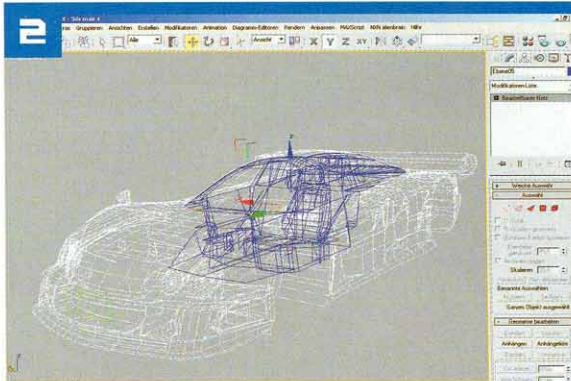
Rennspiele machen zwar alleine schon jede Menge Spaß, im Multiplayer-Modus wird's aber noch mal so lustig. Bei *World Racing* können bis zu vier Spieler im Splitscreen-Modus gegeneinander Rennen fahren.

VOM PAPIER ZUM VIRTUELLEN MODELL

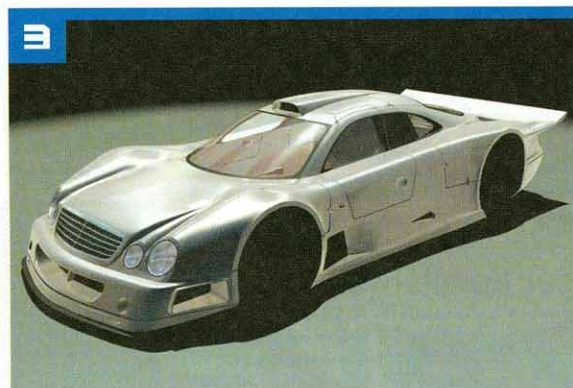
So entsteht ein CLK GTR Benz für *World Racing*. Wir haben den Entwicklern einmal über die Schulter gesehen.



↑ DIE VORLAGE: Bis zum virtuellen Modell ist es von der Papierskizze noch ein langer Weg.



↑ 3D-GITTERMODELL: Aus 150 Parametern, bereitgestellt von Mercedes-Benz, entsteht das 3D-Modell.



↑ 3D-MODELL: Fast fertig. Es fehlen nur noch die Reifen und der eine oder andere Feinschliff.



↑ 3D-MODELL IN UMGEBUNGSGRAFIK: Noch schnell polieren und der CLK GTR ist straßentauglich.



↑ Mit dem eigenen Profil auf die Piste.



↑ Im Simulationsmodus ist das Alltag.

müssen Sie im Meisterschaftsmodus des Öfteren über sich ergehen lassen. In einzelnen Missionen werden Sie und Ihre Fahrkünste zwischen den normalen Rennen auf die Probe gestellt. Unnötig zu sagen, dass dabei nicht Sie mit den PS-starken Wagen bedacht werden. Neben diesen Duellen müssen Sie auch so genannte Checkpoint-Rennen absolvieren. Meist sieht das dann so aus, dass Sie mit einem Geländewagen halsbrecherisch durch die Pampa brettern, um den nächsten Checkpoint zu erreichen. Schaffen Sie es nicht innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne ins Ziel, ist die Mission gescheitert.

World Racing wäre nicht *World Racing*, wenn die Rennen nur im virtuellen Hinterhof des Entwicklerbüros in Gütersloh stattfinden würden. In sieben Ländern (von Australien über die Alpen bis nach Japan) und auf insgesamt 117 Strecken dürfen Sie als Testfahrer für Mercedes in neueren und älteren Modellen Platz nehmen. Dank einer neuen 3D-Landscape-Engine sieht

das Ganze auch noch richtig schick, um nicht zu sagen atemberaubend aus. Warum aber im Gegensatz dazu die Effekte mehr als unterdurchschnittlich geworden sind, ist uns nicht ganz klar. Bei Regen beispielsweise sieht es so aus, als ob die Reifen qualmen würden und nicht, als ob die Gischtsch spritzt. Teilweise sind die Strecken mit viel zu viel animierten Hintergrunddetails voll gestopft, was sich merklich auf die Performance auswirkt. Nicht selten kommt es zu Slowdowns und Rucklern. Bei den Fahrzeugen hält *World Racing* aber, was es verspricht. Die Flitzer sind sehr schön modelliert und selbst Blechschäden bekommen Sie dank eines umfangreichen Schadensmodells zu sehen.

Für den Sound sorgt dann noch das Team rund um DJ Mike Koglin aus der Produktion von „Ministry of Sound“. Zugegeben, die Breakbeat- und Trance-Titel wie „Lap One“ oder „Hear Me“ sind nicht jedermanns Geschmack.



JANINA MEINT:

Die Preview verspricht Großes, was die Testversion dann aber nicht einhalten konnte. Sicher, *World Racing* sieht großartig aus, aber es spielt sich nicht so. Ich meine jetzt gar nicht das fehlende Geschwindigkeitsgefühl, sondern die träge Steuerung. Der Realismusgrad „Simulation“ ist beinahe unspielbar. Zudem leidet das Spiel - wahrscheinlich aufgrund der sehr üppig animierten Hintergründe - doch unter einigen Slowdowns und Rucklern.

GRAFIK
74%

SOUND
60%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE
—



POSITIV

- HOHE AUFLÖSUNG
- SEHR UMFANGREICH



NEGATIV

- VIELE RUCKLER
- SLOWDOWNS
- KEIN ADAQUATES FAHRGEFÜHL



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

61%





Der Gegner droht zu entweichen, aber Ihr Spieler (Nr. 98) setzt zum Tackling an.

Touchdown! Sega Sports holt den Super Bowl!

NFL 2K3

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: SEGA SPORTS

PUBLISHER: INFOGRAMES

TERMIN: 27. MÄRZ

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.SEGASPORTS.COM

KURZ & KNAPP

EXZELLENT und sehr realistische American-Football-Simulation, selbst für Einsteiger hervorragend geeignet.

ENDE JANUAR konnten die Tampa Bay Buccaneers die 37. Auflage des NFL-Super-Bowl-Endspiels für sich entscheiden. Mit einem deutlichen 48:21-Erfolg wurden die Oakland Raiders nach Hause geschickt. Für ganz

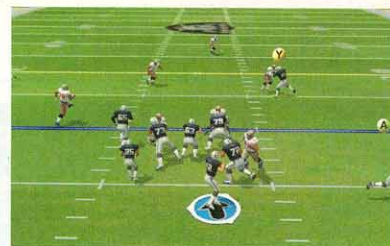
Tampa wurde ein Traum zur Realität, denn es war der erste Sieg im wichtigsten Endspiel aller US-Sportarten.

Auch in Deutschland erfreut sich der amerikanische Nationalsport immer größerer Beliebtheit und die Fangemeinde wächst stetig an. Konsoleros werden ohnehin Jahr für Jahr mit Football-Spielen verwöhnt und nun gesellt sich mit *NFL 2k3* ein weiterer Vertreter dazu.

Wie seine NBA- und NHL-Geschwister bekam auch der Football-Ableger eine ESPN-Lizenz mit auf den Weg und daher den Look einer Live-Sportübertragung. Spektakuläre Zeitlupen, fachkundige Kommentare und das Drumherum in den Stadien sorgen für eine extrem realistische TV-Atmosphäre.

Natürlich kommt es bei jedem Sportspiel in erster Linie auf das Gameplay an. Und selbst hier stimmt bei *NFL 2k3* alles. Zugegeben, Football ist eine äußerst komplexe Sportart, die von einer Simulation extrem viel Spieltiefe verlangt. In dieser Hinsicht lässt Hersteller Sega Sports seine Fans wie gewohnt nicht im Stich. Die taktischen Einstellungsmöglichkeiten des Spiels sind beeindruckend. Vor jedem Spielzug, egal ob in der Offensive oder Defensive, stehen Ihrem Team mehrere Grundformationen zur Auswahl. Jede davon birgt weitere Taktiken in sich. Selbst wenn Sie mit den Namen und Bedeutungen dieser Taktiken nicht vertraut sind, fällt es Ihnen dank der dargestellten Laufwege Ihrer Akteure sofort ins Auge, was Sie mit jedem Spielzug bezwecken können und wie Sie sich orientieren müssen. Sogar Football-Laien verstehen somit im Handumdrehen die Grundzüge des Spiels. Zudem wartet *NFL 2k3* mit unzähligen Hilfefunktionen auf, so dass sich erste Erfolge in Form von nötigen Yard-Gewinnen und Touchdowns sehr schnell einstellen.

Vom Allerfeinsten sind die Animationen der muskelbepackten Sportler ausgefallen. Ob Ihre Akteure nun mit Dribblings das Tempo verzögern, sich mit ausgestreckten Armen die Gegner vom Leib halten oder sich einfach nur mit einem Hechtsprung kopfüber in einen Haufen Widersacher stürzen, alles sieht absolut grandios aus. Obendrein stimmen auch die Soundeffekte optimal. Die Grunzlaute, Schreie und Kommandos der Spieler haben uns während des Tests selbst richtig angestachelt, ganz zu schweigen von den krachenden Aufprallgeräuschen bei knallharten Tacklings.



Ihr Quarterback hat die Pille und passt.



Die Laufwege vor dem nächsten Spielzug.



Tampa Bay erhöht mit einem Field Goal.



Gott sei Dank, Ihr Spieler fängt den Pass.

BONUS INFO

SCENARIEN Eine Vielzahl von Spielmodi darf nicht fehlen. Im Situations-Modus können Sie Spielsituationen simulieren, z. B. einen hohen Rückstand aufholen.



MANFRED MEINT:

Drei Sega Sports-Titel der 2k3-Serie haben wir in dieser Ausgabe getestet, *NFL 2k3* hat dabei mit Abstand am meisten überzeugt. Im Vergleich zu den anderen beiden Spielen sieht die Grafik wesentlich besser aus und kann mit *Madden 2003* definitiv mithalten. Obwohl das Spiel über unglaublich viel Tiefgang verfügt, spielt es sich sehr intuitiv, selbst für Genre-Einsteiger. Das Sahnehäubchen oben drauf ist die Xbox-Live-Unterstützung.

GRAFIK
88%

SOUND
87%

MULTIPLAYER

XBOX LINE



POSITIV

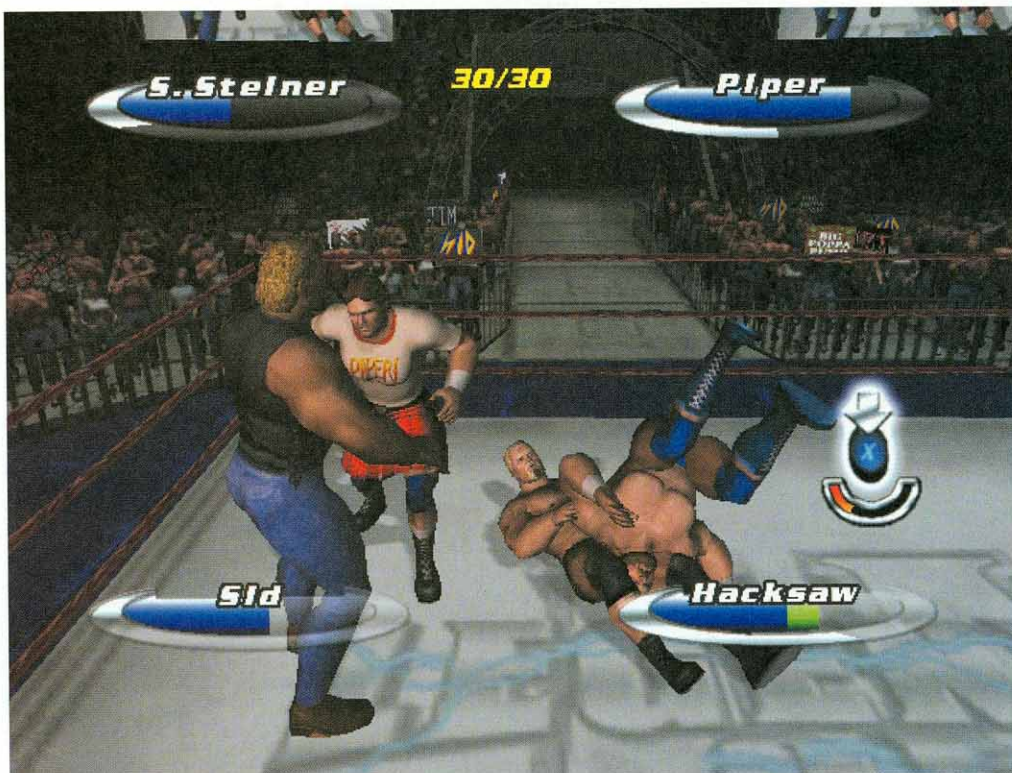
- REALISTISCHE UND SPEKTAKULÄRE ANIMATIONEN UND SOUNDEFFEKTE
- LEICHT ZUGÄNLICHES GAMEPLAY
- BEEINDRUCKENDE SPIELTIEFE
- PRÄSENTATION IM STILE EINER ESPN-ÜBERTRAGUNG

NEGATIV

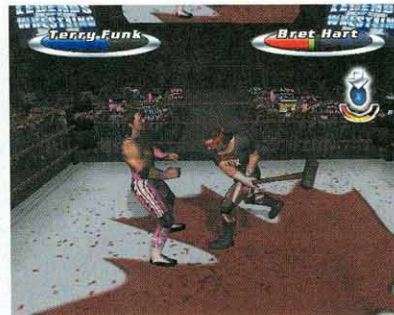
- DAS KOMPLEXE AMERICAN-FOOTBALL-REGELWERK HAT FÜR NICHT-FANS SO MANCHE UNVERSTÄNDLICHE ÜBERRASCHUNG PARAT.

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

90%



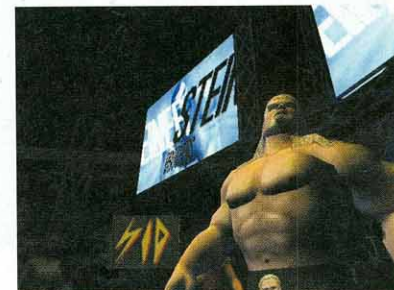
↑ Wer hätte jemals geglaubt, „Rowdy“ Roddy Piper noch einmal im Ring mit „Sycho“ Sid zu sehen?



↑ Der „Funker“ in der für ihn typischen Art.



↑ WrestleMania III: Hogan slamt Andre.



↑ Die mächtigsten Arme der Welt.

Hulkamania is still running wild on you!

LEGENDS OF WRESTLING II

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ACCLAIM

PUBLISHER: ACCLAIM

TERMIN: ERHÄLTICH

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.LEGENDSOFWRESTLING.COM

KURZ & KNAPP

DIE IKONEN des amerikanischen Pro-Wrestlings geben sich die Ehre und ordentlich eins auf die Rübe.

JEDER WRESTLING-FAN hatte in seiner Kindheit einen ganz besonderen Lieblingswrestler. Beispielsweise die „Lebende Legende“ Hulk Hogan, Bret „The Hitman“ Hart oder Terry Funk. Sie alle unterscheiden

sich in ihrer Art ziemlich stark von den heutigen Superstars, aber genau diese Tatsache macht dieses Spiel so interessant. Zu den mehr als 65 im Spiel enthaltenen Muskelprotzen gesellen sich auch zahlreiche, leider viel zu früh verstorbene, Athleten wie Owen Hart oder Andre „The Giant“. Obwohl alle Charaktere immer noch ein wenig zu cartoonartig aussehen, ist deren Gestaltung im Vergleich zum Vorgänger wesentlich detaillierter ausgefallen. Dennoch haben die Schöpfer von *Legends of Wrestling II* schön brav ihre Hausaufgaben gemacht und den meisten Ringern deren originale Einzugsmusik verpasst.

LOW II wartet mit vielen typischen Matcharten auf, die es beim Wrestling im TV auch zu sehen gibt. Triple Threat Matches, Four Way Dances oder Battle Royals dürfen Sie bestreiten. Neu dabei sind Kämpfe in Käfigen. Um zu gewinnen, müssen Sie entweder über den Käfig klettern und auf der anderen Seite den Hallenboden erreichen oder die verschlossene Tür Ihres Gefängnisses durchbrechen. Bei einem Leiter-Match hingegen müssen Sie eine ungefähr drei Meter hohe Leiter in der Mitte des Ringes platzieren und hinaufklettern. Oben angelangt, müssen Sie einen Gegenstand herunterpfücken, der von der Hallendecke baumelt, meistens handelt es sich dabei um einen Titelgürtel.

Mit wildem Knopfgedrücke kommen Sie bei *Legends of Wrestling II* nicht weit. Vielmehr setzt das Spiel auf eine Schwunganzeige, ähnlich wie bei Golfspielen. Dabei müssen Sie zur rechten Zeit den richtigen Knopf drücken, um Combos und Konter auszuführen. Zugegeben, es dauert seine Zeit, bis Sie sich an dieses System gewöhnen, aber sobald Sie es im Griff haben, stellen sich schnell die Erfolge ein.

Etwas dünn ist der Karriere-Modus ausgefallen. Eigentlich müssen Sie nur gegen eine Menge Jobber antreten, hin und wieder erhalten Sie dann einen Titelkampf. Positiv ist aber wiederum, dass Sie im Karriere-Modus um harte Dollars kämpfen, die Sie im Shop oder Create-a-Legend-Modus ausgeben können. Beispielsweise können Sie Filme über die einzelnen Wrestler freikaufen oder Kleidungsstücke für den Editor erwerben.

BONUS INFO

» GEHEIMNIS
Andy Kaufman, der verstorbene US-Entertainer, fehdete einst mit Jerry „The King“ Lawler. Kaufman ist einer der versteckten Charaktere.



MANFRED MEINT:

Für Wrestling-Fans ist es fast Pflicht, dieses Spiel zu besitzen. In keinem anderen Spiel des Genres kann man die Mega-Stars des Business' endlich die Matches gegeneinander austragen lassen, die im realen Leben nie zustande kamen. Oder es ist möglich, legendäre Kämpfe nachzuspielen. Die Vielzahl der Charaktere lässt einen wirklich ins Schwärmen kommen. Vor allem wer mit der Ausrichtung des heutigen Wrestlings nichts anfangen kann, ist bei *LOW II* gut aufgehoben.

GRAFIK

75%

SOUND

78%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

—



POSITIV

- LEGENDÄRE CHARAKTERE
- VIELE EXTRAS
- COOLE MATCHARTEN

NEGATIV

- CARTOON-LOOK DER WRESTLER
- SCHWACHER KARRIERE-MODUS



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

73%



↑ Fressst Dreck! Auf der Innenseite ziehen Sie problemlos an Ihren Gegnern vorbei. Jetzt nur nicht aus dem Konzept bringen lassen!

Und Motorräder können doch fliegen! Tollkühne Männer stellen es hier endgültig unter Beweis.

MX SUPERFLY

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: PACIFIC COAST P&L

PUBLISHER: THQ

TERMIN: 7. MÄRZ 2003

SPIELER: 1-2

WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

MACHEN SIE Karriere als Supercross-Fahrer - rasante Action und halsbrecherische Stunts inklusive.

JEDER, DER SCHON EINMAL eine Supercross-Veranstaltung im Fernsehen verfolgt hat, wird sicherlich unzählige "Ooohs!" und "Aaahs!" ausgestoßen

haben. Sprünge mit einer Höhe von 10 oder einer Länge von 30 Metern sind in dieser Sportart an der Tagesordnung und für den Betrachter einfach nur atemberaubend. Ganz zu schweigen von den selbstmörderischen Stunts und Tricks, die manche Fahrer während dieser gigantischen Sprünge zeigen.

Dank MX Superfly haben alle Xbox-Besitzer nun die Möglichkeit, diese Harakiri-Raserei auf 22 Originalstecken selbst nachzuspielen. Über 20 Fahrer stehen dafür zur Auswahl, darunter auch der Topstar der Szene, Ricky Carmichael.

Vor allem der Karriere-Modus von MX Superfly ist toll gelungen. Zu Beginn müssen Sie sich entscheiden, ob Sie lieber eine Renn- oder eine Stunt-Laufbahn einschlagen möchten. In Letzterer gewinnt nicht der Schnellste, sondern der Trickreichste. Am Anfang Ihrer Karriere sind Sie ein blutiger Anfänger und gurken auf Amateur-Ebene herum. Noch dazu können Sie nicht sofort an der Meisterschaft teilnehmen, denn dafür ist eine Startgebühr fällig, die Sie sich erst verdienen müssen. Auf Amateur-Ebene

handelt es sich dabei aber lediglich um läppische 1.700 Dollar, die Sie auch ratzfatz eingesackt haben. Dies schaffen Sie durch eine gute Platzierung in einem Trainingsrennen oder indem Sie die verschiedenen Tutorial-Modi erfolgreich meistern. Wenn Sie am Ende der Amateur-Meisterschaft aufs Treppchen kommen, sind Sie zur Teilnahme am Profi-Wettbewerb berechtigt. Und da geht das Spielchen zunächst wieder von vorne los und Sie müssen erneut das notwendige Startkapital aufreiben. Haben Sie einmal genug Zaster auf Ihrer Habenseite, können Sie diesen auch im Tuning-Menü in Ihren "Bock" investieren. Härtere Bremsen, stabilere Lenkung - die Möglichkeiten sind vielseitig. In den Tutorials der Profi-Tour erhalten Sie zudem wesentlich ausgefeiltere Tipps für Ihr Fahrverhalten.

Sobald Sie dann an der Meisterschaft teilnehmen können, wird Ihr Können erst richtig auf die Probe gestellt. Denn neben einer hohen Geschwindigkeit oder hohen Sprüngen bedarf es auch guter Reflexe und vor allem auch einer gehörigen Portion Glück, um als Sieger hervorzugehen.

Fernab vom Karriere-Modus können Sie sich in MX Superfly auch in herkömmlichen Arcade-Rennen amüsieren. Wer auf akrobatische Einlagen steht, wird eher auf den Freestyle-Modus abfahren. Hier müssen Sie Ihre Konkurrenten durch bessere Tricks und Stunts besiegen.

Besonders spaßig ist der Mini Games-Modus. Zunächst stehen Ihnen hier drei Wettbewerbe zur Auswahl, acht weitere müssen Sie erst freischalten. "Step up" schimpft sich eines der Mini-Spielchen, das nichts anderes als ein Hochsprung-Wettbewerb für Supercross-Fahrer samt Maschine ist. Sie fahren auf eine Rampe zu und müssen eine

MINI-GAMES» Für den kleinen Supercross-Hunger zwischendurch



CRAZY BIKE: Die Anlehnung an Crazy Taxi lässt sich nicht leugnen. Hier sammeln Sie eine Pizza nach der anderen ein und liefern sie aus.

MOTO GOLF: Rasen Sie völlig unkultiviert in Rekordzeit mit Ihrem Bike über einen Golfplatz. Tiger Woods wird Augen machen.



STEP-UP: Hochsprung mit einem Motorrad. Nehmen Sie mit Karacho Anlauf und springen Sie über die Stange. Aber berühren Sie diese nicht!

BONUS INFO

» SUPERSTAR

Ricky Carmichael ist das Aushängeschild der AMA (American Motorcyclist Association) und konnte den Titel des AMA National Champions bereits sieben Mal erringen.

» XBOX LIVE

Schade, leider ist es nicht möglich, wie bei MotoGP gegen andere Xbox-Besitzer anzutreten. Aber immerhin lassen sich über Xbox Live zehn neue Fahrer herunterladen sowie zwei Freestyle-Levels freischalten.

» DRECKSPATZ

Wenn Sie regelmäßig um die Kurven sliden, wird Ihr Outfit mit zunehmender Renndauer immer schmutziger. Aber Dreck gehört eben zum Supercross dazu.



⬆ Die Tricks sind genauso spektakulär wie bei einer TV-Übertragung. Hoffentlich sehen keine Ordnungshüter zu!

» vorgegebene Höhe übertreffen. Falls Sie erfolgreich sind, wird die Messlatte höher gelegt. Wer hingegen eher auf Multiplayer-Action steht, kann sich auch heiße Zweispieler-Duelle liefern.

Die Steuerung von MX Superfly ist äußerst gelungen umgesetzt. Zahlreiche Raffinessen der Sportart wurden berücksichtigt und lassen sich im Handumdrehen ausführen. Wenn Sie beispielsweise den linken Ministick nach unten gedrückt halten und dabei lenken, zeigt Ihr Fahrer mit Zuhilfenahme seiner Beine einen Power-Slide. Vor allem in steilen Kurven ist diese Technik von Vorteil. Vor Sprungschancen können Sie zudem die rechte Schultertaste

„Zahlreiche Raffinessen der Sportart wurden berücksichtigt.“

betätigen, um dadurch Ihre Radaufhängung auf den bevorstehenden Sprung einzustimmen. Wenn Sie dann die R-Taste im richtigen Moment wieder loslassen, federt Ihr Vehikel regelrecht von der Schanze ab und springt wesentlich weiter als im Normalfall. Nun müssen Sie nur noch die Landung perfekt stehen - am besten, Sie kommen mit beiden Rädern gleichzeitig auf. Und um nach einem Sprung nicht zu viel Fahrt zu verlieren, können

Sie die Kupplung schnalzen lassen und so viel schneller wieder an Tempo gewinnen. Klingt alles kompliziert, geht aber einfach von der Hand und macht echt Laune.

Nicht zu verstecken braucht sich MX Superfly auch in technischer Hinsicht. Die riesigen Areale sind sehr detailliert gestaltet, wichtiger aber noch: Das Spiel läuft absolut flüssig, allerdings nur mit 30 Frames pro Sekunde. Toll gelungen sind auch die



TRACK EDITOR

Mehr Strecken gefällig?

EINEN KOMPLETT NEUEN Parcours können Sie leider nicht kreieren, allerdings steht es Ihnen frei, einige brandneue Freestyle-Strecken zu entwerfen.



↑ **BALLVERLIEBT:** Die Benutzeroberfläche des Editors ist äußerst simpel aufgebaut. Innerhalb nur weniger Minuten hatten wir diesen mörderischen Mega-Sprung über drei Riesenfußbälle konstruiert.



↑ **TESTPHASE:** Sobald Sie Ihr Meisterwerk vollendet haben, dürfen Sie es natürlich auch nach Herzenslust testen. Möglicherweise haben Sie ja das Zeug zum Spiele-Designer. Wir selbst lassen das lieber.



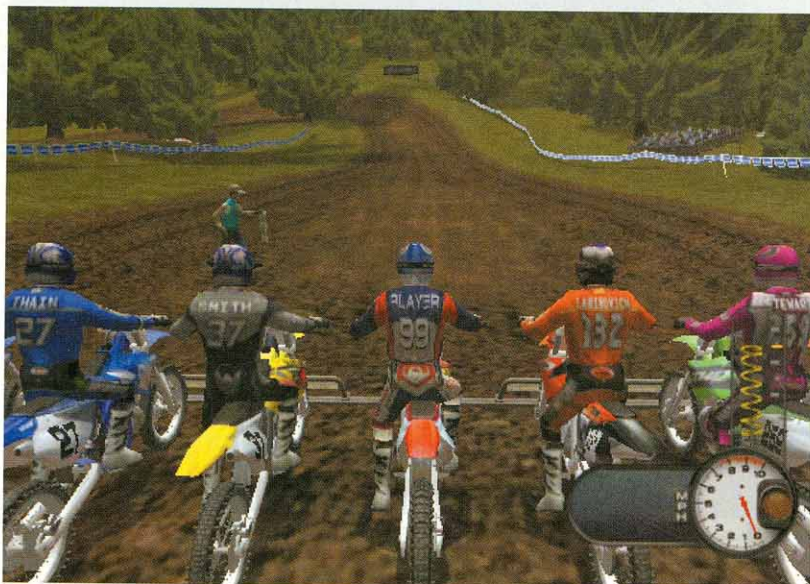
↑ Flieger, grüß mir die Sonne! An diese schwindelerregenden Höhen müssen Sie sich gewöhnen.



↑ Gefährlicher Sprung, noch gefährlicherer Trick!



↑ Oft geht es verdammt eng zu.



↑ **Blitzstart:** Ziehen Sie die Kupplung an und lassen Sie diese im richtigen Moment wieder los.

„Herumspritzender Dreck rundet das Supercross-Ambiente ab.“

» Trick-Animationen der Fahrer. Es sieht einfach spektakulär aus, wenn diese in mehreren Metern Höhe Ihre Kunststücke zeigen. Auch bei den Schatteneffekten wurde saubere Arbeit geleistet. Je höher beispielsweise Ihr Sprung ausfällt, desto kleiner ist Ihr Schatten. Je

näher Sie dem Boden dann allerdings im Flug kommen, desto größer wird Ihr Schatten wieder. Gelungene Partikeleffekte wie aufwirbelnder Staub oder herumspritzender Dreck runden das Supercross-Ambiente ab.



MANFRED MEINT:

Obwohl Supercross bzw. Motocross sicherlich nie deutscher Nationalsport werden wird, lässt sich der Unterhaltungswert im TV nicht leugnen. Dieser kommt auch in MX Superfly gut rüber. Was ich allerdings vermisse, ist die Möglichkeit, zu viert zu zocken. Zu zweit ist es schon superlustig, zu viert wäre es jedoch noch witziger gewesen. Selbst über Xbox Live sind keine Multiplayer-Duelle möglich, lediglich zwei Bonus-Strecken und weitere Fahrer können Sie über diesen Service aktivieren.

GRAFIK
82%

SOUND
77%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE
DOWNLOADS



POSITIV

- + REALISTISCHES SUPERCROSS-FEELING
- + MEGAHOHE UND -WEITE SPRÜNGE
- + LÄUFT FLÜSSIG
- + VIELE SPIELMODI

NEGATIV

- NUR 30 FRAMES PRO SEKUNDE
- KOMMENTARE WIEDERHOLEN SICH ZU OFT



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

79%



Spannung,
Angst,
Adrenalin...

Crimson Sea™

Spüren Sie den Adrenalinstoß, während Sie die ausschwärmenden Gegner dezimieren!

Die Grafik- und Soundeffekte dieser kolossalen Kämpfe treiben die Leistung der Xbox™ an die Grenzen!



Umgeben von wilden Horden müssen Sie um Ihr Leben kämpfen!

Eine neue und verbesserte "Group Control Engine" packt über 1.000 Gegner gleichzeitig in Ihren Sichtbereich!

"Flüssige" Aliens verändern während des Angriffs ihre Körperform!

Diese Aliens unbekannter Herkunft verwandeln sich vor Ihren Augen!

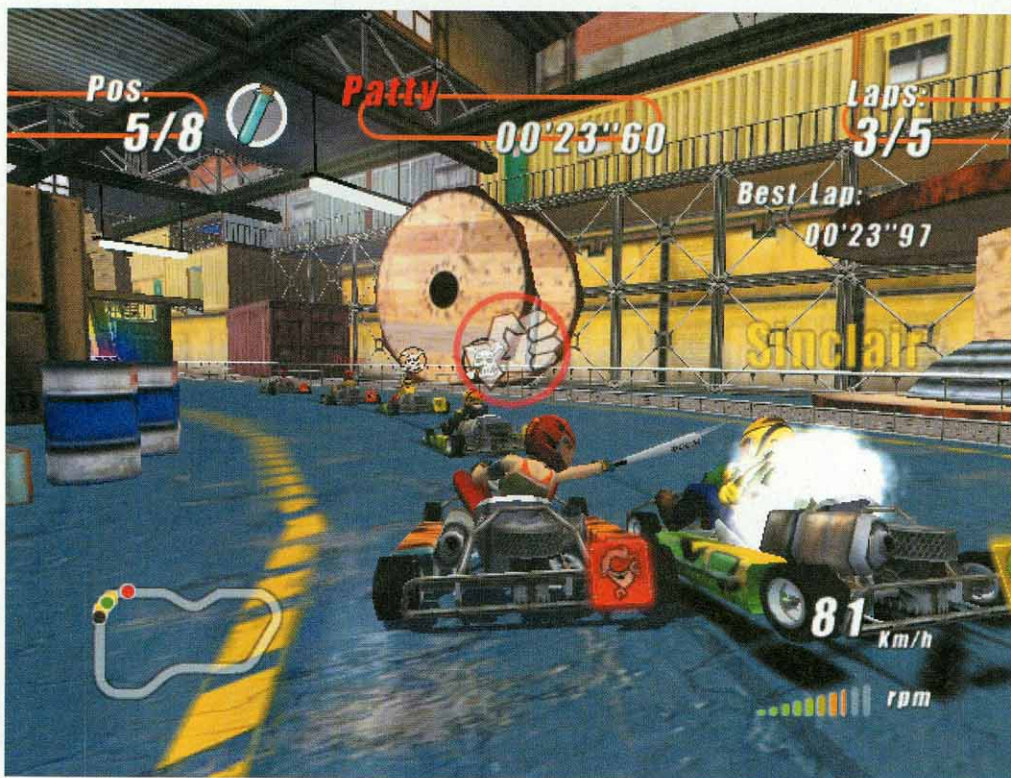
In den Kampf hineinversetzt!

Ein spezielles Sonar-Erkennungssystem für Gegner und Dolby Digital 5.1 Surround Sound
versetzen Sie mitten in den Kampf!

Erhältlich
März
2003



Crimson Sea is a trademark of KOEI Corporation and KOEI Co., Ltd. ©2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and / or in other countries and are used under license from Microsoft. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



↑ Freie Fahrt für Brutalos. Bevor der Gegner überholen kann, bekommt er den Prügel zu spüren.

Auf der Kartbahn darf fleißig gedrängelt werden.

FURIOUS KARTING

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: **BABYLON SOFTWARE**

PUBLISHER: **INFOGRAMES**

TERMIN: **ERHÄLTICH**

SPIELER: **1-4**

WEBSITE: **WWW.INFOGRAMES.DE**

KURZ & KNAPP

AUF COOL GEMACHTER Kart-Racer, der mit argen technischen Mängeln zu kämpfen hat

GEHT ES IHNEN auch so? Wenn man an Fun-Racer denkt, fällt einem absolut kein ansprechender Xbox-Titel ein, der in der Liga eines *Mario Kart* mitmischen könnte. Zwar gibt es immer wieder Versuche, aber wenn wir mal

ehrlich sind, dann würden wir lieber die weiteren Controller-Buchsen verkitten, als zu viert eine Runde *Antz Extreme Racing* spielen.

Infogrames versucht es jetzt auf einem anderen Weg und vermischt das knuddelige Fun-Racer-Flair mit einer coolen Präsentation, wie man sie bisher nur von Trendsportspielen wie *Tony Hawk's Pro Skater* kennt. Unter der musikalischen Begleitung von heftiger Hip-Hop- und Grunge-Mucke dürfen Sie mit einem von sechs verschiedenen Cartoon-Helden einen Trip

über die Kartbahn wagen. Für ungeduldige Naturen steht das schnelle Quick-Race zur Verfügung, wo Sie sich mal ganz schnell hinters Lenkrad setzen und um den ersten Platz fahren dürfen.

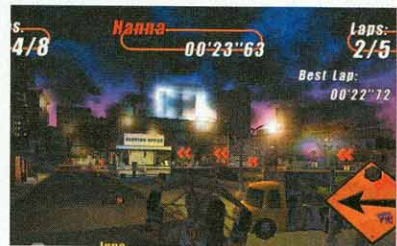
Wer es jedoch mit der Kart-Karriere ernst meint, sollte den Szenario-Modus anwählen. Hier werden Sie nicht nur von der Pike auf mit der Steuerung vertraut gemacht, sondern können durch Siege auch neue Strecken und Karts freispielen.

Im Gegensatz zu ernsthaften Rennspielen geht es auf der Rennstrecke extrem rau zu. Standardmäßig liegt jedem Kart ein Baseballschläger bei, der mit dem Druck auf den B-Knopf auf die Kontrahenten geschlagen werden kann. Fette Rangeleien sind also an der Tagesordnung. Zusätzlich sind auf der Strecke noch diverse Extras verteilt, die Ihnen nicht nur helfen können, die Gegner von der Strecke zu putzen, sondern auch Ihr Punktekonto aufstocken.

Eigentlich sind die Ideen von *Furious Karting* nicht schlecht, wenn es da nicht die mangelhafte Ausführung gäbe. Die Charaktere haben nicht den leisesten Hauch Charme, die Strecken sind langweilig, das Fahrgefühl so gut wie nicht vorhanden und die Grafik ist eine Schande für die Xbox. Im Multiplayer- und Szenario-Modus macht die Kart-Katastrophe jedoch noch ein bisschen Spaß und rettet den Titel vor einem absoluten Wertungsfiasko.



↑ Kurven können Sie mit Vollgas nehmen.



↑ Stunts bringen Punkte.



↑ Die Ego-Perspektive fährt sich sehr rasant.



↑ Gediegene Rennstrecken.

BONUS INFO

GESCHWINDIGKEITS-RAUSCH

Das Tempo und die Effekte kommen viel besser rüber, wenn Sie das Spiel in der Ego-Perspektive spielen.



JEAN MEINT:

Ich kann mir diesen Rennspiel-Reinfall nur damit erklären, dass man bei Infogrames ganz schnell einen putzigen Fun-Racer brauchte. Das gesamte Spiel wirkt einfach lieblos und macht den Eindruck eines absoluten Schnellschusses. Mein Tipp ist deshalb: Sollten Sie ein spaßiges Rennspiel suchen und nicht gerade auf Multiplayer bestehen, dann kaufen Sie sich lieber *Crazy Taxi 3*. Das ist auch spaßig und verkürzt die Wartezeit auf einen echten Party-Fun-Racer.

GRAFIK
49%

SOUND
70%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE
—



POSITIV

- FLIPPIGE PRÄSENTATION
- WITZIGES COMIC-AMBIENTE
- COOLE MUSIK

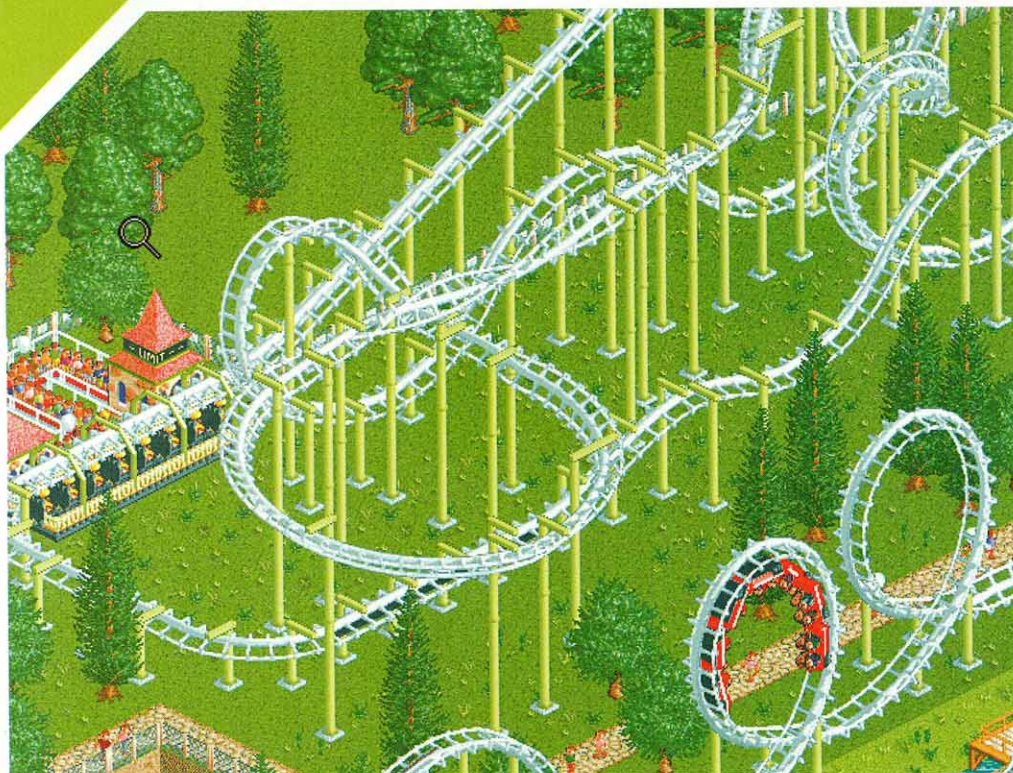
NEGATIV

- SCHLECHTE GRAFIK
- SCHLECHTES FAHRGEFÜHL



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

46%



↑ Spektakuläre Achterbahnen sind für das Gelingen Ihres Freizeitparks unerlässlich.



↑ Auch kleine Attraktionen kommen gut an.



↑ So könnte Ihr Freizeitpark auch aussehen.



↑ Hilfsarbeiter halten Ihren Park in Schuss.

Ein Klassiker unter den Aufbausims auf der Xbox.

ROLLERCOASTER TYCOON

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: INFOGRAMES

PUBLISHER: INFOGRAMES

TERMIN: 13. MÄRZ

SPIELER: 1

WEBSITE: WWW.INFOGRAMES.DE

KURZ & KNAPP

BAUEN SIE IHREN EIGENEN Freizeitpark oder übernehmen Sie die Leitung über einen real existierenden Park!

DA FREUT SICH DER Heimwerker: Info-grammes bringt die enorm erfolgreiche Aufbausimulation *Rollercoaster Tycoon* für die Xbox. 1999 stürmte die Freizeitparksimulation von Chris Sawyer nicht nur die PC-Spiele-

erfüllen, ist das Spiel für Sie beendet. Um genügend Leute in Ihren Park zu locken, müssen Sie attraktive Fahrgeschäfte bauen und erschwingliche Eintrittsgelder verlangen. Bevor Sie sich aber an die gigantischen und teuren Achterbahnen wagen können, sollten Sie sich zunächst mit kleinen und billigen Holzachterbahnen, Karussells und Fressbuden ein finanzielles Polster schaffen.

Generell gilt: Geringe Baukosten und nicht zu pompöse Konstruktionen kommen nicht nur Ihrem Geldbeutel zugute, sondern stellen auch die Parkbesucher zufrieden. Sie sollten es tunlichst vermeiden, Besucher zu verärgern. Diese bleiben dann erstens Ihrem Park fern und handeln Ihnen dazu noch eine schlechte Bewertung ein. Mit zu wenigen und öden Attraktionen wird Ihrem Park schnell der Stempel „langweiligster Park“ aufgedrückt. Um schwindenden Besucherzahlen und schlechten Bewertungen vorzubeugen, ist es mit dem Bau von Fahrgeschäften alleine nicht getan. Auch um das leibliche Wohl Ihre Besucher müssen Sie sich kümmern. Bauen Sie also genügend Imbissstände und Toiletten und halten Sie Ihren Park sauber.

Bis alles reibungslos läuft, werden Sie vor allem mit der Steuerung Ihre liebe Not haben. Die PC-Steuerung lässt sich eben nicht so einfach auf einen Controller übertragen. Die beiden Ministicks können die Maus nicht ersetzen. Grafisch hat sich seit 1999 nicht viel getan. Zwar sind die Attraktion mit Liebe zum Detail gestaltet, sehen aber arg pixelig aus. Für Xbox-Verhältnisse ist das eindeutig zu wenig.

BONUS INFO

HIGHLIGHT

Neben Fantasie-Parks können Sie auch die Leitung über den Heide-Park, Alton Towers und Pleasure Beach übernehmen.



JANINA MEINT:

Strategische Aufbausimulationen sind auf Konsolen selten. Und das aus gutem Grund. Mit Tastatur und Maus lassen sich die genretypischen Menüs eben wesentlich besser verwalten als mit dem Controller. Das gilt auch für *Rollercoaster Tycoon*. Fans von Aufbausims werden aber an den 50 Fahrgeschäften verschiedenen Typs und schrägen Umgebungen wie Jurassic oder Eiswelt ihre Freude haben, auch wenn die Steuerung alles andere als gelungen ist.

GRAFIK

45%

SOUND

60%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

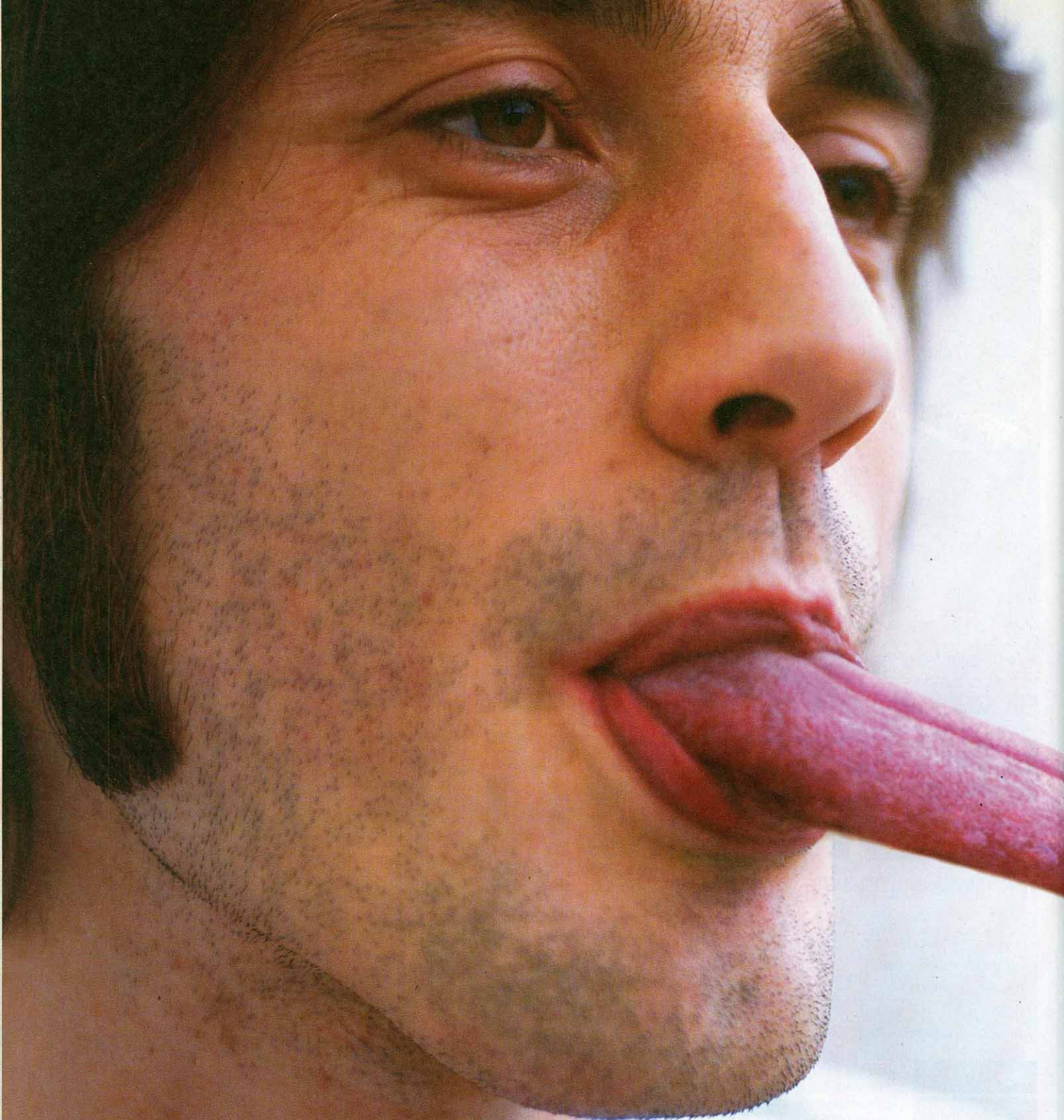
- SEHR UMFANGREICH
- EXZELLENTES AUFBAUSIM

NEGATIV

- KEINE ZEITGEMÄSSE GRAFIK
- GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIGE STEUERUNG

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

60%



DIE ULTIMATIVE BREITBAND



SPRICH WÄHREND DU SPIELST.

Tüftele mit deinen Teammitgliedern Taktiken aus, chatte mit deinen Freunden und gib deinen Gegnern mit deiner scharfen Zunge den Rest!

ERSCHAFFE DIR DEINE EIGENE IDENTITÄT

Dein 'GAMERTAG' ist gleichzeitig der Ruf, der dir vorausseilt. Ganz gleich, welches Spiel du gerade zockst.

HOL MEHR AUS DEINEN SPIELEN RAUS

Extra-Levels, neue Waffen und zusätzliche Spielcharaktere stehen zum Download bereit.

TRIFF DEN RICHTIGEN

'OPTIMATCH™' sorgt dafür, dass du schnell Gegenspieler auf deinem Level findest.

FREUNDE FINDEN

Mit Hilfe der 'FREUNDES LISTE' findest du jederzeit alle deine Freunde online.

WILLST DU MEHR ÜBER XBOX LIVE WISSEN?

Dann besuche www.xbox.com/de/live

SPIELEERFAHRUNG IST DA!

Voraussetzungen: Xbox Videospielsystem, Xbox Live Starter Kit (beinhaltet 12-Monate-Abonnement für Xbox Live, Xbox Voice Communicator Headset und Online-Demos der Spiele Whacked! und MotoGP), Breitband Internetverbindung, gültige Kreditkarte, Verbindung zwischen Xbox und Kabel- oder DSL-Modem.

PLAY MORE
PLAY LIVE



Um für Xbox Live aktivierte Spiele zu finden, die Xbox Live Zeile abfragen.

XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR

Microsoft, Xbox, die Xbox-Logos und Xbox Live sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bei den hierin erwähnten Namen handelt es sich um die jeweiligen Eigentümer. Abonnements für Xbox Live werden separat verkauft.

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%

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%

BDFL MANAGER 2003	Ausgabe 01/03	Strategie	„Ein solider Fußballmanager in bewährter Tradition“	81%
BIG MUTHA TRUCKERS	Ausgabe 01/03	Rennspiel	„ <i>Big Mutha Truckers</i> 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 umdrehen.“	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%



PROJECT GOTHAM RACING

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



JET SET RADIO FUTURE

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



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

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

CIRCUS MAXIMUS	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Originelle <i>Ben Hur</i> -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%
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 CORTX	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen“	71%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Ein netter Zusammenschritt aus den beiden ersten Teilen“	73%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrenere 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%
DEAD TO RIGHTS	Ausgabe 02/03	Action	„Brutal kommt weiter. Ein Actionspiel mit hohem Gewaltfaktor.“	70%
DEADLY SKIES	Ausgabe 01/02	Flugsimulation	„Leider gibt es zurzeit noch keine Alternativen in diesem Genre.“	52%
DEATHROW	Ausgabe 12/02	Action	„Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor“	53%
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Ausgabe 02/03	Action	„Im Kino sehr nett. Auf der Xbox ist der Drachenterror jedoch nur Durchschnitt.“	51%



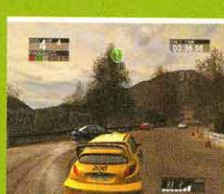
HALO

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



MOTO GP

TEST 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%



BLINX: THE TIME SWEEPER

TEST IN: Ausgabe 11/02
GENRE: 4D-Jump&Run
„Endlich mal wieder eine neue Idee im Hüpfspiel-Genre“
WERTUNG: 88%



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

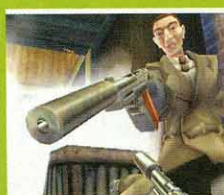
TEST IN: Ausgabe 11/02
GENRE: Action-Rollenspiel
„Eine schon fast perfekte Symbiose aus Action- und Rollenspiel“
WERTUNG: 85%



SPLINTER CELL

TEST IN: Ausgabe 12/02
GENRE: Action-Adventure
„Nach anfänglicher Skepsis schleicht inzwischen die gesamte Redaktion mit Sam Fisher.“
WERTUNG: 90%

DYNASTY WARRIORS 3	Ausgabe 01/03	Action	„Hinter der schlechten Grafik verbirgt sich ein motivierendes Prügelspiel.“	70%
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%
FIREBLADE	Ausgabe 02/03	Action	„Im ruckeligen Hubschrauber durch schlecht texturierte Krisengebiete“	49%
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!“	8%
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%
HARRY POTTER U. D. KAMMER D. SCHRECKENS	Ausgabe 02/03	Action-Adventure	„Einfallsloser Genre-Mix um den Nachwuchsmagier“	61%
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 nicht zimperlich sind“	67%
ISS 2	Ausgabe 01/02	Fußball	„Absolut uninteressantes Rasen-Gekicke“	51%
JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER	Ausgabe 01/02	Action	„Bond garantiert auch auf der Xbox solides Popcorn-Entertainment.“	72%
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	Ausgabe 01/03	Action	„Noch besser als der Vorgänger. 007-Fans werden dieses Spiel lieben.“	84%
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%
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%
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	Ausgabe 02/03	Fußball-Manager	„Der Meister kränkt an unübersichtlichen Menüs und einer üblen Steuerung.“	64%
METAL DUNGEON	Ausgabe 02/03	Rollenspiel	„Ödes Rollenspiel, das sich auf dem spielerischen Stand der 80er-Jahre befindet“	43%
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%
MINORITY REPORT	Ausgabe 02/03	Action	„Miese Grafik und ein ödes Gameplay? Das kann nur eine Filmumsetzung sein.“	53%
MORROWIND	Ausgabe 12/02	Rollenspiel	„Gute Umsetzung des erfolgreichen PC-Rollenspiels“	76%
MX 2002 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%



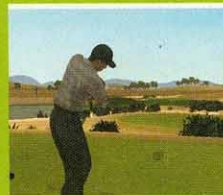
TIMESPLITTERS 2

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



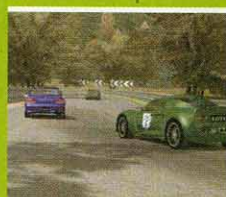
ROCKY

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



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

TEST IN: Ausgabe 01/03
GENRE: Golf
„Exzellentes Golfspiel mit superrealistischem Schlagsystem“
WERTUNG: 86%



SEGA GT 2002

TEST IN: Ausgabe 12/02
GENRE: Rennspiel
„Sega GT 2002 bietet alles, was der Autoliebhaber zum Glückseligkeit braucht.“
WERTUNG: 85%



UNREAL CHAMPIONSHIP

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



COLIN MCRAE RALLY 3

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

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 ODDYSEE	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Dieses Spiel ist einer der aufwendigsten und ungewöhnlichsten Xbox-Titel.“	81%
OUTLAW GOLF	Ausgabe 01/03	Golf	„Schräger Humor im Golf-Genre. Die Plätze sind jedoch recht öde.“	73%
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	Ausgabe 02/03	Action	„Der Mech-Besitzer im Tuning-Fieber“	72%
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Wer hier heiße Piraten-Gefechte erwartet, wird bitter 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	„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%



RACING EVOLUZIONE

TEST IN: Ausgabe 02/03
GENRE: Rennspiel
„Coole Rennen und ein ausgefeilter Story-Modus katapultieren den Titel in den Elite-Status.“
WERTUNG: 87%



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%
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	Ausgabe 02/03	Action	„Superman verliert im Kampf gegen monotonen Gameplay und schlechte Grafik.“	45%
TAZ: WANTED	Ausgabe 11/02	Jump & Run	„Ordentliches Jump & Run mit schlampiger Präsentation“	59%
TENNIS MASTERS SERIES 2003	Ausgabe 01/03	Tennis	„Auch das vierte Tennisspiel auf der Xbox kann nicht überzeugen.“	53%
TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Strategie	„Es ist Tetris.“	60%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Ausgabe 01/03	Action	„Die banale Metzerei 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%
TOTAL IMMERSION RACING	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Eine tolle Spielidee wurde von der Technik und dem Fahrverhalten ausgebremst.“	55%
TOUR DE FRANCE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Das Spiel wird dem großen Namen nicht gerecht.“	46%
TOXIC GRIND	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Futuristisches BMX-Spiel mit netten Ideen, aber ohne echte Innovation“	64%
TRANSWORLD SNOWBOARDING	Ausgabe 11/02	Trendsport	„Einfache Tricks ohne Ende“	73%
TRANSWORLD SURFING	Ausgabe 01/02	Surfing	„Eigentlich ein gutes Spiel. 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%
X-MEN: NEXT DIMENSION	Ausgabe 02/03	Beat 'em Up	„Schön gemachte Comic-Balgerei um die Superhelden-Truppe“	74%



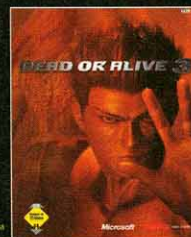
UND DER KAMPF GEHT WEITER.



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.™



LESERBRIEFE

SCHREIBEN SIE UNS: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an: oxm-leserbrieft@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).

HEFTE NACHBESTELLEN

Hallo,
ich habe leider die zweite deutsche Ausgabe des OXM verpasst und würde die gerne nachbestellen. Könnt ihr mir da helfen?
Viele Grüße

Peter Klaus
(per E-Mail)

Hallo Peter!
Ich hasse es, schlechte Nachrichten zu

überbringen. Aber leider, leider sind sämtliche bisherigen Ausgaben völlig vergriffen und es ist nicht in Planung, dass diese neu aufgelegt werden. Vielleicht ist es für dich ja ein Trost, dass wir in jeder Ausgabe eine Testübersicht haben, in der jedes bisher erschienene Spiel bewertet und kurz beschrieben ist. Aber auch diese Ausgabe, die du hoffentlich gerade in den Händen hältst, dürfte dir bei deinen Kaufentscheidungen weiterhelfen. Sechs Demos von absoluten Xbox-Klassikern findest du

neben den sieben Demos zu aktuellen Spielen auf unserer DVD.

WARUM EINE KREDITKARTE?

Moinsen,
ich hätte da mal zwei Fragen an die Redaktion:
1.) Welche Internetanbieter unterstützen Xbox Live?
2.) Warum brauche ich eine Kreditkarte für Xbox Live?
Vielen Dank.
Mit freundlichen Grüßen

Camillo Pfeil
(per E-Mail)

Moinmoin, Camillo!

1.) Die Wahl deines Internet-Anbieters solltest du davon abhängig machen, ob er dir DSL zur Verfügung stellen kann. Dies ist nämlich die Grundvoraussetzung für Xbox Live. Du verbindest den Ausgang deiner Xbox mit einem Netzkabel und stöpselst das andere Ende in den Router. Je nach Anbieter musst du dann noch einige Einstellungen vornehmen, aber theoretisch funktioniert es mit jedem DSL-Anbieter.
2.) Für die Kreditkarte gibt es mehrere Gründe. Zum einen wird man bei Microsoft sicherlich nach der Beendigung des kostenlosen Einjahres-Abo von Xbox Live eine monatliche Gebühr erheben. Dies geht am besten und schnellsten über eine Kreditkarte. Zum anderen will man sichergehen, dass sich hinter jedem Nickname auch eine reale Person verbirgt.

OXM VERZWEIFELT GESUCHT

Hallo!
Jedes Mal, wenn ich mir die neue Ausgabe von OXM kaufen will, gibt es die in meiner Stadt noch nicht. Ich wohne in Osnabrück und habe schon mehrfach fast alle Zeitschriftenhändler der Stadt abgeklappert. Z. B. sollte die aktuelle Ausgabe doch schon am 22.11. erhältlich sein. Hier konnte ich sie heute (25.11.) noch nicht mal kaufen. Die anderen Zeitschriften aus dem Computec-Verlag sind doch auch immer pünktlich zum Erstverkaufstag bei den Händlern. Warum klappt das beim OXM nicht? Ich bedanke mich im Voraus für eure Antwort,

Dr. Hoover
(per E-Mail)

Guten Tag, Herr Doktor!
Es kann in einigen Regionen wirklich vorkommen, dass man das OFFIZIELLE

XBOX-MAGAZIN kaum oder nur sehr schwer bekommt. Das liegt daran, dass wir bisher eine nicht ganz so hohe Gesamtauflage haben, wie sie nun zum Beispiel PlayStation-2-Magazine haben. Dies galt aber nur bisher. Denn ab dieser Ausgabe müsste es eigentlich ganz einfach sein, an das OXM heranzukommen. Seitdem unser Magazin nämlich monatlich erscheint, haben wir eine sehr positive Resonanz erfahren und uns nun dazu entschlossen, die Auflage zu erhöhen. Damit dürfte es ab dieser Ausgabe gar kein Problem mehr sein, unser feines Magazin im Zeitschriftenladen zu finden.

Ach ja, in welchem Fach haben Sie eigentlich Ihren Dokortitel gemacht?

KEIN ANSCHLUSS UNTER DIESER NUMMER

Liebe Xbox-Magazin-Redaktion,
dass eure Zeitschrift sehr gut ist, wurde euch ja nun von vielen bestätigt. Layout und Themenwahl finde ich ebenfalls gut. Es würde mich freuen, wenn ihr in Zukunft auch einmal über Probleme berichten würdet, die sich mit dem Thema Xbox Live befassen. Ich versuche schon seit vier Wochen, mit meiner Xbox ins Netz zu kommen, doch es ist mir nur einmal gelungen, die Anmelde-Prozedur durchzuführen, und seitdem geht nichts mehr. Seit der Zeit habe ich elfmal mit der Hotline gesprochen, aber das ist der größte Nonsens, es gibt niemanden, der in der Lage ist, einen Rat oder Hinweis zu geben, warum das Netzwerk meldet, dass es mit der Xbox verbunden ist, und gleich danach die Meldung bringt, dass die Xbox nicht reagiert. Auf E-Mails bekommt man auch nur dumme Antworten. Es ist mir unverständlich, wie man eine Testphase ins Leben rufen kann und dann niemand in der Lage ist, die Probleme, die dabei auftreten, zu lösen. Es würde mich interessieren, ob von anderer Seite die gleichen Erfahrungen gemacht wurden, mich würde auch freuen, wenn Sie von Ihrer Seite das Thema einmal aufgreifen würden, ich bin überzeugt, dass es viele, die sich entschlossen haben, Xbox Live einzusetzen, interessieren würde. Aber auch wenn dies nicht möglich ist, so wäre es doch angebracht, vielleicht die technische Seite der Materie einmal zu beleuchten und zu beschreiben.
Mit freundlichen Grüßen

Gerd Kupper
(per E-Mail)

Lieber Gerd,
es ist zwar selten, aber auch Jean hat seine Probleme, von zu Hause aus mit

ADIOS XBOX MAN.



Nun zu eurer aktuellen Diskussion über den Xbox Man: Ich finde, diesen Comic solltet ihr euch wirklich sparen. Vielleicht verstehe ich die tiefgründigen Storys ja nicht, aber ich finde das Zeug einfach völlig dämlich und fast schon peinlich. Mein Vorschlag wäre, allen Zockern die Wartezeit auf DOAX Beach Volleyball zu verkürzen, indem ihr Fotos von Janina in DOAX Beach Volleyball-Outfits abdruckt!!! Jetzt, da euer Magazin seit der aktuellen Ausgabe ja ohnehin den Weg zu einem Männermagazin geschafft hat! :-)

Kasumi's Desire
(per E-Mail)

Hallo Redaktion,
ich kann nur sagen, dass der Xbox Man und seine wilden Abenteuer eine Bereicherung für eure Zeitschrift sind! Ich finde den Comic sauluschdig, vor allem diesen Satz: „Ich habe eine ganze Klon-Armee mit einfältigen Fanboys, die jederzeit Diskussionen ohne Argumente führen!“ Ich liebe diese Art von Humor einfach. Xbox Man darf nicht sterben! Niemaaaaaals! Behaltet diesen ausgezeichneten Comic bei.

Fabsi
(per E-Mail)

Hallo, liebe Leser!
Eine englische Foto-Story spaltet den Kontinent. Die einen schmunzeln fleißig drauflos, wenn Xbox Man sein Unwesen treibt, aber die Mehrheit der Leser kann mit den Abenteuern des Anti-Helden überhaupt nichts anfangen und belegte den Comic mit Qualitätsurteilen wie „kindisch“, „einfach nur scheiße“ oder „das Dummste, was ich je gelesen habe“. Die Leser haben nun aber entschieden und ab dieser Ausgabe wird das OXM absolut Xbox-Man-frei sein.



der Xbox online zu gehen. Daneben ist uns nur noch ein weiterer Fall bekannt, in dem die Xbox sich weigert, per DSL an heißen Multiplayer-Spielen teilzunehmen. Auch unsere Anfrage bei Microsoft brachte bis jetzt noch keine Lösungen für dieses Problem und es scheint so, als müsste man noch ein wenig Zeit investieren, um das eigentliche Verbindungsproblem und die dazu passende Lösung zu finden. Aber dies ist ja auch Sinn und Zweck einer Testphase. Wir rechnen auf jeden Fall damit, dass pünktlich zum offiziellen Start am 14. März alles funktionieren wird. Einen Verlust hast du aber sicherlich nicht gemacht, da dir als Testspieler die Gebühren der ersten Monate erlassen wurden. Sollte es Mitte März immer noch nicht funktionieren, könnte es aber auch sein, dass deine Xbox defekt ist. Dann solltest du von deinem Garantie-Anspruch Gebrauch machen.



RACING EVOLUZIONE, VOLLER FEHLER?

Hi All!:

Ich habe folgendes Problem: Jetzt habe ich mir *Racing Evoluzione* geholt. Es ist das erste Racing-Game, das mir fast besser gefällt als *Gran Turismo*. Na gut, *Gran Turismo* ist *Gran Turismo* und wird auch immer auf seine besondere Art und Weise die Referenz sein. Mein Problem ist jetzt: Wenn ich die DVD einlege und warte, werden ja die Replay-Demos geladen. Bei bestimmten Strecken zum Beispiel. Bei „Asian Tarmac“ hängt sich die Xbox auf. Die Stoppuhr, die man auf der rechten Seite sieht, rührt sich nicht. Ich muss dann die Xbox ausschalten und neu starten. Das ist eigentlich noch nicht mal so schlimm. Aber Achtung! Es wird noch viel gemeiner. Ich spielte schon eine Weile und kam irgendwann zu dem „Speedaco Cup“. So, was glaubt ihr, passiert nun? Bingo, gleiches Problem. Es lädt nicht! Die DVD hat optisch keinen Hau, aber wie es „drinnen“ aussieht, weiß ich nicht. Wartet, es wird noch besser. Man kann ja den Cup überspringen und einfach mal weitermachen. Das tat ich dann auch. Nur kam ich irgendwann wieder zu einem „Speedaco Cup (Pro)“. Ja, auch da das gleiche Problemchen! So! Nachdem ich mich zusammengerissen hatte, mein Pad nicht aus dem Fenster zu schleudern, kam mir eine Erleuchtung. „Asian Tarmac“ und „Living Legend“! Immer wenn diese Strecken in einem Cup dabei sind, hängt sich die Box auf! Tja, ich habe meinen Händler schon telefonisch davon in Kenntnis gesetzt und bekomme ein anderes *Racing Evoluzione*. Und dann hoffe ich, es liegt an der DVD. Wenn nicht ... dann ist es ein Serienfehler. Eine E-Mail an die Entwickler habe ich auch schon abgeschickt. Ich habe aber

noch kein Feedback. Okay, das war's eigentlich schon. Hoffe, es geht euch allen gut, macht weiter so, euer Mag ist klasse. In diesem Sinne: Viel Spaß noch und verbrennt auf der Stelle Jeans Stirnband!

Chris MacKenzie
Nürnberg

Hi, Chris!
An deinem sehr ausführlichen Erfahrungsbericht merkt man, dass du dich wirklich in *Racing Evoluzione* reingesteigert hast. Auch bei uns in der Redaktion haben wir jede Menge Spaß mit Infogrames' Auto-(R)Evolution. Um so tragischer ist es, dass sich in einem gewissen Teil der finalen Verkaufsversion ein Pressungsfehler eingeschlichen hat. Schau doch am besten mal auf Seite 12 in unseren News-Teil. Dort haben wir eine Anleitung von Infogrames abgedruckt, wie man das Spiel doch noch zum Laufen bringen kann. Im Übrigen: Jean bewacht seine Stirnbänder sehr, sehr streng und lässt wirklich niemanden an seine kostbaren, kleinen partiellen Kopfbedeckungen. Dank diverser Sicherheitsvorkehrungen ist es zurzeit absolut undenkbar, auch nur in die Nähe seines Stirnbandes zu kommen. Jeder Versuch wurde bisher mit Überstunden und dem Test absoluter Software-Gurken geahndet. Janina und Manfred bleiben trotzdem am Ball.



VERBESSERUNGS-VORSCHLAG

Hallo OXM Redaktion!
Erstmal ein Lob für eure Zeitschrift! Trotzdem hätte ich einen Verbesserungsvorschlag: Ich würde eure Spiele-Bewertungen, auch wenn es schwieriger ist, in einer Art Skala machen. Das hat man zwar schon bei anderen Magazinen gesehen! Ich finde, man hätte aber mehr Überblick. (...) Na dann, liebe Leute, macht weiter so! Ich finde ihr habt einen Traumbruch!

Stephan Eichinger
(per E-Mail)

Hallo Stephan!
Wie du sicherlich schon gemerkt hast, haben wir ab dieser Ausgabe unseren Wertungskasten überarbeitet und die von fast allen Lesern heiß ersehnten Prozentwertungen für Grafik und Sound eingefügt. Um das Bild abzurunden, bewerten wir nun auch den Multiplayer-Spaß und die Xbox-Live-Unterstützung mit einem Rating von eins bis fünf Sternen. Dort haben wir das gesamte Wertungsschema noch einmal fein säuberlich aufgedröselt. Zum Thema Traumbruch: Mehr darüber erfährst du garantiert in einer unserer nächsten Ausgaben auf der Seite 97.

Kurz und knapp



WO BLEIBT FRODO?

Auf einer Xbox-Seite habe ich gelesen, dass *Lord of the Rings: The Two Towers* von EA für die Xbox umgesetzt werden soll. Leider erscheint es in keiner der Release-Listen. Können Sie mir sagen, ob und wann das Spiel für die Xbox erscheint?

Dr. Dirk Leisenberg
(per E-Mail)

Xbox kommt, weil mein Freund meint, es gäbe *GTA* in den USA für die Xbox. Stimmt das? Wenn ja, wann kommt es dann auch nach Deutschland?

Michael Frank
Köln

Leider bleibt die *GTA*-Serie bis auf weiteres PS2-exklusiv. Vielleicht tröstet es dich, dass demnächst mit *True Crime: City of LA* ein vergleichbarer Titel erscheinen wird.



GEHT DAS?

Hallo Xbox-Team!
Ich habe ein Modem (MicroLink 56k Fun von ELSA) und würde gerne wissen, ob ich damit auch Xbox Live starten kann. Wenn ja, wie geht das und was brauche ich dafür? Danke.

Daniel Hempfe
(per E-Mail)



FEUERFUNZEL?

Ich habe mal in einem anderen Xbox-Heft gelesen, dass man bei *Halo* einen Flammenwerfer hat. Wie kommt es dazu?

Ricardo Große
Wackersleben

Die gesamte Redaktion hat *Halo* jetzt mehrmals durchgespielt und wir haben bis jetzt noch nicht das kleinste Funzeln eines Flammenwerfers gesehen.



WAS KOMMT WANN?

Liebes OXM!
Sind die Erscheinungsdaten, die ihr aufschreibt, für Deutschland bestimmt?

Walter Hefti
Wien



BILDER VERTAUSCHT?

Ich habe mir ein RGB/AV-Kabel von BigBen gekauft, das genauso aussieht wie das Kabel von Speed Link. Ich meine diese drei Ausgänge für Video, L- und R-Audio. Habt ihr vielleicht die Bilder vertauscht?

Richard Barton
Wardenburg

Die Erscheinungsdaten werden uns von den deutschen Publishern gegeben. Da die Spiele jedoch meistens europaweit zeitgleich erscheinen, gelten die Daten meistens auch für Österreich und die Schweiz.



DIE COOLSTE DVD DER WELT

Ist die DVD 100 GAMES FOR 2003 voll gestopft mit Demos oder mit supergeilen Vollversionen?

Tobias Bollin
Ochsenhausen

Es gibt keine DVD namens 100 GAMES FOR 2003. Dies ist eine Fotomontage, die wir für unsere Hitvorschau auf das Jahr 2003 zusammengebastelt haben. Du wirst dir die Spiele leider einzeln kaufen müssen.



GTA: VICE CITY

Hallo OXM-Team!
Ich wollte wissen, ob es stimmt, dass *GTA: Vice City* für die

Das Bild ist in Ordnung. Das Speed-Link-Kabel hat an der Stelle des Videoausganges jedoch einen coaxialen Ausgang.

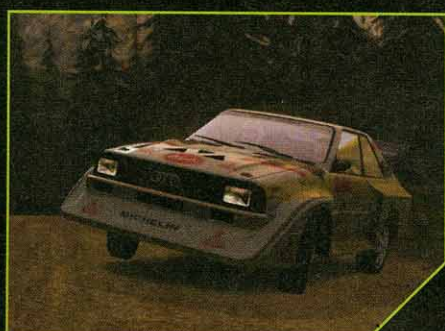


PHANTASY STAR ONLINE

Hallo!
Ich wollte mal fragen, ob von *Phantasy Star* auch eine Single-Player-Version ansteht. Es wäre nämlich sehr schade, wenn das nicht der Fall wäre. Gibt es eine Möglichkeit, *Phantasy Star Online* auch alleine zu zocken oder ist das überhaupt nicht vorgesehen?

Louis Jaklitsch
(per E-Mail)

Auf dem Sega Dreamcast hatte *PSO* auch einen hervorragenden Einzelspieler-Modus, der besonders zum Aufleveln wunderbar geeignet war. Wir gehen zurzeit davon aus, dass dieser auch auf der Xbox integriert sein wird. Letzten Informationen nach, wird das Spiel aber nur laufen, wenn du trotz dem Xbox Live installiert hast.

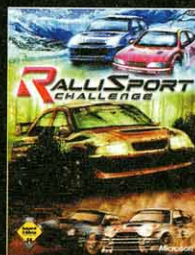


PUNKTEN, WO'S NUR GEHT.



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-Disc. 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:
**INDIANA JONES UND DIE LEGENDE
DER KAISERGRUFT**

086

DEMO AUF DVD:
PANZER DRAGOON ORTA

086

DEMO AUF DVD:
SHENMUE II

087

DEMO AUF DVD:
LAMBORGHINI

087

DEMO AUF DVD:
VEXX

088

KOMPLETTLÖSUNG:
MECH ASSAULT

089

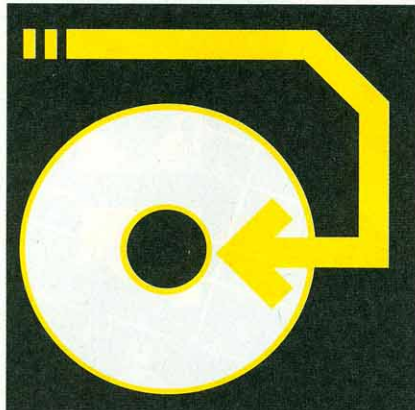
CHEATS & CODES:
TIPPS UND TRICKS

094





play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



DIE COVER-DVD

HALLO, LIEBE LESER. Mittlerweile sind Sie es von uns ja schon gewöhnt, dass Sie nur das Beste vom Besten auf unserer Demo-Disc zu spielen bekommen. Daher werden Sie auch sicherlich dieses Mal wieder hochzufrieden mit unserem Angebot sein. Fans von Indiana Jones kommen diesmal voll auf ihre Kosten und werden beim Anblick von *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* feuchte Augen bekommen. Auch an alle Baller-Freaks haben wir diesmal gedacht. Diese dürfen die erste Episode aus *Panzer Dragoon Orta* anzocken. Die einstige Dreamcast-Hitreihe hat nun nämlich endlich auch ihren Weg auf die Xbox gefunden. Ein mindestens genauso großer Hit auf der letzten Sega-Konsole war *Shenmue II*. Auch diesen Blockbuster-Titel können wir Ihnen diesmal anbieten. Tauchen Sie ein in das quirlige Hongkong und erleben Sie die Abenteuer des Japaners Ryo Hazuki. Kurz vor der Fertigstellung von *Lamborghini* ging der Hersteller Konkurs, dennoch bieten wir Ihnen einen Einblick in den Edelflitzer-Racer. Bleibt abzuwarten, ob das Spiel ein neues „Zuhause“ findet. Zu guter Letzt kommen auch noch Jump&Run-Fans mit Vexx vollends auf ihre Kosten. Viel Vergnügen beim „Probegaddeln“!

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.

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

SPIELE-INFOs

TITEL: INDIANA JONES U. D. LEGENDE D. KAISERGRUFT

HERSTELLER: THE COLLECTIVE

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	INVENTAR
	A-TASTE	ANGRIFF 2
	B-TASTE	SPRUNG
	X-TASTE	ANGRIFF 1
	Y-TASTE	AUSFÜHREN
	L-SCHALTER	EGO-PERSPEKTIVE
	R-SCHALTER	BLOCKEN/ANVISIERERN
	WEISSE TASTE	NACHLADEN
	SCHWARZE TASTE	GEGENSTAND

DAS ERWARTET SIE

SIE ÜBERNEHMEN DIE ROLLE des Archäologen Dr. Indiana Jones und bahnen sich auf der Suche nach einem antiken Artefakt den Weg durch einen alten Gebäudekomplex.

SO SPIELT ES SICH

Gleich in der Nähe Ihres Startpunktes finden Sie eine Machete, mit der Sie den zugewachsenen Durchgang freiräumen können. Zudem sollten Sie grundsätzlich jede Kiste untersuchen. Darin befindet sich oft wichtige Munition für Ihre Pistole. Gegnern können Sie sich entweder im Nahkampf stellen oder aber mit Ihren Waffen zusetzen. Besonders eignet sich dafür eine Schaufel, die Sie in einer Nische finden. Damit können Sie den Gegnern ziemlich heftiges Ohrensausen verpassen.

DEMO-TIPPS

Was wäre Indiana Jones ohne seine legendäre Peitsche? Auch in dieser Demo müssen Sie mehrmals auf dieses wichtige Utensil zurückgreifen. Sie lässt sich z. B. ideal wie eine Liane benutzen, um Abgründe zu überwinden. Sie können sie aber auch einfach als Waffe gegen Gegner einsetzen. Wenn Sie aus einiger Distanz zuschlagen, schlingt sie sich dem verdutzten Widersacher um den Hals und Sie können ihn zu sich heranziehen und mit einem kraftvollen Schlag vermöbeln.

UND SONST?

Objekte, die Sie im Spiel finden, lassen sich jederzeit gegen Kontrahenten einsetzen. Den beiden Elfenbeinjägern an der Feuerstelle können Sie beispielsweise mit deren eigenen Stühlen und Weinflaschen ordentlich eins überbraten. Später finden Sie auch noch eine Schrotflinte, die sich am Ende der Demo als ziemlich nützlich erweist. Sparen Sie sich die Munition dafür also auf.

PANZER DRAGOON ORTA

SPIELE-INFOs

TITEL: PANZER DRAGOON ORTA

HERSTELLER: SMILEBIT

GENRE: SHOOT 'EM UP

SPIELER: 1

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	BERSERK
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	SCHUSS
	B-TASTE	TEMPO DROSSELN
	X-TASTE	TEMPO ERHÖHEN
	Y-TASTE	FORM WECHSELN
	L-SCHALTER	ANSICHT LINKS
	R-SCHALTER	ANSICHT RECHTS
	WEISSE TASTE	BERSERK
	SCHWARZE TASTE	BERSERK

DAS ERWARTET SIE

AUF DEM RÜCKEN EINES DRACHEN kämpfen Sie gegen feindliche Flugechsen und Gefechtsstationen. Die Angreifer setzen Ihnen dabei von vorne und hinten zu.

SO SPIELT ES SICH

Rote Punkte auf dem Radar symbolisieren Ihre Gegner. Je nachdem, ob diese von vorne oder von hinten angreifen, müssen Sie mit den Schultertasten die Ansicht auf Ihren „Vogel“ ändern. Um Gegner auszuschalten, müssen Sie diese mit gedrücktem Schussknopf zunächst markieren, sobald Sie den Button dann loslassen, wird eine gewaltige Salve abgefeuert. Ihr Drache kann zudem drei verschiedene Formen annehmen. Diese unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Geschwindigkeit, Bewaffnung und Feuerkraft.

DEMO-TIPPS

Wenn Ihnen Gegner zu nahe kommen, können Sie das Tempo Ihrer Flugechse erhöhen, sich etwas von den Gegnern absetzen und diese aus einiger Distanz bekämpfen. Besonders feindliche Geschosse können Sie sich so vom Leib halten und einfacher ausschalten. Je größer jedoch die Form Ihres Drachen, desto langsamer ist dieser.

UND SONST?

Über einen Druck auf den rechten Ministick oder den schwarzen oder weißen Knopf aktivieren Sie den Berserk-Modus. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn die dazugehörige Anzeige am linken unteren Bildschirmrand vollständig aufgeladen ist. Außerdem sollten Sie sich den Einsatz dieser Superwaffe für den Endgegner aufbewahren.



SHENMUE II

SPIELE-INFOs

TITEL: **SHENMUE II**HERSTELLER: **SEGA-AM2**GENRE: **ACTION-ADVENTURE**SPIELER: **1**LINKER MINISTICK **RENNEN**RECHTER MINISTICK **RENNEN**STEUERKREUZ **BEWEGEN**A-TASTE **SPRECHEN**B-TASTE **ABBRECHEN**X-TASTE **NOTIZBLOCK**Y-TASTE **MENÜ**L-SCHALTER **ZOOM**R-SCHALTER **RENNEN**WEISSE TASTE **FILTER**SCHWARZE TASTE **FOTO**

DAS ERWARTET SIE

SIE ÜBERNEHMEN DIE KONTROLLE über Hauptdarsteller Ryo Hazuki und begleiten ihn durch seine ersten Abenteuer unmittelbar nach seiner Ankunft in Hongkong.

SO SPIELT ES SICH

Zu Beginn erfahren Sie, dass Ihr Charakter in das Viertel Wan Chai möchte, um einen Bekannten aufzusuchen. Sie können sämtliche Passanten auf den Straßen ansprechen. Je nachdem, wie oft Sie die Unterhaltung fortsetzen, erhalten Sie detailliertere Informationen. An einigen Stellen der Demo werden Sie dann mit bestimmten Ereignissen konfrontiert, die gleichzeitig neue Aufgaben und Ziele für Sie bedeuten.

DEMO-TIPPS

Nach nur wenigen Minuten in den Gassen Hongkongs entdecken Sie eine Menschenmenge, die begeistert einen Armdrücken-Wettbewerb bejubelt. Auch Ihnen wird ein Match angeboten. Zögern Sie nicht, denn der übermächtig erscheinende Gegner ist bei weitem nicht so stark. Dadurch können Sie sich ein leicht verdientes Taschengeld sichern.

UND SONST?

Shenmue II liegt ein ausgeklügeltes Kampfsystem zugrunde. Ihrem Recken stehen knapp 50 verschiedene Aktionen zur Verfügung. Auch in der Demo müssen Sie an einer Stelle Ihre Martial-Arts-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Die Tricks, die Ryo auf Lager hat, können Sie über eine Untertabik im Optionsmenü einsehen und an Ihren Gegnern austesten.



LAMBORGHINI

SPIELE-INFOs

TITEL: **LAMBORGHINI**HERSTELLER: **RAGE**GENRE: **RENNSPIEL**SPIELER: **1**LINKER MINISTICK **LENKEN**RECHTER MINISTICK **NICHT BELEG**STEUERKREUZ **LENKEN**A-TASTE **HANDBREMSE**B-TASTE **HOCHSCHALTEN**X-TASTE **RUNTERSCHALTEN**Y-TASTE **RÜCKSPIEGEL**L-SCHALTER **BREMSEN**R-SCHALTER **BESCHLEUNIGEN**WEISSE TASTE **KAMERAWECHSEL**SCHWARZE TASTE **ZURÜCKSETZEN**

DAS ERWARTET SIE

KLEMMEN SIE SICH HINTER DAS STEUER eines von zwei verfügbaren Lamborghini-Modellen und heizen Sie zwei rasante Runden durch die engen Gassen der Hauptstadt Italiens.

SO SPIELT ES SICH

Zur Wahl stehen Ihnen ein Lamborghini Murciélago und ein Lamborghini Miura SV, beide jeweils in acht unterschiedlichen Farben. Außerdem können Sie zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen. Sobald das Rennen gestartet ist, dürfen Sie sich nur noch auf vier Dinge konzentrieren: Ihr Gaspedal, Ihre Bremse, Ihre Handbremse und natürlich den Streckenverlauf.

DEMO-TIPPS

Fahrzeuge aus dem Hause Lamborghini sind für ihre enormen Geschwindigkeiten bestens bekannt. Wer allerdings einmal knapp 200 Sachen auf dem Tacho hat, muss natürlich den erheblich längeren Bremsweg bedenken. Bremsen Sie in den Kurven also nicht zu spät und vermeiden Sie vor allem Vollbremsungen, da die Räder sonst blockieren. In Intervallen bremsen Sie sich wesentlich sicherer. Denn haben Sie Ihren Boliden erst einmal auf den Rücken gelegt, ist es vorbei mit der Poleposition.

UND SONST?

Nicht vor allen Kurven müssen Sie stark abbremmen, um diese zu meistern. Durch geschickten Einsatz der Handbremse können Sie rasant durch so manches Kürvelein „sliden“, ohne dabei wertvolle Zeit zu opfern. Doch Vorsicht! Ein Lamborghini bricht leicht aus und nach einem Dreher teilt die Konkurrenz unweigerlich.





play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

VEXX

SPIELE-INFOS

TITEL: **VEXX**

HERSTELLER: **ACCLAIM STUDIOS AUSTIN**

GENRE: **JUMP & RUN**

SPIELER: **1**



LINKER MINISTICK **BEWEGEN**



RECHTER MINISTICK **KAMERA**



STEUERKREUZ **NICHT BELEGT**



A-TASTE **SPRINGEN**



B-TASTE **KAMERA-RESET**



X-TASTE **SCHLAGEN**



Y-TASTE **EGO-PERSPEKTIVE**



L-SCHALTER **DUCKEN**



R-SCHALTER **NICHT BELEGT**



WEISSE TASTE **NICHT BELEGT**



SCHWARZE TASTE **NICHT BELEGT**

DAS ERWARTET SIE

SIE STEuern DEN KLEINEN Vexx und springen, klettern und prügeln sich auf der Suche nach einem Herz durch einen der 18 Levels des Spiels.

SO SPIELT ES SICH

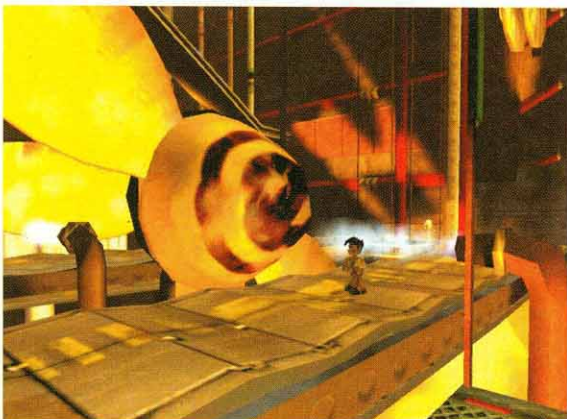
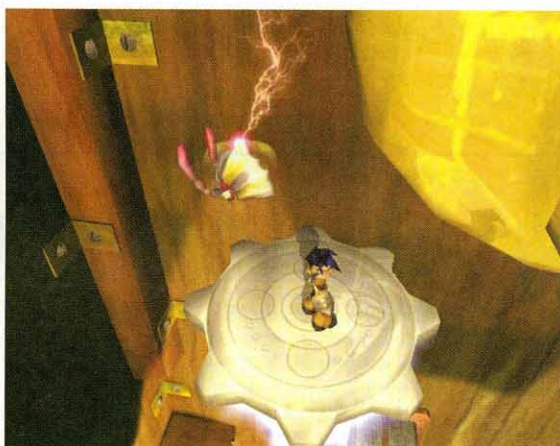
Das erste Herz befindet sich an der Spitze des riesigen Berges. Um diesen zu erklimmen, müssen Sie typische Hüpfspiel-Aufgaben meistern. Für Sprünge auf sich bewegend Plattformen ist z. B. die richtige Portion Timing vonnöten. Ihre Widersacher können Sie mit unterschiedlichen Attacken bekämpfen, deren Tastenkombinationen Sie über den Pause-Bildschirm einsehen können.

DEMO-TIPPS

An verschiedenen Stellen des Levels entdecken Sie rotierende Kugeln. Wenn Sie dagegenschlagen, werden Sie mit wertvollen Tipps versorgt. Beispielsweise erhalten Sie den Hinweis, dass Vexx problemlos an einigen steilen Wänden emporklettern kann. Dies kann er vor allem dank der Tatsache, dass seine Hände mit einem Paar magischer Handschuhe verschmolzen sind und er daher übermenschliche Kräfte hat.

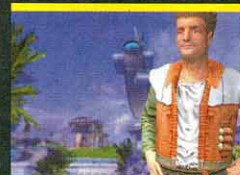
UND SONST?

Im Demo-Level finden Sie an einer Stelle im Gras eine große Uhr. Wenn Sie sich darauf stellen, können Sie die Tageszeit im Level verändern. Es verändern sich dann nicht nur die Lichtverhältnisse und verschiedene Levelabschnitte, sondern auch Ihre Feinde, da diese nachts wesentlich aggressiver zu Werke gehen als tagsüber.



VIDEOS AUF DVD

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



YAGER
Endlich ein Hitkandidat mit dem Prädikat „made in Germany“!



ATV: QUAD POWER RACING 2
Spektakulärer Allradspaß auf sandigen Strecken.



VEXX
Ein kleiner Mann mit mächtigen Greifern bekämpft das Böse.



SUDEKI
Der Lichtblick am Rollenspiel-Himmel der Xbox.



HALO 2
Der Master Chief zieht erneut in die Schlacht gegen fiese Aliens.

MECH ASSAULT



MASTERCLASS

OBWOHL DAS SPIELPRINZIP von *Mech Assault* simpler nicht sein könnte – Sie kämpfen mit Ihrem Mech in zahlreichen gefährlichen Umgebungen um die Vorherrschaft –, kann man im Laufe des Spiels dennoch viel lernen. Nicht zuletzt die verschiedenen Fähigkeiten der vielen Mechs. Bis auf Ragnarok und Ymir sind alle Mechs im Multiplayer-Modus von Beginn an vorhanden. Jeder Mech ist mit anderen Waffen ausgestattet, hat eine unterschiedlich starke Panzerung und bewegt sich anders. Mit unserer Lösung finden Sie aber sicher den richtigen Mech für die passende Situation. Dass wir nicht alle Mechs untergebracht haben, liegt auch diesmal, wie schon bei der letzten Lösung, am Platzmangel. Wir haben trotzdem versucht, so viele Mechs wie möglich ausführlich zu erklären. Außerdem haben wir uns die verschiedenen Multiplayer-Modi und Levels näher angesehen. Im Moment unterscheiden sich die Multiplayer-Arenen nicht sonderlich voneinander, aber wir gehen davon aus, dass sich die Situation mit downloadbaren Levels bald ändern wird.

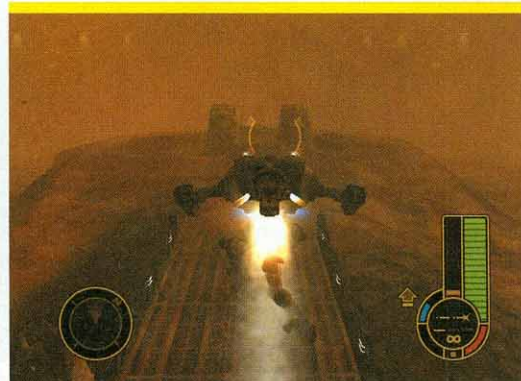
ATLAS



» **BEWAFFNUNG:** Vierfacher Impulse-Laser, Autocannon, Javelin-Raketen

ALS ECHTES SCHWERGEWICHT KOMPENSIERT der Sturmklasse-Mech Atlas seine eingeschränkte Mobilität und das Fehlen von Sprungdüsen mit schwerer Bewaffnung und Panzerung. Ein Angriff aus der Ferne ist mit diesem Mech am effektivsten. Benützen Sie die Autocannons, um die Panzerung des Gegners zu zerschlagen. Die größte Schwäche des Atlas sind seine zwei Javelin-Raketen. Die meisten mittelschweren BattleMechs besitzen vier Raketen.

BELIAL



» **BEWAFFNUNG:** Impulse-Laser, Gauss-Gewehr, Crossbow-Raketen

ALS EINE VARIANTE DES UZIEL-MECHS ist der Belial speziell für den Umgang mit den Gauss-Gewehren ausgerüstet. Der Mech hat eine ausgeglichene Balance zwischen Geschwindigkeit, Waffen und Handhabung. Belials Sprungdüsen helfen Ihnen dabei, genügend Abstand zu Sturmklasse-Mechs einzuhalten. Allerdings verfügt der Belial über eine relativ schwache Panzerung, die besonders für Raketen anfällig ist. Wählen Sie diesen Mech, wenn Sie ein erfahrener Multiplayerspieler sind.

COUGAR



» **BEWAFFNUNG:** Doppelter Impulse-Laser, Autocannon, Javelin-Raketen

ALS EINER DER AGILSTEN und leichtesten Mechs ist der Cougar gleich zu Beginn des Spiels anwählbar. Am Cougar ist nichts außergewöhnlich – seine Waffen sind gut ausbalanciert, aber nicht sehr durchschlagend. Das macht den Mech perfekt für das Training und Erkundungsmissionen, denn große Feuergefechte überlebt der Cougar nicht lange. Sein geringes Gewicht kommt dem Cougar vor allem bei Sprüngen zugute. Während eines Kampfes ist es am besten, immer in Bewegung zu bleiben und mit dem doppelten Impulse-Laser und Raketen zu feuern.

ELEMENTAL



» **BEWAFFNUNG:** Impulse-Laser, doppelte Crossbow-Raketen

DER ELEMENTAL IST ALLEINE ZIEMLICH verloren, in der Gruppe dagegen ist er am stärksten. Der Mech wurde speziell für den Einsatz in unterschiedlichen Gebieten design – von Lavafeldern bis zu arktischen Eislandschaften. Der Elemental kann höher springen und schneller laufen als alle anderen. Der Mech ist aber wegen seines geringen Gewichts nicht als Einzelkämpfer zu empfehlen, sondern nur als unterstützende Einheit für mittelschwere und Sturmklasse-Mechs. Verwirren Sie den Feind am besten mit Raketensternfeuer, während Sie sein PPC (Particle Projection Cannon) umgehen.





play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



KIT FOX/ULLER

(NUR MULTIPLAYER)



» BEWAFFNUNG: Warhammer-Raketen, Assaultcannon

DIE BEIDEN LEICHTEN BATTLEMECHS Kit Fox und Uller können sich unsichtbar machen. Das ist auch nötig, denn obwohl die Warhammer-Raketen ganz schön zuschlagen können, dauert das Nachladen etwas lange. Notiz: Die Warhammer-Raketen hinterlassen keine Signatur wie das Gauss-Gewehr oder der Impulse-Laser. Das bedeutet, dass Sie Ihre Tarnung senken, aus weiter Distanz feuern und sich schnell wieder tarnen können, bevor Sie entdeckt werden. Bleiben Sie so oft und lange wie möglich im Stealth-Modus und versuchen Sie den Gegner mit geladenen Raketen von der Seite oder von hinten zu treffen.



PROMETHEUS



» BEWAFFNUNG: Dreifacher Laser, doppeltes Gauss-Gewehr, doppelte Warhammer-Raketen

ALS VARIANTE DES STURMKLASSE-MECHS Atlas ist der Prometheus fähig, aus großer Distanz anzugreifen. Benutzen Sie hierfür den dreifachen Laser und das doppelte Gauss-Gewehr. Passen Sie aber auf, dass Sie die Gauss-Gewehre nicht überhitzen, denn dann werden alle Ihre Waffen abgeschaltet. Außerdem braucht der Prometheus sehr lange, bevor er sich wieder abgekühlt hat. Kombinieren Sie einen Schlag Warhammer-Raketen mit Schüssen aus den Gauss-Gewehren und verwenden Sie zum Schluss wieder Warhammer-Raketen.



MAD CAT



» BEWAFFNUNG: Doppelte PPCs, doppeltes Maschinengewehr, Javelin-Raketen

GENAU WIE BEI DEN ANDEREN Mechs der Sturmklasse wird Ihnen bald klar werden, dass die doppelten PPCs die wertvollsten Waffen des Mad Cat sind. Nicht ein Gegner auf dem Feld wird nach zwei direkten Treffern noch gerade stehen. Es ist verführerisch, die PPCs während eines Kampfes einzusetzen, aber leider endet das viel zu häufig mit Überhitzung und Vergeltungsschlägen seitens der Gegner. Sie werden öfters zu den relativ schwachen Maschinenpistolen greifen müssen, wenn Ihre Javelin-Raketen und PPCs überhitzt sind. Vergessen Sie nicht, die Zielblockierung des Mad Cats zu benutzen.



PUMA



» BEWAFFNUNG: PPC, Maschinengewehr, Crossbow-Raketen

ES GIBT WENIGE MECHS, DIE SCHNELLER als der leichte Puma sind. Der Puma ist außerdem noch mit leistungsstarken Sprungdüsen ausgestattet. Mit seiner einarmigen PPC ist er gegenüber anderen Mechs im Vorteil. Sie können die PPC aufladen, in den Kampf eingreifen, einen Angriff starten und schnell wieder verschwinden. Mit dieser Taktik werden Sie sehr bald verstehen, warum der Puma einer der besten Mechs ist.



MAD DOG

(NUR MULTIPLAYER)



» BEWAFFNUNG: Doppelter Impulse-Laser, Gauss-Gewehr, Javelin-Raketen

LANGSAM UND ROBUST WIE DER Mad Dog ist, kann man ihn mit dem Vulture vergleichen. Seien Sie aber gewarnt, wenn Sie dieses Modell auswählen. Im Multiplayer-Modus ist der Mad Dog einer der schlechtesten Mechs. Seine Panzerung ist ziemlich stark, aber weit von der Sturmklasse entfernt, und seine Waffen haben, wenngleich gut ausgestattet, nicht besonders viel Durchschlagskraft. Wenn Sie auch noch in Betracht ziehen, dass der Mad Dog weder mit Sprungdüsen noch mit einer Zielerfassung oder Unsichtbarkeit aufwarten kann, werden Sie sich fragen, was überhaupt an diesem Mech gut ist.

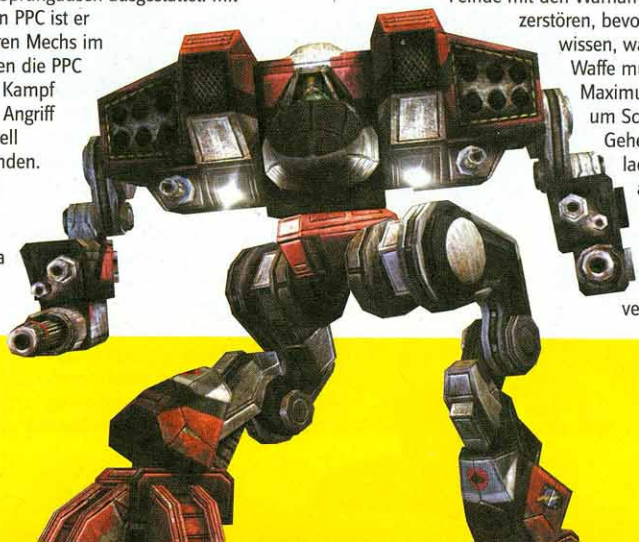


SUMMONER



» BEWAFFNUNG: Warhammer-Raketen, vierfacher Impulse-Laser, doppelte Assaultcannon

WIE DER MECH THOR überzeugt auch der Summoner nicht mit starken Waffen. Zum Glück können Sie Ihre Feinde mit den Warhammer-Raketen zerstören, bevor diese auch nur wissen, was passiert. Die Waffe muss aber bis zum Maximum aufgeladen sein, um Schaden anzurichten. Gehen Sie in Deckung, laden Sie die Waffe auf und starten Sie dann einen Überraschungsangriff, bevor Sie sich wieder verstecken.



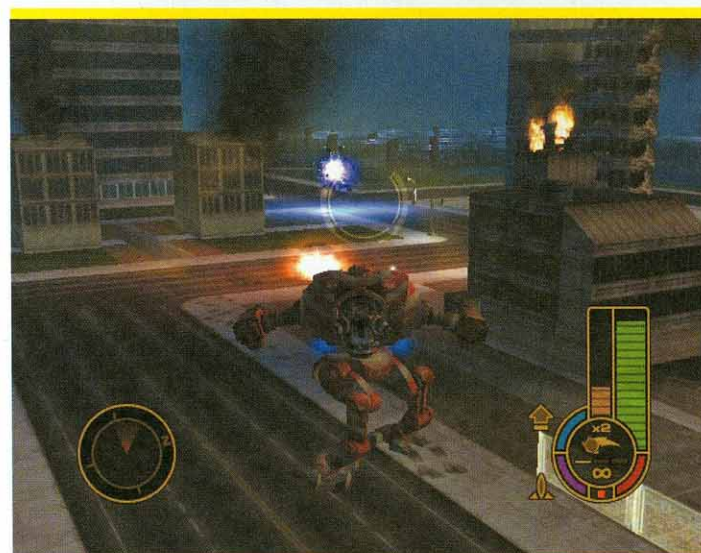
THOR



» **BEWAFFNUNG:** Doppelter Laser, vierfaches Maschinengewehr, Crossbow-Raketen

FÜR EINEN SCHWEREN MECH IST THOR NICHT GERADE GUT AUSGERÜSTET und trägt auch keine aufregenden Waffen mit sich herum. Nur mit Laser und Raketen ausgestattet, sollten Sie Nahkampf-Duelle wenn möglich vermeiden. Wenigstens mit Ihrem Maschinengewehr können Sie die leichteren Mechs und die Infanterie auf kurze Distanz gut bekämpfen. Das einzig Nützliche an Thor ist das Zielblockierungssystem, das ein automatisches Anvisieren durch Ihre Gegner verhindert.

UZIEL



» **BEWAFFNUNG:** Doppelte PPCs, Maschinengewehr, Crossbow-Raketen

ALS EINER DER VERLÄSSLICHSTEN UND GEFÄHRlichsten MECHS ist der Uziel mit einer doppelten PPC als seiner primären Waffe ausgestattet. Auf die anderen zwei Waffen sollten Sie nur zurückgreifen, wenn sich Ihr Mech überhitzt. Trotz seiner Größe ist der Uziel extrem schnell und agil. Ausgestattet mit Sprungdüsen, unterscheidet sich der Uziel von den anderen mittelschweren Mechs. Einzig die ständige Verwendung der PPC ist ein Kritikpunkt. Der Mech hat nämlich leider nicht viele Waffen zur Auswahl.

TIMBER WOLF



» **BEWAFFNUNG:** Doppelter Impulse-Laser, doppeltes Gauss-Gewehr, Crossbow-Raketen

DER TIMBER WOLF IST FAST EINE EXAKTE NACHBILDUNG des Mad Cat. Der Mech ist genügend stark bewaffnet, verfügt über eine ausreichende Panzerung und ist zudem auch noch recht flink. Leider verfügt der Timber Wolf nicht über Sprungdüsen und weniger erfahrene Spieler bekommen mit der fehlenden Zielerfassung vielleicht ihre Probleme. Trotzdem ist der Timber Wolf, wie schon der Mad Cat, ein sehr guter, weil ausgeglichener Mech.

VULTURE (NUR MULTIPLAYER)



» **BEWAFFNUNG:** Crossbow-Raketen, Assaultcannon

ÜBER DEN VULTURE GIBT ES NICHT VIEL ZU SAGEN, WAS IHN von dem unbeliebten Mad Dog abheben würde. Die Crossbow-Raketen sind sicherlich ein bisschen leistungsstärker, aber das macht die geringe Auswahl an Waffen nicht wett. Die unspektakuläre Assaultcannon ist die einzige zweite Waffe. Genauso wie der Mad Dog verfügt der Vulture über keine Sprungdüsen oder spezielle Abwehrmechanismen. Alles in allem sind Sie mit einem Elemental immer noch besser beraten.



play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

MULTIPLAYER-MODUS

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine umfassende Lösung zu den Multiplayer-Modi und den Kampfarenen. Mit uns werden Sie zum Mech-Meister bei Xbox Live.



►► **FLEISCHWOLF:** Hier sind Sie entweder alleine oder mit einem Freund einem ständigen Angriff von feindlichen Mechs ausgesetzt. Wie viele Mechs können Sie schlagen, bevor Sie draufgehen? Leider gibt es für den Modus nur zwei unterschiedliche Karten.



►► **ZERSTÖRUNG:** Wer kennt sie nicht, die Deathmatch-Regeln. Gutes altes Deathmatch bekommen Sie auch in diesem Modus. Betreten Sie eine Arena und kämpfen Sie so lange, bis Sie genügend Abschüsse haben oder die Zeit abgelaufen ist.



►► **TEAM ZERSTÖRUNG:** Funktioniert ähnlich wie Zerstörung, dieses Mal arbeiten Sie aber online mit anderen Spielern im Team zusammen. Das A und O bei diesem Modus ist, die beste Mischung aus den verschiedenen Mechs zusammenzustellen.



►► **LETZTER MANN:** Der Modus bedarf eigentlich nicht vieler Erklärungen. Die Spieler bekämpfen sich bis zum ultimativen Ende. Der Mech, der das Feuergefecht bis zum Ende überlebt, hat das Match gewonnen.



►► **TEAM LETZTER MANN:** Testen Sie Ihr Teamwork und Ihre Überlebensfähigkeiten. Funktioniert genauso wie Letzter Mann, nur mit einem ganzen Team. Bekämpfen Sie das gegnerische Team, bis keiner mehr übrig ist.



►► **NICHT ICH!:** Eine Art Fangspiel, bei dem Sie nur punkten können, wenn Sie gerade dran sind. Dazu müssen Sie nur den Spieler, der gerade an der Reihe ist, zerstören. Bis auf diese Extraregel ist Nicht ich! identisch mit dem Standard-Zerstörungs-Modus.



COLOSSEUM MULTIPLAYER-ARENEN



►► **WIE DER NAME SCHON SAGT: EINE KREISFÖRMIGE** Gladiatoren-Arena. Die Gegner stürmen aus den Toren in der gigantischen Colosseum-Wand. Große Mechs ohne Sprungdüsen werden in dem rauen, vulkanischen Terrain ihre Probleme haben, wählen Sie deshalb einen leichten Mech wie den Puma oder den Cougar. Mit den Sprungdüsen bringen Sie genügend Abstand zwischen sich und größere Feinde. Das zwingt die großen Mechs ohne Sprungdüsen, um die Lavagraben herumzulaufen, was Ihnen wiederum Zeit gibt, Ihre Waffen abzukühlen und Power-ups einzusammeln. Sie können auch die Brücke zerstören, wenn Ihre Gegner gerade darüber laufen. Zerschießen Sie den Geröllblock auf der Bergseite, um Ihre Feinde mit einem Trümmerregen zu bedecken.



FROSTY



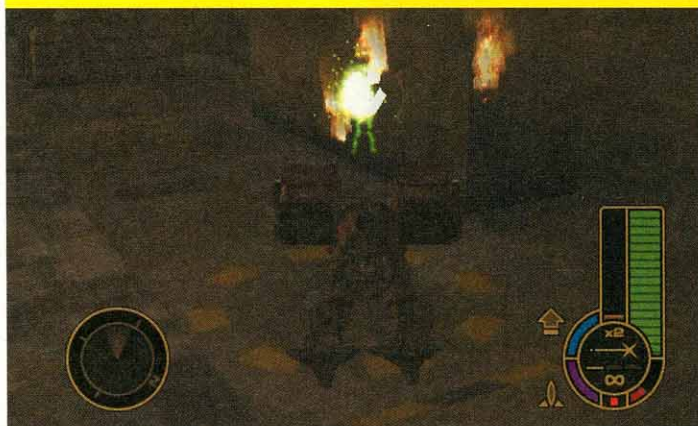
►► **FROSTY IST WAHRSCHEINLICH DER GEFÄHRLICHSTE MULTIPLAYER-LEVEL**, da hier alles zerstört werden kann. Passen Sie auf die bläulichen Eisstrukturen auf, denn wenn diese Dinger getroffen werden, verursachen sie weitreichenden Schaden. Die Brücke vom Zentralplateau zur Klippe lässt sich ebenfalls zerstören. Jagen Sie das Baby in die Luft, wenn andere Mechs sich darunter aufhalten. Wenn Sie allerdings keine Sprungdüsen besitzen, sollten Sie die Brücke doch lieber intakt lassen. Wann immer Sie auf einem Plateau sind, das gleich zu explodieren droht, sollten Sie schnellstens Fersengeld geben (ohne Sprungdüsen können Sie sich verabschieden). Zerstören Sie die kleinen, grauen Gebäude, um ein paar Power-ups freizulegen.

ICEPACK



» ÄHNLICH WIE FROSTY, ABER MIT MEHR BETONUNG AUF DEN Multiplayer-Kampf. Die Arena erinnert an das Colosseum, besitzt aber eine höher gelegene Plattform, die den Rand umschließt. Hier gibt es nur wenige Eisstrukturen und noch weniger Plätze, um sich zu verstecken. Allgemein gilt: Je größer, desto besser. Bevorzugt sollten Sie Sturmklasse-Mechs wie Atlas und Ragnarok benutzen. Kleinere Mechs sind auf der oberen Plattform, schwere Sturmklasse-Mechs im zentralen Bereich besser aufgehoben. Halten Sie sich von den Eisbrücken und Gletschern fern, wenn diese getroffen werden. Der zugefrorene Boden in der Mitte der Arena lässt sich zerstören, was größere Mechs in einem Wasserloch einschließt. Unsichtbare Gegner können Sie ganz einfach an den Spuren im Schnee erkennen.

NUMBER 51



» PASSEN SIE AUF DEN LAVAPOL IM ZENTRUM VON ARENA Nummer 51 auf. Ohne Sprungdüsen überleben Sie, wenn Sie hineinfallen, nicht lange. Wählen Sie deshalb für diese Arena einen Mech mit Sprungdüsen aus. Kleinere Mechs können sich innerhalb der Flugzeug-Hangars, die überall in diesem Level verstreut sind, gut verstecken. Die Hangars sind stabiler und halten dem Beschuss länger als andere Gebäude stand, wenn sie aber dann zusammenfallen, sollten Sie sich nicht darin aufhalten. Zwei massive Brücken überspannen den Lavapool. Unzerstörbar sind die Brücken aber nicht. Seien Sie extrem vorsichtig, wenn Sie mit einem Mech ohne Sprungdüsen die Brücken benutzen. Das Letzte, was Sie dann gebrauchen können, ist, dass die Brücke unter Ihren Füßen weggeschossen wird.

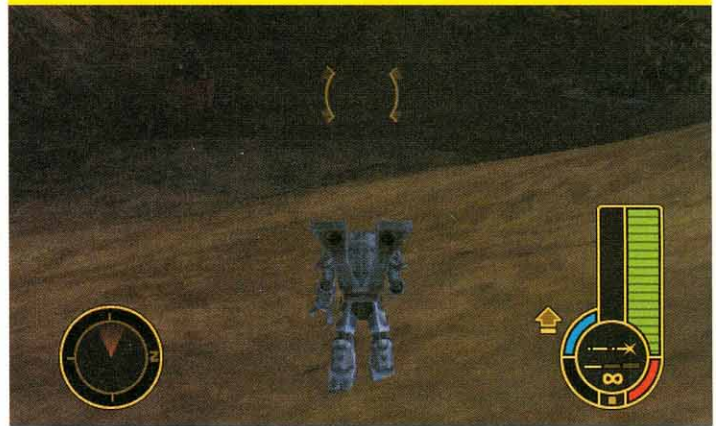
MULTIPLAYER-TIPPS

- 1) PPCs (Particle Projection Cannon) richten unter Wasser weitaus mehr Schaden an Land an.
- 2) Wenn Sie das Gauss-Gewehr benutzen, versuchen Sie zu errahnen, wo Ihr Gegner hinläuft, und schießen Sie dann dorthin statt direkt auf ihn zu zielen.

- 3) Obwohl sie mächtig aussehen, sind Raketen gegen Mechs mit Zielblockierungssystem nutzlos. Hier eignen sich das Gauss-Gewehr oder der Laser besser.

- 4) Passen Sie auf, dass sich Ihre Waffen und Sprungdüsen nicht überhitzen. Ohne diese sind Sie ziemlich aufgeschmissen und für die anderen Mechs Freiwild.

THE JUNKYARD



» ES IST UNMÖGLICH, IM JUNKYARD GEGNER SCHON VON weitem zu entdecken. Die kleinen Mechs sind im Dämmerlicht nämlich fast nicht zu erkennen und das Einzige, was Sie sehen, sind die Laserstrahlen, bevor Sie auch schon getroffen werden. Wie der Name schon sagt, liegt hier überall Müll verstreut. Passen Sie aber auf, denn das Zeug ist überraschend leicht entzündbar und fliegt Ihnen schon nach ein paar Schüssen um die Ohren. Das Beste am Junkyard ist aber das Zentralplateau. Die hohen Betonwände schirmen Sie ziemlich effizient gegen feindliches Feuer ab. Zudem haben Sie eine exzellente Sniperposition von hier oben. Ein paar Power-ups sind ebenfalls zu finden. Wer das Zentralplateau einnimmt, hat gegenüber den anderen Spielern einen immensen Vorteil, steht aber auch dann logischerweise ganz oben auf der Abschlusliste.

RIVER CITY



» GRAFISCH WIE SPIELERISCH EINDEUTIG DER BESTE MULTIPLAYER-LEVEL. In River City gibt es unzählige Hochhäuser, die sich zerstören lassen. Wie der Name schon andeutet, wird River City von einem riesigen Fluss durchzogen. Zwei große Brücken verbinden die beiden Ufer. Beide lassen sich mit ein paar Raketen zerstören. Selbst wenn Sie keine Sprungdüsen haben, müssen Sie sich keine Sorgen machen. Das Wasser ist seicht genug zum Durchlaufen. Verstecken Sie sich zwischen den Hochhäusern und geben Sie die Deckung nur zum Zielen und Schießen auf. Wenn Sie mutig genug sind, können Sie sich auch auf eines der Gebäude stellen und von oben schießen. Dieser Level ist perfekt für Xbox-Live-Matches mit vielen Spielern geeignet. Das Terrain ist fast völlig eben und eignet sich für alle Mech-Typen.

- 5) Gehen Sie sparsam mit Ihren Sprungdüsen um. Erstens überhitzen Sie diese sonst und zweitens sind Sie im Schwebeflug ein gefundenes Fressen für die anderen im Level. Bleiben Sie also nicht zu lange in der Luft.

- 6) Sprechen Sie sich per Xbox Communicator mit Ihren Mitspielern vor Betreten eines Abschnitts ab. Wenn nämlich alle in Ihrem

Team den gleichen Mech benutzen, könnten Sie schnell Probleme bekommen. Die Mischung macht's eben.

- 7) Konzentrieren Sie und Ihre Mitspieler Ihre Attacks im Fleischwolf-Modus jeweils nur auf einen Mech. Teilen Sie auch die Power-ups unter Ihren Teammitgliedern gut auf. Wer gierig ist, der kommt im Team nicht weit.



HINTS & CHEATS

LOS GEHT'S ...



↑ Sie wollten schon immer mal Erster sein? Mit unseren Cheats schaffen Sie es.

FIREBLADE

TIPP:

Ziele in der Sniper-Ansicht lassen sich auch ohne automatische Zielerfassung aus weiter Ferne abschießen.

TIPP: ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Wenn Sie etwas unterhalb einer Hügelspitze schweben, kann der Feind Sie nicht ausfindig machen. Tauchen Sie nun schnell auf, feuern Sie ein paar Kugeln/Raketen ab und verschwinden Sie schnell wieder hinter dem Hügel, um dem Gegenfeuer zu entgehen.

TIPP: FEINDE ENTDECKEN

Benutzen Sie während einer Tagesmission die Wärmekamera, um Soldaten und Fahrzeuge leichter auszumachen.

TIPP: RAKETEN SPAREN

Schießen Sie mit Ihrer Primärwaffe auf Treibstofffässer und andere explosive Gegenstände, die sich in der Nähe feindlicher Truppen oder Stützpunkte befinden. Die Schockwelle haut alles in der unmittelbaren Umgebung dann um. Sparen Sie sich die Zielsuchraketen für feindliche Hubschrauber auf.

TIPP:

Kehren Sie nach dem Stealth-Training zur Basis zurück. Diese wird bei Ihrem Eintreffen gerade angegriffen. Gehen Sie in den Stealth-Modus und räumen Sie mit der EMP erstmal die Trucks und Jeeps aus dem Weg. Benutzen Sie für die Infanterie das Maschinengewehr.

METAL GEAR SOLID

SCHNUPFEN

Bleiben Sie auf dem Tanker mit Snake zu lange draußen im Regen, verkühlt er sich. Seine ungewollten Nieser können ihn dann vor allem in der Nähe von Feinden in Bedrängnis bringen. Verwenden Sie entweder Medizin, um ihn zu kurieren, oder bleiben Sie einfach für ein paar Minuten ruhig stehen.

BÜCHER

Feindliche Wachen sind von den Heftchen, die Sie im Spiel finden, besonders angetan. Legen Sie das Magazin direkt in den Weg einer Wache. Diese ist für einen Moment von den aufreizenden Fotografien so angetan, dass Sie sich unbemerkt vorbeischieben können.

HUNDEMARKEN

Nicht jede Wache ist von der M9-Betäubungspistole beeindruckt. Rüsten Sie sich mit der USP oder der Socom aus und schießen Sie der sturen Wache ins Bein oder in den Arm (funktioniert nur mit Schalldämpfer!!!). Die Wache überlegt sich dann ihre ablehnende Haltung noch einmal und rückt die erhoffte Hundemarke heraus.

PACKRAUM STREBE E

Die Kartons dienen Raiden auf der Big Shell nicht nur zur Tarnung. Vom Packraum auf Strebe E können Sie sich mit den Kartons auf der Big Shell transportieren lassen. Stellen Sie sich auf den Pakettisch, wählen Sie einen Karton aus und steigen Sie auf das Förderband,

sobald es anhält. Jeder Karton setzt Sie woanders auf der Big Shell wieder ab.

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

NIMBUS-2000-BESEN

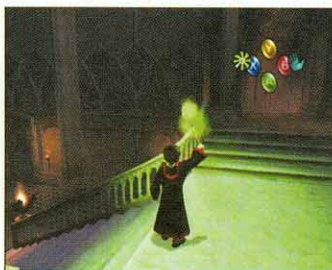
Gehen Sie am zweiten Schultag zum Quidditch-Training. Absolvieren Sie das Training mit einem „B“-Rang oder besser, um den Nimbus-2000-Besen zu erhalten. Damit können Sie nun auf dem ganzen Schulgelände herumfliegen. Sie können allerdings nicht innerhalb des Gebäudes fliegen und nur auf Gras landen.

BOHNEN

Gehen Sie durch den langen Gang in Hogwarts nach draußen zu dem Baum und wenden Sie den Flipendo-Spruch daran an. Mit jedem Spruch bekommen Sie mehr Bohnen.

PUNKTE

Zerstören Sie in der Kammer des Schreckens die Bilder an der Wand. Sie bekommen 100 Punkte für Gryffindor.



↑ Abrakadabra, Simalabim!

SICHEL

Sobald Sie das Standardzauberbuch haben, können Sie mit dem Flipendo-Spruch Fässer zerstören und Sicheln finden.

DUELL-KAMPF

Benutzen Sie zu Beginn des Kampfes Expelliarmus, bis der orangefarbene Ball

zu wachsen beginnt. Hindern Sie Ihren Gegner mit dem Diffindo-Spruch am Ausweichen, sobald der Ball auf ihn zufliegt. Angriffe können Sie mit dem Expelliarmus-Spruch abwenden.

BERTIE BOTT'S BOHNENSACK

(200 Bohnen Kapazität)

Sammeln Sie alle Gegenstände in Hogwarts für Ihre Schulkameraden ein. Der letzte Schüler wird Ihnen einen Schlüssel zum „Konfiszierte Gegenstände“-Raum geben. Hier finden Sie sechs Zauberkarten und den größten Bertie Bott's Bohnensack.

X-MEN: NEXT DIMENSION

MASTER-CODE

Halten Sie die linke Schultertaste gedrückt und geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: Zweimal rechts, zweimal links, Unten, Oben und B.

ALS BASTION KÄMPFEN

Spiele den Story-Modus mit Magneto durch, ohne einen Kampf zu verlieren. Besiegen Sie nun Bastion, um ihn als spielbaren Charakter freizuschalten.

ALS BISHOP KÄMPFEN

Spiele den Arcade-Modus mit Gambit durch, um Bishop als spielbaren Charakter freizuschalten.

ALS BLOB KÄMPFEN

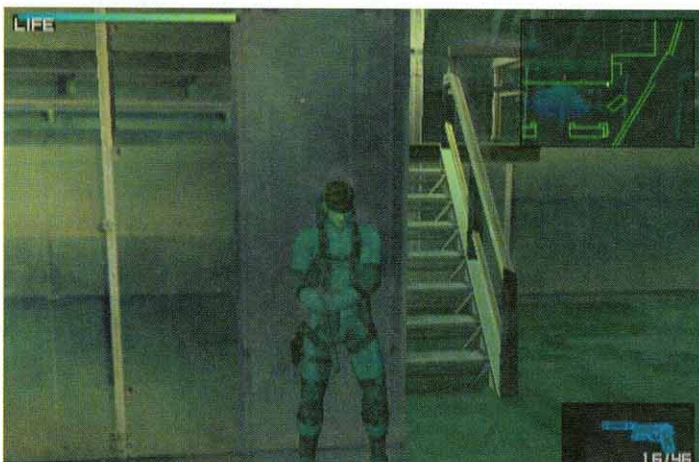
Spiele den Arcade-Modus mit Bishop durch, um Blob als spielbaren Charakter freizuschalten.

ALS PSYLOCKE KÄMPFEN

Spiele den Arcade-Modus mit Betsy durch, um Psylocke als spielbaren Charakter freizuschalten.

ALS DARK PHOENIX KÄMPFEN

Spiele den Arcade-Modus mit Phoenix durch, um Dark Phoenix als spielbaren Charakter freizuschalten.



↑ Was mag sich wohl hinter der nächsten Ecke verbergen?



ALS SENTINEL A KÄMPFEN

Spiele Sie den Arcade-Modus mit Cyclops durch, um Sentinel A als spielbaren Charakter freizuschalten.

ALS SENTINEL B KÄMPFEN

Gewinnen Sie 20 Kämpfe im Survival-Modus, um Sentinel B als spielbaren Charakter freizuschalten.

VIERTES KOSTÜM FREISCHALTEN

Gewinnen Sie 20 Kämpfe im Survival-Modus mit allen Charakteren, um das vierte Kostüm für alle freizuschalten.

FÜNFTES KOSTÜM FREISCHALTEN

Spiele Sie den Arcade-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad „Hard“ mit allen Charakteren durch.

MINORITY REPORT

UNBESIEGBAR

Geben Sie LRGARMS im Cheat-Menü ein. Kugeln verletzen Sie ab sofort nicht mehr.

LEVELAUSWAHL

Geben Sie für eine freie Levelauswahl im Cheat-Menü PASSKEY ein.

LEVEL ÜBERSPRINGEN

Geben Sie im Cheat-Menü QUITTER ein.

ALLE COMBOS FREISCHALTEN

Geben Sie im Cheat-Menü NINJA ein.

ALLE WAFFEN FREISCHALTEN

Geben Sie im Cheat-Menü STRAPPED ein.

MAXIMALE MUNITION

Geben Sie im Cheat-Menü MRJUAREZ ein.

MAXIMALER SCHADEN

Geben Sie im Cheat-Menü SPINACH ein.

EXTRA-GESUNDHEIT

Geben Sie im Cheat-Menü BUTTERUP ein.

ALS CLOWN SPIELEN

Geben Sie SCARYCLOWN ein.

ALS STRÄFLING SPIELEN

Geben Sie im Cheat-Menü JAILBREAK ein.

ALS EIDECHSE SPIELEN

Geben Sie im Cheat-Menü HISSSS ein.

REIGN OF FIRE

UNBESIEGBAR

Geben Sie folgenden Code während des Spiels ein: Weiß, X, Y, Schwarz, X, Y und Schwarz.

LEVELAUSWAHL

Geben Sie folgenden Code ein: X, Schwarz, Y, Schwarz, X, Weiß und Y.

DOPPELTER SCHADEN

Geben Sie folgenden Code ein: X, Schwarz, X, Y, X, Weiß und X.

ROCKY

Notiz: Halten Sie die rechte Schultertaste gedrückt während Sie die Codes im Hauptmenü eingeben.

ALLE BOXER (NICHT ROCKY UND MICKEY) UND ALLE ARENEN FREISCHALTEN

Rechts, Unten, Oben, Links, Oben, linke Schultertaste

ROCKY-STATUE FREISCHALTEN

Rechts, Rechts, Rechts, Links, Rechts, Linke Schultertaste

MICKEY FREISCHALTEN

Oben, Unten, Unten, Links, Links, Linke Schultertaste

DOPPELTER SCHLAG

Rechts, Unten, Links, Oben, Links, Linke Schultertaste

DOPPELTE GESCHWINDIGKEIT

Unten, Links, Unten, Oben, Rechts, Linke Schultertaste

MAX STATS

Links, Oben, Oben, Unten, Rechts, Linke Schultertaste.



⬆ Bei Tiger Woods können Sie einlochen wie ein Profi.

MAX STATS (MOVIE MODUS)

Rechts, Unten, Unten, Oben, Links, Linke Schultertaste

KAMPF GEWINNEN

Rechts, Rechts, Links, Links, Oben, Linke Schultertaste

KAMPF IM MOVIE-MODUS GEWINNEN

Drücken Sie während eines Kampfes den schwarzen und weißen Knopf.

TIGER WOODS

Notiz: Geben Sie die folgenden Codes im Optionsmenü unter Cheats ein.

ALLE GOLFER FREISCHALTEN

Geben Sie ALLTW3 ein, um alle Golfer freizuschalten.

ALLE KURSE FREISCHALTEN

Geben Sie 14COURSES ein, um alle Kurse freizuschalten.

SUPER TIGER

Geben Sie SUNDAY ein, um Super Tiger freizuschalten.

BRAD FAXON

Geben Sie XON ein, um Brad Faxon freizuschalten.

CEDRIC ANDREWS

Geben Sie IAM#1 ein, um Cedric Andrews freizuschalten.

CHARLES HOWELL III

Geben Sie BADPANTS ein, um Charles Howell III freizuschalten.

DOMINIC DONATELLO

Geben Sie GODFATHER ein.

HAMISH

Geben Sie MCRUFF ein.

JIM FURYK

Geben Sie THESWING ein.

JOSEY SCOTT

Geben Sie SUPERSTAR ein.

JUSTIN LEONARD

Geben Sie JUSTINTIME ein.

KELLIE NEWMAN

Geben Sie COWGIRL ein.

MARK CALAVECCHIA

Geben Sie CALCULATE ein.

MARK OMEARA

Geben Sie TB ein.

MELVIN TANIGAWA

Geben Sie YOYOYO ein.

NOTAH BEGAY III

Geben Sie NOTABLY ein.

SOLITA LOPEZ

Geben Sie SOLITARY1 ein.

STEVE STRICKER

Geben Sie SS ein.

STEWART CLINK

Geben Sie SINK ein.

STUART APPLEBY

Geben Sie ORANGES ein.

TAKEHARU MOTO

Geben Sie 2TON ein.

TY TRYON

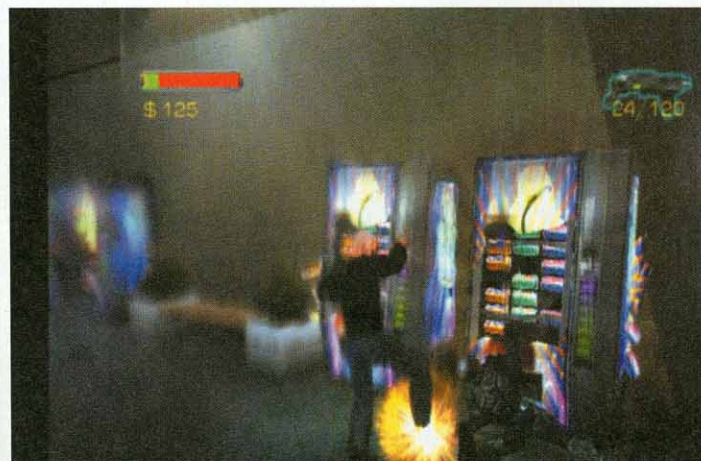
Geben Sie TYNO ein.

VAL SUMMERS

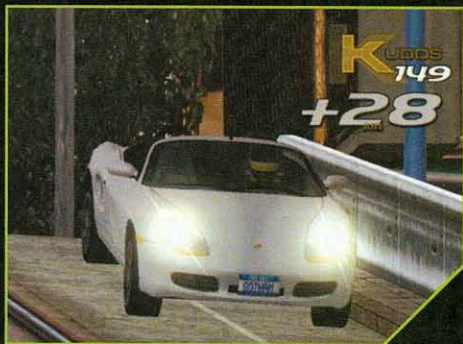
Geben Sie VALENTINE ein.

VIJAY SINGH

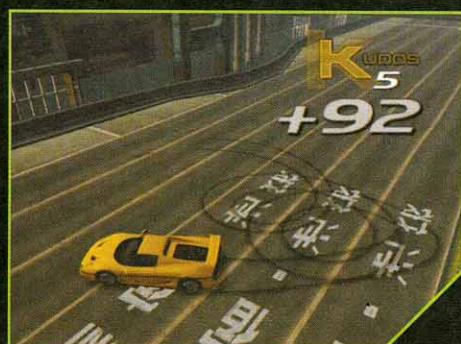
Geben Sie VJSING ein.



⬆ Frust beim Spielen ist noch lange kein Grund, die Konsole zu treten!

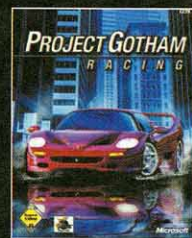


NO STYLE? NO POINTS!



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.



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
Xbox Live für alle	___	☐	☐	☐
Yager	___	☐	☐	☐
Panzer Dragoon Orta	___	☐	☐	☐
Indiana Jones	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Testübersicht	___	☐	☐	☐
Charts und Was kommt wann	___	☐	☐	☐

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 03,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Probleme mit der DVD?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation OXM 03/03,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



DIE 97 EINHALBTE SEITE

OXM BACKSTAGE FOLGE 01: ECHT SMART...



Morgens, 9:30 Uhr in Deutschland. Janina gibt Gas und testet World Racing.



9:51 Uhr: Lars lästert (wie immer) über das Game, da dort ja gar kein Smart zu sehen ist.



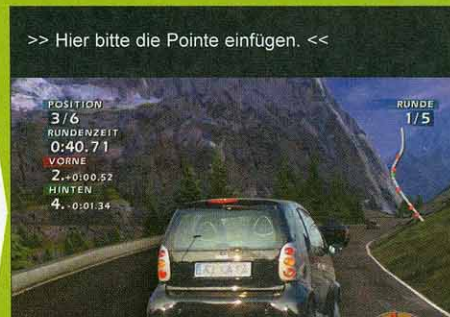
12:36 Uhr: Jean und Manfred „entführen“ Lars' Smart heimlich ins Testcenter.



16:00 Uhr: Lars macht Feierabend.
Anm. der Chefetage: Warum geht der schon um 16 Uhr nach Hause? Jung, überprüfen sie das.



Zur gleichen Zeit im Testcenter: Janina hat ein „neues“ Fahrzeug freigeschaltet.



>> Hier bitte die Pointe einfügen. <<



NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

» DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

Nächstes Mal klappt es bestimmt! Im zweiten Versuch werden wir nun endlich die Girls von *Dead or Alive* bei ihrem Strandauftritt abchecken. Besonderes Augenmerk werden wir dabei natürlich auf die für den europäischen Markt nachträglich eingebauten Features werfen und mal schauen, ob der Titel als Sportspiel taugt, oder ist es doch nur ein Softporno am Strand?



» TRUE CRIME: STREETS OF LA

Seit Monaten bekommen wir Leserbrief, ob demnächst *GTA III* auf der Xbox erscheinen wird. Die Antwort ist jedoch ein klares Nein. Einer der heißesten Anwärter für einen passenden Ersatz ist Activisions *True Crime: Streets of LA*. In unserem Aktuell-Teil werden wir einen ersten Blick auf diesen vielversprechenden Titel werfen. Chance zum Hitkandidaten?



Diesmal auf der DVD: 7 SPIELBARE DEMOS

- » RACING EVOLUZIONE
- » DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT
- » MX SUPERFLY
- » DR. MUTO
- » SPIDER-MAN
- » COLIN MCRAE RALLY 3
- » PANZER DRAGOON ORTA

Ausgabe 04/03 ab 28. März im Handel!



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:
FXM International
30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

REDAKTIONSANSCHRIFT: REDAKTION OXM, DR.-MACK-STR. 77,
90762 FÜRTH, E-MAIL: OXM-LESERBRIEFE@COMPUTEC.DE

REDAKTION

REDAKTIONSDIREKTOR: HANS IPPISCH (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-WEISS (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 ABRUCK IN DEN VON DER VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWAHR 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

RALF KUTZER
VERTRIEBSLEITER
KLAUS-PETER RITTER
VERTRIEB
BURDA MEDIEN VERTRIEB

DRUCK

OBERNDORFER DRUCKEREI GMBH
A-5510 OBERNDORF BEI SALZBURG

MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:
DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)
dom.beaven@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@imaginemediamedia.com
EUROPEAN BRAND MANAGER:
EMMA PARKINSON (+44 (0) 7766 508897)
CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY

DVD-PRODUKTION

SIMON RICHARDSON, DAVID PRATT, DAVID NORMAN,
WENDY SMITH, SCOTT GILCHRIST, 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-MAGAZINE is written and printed under license from Microsoft Corp.

"Wenn du ein Spiel suchst, dass du mit dem Xbox Live™ Starter-Kit kaufen kannst, guck dir MechAssault doch mal genauer an."



XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR



MECHASSAULT UND XBOX LIVE: DIE DIPLOMATIE IST SOEBEN DEN BACH RUNTER GEGANGEN.

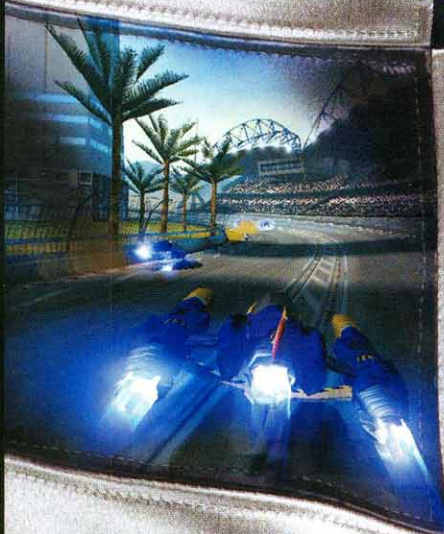
Jetzt übernimmst du die Kontrolle über die riesigen Mechs! Mit Xbox Live forderst du Gegner auf der ganzen Welt heraus und zeigst ihnen, was Überlegenheit bedeutet. Lade dir ein paar schlagkräftige Mechs, coole Power-Waffen und neue Multiplayer-Maps herunter, um deine Fähigkeiten total auszureizen. Denn jetzt wird's richtig stressig!



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.



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.