



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

7 SPIELBARE DEMOS AUF DVD



DTM RACE DRIVER

SPIELBARE DEMO UND TEST IM HEFT - Die Tourenwagen-Meisterschaft im Director's Cut



RACING EVOLUZIONE

SPIELBARE DEMO - Infogrames revolutioniert das Rennspiel-Genre.



MX SUPERFLY

SPIELBARE DEMO - Die Motocross-Maschinen sind bereit zum Abheben.



PANZER DRAGOON ORTA

NEUE SPIELBARE DEMO - Segas Drachen-Saga lässt die Grafikchips glühen



SPIDER-MAN

SPIELBARE DEMO - Der klebrige Superheld ist einfach nicht tot zu kriegen.



COLIN MCRAE RALLY 3

SPIELBARE DEMO - Die Rallysport-Referenz lädt zum Probe spielen ein.



DR. MUTO

SPIELBARE DEMO UND TEST IM HEFT - Ein wahnsinniger Wissenschaftler hüpf los!

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

» TEST: HEISSES EISEN ODER EISKALTER FLOP?



DTM RACE DRIVER

WIR HABEN ES GETESTET - SIE KÖNNEN DIE SPIELBARE DEMO ZOCKEN!

ÜBER 40 SEITEN TESTS!



V-RALLY 3



CRIMSON SEA

- » KUNG FU CHAOS
- » DIE SIMS
- » VEXX
- » LOTUS CHALLENGE
- » SAVAGE SKIES
- » UND VIELE MEHR ...

€ 7,99

Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

04/2003

APRIL AUSGABE 7



04

EXCLUSIV: SPIELBARE DEMOS IN JEDER AUSGABE!

DEIN REVOLVER HAT SECHS KUGELN
ABER DEINE FAUST
IST IMMER GELADEN

INDIANA JONES™

UND DIE
LEGENDE DER KAISERGRUFT™

Das Original kehrt zurück – Indiana Jones. Legendärer Abenteurer. Wagemutiger Schurke. Und der schlagkräftigste Archäologe, den die Welt je gesehen hat. Kämpfe und peitsche dich durch eine Welt voller Attentäter, Agenten des Dritten Reiches sowie geheimnisvoller Krieger und die asiatische Unterwelt. Hast du das Zeug, das Herz des Drachens vor dem Bösen zu bewahren?

www.emperorstomb.com

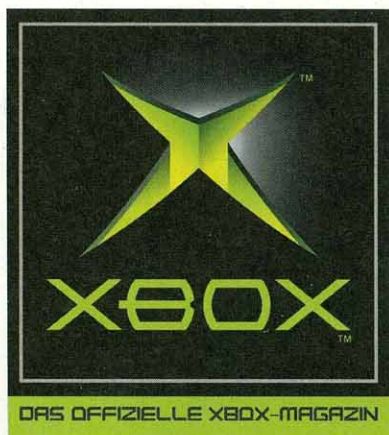


PlayStation 2



© 2003 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2003 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "PlayStation" und das PS-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

Offizielle Indiana Jones Website
www.indianajones.com



OFFIZIELL

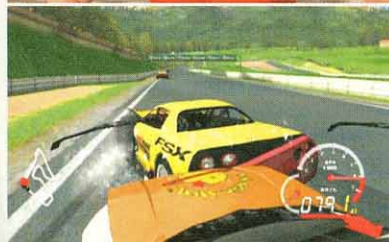
» ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR

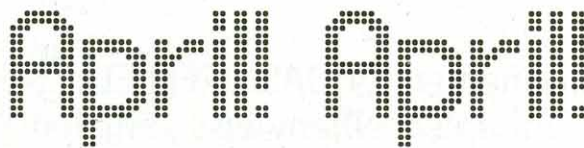
» DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

SCHNELLER

» NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ WUNDERSAME VERMEHRUNG. Das Team wächst und gedeiht. Vor einer aufkeimenden Frühlingskulisse stellen sich ein neuer Layouter und eine freie Mitarbeiterin den Blicken der Leser. Von links nach rechts: Hans Ippisch (Redaktionsdirektor), Lars Kromat (Designer), Janina Wintermayr (Volontärin), Matthias Schöffel (Designer), Jean-Reiner Jung (leitender Redakteur). Vorne: Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin) und Manfred Reichl (Volontär).



SCHALTEN SIE DOCH MAL kurz die Xbox aus, öffnen Sie das Fenster und atmen Sie mal richtig tief durch. Na, merken Sie etwas? Ja, genau! Der Frühling ist da. Eine Zeit, wo Eisverkäufer wieder steigenden Absatz verbuchen, die Röcke kürzer werden und die Hormone in Wallung geraten. Genau der richtige Zeitpunkt also, eine Runde *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* zu spielen. Ja, Sie haben richtig gelesen. Nachdem der großartig angepriesene Test in unserer letzten Ausgabe leider ausfallen musste, hat es das freizügige Strandspektakel pünktlich zum Frühlingsanfang in unser Testlabor geschafft. Die männliche Redaktionsmannschaft hat sich natürlich sofort der Damen angenommen und ab Seite 36 können Sie in unserem umfangreichen Test auf sechs Seiten lesen, was beim virtuellen Babe-Watch-Spiel herausgekommen ist.

Aufmerksame Beobachter werden sicherlich auf dem oben abgebildeten Gruppenfoto bemerkt haben, dass sich das OXM-Team seit der letzten Ausgabe vergrößert hat. So hat unser bisheriger „Einzelkämpfer im Layout“ Lars Kromat endlich die nötige Unterstützung bekommen, um die er uns schon seit Monaten angefleht hat. An seiner Seite steht jetzt Matthias Schöffel, der zusammen mit Lars dafür sorgen wird, dass Sie das OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN in bewährter Edel-Optik erleben können.

Aber auch die Redaktion hat Zuwachs bekommen. In den Reigen der ehrenwerten Spiele-Tester hat sich nun Jana Mahnke als freie Mitarbeiterin eingefunden. Mit einer angeborenen Schwäche für Rollenspiele und Jump & Runs passt die gute Frau mit ihren Interessen nicht nur wunderbar ins Team, sondern sorgt auch für ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis in der Redaktion.

In diesem Sinne
viel Spaß beim Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Editorial

DIE TOPTHEMEN

DOAX

Boing! Boing! ab Seite 36

DTM RACE DRIVER

Rennspielspaß ab Seite 42

V-RALLY 3

Rallysport-Action Seite 46

DIE SIMS

Voll das Leben ab Seite 64

APRIL-SCHERZ

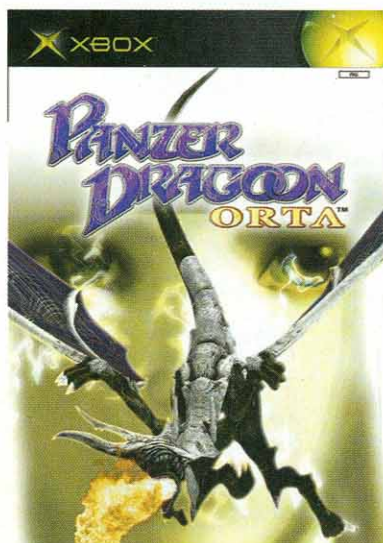
Ist irgendwo versteckt





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

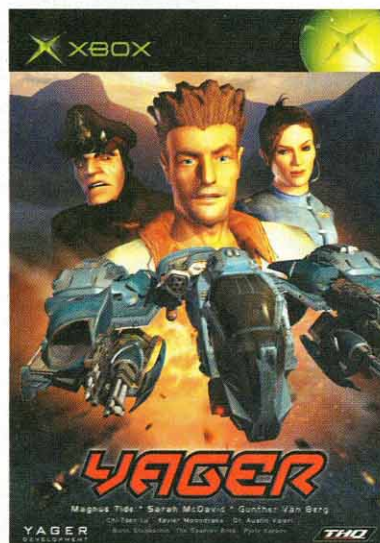
ANGRIFF DER SPITZEN-PRÄMIEN



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. Ein grandioses Meisterwerk, das in der Sammlung keines Xbox-Besitzers fehlen darf.

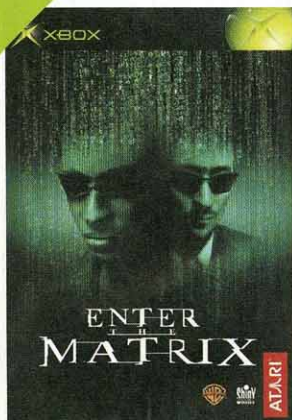
Prämien-Nr. 002204



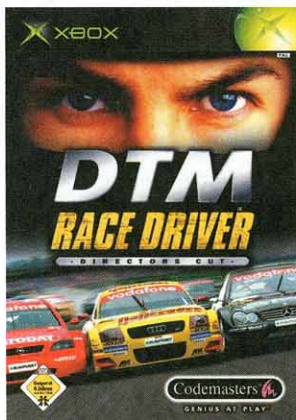
Yager

Im Stile von *Wing Commander* bietet *Yager* fantastische Cockpit-Action. Die einzigartige Atmosphäre, das vollständig durchdachte Spieluniversum, die liebenswerten Charaktere und die spannende Story verschmelzen zu einem technisch herausragenden Meisterwerk. Ein absoluter Meilenstein auf der Xbox! Erscheint voraussichtlich im März 2003.

Prämien-Nr. 002209



Enter the Matrix
Sensationelle Spezialeffekte und ausgefeilte Kampf-Sequenzen. Erscheint voraussichtlich am 15.5.2003
Prämien-Nr. 002273



DTM Race Driver Director's Cut
Erleben Sie im Cockpit hautnah das Feeling eines Weltklasserennens. Erscheint voraussichtlich am 28.3.2003.
Prämien-Nr. 002274



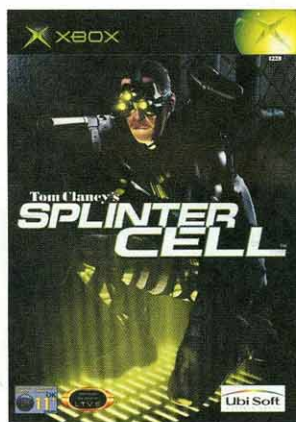
FIFA Football 2003
Der neueste Teil der erfolgreichen FIFA-Serie überzeugt auf voller Linie. Kicken, bolzen, glücklich sein.
Prämien-Nr. 002208



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Nicht nur für Herr der Ringe-Fans, sondern auch für jeden Liebhaber von Actionspielen ein Muss.
Prämien-Nr. 002275



Microsoft Xbox Live Starter Kit
Mit dem Starter-Pack von Microsoft sind Sie bestens für den Online-Start der Xbox gerüstet.
Prämien-Nr. 002276



Splinter Cell
Für die einen ist es ein Actionspiel, für die anderen der erste Spionage-Simulator der Welt!
Prämien-Nr. 002206



Metal Gear Solid 2: Substance
Mehr Extras und neue Missionen. Solid Snake rockt auch auf der Xbox. Die Mutter aller Spionage-Spiele.
Prämien-Nr. 002211



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Die Dead or Alive-Mädels zeigen sich mal von einer anderen Seite. Erscheint voraussichtlich im März 2003.
Prämien-Nr. 002212

Einfach und bequem
online abonnieren:

oxm.compute.de

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



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, 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 Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

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

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

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

DAS WURDE ABER AUCH ZEIT! Die Beach-Bunnys stellen sich zum Test.

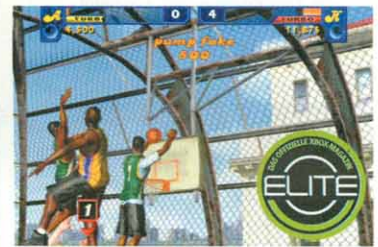
036



↑ TRUE CRIME: STREETS OF L.A. // 022



↑ VEXX // 060



↑ NBA STREET VOL. 2 // 070



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 04/2003



KUNG FU CHAOS

JETZT GIBT'S BACKENFUTTER! Ein albernes Prügelspiel mit Multiplayer-Bonus.

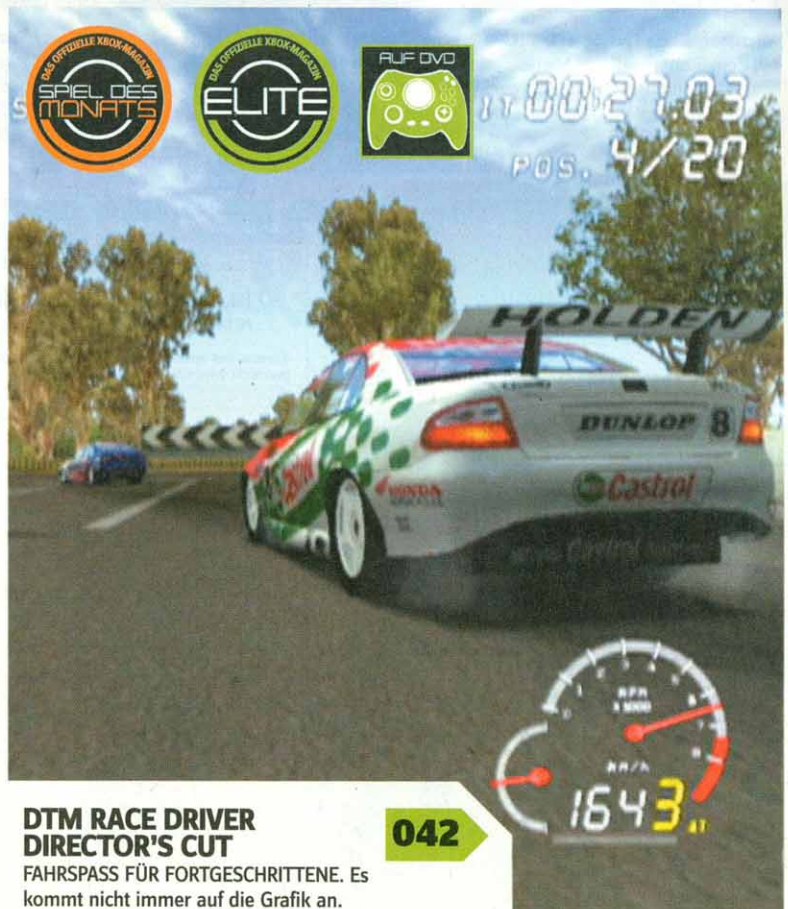
052



SOUL CALIBUR II

DER DREAMCAST SCHLÄGT ZURÜCK! Das legendäre Prügelspiel ist wieder da.

008



DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT

FAHRSPASS FÜR FORTGESCHRITTENE. Es kommt nicht immer auf die Grafik an.

042





DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 04/2003

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

ALIAS	017
BATMAN: DARK TOMORROW	069
BLACK STONE: MAGIC & STEEL	074
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	017
CAPCOM VS. SNK 2 EO	056
CLUB FOOTBALL	010
CRIMSON SEA	058
DARK ANGEL	073
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	036
DIE SIMS	064
DRAGON'S LAIR 3D	031
DR. MUTO	072
DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT	042
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	024
ENCLAVE II	014
GROUP 5 CHALLENGE	014
HALO 2	014
I GLADIATOR	016
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	068
KUNG FU CHAOS	052
LOTUS CHALLENGE	050
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	017
MOTOGP 2	026
NBA STREET VOL. 2	070
OUTLAW VOLLEYBALL	014
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	016
SHREK SUPER PARTY	062
SOUL CALIBUR II	008
STARCRAFT GHOST	028
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	022
URBAN FREESTYLE SOCCER	016
V-RALLY 3	046
WORLD RACING	014
ZAPPER	075

ENTHÜLLT >>

- 010 CLUB FOOTBALL
- 008 SOUL CALIBUR II

AKTUELL >>

- 020 CHARTS
- 032 DER KLEINE KNIGGE FÜR XBOX LIVE
- 033 DIE DOWNLOADS SIND DA
- 031 DRAGON'S LAIR 3D
- 024 DUNGEONS & DRAGONS HEROES
- 019 HARDWARE-NEWS
- 014 NEWS
- 026 MOTOGP 2
- 028 STARCRAFT GHOST
- 022 TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
- 021 WAS KOMMT WANN?

TEST >>

- 076 165 XBOX-TESTS IM ÜBERBLICK
- 035 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 069 BATMAN: DARK TOMORROW
- 074 BLACK STONE: MAGIC & STEEL
- 056 CAPCOM VS. SNK 2 EO
- 058 CRIMSON SEA
- 073 DARK ANGEL
- 036 DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
- 064 DIE SIMS
- 072 DR. MUTO
- 042 DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT
- 068 JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS
- 052 KUNG FU CHAOS
- 050 LOTUS CHALLENGE
- 070 NBA STREET VOL. 2
- 062 SHREK SUPER PARTY
- 060 VEXX
- 046 V-RALLY 3
- 075 ZAPPER

play:more >>

- 094 HINTS AND CHEATS
- 086 DEMO-ANLEITUNGEN
- 085 STARTSEITE PLAY:MORE

Gewinnspiele >>

- 018 SUDEKI-GEWINNSPIEL
- 086 YAGER-GEWINNSPIEL

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

- >> COLIN MCRAE RALLY 3
- >> DR. MUTO
- >> DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT
- >> MX SUPERFLY
- >> SPIDER-MAN
- >> RACING EVOLUZIONE
- >> PANZER DRAGOON ORTA



DIE VIDEOS

- >> CRIMSON SEA
- >> GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE
- >> PROJECT ZERO
- >> RACING EVOLUZIONE
- >> SHENMUE II
- >> WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

**AUSFÜHRLICHE
ANLEITUNGEN
FÜR DIE DEMOS
DER DVD 04/03
FINDEN SIE AB
SEITE 85.**



SOUL CALIBUR II

Die Rückkehr der Schwertkampflgende

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: NAMCO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

TERMIN: SEPTEMBER

SPIELER: 1-2

Als *Soul Calibur* 1999 das erste Mal über den Bildschirm flimmerte, hielten es die meisten kaum für möglich, dass die Grafik des Vorspanns tatsächlich mit der Spielgrafik identisch sein sollte. Doch das Spiel wurde den hohen Erwartungen voll und ganz gerecht und kann sogar heute noch mit den aktuellen Beat 'em Ups mithalten. Das Warten auf einen Nachfolger des erfolgreichen Titels hat jetzt auch endlich ein Ende: *Soul Calibur II*, das man bisher nur am Spielautomaten genießen konnte, findet den Weg auf die Konsole. Hiroaki Yotoryama (Producer) sagte zur Umsetzung des Titels: „Wir wollen die Umsetzung für die Konsolen so nah wie möglich an die Automatenversion anlehnen. Drastische Veränderungen des Gameplays würden nicht die Originalversion widerspiegeln.“

Und wie damals verspricht auch dieser Teil der Serie durch neuartige Grafik zu beeindrucken. Dank einer neuen Technik namens Motion-Blending wirken die Bewegungen der Charaktere wesentlich

flüssiger, da nun einzelne Körperregionen gezielt animiert werden können, so dass Veränderungen des Gesichtsausdrucks und andere Gesten während der Kämpfe möglich sind.

Die grafischen Verbesserungen können Sie dann gleich bei völlig neuen Charakteren bestaunen. Der berühmte amerikanische Comiczeichner Todd McFarlane entwarf Necrid, der auf Xbox, PlayStation 2 und GameCube neu in den Ring steigen wird. Doch damit nicht genug: Exklusiv für die Xbox wird die bekannteste Figur des Zeichners - Spawn - zu sehen sein und mit seiner gewaltigen Axt seine Gegner hinwegfegen.

Zusätzlich zu den neuen Charakteren werden der Automatenumsetzung auch verschiedene Spielmodi hinzugefügt. Neben einem Trainings-Modus, in dem Sie für die harten Fights die nötigen Erfahrungen sammeln können, und einem Team-Battle-Modus, wird es den Weapon-Master-Modus geben. In letzterem haben Sie die Aufgabe, in packenden Duellen 200 verschiedene Waffen zu gewinnen, die Sie dann im Kampf einsetzen können.

Obwohl zu Beginn der Entwicklung eine Xbox-Live-Unterstützung geplant war, wird das Spiel laut Hiroaki Yotoryama später nur offline spielbar sein. Trotz dieses kleinen Wermutstropfens kann man auf die Rückkehr der Beat 'em-Up-Legende wahrlich gespannt sein.



↑ Bei diesen Lichteffekten ist man schier geblendet!



↑ Wer wird es wagen, sich zwischen Necrid und den Sieg zu stellen?



↑ *Soul Calibur II* besticht wie sein Vorgänger mit idyllischen Hintergründen.



↑ Das Spiel von Licht und Schatten gibt den Arenen den besonderen Stil.



↑ Neben neuer Grafik werden auch neue Moves möglich sein.

BONUS INFO

» AUTOMAT VS. XBOX
Obwohl *Soul Calibur II* ganz nah an die Automatenversion gebunden ist, hat sich Namco entschieden, den Conquest-Modus des Automaten nicht zu übernehmen. Stattdessen sind Sie im Weapon-Master-Modus auf der Suche nach 200 verschiedenen Waffen, die Sie im Kampf auch benutzen können.

» EXKLUSIV
Nicht nur auf der Xbox wird es einen exklusiven Charakter geben. Auf der PlayStation 2 tritt Heihachi aus *Tekken* zum Kampf an. Besitzer eines GameCubes können sich auf heiße Duelle mit dem *Zelda*-Helden Link freuen.

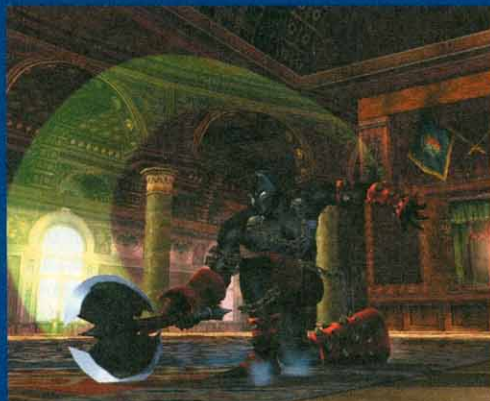
» FALTENWURF
Auf den ersten Bildern wirken die Kostüme so realistisch, dass man jede Knitterfalten erkennen kann.



↑ Durch Motion-Blending wirken die Combos jetzt noch flüssiger als zuvor.

NEUE CHARAKTERE

NEBEN NECRID wird *Soul Calibur II* für jede Konsole noch einen weiteren exklusiven Charakter in petto haben. Xbox-Spieler können sich auf eine weitere Kreation des amerikanischen Comiczeichners Todd MacFarlane freuen. Spawn, der Held seiner bekannter Comicserie, wird seine Axt bald auch in Ihrem Wohnzimmer schwingen. Neue wie altbekannte Gesichter beeindrucken Sie mit neuen Moves, die dank neuer Technik noch fantastischer aussehen.



↑ Spawn besticht zum einen durch seine Wendigkeit und verkörpert zum anderen eine enorme Kraft!



CLUB FOOTBALL

Konkurrenz für FIFA und Pro Evolution?

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CODEMASTERS

PUBLISHER: CODEMASTERS

TERMIN: FRÜHJAHR 2003

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.CODEMASTERS.COM

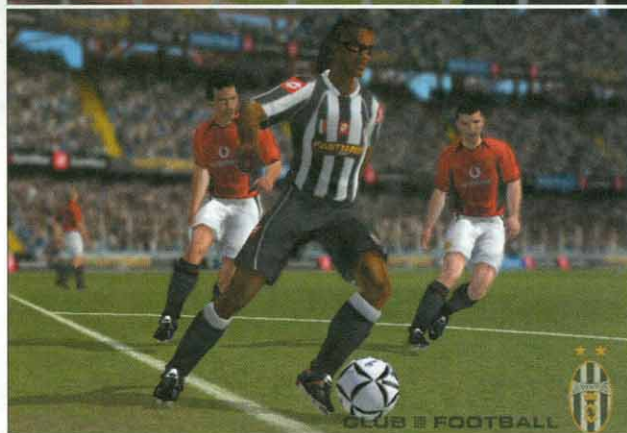
▶ SOBALD DIE REDE VON SPIELEN ist, die sich mit der liebsten Sportart deutscher Männer beschäftigen, denken die meisten Leute entweder sofort an die FIFA-Reihe von Electronic Arts oder Konamis Pro Evolution-Serie. Codemasters schickt sich derzeit mit Club Football an, diese Denkweise zu ändern.

Von 17 der bekanntesten europäischen Clubs sicherte sich der Hersteller die Rechte, deren Spieler, Stadien, Fangesänge etc. absolut originalgetreu im Spiel einzubauen. „Insgesamt 17 Teams konnten wir für das Projekt gewinnen. Wir hoffen, jede Saison weitere Teams der Liste hinzufügen zu können“, verriet uns der leitende Entwickler Simon Prytherch.

In Deutschland werden nur zehn der 17 unterschiedlichen Versionen im Handel erhältlich sein. Neben den drei deutschen Clubs Bayern München, Borussia Dortmund und dem Hamburger SV gesellen sich noch drei italienische, drei englische und Real Madrid dazu. Jede einzelne Fassung unterscheidet sich in ihrer Präsentation. Pro Verein gibt es ein individuelles Cover, ein eigenes Intro und speziell auf den Club zugeschnittenes Material und freispielbaren Inhalt.

Bei allen 17 Teams machte Codemasters von jedem Akteur der 20 bis 25 Profis umfassenden Spielerkader mehrere Fotos und der lange Animationsprozess begann. Wie man an den Screenshots unschwer erkennen kann, hat sich dieser Einsatz bisher aber auf jeden Fall gelohnt. „Alle Spieler sämtlicher Clubs wurden unglaublich detailliert modelliert. So etwas sieht man in keinem anderen Spiel. FIFA macht es bis zu einem bestimmten Ausmaß bei ein paar Spielern auch, aber wir machen es bei den kompletten Teams“, fügte Prytherch stolz hinzu.

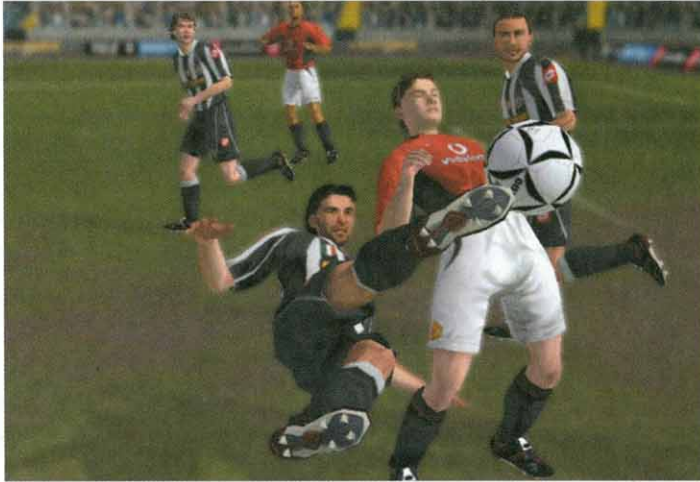
Gesetzt den Fall, dass das Spiel der Konkurrenz tatsächlich optisch überlegen sein wird, bedeutet dies natürlich noch lange nicht, dass es auch in puncto Gameplay die Oberhand behalten wird. Genau dies wird der Knackpunkt sein, der über das Schicksal von Club Football entscheidet. Prytherch ist jedoch optimistisch: „Ganz ohne Zweifel respektieren wir unsere Mitstreiter FIFA und Pro Evolution. Sie machen ihre Sache sehr gut und wir wissen ganz genau, dass wir beide nicht sofort vom Thron stoßen können, sind aber davon überzeugt, dass uns dies nach zwei, drei Spielen gelingen kann. Wir werden einen neuen Gameplay-Stil etablieren. Worauf Pro Evolution Wert legt, wissen wir, nämlich auf Realismus pur mit einer steilen Lernkurve. FIFA setzt hingegen auf das Motto ‚Einschalten und Loslegen‘. Von beiden Spielen haben wir viel profitiert. Unser Titel hat definitiv die gleiche Spieltiefe zu bieten wie Pro Evo, doch ähnlich wie FIFA bieten wir dem Spieler von Beginn an reichlich Action und frühe Erfolgserlebnisse.“



Die topmoderne Sonnenbrille von „Pitbull“ Edgar Davids darf nicht fehlen.



Ein früher Blick auf das Gameplay. Noch kann viel passieren.



Bayern-Schreck Ole-Gunnar Solskjaer wird attackiert.

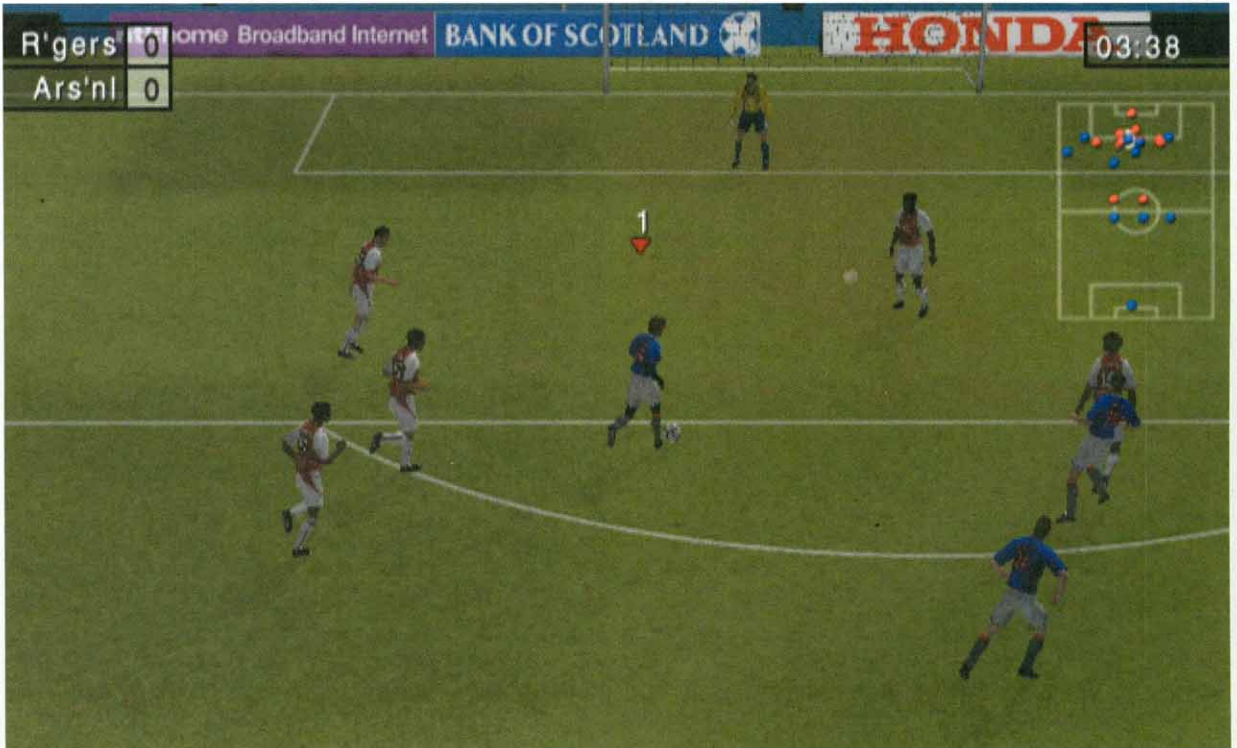


Der Villa Park in Birmingham in seiner vollen Pracht.

BONUS INFO

ALLE 17 TEAMS:

FC Bayern München
(Deutschland)
Hamburger SV
(Deutschland)
BV Borussia Dortmund
(Deutschland)
Real Madrid (Spanien)
AC Mailand (Italien)
Juventus Turin (Italien)
Inter Mailand (Italien)
Manchester United
(England)
Arsenal London (England)
FC Liverpool (England)
Nicht in Deutschland
erhältlich:
FC Barcelona (Spanien)
Leeds United (England)
Chelsea London (England)
Aston Villa (England)
Glasgow Rangers
(Schottland)
Celtic Glasgow
(Schottland)
Ajax Amsterdam
(Niederlande)



Sogar die Werbebanden sind authentisch. Jeder Verein half Codemasters dabei, den Kontakt zu den Firmen herzustellen.

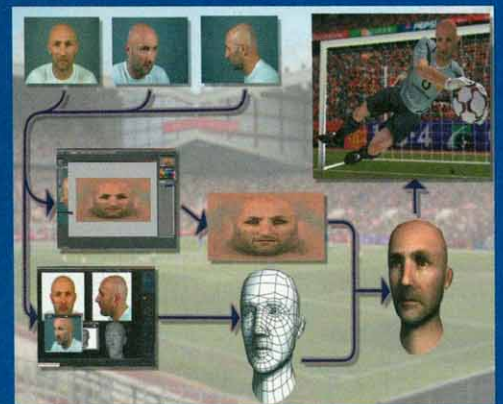
TEAMWORK



„Wir haben hervorragende Kontakte zu den einzelnen Clubs und erhalten unglaublich tolle Unterstützung“, so Simon Prytherch. „Ohne deren Hilfe würden wir die Details der Spieler und die korrekten Mannschaftskader nicht so toll hinkommen. Die Verantwortlichen verraten uns sogar, wer bald auf die Transferliste gesetzt wird und wer bald zur Mannschaft hinzu-stößt. Im März oder April werden wir erfahren, wer nächste Saison noch zu den Teams gehört. Falls Sie ein wahrer Fan sind, bleibt Ihnen keine andere Wahl, als sich dieses Spiel zuzulegen“, meint Prytherch.



Codemasters machte Fotos von allen Stadien ...



... und Spielern der ersten Mannschaften jedes Vereins.

ENTER THE ARENA

SEGA SPORTS™



**"SEGA DROHT EA DIE REFERENZKRONE
IN SACHEN BASKETBALL-SIMULATION
ABZULUCHSEN!"**
PLAYZONE 02/2003 ZU NBA 2K3

**"WER DAS SPIEL VERSTEHT, BEKOMMT MIT
NFL 2K3 EINE DER BESTEN ERHÄLTlichen
FOOTBALL SIMULATIONEN. EINSCHÄTZUNG:
SEHR GUT"** PLAYZONE 02/2003 ZU NFL 2K3

**"DIES IST DAS BESTE HOCKEY-
SPIEL DIESEN JAHRES."**
GAME INFORMER 2002 ZU NHL 2K3

POWERED BY
ESPN



NBA2K3
© SEGA CORPORATION, 2002. THE NBA AND INDIVIDUAL NBA MEMBER TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE NBA MEMBER TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. ALL 2002 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ESPN IS A TRADEMARK OF ESPN, INC. ESPN SHOWN ELEMENTS © 2002 LICENSED, PUBLISHED AND DEVELOPED BY SEGA. PUBLISHED BY SEGA CORPORATION. DISTRIBUTED BY INFOGRAAMES.

NFL2K3
© SEGA CORPORATION, 2002. © 2002 NFL PROPERTIES, L.L.C. TEAM NAMES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE TEAMS INDICATED. ALL OTHER NFL-RELATED MARKETING TRADEMARKS OF THE NATIONAL FOOTBALL LEAGUE, OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF PLAYERS, INC. THE PLAYERS INC. LOGO IS A



WWW.SEGA-EUROPE.COM

“SIE GEHÖREN UNTER INSIDERN ZU DEN
BESTEN SPORTTITELN. DIE ES GIBT:
**SEGAS SPIELE AUS
DER 2K-REIHE.**”
GAMEPRO 02/03



PlayStation 2
STAR

INFOGRADES

REGISTERED TRADEMARK OF THE NHL PLAYERS.
WWW.NHLPLAYERS.COM © 2002 PLAYERS INC. ESPN IS A TRADE
MARK OF ESPN, INC. ESPN MANAGING ELEMENTS © 2002 JIMMY
PUBLISHED BY SEGA CORPORATION DISTRIBUTED BY INFOGRADES

NHL 2K3
© SEGA CORPORATION 2002. THE NHL SHIELD AND REGISTERED TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. ALL NHL LOGOS AND MARKS AND TEAM
LOGOS AND MARKS DERIVED HEREIN ARE THE PROPERTY OF THE NHL AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE REPRODUCED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN
CONSENT OF NHL ENTERPRISES, L.P. © 2002. ALL RIGHTS RESERVED. © NHLPA. NHL 2K3 IS AN OFFICIALLY LICENSED PROPERTY OF THE NHLPA. NATIONAL
HOCKEY LEAGUE PLAYERS' ASSOCIATION AND THE NHLPA LOGO ARE TRADE MARKS OF THE NHLPA AND ARE USED UNDER LICENSE BY SEGA OF AMERICA, INC. ESPN
IS A TRADE MARK OF ESPN, INC. ESPN MANAGING ELEMENTS AND SEGA © 2002. FINISHED BY SEGA CORPORATION. DISTRIBUTED BY INFOGRADES



News Ticker

RELEASE VON HALO 2 VERSCHOBEN

Traurige Nachricht für alle, die mit dem Master Chief Weihnachten 2003 verbringen wollten. Mit dem erhofften Erscheinungstermin Ende dieses Jahres wird es wohl nichts. Wie Bungie auf seiner Website www.bungie.net bekannt gegeben hat, verschiebt sich der Release von *Halo 2* auf 2004. Der Ego-Shooter sei eben doch komplexer als alle früheren Titel der Entwickler. Bungie verspricht aber einen ersten kleinen spielbaren Einblick in *Halo 2* auf der diesjährigen E3 im Mai.

SCI SETZT RESERVOIR DOGS UM

Nach Futurama hat sich SCI Games Limited nun einer weiteren Filmlicenz angenommen. In Quentin Tarantinos furiosen Regiedebüt *Reservoir Dogs* verabreden sich sechs Gangster, die nichts voneinander wissen als ihre Code-Namen, in L.A., um den prall gefüllten Laden eines Juweliers auszuräumen. Zu blöd, dass die Cops Wind davon bekommen. Nach der Flucht in ein Lagerhaus wird klar, dass einer der Gangster ein Spitzel der Polizei ist ... Der Spieler wird alle Schlüsselfiguren spielen, an Multiplayer-Schießereien teilnehmen und Fahrzeuge in halsbrecherischen Fluchtszenen steuern können.

STRASSENKARTE FÜR WORLD RACING

Ab sofort kann man sich bei *World Racing* nicht mehr verfahren. Da es kein implementiertes Navigationssystem gibt, bietet der Hersteller Syntec nun Landkarten für die Alpen, Mexiko, Japan, Nevada, Australien und der Großstadt zum Ausdrucken an. Unter www.syntec.de/worldracing liegen die Straßenkarten zum Download bereit.

ES DARF WIEDER GEMETZELT WERDEN

Entwickler Starbreeze hat eine Fortsetzung des Hack'n'Slay-Titels *Enclave* angekündigt. Außerdem sind auch schon erste Details bekannt. *Enclave II* wird zehn verschiedene Charaktere, eine ausgefeilte und komplexe Storyline, 28 einzigartige Innen- und Außenlevels sowie ungefähr 100 Waffen bieten. Zudem soll der Titel über ein neues und verbessertes Kampfsystem verfügen.

OUTLAW VOLLEYBALL

Baggern erwünscht. Outlaw Volleyball als ernste Konkurrenz zu DOAX?



NACH *DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball* kündigt sich schon das nächste ambitionierte Ballspiel an. Mit *Outlaw Volleyball* setzt TDK Mediactive die erfolgreiche *Outlaw*-Sportspielserie fort. Den ersten Bildern nach zu urteilen hat der Titel durchaus Chancen, Microsoft zu ärgern, denn anders als bei *DoA Xtreme Beach Volleyball* scheint es primär wirklich um das Volleyballspielen und nicht nur um Bikini-Girls zu gehen.

Erster Hinweis: Das Spielfeld wird schon mal durch eine Linie begrenzt. Auch bei den Spielmodi hat das Spiel von Microsoft ganz klar das Nachsehen. *Outlaw Volleyball* lockt mit fünf Modi, darunter Arcade, Training oder verschiedene Mini-



Das Outfit der Spieler und der Court ...

games. Der Titel will außerdem die speziellen Features der Xbox voll ausnutzen, denn laut Kay Lembke, Key Account Manager von TDK Mediactive Europe, wird „*Outlaw Volleyball* das erste Volleyballspiel sein, das für Xbox Live erscheint.“ (jw)



... sind nicht ganz alltäglich.

GROUP S CHALLENGE

So schwer kann die Namensgebung sein.



SAGT IHNEN CIRCUS DRIVE etwas? Nein? Dann sind Sie nicht alleine. Der japanische Titel von Capcoms neuestem Rennspiel war für europäische und amerikanische Verhältnisse wohl doch zu merkwürdig, weshalb

man es in *Group S Challenge* umbenannt hat. Vertrauter klingen da schon Namen wie Toyota, Audi oder Corvette. Diese und noch weitere Marken stehen Ihnen auf den 20 Strecken in Monaco, Tokyo und Sydney nämlich zur Verfügung. Den

Mangel an Strecken in unterschiedlichen Städten macht der Titel durch seine vier Spielmodi (Circuit, Line, Duel und Arcade) wieder etwas wett. Anders als Capcoms letzter Rennsporttitel *Auto Modellista*, hat man sich bei *Group S Challenge* um einen realistischen Grafiklook bemüht. Die Wagen sind mit Liebe zum Detail animiert und die Hintergründe abwechslungsreich. Einzig das Handling der Autos war in der Preview-Version noch sehr gewöhnungsbedürftig. (jw)



Während des Rennens sieht man gleich das Replay.



In der Preview existierte noch kein Schadensmodell.



DOA XXX

Und es gibt ihn doch! Lustmolche aufgepasst!



IN UNSERER VORSCHAU in der Januar-Ausgabe hatten wir Ihnen noch berichtet, dass es definitiv keinen Nackt-Cheat für die europäische Version von *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* geben wird. Sowohl Microsoft als auch Entwickler Tecmo selbst hatten uns dies bestätigt. Ganz offensichtlich wurden wir von offizieller Seite aber nicht korrekt informiert, denn mittlerweile sind wir von einigen Usern unseres Forums darauf hingewiesen worden, dass sehr wohl ein Nackt-Cheat für das Volleyball-Spiel mit den prallen jungen Damen existiert. Auf wiederholte Nachfrage bestätigte uns Tecmo die Existenz dieser kleinen Erotikeinlage letztendlich doch. Chef-Entwickler Hahtu Geyn-

Hian dazu: „Ursprünglich war die Implementierung nur als Gag (Anm. der Red.: Ja ja, als Gag ... ne, ist klar.) für die Programmierer des Spiels gedacht. Durch eine undichte Stelle in unserem Team gelangte der Cheat mittlerweile aber bedauerlicherweise an die Öffentlichkeit.“

Der männliche Teil unserer Redaktion bedauert dies überhaupt nicht, leider haben wir aber eine schlechte Nachricht für Sie. Tecmo hat uns die Veröffentlichung des Cheats in unserem Heft vorerst ausdrücklich untersagt. Auf die private Website unseres Community-Mitglieds mpr74 dürfen wir Sie allerdings sehr wohl hinweisen: siehe rechts. Vielleicht wartet dort ab dem 1. April ja eine kleine Überraschung auf Sie.



*Anm. der Red.: Wir meinen mit „Sex on the Beach“ einen Longdrink und nicht das, was Sie gerade denken.

↑ „Sex on the Beach“ finden wir mal wirklich prickelnd.*

» DER LINK: www.mpr74.de/games2003/msxbox/doax/lirpa



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



© 2003 Infogrames. © 2003 Atari. Alle Rechte vorbehalten. Published and marketed by Atari Games Inc. Atari Games Inc. is a registered trademark of Atari Games Inc. in the U.S. and other countries. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Atari Games Inc. is not responsible for any damage to your system or data caused by the use of this software. Atari Games Inc. is not responsible for any damage to your system or data caused by the use of this software.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Märchen aus Tausendundeiner Nacht: Die Rückkehr des Prinzen von Persia.

 UBI SOFT MONTREAL (*Splinter Cell*) und Entwickler Jordan Mechner arbeiten zurzeit an einem neuen Titel der *Persia*-Serie. *Prince of Persia: The Sands of Time* soll Weihnachten 2003 für alle Plattformen erscheinen. Der maßgebende Action/Adventure-Klassiker, der bereits 1989 erschienen ist, wurde berühmt durch seine naturgetreuen Animationen und den fesselnden Handlungsstrang.

Auch der nun schon vierte Teil der Serie verspricht wieder jede Menge Action und Spannung. Der Prinz von Persia setzt mithilfe eines

magischen Dolches die bis dahin in einer Sanduhr eingesperrten Sands of Time frei. Zusammen mit seiner attraktiven Gespielin liegt es nun in der Hand des Prinzen, die Sands of Time wieder einzufangen und dem Land Frieden zu bringen.

Produzent Yannis Mallat zu dem Titel: „*Prince of Persia: The Sands of Time* ist eine eigenständige Schöpfung. Abgesehen vom Namen wurde alles von Grund auf neu entworfen, neu designt und überdacht.“ Für die Bewegungen der Figuren haben sich die Entwickler sogar von *HongKong*-Actionfilmen wie *Tiger & Dragon* inspirieren lassen. (jw)



↑ Bisher gibt es leider nur Concept-Arts von Prince of Persia zu bestaunen.

I GLADIATOR

Blut und Spiele braucht das Volk!

 106 NACH CHRISTUS: Das einst so glorreiche römische Reich wird von dem tyrannischen Herrscher Arruntius zugrunde gerichtet. Während das Volk hungert, erfreut sich der Adel an den blutigsten Gladiatorenkämpfen aller Zeit. Bei Acclaims historischem Metzelspiel geht es hart zur Sache. Da wird mit

unzähligen antiken wie mystischen Waffen, Comboschlägen oder Spezialattacken reichlich Pixelblut vergossen. Nicht nur in gewöhnlichen Kampfarenen wird bis aufs Heftigste gekämpft, auch in Labyrinth und antiken Tempeln, gespickt mit fieseren Fallen und Tötungswerkzeugen, geht die derbe Kampfaction weiter. (jw)



↑ Wo der Schlag hingeht, bleibt sicher nichts mehr stehen.



↑ Rasensport ist out; jetzt wird auf Beton gespielt.

URBAN FREESTYLE SOCCER

Backstreet-Fußball für Rasenhasser

 NEBEN AUSGEFEILTEN SPORTSIMULATIONEN erfreut sich vor allem der Arcade-Bereich immer größerer Aufmerksamkeit. Silicon Dreams entführt die Fußballverrückten nun mit *Urban Freestyle Soccer* weg vom heimischen Rasen in Lagerhäuser, Hinterhöfe und Garagen. Zudem wurde noch das

ganze Regelwerk sowie der Schiedsrichter im Stadion gelassen. Mit 50 schrägen Charakteren in vielen abgefahrenen Spielmodi wie Street Challenge oder Street War draufloskicken ist hier angesagt. Ein dynamisches Combo-System erlaubt es dem Spieler zudem noch, seine Freestyle-Fußball-Fähigkeiten auszubauen. (jw)



↑ Je höher der Schaden, desto mehr Kohle gibt's.



↑ Die Autos wurden noch einmal ordentlich aufgebohrt.

BURNOUT 2

Schneller als die Polizei erlaubt. Acclaim enthüllt Features für die Xbox.



DER RELEASE VON *BURNOUT 2: Point of Impact* nähert sich mit rasanter Geschwindigkeit und bereits jetzt gibt Acclaim die exklusiven Features der Xbox-Version bekannt.

Die Spieler dürfen sich auf 15 zusätzliche Missionen für den „Crash for Cash“-Modus, eine höhere

Polygonzahl bei den Autos (etwa doppelt so viel wie bei der PS2), Cubic Environment Mapping (Reflexionen werden in Echtzeit berechnet) und zusätzliche Farblackierungen für die schnellen Flitzer freuen.

Die speziellen Features der Xbox werden natürlich auch nicht außen vor gelassen. Mit der Custom-Soundtracks-Option lassen sich ganz

individuelle Soundtracks für *Burnout 2* aus den vorgegebenen Songs sowie eigenen Liedern von der Festplatte zusammenstellen. Via Xbox Live besteht zudem die Möglichkeit, sich über Highscore-Listen über die Punkte und Rekorde anderer Fahrer zu informieren. *Burnout 2: Point of Impact* soll im Mai erscheinen. (jw)

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Der Kampf für die Freiheit geht weiter. Diesmal sind die Japaner an der Reihe.



ALLER GUTEN DINGE sind drei. Im Herbst wird die erfolgreiche *Medal of Honor*-Serie mit *Rising Sun* fortgesetzt. Anders als in den früheren Titeln versetzt es den Spieler diesmal nicht auf den europäischen Kontinent, sondern an die Pazifik-Front gegen japanische Streitkräfte. Der Auftakt zum neuen Spiel soll genauso bombastisch wie bei *Frontline* sein. EA versetzt Sie während des verheerenden Luftangriffs der Japaner direkt nach Pearl Harbor. Als Marine-Corporal Joe Griffin können Sie sich gerade noch von der sinkenden USS California retten und sind fortan an verschiedenen historischen Schlachten in Guadalcanal, Guam und Manila beteiligt. In den insgesamt 10 Missionen gilt es immer wieder, Kriegsgefangene zu befreien,

feindliche Schiffe und Anlagen zu infiltrieren und zu zerstören. Dabei erhalten Sie wie gewohnt Unterstützung von anderen Soldaten. Der Spielablauf soll auch bei weitem nicht mehr so linear wie bei den Vorgängern sein. Zukünftig werden

Ihre Aktionen Auswirkungen auf den Missionsverlauf haben. Retten Sie beispielsweise einen Zivilisten, zeigt er Ihnen vielleicht einen Geheimgang, mit dem Sie sich unbemerkt an die feindlichen Aggressoren heranschleichen können. (jw)



↑ Leider gibt es noch keine Bilder der Xbox-Version, hier deshalb ein PS2-Bild.

News Ticker

SEGA SPORTS ONLINE-TURNIER

Seit dem 17. März können sich potentielle Mitspieler der Sega Sports Online Liga auf www.sega-sports.de registrieren lassen. Jeder kann sich für alle Sportarten eintragen, oder in nur einem der drei SEGASports Titel *NHL*, *NFL* bzw. *NBA 2K3* mitmischen. Der Ligastart erfolgt Mitte April, die Finals werden Ende August auf der Leipziger Games Convention ausgetragen. Die Kosten für die Lizenz betragen 10 €. Wer sich in allen drei Disziplinen anmeldet, zahlt sogar nur noch 25 €. Veranstalter des Turniers ist das Onlineportal neXGam.de, das hier in Kooperation mit Infogrames arbeitet. Teilnahmebedingungen, Reglements und vieles mehr sind auf www.sega-sports.de zu finden. Jeder Teilnehmer bekommt außerdem noch eine Sega Basecap.

MISSION IMPOSSIBLE TRIFFT JAMES BOND

In Amerika ist die Action-Serie um die Doppelagentin Sydney Bristow bereits ein Riesenerfolg, in Deutschland flopte der Start von *Alias* jedoch trotz des guten Sendeplatzes. Vielleicht verhilft ein Videospiel zu mehr Erfolg. Acclaim hat sich nämlich von Disney Interactive die Rechte an einem Videospiel zu *Alias* gesichert. In dem 3D-Action-Adventure-Spiel wird der Spieler die Rolle von Sydney Bristow übernehmen und genau wie die reizende und schlagfertige Hauptdarstellerin im Auftrag der CIA spionieren. Der Erscheinungstermin ist für Herbst geplant.

ERSTE KAMPAGNEN-DISK FÜR XBOX

Für die Xbox gibt es ab Herbst die erste selbstlaufende Kampagnen-Disk, und zwar zu Ubi Softs Taktik-Shooter *Tom Clancy's Ghost Recon*. Für *Ghost Recon: Island Thunder* – so der Name des Add-ons – wird zum Abspielen keine Vollversion des Spiels benötigt; alle neuen *Ghost*-Missionen sind eigenständig spielbar und Xbox-Live-fähig. Die Besitzer der Kampagnen-Disk werden außerdem auf exklusive Downloads, beispielsweise einige neue Missionen und Karten, zugreifen können. Die Disk enthält dutzende verschiedener Spielvarianten und 12 Multiplayer-Levels, davon vier Karten aus dem Originalspiel.

WERDEN SIE EIN CHARAKTER IN SUDEKI!

Microsoft und Climax bieten die einmalige Chance, einen Spielcharakter in Sudeki darzustellen.

 WOLLTEN SIE SCHON immer einmal prominent sein? Möchten Sie von Ihren Freunden beneidet werden? Microsoft bietet Ihnen gemeinsam mit den Climax Studios die Gelegenheit, berühmt zu werden – als Charakter in dem Xbox-Exklusiv-Spiel *Sudeki*.

Sie und eine Begleitperson werden einen ganzen Tag in den Solent Studios von Climax in Portsmouth (England) verbringen, wo Sie die einmalige Chance haben, die Entwickler persönlich zu treffen. Außerdem dürfen Sie eine Textzeile vorlesen und werden fotografiert, um einem Charakter im Spiel Ihr Aussehen zu geben. Natürlich werden Sie auch in den Credits aufgelistet. Zu guter Letzt erhalten Sie noch ein gerahmtes Bild Ihres *Sudeki*-Charakters mit Namen.

ÜBER SUDEKI

Eine gefährliche Zauberin, ein Revolverheld, ein mächtiger Krieger, eine finstere Jägerin. Vier Helden, die kurz vor dem Überschreiten der Grenze auf einem Flug in die Dunkelheit stehen. *Sudeki* übersteigt Ihre Rollenspiel-Fantasien und wartet mit noch größeren Welten, noch mächtigeren Helden und „schärferen“ Heldinnen auf, die alle in Kämpfe im Stil der Hongkong-Filme verwickelt sind – exklusiv auf der Xbox. *Sudeki* wird von den Climax Studios entwickelt und von den Microsoft Game Studios vertrieben.

TEILNAHME-FORMULAR

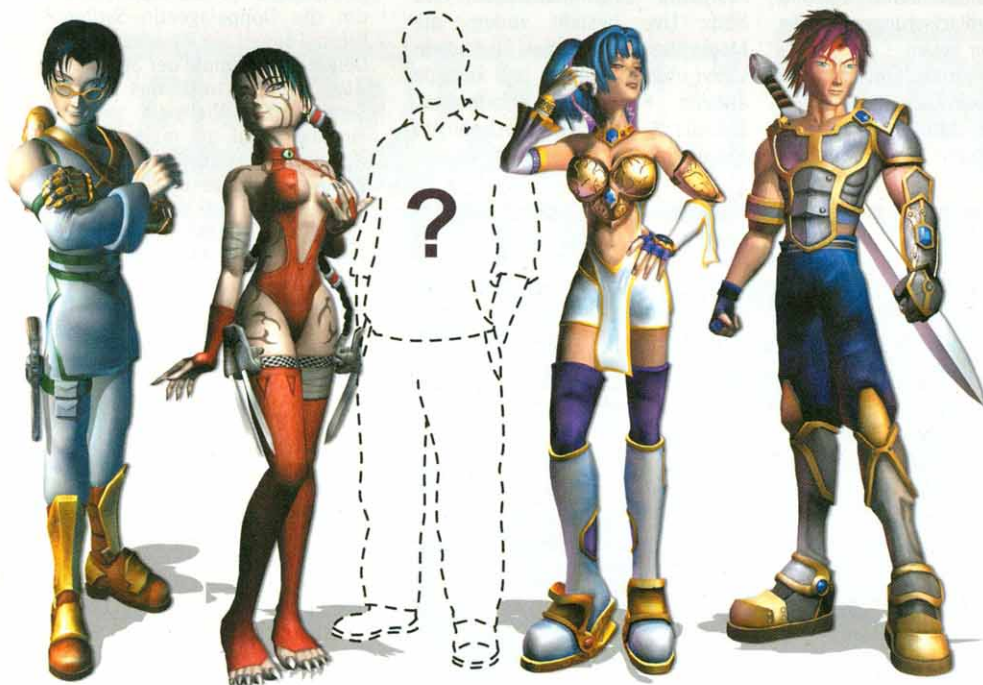
Unter der Internet-Adresse <http://www.officialxboxmagazine.co.uk/> können Sie an dem Gewinnspiel teilnehmen. Viel Glück!



↑ Hier könnten Sie ...



↑ ... demnächst als Held zu sehen sein.



SUDEKI

» Teilnehmen kann jeder, der Bürger innerhalb der Europäischen Union und über 18 Jahre alt ist, außer Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Microsoft sowie deren Angehörige.

» Es werden nur Einträge auf der Website <http://www.officialxboxmagazine.co.uk/> angenommen. Pro Person wird nur ein Eintrag gezählt. Zuschriften, die unvollständig sind, werden bei der Verlosung nicht berücksichtigt.

» Teilnahmeschluss ist der 6. April 2003. Der Gewinner wird telefonisch oder per E-Mail am Montag, dem 7. April, benachrichtigt. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

» Der Gewinner erklärt sich bereit, am 11. April 2003 in den Solent Studios, England, zu erscheinen.

» Der Gewinn kann nicht in bar ausgezahlt werden.



Microsoft
game studios™
CLIMAX

HARDWARE

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

BOOSTER 2800

BROOKLYN

ERHÄLTICH

CA. € 25,-

WWW.VIDIS.COM



DASS KLEINE LENKRÄDER nicht unbedingt schlechter sein müssen als ihre großen Vettern, hat das Thrustmaster 360 Modena in unserem Hardware-Special in Ausgabe 02/2003 eindrucksvoll bewiesen. Unter dem Motto „kleines Lenkrad - kleiner Preis“ bringt jetzt auch Brooklyn das Booster-2800-Lenkrad auf den Markt. Aber leider hat man bei der Miniaturisierung die Bedienbarkeit vollkommen vernachlässigt. Die Pedale sind zu dicht beieinander und

das Lenkrad ist für Erwachsenenhände einfach zu klein. Hinzu kommt, dass die Steuerung dermaßen schwammig ist, dass es kaum gelingt, auch nur geradeaus zu fahren. Selbst wenn Sie ein günstiges Lenkrad suchen, lassen Sie lieber die Finger vom Booster 2800. Nach kurzem Probieren rühren Sie das Ding bestimmt nie wieder an.

WERTUNG

POSITIV

+ Angenehmer Lenkwiderstand

NEGATIV

- Zu kurzes Kabel
- Zu kleine Pedale
- Schlechte Lenkung



LOGIC3 GAME PAD

LOGIC3

ERHÄLTICH

CA. € 30,-

WWW.LOGIC3.COM



IN UNSEREM Hardware-Special in der Ausgabe 02/2003 konnte das Game Pad aus dem Hause Logic3 bei weitem nicht überzeugen. Das klobige Design und das zögerliche Ansprechen der Knöpfe brachten dem Controller dann nur einen Platz unter den schlechtesten fünf Controllern ein.

Bei der Neuauflage des Pads sieht das alles aber schon viel besser aus. Allein schon die Verarbeitung gibt dem Spieler das Gefühl, ein sehr robustes Spielgerät in der

Hand zu haben. Die analogen Sticks lassen sich sehr gut bedienen. Allerdings sprechen die Knöpfe immer noch recht spät auf Druck an, so dass man manchmal ein wenig mehr Kraft aufwenden muss. Ansonsten ist das neue, überarbeitete Logic3-Game-Pad uneingeschränkt empfehlenswert.

WERTUNG

POSITIV

- + Liegt gut in der Hand
- + Gute Steuerung

NEGATIV

- Die analogen Knöpfe reagieren ein wenig spät



DIE HITLISTE

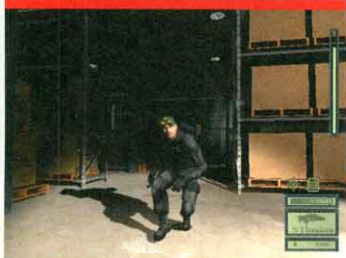
Name	Hersteller	Preis	Kommentar	Einschätzung
Controller				
Controller S	Microsoft	Ca. € 40,-	Der beste Controller im Testfeld	Elite
XS Controller	BigBen	Ca. € 20,-	Gewöhnungsbedürftige analoge Buttons	Elite
Xbox Controller	Microsoft	Ca. € 40,-	Sehr groß, aber gutes Handling	Empfehlenswert
Logic3 Game Pad	Logic3	Ca. € 30,-	Die Knöpfe sind ein wenig schwergängig, aber ansonsten in das Pad gut.	Empfehlenswert
Control Pad	MadCatz	Ca. € 30,-	Fast ebenbürtig mit dem großen Original-Controller	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.



↑ NOCH THRONT SAM FISHER unangefochten auf dem ersten Platz. Doch die Konkurrenz schläft nicht. Konami schickt seinen altgedienten Helden Solid Snake mit Verstärkung los. Wie lange kann *Splinter Cell* gegen die Konkurrenz bestehen? Die neue Referenz im Stealth-Genre, *Splinter Cell*, sollte aber jeder Xbox-Besitzer in seiner Sammlung haben.

1. SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

Sam Fisher hat nach einem Monat wieder die Chartspitze übernommen.

2. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

PUBLISHER: KONAMI

Prügeln, bis der Leichenbestatter kommt. Das Beat 'em Up hat es Ihnen angetan.

3. METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

PUBLISHER: KONAMI

Solid Snake und Co. sind Sam „Splinter Cell“ Fisher dicht auf den Fersen.

4. ROBBIE WILLIAMS EXCL. DVD KIT

PUBLISHER: MICROSOFT

Für Fans von Robbie Williams und Heimkinofreunde ein Muss.

5. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PUBLISHER: EA

Langsam, aber sicher verliert *Medal of Honor: Frontline* an Boden.

6. RACING EVOLUZIONE

PUBLISHER: INFOGRAMES

So rasant wie der Einstieg in die Charts war, geht es auch wieder bergab.

7. DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

Neben *Halo* ein Dauerbrenner, der immer mal wieder in den Charts vertreten ist.

8. WORLD RACING

PUBLISHER: TDK MEDIACTIVE

Das Spiel um die deutschen Nobelmarke Benz scheint gut anzukommen.

9. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

Dieses Mal ist der Master Chief tief gestürzt. Wie lange kann er sich noch halten?

10. TIMESPLITTERS 2

PUBLISHER: EIDOS

Nach langer Pause melden sich die „Time Splitters“ wieder zurück in den Charts.



↑ ENDLICH MAL WIEDER ein gutes Prügelspiel für die Xbox. Mit dem neuesten Ableger der *Mortal Kombat*-Reihe findet die Serie um das beliebte Beat 'em Up wieder zur gewohnten Stärke zurück und steigt in den Verkaufscharts sogar noch vor *Dead or Alive 3* ein.



↑ SAM FISHER MUSS sich in Acht nehmen. Der Altmeister des Stealth-Genres, Solid Snake, hat die Chartspitze ins Visier genommen und wird sich sicher nicht so leicht geschlagen geben. Vor allem, da *Substance* noch mehr Spielspaß als *Sons of Liberty* bieten will.

LESER CHARTS

HALO UND SPLINTER CELL haben die Plätze getauscht und auch sonst hat sich einiges getan. Neu eingestiegen sind *Morrowind*, *Medal of Honor: Frontline*, der Launch-Titel *Dead or Alive 3*, *Racing Evoluzione* und *Silent Hill 2*. *Unreal Championship* hat im Vergleich zum Vormonat deutlich an Boden verloren. Der Ego-Shooter hat ganze sechs Plätze eingebüßt.



1. (2) SPLINTER CELL

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (1) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

3. (-) MORROWIND

PUBLISHER: MICROSOFT

4. (-) MEDAL OF HONOR

PUBLISHER: MICROSOFT

5. (-) DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

6. (3) SEGA GT 2002

PUBLISHER: MICROSOFT

7. (10) FIFA 2003

PUBLISHER: MICROSOFT

8. (-) RACING EVOLUZIONE

PUBLISHER: MICROSOFT

9. (-) SILENT HILL 2

PUBLISHER: MICROSOFT

10. (4) UNREAL CHAMPIONSHIP

PUBLISHER: MICROSOFT

MOST WANTED

VIELE NEUEINSTEIGER auch bei den Most Wanted. Die beiden Ego-Shooter *Halo* und *Doom 3* stehen auf Ihrer Wunschliste immer noch ganz oben. Allgemein dominieren Ballerspiele. Auf *Halo 2* werden Sie allerdings noch eine Weile warten müssen, nachdem sich der Release auf 2004 verschoben hat. *Red Faction 2* von THQ steht aber schon im April in den Läden.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

2. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT

3. SOUL CALIBUR 2

PUBLISHER: NAMCO

TERMIN: SEPTEMBER

4. STAR WARS K.O.T.O.R.

PUBLISHER: EA

TERMIN: JUNI

5. TEAM SAS

PUBLISHER: TBA

TERMIN: 2003

6. RED FACTION 2

PUBLISHER: THQ

TERMIN: MAI

7. DEAD OR ALIVE 4

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2003

8. BRUTE FORCE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2003

9. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 3. QUARTAL

10. BURNOUT 2

PUBLISHER: ACCLAIM

TERMIN: MAI

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
-------	------------	--------

APRIL

DAKAR 2	ACCLAIM	April
DIE SIMS	EA	4. April
DRAGON'S LAIR 3D	UBI SOFT	24. April
KUNG FU CHAOS	MICROSOFT	11. April
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	April
SAVAGE SKIES	BIG BEN	12. April
STAR WARS: THE CLONE WARS	EA	17. April
TAO FENG	MICROSOFT	April
VEXX	ACCLAIM	4. April
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	CODEMASTERS	25. April
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	ACTIVISION	17. April
YAGER	THQ	4. April

MAI

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	ACCLAIM	Mai
ENTER THE MATRIX	INFOGRAMES	15. Mai
F1 CAREER CHALLENGE	EA	23. Mai
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	INFOGRAMES	Mai
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	16. Mai
MOTOGP 2	THQ	Mai
NBA STREET 2	EA	2. Mai
RED FACTION 2	THQ	Mai
RE-VOLT LIVE	ACCLAIM	Mai
SPEED KINGS	ACCLAIM	Mai
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	Mai

JUNI

DUNGEONS & DRAGONS HEROES	INFOGRAMES	Juni
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Juni
GESPENGT KETTEN	TAKE 2	Juni
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	13. Juni
STAR WARS: K.O.T.O.R.	EA	Juni
THE HULK	VIVENDI	26. Juni

2003

ALIAS	ACCLAIM	4. Quartal
ALL-STAR BASEBALL 2004	ACCLAIM	4. Quartal
ALTER ECHO	THQ	September
AMPED 2	MICROSOFT	2003
AUSTIN POWERS	TAKE 2	2003
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	10. Okt.
BC	MICROSOFT	2003
BLACK & WHITE: NEXT GEN	EA	2003
BREED	CDV	2003
BRUTE FORCE	MICROSOFT	2003
CHOP LIFTER - SEARCH AND RESCUE	THQ	2003
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	2003
COMANCHE	NOVALOGIC	2003
CRIMSON SKIES	MICROSOFT	4. Quartal
DEUS EX 2	EIDOS	2003
DINO CRISIS 3	CAPCOM	4. Quartal
DREI ENGEL FÜR CHARLIE	UBI SOFT	2003
DRIVER 3	INFOGRAMES	2003
FABLE	MICROSOFT	2003
FALCONE - INTO THE MAELSTROM	VIRGIN	Juli

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
-------	------------	--------

FINDING NEMO	THQ	Oktober
FOUR HORSES OF APOCALYPSE	3DO	2003
FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND	EA	2003
FUTURAMA	SCI	2003
GALLEON	VIRGIN	2003
GROUP 5 CHALLENGE	CAPCOM	September
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	UBI SOFT	4. Quartal
I, GLADIATOR	ACCLAIM	4. Quartal
JANE'S USAF	THQ	2003
KAKUTO CHOJIN	MICROSOFT	2003
KAMEO	MICROSOFT	2003
KILL BILL	VIVENDI	2003
LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	4. Quartal
LEGION SEVEN	MIDWAY	2003
LOOSE CANNON	UBI SOFT	2003
MALICE	VIVENDI	2003
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	4. Quartal
MIDTOWN MADNESS	MICROSOFT	2003
MOTO X	KONAMI	2003
NBA JAM 2004	ACCLAIM	4. Quartal
NIGHTMARE CREATURES 3	UBI SOFT	2003
NINJA GAIDEN	MICROSOFT	2003
ONIMUSHA 2	CAPCOM 2003	2003
OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	3. Quartal
ORCHID	NAMCO	2003
OTOGI	FROM SOFTWARE	2003
OUTLAW VOLLEYBALL	TDK	September
PERFECT DARK ZERO	MICROSOFT	2003
PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	3. Quartal
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBI SOFT	4. Quartal
PROJECT BG&E	UBI SOFT	2003
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	2003
RISK	INFOGRAMES	2003
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	September
SPY VS. SPY	TDK	2003
STARCRRAFT: GHOST	VIVENDI	November
STARSKY AND HUTCH	EMPIRE	2003
STAR WAR: GALAXIES	LUCAS ARTS	2003
SUDEKI	MICROSOFT	4. Quartal
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	2003
TEAM SAS	TBA	2003
THIEF 3	EIDOS	2003
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX RAVEN SHIELD	UBI SOFT	2003
TOM U. JERRY: KRIEG D. SCHNURRHAARE	UBI SOFT	2. Quartal
TOP ANGLER	THQ	2003
TOP SPIN	MICROSOFT	2003
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	3. Quartal
TRUE FANTASY	MICROSOFT	4. Quartal
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	August
X-FILES: RESIST OR SERVE	VIVENDI	2003
XGRA	ACCLAIM	August
XIII	UBI SOFT	3. Quartal



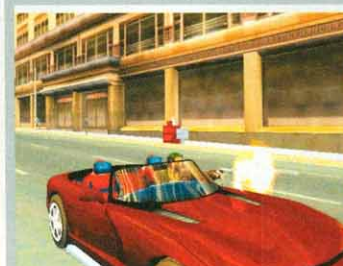
HIT KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele.



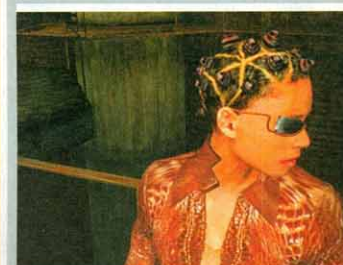
↑ RED FACTION 2

Erscheinungstermin: Mai



↑ TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Erscheinungstermin: 3. Quartal



↑ ENTER THE MATRIX

Erscheinungstermin: 15. Mai



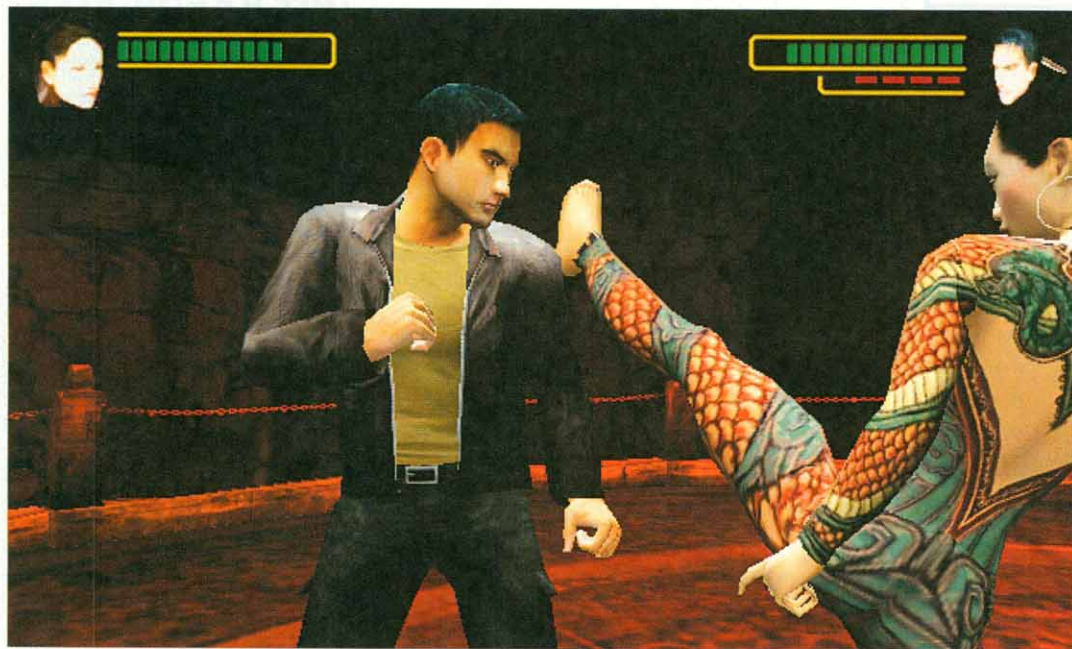
↑ MOTOGP 2

Erscheinungstermin: Mai



↑ BC

Erscheinungstermin: 2003



↑ Ist die junge Dame gar tätowiert oder trägt sie nur ein hautenges asiatisches Outfit?

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Aufgepasst Grand Theft Auto, harte Konkurrenz ist im Anmarsch!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

ENTWICKLER:

LUXOFLEX CORPORATION

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: 3. QUARTAL 2003

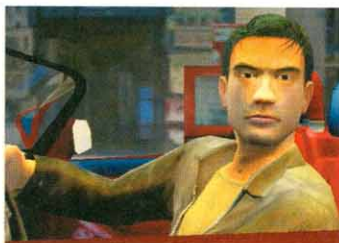
WEBSITE: WWW.ACTIVISION.DE

FÜR DEN POLIZEIDIENT war Nick Kang zu brutal, die Suspendierung war die logische Konsequenz. Daher verdient er sich seine Brötchen nun als Mitglied der Elite Operations Division (EOD), einer Organisation, die das organisierte Verbrechen in Los Angeles auch mit härteren Bandagen zu bekämpfen weiß.

Wie *Grand Theft Auto* setzt auch *True Crime: Streets of L.A.* auf ein actionreiches Spielprinzip. Filmreife Rasereien wechseln sich mit spannenden Missionen ab. Ihre Feinde sind die finstere chinesische und russische Unterwelt. Mehr als 20 verzweigte Aufgaben mit über 100 Unter-

missionen müssen Sie meistern. Je nachdem wie Sie in den einzelnen Episoden abschneiden, ändern sich der Verlauf und der Ausgang der Handlung.

Im Gegensatz zu *GTA* erwartet Sie beim Activision-Titel ein wesentlich umfassenderes Nahkampfsystem. Fernab von den Missionen können Sie sich zudem frei im realistisch nachempfundenen Los Angeles bewegen und viele berühmte Orte besuchen. Dabei hat Ihr Protagonist z. B. die Möglichkeit, seine Fähigkeiten zu verbessern, geklaute Sportwagen reparieren zu lassen oder sich einfach nur zu erholen.



↑ Nick Kang, zu brutal für das LAPD.

Rein äußerlich könnte *True Crime: Streets of L.A.* dem großen *GTA* auf jeden Fall den Rang ablaufen. Bleibt abzuwarten, ob das Gameplay genauso zu überzeugen weiß.



↑ Bei *GTA* schießen Sie nur seitlich aus dem Wagen, hier sogar nach vorne.



↑ Das L.A. Convention Center ...

Original und Fälschung

Los Angeles ist der Schauplatz von *True Crime*. Sogar Satellitenaufnahmen haben sich die Entwickler zunutze gemacht, um das mehr als 1.000 Quadratkilometer umfassende Straßennetz im Spiel originalgetreu nachzubilden. Bekannte Schauplätze wie die Hollywood Hills dürfen da ebenfalls nicht fehlen. Wie gelungen die Umsetzung tatsächlich ist, sieht man am Beispiel des L.A. Convention Centers, dem großen Veranstaltungszentrum der Film-Metropole, in dem auch alljährlich die Electronic Entertainment Expo (E³) stattfindet.



↑ ... und die Umsetzung im Spiel.

Der Taktik-Shooter-Hit jetzt auch online über
Xbox Live™

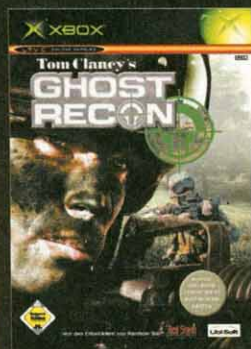
Tom Clancy's **GHOST RECON™**



- Stelle dein Team zusammen, triff dich mit deinen Freunden und koordiniere mit dem Xbox Communicator deine Strategien.
- Spiele mit bis zu 16 Spielern in abwechslungsreichen Kooperativ- und Vs.-Modes.
- Führe deine Einheit durch die realistischste 15 Missionen-Kampagne aller Zeiten.

„Kein Zweifel, GHOST RECON ist offline ein Spitzenspiel, aber online rockt das Teil bis die Wände wackeln!“

(DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN 02/03)



www.ubisoft.de





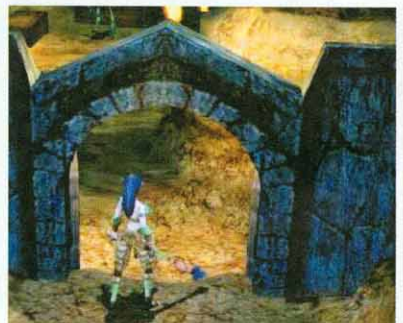
↑ In Dungeons & Dragons Heroes können Sie sich mit bis zu drei weiteren Spielern ins Abenteuer stürzen.



↑ Eine wahrlich schlagkräftige Truppe!



↑ Schöne Lichteffekte begleiten die Zauber.



↑ Was Sie wohl hinter diesem Tor erwartet?

Ziehen Sie mit Ihren Freunden in den ewigen Kampf gegen das Böse. Von den Toten auf-
erstanden, beschreiten Sie erneut den Weg, der Sie zum legendären Helden machen wird.

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: INFOGRAMES

SPIELER: 1-4

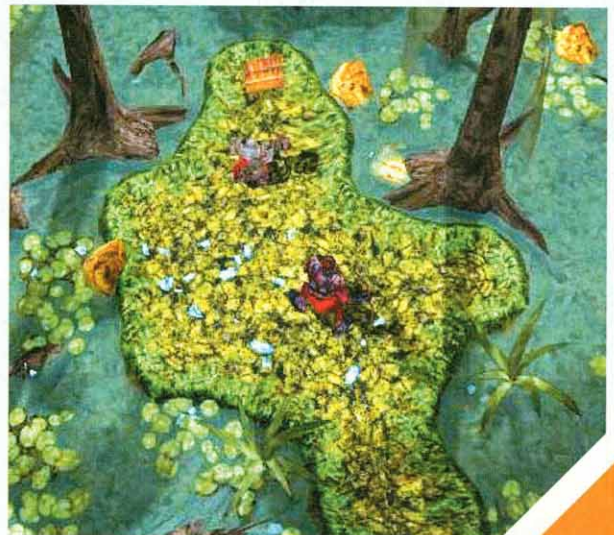
TERMIN: JUNI 2003

WEBSITE: WWW.DANDHEROES.COM

DUNGEONS & DRAGONS – ein Name, der jeden passionierten Rollenspieler aufhorchen lässt. Seit vielen Jahren erfreut sich das Papierrollenspiel großer Beliebtheit und ist kürzlich in einer dritten überarbeiteten Fassung erschienen. Diese Neuauflage bildet die Vorlage für das Spiel *Dungeons & Dragons Heroes*, welches Sie in die Tiefen der Fantasy-Welt entführt.

Nach einem 100 Jahre währenden Todesschlaf werden Sie plötzlich wiedererweckt, ohne zu wissen von wem oder aus welchem Grund. Als Sie sich daraufhin auf den Weg zum großen Schloss von Beale machen, müssen Sie feststellen, dass Ihre Welt sich stark verändert hat: Von dem einst prächtigen Bau sind nur noch Ruinen übrig, stattdessen schwebt hoch oben über Ihrem Kopf eine mysteriöse Zitadelle, die nichts Gutes verheißt.

An dieser Stelle beginnt Ihr aufregendes Abenteuer. Nach der langen Untätigkeit ist es zunächst notwendig, Ihre eingerosteten Fähigkeiten zu trainieren, um am Ende wieder zu dem großen Helden Beales zu werden, der Sie einst waren. Wie in klassischen Rollenspielen üblich, können Sie Ihr Abenteuer entweder als Kämpfer, Magier, Kleriker oder Dieb bestreiten. Jeder dieser Charaktere »



↑ Eine Idylle, die fast zum Entspannen einlädt.

KLASSISCHES PROFIL >>> Wählen Sie den zu Ihnen passenden Helden aus.



1 KÄMPFER Es liegt wohl in der Natur der Sache, dass ein Kämpfer über mehr Muskeln als Verstand verfügt.



2 MAGIERIN Geröstetes Monster auf Toast! Die kraftvollen Kampfzauber zwingen Ihre Gegner in die Knie.



3 ZWERGENKLERIKER Die Wucht Ihres mächtigen Hammers wird so manchem Feind die Luft aus den Lungen treiben.



4 DIEBIN Schnelligkeit und Geschick sind die beiden wichtigsten Attribute einer erfolgreichen Diebin.



Ein Sturz in die neblige Tiefe wäre tödlich.



Ein Dorf in luftiger Höhe.

„Ein echtes D&D-Abenteuer mit viel Action“

>>> hat spezielle Fähigkeiten, die Sie im Laufe der Zeit immer weiter entwickeln können. Es bleibt dabei ganz Ihnen überlassen, auf welche Zauber oder Fähigkeiten Sie Ihr besonderes Augenmerk legen. Insgesamt stehen Ihnen bei jedem Charakter 40 oder mehr Combos zur Verfügung. „Was wir mit *Dungeons & Dragons Heroes* vorhaben, ist, ein Spiel zu kreieren mit einem klar actionorientierten Flair, welches für einen Anfänger einfach zu fassen sein soll, das aber einen erfahrenen Rollenspieler an dieses authentische D&D-Abenteuer fesselt und ihm das gleiche Gefühl vermittelt wie das klassische Papierrollenspiel“, fasst Brenda Brathwaite, Leiterin des Designteam, das Gameplay zusammen.

Das Besondere an *Dungeons & Dragons Heroes* ist jedoch, dass Sie den Kampf gegen das Böse nicht alleine antreten müssen. Mit bis zu drei Ihrer Freunde machen Sie sich gemeinsam daran, die Geheimnisse um das fliegende Schloss und seinen Besitzer zu lüften. Auf Ihrer langen Reise betreten Sie durch magische Portale immer wieder unbekannte Welten mit den sonderbarsten Bewohnern. Bizarre Eislandschaften mit

riesigen Trollen sowie dunkle Höhlen mit allerlei Gewürm sind nur zwei der vielen Orte, die Sie auf Ihrem Weg durchqueren müssen.

Zudem werden Sie das Gefühl nicht los, dass die Probleme aus Ihrem früheren Leben auch heute wieder Ihre Handlungen beeinflussen könnten. Ob Sie es am Ende schaffen, Beale durch Ihre Heldentaten neuen Frieden zu bringen, hängt ganz davon ab, wie gut Sie mit Ihren Mitspielern zusammenarbeiten. Denn wie im Papierrollenspiel wurde auch bei *Dungeons & Dragons Heroes* großer Wert auf spielerinterne Interaktion und Kooperation gelegt.

So viel schon über die Hintergrundgeschichte und die einzelnen Charaktere bekannt ist, so wenig kann man zu den technischen Details des Spiels sagen. Anhand der Screenshots ist zu erkennen, dass Sie Ihren Charakter im Stile von *Gauntlet* aus der Vogelperspektive steuern. Die Grafik macht bis jetzt einen guten Eindruck und wenn nicht in letzter Minute etwas schief geht, dürfen wir uns auf ein weiteres spannendes Action-Rollenspiel für die Xbox freuen.

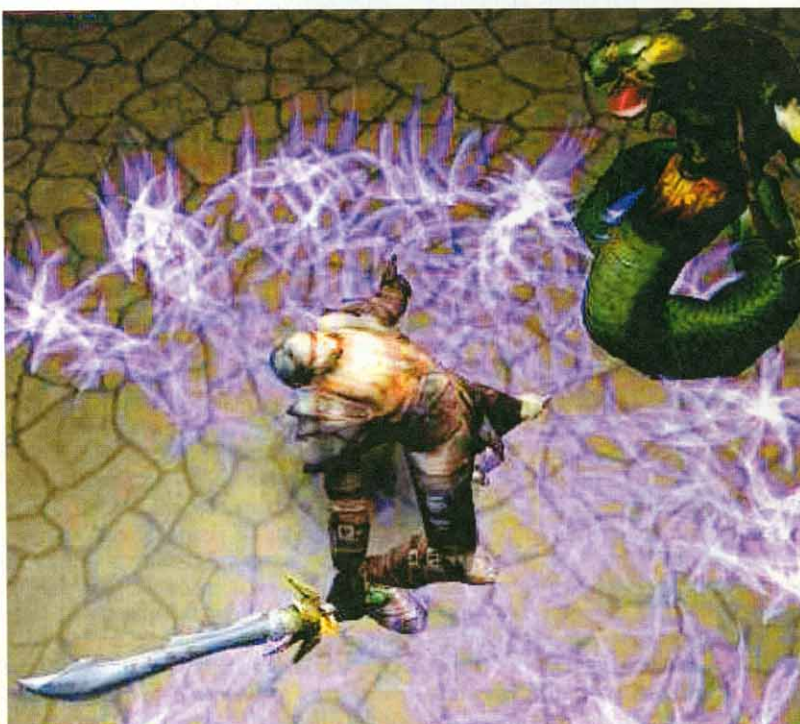
BONUS INFO

>>>BALDUR'S GATE

Die Welt von *Dungeons & Dragons* diente ebenfalls als Vorlage für das Spiel *Baldur's Gate: Dark Alliance*, welches kürzlich erst für die Xbox erschienen ist.

>>>MONSTER

Überall in den Dungeons und auf den Oberflächen der Welten werden Ihnen böse Kreaturen begegnen, die versuchen, Sie an Ihrem Vorwärtkommen zu hindern. Als Vorlage für diese Monster diente das Monsterkompendium des D&D-Papierrollenspiels (3. Auflage).



Gewaltige Energienentladungen verschaffen Ihnen eine kurze Verschnaufpause.



Finstere Kreaturen lauern hinter jeder Ecke.



Selbst mit diesen Riesen werden Sie fertig.



↑ Genial! Bei Regen behindern fette Tropfen Ihre Sicht und die Motorräder spiegeln sich in den Pfützen.

Starten Sie Ihre Maschine und treten Sie in packenden Rennen gegen die besten Fahrer der Welt an.

MOTOGP 2

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFO

PUBLISHER: THQ

GENRE: RENNPIEL

SPRACHE: NOCH NICHT BEKANNT

USK-FREIGABE: NOCH NICHT BEKANNT

SPIELER: 1-4, 1-16 FÜR XBOX LIVE

TERMIN: MAI

WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

DURCH MEHR STRECKEN, heiße Motorräder und bessere Grafik ein würdiger Nachfolger des ersten Teils.



SCHÖNE FRAUEN und heiße Maschinen – zwei Dinge, die jedes Rennfahrerherz höher schlagen lassen. Bei *MotoGP 2* bekommen Sie natürlich beides geboten. Nach dem Erfolg des ersten Teils ist wohl niemand über einen Nachfolger verwundert, der, glaubt man den Entwicklern, noch mehr aus der Box herausholen soll.

Als Erstes wurde dem Spiel ein neuer Anstrich verpasst. Durch mehr Details in den Texturen wirken die Strecken lebendiger: Dunkle Flecken auf der Straße und abwechselnde Grasfarben sorgen für mehr Realismus und sind auch bei hoher Geschwindigkeit noch zu erkennen. Doch nicht nur die Hintergründe wurden verbessert, die Motorräder erstrahlen ebenfalls in neuem Glanz: Das Licht bricht sich auf den Maschinen, abhängig von der Blickrichtung des Betrachters und dem Stand der Sonne, und spiegelt sich zudem in jedem Material anders: Chrom glänzt nun deutlich mehr als Karbon. Zusätzlich wurden weitere kleine Details wie zum Beispiel Schweißnähte ergänzt.

Neben dem Augenschmaus wurde in *MotoGP 2* auch mehr Wert auf die Akustik gelegt: Je nachdem welche Maschine Sie fahren und welcher Motor eingebaut ist, wird sich das Motorengeräusch verändern.

Besonders laut geht es zu, wenn Sie in einen Pulk von mehreren Fahrern geraten. Mit welcher Hintergrundmusik das Spiel unterlegt sein wird, steht dagegen noch nicht endgültig fest. Viele Fans des ersten Teils hatten sich einen rockigeren Musikstil gewünscht. Ob diesem Wunsch entsprochen wurde oder ob man am Stil des ersten Teils festgehalten hat, bleibt abzuwarten.

Im Gegensatz zur Grafik und zur Akustik wurden an der Steuerung nur kleine Veränderungen vorgenommen. Für ihre einfach zu handhabende, aber zugleich ein sehr realistisches Fahrgefühl vermittelnde Belegung wurde dem *Climax* Team kürzlich sogar der Preis für die beste Nutzung des Xbox Controllers verliehen.

Bleibt noch ein wichtiger Aspekt des Spiels zu erwähnen: die verschiedenen Spielmodi. Im Einzelspieler-Modus hat man diesmal darauf gesetzt, das Training mit der Rennsaison zu verbinden. Starten Sie in die neunmonatige Saison, so dürfen Sie nicht nur 16 Rennveranstaltungen in 13 verschiedenen Ländern absolvieren, sondern haben auch die Möglichkeit, Ihr Motorrad vor dem Rennen in Trainingsfahrten zu testen. Sollten Sie ein Rennen beim ersten Mal nicht als Sieger verlassen, so werden Ihre Chancen mit einer besseren Maschine stetig steigen, den Platz ganz oben auf dem



↑ Stürze aus völlig neuer Kameraperspektive.



↑ Auch die Replays sehen sehr gut aus.



↑ Drohende Wolkenwand am Horizont.

BONUS INFO

» SCHMERZHAFT
Bei *MotoGP 2* können Sie sich wirklich glücklich schätzen, wenn Sie sich bei einem Sturz nur abgeschürfte Handflächen und ein paar blaue Flecken zuziehen. Durch die neuen Kameraperspektiven wirken die Stürze jetzt dermaßen realistisch, dass es einem schon fast körperlich weh tut.

» LIVE
Unerlaubte Abkürzungen werden bei den Xbox Live-Rennen nicht möglich sein. Wer durch Schummeln versucht, den ersten Platz zu erreichen, wird feststellen, dass seine Bestzeit nicht gewertet wird. Auf diesem Wege werden nur die wirklichen Kings der Straße die Highscore-Liste anführen. Kollisionen mit Falschfahren können jetzt von vornherein ausgeschaltet werden und wer sich permanent daneben benimmt, kann sogar ganz vom Spiel ausgeschlossen werden.



↑ Das exklusive OXM-Design, entworfen mit dem neuen Bike-Editor.



↑ Bei hoher Geschwindigkeit verwischt Ihre Umgebung.



↑ Für Profis: Bestreiten Sie das Rennen aus der Fahrerperspektive.

„Ein hervorragendes Fahrgefühl vermittelt echtes Rennfahrerflair.“

» Siegerpodest zu erobern. Neben der großen Auswahl an Motorrädern bekannter Hersteller haben Sie die Möglichkeit, Ihr ganz eigenes Design sprechen zu lassen: In einem speziellen Editor dürfen Sie das Bike mit einem selbst gestalteten Logo verzieren.

Mit Ihrem besonderen Schmuckstück können Sie dann in Zukunft via Internet

Fahrer auf der ganzen Welt beeindrucken. Die Live-Funktion des Spiels ist in den Einzelspieler-Modus eingefügt, so dass Sie sich mit den besten Fahrern der Welt messen können. Alles in allem verspricht *MotoGP 2* ein gelungenes Update des Vorgängers zu werden mit sinnvollen Verbesserungen des ohnehin schon guten Konzeptes. 

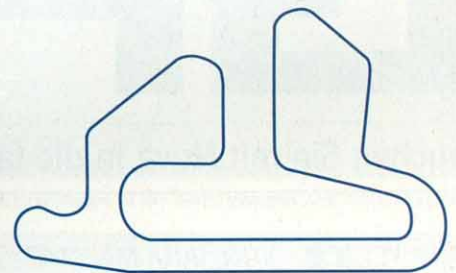
STRECKENFÜHRUNG » Machen Sie sich bereit für neue Herausforderungen!

⬇ **Rio:** Wie erwartet wird es in *MotoGP 2* mehrere neue Strecken geben, auf denen Sie Rennen zu bestreiten haben. Wer in *MotoGP 1* ein Fan des Sachsenrings gewesen ist, wird sich am Nelson Piquet Kurs in Rio besonders erfreuen. Die Strecke stellt durch ihre schnellen Rechts-links-Kurvenwechsel einen hohen Anspruch an Sie und lässt Sie auf der langen Geraden einen Geschwindigkeitsrausch erleben. Es ist zu erwarten, dass dieser Kurs zu einem Ihrer besonderen Favoriten werden könnte. Neben dieser Strecke sind noch fünf weitere neue Kurse am Start: Catalunya (Spanien), Estoril (Portugal), Phakisa Freeway (Südafrika), Motegi (Japan) und Sepang (Malaysia).

⬇ **Le Mans:** Ganz gleich wie viele Runden Sie schon auf diesem Kurs gedreht haben mögen, in *MotoGP 2* werden sich auch Rennveteranen auf die altbekannten Kurse neu einstellen müssen. Wie so oft wurden auch im vergangenen Jahr an manchen Kursen wieder Veränderungen an der Streckenführung vorgenommen, welche selbstverständlich detailgenau ins Spiel übertragen worden sind. Der Kurs von Le Mans ist durch seine Modifikationen ein wenig härter geworden und wird somit auch an erfahrene Fahrer neue Anforderungen stellen. Freuen Sie sich also schon mal darauf, Neues zu entdecken und somit vor einer neuen Herausforderung zu stehen.



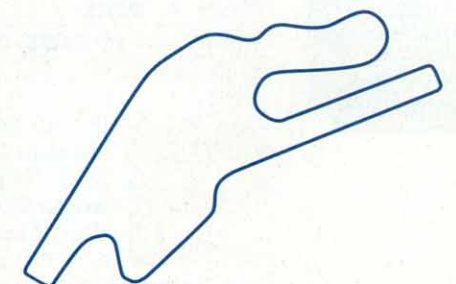
↑ Auf der langen Startgeraden können Sie vor der ersten Kurve eine Menge Boden gutmachen.



↑ FAHRSPASS Zwei lange Geraden und viele schnelle Kurven erfordern große Konzentration.



↑ Nur mit der richtigen Geschwindigkeit ist diese Kurve optimal zu nehmen.



↑ VERWINKELT Die neue Streckenführung bringt auch für eifrige MotoGP-Spieler Neuigkeiten.



↑ Der flackernde Schein eines riesigen Feuers taucht diese düstere Szenerie in ein unwirkliches Licht, so dass die Spannung schon fast greifbar ist.



↑ Selbst vor Monstern hoch wie ein Haus schreckt Nova nicht zurück.



↑ Die Animation von Nova ist Blizzard sehr gut gelungen.

STARCRAFT GHOST

Tauchen Sie mit Nova in die faszinierenden Welten des StarCraft-Universüms ein.

KURZ & KNAPP

STARCRAFT: GHOST bietet Ihnen ein Stealth-Adventure mit hohem Action-anteil in einem großartigen Science-Fiction-Ambiente.

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: **VIVENDI UNIVERSAL**

GENRE: **TAKTIK-SHOOTER**

SPIELER: **1-2**

TERMIN: **NOVEMBER**

WEBSITE: **WWW.BLIZZARD.COM**

SIE SIND EIN GROSSER Fan von Lara Croft und Solid Snake? Dann werden Sie in *StarCraft: Ghost* eine Heldin finden, die genau nach Ihrem Geschmack ist: Nova! Das Produkt einer 20-jährigen Formung durch hartes psychisches und physisches Training, eine Weiterentwicklung der menschlichen Rasse und durch ihre Fähigkeiten eine gefährliche

Waffe in Ihren Händen.

Blizzard Entertainment bringt den neuesten Teil seiner *StarCraft*-Serie exklusiv für Konsolen heraus, so dass auch Videospiele endlich in das faszinierende Science-Fiction-Szenario eintauchen können.

Bislang ist auf einer Präsentation nur ein Level mit Ausschnitten aus späteren Arealen zu sehen gewesen, da die Entwicklung des Spiels sich noch in einem sehr frühen Stadium befindet. Das fertige Spiel soll insgesamt mehr als 30 verschiedene Missionen umfassen, in denen Sie innerhalb und außerhalb von Gebäuden und auch im Untergrund operieren müssen. Um diese Aufgaben erfolgreich zu absolvieren, ist Nova mit dem besten Equipment ausgestattet, das im Universum zu bekommen ist. Neben einer Reihe noch nicht genau benannter Standardwaffen stehen Ihnen als be-

sonders durchschlagende Wummen ein Scharfschützengewehr mit unglaublicher Zoomfunktion und ein Flammenwerfer zur Verfügung. Doch nicht nur mit der Waffe in der Hand weiß Nova sich gebührend zu verteidigen: Sollte Ihnen ein Feind zu dicht auf die Pelle rücken, wendet Nova ihre gut geschulten Nahkampftechniken an, um sich die unerwünschte Kreatur vom Halse zu schaffen. Blizzard hat hierbei auf Combos mit schwierig zu erlernenden Tastenkombinationen verzichtet. Vielmehr genügen wenige Knopfdrücke, um schlagkräftige Spezialattacken auszuführen.

Novas spezielles Attribut sind jedoch ihre Psi-Fähigkeiten, welche sie mithilfe eines besonderen Trainings erworben hat und als außerordentliche Unterstützung in den Kämpfen einsetzen kann. Ein beeindruckendes Beispiel hierfür ist die Hyperspeed-Ability, mit deren »

NOVAS WELT Werfen Sie einen ersten Blick auf die Fähigkeiten der sexy Heldin.



↑ FORSCHERDRANG VONNÖTEN

In *StarCraft: Ghost* werden Ihnen Areale begegnen, die zu einer gründlichen Erforschung einladen. Vielfach finden Sie Zugänge zu neuen Abschnitten, die Sie in den Missionen weiter voranbringen.



↑ ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Wie Sie am Scanner in der linken oberen Bildecke erkennen können, ist der Blick Ihres Gegners nach vorne gerichtet. Beste Möglichkeit für einen Überraschungsangriff!



↑ KONTAKTAUFNAHME

Falls Ihre Munition irgendwann knapp werden sollte, können Sie getrost auf Ihre Nahkampffähigkeiten zurückgreifen. Ob Ihr Gegner sich über Ihre Umarmung freuen wird?

BONUS INFO

» XBOX LIVE
Was eine Xbox-Live-Unterstützung angeht, so hält sich Blizzard bisher noch sehr bedeckt, da man anscheinend noch an einer passenden Nutzung dieses Modus arbeitet. Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit wird es aber einen Mehrspielermodus geben.

» ZU FUSS?
Im Verlauf des Spiels erhalten Sie die Möglichkeit, verschiedene Fahrzeuge zu nutzen. Bisher sind Voltura (ein Speeder Bike) und Goliath (ein Mech) bekannt.

„Rasante Schnelligkeit dank der Hyperspeed-Ability“

» Hilfe es Nova möglich ist, sich blitzschnell zu bewegen, während die Gegner dazu verdammt sind, nur noch in Zeitlupe zu agieren.

Neben den Waffen und ihren persönlichen Fähigkeiten wird unsere Heldin noch mit besonderem technischem Gerät wie einem Tarnanzug und einem Wärmesichtgerät ausgestattet sein. Als Grund für diese vielfältige Ausrüstung gab

Bill Roper, Vizepräsident von Blizzard, Folgendes an: „Eines der Dinge, die wir erreichen wollten, war, dem Spieler verschiedene Wege zum Erfolg zu eröffnen.“ Es liegt somit in Ihrem Ermessen, ob Sie sich lieber getarnt an den Wachen vorbeischieben wollen oder diese aus der Nähe überraschend angreifen. Mithilfe des Wärmesichtgeräts können Sie Ihre Gegner außerdem schon sehr frühzeitig

auch durch Mauern hindurch entdecken und sich Ihren nächsten Schritt ganz in Ruhe überlegen.

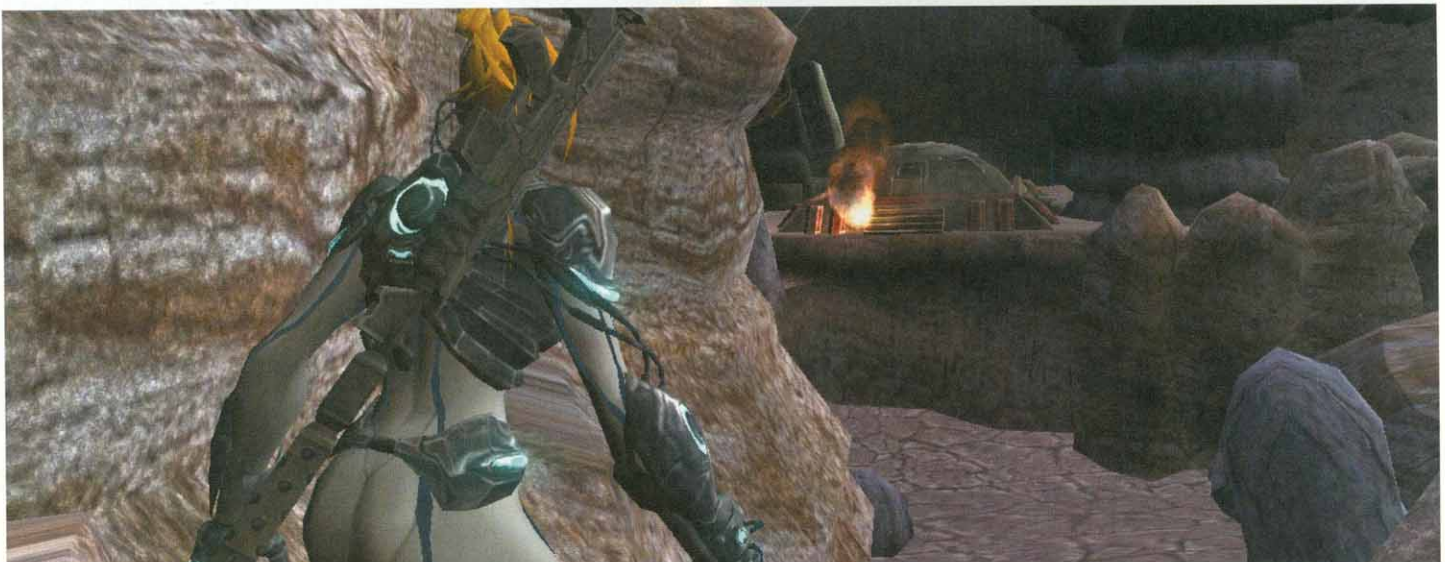
Eine ausgefeilte Taktik wird in jedem Fall vonnöten sein, um sich erfolgreich gegen Ihre Feinde zur Wehr setzen zu können, da diese mit einer hohen KI ausgestattet sind. Werden Sie von ihnen entdeckt, so führen sie unterschiedliche Handlungen aus: »



↑ Kämpfe in, im wahrsten Sinne des Wortes, geladener Atmosphäre.

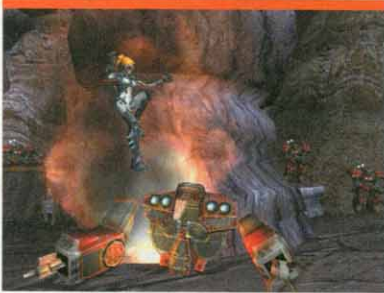


↑ In Sekundenbruchteilen ist die Waffe gezogen: Der Kampf beginnt!

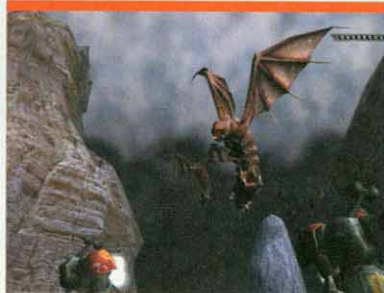


↑ Novas Arbeitskleidung ist so gestaltet, dass sie wichtige Ausrüstung in Griffweite hat und sie sieht zudem noch außerordentlich sexy aus!

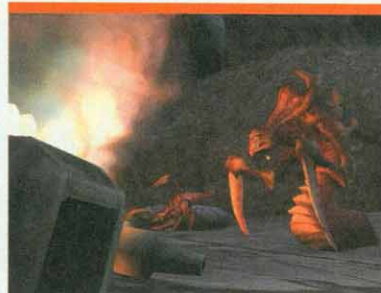
WER SCHON EINMAL STARCRAFT auf dem PC gespielt haben sollte, weiß, dass sich in diesem Universum eine große Zahl unterschiedlicher Rassen tummelt. Um Ihnen einen Vorgeschmack auf die Einwohner, denen Sie in Ihren Missionen begegnen werden, zu geben, haben wir Ihnen hier eine Auswahl der verschiedenartigen Spezies zusammengestellt.



↑ Diese riesigen Maschinen erfordern Novas vollste Konzentration.



↑ Luftunterstützung: Seien Sie gegenüber Angriffen aus der Luft wachsam!



↑ Nehmen Sie sich vor den spitzen Stacheln und rasiermesserscharfen Klauen in Acht.

» BLIZZARD

Obwohl wir *StarCraft* bisher noch nicht auf einer Konsole bewundern durften, ist dies nicht das erste Mal, dass Blizzard einen Teil seiner bekannten Serien auch für Konsolen umsetzt. Auf der PlayStation und dem Sega Saturn waren bereits früher namhafte Titel wie *Diablo* und *WarCraft* zu sehen. Die NextGeneration-Konsolen bieten jetzt noch bessere Möglichkeiten.

„In den verschiedenen Undercover-Missionen und Kampfeinsätzen sind Sie meist ganz auf sich allein gestellt.“

» Während einige sich direkt auf Sie stürzen, werden andere nur im Trupp angreifen oder zunächst stärkere Einheiten zu Hilfe rufen. Das besondere Flair des Spiels liegt jedoch darin begründet, dass Sie nur ein Teil in einem großen Ganzen sind. Das *StarCraft*-Universum besteht aus einer Mischung von Rassen, die untereinander verfeindet sind. Als Nova arbeiten Sie für das militärisch organisierte Dominion und unterstehen den Befehlen von Colonel Hauler, der Sie bei Ihren Missionen betreut. Während Ihres Auftrages sind Sie ähnlich wie bei *Splinter Cell* weitestgehend auf sich selbst angewiesen. „Die Ghost Unit in *StarCraft* ist bestens ausgebildet für alle Arten von Kampf,

angefangen vom Nahkampf über das Schleichen im Stealth-Modus bis hin zu einer führenden Rolle in einem Kampfgeschehen größten Ausmaßes“, mit diesen Worten beschreibt Bill Roper die verschiedenen Situationen, die Ihnen während der Missionen begegnen werden. Für das Gelingen Ihrer Mission wird es dabei teilweise möglich sein, in kritischen Momenten Unterstützung durch Panzer zu Land oder durch Luftangriffe anzufordern.

Doch nicht nur dort, wo Sie sich aufhalten, wird gekämpft! Nicht selten kommt es vor, dass Sie mitten in ein Gefecht zwischen zwei außerirdischen Rassen stolpern, die ebenfalls nicht

gute aufeinander zu sprechen sind. In diesem Fall können Sie sich überlegen, ob Sie aktiv in das Kampfgeschehen eingreifen wollen oder ob Sie lieber in Lauerstellung abwarten, bis sich Ihre Gegner mit etwas Glück gegenseitig ausgelöscht haben und Sie sich so einen Haufen Arbeit sparen können.

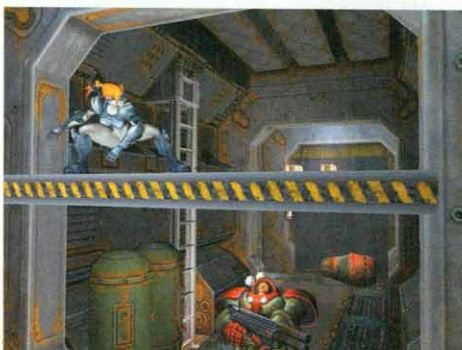
Bevor Sie das Schicksal eines ganzen Universums jedoch in Ihre eigenen Hände nehmen können, werden Sie sich noch ein wenig gedulden müssen. Vor Ende des Jahres wird mit dem Erscheinen des Spiels leider nicht zu rechnen sein, doch wie es bisher aussieht, wird sich das Warten sicherlich lohnen.



↑ Ob wir es hier mit einer geheimen Hintertür zu tun haben?



↑ Dank Tarnanzug hat Ihr Feind keine Ahnung von Ihrer Anwesenheit.



↑ Noch ahnt er nichts von seinem baldigen Ende.



↑ Die Radarbildschirme helfen bei der Orientierung.



↑ Das blaue Neonlicht wirkt fast beruhigend.



↑ Kämpfer oder Korbträger? Dirk muss mehrere Aufgaben erledigen.

DRAGON'S LAIR 3D

Verhilft die Xbox dem Kultklassiker aus den 80er-Jahren zu neuen Höhen?

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: ADVENTURE

TERMIN: 24. APRIL

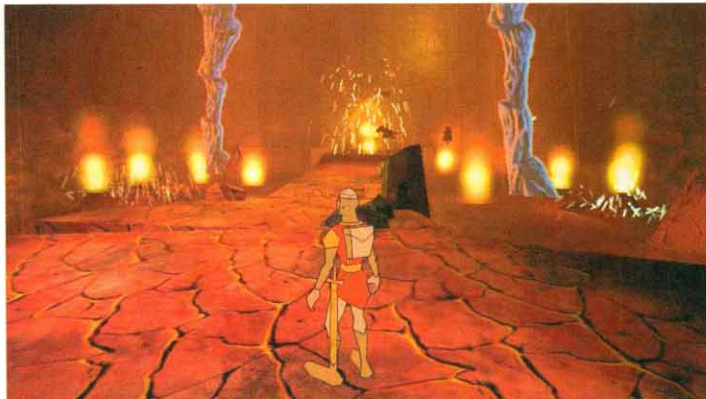
WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

JEDES VIDEOSPIEL hat einmal klein angefangen. *Dragon's Lair* von Don Bluth war mehr ein interaktiver Zeichentrickfilm als ein Spiel. 20 Jahre danach will Ubi Soft mit *Dragon's Lair 3D* nun an den Erfolg des Originals anknüpfen.

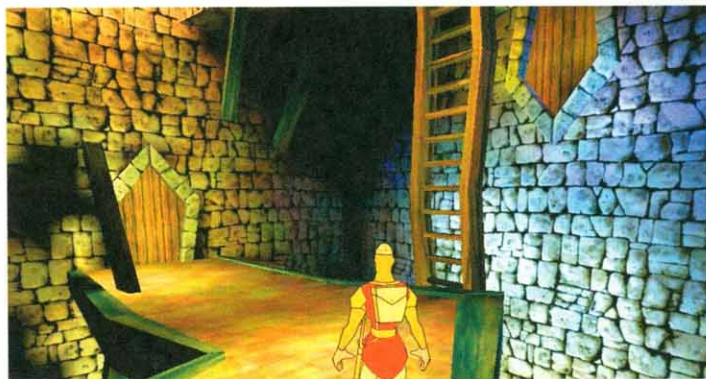
In Gestalt des tapferen Ritters „Dirk der Mutige“ müssen Sie die schöne Prinzessin Daphne aus den Klauen des Drachen Singe befreien.

Die Zeichentrickschönheit hält mit Dirk über einen Kristall ständig Kontakt und versorgt ihn bei Bedarf mit nützlichen Tipps. Die braucht der unerschütterliche Held auch, denn bestand Singes Burg im Original nur aus 42 Räumen, die von einem System zufällig zusammengestellt wurden, verfügt *Dragon's Lair 3D* über mehr als 200 fallen- und feindgespickte Zimmer.

1983 beschränkten sich die Steuerungsmöglichkeiten von Dirk auf das gelegentliche Drücken eines Knopfes. Heute kann man den schuseligen Helden nun frei bewegen, kämpfen und springen lassen. Von Raum zu Raum schlägt, hüpf, rollt, klettert und schwingt sich Dirk zur



↑ Heiße Aussichten für Dirks Rettungsaktion. Da muss er wohl oder übel durch.



↑ Oben ist unten und unten ist oben oder wie war das doch noch mal?

Rettung der Prinzessin. Trotz der erweiterten Aktionsmöglichkeiten stirbt der mutige Ritter während seiner Wanderung durch die Burg, wie schon in den 80er-Jahren, immer noch tausend Tode und das oft aufgrund der ungenauen, weil wackeligen Kameraführung.

Grafisch versucht die Neuauflage sich am Stil des Originals zu orientieren, auch wenn die Szenen nicht mehr von Hand gezeichnet wurden. Dirk und Co. stolpern nun im Cel-Shading-Look über den Bildschirm.

Die Preview hatte vor allem mit der ungenauen Kameraführung und trägen Steuerung zu kämpfen, mal sehen, wie sich die endgültige Version des Kult-Klassikers macht. (jw)



↑ Alles nur eine Frage des Timings.

GUTE ALTE ZEIT

1983 SORGTE PRODUZENT Don Bluth (*Titan A.E.*) mit dem interaktiven Zeichentrickfilm *Dragon's Lair* für eine kleine Revolution. An 800 Entscheidungspunkten musste der Spieler genau im richtigen Moment den Knopf drücken, damit der Held Dirk eine Bewegung ausführte. War diese korrekt, spielte das Lasersystem die nächste Szene ab. Stimmt das Timing oder die Bewegung nicht, ließ Dirk in einer der unzähligen Sterbeszenen sein Leben. Den interaktiven Film gibt es neuerdings auch auf DVD, allerdings nur mit englischer Sprachausgabe.



↑ Was wäre ein Spukschloss ohne gruselige Geister.



↑ Dirk macht beim Springen keine ganz so gute Figur.

DER KLEINE KNIGGE FÜR XBOX LIVE

Richtiges Verhalten bei Xbox Live ist nicht schwer.

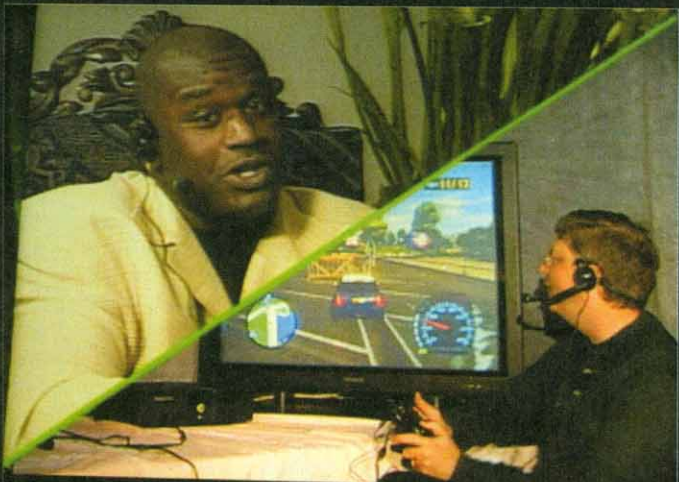


SEIT DEM 14. MÄRZ ist die Testphase vorbei und jeder kann nun in den Laden gehen und sich das Starter-Set für die Online-Session mit nach Hause nehmen. In der beigelegten Anleitung steht so ziemlich alles drin, was man wissen muss, um sofort loszulegen. Allerdings gibt es auch einige Regeln, die man nicht

in der Anleitung findet. Wie jedes Spiel hat auch Xbox Live einige Regeln, die man erst mitbekommt, wenn man ein wenig Erfahrung gesammelt hat. Damit Sie bei Ihrem ersten Online-Spiel nicht ins Fettnäpfchen treten, haben wir einige Verhaltensregeln ausfindig gemacht, mit denen auch Sie ein gern gesehener Gast bei Xbox Live sind. (jry)



↑ Nicht beim Spielen essen! Schmatzen kann irritierend wirken.



↑ Auch Shaquille O'Neil (Basketball-Legende) und Bill Gates zocken gerne live.

1.) MOIN MOIN.

Egal, ob Sie nun per Schnell-Suche oder per Opti-Match eine Sitzung gefunden haben: Wenn Sie eine Lobby betreten, steht eine Begrüßung an. So haben die Mitspieler nicht das Gefühl, einen unhöflichen Unbekannten in der Gruppe zu haben und man kommt schneller ins Gespräch.

2.) BENUTZEN SIE KEIN VOICE-MASKING!

So cool die einzelnen Stimmveränderungen auch sein mögen. In der Praxis hat sich gezeigt, dass man beim Voice-Masking am anderen Ende der Leitung kein Wort versteht. Verzichten Sie also darauf, sich als Dark Lord oder Baby-Face-Malone auszugeben und die Mitspieler antworten sogar auf Ihre Kommentare.

3.) WERFEN SIE NICHT MIT EINLADUNGEN UM SICH.

Die Mitgliedschaft auf Ihrer Freundes-Liste sollte man sich verdienen. Wenn ein Match besonders gut war und man gerne wieder mit einer bestimmten Person zusammen spielen möchte, ist eine Einladung für die Buddy-List durchaus angemessen. Aber auch hier gilt: Erst fragen und dann die Einladung verschicken.

4.) LIEB SEIN!

Wer während des Spiels rumpöbelt und Leute beleidigt, muss sich nicht wundern, wenn niemand mehr mit ihm spielen will. Halten Sie sich zurück und nehmen Sie den Frag oder den Sturz mit Humor. Ein bisschen Schadenfreude in gesunden Maßen sollte man sich jedoch nicht verkneifen.

5.) HUSTENBONBONS ZUR SEITE LEGEN.

Das Head-Set ist sicherlich eines der besten Features an Xbox Live. Doch besonders zur Grippe-Saison geht das große Husten in den Lobbys um. Unser Tipp für ein ungestörtes Quatschen sind diese kleinen extrastarken Hustenbonbons, die dafür sorgen, dass Sie nicht alle paar Sekunden die Unterhaltungen stören.

6.) UND TSCHÜSS!

Was, schon so spät? Wenn Sie eine Spielsitzung verlassen, nehmen Sie sich doch noch mal kurz die Zeit und sagen allen Mitspielern Tschüss. So muss sich niemand wundern, wieso plötzlich einer weniger im Team ist und die anderen haben vielleicht noch die Chance, Ihnen eine Einladung für die Freundes-Liste zu schicken.

7.) JEDER FÄNGT KLEIN AN!

Nehmen Sie Rücksicht auf Anfänger. Jeder hat mal klein angefangen und kennt noch nicht alle Tricks und Kniffe, um sich auf der Rennstrecke oder in der Frag-Arena zu behaupten. Geben Sie den Einsteigern Tipps und gönnen Sie ihnen kleine Erfolgserlebnisse. Irgendwann kann es sich auszahlen.

8.) DO YOU SPEAK ENGLISH?

Rein theoretisch ist es möglich, mit Leuten aus der ganzen Welt online zu spielen. Haben Sie keine Berührungsängste davor, in ein fremdsprachiges Team einzusteigen. Auch mit eingerostetem Schulenglisch kann man recht weit kommen. Und wenn der Rest der Welt lieber für sich bleiben möchte, dann sollen sie doch.

9.) NIEMAND SPIELT WHACKED!

Ganz recht. Niemand auf der ganzen Welt spielt *Whacked!*. Zu Spitzenzeiten haben wir es erlebt, dass gerade mal drei Menschen weltweit in diesem Spiel online waren. Dies ist Ihre Chance, mal völlig ungestört im Xbox-Live-Universum abzuhängen. Und sollte sich doch mal jemand einfinden ... vielleicht lernen Sie ja einen interessanten Menschen kennen?

10.) MAHLZEIT

Der Videoabend hat es vorgemacht. Die meisten Menschen, die abends vor dem Fernseher hängen, haben Kartoffelchips, Schokobons oder die Flasche Limo auf dem Couchtisch stehen. Jedoch hat Schmatzen und Schlucken schon für so manche Verwirrung in den Lobbys gesorgt. Sollte Sie mal der Hunger plagen, dann schalten Sie doch einfach für ein paar Sekunden das Head-Set aus.

DIE DOWNLOADS SIND DA!

SPLINTER CELL

EIGENTLICH HATTEN WIR JA damit gerechnet, dass man als erste Downloads für *Splinter Cell* die zusätzlichen Levels der PS2- und GameCube-Versionen anbietet. Dem ist zwar nicht so, doch dafür können sich Xbox-Live-Benutzer seit dem 14. März den Xbox-exklusiven Level Kola Cell aus dem Netz saugen. Nach dem recht fixen Download des 2.760 Blöcke großen Levels können Sie diese separate Episode sofort unter dem Menüpunkt „Spiel starten“ anwählen und mit Sam Fisher auf die Jagd nach Phillip Masse (dem Chefprogrammierer aus der Haupt-Storyline) gehen.

Der Level fügt sich von der Spielbarkeit nahtlos in das gesamte *Splinter Cell*-Konzept ein. Auch hier geht es darum, möglichst unauffällig durch ein Gebäude zu schleichen. Auffällig ist, dass man trotz des gleichzeitigen internationalen Download-Releases eine vollkommen einge-

deutschte Version aus dem Netz bekommt. Leider ist dieser Level insgesamt etwas kurz geraten, aber als kostenlose Dreingabe für Xbox-Live-Besitzer dennoch eine echte Bereicherung zum Hauptspiel. (jrj)

INHALT/WERTUNG

» KOMPLETTER LEVEL KOLA CELL (2.760 BLÖCKE)



↑ Sam läuft jetzt mit Maske rum.



↑ Feindkontakt wartet auf unseren Helden an jeder Ecke.

MECH ASSAULT

BEREITS SEIT DEM 20. Februar können sich Xbox-Live-User vier Downloads aus dem Netz nuckeln. Diese bestehen aus zwei weiteren Mechs und zwei neuen Landkarten. Die beiden Kampfroborer hören auf den Namen Raven (Englisch für Rabe) und Corvus (Lateinisch für Rabe). Nicht nur die Namen der beiden sind ähnlich, auch das Aussehen und die Ausstattung sind fast identisch. Unterschiede findet man bei den Waffen und der Sekundärausstattung. So hat der Corvus beispielsweise einen Jetpack und der Raven besitzt eine Tarnvorrichtung.

Die Landkarten haben die Bezeichnungen Eiseskälte und Teufels Küche. Ersteres ist natürlich eine Schneelandschaft, in der man durch ausdauernde Stürme nicht nur gegen die Gegner, sondern auch mit schlechten Sichtverhältnissen zu kämpfen hat. Der Abschnitt Teufels Küche spielt in einer kargen Wüsten-

gegend mit vielen Lavaseen, in deren Mitte sich eine wichtige Pumpstation der WoB-Sekte befindet.

Alle Downloads werden nur in Multiplayer-Duellen aktiviert und haben keinerlei Auswirkungen auf die Einzelspieler-Kampagne.

Wer gerne mal unter Freunden die Laserkanonen sprechen lässt, wird die Neuerungen dankend annehmen (jrj)

INHALT/WERTUNG

» RAVEN-MECH (343 BLÖCKE)
 » CORVUS-MECH (345 BLÖCKE)
 » KARTE EISESKÄLTE (2.102 BLÖCKE)
 » KARTE TEUFELS KÜCHE (1.741 BLÖCKE)



↑ In der Eiseskälte zündet der Corvus seinen Jetpack und der Raven tarnt sich.



↑ Der Level heißt nicht umsonst Teufels Küche.

TEST

SO TESTEN WIR

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

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

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

DIE ICONS



XBOX-ELITE

Jedes Spiel, das 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 einzig und allein nur für die Xbox 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 AUF DVD

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

DIE WERTUNGEN

85 % - 100 %

XBOX-ELITE - DAS BESTE, WAS SIE SPIELEN KÖNNEN

75 % - 84 %

ÜBERZEUGEND - SOLLTEN SIE NICHT VERPASSEN

65 % - 74 %

GUT - JEDOCH MIT KLEINEREN MÄNGELN

51 % - 64 %

DURCHSCHNITT - BIETET NICHTS AUSSERGEWÖHNLICHES

26 % - 50 %

SCHLECHT - DAMIT SOLLTEN SIE SICH NICHT BESCHÄFTIGEN

00 % - 25 %

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



REDAKTEUR MEINT:

Als Einleitung zu unserem Wertungskasten finden Sie hier einen kleinen Abschnitt, in dem der Redakteur völlig frei aus dem Nähkästchen plaudert, welche Punkte ihr oder ihm am getesteten Produkt gut oder weniger gut gefallen haben. Abseits jeder objektiven Beschreibung geht es in diesem Meinungskasten um die rein subjektive Meinung des Testers. Trotzdem gilt aber, dass die gesamte Redaktion hinter den weiter unten vergebenen Wertungen steht und nicht der Tester allein.

GRAFIK
99%

SOUND
98%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



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%

DIE WERTUNGSSTERNE

***** Elite: Absolut herausragend

**** Gut: Eine echte Bereicherung

*** Okay: Macht Spaß

** Na ja: Wirkt aufgesetzt

* Schlecht: Echt übel

DAS TEAM



JEAN-REINER JUNG (31)
// LEITENDER REDAKTEUR

Grippe kennt kein Erbarmen. Während der heißesten Arbeitswoche haben ihn die kleinen fieseln Viren ans Bett gefesselt und ihn dazu gezwungen, schlechte Talk-Shows im Fernsehen zu ertragen.

AKTUELLE TOP 3:
// GRIPPE-SYMPTOME
I. FIEBER
II. SCHNUPPEN
III. KOPFSCHMERZEN

SPIELT DERZEIT:
YAGER



JANINA WINTERMAYR (20)
// VOLONTÄRIN

Freut sich, dass es draußen endlich wieder wärmer wird und sie demnächst vielleicht mit ihren eingemotteten Inline-Skates zur Arbeit rollen kann. Man muss ja auch was für die Figur tun.

AKTUELLE TOP 3:
// RENNautos
I. CHEVROLET CORVETTE
II. SUBARU IMPREZA
III. DODGE VIPER

SPIELT DERZEIT:
DTM RACE DRIVER



MANFRED REICHL (28)
// VOLONTÄR

Versucht sich derzeit gemeinsam mit seiner Freundin als Innenarchitekt und verbringt seine Wochenenden damit, Holzdecken, Parkettböden und Kloschüsseln für seine neue Wohnung auszusuchen.

AKTUELLE TOP 3:
// PARKETTböDEN
I. KANAD. AHORN
II. BUCHE GEDÄMPFT
III. AMERIK. KIRSCH

SPIELT DERZEIT:
NBA STREET VOL. 2



JANA MAHNKE (24)
// FREIE MITARBEITERIN

Nachdem Jana in den letzten Wochen meist nur ihren Schreibtisch, ihr Bett und das Innenleben eines ICES zu Gesicht bekommen hat, freut sie sich nun auf ein verlängertes Wochenende an der Ostsee.

AKTUELLE TOP 3:
// ARBEITSMUCKE
I. THE TEA PARTY
II. AMELIE-SOUNDTRACK
III. BOND-SOUNDTRACK

SPIELT DERZEIT:
YAGER



LARS KROMAT (29,9)
// LAYOUT

Plant zu seinem 30. Geburtstag einen Tandsprung aus 3.000 Metern Höhe und lässt das Ganze auch noch auf Video bannen. Wir sehen, eine Midlife-Crisis bekommen Männer auch schon ab 30.

AKTUELLE TOP 3:
// SONGS
I. IMAGINE
II. IN THE NAME OF LOVE
III. GIVE PEACE A CHANCE

LIEST DERZEIT:
SPEED READING

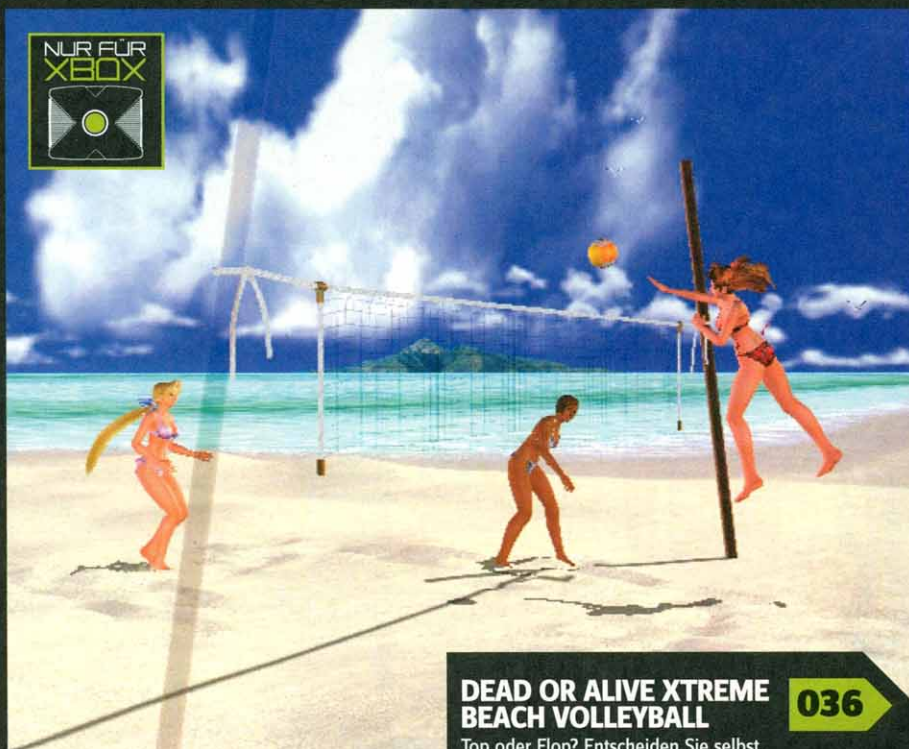


MATTHIAS SCHÖFFEL (37)
// LAYOUT

Unser Neuzugang ist etwas unglücklich darüber, dass es in Deutschland nun einen offiziell legitimen Superstar gibt und er langsam von seinen persönlichen Favoriten Abschied nehmen muss.

AKTUELLE TOP 3:
// DEUTSCHE SUPERSTARS
I. LOTHAR MATTHÄUS
II. RUDOLF SCHARPING
III. ROBERTO BLANCO

SPIELT DERZEIT:
DTM RACE DRIVER



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Top oder Flop? Entscheiden Sie selbst.

036



DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT

Neues aus der Welt des Rennsports.

042



NBA STREET VOL. 2

Die Regeln der Straße sind anders als im warm beheizten Kuschel-Stadion.

070



DIE SIMS

Und schon wieder eine Umsetzung eines PC-Spiels für die Xbox.

064



KUNG FU CHAOS

Der GameCube hat die *Super Smash Bros.*, die Xbox hat das *Kung Fu Chaos*.

052



VEXX

Nachdem es immer wieder verschoben wurde, ist es jetzt doch noch draußen.

060

WEITERE TESTS

V-RALLY 3

Nach *Racing Evoluzione* schiebt Infogrames ein weiteres Rennspiel nach.

046

LOTUS CHALLENGE

Erst sollte es über Virgin kommen, jetzt hat sich THQ der *Lotus Challenge* erbarmt.

050

CAPCOM VS. SNK 2 EO

Alt trifft neu. Ein zweidimensionales Prügelspiel geht mit Xbox Live online.

056

CRIMSON SEA

Lust auf ein wenig japanisches Ambiente? Mit *Crimson Sea* können Sie das haben.

058

SHREK SUPER PARTY

Sensation! Bildschöne Bilderbuch-Prinzessin schlägt grässlich grünen Oger.

062

JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

Haben Sie die Filme gesehen? Dann sollten Sie wissen, dass Dinohaltung gefährlich ist.

068

BATMAN: DARK TOMORROW

Zum zweiten Mal versucht der Dunkle Rächer, auf der Xbox einen Hit zu landen.

069

DR. MUTO

Mumien. Monstren. Mutationen. Der verrückte Professor ist für jede Überraschung gut.

072

DARK ANGEL

Wurde James Camerons Action-Serie nicht schon abgesetzt? Auf der Box geht's weiter.

073

BLACK STONE

Baldur's Gate: Dark Alliance für Arme. So öde können Action-Rollenspiele sein.

074

ZAPPER

Da ist er wieder! Der Videospiel-Opa Frogger kehrt in Gestalt einer Grille zurück.

075



↑ Bezaubernde Strände und bezaubernde Damen erwarten den Spieler, doch ist auch die sportliche Umsetzung bezaubernd ausgefallen?

Tatsächlich ein Sportspiel oder doch nur virtuelle Fleischbeschau?

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

KURZ & KNAPP

ACHT TRAUM-FRAUEN versüßen sich den 14-tägigen Urlaub mit Beachvolleyball und Shopping-Touren.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: SPORT

SPRACHE: JAP./ENGL., DEUTSCHE TEXTE

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE/DOAEXTREME



SCHÖNE FRAUEN sind immer einen Hingucker wert. Das ist im echten Leben so, warum soll das bei einem Videospiel anders sein? Mit *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* hat Tecmo Team Ninja das Bitten und Betteln der männlichen Groupies der *Dead or Alive*-Girls erhöht und bringt die Damen der Serie in noch nie zuvor gesehener Freizügigkeit auf die Xbox. Im Vorfeld der Veröffentlichung schien es kaum jemanden zu interessieren, dass der Titel in erster Linie als Sportspiel angepriesen wird. In zahlreichen Internet-Foren und Leserbriefen standen hauptsächlich die Kurven der Mädels im Brennpunkt des Interesses.

Normalerweise bedarf es bei einem Spiel aus dem Sport-Genre keiner Hintergrundstory, *DOAX* hat dennoch eine zu bieten, wenngleich diese auch nicht sonderlich originell ausgefallen ist. Zack, der Thai-Boxer aus *DOA3*, hat die scharfen Prügelmützen zum *Dead or Alive 4*-Turnier auf seine Insel eingeladen. Bei ihrer Ankunft stellen die Damen allerdings verwundert fest, dass gar kein Wettbewerb ausgetragen wird. Auf diese Erkenntnis hin beschließen sie kurzerhand, 14 Tage Urlaub auf Zacks Insel zu machen. Ganz auf die faule Haut legen sich die Mädels während ihrer Erholungsphase aber nicht, Kasumi, Hitomi und Co. messen sich während ihres 14-tägigen Aufenthalts daher in zahlreichen Partien Beachvolleyball. »

HABEN SIE KEINE LUST auf eine Partie Beach Volleyball, können Sie Ihre Akteurin auch einfach nur relaxen lassen. Dabei dürfen Sie mit der linken Schultertaste die Kameraeinstellung verändern und mit der rechten „bedrohlich“ nahe an die jungen Damen heranzoomen. Zudem lässt sich mit dem rechten Mini-Stick weiter die Kameraperspektive justieren.



⬆️ Ganz schön dreist, einer jungen Dame so ungeniert auf den Po zu starren.



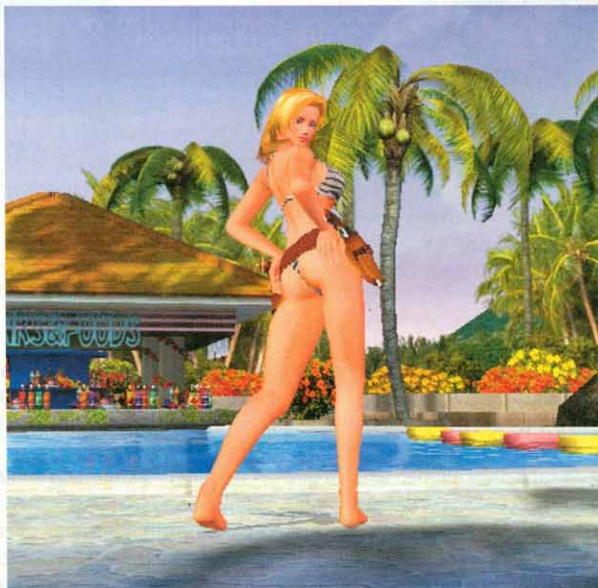
⬆️ Sie können den Mädels sogar noch dreister aufs Dekolleté glotzen.



⬆️ Welche halbwegs normale Frau räkelt sich denn bitte so lasziv auf einer Liege?

BONUS INFO

>>> SUPERKNAPP
Im Laufe des 14-tägigen Inselaufenthalts befindet sich im Sportladen ab und an ein ganz besonders gewagtes Bikini-Modell im Sortiment. Um Ihnen die Spannung nicht zu nehmen, haben wir ganz bewusst darauf verzichtet, dieses Modell auf unseren Screenshots zu zeigen. Halten Sie also am besten täglich im Sportladen nach diesem „Hauch von Nichts“ Ausschau. Allerdings hat der knappe Fummel mit einer Million Zack-Dollars auch einen verdammt stolzen Preis.



⬆️ Tina posiert vor der Poolbar und geizt nicht mit ihren Reizen.



⬆️ Und wir dachten bisher, dass nur Affen auf Bäumen rumklettern.



⬆️ Nur wenn Sie im richtigen Moment den Knopf für den Angriff drücken, klappt der Schmetterball.

„Gespielt wird im Zweierteam, aber nur mit einer Dame können Sie den Ball annehmen.“

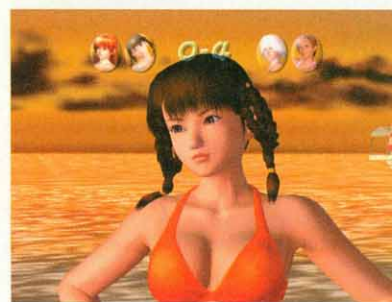
>>> Zwei Wochen lang nur Volleyball am Strand zu spielen, wird auf Dauer allerdings langweilig, daher stehen den Hauptdarstellerinnen noch andere Möglichkeiten der Zerstreuung zur Verfügung. Steht der Dame Ihrer Wahl nicht der Sinn nach sportlicher Leibesertüchtigung, darf sie auch in aller Ruhe relaxen, im Casino Geld verpressen oder ausgiebige Shoppingtouren unternehmen. Das nötige Kleingeld dafür verdienen Sie durch erfolgreich absolvierte Matches.

Gespielt wird im Zweierteam, dabei können Sie nur mit einer der beiden Spielerinnen Blöcke und Angriffe ausführen. Mit dem rechten Mini-Stick können

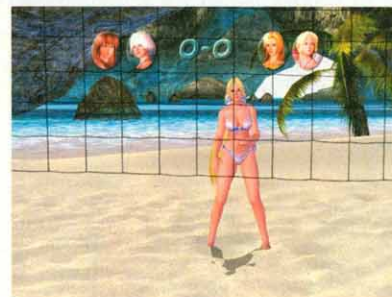
Sie zwar gleichzeitig Ihre Partnerin bewegen, deren Schläge übernimmt allerdings die CPU. Da es äußerst verwirrend ist, beide Damen gleichzeitig über den Platz zu scheuchen, dürfen Sie die Bewegung Ihrer Teamkollegin ebenfalls der KI überlassen. Die Steuerung ist äußerst simpel gehalten, nur zwei Knöpfe auf dem Controller sind belegt. Mit dem B-Knopf nehmen Sie Bälle an, mit dem A-Knopf attackieren Sie. Zudem kommt es auf das richtige Timing bei den Schlägen an. Vor allem bei riskanten Angaben und Schmetterbällen ist dafür ein kleines bisschen Übung notwendig. **>>>**



↑ Wie in DOA3 werden Objekte wie Bäume transparent, wenn sie die Sicht versperren könnten.



↑ Schönheit kommt nicht nur von innen.



↑ Gespannt erwartet Helena den Aufschlag.

HÜPFSPIEL » Trainieren Sie Ihr Gleichgewicht

AM POOL KÖNNEN SIE NICHT NUR entspannen, sondern auch an einem lustigen Hüpfspiel teilnehmen. Springen Sie von Plattform zu Plattform, bis Sie die andere Seite des Beckens erreicht haben. Schaffen Sie es, nicht ins Wasser zu fallen, winkt Ihnen eine kleine Belohnung, die Sie sofort wieder investieren können.



↑ Um große Lücken zu überspringen, müssen Sie etwas fester auf den A-Knopf drücken.



↑ Die kürzeren Distanzen überwinden Sie mit einem wesentlich sanfteren Druck auf den Sprungknopf.



↑ Ohne Gefühl zeigt Ihre Spielerin eine perfekte Arschbombe und landet im kalten Wasser.



↑ Der Sprung-Aufschlag ist am härtesten.



↑ Erst den Ball auflegen, dann schmettern.

„Die akrobatischen Spielerinnen halten unmögliche Bälle im Spiel.“

» Auf die Einhaltung des Volleyball-Reglements wurde ebenfalls geachtet. Leider haben die Hersteller aber auf eine Begrenzung des Spielfeldes verzichtet. Bei einer Freizeitpartie am Strand ist dies zwar eigentlich nicht unbedingt notwendig, dennoch wäre dies bei *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* wünschenswert gewesen, denn so hätte der sportliche Aspekt noch mehr an Realismus und Bedeutung gewonnen. Dies hätte auch deswegen Sinn gemacht, da viele der Ballwechsel ganz einfach viel zu langatmig ausfallen – denn die

sportlichen und akrobatischen Spielerinnen baggern selbst nach den unmöglichsten Bällen und halten diese im Spiel.

Leider hat Tecmo bei der Kameraführung ziemlich gepatzt. Ein ums andere Mal sehen Sie bei der gegnerischen Angabe nicht einmal, wo sich Ihre eigene Spielerin gerade befindet, da diese ganz einfach nicht von der Kamera eingefangen wird. Zudem wechselt die Kamera während eines Ballwechsels häufig die Perspektive. Daher passiert es des Öfteren, dass Ihre Spielerin urplötzlich

lich vom Bildrand ins Bild springt und Sie völlig überrascht den Schmetterball ins Netz setzen, weil Sie zu spät reagiert haben. Darauf, ob Ihre Akteurin springt oder nicht, haben Sie außerdem keinen Einfluss.

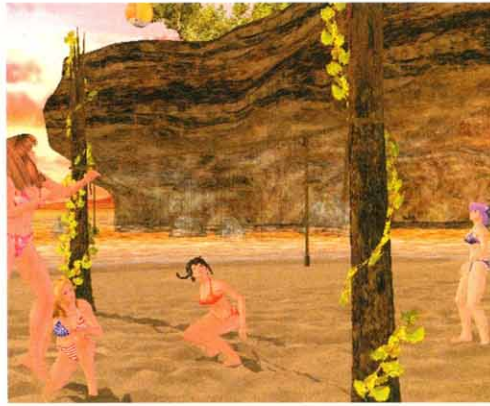
Jeder Akteurin stehen drei verschiedene Aufschlag-Varianten zur Verfügung. Sie können einmal auf Nummer Sicher gehen und den Gegnerinnen den Ball zärtlich von unten servieren. So verursachen Sie die wenigsten Fehlerpunkte. Alternativ können Sie auch mit »



↑ Ihre Gegnerin schlägt auf, doch wo ist Ihre Spielerin geblieben?



↑ Kristallklares Wasser, blauer Himmel, wann ist Urlaub?



↑ Völlig überraschend springt Hitomi von links ins Bild.



↑ Um Schmetterbälle der Gegner abzufangen, brauchen Sie ein blitzschnelles Reaktionsvermögen.

BONUS INFO

FLUT

Am Strandabschnitt „Bass Island“ können Sie vormittags und abends keine Matches bestreiten, da er zu diesen Zeiten unter Wasser steht. Somit stehen Ihnen rund um die Uhr also eigentlich nur drei verschiedene Volleyball-Plätze zur Verfügung, was für unseren Geschmack etwas sehr wenig ist.

ZU NULL

Im Idealfall streichen Sie für einen Sieg satte 100.000 Zack-Dollars ein. Dies schaffen Sie aber nur dann, wenn Ihren Kontrahentinnen kein einziger Punktgewinn gelingt.

„Je deutlicher Ihr Sieg ausfällt, desto mehr Zaster bekommen Sie.“

» einem Überkopf-Aufschlag einen Ballwechsel eröffnen. Am schwierigsten ist die eingesprungene Angabe auszuführen. Legen Sie bei dieser allerdings ein perfektes Timing an den Tag, erhalten Sie dafür zusätzlich Geld auf Ihr Konto. Dadurch können Sie selbst Niederlagen etwas Positives abgewinnen. Richtig fett kassieren Sie aber nur ab, wenn Sie einen Sieg nach dem anderen einfahren. Je deutlicher dabei die Niederlagen für Ihre Gegnerinnen ausfallen, desto mehr Zaster springt für Sie heraus.

So Spaßig und simpel das gut getimte Knopfgedrücke anfangs auch sein mag, richtig viel Spieltiefe ist bei DOAX für ein Sportspiel definitiv nicht vorhanden. Dafür spielen sich die Ballwechsel während der Matches viel zu identisch. Wer also

nur Wert auf den sportlichen Aspekt des Spiels legt, könnte schnell enttäuscht sein, da ganz einfach zu wenig Abwechslung geboten wird. Als Hauptmotivationshilfe im Spiel müssen die schicken Badeanzüge und knappen Bikinis herhalten, die Sie für die Ladies erwerben können. Ist Ihnen das für ein Sportspiel aber definitiv zu wenig Anreiz, dann Finger weg von diesem Titel.

Neben Bademode können Sie zusätzlich noch viele schicke Accessoires für Ihre Spielerinnen einkaufen. Eine Hibiskus-Blüte fürs Haar zum Beispiel, oder eine schicke Sonnenbrille – sogar Nagellack! Soll die vornehmlich männliche Zielgruppe etwa für weibliche Interessen sensibilisiert werden? Man weiß es nicht. Sogar virtuelle Sonnencreme können Sie



GLÜCKSSPIEL

Rien ne va plus!



IM CASINO KÖNNEN SIE Ihr ganzes Geld verjubeln. Vier verschiedene Spielarten stehen Ihnen zur Verfügung. Je nachdem, wie dick Ihre Geldbörse ist, können Sie Ihren Mindesteinsatz auf maximal 10.000 Zack-Dollars je Jeton erhöhen.

A



ROULETTE

Am Roulette-Tisch können Sie beispielsweise auf einzelne Zahlen, eine Farbe oder gerade oder ungerade Zahlen setzen.

B



BLACK JACK

Die deutsche Variante heißt 17 und 4. Um zu gewinnen, müssen Sie mit Ihren Karten möglichst nahe an 21 Punkte herankommen.

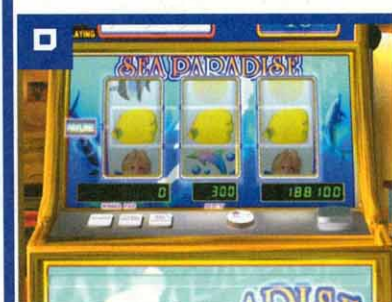
C



POKER

Eingefleischte Zocker stürzen sofort an den Pokertisch und versuchen mit einem „Royal Flush“ an das große Geld zu gelangen.

D



EINARMIGER BANDIT

Auch an Automaten dürfen Sie spielen. Sie gewinnen allerdings nur, wenn Sie drei gleiche Symbole angezeigt bekommen.

HEISSE FUMMEL >> Bademode für Feinschmecker!

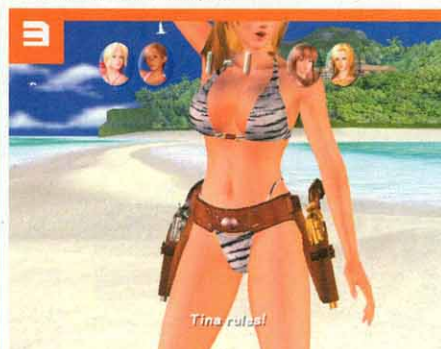
➔ DIE SPÄRLICHEN OUTFITS der hübschen Damen können sich allesamt sehen lassen. Selbst Janina meint dazu: „Die Bikinis sehen echt klasse aus, einige davon hätte ich auch ganz gerne.“ Vielleicht wäre das ja mal eine völlig neue Idee für ein Merchandising-Sortiment zu einem populären Spiel.



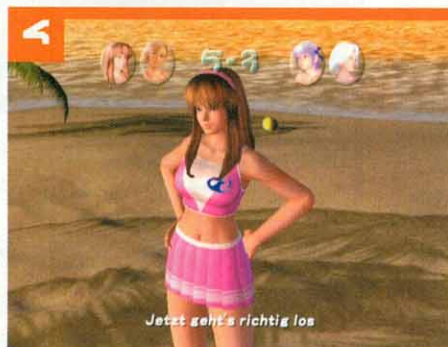
➔ **UNSCHULDIG** Ganz in weiß präsentiert sich die Engländerin Christie abends am Strand.



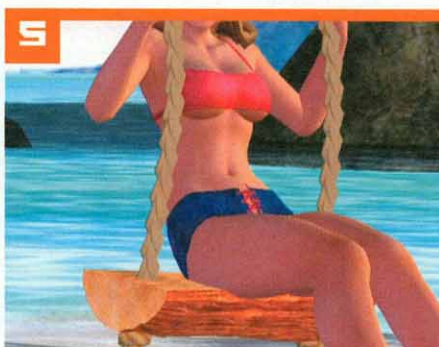
➔ **FEURIG** US-Girl Lisa macht auch im „kleinen Orangen“ eine hervorragende Figur.



➔ **WAFFENSCHN** Tinas Zebra-Look ist brandgefährlich, denn sie trägt sogar Colts.



➔ **ZÜCHTIG** Wie ein braves Schulmädchen präsentiert sich Hitomi im Modell „Milky Way“.



➔ **KNAPP** Mit diesem Outfit sollte Ihre Spielerin keine unüberlegten Bewegungen machen.



➔ **KLASSISCH** Sind Ihnen die Bikinis zu gewagt, dürfen Sie auch auf bravere Badeanzüge zurückgreifen.

„Erhält eine Spielerin das richtige Geschenk, zeigt sie sich im Optimalfall erkenntlich und tritt mit Ihnen an.“

➔ sich zulegen und vor dem Relaxen per Knopfdruck auftragen. Leider dürfen Sie nicht selbst Hand anlegen. Bei der Wahl Ihres Outfits sollten Sie übrigens auf einen nicht gerade unwichtigen Faktor achten. Jede Spielerin hat nämlich ihre ganze persönliche Lieblingsfarbe. Trägt Ihre Spielerin einmal einen Bikini, Hut oder Schuhe in eben dieser Lieblingsfarbe, spielt Sie danach gleich noch motivierter und kraftvoller.

Selbst die größten Shopping-Muffel kommen in *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* nicht an gelegentlichen Einkaufsbummeln vorbei. Sofort nach dem Spielstart gesellt sich zwar vorerst eine Partnerin an Ihre Seite, aber wie das unter Frauen nun mal so ist, hat Ihre Kollegin

urplötzlich keinen Bock mehr auf ein Doppel mit Ihnen. Wollen Sie daraufhin nicht ständig Däumchen drehen, müssen Sie sich eine neue Partnerin suchen. Dies schaffen Sie, indem Sie die materialistisch veranlagten Grazien mit Geschenken überhäufen. Frauen sind aber bekanntlich wählerisch, daher versteht es sich von selbst, dass nicht jede der Damen mit jedem x-beliebigen Geschenk einverstanden ist. Sie sollten also zunächst einen Blick in die Profile der Spielerinnen werfen. Wenn Sie sich dann noch jeden Tag aufmerksam in den verschiedenen Shops umsehen, werden Sie täglich verschiedene Dinge vorfinden, die der einen oder anderen Spielerin gefallen könnten. So interessiert sich Kasumi z. B. für Wahr-

sagerei. Fällt Ihnen in einem Shop also ein Satz Tarot-Karten ins Auge, so zögern Sie nicht und machen der jungen Dame die Freude. Erhält eine Spielerin das richtige Geschenk, zeigt sie sich im Optimalfall erkenntlich und ist bereit, an Ihrer Seite anzutreten. Eine hundertprozentige Erfolgs-garantie gibt es jedoch nicht, so ist das nun mal bei Frauen.

Falls Sie tatsächlich keine Lust auf Sport haben, kann sich Ihre Spielerin auch einfach nur am Pool oder an einem einsamen Strand in der Sonne räkeln. Und hier kommen Voyeure so richtig auf ihre Kosten. Sie haben dabei nämlich jederzeit die Möglichkeit, die Körper der jungen Damen aus mehreren Perspektiven zu betrachten, und können dabei

➔ EONUS INFO

➔ KAVALIER

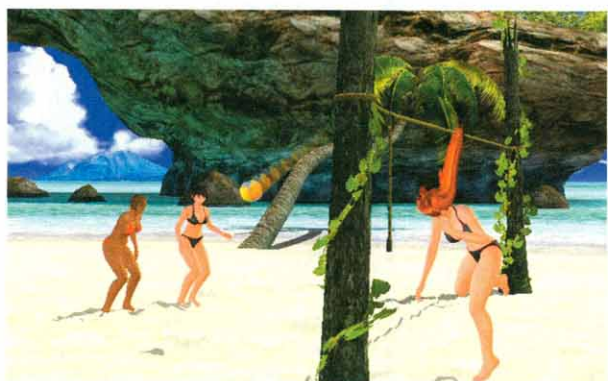
Jeden Abend, wenn Ihre Spielerin ins Hotel zurückkehrt, wird ihr ein Geschenk von Zack zugestellt. Sie können diese Präsente entweder selbst öffnen oder weiterverschenken. Da unpassende Geschenke allerdings für Missstimmung bei einigen Spielerinnen sorgen können, empfehlen wir, Zacks Geschenke zu behalten und selbst zu öffnen.

➔ THE WORM

Zacks englische Stimme wird von niemand Geringerem als von „The Worm“ Dennis Rodman gesprochen. Eine passendere Synchronstimme als den bekannten Basketball-Profi und Ladykiller hätte Tecmo für diese Rolle kaum finden können.

➔ SCHLEIMSPUR

Nur wenn Sie möglichst viele Volleyball-Partien absolvieren, kassieren Sie richtig viel Geld, das Sie wiederum in heiße Strandmode investieren können. Kaufen Sie am besten tagsüber für jede andere Spielerin mindestens ein passendes Geschenk und überreichen Sie dieses abends im Hotel. So finden Sie immer eine Partnerin.



➔ Ob Lisa und Leifang auf Hitomis Schlag noch reagieren können?



➔ Das Volleyball-Feld im Dschungel überzeugt mit satten Farben.



↑ Im Intro geht der Mond gleich zwei Mal auf. Welcher ist schöner?



↑ Noch nie sah ein Sandstrand detaillierter und realistischer aus.

GESCHENKE » Der Gastgeber überhäuft Sie damit.



↑ Bekommen Sie einen neuen Volleyball geschenkt, können Sie diesen während der Matches benutzen.



↑ Vom Beat-'em-up-Klassiker *Dead or Alive 2* hat Zack ein Video in Echtzeit als Geschenk für Sie im Sortiment.



↑ Was Sie mit dieser extravaganten Prototyp-Xbox anfangen können, müssen Sie schon selbst herausfinden.



↑ Was wohl Stefan Raab dazu sagt, wenn er seine geliebte Ukulele plötzlich in diesem Spiel vorfindet?

„Die knackigen Körper der jungen Damen sind traumhaft modelliert.“

» fast schon unverschämt nahe an einige „interessante“ Stellen heranzoomen. Je knapper dabei die Bikinis ausfallen, desto gewagter wird die virtuelle Fleischschau. Knapp bedeutet bei *DOAX* gleichzeitig aber auch teuer, das heißt: Je weniger Stoff ein Bikini hat, desto mehr müssen Sie hinblättern. In Zeiten medialer Reizüberflutung verliert dieses Feature jedoch schnell an Reiz.

Immerhin können Sie Ihre Partien zu drei unterschiedlichen Tageszeiten bestreiten, nämlich vormittags, nachmittags und abends. Je nach Tageszeit unterscheiden sich dabei die Lichtverhältnisse. Die passenden Effekte dazu können sich absolut sehen lassen und gehören mit zu den besten auf der Xbox. Zudem sehen die einzelnen Locations absolut überragend aus, die Farb- und Detailverliebtheit ist wirklich beeindruckend. Beim Anblick der Südseestrände möchte man am liebsten in den Urlaub fliegen. Rein gar nichts zu bemäkeln gibt es auch am Charakterdesign. Dass die ästhetischen Körper der Damen traumhaft modelliert sind, ist längst bekannt. Aber auch die Animationen sind vom Feinsten und sehen realistisch aus. Gleiches gilt für das Ballverhalten.

Zu einem Spiel mit Urlaubs-Ambiente gehört natürlich auch die passende akustische Untermalung, daher bekommen Sie in *DOAX* zahlreiche Sommer-Hits von bekannten Interpreten wie Christina Aguilera und den Spice Girls zu hören. Sogar einen Track von Bob Marley können Sie freischalten. Leider sind die Sprachsamples der Hauptdarstellerinnen während der Matches allesamt in Japanisch gehalten. Noch dazu erinnern die Stimmen eher an Quietscheentchen als an junge Frauen. Und mit der Zeit nervt das Gequake doch ziemlich.



↑ Tinas Block war diesmal erfolgreich.



MANFRED MEINT:

Wie zu erwarten war, lebt *DOAX* in erster Linie von seiner phänomenalen Optik. Vom Gameplay her hat es bei uns jedoch keine Begeisterungstürme ausgelöst. Anfangs ist das Spielprinzip ziemlich unterhaltsam, wird aber sehr schnell eintönig und langweilig. Nichtsdestotrotz ist dem Titel ein gewisser Kultstatus nicht abzuspüren, denn nie zuvor in einem Spiel konnte man leicht bekleideten Bikini-Schönheiten so ungeniert beim Baggern zusehen. Wer's mag ...

GRAFIK

94%

SOUND

82%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- PHÄNOMENALE GRAFIK MIT DETAILLIERTEN CHARAKTEREN UND AREALEN SOWIE REALISTISCHEN ANIMATIONEN
- SCHICKE BIKINIS
- JETZT SCHON KULT



NEGATIV

- PHASENWEISE ÜBERLANGE UND UNREALISTISCHE BALLWECHSEL
- UNÜBERSICHTLICHE KAMERA FÜHRUNG
- WIRD ZU SCHNELL LANGWEILIG
- KEIN VIERSPIELER-MODUS

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

73%

00:00.00 BESTE
0/3 RUNDE

ZEIT 00:00.00
POS. 6/20



↑ Rivalen auf und neben der Rennstrecke: Keiner der 20 Fahrer in den Tourenwagen von Mercedes, Opel oder Audi schenken sich etwas in dem Rennen.

DTM Race Driver ist zurück und es ist besser denn je.

DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT

» KURZ & KNAPP

INHALTLICH WIE
spielerisch aufge-
möbelte Version
des erfolgreichen
PS2-Rennspiels.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: CODEMASTERS

GENRE: RENN Spiel

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE:

WWW.CODEMASTERS.COM/DTMRACEDRIVER

ES IST NOCH KEIN Meister vom Himmel gefallen. Diese Erfahrung musste auch der Möchtegern-Profifahrer Ryan McKane machen. Bevor er nämlich den Sprung in die Tourenwagen-Liga schaffte, verdiente er seine Brötchen als Testfahrer für miese, kleine Teams. In der Rolle von Ryan McKane wollen Sie die

Rennliga nun gehörig aufmischen. Bis Sie jedoch in der obersten Liga mitfahren, ist es noch ein weiter Weg.

Zuallererst müssen Sie eine Testfahrt für ein interessiertes Team bestehen. Wer einigermaßen mit Gas und Bremse umgehen kann, für den dürfte die Probefahrt aber kein Problem sein. Die Testfahrt gegen die Uhr ist nur vor jeder neuen Stufe und nicht bei den einzelnen Meisterschaften erforderlich. Zeigt sich am Anfang nur ein Team von Ihren Qualifikationen begeistert, melden sich nach den ersten Erfolgen bereits mehrere Teams bei Ihnen. Je besser Sie bei den Meisterschaften abschneiden, desto lukrativer die Angebote. Viele Rennställe bieten zusätzlich zum Vertrag noch einen Geldbonus, wenn Sie in der nächsten Meisterschaft den Erzkonkurrenten überrunden, genügend Punkte einfahren oder einfach nur auf dem Treppchen stehen. Hat sich endlich ein Team gefunden, beginnen Sie mit den Rennen in der Super-Sports- »



↑ Bodenkontakt: In der vierten Kameraperspektive sitzen Sie ganz schön tief.



↑ Die Boxenstopps sind voll animiert.



Das Herzstück jedes Rennspiel-Titels sind seine Autos. Bei *DTM Race Driver* stehen original-lizenzierte Wagen aus den einzelnen Rennserien wie Toca oder DTM zur Auswahl. Je nach Meisterschaft dürfen Sie ein anderes Wagenmodell fahren.

1



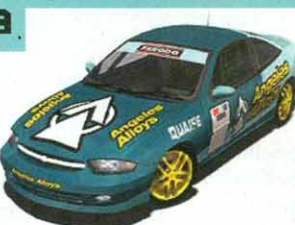
↑ MERCEDES BENZ CLK-DMT: Die Rakete auf vier Rädern hetzt mit mehr als 290 Sachen über den Asphalt.

2



↑ ALFA ROMEO GTV: Auch ein Alfa weiß zu entzücken. Mit dem normalen Alfa hat die Rennkarre aber nicht mehr viel zu tun.

3



↑ CHEVROLET CAVALIER Z24: Mit so viel PS kann man dem Charme des Amerikaners nur schwer widerstehen.

4



↑ SUBARU IMPREZA WRX: Der mit Vier-
radantrieb ausgestattete Japaner ist ein
wahres Kraftpaket unter den Rennwagen.

5



↑ MG LOLA EX 357 LE MANS: Für den
Flitzer müssen Sie hart arbeiten. Den gibt
es erst in der Elite Championship A.



↑ Unglaublich realistische Blech- und Mechanikschäden sind mit dem ausgeklügelten FEM-Schadensmodell möglich.

„Auf dem Weg zur Meisterschaft werden die Anforderungen an Fahrer und Auto höher.“

» Gruppe. Sechs Meisterschaften mit je sechs Rennen plus Eintagesveranstaltungen gilt es zu meistern. Als Belohnung springen Punkte sowie Preisgelder heraus. Neben ordentlich Kohle und einer guten Platzierung gibt es aber einen weitaus größeren Anreiz, möglichst weit oben in der Rangliste zu landen. Bevor Sie in die nächste Stufe, die Power-Racing-Gruppe oder in die Lola-World-Championship-Liga aufsteigen dürfen, müssen Sie erst ein bestimmtes Soll an Punkten erfüllen. In der Super-Sports-Gruppe ist das Punktesammeln dank der vielen Rennen noch relativ einfach. Eine Stufe weiter läuft das Ganze aber nicht mehr so locker ab. In nur noch vier Meisterschaften und ein paar Single Day Events müssen Sie genügend Rennen gewinnen, um noch eine Chance auf die Welt-

meisterschaft zu haben. Gar nicht so einfach, zumal die Ansprüche in der Power-Racing-Gruppe höher sind. Die PS-starken Boliden gilt es erst einmal zu bändigen und Rennstrecken wie der Norisring sind auch nicht gerade für Sonntagsfahrer geeignet.

Damit Sie auch wirklich das Optimum aus den leistungsstarken Mobilen herausholen, sollten Sie sich vor dem Rennen ausgiebig mit den Wageneinstellungen wie Andruck, Federung oder Stabilisator beschäftigen. Das Fein-Tuning wirkt sich merklich auf die Fahrphysik und im Endeffekt auf Ihre Platzierung aus. Eine realistische Fahrphysik und besonders ein echtes Fahrgefühl sind bei vielen Rennspielen das Sorgenkind. *DTM Race Driver* bleibt aber auch in dieser Disziplin gekonnt in der Spur. Die Fahrphysik wie



↑ Direkt nach dem Start ist das Feld in den ersten Kurven meist noch eng zusammen.

BONUS INFO

» GLÜCKSZAHL 13
Im Karrieremodus nehmen Sie an 13 verschiedenen Meisterschaften, darunter die Deutsche Tourenwagen Masters, die Toca Tour, die American All Stars und der Alfa GTV Cup, teil. Zusätzlich werden Sie von Werbeträgern noch zu Eintagesveranstaltungen eingeladen.

» TRAILER
Außer Multiplayer, Freiem Rennen oder Zeitfahren gibt es neben dem Karrieremodus auch noch Trailer zu weiteren Codemasters-Titeln wie beispielsweise *Colin McRae Rally 3*.



Das schlechte Wetter beeinflusst spürbar die Straßenlage der PS-Boliden.

„Die anderen Fahrer lassen kein gutes Haar an Ihnen.“



Zeit für die Storyline bleibt immer.

» auch das Geschwindigkeitsgefühl sind exzellent umgesetzt und kommen absolut realistisch rüber.

Ebenfalls ganze Arbeit haben die Entwickler bei der Gegner-KI geleistet. Die Mitstreiter scheuen nicht davor zurück, jedes erdenkliche Mittel einzusetzen, um Sie von der Strecke zu drängen. Die KI ist außerdem so angelegt, dass Sie durch gut getimte Boxenstopps und fehlerfreies Fahren einen realistischen Vorsprung herausfahren können. Jedes Fahrzeug steuert sich zudem komplett anders. Insgesamt bietet DTM Race Driver eine vorzügliche Auswahl an Rennkarossen, bei denen jeder Auto-

lizierten Touren- und Rennwagen wie Mercedes CLK, Viper GTS oder Subaru Impreza WRX dürfen Sie Platz nehmen. Natürlich versteht es sich, dass Sie in jeder Meisterschaft nur für einen Rennstall, also auch nur ein Automodell fahren. Im Laufe Ihrer Karriere werden Sie nach jeder Meisterschaft von einem Top-Fahrer der Liga zu einem Duell eingeladen. Gewinnen Sie das Rennen, werden Sie mit einem Preisgeld und dem Wagen des Besiegten belohnt. Die gewonnenen Fahrzeuge aus den Herausforderungen stehen ab sofort nun im Einzelspielermodus Freestyle zur Verfügung. Sollte Ihnen der Karriere-

BONUS INFO

CRASHTEST

Ein Glanzstück von DTM Race Driver ist das realistische Schadensmodell FEM (Finite Element Modelling). Die FEM-Engine erlaubt spektakuläre Deformationen der Autos. Allerdings wirken sich nur schwerwiegende Schäden wirklich auf das Handling der Fahrzeuge aus.

REALITÄTSSINN

Neben den fiktiven Fahrern im Storymodus treten Sie bei den Meisterschaften auch gegen echte Profis aus den Rennserien wie Bernd Schneider, Dan Eaves, Marcel Fässler oder Michael Bartels, Ex-Lover von Ex-Tennis-Ass Steffi Graf, an.

BOXENSTOPP

Boxenstopps sind bei Rennen über fünf Runden nicht nur nötig, sondern auch vorgeschrieben. Andernfalls werden Sie disqualifiziert. Auf die Boxenluder bei den voll animierten Stopps warten Sie aber vergeblich.

4 GEWINNT NICHT

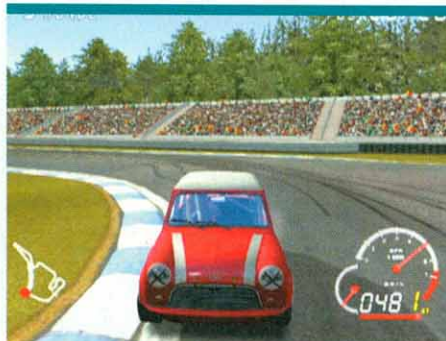
Multiplayer schön und gut, aber im Vierspieler-Splitscreen-Modus wird's reichlich unübersichtlich. Die Grafik lädt auch nicht gerade zu Luftsprüngen ein, aber wenigstens spielt sich der Mehrspielermodus recht flüssig.

ZWEIKAMPF » Wer gewinnt das schicke Auto?

Nach jeder Meisterschaft werden Sie von einem Profifahrer der Liga zu einem Rennen herausgefordert. Gewinnen Sie, dürfen Sie den Wagen behalten und bekommen obendrein noch ein Preisgeld ausbezahlt.



Die Pro Race Driver Map zeigt Ihnen die Standorte der erfolgreichsten Fahrer der Serie. Nach jeder Meisterschaft werden Sie von einem Profi zu einem kleinen Duell herausgefordert.



Kurios: In einem der ersten Rennen, zu denen Sie eingeladen werden, dürfen Sie mit einem Mini Cooper über eine Hochgeschwindigkeitsstrecke in England tuckern.

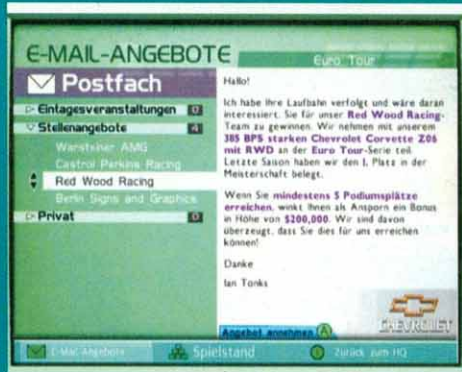


Der Cerbera ist da schon ein ganz anderes Kaliber. Gasgeben und richtiges Bremsen will mit dem PS-Monster geübt sein, ansonsten hängt Sie der Rivale ab in der nächsten Kurve ab.

HAUPTQUARTIER Von hier hat Ryan McKane ständig seine Karriere im Überblick.



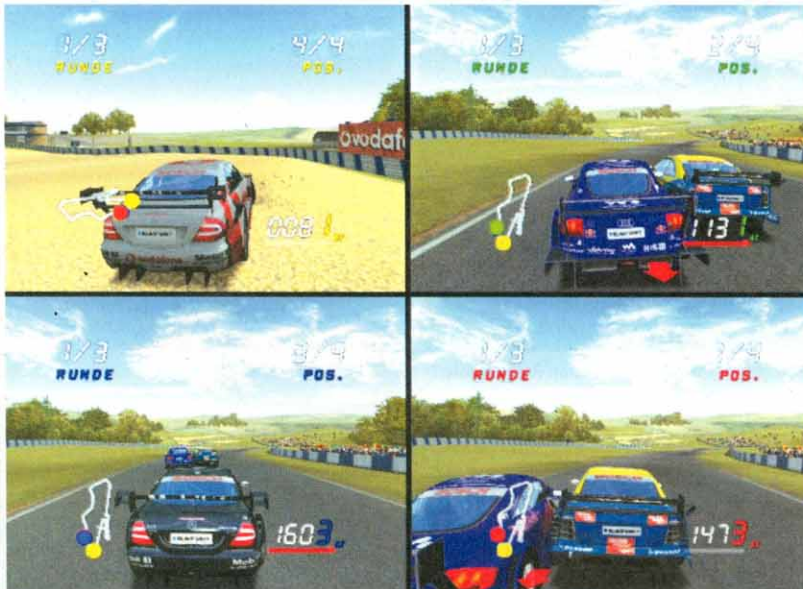
↑ Zwischen den Rennen managen Sie die gesamte Laufbahn via PC in Ryans Büro. Von hier aus haben Sie auch Zugriff auf die Pro Race Driver Map.



↑ Nach jeder Meisterschaft melden sich je nach Ihrer Platzierung interessierte Rennställe. Hier will Sie Red Wood Racing für die Euro Tour unter Vertrag nehmen.



↑ Wie viele Punkte Ihnen für den Aufstieg in die nächste Stufe fehlen oder wie viel Geld Sie bereits eingenommen haben, können Sie hier nachlesen.



↑ Im Vierspieler-Splitscreen-Modus heißt es Augen zusammenkneifen und durch.

„Im Vergleich zu der PS2-Version hat sich einiges verändert.“

» Ihnen einfach mal der Sinn danach stehen, alle Fahrzeuge in Ruhe zu testen, dann haben Sie im Freien Rennen oder im Multiplayer-Modus die Möglichkeit, mit allen freigeschalteten Autos auf den insgesamt 38 internationalen Strecken über die Piste zu brettern.

DTM Race Driver für die Xbox hieß nicht *Director's Cut*, wenn sich im Vergleich zu der PS2-Version nicht einiges getan hätte. Bei der Xbox tummeln sich im Gegensatz zu der PS2 nun gleichzeitig 20 anstelle von 14 Fahrzeugen und das ohne Performance-Einbrüche. Teams wie auch Autos wurden der laufenden Rennsaison angepasst und auf den aktuellen Stand gebracht. Das sowieso schon umfassende Schadensmodell wurde ebenfalls überholt und erweitert. Ob Stoßstangen, Heckspoiler, Türen oder Motorhauben, alles kann an den Flitzern demoliert oder abgefahren werden. Zusätzlich wurde der Schwierigkeitsgrad

etwas hochgeschraubt, damit auch alte Hasen im Renngenre gefordert werden. Die Grafik-Engine sowie die Wettereffekte haben zwar desgleichen eine Generalüberholung erfahren und die Wagen sehen auch atemberaubend aus, für Xbox-Verhältnisse hätte die Hintergrundgrafik aber einen Tick besser aussehen können.

Mehr Aufmerksamkeit als die Optik ist dem Sound zugekommen. Für die erstklassige Akustik haben die Entwickler sich die originalen Fahrzeuge geschnappt und in einem aufwendigen Verfahren die Motorengeräusche aufgezeichnet. Dementsprechend überzeugend hört sich das Ganze dann auch an. Von der Vertonung der Zwischensequenzen kann man das leider nicht behaupten. Der deutsche Sprecher von Ryan McKane klingt die meiste Zeit über recht gelangweilt. Wer will, kann jedoch auf die bessere englische Sprachausgabe umstellen. 



↑ Wie romantisch: Der untergehenden Sonne entgegen fahren.



JANINA MEINT:

Okay, grafisch ist *DTM Race Driver* wenn man die Hintergrundgrafik betrachtet keine Bombe und reizt auch nicht die Leistung der Xbox voll aus. Spielerisch schlägt der Titel aber ein wie eine Granate. Das Fahrverhalten der pfeilschnellen Karren ist gekonnt in Szene gesetzt, das Schadensmodell klasse, die Motorengeräusche kommen realistisch rüber und die Rennen sind dank angepasster Gegner-KI unglaublich motivierend. Wer bei diesem tollen Renntitel nicht zugreift, ist selber schuld.

GRAFIK

84%

SOUND

82%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- MOTIVIERENDER STORYMODUS
- FANTASTISCHES FAHRVERHALTEN
- TOLLES SCHADENSMODELL
- REALISTISCHE MOTORENGERÄUSCHE

NEGATIV

- LANGWEILIGE HINTERGRUNDGRAFIK
- LANGWEILIGE DEUTSCHE SYNCHRONISATION



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

87%



↑ Schöne Autos, jede Menge Staub sowie halsbrecherische Fahrten sind die Zutaten für eines der besten Rallyespiele.



↑ Sonne wie auch Regen behindert die Sicht.



↑ Eine malerischen Streckenführung.



↑ Im Replay sind die Autos doppelt so schön.

Es darf wieder jenseits der Straße gefahren werden. Infogrames startet mit V-Rally 3 zum Angriff auf den Rallyemeister Colin McRae.

V-RALLY 3

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: INFOGRADES

GENRE: RENNPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.V-RALLY.COM

KURZ & KNAPP

STARTEN SIE in dem arcade-lastigen Rennspiel von Infogrames eine erfolgreiche Rallyekarriere.

Rallye-Altmeister und bisher ungeschlagener König im Offroad-Genre auf der Xbox *Colin McRae Rally 3* muss sich in Acht nehmen. Knapp ein halbes Jahr nach Veröffentlichung des Genreprimus erscheint nun ein weiterer, alteingesessener Rallyetitel für die Xbox. Wie auch schon *Colin McRae* hat *V-Rally 3* bereits vorher einen Stopp auf der PS2 gemacht.

Fans der Rallye-Serie erwartet glücklicherweise keine lieblose Umsetzung des erfolgreichen Titels, sondern eine neu überarbeitete Version. Verbessert wurde vor allem das Handling der Fahrzeuge, was dies doch einer der größten Kritikpunkte an der PS2-Version. Die verschiedenen Modi wurden jedoch beibehalten. Herzstück von *V-Rally 3* ist immer noch der V-Rally-Modus. Hier beginnen Sie eine Laufbahn als

Rallyefahrer. Nach Namensgebung, Fahrerwahl und Nationalität müssen Sie sich anhand von vorgegebenen Kriterien wie Moral, Zuverlässigkeit, Leistung und Budget für ein Rennteam entscheiden. Die Auswahl will gut überlegt sein, denn es gibt sehr wohl Unterschiede, was die Fahreigenschaften der Autos angeht. Ein Peugeot hat beispielsweise deutlich mehr unter der Haube als ein VW Polo.

Nicht nur Sie, auch die Teams überlegen sich die Wahl ihres Fahrers mitunter sehr genau. Bei vielen der großen Marken wie Citroen müssen Sie die Testfahrt gleich beim ersten Mal schaffen, sonst ist Sense. Andere Teams – wie beispielsweise Volkswagen – bieten Ihnen selbst dann noch einen Vertrag an, wenn Sie den Wagen schon dutzende Male vor den nächsten Baum gesetzt oder einen Abhang hinuntergefahren haben. Haben Sie nach glücktem Test- >>>

BONUS INFO

» REISE UM DIE WELT
Auf unzähligen Strecken in insgesamt sechs Ländern brettern Sie durch die Pampa. Zur Auswahl stehen Finnland, Deutschland, Schweden, England, Korsika und Kenia.

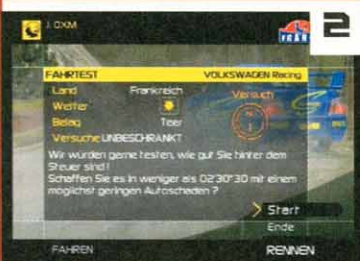
» GEISTERFAHRER
Ganz alleine auf der Strecke sind Sie im Zeitrennmodus nicht unterwegs. Neben der Uhr fahren Sie auch noch gegen einen Ghost. Je näher Sie dem Geisterfahrer aber kommen, desto mehr verschwimmen seine Konturen.

KARRIEREGEIL >>> So starten Sie eine Laufbahn.

BEVOR SIE IM V-RALLY-MODUS eine Laufbahn als Profi-Rennfahrer starten können, müssen Sie einiges über sich ergehen lassen. Zuerst sollten Sie sich aber gut überlegen, bei welchem Team Sie einen Vertrag unterzeichnen.



↑ Zuerst bekommen Sie ein Angebot von einem interessierten Team ...



↑ ... das Sie dann zu einer Testfahrt auf einer recht einfachen Strecke einlädt ...



↑ ... und im Erfolgsfall einen Vertrag anbietet. Nun kann die Rallye starten.



↑ Die verdreckte Windschutzscheibe begrenzt die Sicht.



↑ Die Effekte sind zwar nicht die besten, aber ganz okay.



↑ Die Rallye-Autos sind hart im Nehmen. Auch schräg an der Kursbegrenzung zu fahren, ist kein Problem.

>>> rennen schlussendlich einen Platz als Fahrer gefunden, steht Ihrer Karriere nichts mehr im Weg. Die erste Rallyesaison der 1,6-L-Klasse findet in vier Ländern mit je fünf Etappen zu unterschiedlichen Jahreszeiten statt.

Auf jeder Strecke herrschen andere Bedingungen und Wetterverhältnisse. In England dürfen Sie mit viel Nebel, Regen und schlammigen Querfeldeinstrecken rechnen, in Schweden sind Sie nur auf Eis und Schnee unterwegs. Gerade hier sollten Sie sich mit den Setups Ihres Wagens vor jedem Rennen beschäftigen. Nicht nur das Wetter, auch fies platzierte Hindernisse wie in

die Fahrbahn ragende Bäume, Steine oder Holzschelte machen Ihnen das Fahrerleben schwer. Besonders gemein, aber auch realistisch, sind Fahrten gegen die untergehende Sonne oder bei Nebel. Hier ist die Sichtweite auf ein paar Meter beschränkt und Sie müssen sich blind auf Ihren Kopiloten und dessen Ansagen verlassen. Dieser macht auch in den meisten Fällen schön brav seinen Job, nämlich Kurven und Kuppeln ansagen. Bei einem besonders destruktiven Fahrstil Ihrerseits vergisst der Beifahrer jedoch schon mal seine gute Erziehung und fängt hemmungslos an zu fluchen. Ein schlechter Fahrstil >>>



↑ Mit staubigen und trockenen Strecken müssen Sie in Afrika rechnen.



↑ Der Streckenverlauf ist bei Schnee nicht immer einfach auszumachen.

NACH DEM RENNEN IST VOR DEM RENNEN » Was Sie alles beachten müssen.



↑ **STOPP** Nach jedem Rennen ist als Erstes ein Stopp in der Werkstatt fällig. Nicht immer reicht aber die Zeit, den Wagen komplett zu reparieren.



↑ **INFO** Vor dem Rennen sollten Sie sich unbedingt über die nächste Etappe, deren Verlauf sowie den Bodenbelag und das Wetter informieren.



↑ **SETUP** Hier haben Sie die Gelegenheit, an den Wageneinstellungen etwas zu ändern. Das richtige Feintuning kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.



↑ **FAHREN** Zu guter Letzt dürfen Sie an den Controller-Einstellungen wie Gaspedal-, Brems- und Lenkempfindlichkeit und Schaltung herumspielen.

„V-Rally 3 wurde noch einmal grafisch aufpoliert.“

» vergrößert nicht nur Ihren Mitfahrer, sondern hat auch Auswirkungen auf das Auto. Haben Sie das gute Stück in einem Rennen ohne einen Boxenstopp dazwischen so richtig zerlegt, können Sie die nächste Fahrt eigentlich gleich aufgeben. Aufgrund des hervorragenden Schadensmodells, das sich merklich auf die Fahrphysik auswirkt, haben Sie gegen die harte Konkurrenz kaum noch die Chance, auf einem der vorderen Ränge zu landen. Dieses Feature ist den Entwicklern wirklich gut gelungen.

Kämpfen Sie sich trotz schwieriger Streckenlage und unnachgiebiger Gegenspieler auf einen der vorderen Ränge, zeigen sich konkurrierende Rennteams bereits schon vor Ablauf Ihres Vertrages an Ihnen interessiert. Es lohnt sich sowieso, zwischen den Rennen einen Blick in Ihr Postfach zu werfen, denn neben den Mails von anderen Teams finden Sie dort auch Hassbotschaften Ihrer Konkurrenten.

Neben dem V-Rally-Modus gibt es noch die Quick Races, die Sie entweder alleine oder mit bis zu vier Spielern fahren können.

Die Multiplayer-Option bietet aber lediglich die beiden Modi Zeitfahren und Challenge und keine Splitscreen-Rennen. Beim Challenge-Modus wurde leider auf ein Schadensmodell verzichtet.

Die Grafik kann sich mit der von *Colin McRae Rally 3* messen, ist aber längst nicht so gut wie das optisch brillante *Rallisport Challenge*. Sehen lassen kann sich *V-Rally 3* trotzdem, zumal die Eden Studios der Xbox-Version noch mehr Effekte und Grafikdetails spendiert haben als der PS2-Version.

BONUS INFO

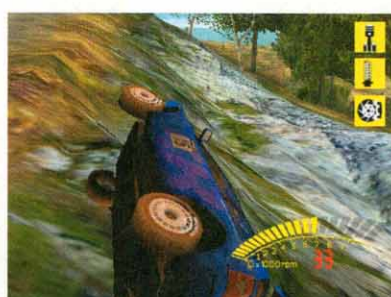
» **WER WAGT, GEWINNT**
Selbstverständlich werden Sie von Ihrem Rennteam nicht ganz umsonst gesponsert. Das Team erwartet von Ihnen die Erfüllung eines Saisonziels, beispielsweise eine Platzierung unter den ersten 10 oder eine Verbesserung des letzten Ergebnisses. Nur wer eine gute Platzierung vorweisen kann, wird auch weiter beschäftigt.



↑ Und tschüss. Hier verabschiedet sich gerade die komplette hintere Stoßstange.



↑ Viele Ausrutscher enden häufig am Baum.



↑ Dieser Unfall bedeutet das Ende für Sie.



JANINA MEINT:

V-Rally 3 hat das gleiche Problem wie *Colin McRae Rally 3*. Beide Spiele bieten zwar enormen Spielspaß, können aber aufgrund der PS2-Herkunft grafisch nicht ganz überzeugen. Spielerisch punktet der Titel von Infogrames aber auf ganzer Linie. Wegen der vereinfachten arcadeartigen Handhabung der Wagen finden sich selbst Amateure im Rallyegenre sehr schnell zurecht, was nicht zuletzt auch an dem ungemein motivierendem V-Rally-Modus mit den abwechslungsreichen Strecken liegt.

GRAFIK	80%
SOUND	75%
MULTIPLAYER	*****
XBOX LINE	NICHT MÖGLICH

POSITIV	- DETAILLIERTES SCHADENSMODELL - GUTES FAHRVERHALTEN - ABWECHSLUNGSREICHE STRECKEN
NEGATIV	- MANGEL AN UNTERSCHIEDLICHEN SPIELMODI - SCHLICHTE OPTIK

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

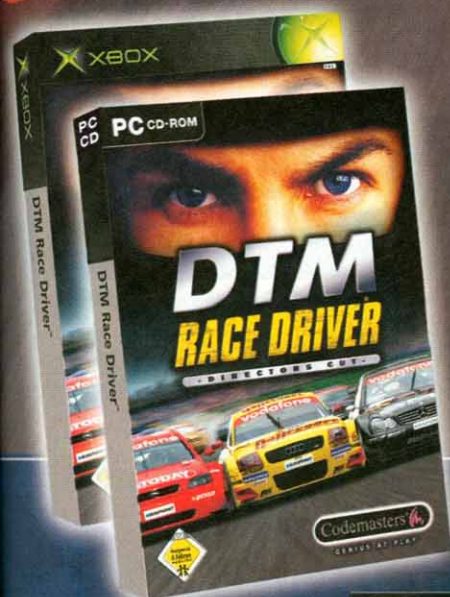
85%

DTM RACE DRIVER™

- DIRECTORS CUT -



Racing.
Made in Germany.



POWERED BY
gamespy



**PC
CD**



Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit realistischer Fahrphysik, spektakulärem Schadensmodell und 20 drängelnden Autos auf der Strecke. Ausgefeilt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 Original-Rennserien mit sämtlichen Wagen und mehr als 35 Strecken können gefahren werden, darunter die TOCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt...

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

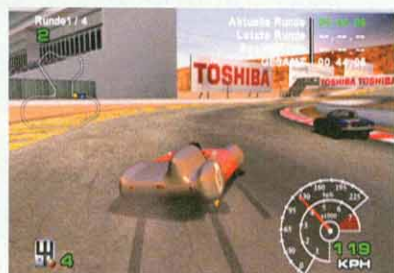
© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of ITR e.V. All copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or liveries featured in relation to the game are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. All rights reserved. "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



↑ Englische Autos für die Londoner Rennstrecke. Besser und authentischer geht's doch gar nicht.



↑ Schubsen und Rasen – alles ist erlaubt.



↑ Rennautos brechen sehr schnell aus.



↑ Da hebt er ab, der Lotus-Formel-1-Wagen.

Wo Lotus draufsteht, ist noch lange nicht das gleiche Qualitätsmaß drin.

LOTUS CHALLENGE

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: THQ

GENRE: RENNPIEL

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-2

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

RENNPIEL MIT authentischen Autos aus der englischen Sportwagen-schmiede Lotus.

ENTWICKLER VON Rennspielen müssen sich derzeit schon etwas einfallen lassen, um sich nicht dem Vorwurf der Innovationslosigkeit auszusetzen. Manche Entwickler versuchen es mit einem Story-Modus, andere ködern mit lizenzierten Autos und Strecken, während wieder andere auf technisch brillante Performance setzen. Xicat Interactive versucht gleich alle drei Aspekte

in *Lotus Challenge* unterzubringen. Den Story-Modus gibt's jedenfalls neben den üblichen Modi wie Meisterschaft oder Einzelrennen. Hier schlüpfen Sie in die Rolle der Fahrer Dirk oder Christiane und müssen verschiedene Herausforderungen meistern.

Dieser Modus bietet zwar die meiste Abwechslung, aber auch das größte Ärgernis. Wie seinerzeit das PS2-Spiel *Stuntman* von Infogrames wird der Spieler genötigt, diverse Stunts, Rennen und Fahrmanöver zu absolvieren, die ihn mehr als einmal fluchend und schimpfend um Fassung ringen lassen. Wer aber die Events und Herausforderungen im Einzelspielermodus freischalten will, dem bleibt nichts anderes übrig, als sich zähneknirschend wieder und wieder die Beleidigungen des Stuntkoordinators gefallen zu lassen. Je mehr Versuche man für einen Stunt benötigt, desto wüster werden die Beschimpfungen und desto frustrierter wird der Spieler. Dem versucht das Spiel mit hilfreichen Tipps und ausführlichen Beschreibungen entgegenzuwirken. Doch selbst wenn man die Anweisungen



↑ Mit nur zwei Fahrern will nicht so richtig Spielspaß aufkommen.



↑ Gleich kracht's. Auf die Oldtimer wird keine Rücksicht genommen.

STUNTMAN Oder wie treibe ich den Spieler an den Rand der Verzweiflung.

ZWISCHEN DEN NORMALEN RENNEN müssen Christiane oder Dirk auf Events und bei Stunts ihr Können beweisen. Für den Spieler ein nervenaufreibendes Unterfangen, denn die wenigsten Stunts klappen gleich beim ersten Versuch.



↑ Kuriose Spielmodi: Hier müssen Sie mit dem Auto beim Elfmeterschießen gegen Italien gewinnen. Torwart und Torschütze wechseln sich nach jedem Versuch ab.



↑ PR-Arbeit kann verdammt schwer sein. Springen Sie zur Zufriedenheit des johlenden Publikums in Florida über drei Busreihen. Das Timing muss dabei genau stimmen.



↑ Ein noch recht einfacher Stunt. Für einen Brimstone-Reifen-Werbespot sollen Sie auf einer Bohrinselform mit dem Auto ein paar Runden drehen, bis die Reifen qualmen.

BONUS INFO

» **RASENMÄHER**
Die Motorengeräusche der Formel-1-Autos hören sich eher wie Rasenmäher als Hochgeschwindigkeitsautos an. Auch das Quietschen und Scharren bei Zusammenstößen ist nicht gerade glaubwürdig.

» **SELBST IST DER FAHRER**
Im Modus Herausforderung müssen Sie bei den Stunts manuell schalten. Der richtige Umgang mit der Gangschaltung wird Ihnen vorher beigebracht. Die Rennen zwischendurch fahren Sie aber ganz normal mit Automatik.

„Größtes Manko an Lotus Challenge ist die ungenaue Steuerung.“

» buchstabengetreu umgesetzt, ist der Erfolg noch lange nicht garantiert. Oft sind die Angaben zu schwammig formuliert oder stimmen schlichtweg nicht.

Zu guter Letzt gibt es wie bei jedem Rennspiel auch einen Multiplayer-Modus. Mit maximal zwei Spielern kann man aber schlecht von einer gelungenen Mehrspielerfunktion sprechen. Dafür versucht Lotus in anderen Bereichen wie Streckenumfang und Fahrzeugauswahl zu punkten. Mit 38 verschiedenen Lotus-Fahrzeugen kommt Lotus Challenge nicht ganz an den Umfang von World Racing heran, die Auswahl an Klassikern,

Sportwagen oder Concept-Cars ist jedoch mehr als zufriedenstellend, vor allem da sich die Fahrphysik der Modelle spürbar unterscheidet. Leider wurde die Steuerung sehr unglücklich umgesetzt. Manche Autos kommen bei der geringsten Bewegung des Ministicks ins Schleudern, während andere wie ein Stein auf der Fahrbahn liegen.

In solchen Situationen helfen auch die Fahrhilfen wie ABS oder Traktionskontrolle wenig. Sollte dann Ihre Karre beim nächsten Fahrfehler die Wand oder einen Mitstreiter küssen, gibt es immerhin ein paar Blechschäden zu bestaunen. Wie die regulierbaren Fahrhilfen (keine, Standard,

alle) kann man auch den Grad der Beschädigung (keine, minimal, normal) einstellen. Große Auswirkungen auf die Fahrbarkeit der englischen Boliden hat das Schadensmodell jedoch nicht. Insgesamt bietet Lotus Challenge hinsichtlich der grafischen Präsentation nicht gerade das Gelbe vom Ei. Die Texturen der Fahrer sind derart miserabel, dass man fast das Gefühl hat, eine Gummipuppe säße hinter dem Lenkrad, und das Leveldesign ist enttäuschend unspektakulär, von den Effekten gar nicht zu reden. Einzig die Autos sind ganz nett anzusehen, obwohl Sie auch hier keine „Over the top“-Grafik erwarten dürfen.



↑ Die Flitzer sind auf Hochglanz poliert.



↑ Der Franzose fährt ohne Reifen noch mit.



↑ In der Cockpit-Ansicht rasen Sie mit nur wenigen Zentimeter Abstand über den Asphalt.



JANINA MEINT:

Alles an Lotus Challenge wirkt irgendwie halbherzig. Grafik wie auch Sound können nicht so recht überzeugen, und bei der miserablen Steuerung will einfach kein Fahrgefühl aufkommen. Einziger Lichtblick: der motivierende und abwechslungsreiche Story-Modus. Die meisten Stunts machen jede Menge Spaß, auch wenn der Frustrationsfaktor hoch ist. Dennoch werden sich wohl nur Fans der Automarke Lotus angemessen unterhalten fühlen. Allen anderen sei zu einem besseren Rennspiel geraten.

GRAFIK
70%

SOUND
55%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- STORY-MODUS
- ABWECHSLUNGSREICH



NEGATIV

- GRAUENVOLLE STEUERUNG
- SCHLECHTER SOUND
- NUR 2 SPIELER MULTIPLAYER

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

60%



↑ Selbst auf sinkenden Luxusdampfern müssen die Darsteller ihre akrobatischen Kampfsportkünste unter Beweis stellen.

Treten Sie in die Fußstapfen der Kampfsport-Legende Bruce Lee und werden Sie zum Filmstar!

KUNG FU CHAOS

KURZ & KNAPP

SCHLÜPFEN SIE in die Rolle eines Kampfsportlers und werden Sie der Hauptdarsteller in einem Kung-Fu-Revival.



VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFO

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: BEAT 'EM UP

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 6

SPIELER: 1-4

TERMIN: 11. APRIL 2003

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE/KUNGFUCHAOS

EVERYBODY WAS Kung Fu Fighting, those kids were fast as lightning – mit diesen legendären Zeilen beginnt ein bekannter Song der 70er-Jahre. Eine passendere Titelmelodie hätten sich die Microsoft Game Studios für ihren neuesten Xbox-Spross *Kung Fu Chaos* kaum sichern können, denn die schrulligen Charaktere schlagen tatsächlich zu wie der Blitz.

Besonders in den 70ern erfreuten sich Kung-Fu-Filme großer Beliebtheit. In erster Linie war es Bruce Lee, der dafür verantwortlich zeichnete. Selbst heute haben diese Filme mit dem kultigen B-Movie-Flair noch etliche Anhänger. Freunde

dieses Genres dürften sich über *Kung Fu Chaos* ganz besonders freuen, immerhin können sie nun aktiv an der Entstehung eines dieser Kampfsport-Spektakel mitwirken. Regisseur Shao Ting will nämlich den gleichnamigen Film auf die Leinwand bringen. Ihre Aufgabe ist es, in die Rolle eines von acht skurrilen Charakteren zu schlüpfen und Szene für Szene abzdrehen. Die jeweils nächste Episode erreichen Sie aber nur dann, wenn sich Ihre Vorstellung tatsächlich als Hollywood-reif erweist. Ihre Leistung wird im Anschluss einer Szene mit Sternen bewertet und nur wenn Sie mindestens drei Stück davon ernten, schalten Sie die nächste Sequenz frei. Über Ihr Abschneiden entscheiden dabei mehrere Faktoren. Je mehr und je spektakulärer Sie Ihre Gegner besiegen, desto begeisterter ist Ihr Regisseur. Sie können Ihre Gegner allerdings noch so grandios vermöbeln, geben Sie selbst den Löffel ab, ist Feierabend. Pro Szene stehen Ihrer Hauptfigur aber immerhin fünf Leben zur Verfügung.

Die einzelnen Filmsequenzen tragen so illustre Titel wie „Das Gute, das Böse und die hässliche Prinzessin“, bieten hervorragende Abwechslung und sind in insgesamt 27 Haupt- und Kurzfilme unterteilt. In erster Linie müssen Sie



↑ Auch auf einem Floß geht's zur Sache.



↑ Korrektes Verhöhnern will gelernt sein.



↑ Der Ninja schleudert seine Wurfmesser.



↑ Diesen Klingen sollten Sie nicht zu nahe kommen.



↑ Die Kulissen zeigen nicht mit liebevollen Details.



↑ Kampf dem Ninja-Hasen. Die Prinzessin zittert im Käfig.



↑ Über Schalter lassen sich Fallen betätigen.

„In puncto Gameplay setzt KFC auf die drei Faktoren schlagen, blocken, verhöhnern.“

» sich dabei jeweils einer Gegnerschar erwehren, während der Hauptfilme wandern Sie obendrein durch eine animierte und interaktive Kulisse, ehe Sie am Ende einem Kung-Fu-Meister gegenüberstehen.

In puncto Gameplay setzt *Kung Fu Chaos* auf die drei Faktoren schlagen, blocken, verhöhnern. Zum Schlagen stehen Ihnen verschiedene simple Knopf-Kombinationen zur Verfügung, die Sie sich leicht merken können. Wollen Sie jedoch in jeder einzelnen Filmszene das optimale Ergebnis von fünf Sternen erzielen, müssen Sie Ihre Kontrahenten nach einem

Niederschlag verhöhnern. Schaffen Sie dies dreimal hintereinander, lädt sich eine Anzeige auf und Sie können pro Darsteller eine knallharte Spezial-Aktion zeigen, die jedes Kampfareal problemlos leer fegt und jeden Gegner umhaut.

Obwohl Ihre Akteure wirklich zahlreiche Techniken in Form von Combos auf Lager haben, ist deren Ausführung mitunter nur sehr schwer möglich, da sich häufig viel zu viele Gegner auf dem Bildschirm tummeln und der Spielraum für die einzelnen Aktionen nicht vorhanden ist. In so einer



BONUS INFO

» ABWECHSLUNG Neben dem Hauptmodus dürfen Sie sich an diversen anderen Wettbewerben versuchen. In der „Miniserie“ müssen Sie je nach Charakter unterschiedliche Abenteuer bestreiten, im „Kampfspiel“ geht es nur ums Prügeln, entweder alleine oder im Team mit bis zu drei realen Gegnern. Zudem können Sie eine kleine „Meisterschaft“ austragen, bei der in mehreren Wettbewerben ein unangefochtener Kung-Fu-Champion ermittelt wird.

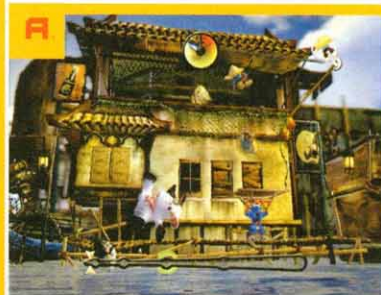


↑ Nach der Kollision mit dem Eisberg können Sie die Eisbrocken auf Gegner schleudern.

KURZFILME »

Mini-Games sind out, heutzutage spielt man knackige Kurzfilme.

» ZWISCHEN DEN HAUPTSZENEN des Spiels erwarten den Spieler kleinere Zwischenspielen, manche davon sind im Multiplayer-Modus auch zu viert spielbar.



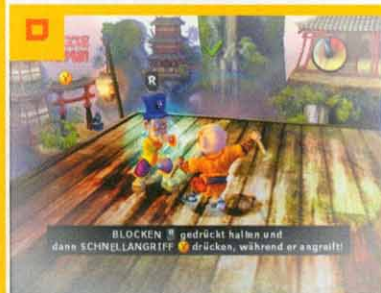
↑ In „Eine Frage der Stuntman-Ehre“ müssen Sie aus einem Gebäude stürzende Stuntmänner auffangen. Nehmen Sie sich vor der schweren Kuh in Acht.



↑ Beim „Wasserwirbel“ dürfen Sie sich von der rotierenden Achse nicht von Ihrem Holzpflock stoßen lassen. Wer am längsten steht, erntet die beste Kritik.



↑ „Vier Stangen und eine Prinzessin“ lautet der Name der Szene, „Werfen Sie Prinzessin wie heiße Kartoffel!“ die klare Arbeitsanweisung dazu.



↑ „Die Kunst des schnellen Hiebs“ ist eine Trainingsszene, in der Sie auf einer nebligen Plattform gezeigt bekommen, wie schnelle Konterangriffe funktionieren.

WUNDERKRÄFTE » Kein Prügelspiel kommt ohne Spezial-Attacken aus.

JEDER KÄMPFER UND JEDE KÄMPFERIN hat einen eigenen Kampfstil und eine besonders spektakuläre Aktion im Repertoire. Diese können Sie aber erst dann zum Einsatz bringen, wenn Sie einen Gegner dreimal hintereinander erfolgreich verhöhnt haben und Ihr Charakter daraufhin zu leuchten beginnt.



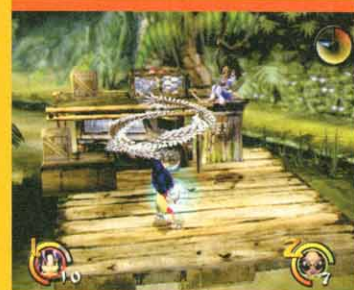
↑ MASTER SHO-YU (links) hetzt das „Feuer der Rechtschaffenheit“ auf seinen verängstigten Gegner.



↑ NINJA FU HIYA (rechts) schleudert den „Stern der endgültigen Zerstörung“ auf seinen Widersacher.



↑ MONKEY (rechts) setzt seinem Kontrahenten mit dem „Donner der Unsterblichkeit“ zu.



↑ XUI TAN SOUR (vorne) schleudert „Die Klingen der fanatischen Rache“ auf die flüchtenden Gegenspieler.



↑ Rechts wartet ein Extraleben darauf, abgeholt zu werden.



↑ Im Vordergrund läuft der Kampf, im Hintergrund die Aufzeichnung.

BONUS INFO

» FÜNF STERNE
Wollen Sie in den Genuss der letzten beiden Szenen kommen, müssen Sie sich ordentlich anstrengen. Nur wenn Sie in jeder vorangegangenen Episode mindestens vier Sterne erzielen, schalten Sie die vorletzte Filmsequenz frei. Die letzte erreichen Sie sogar nur dann, wenn Sie in allen Szenen davor fünf Sterne erreicht haben.

„Sogar die Sprachausgabe kommt in Deutsch-asiatisch daher.“

» Situation können Sie sich aber mit einem Rundumangriff wieder etwas Platz verschaffen. Einige Gegner lassen sich außerdem nur mit Konter-Attacken vermöbeln. Dafür müssen Sie zunächst mit der rechten Schultertaste blocken und dann im rechten Moment dagegenhalten. Dennoch ist es oft so, dass Sie im Eifer des Gefechts mit wildem Button-Gehämmere genauso das Ziel erreichen, was das Spiel phasenweise zu einfach macht. Nichtsdestotrotz macht *Kung Fu Chaos* ordentlich Laune, denn in einigen Spielszenen ist es oft alles andere als ein Kinderspiel, das Maximum von fünf Sternen zu erreichen.

Auch optisch kann sich das spaßige Gekloppe durchaus sehen lassen, es setzt für Xbox-Verhältnisse aber keine Akzente. Die Charaktere sehen allesamt sehr putzig aus und erinnern eher an die Teenage Mutant Hero Turtles als an furchteinflößende Kung-Fu-Experten. Obwohl *Kung Fu* eine äußerst hektische Kampfsportart ist, kommen die Animationen der Charaktere in *Kung Fu Chaos* einen Tick zu hektisch rüber. Sehr zu begrüßen sind das abwechslungsreiche Level-Design und vor

allem deren Interaktivität. Sie können vielerlei Objekte aufheben und auf Gegnern zerdeppern, angefangen bei Vogelkäfigen bis hin zu alten Männern, die in Restaurants an Tischen sitzen. Zudem werden in zahlreichen Levels bekannte Filmvorlagen persifliert. So dürfen Sie sich auf der „Gigantic“ über kreischend ins Wasser rutschende Passagiere eines sinkenden Luxus-Dampfers wundern oder sich in der Episode „Vengeance Day“ mit fliegenden Untertassen anlegen. Sogar Vampire, Piranhas und ein T-Rex bekamen in den schrägen Levels Gastauftritte.

Bei der Lokalisierung des Titels haben die Microsoft Game Studios vorzügliche Arbeit geleistet. Die Menü-Texte sind allesamt in Deutsch, garniert mit asiatischem Akzent. Sogar die Sprachausgabe kommt komplett in Deutsch-asiatisch daher und wartet mit zahlreichen lustigen Sprüchen auf. Verhöhnungen wie „Ich lachen Dich aus mit Mundgeruch!“ sorgen dabei für so manchen Schmunzler. Die Melodien in den Szenen erinnern stark an die Kung-Fu-Filme der 70er-Jahre und sorgen für eine tolle Atmosphäre.



MANFRED MEINT:

Ultrige Kämpfer und Kommentare, ausgefallene Areale und zahlreiche Anspielungen auf bekannte Hollywood-Blockbuster sorgen permanent für ein Grinsen im Gesicht des Spielers. Wer ein anspruchsvolles Kampfspiel erwartet, wird freilich enttäuscht, dennoch steckt in *Kung Fu Chaos* jede Menge toller Unterhaltung, nicht zuletzt aufgrund der vielen freischaltbaren Szenen und Extras. Mit etwas Übung hat man das Spiel aber leider viel zu schnell durch.

GRAFIK
74%

SOUND
81%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE
NICHT MÖGLICH

POSITIV
+ LUSTIGE DEUTSCH-ASIATISCHE SPRACHAUSGABE MIT LOCKEREN SPRÜCHEN
+ GELUNGENE SOUNDUNTERMALUNG
+ VIELE FILM-PERSIFLAGEN SORGEN FÜR LACHER
+ AUSGEFALLENES SPIELPRINZIP
NEGATIV
- VIELE SZENEN SIND ZU KURZ AUSGEFALLEN
- HÄUFIG ZU VIELE GEGNER
- ZU SCHNELL DURCHGESPIELT

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

78%

koei®

THQ®

NUR FÜR
XBOX



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!

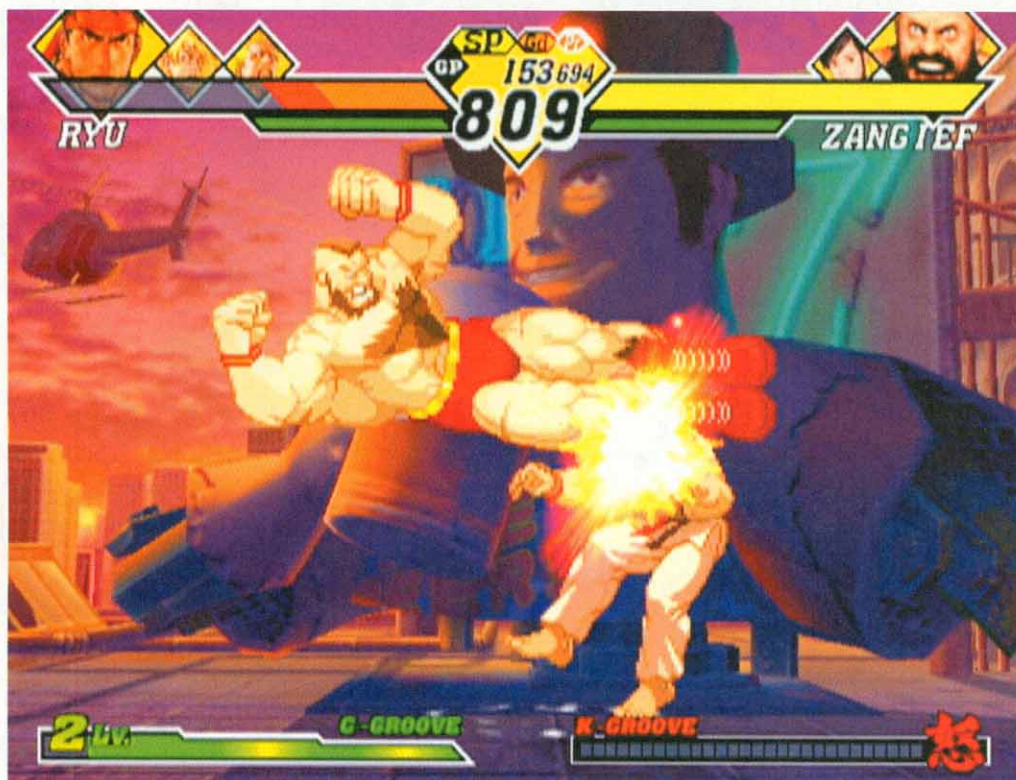
In den Kampf hineinversetzt!

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.



↑ Wohin Zangiefs Dropkick trifft, wächst kein Gras mehr.



↑ Chun-Li mag klein sein, sie tritt aber hart zu.



↑ Raiden spuckt Gift, doch Akuma kontert.



↑ Nahkampftackten sind besonders effektiv.

Eine weitere Kollision der klassischen Prügelspiel-Helden steht ins Haus.

CAPCOM VS. SNK 2 EO

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CAPCOM

GENRE: BEAT 'EM UP

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: AB 12

SPIELER: 1-2, 1-2 (XBOX LIVE)

TERMIN: ERHÄLTLICH

WEBSITE: WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

KURZ & KNAPP

PRÜGELN SIE SICH mit über 40 Charakteren aus altbekannten 2D-Beat 'em Ups um die Wette. Nun sogar online!

ZEITGEMÄSS SIND 2D-Prügelspiele auf der Xbox nicht mehr, denn seit *Dead or Alive 3* wissen alle Inhaber der Micro-soft-Konsole, wie sehr bei einem 3D-Kampfspiel optisch die Post abgehen kann. Dennoch er-

freuen sich klassische 2D-Prügler immer noch allergrößter Beliebtheit. Das simple Spielprinzip scheint unverwundlich, denn sonst würde uns Capcom nun nicht mit *Capcom vs. SNK 2 EO* beglücken.

Im Mittelpunkt der Kämpfe stehen über 40 Prügelnaben und -damen aus den wohl bekanntesten Kampfsportserien der beiden Software-Häuser überhaupt. *Street Fighter*, *Final Fight*, *Fatal Fury* oder *King of Fighters* sind nur einige davon. Ultimative Duelle wie beispielsweise Ryu gegen Eagle sind in diesem Spiel somit permanent an der Tagesordnung.

Um dem ganzen Spektakel den ganz besonderen Kick zu verleihen, wurde es mit dem Namenszusatz *EO* versehen, der für „Extreme Offense“ steht. Offensive ist in der Tat angesagt, denn selten war es einfacher, Special Moves auszuführen als in *Capcom vs. SNK 2 EO*. Allerdings nur dann, wenn Sie das EO-Kampfsystem vor einem Match ausgewählt haben. Bei diesem steuern Sie die Spielfiguren mit dem linken Analogstick und mit dem rechten können Sie die knallharten Aktionen ausführen. Auf diese Weise wird das Spiel aber fast schon zu einfach. Altgedienten Prügelspiel-Veteranen sträuben sich dabei die Nackenhaare – sie dürfen aber beruhigt sein, denn ein weiteres Kampfsystem macht es möglich, die Charaktere auch mit dem digitalen Steuerkreuz auf die traditionelle Art zu kontrollieren.



↑ Hibiki setzt Kickboxer Sagat mit dem Schwert zu.



↑ Der springende Buggy scheint die Kämpfer nicht zu jucken.

OLD SCHOOL >> Spezial-Attacken mit Tradition

↑ **AUFWÄRTSHAKEN** Gegen den gefährlichen „Shoryuken“ von Ryu und Ken ist kein Kraut gewachsen.



↑ **FEUERBALL** Der „Hadouken“ ist Ryus und Kens beste Distanzwaffe, kann aber leicht übersprungen werden.



↑ **WIRBELWIND** Ken und Ryu können noch immer ihre Beine durch die Luft wirbeln lassen.



↑ **SALTO MORTALE** Mit seinem „Somersault Kick“ sorgt Guile nach wie vor für verheerende Treffer.

BONUS INFO

➤ **FARBENPRACHT**
Wollen Sie Ihren Kämpfer zu etwas ganz Besonderem machen, damit er sich von allen anderen unterscheidet? Dann versuchen Sie sich doch mal am Color-Edit-Modus. Dabei können Sie jedes Pixel Ihrer Hauden farblieh verändern. So laufen Sie auch über Xbox Live nicht Gefahr, ständig auf Doppelgänger zu treffen.

„Die Charaktere sehen wie zu seligen SNES-Zeiten sehr pixelig aus.“

Obendrein dürfen Sie vor jeder Prügelei auch noch einen von sechs verschiedenen so genannten „Grooves“ einstellen. Damit sind verschiedene Kampfstile gemeint, die unterschiedliche Eigenschaften mit sich bringen. So ermöglicht beispielsweise der S-Groove dem Spieler, eine endlose Super-Combo zu zeigen, an deren Ende eine Mega-Attacke folgt. Dies ist allerdings erst dann möglich, wenn sich die Energie des eigenen Charakters dem Ende zuneigt. Der N-Groove hingegen orientiert sich an *King of Fighters '98*. Dabei können die Spieler

ebenfalls die Angriffskraft ihrer Charaktere steigern, indem sie erst eine Power-Anzeige aufladen und dann im entscheidenden Moment zuschlagen.

Capcom vs. SNK 2 EO kommt mit den prügelspieltypischen Modi daher. Im Arcade-Modus können Sie entweder alleine oder in einem Trio an einem Martial-Arts-Turnier teilnehmen, im Survival-Modus müssen Sie einen Gegner nach dem anderen ausschalten. Für Anfänger empfiehlt sich zunächst ein Blick auf den Trainings-Modus. Im Multiplayer-Modus schlägern Sie gegen einen Freund um die

Wette, am meisten Spaß haben Sie aber über Xbox Live. Entweder Sie messen sich dort mit Ihnen bekannten Spielern – oder sie dürfen sich auf Wunsch auch einem unbekannten Zufallsgegner stellen.

Wie auch beim kürzlich erschienenen *Marvel vs. Capcom 2* ist die Grafik alles andere als Xbox-würdig. Die Charaktere sehen wie zu seligen SNES-Zeiten extrem pixelig aus, dafür glänzen die Hintergründe durch bunte Details und nette Animationen. Bei den Bewegungen der Figuren hätte es hingegen der ein oder andere Frame mehr sein dürfen, einige Aktionen sehen etwas zu abgehackt aus. Akustisch gibt es nichts zu meckern: Jeder Ort hat eigene Melodien verpasst bekommen, die durchaus ins Ohr gehen, zudem gibt es stimmige Effekte zu hören. 



↑ Ist der Gegner benommen, kreisen Sterne über seinem Kopf.



↑ Ken steht unter Strom.



↑ Bisons Reichweite ist enorm.

**MANFRED MEINT:**

Wenn es ein Genre gibt, das nicht totzukriegen ist, dann wohl dieses. Seit Jahren begeistert es die Prügelspiel-Massen. Für Fans dieser Spielelegattung führt dank der Xbox-Live-Unterstützung sowieso kein Weg an diesem Titel vorbei. Für Innovation sorgen auch die sechs verschiedenen Kampfstile. Und in Zeiten, in denen sogar eine *Lycos* Prügelpause eine riesige Fangemeinde hat, braucht sich dieses Spiel schon dreimal nicht zu verstecken.

GRAFIK**47%****SOUND****75%****MULTIPLAYER***********XBOX LIVE************POSITIV**

- ÜBER 40 KULTIGE PRÜGEL-CHARAKTERE
- ALTBEWÄHRTES SPIELPRINZIP
- VERSCHIEDENE KAMPFSTILE (GROOVES) EINSTELLBAR
- STEUERUNG DIGITAL ODER ANALOG MÖGLICH

NEGATIV

- GRAFISCH LEIDER NUR DURCHSCHNITT
- KAUM INNOVATION

**DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG****76%**



↑ Bei einem solchen Effektfeuerwerk rockt der Laden. Shos Spezialkräfte sind nicht von schlechten Eltern.



↑ Unmengen Gegner auch bei Bosskämpfen.



↑ Sho kann blitzschnell ausweichen.



↑ Neo-Psionik heilt auch ihre Kollegen.

Die Mischung macht's. Koeis furioses Actionspektakel bringt Freunde von japanischen Designs und Metzelspielen zum Jubeln.

CRIMSON SEA

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: THQ

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: ENGLISCH, TEXT: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.THQ.DE



KURZ & KNAPP

KURZWEILIGES
Buttonsmashing
mit Rollenspiel-
elementen in
ansprechender
Optik.

MAN NEHME den grafischen Stil von *Final Fantasy*, mixe es mit dem Hack-'n'-Slay-Gameplay eines *Dynasty Warriors*, gebe anschließend noch eine Prise Rollenspielelemente hinzu und fertig ist das 3D-Action-Adventure *Crimson Sea* von Koei.

In dem Japan-Titel werden die beiden Söldner Sho und Yangqin von der ebenso mysteriösen wie attraktiven Frau Live-D angeheuert. Da bei den beiden permanent Ebbe im Geldbeutel herrscht, nehmen sie das verlockende Angebot nur allzu gerne an. Die freizügige Dame entpuppt sich später allerdings als Kommandeurin der IAG, dem Geheimdienst der Galaxis, und der vermeintlich lukrative Auftrag als Köder.

Fortan sind Sho und Yangqin nun als Außendienstagenten für die IAG tätig. Als einziger bekannter Psi-begabter Mensch im Theophilus-System soll Sho dem plötzlichen Auftreten der unbekannten außerirdischen Lebensform Muton auf den Grund gehen. Hinter der anfänglich einfach gestrickten Story steckt mehr, als das Auge vermuten mag. Level um Level wird die

Story komplexer, was man nicht zuletzt an dem stetig wachsenden Glossar erkennt. Der eigentliche Spielablauf ist dabei weitaus simpler gestrickt. Von der Operationsbasis aus brechen Sie zu den verschiedenen Welten auf und fungieren hier entweder als Bodyguard, müssen eine bestimmte Anzahl an Wellenformen ausfindig machen oder in zeitbasierten Missionen schnellstmöglich getarnte Gegner aufspüren. Zu Hilfe kommt Sho besonders bei der letztgenannten Aufgabe das Sonar/Radar, das sich bei sich nähernden Gegnern optisch, akustisch und durch Vibration bemerkbar macht.

Bei Ihren Aufträgen sind Sie entweder alleine oder im Team mit maximal fünf Mitgliedern unterwegs. Auf das Treiben der Kollegen hat man zwar keinen direkten Einfluss, jeder tut aber genau das, was man wünscht: nämlich auf alles ballern, was sich bewegt. Jeder der fünf Nichtspieler-Charaktere verfügt hierfür über eine spezielle, für ihn typische Waffe, während der Held Sho sein Waffenarsenal zwischen den Missionen nach Belieben ausbauen und aufstocken kann. Vorausgesetzt, Sie haben in den Levels genügend

BONUS INFO

BAUKASTENSYSTEM

Die Waffen in *Crimson Sea* setzen sich aus 3 Komponenten zusammen, die unterschiedlich aufgerüstet werden können. Der Lauf ist für die Schuss-/Klingenkraft und Reichweite zuständig, der Effektor dient als Verstärker und der Generator erhöht die Ladungskapazität.

GUTER SAMARITER

Das Überleben Ihrer Teammitglieder ist in den einzelnen Missionen zwar nicht wirklich wichtig, denn selbst wenn keiner überlebt, sind sie bei der nächsten Aufgabe wieder mit dabei. Dennoch sollten Sie ab und zu einen Blick auf die Statusleiste der Kollegen werfen und Sie bei Bedarf heilen. Nicht zuletzt deswegen, weil Sie für jeden Überlebenden Bonuspunkte bekommen.

PSI FACTOR >> Shos Neo-Psionik-Fähigkeiten

Als Vipa verfügt Sho über außergewöhnliche mentale Kräfte. Der Einsatz von Neo-Psionik verbraucht je nach Fähigkeit mehr oder weniger viel Energie, die Sho in Form von Bioplasma (Lebensenergie) wieder aufladen muss.



1 **EXPLO-SPHÄRE:** Fügt allen Gegnern in einem bestimmten Umkreis Schaden zu.



2 **MARIONETTE:** Hält einen Feind für eine bestimmte Zeit über in einem Feld gefangen.



3 **SCHUTZ:** Wehrt für ein paar Sekunden feindliche Angriffe mit einem Schutzschild ab.

„Furios inszenierte Schlachten.“

>> Kohle eingesammelt. Ihren Zaster können Sie beim Shop-Roboter auf der Basisstation gegen diverse Heilgegenstände und Waffen eintauschen. Jedes der Mordwerkzeuge verfügt zudem über zwei Funktionen. Zum einen sind die ballistischen Hightech-Geräte Standard-Wummen, die sich per Knopfdruck jedoch in ein Laserschwert verwandeln können. Einmal gekauft, verbessern sich die Mehrzweckwaffen bei häufigem Gebrauch sogar noch stufenweise.

Sho kann aber noch auf eine andere Art attackieren. Mit seinen psychokinetischen Kräften, der Neo-Psionik, lassen sich gleich ganze Horden schleimiger Aliens in die ewigen Jagdgründe schicken. Allerdings ist Sho nicht von Beginn an mit dieser Gabe gesegnet, sondern wird erst im Laufe des Spiels mit den verschiedenen Spezialkräften ausgestattet. Dann aber entbrennt ein virtuelles Effektf Feuerwerk allererster Güte. War Koeis letzter Ausflug

auf die Xbox mit dem Historienspektakel *Dynasty Warriors* nicht gerade eine Ausgeburt an grafischer Finesse, so überzeugt die Nipponschnitzerei *Crimson Sea* mit wunderschönen Effekten und detaillierten Charakteren. Vor allem die Zwischensequenzen, die teils in In-Game-, teils in Rendergrafik angezeigt werden, sind eine wahre Augenweide. Dagegen wirkt die eigentliche Umgebungsgrafik im Spiel arg trist und farblos. Der optische Wermutstropfen lässt sich aber verschmerzen, wenn man sieht, wie selbst Massenschlachten mit tausenden von wuselnden Gegnern ohne Performance-Einbrüche über die Bühne gehen. Möglich macht dies die verbesserte Group Control Engine.

Wegen der trägen Kameraführung ist es aber bei den Kämpfen besonders schwer, den Überblick über das Schlachtgeschehen zu wahren. Zudem kapituliert bei zu vielen Gegnern öfters auch mal die Auto-Aim-Funktion.



Sho ist zwar nur halb so groß, hat aber doppelt so viel drauf.



Der Todesstrahl trägt seinen Namen nicht zu unrecht. Die Gegner haut es buchstäblich um.



JANINA MEINT:

Crimson Sea erinnert mit seinen groß angelegten Schlachten, der typisch japanischen Präsentation sowie den eingebauten Rollenspielelementen an Titel wie *Final Fantasy*, *Gun Valkyrie* oder *Dynasty Warriors*. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich Koeis neuester Streich als ungemein motivierendes und kurzweiliges Actionspiel. Eine ausgereifere Kameraführung und etwas mehr Abwechslung hätten dem Titel aber nicht geschadet.

GRAFIK
76%

SOUND
78%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- MASSENSCHLACHTEN
- LAUFEN FLÜSSIG
- SCHÖNE CHARAKTER-TEXTUREN
- UMFANGREICH



NEGATIV

- TRÄGE KAMERA FÜHRUNG
- TRISTE HINTERGRUNDGRAFIK

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

78%



↑ Bevor Sie einen Level betreten, müssen Sie sich für eine Aufgabe entscheiden.



↑ Vexx teilt mächtig Kloppe aus.



↑ Dieser Fettsack hat ein Herz bei sich.



↑ In den Levels gibt es viele Bonusspiele.

Unglaublich! Ein Videospiel tritt im großen Vergleichstest gegen eine Ikea-Schrankschrankwand an.

VEXX

KURZ & KNAPP

NETTES Jump & Run mit sehr vielen guten Ideen, aber auch jeder Menge Patzer. Schade eigentlich.

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ACCLAIM

GENRE: JUMP & RUN

SPRACHE: DT. TEXTE, DT. SPRACHE

USK-FREIGABE: AB 6 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

JEDER, DER SCHON MAL seine Möbel in einem bekannten skandinavischen Möbelgeschäft gekauft hat, kennt vermutlich die folgende Situation: Man verlädt die frisch erworbene Schrankkombination „Ragnarök“ ins heimische Wohnzimmer und macht sich ans Aufbauen – nur um nach einigen Stunden des Schraubens und Montierens zu merken, dass ein Kleinteil fehlt. So setzt man sich aufs Sofa, schaut den Schrank an und findet ihn eigentlich sehr gut. Bis auf diese kleine Macke, die das ganze Werk irgendwie unvollständig erscheinen lässt. Genau dasselbe Gefühl beschleicht einen auch beim Spielen von Vexx.

Fangen wir mal ganz von vorne an: Auf dem Planeten Astara herrscht das große Heulen und Zähneklappern. Vor einiger Zeit sind nämlich gemeine Invasoren aus der Schattenwelt eingefallen und haben die gesamte Bevölkerung versklavt. Doch als die Not am größten ist, naht die Hoffnung

in der Gestalt des kleinen Jungen Vexx. Dieser findet nämlich an Bord des Flaggschiffes des bösen Anführers ein paar Kampfhandschuhe, die zu den mächtigsten magischen Artefakten seines Planeten gehören. Schnell streift er sich die kostbaren Fäustlinge über und mutiert zum Rächer der Schwachen und Unschuldigen. Hier übernehmen Sie die Steuerung des jungen Draufgängers und müssen dafür sorgen, dass die Invasoren ein für allemal von Astara verschwinden. Dazu müssen Sie in zehn verschiedenen Welten die Geisterherzen der größten Helden aller Zeiten sammeln, um letztendlich gegen Dark Yabu, den großen Anführer der Schattenwesen, anzutreten. Um an diese Herzen zu kommen, müssen Sie sich, bevor Sie eine Welt betreten, für eine bestimmte Aufgabenstellung entscheiden und diese dann zu Ende bringen. Haben Sie die Aufgabe gewählt, erscheinen in der Welt Wegweiser, die Sie zum Ziel führen. Ansonsten bleibt das Leveldesign jedoch völlig gleich.

Bei den verschiedenen Aufgabenstellungen merkt man, dass ein paar sehr kreative Köpfe hinter Vexx standen. Und so variieren die Möglichkeiten vom simplen Sammeln von 100 Blubberblasen bis hin zu abstrusen Prüfungen wie Sumo-Ringen oder einer Runde Breakout auf einer überdimensionalen Videospielekonsole.

Die Grafik von Vexx basiert auf der Engine, die auch schon das durchschnittliche Turok Evolution zum Laufen brachte. Wer schon in den zweifelhaften Genuss von Acclaims Dinosaurierjäger kam, wird sicherlich auch die bekannten Schwächen dieser Engine

**BONUS
INFO**

» **TAG UND NACHT**
Selen Sie in der Nacht ein wenig vorsichtiger, als wenn Sie bei Tag herumspazieren! Die umherstreunenden Kreaturen sind im Dunkeln einen Tick stärker im Nehmen. Einen richtigen taktischen Nutzen können Sie aus der Zeitmanipulation aber kaum ziehen. Bis auf einige Türen, die sich nur zu bestimmten Zeiten öffnen, wirkt dieser Effekt sehr ausgesetzt und ersetzt die sonst üblichen Türöffnungs-schalter.

WER HAT AN DER UHR GEOREHT? » Zeitmanipulation

Der Wechsel zwischen Tag und Nacht wird von einem grandiosen grafischen Effekt begleitet.



1 In der Abenddämmerung stellt sich Vexx auf den Uhrmechanismus.



2 Ein paar Umdrehungen und schon ist die Nacht hereingebrochen.



3 Ein paar Umdrehungen später ist es Mittag und der Bonuslevel ist offen.

„Vexx verteilt seine Schläge mit saftigem Schmackes, von dem sich Bud Spencer mal eine Scheibe abschneiden sollte.“

» wieder entdeckten. Während so mancher Effekt sehr gut aussieht, ist ein Großteil aller grafischen Sporenzeichen sehr grob und wenig aufsehenerregend. Soundtechnisch geht es dafür umso bombastischer zu. Die Musik klingt sehr episch und passt perfekt zur heldenhaften Aura, die die Befreiungsmission umgibt. Überraschend innovativ sind die Soundeffekte geraten. Wer bei Jump & Run mit einem niedlichen „Klingeling“ rechnet, wenn er einen Gegenstand auflöst, wird sich wundern. Im Einklang mit dem etwas ruppigen Charme hat man sich bei Acclaim auf die tief tönenden Soundeffekte besonnen und so

sammelt Vexx seine Kristalle mit einem knackigen „Wuusch“ ein und verteilt die Schläge seiner Kampfhandschuhe mit saftigem Schmackes, von dem sich Bud Spencer und Terence Hill mal eine Scheibe abschneiden sollten.

Insgesamt klingt das doch gar nicht mal so schlecht. Wieso dann dieser einleitende Vergleich mit einem Ikea-Schrank? Tja, genau wie bei dem Möbelstück steckt auch bei Vexx der Teufel im Detail. So ist es besonders frustrierend, dass die Entwickler anscheinend noch nie etwas von einem Rücksetzpunkt gehört haben. Stellen Sie sich mal vor, Sie verbringen eine halbe Stunde damit, eine

knifflige Kletterpassage zu meistern und dann tappen Sie in eine nicht erkennbare Falle, nur um dann den gesamten Aufstieg wieder von vorne zu beginnen. Doch damit nicht genug: Besonders hanebüchen sind die einsammelbaren Gegenstände. Sollten Sie einmal den Level verlassen, geht alles flöten und Sie dürfen Ihre Sammlung von neuem beginnen. Das ist Frust, der an den Nerven zerrt. Da lobe ich mir doch den Ikea-Schrank. Wenn hier mal etwas fehlt, gehe ich einfach wieder in den Laden und besorge mir das Teil. Ob Vexx irgendwann mal ein Spielbarkeitsupdate erhalten wird, ist mehr als unwahrscheinlich. ✕



» Hier spielt Vexx eine Runde Breakout.



» Diese Statuen wollen ihre Köpfe zurück.



» Einer der seltenen Fälle, wo die Fernsicht bombastisch ist.


JEAN-REINER MEINT:

Ich weiß nicht mehr, wann genau der Rücksetzpunkt im Videospiel erfunden wurde, aber insgeheim gehe ich von circa 20 Jahren aus. Hätte man den Programmieren von Vexx von dieser tollen Idee berichtet, wäre ein großer Frustfaktor des Spieles eliminiert worden. So ist Vexx allerdings extrem frustig und unfair. Wer sich jedoch die Mühe macht und bei den fiesen Passagen die Zähne zusammenbeißt, wird mit einem sehr innovativen Jump & Run belohnt.

GRAFIK
70%

SOUND
85%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH


POSITIV

- VIELE GENIALE IDEEN
- EXTREM GUTE MUSIK
- INNOVATIVE SOUNDEFFEKTE


NEGATIV

- KEINE RÜCKSETZPUNKTE
- ZU SCHWER
- STARKE MÄNGEL IM LEVELDESIGN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

70%



↑ Mit dem Essen spielt man nicht! Ob das Verschießen von Essen mit Katapulten auch dazugehört?



↑ Nachtduelle mit „Flutlichtanlage“.



↑ Catch me if you can!



↑ Zack und hat ihn schon: Guten Appetit!



↑ Partyspiele für große Kinder?

Bilderbuch-Prinzessin schlägt grässlichen Oger

SHREK SUPER PARTY

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: TDK

GENRE: PARTY-SPIEL

SPRACHE: DT. TEXTE, ENGL. SPRACHE

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: ENDE MÄRZ

WEBSITE: WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM

KURZ & KNAPP

MULTIPLAYER-SPASS mit den liebenswerten Charakterköpfen aus dem großen Kinoerfolg Shrek.

EIN GRÄSSLICHER Oger, ein gefühlsduseliger Esel und eine schnippische Prinzessin – eine der wohl ungewöhnlichsten Heldentruppen, die die Welt je gesehen hat. Doch genau diese Mischung macht

den Reiz des Comicfilms Shrek aus und dient als Vorlage zu Shrek Super Party.

Im Spiel haben Sie die Möglichkeit, in die Rolle Ihres Film Lieblings zu schlüpfen und im Duell gegen Ihre Freunde Ihr Können unter Beweis zu stellen. Je nachdem wie viel Zeit Sie mitbringen, dürfen Sie zwischen zwei verschiedenen Spielvarianten wählen.

Steht Ihnen der Sinn nach schneller Action, so können Sie sich aus den 30 Minispielen gezielt ein Duell auswählen. Planen Sie aber eine abendfüllende Party, so bietet der Tournament-Modus genau das Richtige: Auf einem Spielbrett ziehen die Figuren abwechselnd und fechten auf bestimmten Feldern in den Minispielen den Kampf um die meisten Punkte aus.

Sowohl das Spielbrett als auch die Spielfiguren begeistern dabei durch ihre unmittelbare Anlehnung an den Film. Darüber hinaus wird das Geschehen von passender Musik untermalt. Die geringe Auswahl an Charakteren (Shrek, Prinzessin Fiona, Esel, Lord Farquaad, Monsieur Hood und der Henker) sowie der niedrige Schwierigkeitsgrad der Minispiele trüben leider das Spielvergnügen. Zudem haben Sie, sofern Sie mit weniger als vier Personen zocken, gegen die vom Computer gesteuerten Figuren meist nicht den Hauch einer Chance. Das Punktesystem des Tournament-Modus ist außerdem völlig unausgegoren und sorgt dafür, dass Sie, sobald Sie einmal Letzter sind, diesen Platz auch nicht so schnell wieder verlassen.

Trotz dieser Einschränkungen werden Filmfans und junge Spieler auf ihre Kosten kommen. Auf längere Sicht vermag das Spiel allerdings nicht zu motivieren.

BONUS INFO

FÜR BRILLENMUFFEL: Damit Sie Ihren Film-Liebling zur Not auch ohne Brille erkennen können, hat man den Spielfiguren überdimensionale Köpfe verpasst, die dem Spiel einen lustigen Touch verleihen.



JANA MEINT:

Nachdem wir uns durch Whacked! schon an chaotische Zustände in Partyspielen gewöhnt hatten, wirkt Shrek Super Party fast ein wenig zu brav. Obwohl der Tournament-Modus liebevoll dem Film nacheifert, kann das nicht über die Mängel der Minispiele hinwegtäuschen. Das Drücken der A-Taste im rechten Augenblick kann doch noch nicht alles sein, was uns ein Partyspiel auf der Xbox zu bieten hat. Für Fans und junge Spieler sicher trotzdem ein Spaß.

GRAFIK
69%

SOUND
74%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- GRAFIK UND SOUND IM STIL DES FILMS
- EINIGE NETTE MINISPIELE



NEGATIV

- MINISPIELE ZU LEICHT
- KI DER COMPUTERGESTEUERTEN FIGUREN ZU HOCH
- ALLEINE NUR NOCH ÖDE

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

64%

VOLLEY

AUSGABE 1/69

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

CHRISTIE
ZEIGT DIR,
WAS SIE ANMACHT

DIE SCHÄRFSTE
WEBSITE
AUFGEDECKT!
www.doax-bv.com



PLUS

SUPER CASINOS,

PARADIESISCHE STRÄNDE
UND DIE BESTEN TIPPS,
UM BEI DEINEM
TRAUMGIRL ZU LANDEN.



NUR FÜR
XBOX



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE



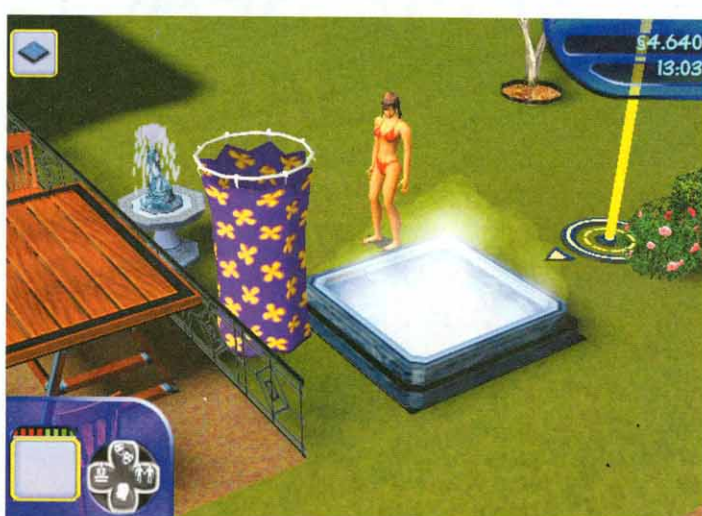
↑ Wie im echten Leben müssen Sie auch die Toilette reinigen.



↑ Sehen Sie fern, können Sie zwischen verschiedenen Programmen wählen.



↑ Den Friedhof haben Sie im eigenen Garten, dennoch wird getanzt.



↑ Die Ehefrau wartet schon im Bikini, der Gatte braucht einen Duschvorhang.

Ihre eigene Familie ist Ihnen noch nicht genug? Dann adoptieren Sie doch einfach diese schrägen Vögel.

DIE SIMS

KURZ & KNAPP

ERSCHAFFEN SIE eine Familie nach Ihren Vorstellungen und durchleben Sie mit dieser alle Höhen und Tiefen, die das Leben so mit sich bringt.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: **ELECTRONIC ARTS**

GENRE: **SIMULATION**

SPRACHE: **SIMS-DIALEKT, DEUTSCHE TEXTE**

USK-FREIGABE: **OHNE BESCHRÄNKUNG**

SPIELER: **1-2**

TERMIN: **4. APRIL**

WEBSITE: **WWW.ELECTRONICARTS.DE**

AUF DEM PC starteten *Die Sims* schon vor knapp zwei Jahren durch. In regelmäßigen Abständen erscheinende Add-ons wie *Hot Date* oder *Tierisch gut draufhalten* die Fans konstant bei Laune. So verwundert es nicht weiter, dass die Tamagotchis in Menschengestalt nun auch auf den Spielkonsolen Einzug halten.

Für alle, die mit dem Spielprinzip von *Die Sims* noch nicht vertraut sind, sei noch mal erwähnt, dass Sie in die Rolle einer oder mehrerer virtueller Personen schlüpfen und die schwierigste aller Aufgaben meistern müssen: das Leben. Vom Aufstehen am frühen Morgen bis zum Schlafengehen am späten Abend haben Sie dabei das Kommando und die Ver-

antwortung über Ihre Rasselbande. Zunächst empfehlen wir Ihnen jedoch, nur eine einzige Figur bei ihrem Alltag zu begleiten, denn selbst dann erscheinen Ihnen die 24 Stunden, die jeder Tag zu bieten hat, viel zu kurz.

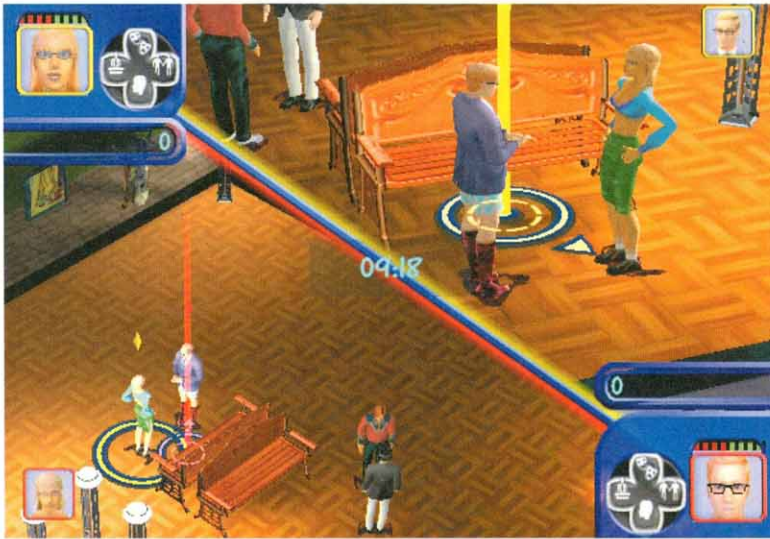
Zu Beginn ist nur der Modus „Ein Leben von A-Z“ spielbar. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle eines Charakters, der noch bei seiner Mutti wohnt. Nicht zuletzt aus der Bausparkassenwerbung ist mittlerweile aber bestens bekannt, wie uncool das ist. Um aus der uncoolen Bude Ihrer Mama auszuziehen zu können, braucht Ihre Figur Geld. Dieses bekommen Sie, indem Sie Ihre Mutter anpumpen. Allerdings lässt diese nur etwas springen, wenn Sie ein braver Junge oder Mädchen waren. Im Klartext bedeutet dies, dass Sie alles dafür tun müssen, um mit Ihrer Mutter harmonisch zusammenzuleben. Dazu gehören in die *Die Sims* vielerlei Faktoren.

Eine Ihrer Hauptaufgaben in sämtlichen Spielmodi ist es, den Haushalt zu machen. Damit werden Sie sogar einen Großteil der Zeit verbringen müssen, denn die Figuren im Spiel bringen grundlegende Unterschiede in ihren Charaktereigenschaften mit sich. Ein extrem unordentlicher Typ wird daher das benutzte Geschirr nach dem Essen einfach stehen lassen oder gar auf dem

BONUS INFO

VOYEURISMUS

Die Sims müssen gelegentlich ihr Outfit wechseln, rennen häufig zur Toilette und sollten natürlich auch auf die Hygiene achten und daher regelmäßig duschen und baden. Da dies alles nicht in angezogenem Zustand funktioniert, müssen sich die Protagonisten ihrer Kleidung entledigen. Falls Sie sich jetzt auf nackte Tatsachen gefreut haben, Pustekuchen! Pixelige Zensur-Raster oder urplötzlich aus dem Boden sprießende Duschvorhänge verhindern zu intime Einblicke.



↑ Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm diagonal gesplittet.

„Danach stinkt Ihr Schützling wie ein Itis, also heißt es schnell ab in die Wanne.“

» Boden abstellen. Für den Abwasch müssen Sie dann manuell sorgen. Sind Sie zu faul dazu, kreisen nach einiger Zeit die Fliegen um die Essensreste und Mutti gibt keine Kohle - uncool.

Über die Befindlichkeit Ihres Charakters gibt Ihnen eine Anzeige Aufschluss, die in acht Rubriken unterteilt ist. Lacht Sie z. B. in der Rubrik Hunger ein großer roter Balken an, sollten Sie Ihre Figur schnellstens zum Kühlschrank wandern lassen, damit sie sich den Bauch vollschlagen kann. Auch den Harndrang Ihrer Gestalten sollten Sie permanent beobachten. Ist es einmal zu spät, pullert Ihre Figur nämlich auf den Boden. Die peinliche Pfütze muss natürlich aufgewischt werden. Danach stinkt Ihr Schützling wie ein Itis, also heißt es ab in die Wanne.

Ein Sim-Leben besteht allerdings nicht nur aus Pflichten, sondern auch aus Spaß. Wie im echten Leben erweisen sich TV-Geräte als geeignete

Unterhaltungsmöglichkeit. Sie können aber auch einfach nur die Fische im Aquarium beobachten. Da keine Person gerne ständig einsam ist, muss Ihr Sim auch soziale Kontakte mit seinen Mitmenschen pflegen. Sie können Familienmitgliedern oder Nachbarn Witze erzählen, diese mit Kunststücken unterhalten, einfach nur mit ihnen reden oder sie sogar in den Arm nehmen. Und nur wenn Sie die hohe Kunst des korrekten Balzens beherrschen, finden Sie sogar einen Partner oder eine Partnerin für den gemeinsamen Lebensabend.

PC-Simulationen greifen oftmals auf eine komplexe Maussteuerung zurück, bei der Umsetzung auf Konsole hapert es dann aber oft. Nicht so bei den Sims. Mit dem linken Mini-Stick navigieren Sie einen runden Cursor, mit dem Sie Objekte und Personen zuerst markieren und dann die jeweilige Aktion auswählen können. Der rechte Stick



↑ Sind die Balken dieser acht Rubriken im grünen Bereich, ist mit Ihrer Figur alles in Ordnung.

KOMMUNIKATION



Ein Sim ist nicht gerne allein.



PFLEGEN SIE KEINE sozialen Kontakte mit anderen Sims, werden Ihre Charaktere bei so viel Einsamkeit sehr, sehr traurig und beginnen regelmäßig zu weinen.



↑ UNTERHALTUNG Mit netten Tricks unterhalten Sie Ihre Mitmenschen. Daran haben nicht nur Sie selbst Freude.



↑ MASSAGE Sogar den Rücken dürfen Sie kraulen. Dies gefällt nicht jeder Person, daher müssen Sie auch mit Körben rechnen.



↑ UMARMUNG Sind sich Charaktere besonders vertraut, wie Mutter und Sohn, können sie sich mit Umarmungen aufbauen.



↑ GESPRÄCHE Steht Ihnen der Sinn nach Kommunikation, finden Sie bei anderen Sims häufig ein offenes Ohr.



↑ Entsetzt stellt die Frau fest, dass ein fremder Mann im Bett liegt.



↑ Sogar als Innenarchitekt dürfen Sie sich versuchen.

» dient zur Justierung der Kamera. Drohen Ihnen dabei Wände die Sicht zu versperren, werden diese kurzerhand transparent. Bereits ausgeführte Aktionen können Sie auf Wunsch wieder abbrechen, gehen Ihnen diese zu langsam, dann lassen sie sich mit der rechten Schultertaste auch beschleunigen. Über das Steuerkreuz rufen Sie verschiedene Menüs zur Befindlichkeit Ihrer Figur auf, mittels des Start-Buttons

gelangen Sie zu weiteren wichtigen Optionen wie Ihrem Budget. Ohne Zaster läuft bei den Sims nämlich überhaupt nichts. Also müssen Sie auch hier in den sauren Apfel beißen und sich einen Job suchen. Über Zeitungsannoncen werden Sie allerdings schnell fündig.

Wie im echten Leben geht es bei den Sims ziemlich stressig zu. Obwohl Sie die kompletten 24 Stunden jedes Tages

erleben, laufen diese nicht in Echtzeit ab. Leider steht die Dauer mancher Aktionen nicht in vernünftiger Relation mit der Realität, daher kommt während der Tagesabläufe permanent etwas zu kurz. Selbst wenn Sie nicht zur Arbeit müssen, werden Sie es kaum schaffen, drei Mahlzeiten, zahlreiche Klogänge und andere zeitaufwändige Dinge unter einen Hut zu bekommen.

BONUS INFO

» **EIGENGEWÄCHS**
Mit dem integrierten Editor können Sie Ihre eigenen Spielfiguren erstellen. Sie müssen dabei auch wichtige Charaktereigenschaften zuweisen. Ob Ihr Alter Ego also unordentlich, faul und gemein sein soll oder doch besser ordentlich, fleißig und nett, liegt ganz an Ihnen. Haben Sie keine Lust, diese Punkte selbst zu vergeben, können Sie auch voreingestellte Werte übernehmen, die sich an den Sternzeichen orientieren.

» **RUHE IM KARTON**
Manchmal treibt das Zusammenleben der Sims seltsame Blüten. So kann es passieren, dass just in dem Moment, in dem Ihre Figur sich erschöpft ins Bett fallen lässt, plötzlich ein Familienmitglied das TV-Gerät einschaltet.

KAUFRAUSCH » Sims lechzen nach Luxus.

» IHRE SIMS wollen Komfort. Je vielseitiger und abwechslungsreicher Ihr Inventar ist, desto wohler fühlen sich die Hauptdarsteller. Besonders Luxusgüter sorgen für Begeisterung. Dafür müssen Sie teilweise allerdings tief in die Tasche greifen. Ob es ähnlich wie auf dem PC einen Geld-Cheat geben wird, bleibt abzuwarten.



↑ Wollten Sie Ihr Wohnzimmer schon immer mit einem Elchkopf verschönern? Jetzt haben Sie die Gelegenheit, dieses Prachtexemplar aufzuhängen.



↑ Ein überdimensionaler Breitbild-Fernseher im Schlafzimmer gefällig? Stimmt Ihr Budget, stellt diese Investition kein Problem dar.



↑ Auch auf Wellness fahren Die Sims ab, denn sogar einen Whirlpool können Sie sich zulegen und aufstellen, wo Sie gerne möchten.



↑ Wer es lieber sportlich mag, darf sich auch einen Basketball-Korb hinter oder vor das Haus platzieren und fleißig Körbe werfen.

FAMILIENPLANUNG >>> Basteln Sie sich eine neue Sippschaft.

PERSONLICH Als Erstes müssen Sie den Vornamen, das Alter, das Geschlecht und die Charaktereigenschaften Ihrer brandneuen Figur festlegen.



KÖRPER Anschließend dürfen Sie an der Hautfarbe, an der Statur und an den Klamotten Ihres Lieblings feilen, bis Sie das passende Äußere gefunden haben.



KOPF Zum Schluss können Sie dem Gesicht eine ganz besondere Note verleihen. Sogar das Make-up der Rockband Kiss steht Ihnen zur Verfügung.

„Leider werden Sie von der Sprachausgabe keinen Ton verstehen, da es sich um ein fiktives Kauderwelsch handelt.“

>>> Im Gegensatz zur PC-Fassung warten *Die Sims* auf der Xbox mit einem neuen levelbasierten Gameplay auf. Dabei starten Sie mit nur einer Person und versuchen nach und nach deren Lebensstandard zu verbessern. Wie auf dem PC steht Ihnen allerdings auch ein Modus mit offenem Ende zur Verfügung. Neu ist zudem, dass Sie *Die Sims* nun gleichzeitig zu zweit spielen können, wobei der Bildschirm diagonal gesplittet wird. Besonders übersichtlich ist das allerdings nicht. Positiv zu bewerten ist jedenfalls, dass die

Konsolenfassung mit einigen Extras versehen wurde, die in der PC-Version nicht enthalten sind.

In grafischer und akustischer Hinsicht waren *Die Sims* noch nie ein Meisterwerk. Daher ist es kein Wunder, dass sich auch die Xbox-Fassung äußerst spartanisch präsentiert. Am besten ist noch die detaillierte Gestaltung der Behausungen ausgefallen. In jeder Wohnung finden Sie die obligatorischen Einrichtungsgegenstände wieder. Die Animationen der Figuren sind hölzern und staksig wie eh und je, fallen aber bei einer

Simulation weniger ins Gewicht. Richtig nervtötend sind die Hintergrundmusiken, die an Klänge aus Kaufhausaufzügen erinnern. Die diversen Soundeffekte erfüllen ihren Zweck, ein laut plärrendes Radiogerät ist auch als solches zu erkennen. Wenigstens wurde den Sims eine Sprachausgabe verpasst. Leider werden Sie davon keinen Ton verstehen, da es sich um ein fiktives Kauderwelsch handelt. An der Intonation lässt sich die Gemütslage der Darsteller allerdings problemlos erkennen. ❌

BONUS INFO>>> **HANDWERKER**

Technische Geräte geben ab und an ihren Geist auf. Besonders tragisch ist dies, wenn Ihrem Sim plötzlich das TV-Gerät den Dienst versagt. Um das gute Stück reparieren zu können, müssen Sie sich zunächst das entsprechende Know-how aneignen. Es empfiehlt sich also durchaus, das ein oder andere Buch zu lesen. So werden selbst Personen mit zwei linken Händen noch zum besten Handwerker.

>>> **KAMPF DEM LIEBEN NACHBARN**

Im Modus „Neue Nachbarschaft“ können Sie in verschiedene Häuser einziehen. In einigen davon wohnen bereits Familien, die Sie ebenfalls als Spielfiguren auswählen dürfen. Wenn Sie lieber Ihre eigenen Zöglinge ins Geschehen eingreifen lassen wollen, kommen Sie nicht daran vorbei, die ursprünglichen Bewohner aus dem Haus zu werfen. Ganz schön fließ.



↑ In „Ein Leben von A-Z“ teilen Sie das Bett anfangs mit Ihrer Mutter.



↑ Auf dem Klo verhindert ein Pixelraster intimere Einblicke.

**MANFRED MEINT:**

Als ob ich nicht schon genug Probleme damit hätte, mich selbst jeden Tag aus dem Bett zu hieven und zur Arbeit zu gehen, darf ich jetzt auch noch den Alltag für *Die Sims* managen. Spaßig ist dieses Unterfangen jedoch allemal, gleichzeitig aber auch extrem chaotisch, da viele der Aktionen ganz einfach zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Sind Sie gewillt, viel Geduld aufzubringen, bekommen Sie zwar keinen technischen Leckerbissen serviert, dafür aber langfristig gute Unterhaltung.

GRAFIK
64%

SOUND
53%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

**POSITIV**

- GRÖSSTENTEILS REALISTISCHE SIMULATION DES ECHTEN LEBENS
- NEUE FEATURES EXKLUSIV FÜR KONSOLE
- NEUER ZWEISPIELER-MODUS

NEGATIV

- HEKTISCHE TAGESABLAUFE
- GRAFISCHER DURCHSCHNITT
- FADER UND NERVÖTENDER SOUND



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

80%



Die Hauptattraktion Ihres Jurassic Park will gehegt und gepflegt werden.



WC und Fressbude dürfen nicht fehlen.



Wie viele Dinos hätten's denn gerne?



Willkommen im Dino-Chat.



Rangereinsatz mit dem Hubschrauber.

Eine zweite Chance für das Aufbausim-Genre

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: VIVENDI

GENRE: AUFBAUSIMULATION

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE:

WWW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.DE

KURZ & KNAPP

WIE WÄRE ES denn mit Dinosauriern anstelle von Achterbahnen für einen Freizeitpark?

DIE FASZINATION *Jurassic Park* ist selbst nach dem - zugegeben - schlechten dritten Film ungebrochen. Vivendi bringt zu dem erfolgreichen Titel nun eine Aufbausimulation rund um das prähistorische Spektakel heraus. In *Jurassic Park: Operation Genesis* darf der Spieler einen Dinosaurier-Park mit allem Drum und Dran erschaffen.

Richtige Vorbereitung ist bekanntlich die halbe Miete und bevor Sie also munter drauflosbauen, sollten Sie sich die Dinopädie zu Gemüte führen. Hier wird von A bis Z alles erläutert, was die Urzeitvieher fressen, welche Faktoren bei der Haltung beachtet werden müssen und welche der 25 zur Auswahl stehenden

Dinoarten am besten bei den Besuchern ankommen. Schließlich bauen Sie den prähistorischen Zoo nicht nur zum reinen Vergnügen, sondern auch, um ordentlich Zaster damit zu scheffeln.

Die Hauptattraktion steht Ihnen aber nicht von Anfang an zur Verfügung, sondern muss erst gezüchtet werden. Aus fossilen Fragmenten wird die dafür nötige DNA im Genlabor extrahiert. Je mehr DNA die Wissenschaftler aus versteinerten Knochen gewinnen, desto länger bleiben Ihre Saurier am Leben. Damit ist das Überleben der Dinos aber noch längst nicht garantiert. Krankheiten, Verletzungen und falsche Ernährung dezimieren sehr schnell den Bestand. Regelmäßige Finanzspritzen für Forschung und Entwicklung sind also nicht verkehrt. Zudem sollten Sie ständig um die Sicherheit Ihres Parks bemüht sein. Büxt Ihnen doch einmal ein Fleisch fressender Dinosaurier aus, müssen Sie den Ausreißer mit dem Hubschrauber schleunigst wieder einfangen.

Die Steuerung, sowohl von Fahrzeugen als auch des Spielbretts und der Menüs, geht recht unkompliziert von der Hand. Einwandfrei ist auch die stufenlos zoom- und drehbare Kamera. Einzig recht häufige Ruckler geben Grund zur Kritik. *Jurassic Park: Operation Genesis* macht insgesamt - dank unproblematischer Steuerung und solider grafischer Präsentation - auf der Xbox einen deutlich besseren Eindruck als *Rollercoaster Tycoon*.

BONUS INFO

HOBBYFOTOGRAF

Wer genug vom Parkmanagement hat, darf sich in 12 Einzelmissionen als Fotograf oder Ranger betätigen und sich mit Hubschrauber oder Auto in einem Park frei bewegen.



JANINA MEINT:

Mit *Jurassic Park: Operation Genesis* kommt für Aufbaufreunde endlich ein guter Theme-Park-Manager für die Xbox. Die umfangreiche Simulation überzeugt vor allem durch eine konsolentaugliche Steuerung. Für Einsteiger ins Genre ist der Titel ideal, fortgeschrittene Manager werden aber schnell unterfordert sein. Grafisch gibt sich der Titel unspektakulär, *Operation Genesis* sieht aber deutlich besser als *Rollercoaster Tycoon* aus und spielt sich auch angenehmer.

GRAFIK
67%

SOUND
66%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- UMFANGREICH UND KOMPLEXE AUFBAUSIMULATION
- FÜR KONSOLE SEHR GUTE MENÜSTEUERUNG

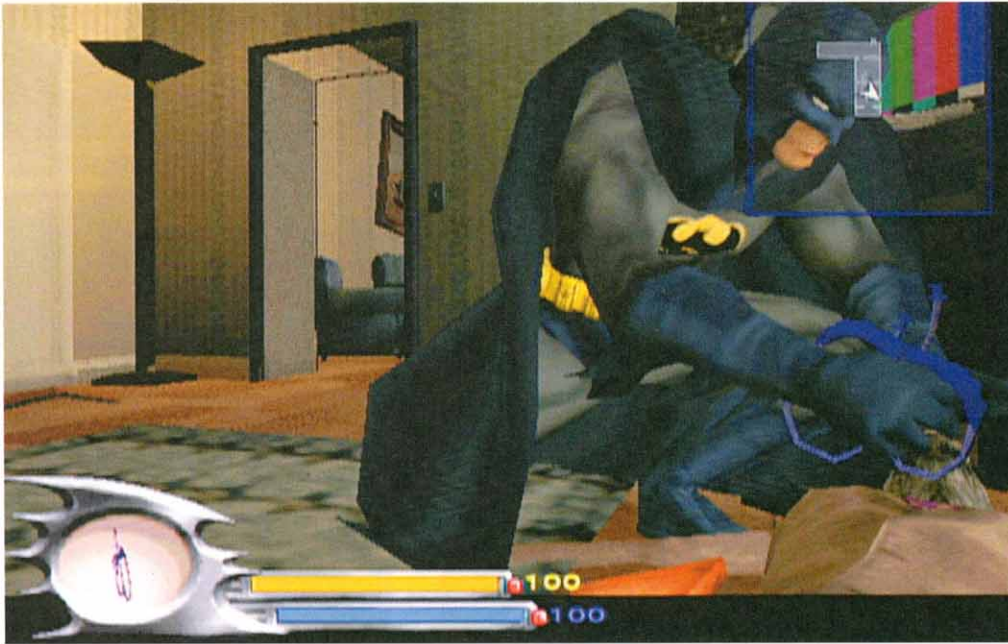
NEGATIV

- RUCKLER
- FÜR PROFS ETWAS ZU LEICHT

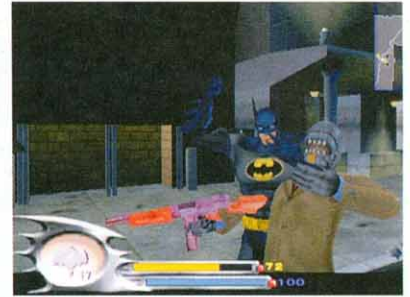


DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

72%



↑ Haben Sie einen Gegner ausgeknockt, müssen Sie ihn mit den Batclaws fesseln.



↑ Von hinten wird der Schurke überrascht.



↑ Die Rauchbombe wird einfach ignoriert.

Gotham City wimmelt erneut vor Bösewichten!

BATMAN DARK TOMORROW

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: KEMCO

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: ENGLISCH, DEUTSCHE TEXTE

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: 28. MÄRZ

WEBSITE:
WWW.BATMANDARKTOMORROW.NET

KURZ & KNAPP

ALS SUPERHELD im Fledermaus-Kostüm räumen Sie mit allerlei Bat-Zubehör fiese Schurken aus dem Weg.

AUCH SUPERHELDEN kommen in die Jahre. Mittlerweile ist der gute, alte Batman schon über 60 Jahre alt, denn immerhin erschien der erste Comic mit ihm als Hauptdarsteller bereits im Jahre 1939. Je

oller, je doller, heißt es aber bekanntlich und frei nach diesem Motto begibt sich der Fledermaus-Freak in *Batman Dark Tomorrow* wieder auf Verbrecherjagd.

Eine gewaltige Explosion erschüttert zu Beginn des Spiels Gotham City. Nur Batman kann wieder für Recht und Ordnung sorgen und sieht sich zunächst den Untertanen des Schurken Black Mask gegenüber.

Ausgestattet mit dem Batcable (Wurfkabel), den Batclaws (Handschenen), dem Batgrapple (Maueranker) und dem Batarang (kennt doch jeder) dürfen Sie sich auf

Gangsterjagd begeben. Mit Tritten und Schlägen können Sie die Bösewichter malträtieren. Tragen Ihre Widersacher allerdings Ballermänner, sollten Sie diese besser aus einiger Distanz mit dem Batarang ausknocken. Seltsamerweise stehen Ihre Kontrahenten nach Niederschlägen immer wieder auf und bleiben erst dann liegen, wenn Sie diese mit den Batclaws gefesselt haben. Vor allem wenn Sie fünf Gegnern auf einmal gegenüberstehen, erweist sich dieses Vorhaben als Himmelfahrtskommando. Denn kaum liegen alle Fünfe flach, steht der Erste auch schon wieder auf. Obendrein verfehlen Rauchkapseln in schöner Regelmäßigkeit ihre Wirkung und einige der Gegner laufen unbeirrt weiter. Nach einem Treffer mit dem Batarang sind Ihre Widersacher ebenfalls wieder viel zu früh auf den Beinen.

Zudem sorgt eine unausgereifte Kameraführung für ständiges Haareraufen während der Auseinandersetzungen. Leider haben Sie keine Möglichkeit, die Kamera selbst zu justieren, und beobachten daher das Geschehen häufig aus einer völlig unbrauchbaren Perspektive oder Objekte versperren die Sicht.

Auch grafisch bietet *Batman Dark Tomorrow* ein trauriges Bild. Mit seinen ruckhaften Animationen erinnert Batman eher an einen Breakdancer als einen Superhelden. Sogar sein Cape ruckelt, wenn er sich an seinem Batcable durch die Häuser Schluchten Gothams schwingt. Am besten sehen noch die Filmsequenzen aus, die die Handlung des Spiels vorantreiben. Fade Melodien und Soundeffekte bilden den traurigen Schlusspunkt der Mängel. ✖

BONUS INFO

» ALTER BEKANNTER Die komplett neue Story des Spiels entstammt der Feder von DC Comics-Autor Scott Peterson und Kenji Terada. Sehr gut informierten Videospiel-Fans dürfte der zuletzt genannte Herr auch als der Urheber der ersten drei *Final Fantasy*-Abenteuer bestens bekannt sein.



↑ Nachtsicht? Vorher sahen wir mehr.



MANFRED MEINT:

Nur hartgesottene *Batman*-Fans dürften an diesem Spiel Gefallen finden. Die Animationen sind Xbox-unwürdig, der Sound unterer Durchschnitt, die Kameraführung und Steuerung schlichtweg katastrophal. Selbst das Gameplay krankt an allen Ecken und Enden. Kämpfe erweisen sich als stupides Knopfgedrücke und der Zugriff auf das Ausrüstungsmenü ist viel zu umständlich. Sieht man Batman in diesem Zustand, möchte man ihn am liebsten in Rente schicken.

GRAFIK

45%

SOUND

55%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- DC-COMICS-LIZENZ
- NETTE FILMSEQUENZEN

NEGATIV

- MIESE KAMERA FÜHRUNG
- UMSTÄNDLICHER ZUGRIFF AUF DIE AUSTRÜSTUNG
- RUCKHAFT ANIMATIONEN
- LAHMES KAMPFSYSTEM

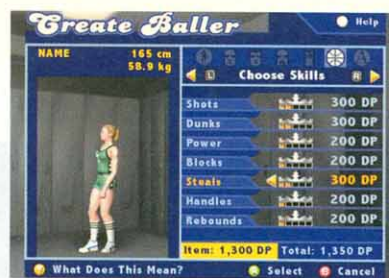


DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

49%



↑ Auch hinter Gittern lässt es sich gut spielen. Die Detailvielfalt der Areale ist beeindruckend.



↑ Der Editor bietet viele Möglichkeiten.



↑ Auf dem Hinterhof geht es voll zur Sache.



↑ Ihr Mitspieler springt und will den Pass.

Slam-Dunk-Festivals par excellence lassen die Harlem Globetrotters vor Neid erblassen!

NBA STREET VOL. 2

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: SPORT

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: 2. MAI 2003

WEBSITE: WWW.ELECTRONICARTS.DE

KURZ & KNAPP

AKTUELLE UND legendäre NBA-Stars messen sich in spannenden und akrobatischen Hinterhof-Duellen.

der Vorgänger überzeugte auf den Konkurrenz-Konsolen, der Nachfolger legt noch mal eine Schippe drauf.

Im Vordergrund steht bei *NBA Street Vol. 2* ganz klar der Fun-Faktor. Im Gegensatz zu einer Simulation kommt es in diesem Spiel darauf an, möglichst spektakulär auf den Courts aufzutreten. Für Ihre Tricks und Showeinlagen bekommen Sie wertvolle Punkte. Wie der Name des Spiels schon verrät, werden die Körbe

zudem nicht in verschwitzten Sporthallen gelegt, sondern auf Freizeitplätzen. Zu erwähnen ist dabei, dass es sich um echte Courts aus der US-Szene handelt.

Gespielt wird beim Streetball in Dreimann-Teams und zahlreiche Spielmodi sorgen für Abwechslung. Neben Freundschaftsspielen dürfen Sie in der NBA Challenge nacheinander Profi-Teams der amerikanischen Star-Liga herausfordern. Schlagen Sie alle Teams einer Region, schalten Sie das Allstar-Team des Bezirkes frei. Langfristig ist es jedoch der „Be a legend“-Modus, der den Reiz des Spiels ausmacht. Hierfür müssen Sie zunächst mit dem Editor einen Sportler kreieren und sich danach zwei Partner für ein Team aussuchen. Anschließend beginnen Sie durch die Vereinigten Staaten zu tingeln, um sich den Status einer Streetball-Legende zu verdienen. Zunächst können Sie nur in New York Matches absolvieren, mit der Zeit lassen sich dann auch Veranstaltungen in anderen US-Städten freischalten. Zudem können im „Be a legend“-Modus verschiedene Extras aktiviert werden.

Je nachdem wie spektakulär Sie in den Partien zu Werke gehen, erhalten Sie dafür Punkte. Relativ einfache Tricks gehen Ihnen dank der simplen Controller-Belegung leicht von der Hand, für komplexe Combos und erstklassige Showeinlagen bedarf es einiger Übung. Im Modus „Street School“ lernen Sie in insgesamt 30 Lektionen



↑ „Stretch“ trotzt der Schwerkraft und verwertet den Alley-oop.



↑ Unser Layouter scheint neuerdings Basketball zu spielen.

BONUS INFO

KARRIEREGEIL

Nach Siegen haben Sie die Möglichkeit, sich den besten Spieler des unterlegenen Teams in Ihre eigene Formation zu holen. Bei Turnieren im K.-o.-System treffen Sie im Finale immer auf ein Team mit einem herausragenden Akteur. Auch diese Ausnahmeathleten dürfen Sie abwerben, doch nicht jeder bringt Sie wirklich weiter. Vor allem große Jungs, mit hoher Trefferquote und brachialen Slam-Dunk-Fähigkeiten bringen Sie weiter.

GESCHENKE

Extras en masse warten darauf, entdeckt zu werden.



↑ **LEGENDEN 1** Diverse Streetball-Größen können freigespielt werden. „Stretch“ mit seiner ausgefallenen Frisur ist eine der ersten. Mit ihm wird Ihr Team wesentlich stärker.



↑ **PLÄTZE** Sie bestreiten Ihre Partien auf verschiedenen realen Streetball-Courts. Diese prestigeträchtigen Areale müssen Sie ebenfalls erst aktivieren.



↑ **LEGENDEN 2** Nicht nur Jungs von der Straße sind mit von der Partie, auch auf altbekannte NBA-Stars wie Magic Johnson können Sie zurückgreifen.

„Je härter Sie die Bälle in die Körbe stopfen, desto mehr Zähler erhalten Sie.“

» die Grundlagen des Spiels. Absolvieren Sie alle erfolgreich, erhalten Sie eine erste kleine Belohnung.

Um wirklich ein Maximum an Punkten während der Matches einzufahren, sollten Sie hauptsächlich mit knallharten und optisch sensationellen Slam Dunks und Alley-oops für Punkte sorgen. Kombinieren Sie Ihre Korbleger vorher mit raffinierten Showeinlagen, erhalten Sie wesentlich mehr Zähler auf Ihr Konto. Je härter Sie obendrein die Bälle in die Körbe stopfen, desto schneller steigt die Gamebreaker-Anzeige an. Sobald diese Anzeige komplett aufgeladen ist,

können Sie eine ganz besonders atemberaubende Aktion zeigen, die Ihr Punktekonto noch schneller ansteigen lässt. Im Gegensatz zum Vorgänger können Sie einen Gamebreaker nun auch für einen späteren Einsatz aufbewahren und müssen diesen nicht sofort benützen.

Auf Verschnaufpausen warten Sie im Spiel vergeblich, die Action ist wahnsinnig schnell, manchmal vielleicht sogar einen Tick zu schnell. Vor allem im mittleren und hohen Schwierigkeitsgrad erweisen sich einige Matches daher als harte Nüsse, die zu knacken aber jede Menge Spaß bereitet.

Spektakuläre Aktionen bedürfen einer ebenso spektakulären optischen Umsetzung und auch die ist in *NBA Street Vol. 2* vollauf gelungen. Die Tricks und Dunkings der Akteure sehen phänomenal aus. Bekannte Stars ähneln ihren realen Vorbildern ziemlich stark, ein leichter Comic-Look lässt sich dennoch nicht abstreiten. Dieser passt aber hervorragend zur Gesamtpräsentation des Spiels. Vor allem das 70er-Jahre-Styling der Menüs hat es uns stark angetan.

Wie man es von Sportspielen aus dem Hause Electronic Arts gewöhnt ist, gibt es auch bei diesem Spiel wieder eine hervorragende akustische Untermauerung, vorausgesetzt man steht auf Hip-Hop und Rap. Passende Soundeffekte runden das Show-Ambiente gelungen ab, auch die flapsig-spaßigen Bemerkungen der Kommentatoren tragen sehr positiv zum Spiel bei.



↑ Die Shotclock tickt, Befeilung ist angesagt.



↑ Um die Courts lungern begeisterte Zuseher.



↑ Die Modelle der Spieler sehen realistisch und detailliert aus.



MANFRED MEINT:

Basketball ist rasant, akrobatisch und spektakulär. *NBA Street Vol. 2* konzentriert sich komplett auf die atemberaubenden Seiten des Sports. Vor allem der „Be a Legend“-Modus sorgt langfristig für allerbeste Unterhaltung. Es macht einfach tierisch Laune, die eigene Sportskanone nach und nach aufzumotzen und zu einer wahren Legende werden zu lassen. Wer sich am fehlenden Realismus nicht stört, wird hier grandios unterhalten.

GRAFIK

86%

SOUND

85%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- ♦ VIELE SPEKTAKULÄRE TRICK- UND DUNKING-MÖGLICHKEITEN
- ♦ „BE A LEGEND“-MODUS
- ♦ ZAHLREICHE EXTRAS FREISCHALTBAR



NEGATIV

- MANCHMAL ZU HEKTISCHES GAMEPLAY

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

85%



↑ Dr. Muto hat nicht nur einen an der Waffel, sondern ist auch ziemlich wandlungsfähig.

Nicht alle Verrückten haben Böses im Sinn.

DR. MUTO

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: MIDWAY

GENRE: JUMP & RUN

SPRACHE: DTSCH. TXT./ENGL. SPRACHE

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.MIDWAY.COM

KURZ & KNAPP

SKURRILES JUMP & RUN um einen verrückten Wissenschaftler, der einen ganzen Planeten in die Luft gejagt hat.

GENIE UND WAHN-SINN liegen bekanntlich dicht beieinander. Bei dem kauzigen Wissenschaftler Dr. Muto ist beides untrennbar miteinander verbunden. Dieser hat nämlich nicht nur einen gewaltigen

Sprung in der Schüssel, sondern auch ordentlich was auf dem Kasten. Ansonsten hätte man dem irren Genie wahrscheinlich nie den Auftrag gegeben, eine neue Energiequelle zu erfinden. Ein fataler Fehler, wie sich im Nachhinein herausstellt.

Das Experiment läuft schief und Mutos Heimatplanet Midway verabschiedet sich mit einem großen Knall. Einzig das Labor des Doktors ist heil geblieben. Dr. Muto hat aber schon einen Plan parat. Mit Hilfe der exzentrischen Künstlichen Intelligenz AL

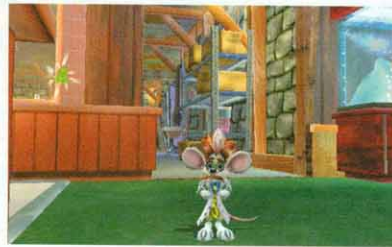
und einer obskuren Maschine will er den Planeten wieder aufbauen. Die dafür benötigten Kleinteile finden sich verstreut auf vier Nachbarplaneten von Midway. Bei seinem Unterfangen kann Dr. Muto auf früheren Erfindungen zurückgreifen. Mit der handlichen Splizz-Gun lassen sich Gegner entweder sofort erledigen, oder mit einem Elektostahl betäuben. Welche Angriffsart bei welchem Gegner funktioniert, müssen Sie aber erst herausfinden.

Dr. Mutos wichtigstes Instrument ist seine Fähigkeit, sich in verschiedene Kreaturen zu verwandeln. Als Maus, Spinne, Gorilla, Fisch oder fliegendes Eichhörnchen erhält er Zugang zu Bereichen, die ihm in menschlicher Form versperrt sind. Die Mutationen sind eine nette Abwechslung zum vorherrschenden Jump & Run-Design, da Dr. Muto nicht auf bewährte Knuddel-Klischees setzt. Der "Held" ist nicht süß oder knuffig. Attribute wie freakig, schräg oder komisch passen eher zu dem abgedrehten Wissenschaftler. Das verleiht Midways-Hüpforgie ein Stück Originalität.

Ansonsten gibt es keine großen Unterschiede zur Genrekonzurrenz. Egal in welcher Gestalt, der verrückte Doktor muss wie gewohnt Gegenstände einsammeln, Gegner bekämpfen und Hindernisse überwinden. Die humoristische Umsetzung, welche durch die cartoonartige Grafik noch untermauert wird, ist wirklich gelungen. Dr. Muto sowie die anderen Charaktere sehen zum Schreien komisch aus.



↑ Eine Jump & Run typische Aufgabe.



↑ Als Maus kommt Muto in die kleinste Ritze.



↑ Den Gegnern entzieht der Doc die DNA.



↑ Ich glaub ich spinne!

BONUS INFO

EXTRAS

Ein Blick hinter die Kulissen, sowie die Kunst von Dr. Muto und die Zwischensequenzen gibt es im Bonusmenü zu besichtigen. Die Filme müssen aber erst freigeschaltet werden.



JANINA MEINT:

Die Xbox ist in der Vergangenheit etwas zur Jump & Run-freien Zone verkommen. Mit Dr. Muto kommt nun endlich wieder ein lustiges Hüpfabenteuer für die Konsole. Midways abgedrehter Stil sorgt für etwas frischen Wind in dem eingestaubten Genre. Innovationen sucht man aber vergebens. Nichtsdestotrotz ist Dr. Muto ein überdurchschnittlich gutes Jump & Run, das zwar nicht mit dem Genreprimus Rayman mithalten kann, aber trotzdem Beachtung verdient.

GRAFIK

72%

SOUND

74%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- 2D UND 3D PERSPEKTIVE
- MORPHING SYSTEM
- LAUFT FLÜSSIG

NEGATIV

- UNGENAUE KAMERA

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

75%



↑ Eine scharfe TV-Superheldin gegen Scharen von Bösewichten.



↑ Genmanipulation und ihre Vorteile.



↑ Blockaden werden einfach weggesprengt.



↑ Männer mal ganz anders aufs Kreuz gelegt.

Dark Angel bekommt auf der Xbox eine 2. Chance.

JAMES CAMERON'S DARK ANGEL

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: VIVENDI

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: DEUTSCH, ENGL. EINSTELLBAR

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.DARKANGEL.SIERRA.DE

KURZ & KNAPP

PRÜGEL AM FLIESSBAND mit dem genmanipulierten Mädel aus der TV-Serie Dark Angel.

IM JAHRE 2019 HAT EIN ELEKTROMAGNETISCHER Impuls die Weltmacht USA entthront und in ein Entwicklungsland verwandelt. In dieser postapokalyptischen Umwelt ist die genmanipulierte Supersoldatin Max Guevara ständig auf der Flucht vor ihren Schöpfern. Unterstützt wird sie dabei von dem Enthüllungsjournalisten Logan Cale.

Die TV-Serie von James Cameron hat trotz steigender Fangemeinde wegen horrender Produktionskosten bereits nach zwei Staffeln einen frühen Tod gefunden. Auf der Xbox dürfen Max und Logan aber weiterhin für den American Way of Live kämpfen. Adaptionen von TV-Serien und Filmen kennt man ja zur Genüge und Dark Angel kann sich getrost in die Riege der misslungenen

Umsetzungen einreihen. Das Gameplay strotzt nur so vor Eintönigkeit. Die 25 Levels lassen wenig bis gar keinen Raum für Freiheiten. Stattdessen prügeln Sie auf alles ein, was sich Ihnen in den Weg stellt. Zwar gibt es auch die Möglichkeit, sich an den Gegnern vorbeizuschleichen; in der Praxis scheitert dies aber entweder an der schieren Masse der Gegner oder am Gameplay. An Code-Karten und andere wichtige Gegenstände kommen Sie nämlich grundsätzlich nur mit roher Gewalt heran.

Dank des umfangreichen Schlag-, Trittbeziehungsweise Wurfrepertoires und strohdunder Gegner ist das eigentlich nie ein großes Problem, zumal die Amazone noch über gesteigerte körperliche Kräfte verfügt. Ob Super-Tempo, Super-Sicht oder Berserker-Modus, Max haut reihenweise die Männer um. Ein „Game Over“ droht Ihnen letztlich nur, wenn Sie ein gelegentlich auftretendes Zeitlimit nicht einhalten.

Visuell kommt Dark Angel nicht über den Durchschnitt hinaus. Das stimmungsvolle Leveldesign orientiert sich zwar an den Settings der Serie, auf der Xbox hat man aber schon Besseres gesehen. Auch Jessica Alba ist auf der Mattscheibe deutlich attraktiver als ihr virtuelles Gegenstück. Erfreulich dagegen, dass man für das Spiel die Original- sowie die deutschen Synchronstimmen der Fernsehserie gewinnen konnte. Der Fan wird an dem Dark Angel-Spiel sicher Gefallen finden, alle anderen sollten jedoch die Finger davon lassen.

BONUS INFO

BONUSMATERIAL
Die Fans wird's freuen. Neben Trailer, einem Auszug aus dem Dark Angel Roman und Fotos finden sich auf der DVD auch Interviews mit den Machern und Schauspielern der Serie.



JANINA MEINT:

Knackige Schnitten und derbe Prügeleien kommen beim Zielpublikum immer gut an. Obwohl die Umsetzung der TV-Serie von James Cameron beides bietet, verliert der Titel schnell seinen Reiz. Das anfänglich interessante Gameplay versumpft viel zu früh im monotonen Geprügel. Rätsel oder anderweitige Herausforderungen sucht man vergebens. Weder Gameplay, Grafik noch Sound sind mehr als Mittelmaß. Dark Angel ist auch als Videospiel kein wirklicher Brenner.

GRAFIK

56%

SOUND

55%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LIVE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- ORDENTLICHES KAMPFSYSTEM
- ORIGINALSTIMMEN DER SCHAUSPIELER UND SYNCHRONSPRECHER

NEGATIV

- STUPIDES GAMEPLAY
- SCHLECHTE KAMERAUFÜHRUNG
- SCHLEICHEN NICHT MÖGLICH
- MONOTONES PRÜGELN



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

52%



↑ Nicht nur Magier können große Feuerbälle auf den Schirm zaubern.



↑ Level-up leicht gemacht.



↑ Vier Spieler gleichzeitig.

RANKING			
DESTROYED	DESTROYED	DESTROYED	DESTROYED
Monsters 48	Monsters 25	Monsters 23	Monsters 54
Mid Boss 0	Mid Boss 0	Mid Boss 0	Mid Boss 0
End Boss 0	End Boss 0	End Boss 0	End Boss 0
Generator 15	Generator 0	Generator 0	Generator 40
COLLECTED	COLLECTED	COLLECTED	COLLECTED
Treasure 33	Treasure 19	Treasure 10	Treasure 53
Gold 75	Gold 130	Gold 120	Gold 545
TOTAL 145	TOTAL 112	TOTAL 98	TOTAL 440
Score 145	Score 112	Score 98	Score 440
Level 220	Level 242	Level 219	Level 1285
Total Credit 3	Total Credit 3	Total Credit 3	Total Credit 4

↑ Die Dungeon-Abrechnung.



↑ Die Reitechse greift ein.

Ups, wer hat denn da Baldur's Gate geklont?

BLACK STONE MAGIC AND STEEL

VON: JEAN-REINER JUNG

SPIELE-INFO

PUBLISHER: THQ

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

SPRACHE: ENGLISCH

USK-FREIGABE: AB 12 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.THQ.DE

KURZ & KNAPP

FÜNF CHARAKTERKLASSEN stehen zur Auswahl und dürfen von bis zu vier Spielern gleichzeitig durch Dungeons gehetzt werden.

ES IST DOCH WIRKLICH ein Kreuz: Da testen wir in Ausgabe 11/2002 ganz großartig *Baldur's Gate: Dark Alliance* und dann verschiebt sich das Spiel um mehrere Monate, bis es jetzt endlich nicht mehr über Virgin, sondern

Doch dann geht das eigentliche Spiel los. Sie haben die Auswahl aus fünf verschiedenen Charakterklassen, von denen es sogar jeweils zwei verschiedene Profile gibt. Im Laufe des Spieles kann man sogar noch weitere Charaktere freischalten.

Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig geht es dann in die Dungeons, und von nun an sind die verschiedenen Charakterklassen und die Werte der Figuren eigentlich egal. Nun heißt es nur noch schnetzeln, kloppen und prügeln.

An sich ist das gar keine schlechte Idee für ein spaßiges Spielchen zwischendurch, doch die technische Seite von *Black Stone* zerstört so ziemlich jeden guten Ansatz. Die Animationsphasen zählen zum Schlechtesten, was man jemals auf der Xbox gesehen hat und trotz analoger Steuerung latschen die Helden immer erst ein paar Schritte, bis sie sich doch mal entschließen, zu laufen. Doch auch die praktische Umsetzung des Spielprinzips ist extrem öde. Die Monster hupsen der Reihe nach aus Löchern und Höhlen und zwar so lange, bis Sie zwischen dem Gekloppe ein wenig Zeit gefunden haben, die Brutstätte der Viecher kaputtzuhaufen. Ein klein wenig Abwechslung vom Dauer-Gehaue bringen bildschirmfüllende Zaubersprüche und einige Reittiere, die den Helden im Kampf unterstützen. Für eine Wertung jenseits der 50-Prozent-Marke reichen diese kleinen Extras jedoch nicht.

BONUS INFO

HOCHLEVELN
Um einen Level aufzusteigen, müssen Sie keine Monster besiegen. Es reicht voll und ganz, wenn Sie über ein bestimmtes Symbol marschieren und schon ist ihr Charakter stärker.



JEAN MEINT:

Man muss schon ziemlich ausgedörrt sein, um sich *Black Stone* auf der Xbox zu geben. Ich mein ja nur, nach einiger Verspätung kommt jetzt doch noch das coole *Baldur's Gate: Dark Alliance* raus und *Dungeons & Dragons Heroes* steht bereits in den Startlöchern. Da braucht man so einen üblen Aufguss wie *Black Stone* wirklich nicht mehr. Selbst bei der derzeitigen Fantasy-Dürre auf der Xbox sollte man dieses Machwerk im Händleregall stehen lassen.

GRAFIK

49%

SOUND

72%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

- GUTE MULTIPLAYER-IDEE FÜR ROLLENSPIEL-FANS
- SCHÖNE VIDEOSEQUENZEN

NEGATIV

- SCHLECHTE ANIMATIONEN
- EIN HEILLOSSES DURCH-EINANDER
- DÄMLICHE STORY

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

41%



↑ Hü-hüpf! Zapper muss gefangene Glühwürmchen aus schleimigen Schnecken befreien.



↑ Ab sofort herrscht Helmpflicht.



↑ Die Holzplatten sind nicht sehr stabil.



↑ Manche Eier bekommen Beine.

Aus Frosch mach Grille und fertig ist das Spiel.

ZAPPER

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: INFOGRAMES

GENRE: JUMP & RUN

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG

SPIELER: 1-4

TERMIN: ERHÄLTICH

WEBSITE: WWW.INFOGRAMES.DE

KURZ & KNAPP

WENIG INNOVATIVES und abwechslungsreiches Hüpfabenteuer nach bekanntem Jump&Run-Strickmuster.

RECYCELN KANN SO SCHÖN SEIN. Blitz Games, Entwickler von *Frogger 2*, lassen einen Klassiker des Jump&Run-Genres wieder auferstehen. Frogger, die grasgrüne Amphibie, hat allerdings ausgedient.

Nachfolger (oder Plagiat) ist das gewiefte Insekt Zapper. Im Story-Modus muss die Grille ihren gekidnappten Bruder Zipper aus den Klauen der Elster Maggie befreien. Fortan stirbt Zapper aufgrund der gewöhnungsbedürftigen Steuerung nun tausend Tode.

Eines vorweg: Vergessen Sie den Ministick. Das vorgegebene Gitter, in dem sich Zapper (ein Feld vor, ein Feld zur Seite) bewegt, ist mit dem Digital-Kreuz um einiges leichter zu bewältigen als mit der sensiblen Analogsteuerung. Die Kunst besteht darin,

die Abstände zwischen den Plattformen richtig einzuschätzen, wenn Sie den kleinen Grashüpfer nicht unabsichtlich von Klippen springen, ins Wasser fallen oder einfach in den nächsten Feind hüpfen lassen wollen.

Zum Glück verfügt die Heuschrecke über massig Continues, die den Frustrationsfaktor bei versprungenen Passagen einigermaßen in Grenzen halten. Neben den mal mehr, mal weniger schweren Hüpfelagen müssen Sie pro Level sechs Eier finden und möglichst viele Leuchtkäfer befreien. Das bewerkstelligt die Grille mit einem elektrischen Strahl aus ihren Fühlern.

Hat Zapper genügend fliegende Glühwürmchen befreit, schließen sich diese zu einer Gruppe zusammen und ermöglichen einen Superzapp. Jetzt kann die Grille selbst den hartnäckigsten Gegner grillen. Neben Story-Modus steht auch noch der Arcade- oder Mehrspieler-Modus zur Auswahl. Beide Alternativen können aber getrost ignoriert werden, da besonders der Multiplayer an Langeweile nicht zu überbieten ist.

Neben dem Multiplayer ist vor allem der Sound misslungen. Das infernalische Geklimper, welches uns Blitz Games als Hintergrundmusik verkauft klingt genauso schrecklich nervtötend wie Fahrstuhlmusik. Spätestens in der zweiten Welt möchte man einfach den Ton abstellen. Grafisch hüpfelt sich der quirlige Zapper mit quatschfidelern Cartoon-Optik sicher in die Herzen der Jump & Run-Fans.

BONUS INFO

GEHEIMPASSAGEN In der richtigen Reihenfolge aufgesammelt, schalten einige Leuchtkäfer geheime Passagen frei, die Zapper zu noch mehr Glühwürmchen und manchmal zu einem Extraleben verhelfen.



JANINA MEINT:

Im manchen Teilen der Erde gelten Grashüpfer ja als Delikatesse. *Zapper* von Blitz Games ist aber nicht mehr als ein kleiner spielerischer Happen zwischendurch. Was uns von Infogrames hier kredenzt wird, ist allenfalls ein müder *Frogger*-Verschnitt, der durch gewöhnungsbedürftige Steuerung, ödes Gameplay und nervige Hintergrundmusik viel an Spielspaß einbüßt. *Zapper* ist definitiv nur etwas für Freunde und Kenner des klassischen *Frogger*-Spielprinzips.

GRAFIK

60%

SOUND

45%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

+ SÜCHTIG MACHENDES SPIELPRINZIP

NEGATIV

- HAKELIGE STEUERUNG
- LANGWEILIGES GAMEPLAY
- NERVIGE MUSIK
- GROTTENSCHLECHTER MULTIPLAYER-MODUS



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

60%

TEST ÜBERSICHT

SPIELETTITEL	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%
ATV: QUAD POWER RACING 2	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Vier Räder und viele Stunts. Die <i>Moto GP</i> -Macher versuchen mal was Neues.“	79%
AZURIK: RISE OF PERATHIA	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Ein Action-Adventure, dessen Optik über das Gameplay hinwegtäuscht.“	38%
BARBARIAN	Ausgabe 11/02	Beat 'em Up	„Ein solides, gut spielbares Arcade-Prügelspiel mit einigen netten Ideen“	74%
BATMAN: VENGEANCE	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Der Comic-Flattermann zeigt sich von seiner schlechten Seite.“	45%
BATTLE ENGINE AQUILA	Ausgabe 01/03	Action/Strategie	„Steuern Sie einen Super-Mech durch futuristische Schlachten. Sehr gutes Spiel!“	84%
BDFL MANAGER 2003	Ausgabe 01/03	Strategie	„Ein solider Fußballmanager in bewährter Tradition“	81%
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%



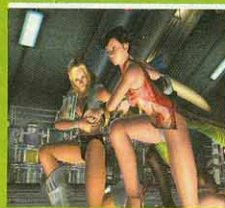
DIE XBOX ELITE

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.



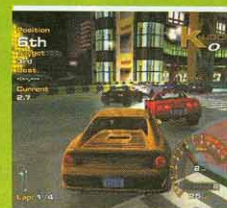
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

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



DEAD OR ALIVE 3

GENRE: Beat 'em Up
„Leicht zu erlernen, cooles Design und motivierend. *Dead or Alive 3* ist ein absolutes Vorzeige-Beat-'em-Up.“
WERTUNG: 86%



PROJECT GOTHAM RACING

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



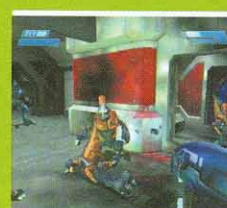
JET SET RADIO FUTURE

TEST IN: Ausgabe 01/02
GENRE: Jump & Run/Skating
„Abgefahrenes Inline-Skater-Abenteuer im Cel-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%



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%

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%
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	„Simples Karambolage-Rennspiel, das Spaß für wenige Stunden bietet“	66%
CRASH BANDICOOT: D. ZORN D. CORTEX	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Für Leute, die lustigen, simplen Hüpfspaß erleben wollen“	71%
CRAZY TAXI 3	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Ein netter Zusammenschchnitt aus den beiden ersten Teilen“	73%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrener Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“	61%
DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“	74%
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Ausgabe 01/02	BMX-Funsport	„Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“	69%
DAVID BECKHAM SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Ein klares 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%

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Technisch absolut miese Umsetzung der Buchvorlage“	34%
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Ausgabe 03/03	Action	„Auf in den Kampf! Mit Legolas, Gimli und Aragorn kämpfen Sie gegen fiese Orks.“	80%
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Ausgabe 02/03	Action	„Im Kino sehr nett. Auf der Xbox ist der Drachenterror jedoch nur Durchschnitt.“	51%
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%
FURIOUS KARTING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Auf cool gemachter Kart-Racer mit argen technischen Mängeln“	46%
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 rasanten Mech-Spiel in der Kulisse des viktorianischen England. Cool!“	76%
HARRY POTTER U. D. KAMMER D. SCHRECKENS	Ausgabe 02/03	Action-Adventure	„Einfallloser Genre-Mix um den Nachwuchsmagier“	61%



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%



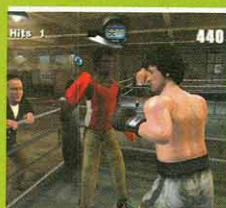
TIMESPLITTERS 2

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%

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%
INDIANA JONES U. D. LEG. D. KAISERGRUFT	Ausgabe 03/03	Action	„Die Buffy-Engine funktioniert auch bei Indy. Cooles Kampfsystem.“	81%
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 Trendsporteinsteiger 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%
LEGENDS OF WRESTLING II	Ausgabe 03/03	Sport	„Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“	73%
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%

TEST ÜBERSICHT

SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	Ausgabe 02/03	Fußballmanager	„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%
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ausgabe 03/03	Beat 'em Up	„Gut gelungenes Beat 'em Up mit sehr rauhem Charme“	81%
MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	Ausgabe 11/02	Motocross	„Ein absolut durchschnittliches Offroad-Rennspiel“	50%
MX SUPERFLY	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Motocross-Rennen mit rasanter Action und tollkühnen Stunts“	79%
MYST III	Ausgabe 12/02	Adventure	„Mehr oder weniger logische Rätsel für Adventure-Fans“	70%
NBA 2K3	Ausgabe 03/03	Basketball	„Hinter der spartanischen Fassade verbirgt sich ein klasse Sportspiel.“	84%
NBA INSIDE DRIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„Ein gut gelungenes und sehr spielbares Basketball-Game“	72%
NBA INSIDE DRIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Dieses Spiel ist zwar gut, aber NBA Live 2003 ist besser.“	77%
NBA 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%



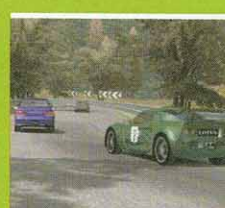
ROCKY

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%



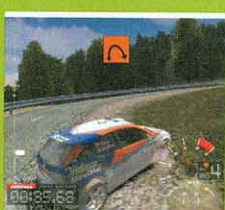
SEGA GT 2002

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%

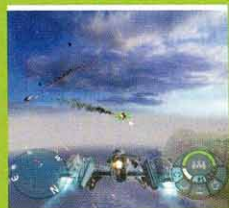


RACING EVOLUZIONE

TEST IN: Ausgabe 02/03
 GENRE: Rennspiel
 „Coole Rennen und ein ausgefeilter Story-Modus machen Laune.“
 WERTUNG: 87%

NHL 2K3	Ausgabe 03/03	Eishockey	„Sehr realistisches Eishockey-Spiel mit sehr großem Umfang und Xbox Live.“	84%
NHL HITZ 20-02	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Wer es gerne actionlastiger mag, ist bei NHL Hitz vielleicht besser aufgehoben.“	74%
NHL HITZ 20-03	Ausgabe 12/02	Eishockey	„Eishockey für Einsteiger. Sehr viele Verbesserungen zum Vorgänger.“	84%
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%
ROLLERCOASTER TYCOON	Ausgabe 03/03	Aufbau-Simulation	„Verwalten Sie einen eigenen Vergnügungspark und werden Sie reich.“	60%
SEGA SOCCER SLAM	Ausgabe 12/02	Sport/Action	„Sega präsentiert ein anarchisches Fußball-Gerangel im Comic-Stil.“	76%
SERIOUS SAM	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Die beiden PC-Spiele wurden recht anständig für die Xbox konvertiert.“	65%
SHADOW OF MEMORIES	Ausgabe 12/02	Action-Adventure	„Ist es die PS2- oder die Xbox-Version? Keine Ahnung, sie sehen gleich aus.“	40%
SHENMUE II	Ausgabe 03/03	Action-Adventure	„Eine fast 1:1-Konvertierung vom Dreamcast, die sehr viel Freiheit bietet“	81%

SPIELETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
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 <i>Crazy Taxi</i> -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%
SPLASHDOWN	Ausgabe 11/02	Fun-Rennspiel	„Düsen Sie mit Jet-Skis durch grafisch bombastische Gewässer!“	72%
SPY HUNTER	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Späßige 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	„Zweifello eines der besseren <i>Star Wars</i> -Spiele“	74%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Grafisch schwach. Langweiliges Gameplay.“	33%
STEEL BATTALION	Ausgabe 03/03	Simulation	„Ein gigantischer Controller und ein gelungenes Mech-Spiel lassen es krachen.“	72%
STREET HOOPS	Ausgabe 12/02	Basketball	„Außen hui - innen pfui. Das eigentliche Ballspiel wurde vernachlässigt.“	65%
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	Ausgabe 02/03	Action	„Superman verliert im Kampf gegen monotones 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 <i>Tetris</i> .“	60%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Ausgabe 01/03	Action	„Die banale Metzelei ist nicht gerade ein Motivations-Dauerbrenner.“	66%
TEST DRIVE OVERDRIVE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Das katastrophale Handling der Autos ist nur noch übel.“	38%



YAGER

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Aus deutscher Produktion kommt eines der besten Cockpit-Actionspiele aller Zeiten.“
WERTUNG: 92%



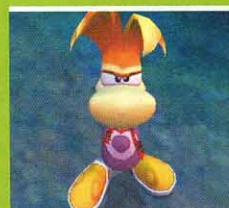
PANZER DRAGOON ORTA

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Im Rausch der Sinne: Hier zeigt die Xbox, was sie alles kann.“
WERTUNG: 90%



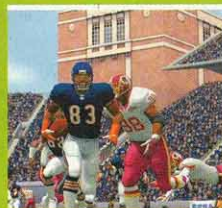
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Solid Snake und Raiden schleichen durch ein episches Meisterwerk.“
WERTUNG: 85%



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: Action
„Ein echter Gewinner: Rayman hat es immer noch drauf.“
WERTUNG: 88%



NFL 2K3

TEST IN: Ausgabe 03/03
GENRE: American Football
„Exzellente und sehr realistische Football-Simulation. Auch für Einsteiger geeignet.“
WERTUNG: 90%



TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„So eine miese Grafik und Steuerung hat <i>Test Drive</i> nicht verdient.“	35%
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	Ausgabe 03/03	Jump & Run	„Retro-Fieber. Auf der Box sind die 16-Bit-Aliens trotz neuer Optik leicht angestaubt.“	71%
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Ausgabe 01/02	Skateboarding	„Der Nachfolger verdrängt den dritten Teil aus der Elite.“	88%
TOTAL IMMERSION RACING	Ausgabe 02/03	Rennspiel	„Eine tolle Spielidee wurde von der Technik und dem Fahrverhalten ausgebremst.“	55%
TOUR DE FRANCE	Ausgabe 11/02	Rennspiel	„Das Spiel wird dem großen Namen nicht gerecht.“	46%
TOXIC GRIND	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Futuristisches BMX-Spiel mit netten Ideen, aber ohne echte Innovation“	64%
TRANSWORLD SNOWBOARDING	Ausgabe 11/02	Trendsport	„Einfache Tricks ohne Ende“	73%
TRANSWORLD SURFING	Ausgabe 01/02	Surfing	„Eigentlich ein gutes Spiel. <i>Kelly Slater</i> ist jedoch viel besser.“	61%
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%
WORLD RACING	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Unter der Motorhaube dieses Mercedes-Rennspiels stecken jede Menge Bugs.“	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%

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

LOBET DEN CONTROLLER

Liebe OXM-Redaktion, zuerst die üblichen Lobüberhäufungen. Ihr seid mit Abstand das beste Xbox-Magazin, das es gibt. So viel zu den Standards der Briefe, jetzt etwas, das ihr womöglich noch nicht ganz so oft gehört habt: In der Ausgabe 01/03 gab es wieder einen Leserbrief gegen den Controller, wie er dieser Tage häufig in Fachmagazinen zu finden ist. Ich weiß nicht, was die alle haben. Ich bin 14 und habe auch dementsprechend nicht allzu große Hände, doch ich habe noch nie ein Problem mit dem Controller gehabt. Außerdem glaubt irgendwie jeder, Bill Gates wäre dumm und würde eine dicke fette Konsole und einen ebenso dicken und fetten Controller herausbringen, um Spieler zu quälen. Dabei hat Microsoft lange Zeit verschiedenste Controller getestet und den Sieger dieser Tests hat jetzt jeder glückliche Xbox-Käufer in seinem Karton.

Martin Grabmann
(per E-Mail)

Hallo Martin,
die Geschmäcker sind eben doch verschieden und gerade an den Controllern der verschiedenen

Konsolen scheiden sich immer wieder die Geister. So mancher schließt per Adapter seine PlayStation-2-Pads an die Xbox an, ein anderer schwört auf den Controller des GameCube und auch der große Xbox-Controller hat seinen Fan-Kreis. Wir in der Redaktion benutzen übrigens alle entweder den kleinen Controller S von Microsoft oder das XS-Pad von BigBen.

ALTE CHEATS UND CODES?

Hallo liebes OXM-Team, ich habe letztes im Fernsehen eine Sendung zu Konsolenspielen gesehen. Dabei war auch *Enclave*, welches ich selbst besitze. In der Sendung stellten sie Cheats für dieses Spiel vor. Leider habe ich mir diese nicht aufgeschrieben. Da ich bei diesem Spiel nicht weiterkomme, wollte ich euch fragen, ob ihr für mich herausfinden könnt, wie dieser Cheat lautet.

Alexander Rösch
(per E-Mail)

Hallo, lieber Alexander!
Im Fernsehen werden Cheats und Codes für Konsolen-Spiele gezeigt?

Das ist erstaunlich. Vor allen Dingen, wenn sich irgendein möchtetern-kompetenter Off-Sprecher nicht gleich mal wieder über Gewaltverherrlichung in Videospielen aufregt, wie es sonst immer der Fall ist. Könntest du uns vielleicht noch mal schreiben, in welcher Sendung das war? Zum Thema Cheats und Codes wirst du ab dieser Ausgabe bestimmt fündig. Wir haben nämlich unser Archiv durchstöbert und präsentieren ab dieser Ausgabe eine Vielzahl kleiner Kniffe für die Xbox in abheftbarer Form. Da wird sicherlich auch der *Enclave*-Cheat dabei sein.

WOHNZIMMER SUCHT RIESEN-CONTROLLER

Sehr geehrte Damen und Herren, zunächst das übliche Lob. Euer Magazin ist wirklich gut. Einzige das mit den Classic-Demos finde ich persönlich nicht wirklich gelungen. Aber ihr wisst es besser. Wenn die Mehrheit der Leser danach verlangt, warum nicht. Nun zu meiner eigentlichen Frage. Stimmt es, dass *Steel Battalion* für die Xbox in Deutschland nur streng limitiert erscheint oder ist das nur

ein Trick der Versandhändler, um Vorbestellungen zu steigern. Ich habe schon bei Microsoft angefragt, aber die haben mich an Capcom verwiesen. Die sind sich wohl jedoch zu fein, meine Anfrage (über sechs Wochen her) zu beantworten. Jetzt wende ich mich in meiner Verzweiflung an euch. Ist etwas dran den Gerüchten?
Danke im Voraus und macht weiter so.

Huber
(per E-Mail)

Sehr geehrter Herr Huber!
Es handelt sich ganz gewiss nicht um einen Trick der Versandhändler. Die Gesamtauflage von *Steel Battalion* ist nicht besonders hoch. Zwar konnte man uns bei Microsoft, die den Titel in Deutschland auf den Markt bringen, keine genauen Zahlen nennen, aber aufgrund des astronomischen Preises von € 200,- werden sicherlich nicht so hohe Stückzahlen vom Handel geordert wie beispielsweise seinerzeit von *Halo*. Dadurch könnte es in einigen Gegenden zwar ein wenig schwer sein, an das Spiel mit dem Super-Controller heranzukommen - aber über Versandhändler und das Internet sollte es für Leute, die

HEISSES EISEN: DER BRANDAKTUELLE LESERBRIEF!

WORLD RACING!

Hallo,
Ich bin etwas enttäuscht von Ihrem Testbericht zu *World Racing* für die Xbox. Ich habe das Spiel. Hätte ich Ihren Testbericht vorher gelesen, hätte ich es sicher nicht gekauft und hätte ein tolles Spiel verpasst. Welchen Grund gibt es, dem Spiel lediglich 61 % zu geben? Die von Ihnen (und anderen Magazinen) angesagten Ruckler fallen kaum auf (mir jedenfalls nicht). Und die Umgebung ist doch echt fantastisch. In welchem anderen Rennspiel hat man solche Freiheiten. Mit einer ML-Klasse einfach mal „Training“ fahren und querfeldein. Das ist doch super. Dazu noch, dass man das ganze Spiel auch zu zweit durchspielen kann. Schon mal „Packen“ oder „Verstecken“ mit Autos gespielt? In der ganzen Gegend? Das ist super. Das einzige, was man dem Spiel nachsagen muss, ist, dass man anfangs nicht so

recht weiß, worauf es ankommt. Da ein Sieg in den ersten Meisterschaften so gut wie unmöglich ist, bemerkt man irgendwann, dass es darauf überhaupt nicht ankommt. Einfach nur fahren und Spaß haben. Und dann ums Gewinnen kümmern. Dass Objekte auf der Strecke meistens nur Bitmaps und dazu noch „durchfahrbar“ sind - Wen stört's? Dafür sieht die Gegend sehr detailliert aus und wenn man durchs Gelände fährt, wird man nicht gleich von jedem Baum energisch gestoppt. Also meiner Meinung nach ist es ein tolles Spiel. Es fesselt mich auf jeden Fall mehr und länger an den Bildschirm als z. B. *Sega GT 2002*, das bei euch ja mit 85 % bewertet wird. Für mich unverständlich. *World Racing* bietet mehr fürs Geld.

Andrea Preuß
(per E-Mail)



↑ World Racing: Top oder Flop?

Einigen Lesern ist die Wertung von *World Racing* ein wenig sauer aufgestoßen. Für uns waren die Kritikpunkte allerdings so groß, dass eine höhere Wertung als 61 % nicht drin war. Was meint der Rest unserer Leserschaft dazu? Wir stellen das Thema hier mal zur Diskussion.



noch jede Menge Platz im Wohnzimmer haben, kein Problem seinn, den Titel zu beziehen.



STYLISH!

Tachchen!
Euer Magazin ist wirklich gut, insbesondere fällt mir auf, dass man aus dem Magazin einen gewissen eigenständigen Charakter, welcher zwischen den Zeilen erkennbar ist, herausfiltern kann. Es ist keine bloße, emotionslose Aneinanderreihung von Berichten und Fakten, dafür gebührt euch Lob! Allerdings habe ich doch noch etwas zu bemängeln. Im Grunde genommen ist die DVD wirklich gut, jedoch habe ich den Eindruck, dass gewisse Videos ziemlich grobkörnig und flimmernd ausgefallen sind, vor allem bei den Halo 2- und Yager-Movies, was besonders schade ist. Da ich bereits eine Beta-Version von Yager kurz anspielen durfte, fällt der Unterschied teilweise frappierend auf. Wie seht ihr das? Für alle, die nach dem Trailer also ein wenig enttäuscht waren, ich kann euch beruhigen, das Spiel sieht verdammt genial aus!! In diesem Sinne schönen Gruß von Robert !!!

Robert Saric
(per E-Mail)

Hallöle, Robert!

Tja, für die Qualität der Videos auf unserer DVD können wir wirklich nichts. Genau wie die Demo-Versionen werden uns diese nämlich von Microsoft zur Verfügung gestellt, welche sie wiederum von den Herstellern bekommen. Da kann es schon mal zu Qualitäts-Unterschieden kommen.
Zu deinem ersten Punkt: Wenn es ein Medium gibt, das gewaltige Emotionen erzeugen kann, dann ist das sicherlich das Videospiel. Wir bemühen uns, ein wenig von unseren gefühlten Eindrücken in die Artikel zu übernehmen. Schließlich machen wir ein Magazin von Spielern für Spieler und da ist es doch wohl das Mindeste, dass auch das Feeling der Games rüberkommt.



PHANTASY STAR ONLINE

Tach OXM-Redaktion!
Ich hab da mal ne Frage: Erscheint *Phantasy Star Online* jetzt auch auf der Xbox oder nicht? Ich



↑ Das Warten geht weiter.

habe schon in mehreren Zeitschriften gelesen (auch in der OXM), dass es erscheint. Aber in den gleichen Zeitschriften habe ich auch schon gelesen, dass es nur auf dem GameCube erscheint. Was denn nun? Falls es erscheint, wisst ihr, wann?

Nun etwas zu eurem Magazin: Schade, schade, dass Xbox-Man nun nicht mehr unter uns weilt. Ich hatte nichts gegen diesen Comic. Ich hielt es für eine gelungene Abwechslung, aber eine große Mehrheit schien meine Meinung nicht zu teilen. Nun ja, was soll man machen? Ansonsten ist euer Magazin echt geil. Und die Demos von eurer DVD zocke ich immer wieder gerne – sie hat mich auch schon vor mindestens zwei Fehlkäufen bewahrt.

Simon Tosse
(per E-Mail)

Juten Tach, Simon!

Phantasy Star Online ist schon ein Phänomen. Unser leitender Redakteur Jean hat schon über tausend Stunden Spielzeit mit der Dreamcast-Version zugebracht und spielt nun die just erschienene GameCube-Fassung. Die Krönung seiner PSO-Laufbahn wird aber sicherlich die Xbox-Version werden, die mit der Stimm-Kommunikation ein völlig neues Helden-Truppen-Gefühl im Online-Bereich vermitteln wird. Allerdings ist ein auf den Tag genauer Erscheinungs-Termin noch nicht bekannt und der Publisher Microsoft beschränkt sich zurzeit darauf, das Spiel für das dritte Quartal 2003 anzukündigen. In Insider-Kreisen hieß es bis vor kurzem noch, das Spiel solle sogar noch rechtzeitig zum offiziellen Start von Xbox Live am 14. März erscheinen – nun, ja ... Xbox-only-Rollenspielen bleibt da nur, sich bis zum Spätsommer zu gedulden. Es lohnt sich aber.

Kurz und knapp



WANN KOMMT DAS NÄCHSTE HEFT

Hallo Xbox-Magazin-Team!

Ich hab mir vor kurzem die Xbox gekauft und natürlich wollte ich dazu auch eine Xbox-Zeitschrift, da bin ich auf Ihre Ausgabe 01/2003 gestoßen. Ich würde nun gerne wissen, wann die nächste Ausgabe erscheint? Im Magazin hab ich das Erscheinungsdatum für die nächste Ausgabe nicht gefunden. Für eine Antwort wäre ich sehr dankbar!

Alexandra Bogatzki
Berlin

In der Ausgabe 01/2003 war unsere Vorschau auf das kommende Heft noch auf Seite 97. Seit der Ausgabe 03/2003 findest du den Erscheinungs-termin und die Vorschau auf das kommende Heft auf Seite 98.

Leider ist die Robbie-Williams-DVD nur zusammen mit dem DVD-Kit zu bekommen. Eine normale Veröffentlichung im Handel ist vonseiten Microsofts nicht geplant. Schau dich doch mal auf Gebrauchtmärkten um. Vielleicht möchte ja jemand seine Robbie-Scheibe loswerden.



KUNG-FU-FIGHTING!

Hallo liebes OXM-Team!

Könntet ihr mir den genauen Release-Termin von dem Spiel *Kung Fu Chaos* mitteilen. Vielen Dank im Voraus.

Christian
(per E-Mail)

Das Spiel erscheint am 11. April in Europa. Einen Test findest du übrigens auf Seite 52.



DEMOS BITTE!

Tach Redaktion

Ich wollte euch fragen, ob ihr nicht mal Demos von *Amped* und *Racing Evoluzione* auf die DVD packen könntet?

Toni aus der Schweiz
(per E-Mail)

Racing Evoluzione findest du auf der DVD, die diesem Heft beiliegt.

Amped ist leider ein etwas älterer Titel, zu dem uns keine Demo-Version mehr vorliegt. Wir können das Spiel jedoch für alle Snowboard-Fans empfehlen. Besonders, da es den Titel derzeit fast überall im Sonderangebot gibt.



MUSIK, ZWO, DREI, VIER!

Ist es möglich, MP3s auf einer Xbox abzuspielen?

Madasan
(per E-Mail)

Nein. Auf einer handelsüblichen Xbox ist es nicht möglich, selbst gebrannte CDs mit MP3-Tracks abzuspielen.



HÜ-HÜPE!

Hallo, ich hab eine Frage an euch. Ich hab in der letzten Ausgabe gelesen, dass ihr schon oft *Halo* durchgespielt habt. Könnt ihr mir sagen, wie man in dem Level, wo man mit den Jeep flüchtet, über den Abgrund springen soll?

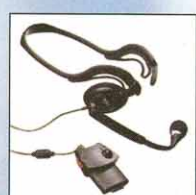
Ohne Namen
(per E-Mail)

Bei diesem Sprung ist eine große Portion Glück dabei. Beschleunige den Warthog nicht allzu sehr und achte darauf, dass du auf allen vier Reifen landest.

LASST VON EUCH HÖREN:
oxm-leserbriefe@computec.de



DIE ULTIMATIVE BREITBAND



SPRICH WÄHREND DU SPIELST.

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

ERSCHAFTE DIR DEINE EIGENE IDENTITÄT

Dein 'GAMERTAG' ist gleichzeitig der Ruf, der dir vorausleuchtet. 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



IN ZUSAMMENARBEIT MIT THQ PRÄSENTIERT DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN DAS

YAGER-GEWINNSPIEL

Um einen der Preise abzuräumen, brauchen Sie nur ein wenig Glück und die Antwort auf folgende Frage:

» Wie heißt der Kampfgleiter von Magnus Tide?

1. Preis

1 Yager-Airbrush-Xbox
1 Logic 3
5.1-Soundsystem
1 Yager-Spiel
1 Yager-T-Shirt
1 Yager-Poster

2. Preis

1 Yager-Spiel
1 Yager-Modell
1 Yager-T-Shirt
1 Yager-Poster

3. Preis

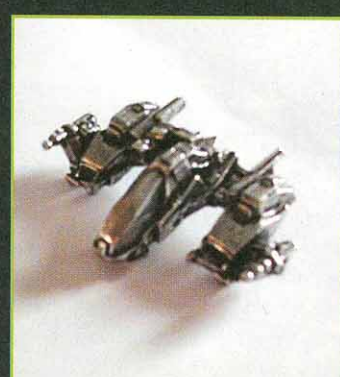
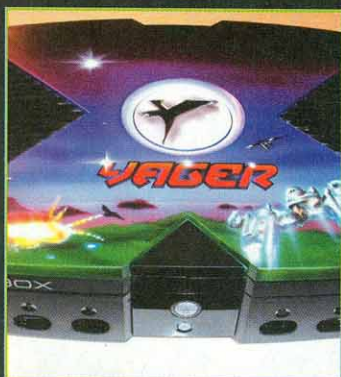
1 Yager-Spiel
1 Yager-T-Shirt
1 Yager-Poster

Trostpreise

5 Yager-T-Shirts
5 Yager-Poster

Schreiben Sie eine Postkarte
mit der Lösung an folgende
Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion OXM
Kennwort: Yager
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth



Teilnahmeschluss ist der 23.04.2003. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA und THQ sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

PLAYMORE

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



Inhalt



© **PLAY:MORE ...**
NOCH MEHR High-
scores und Spielspaß
mit unserer Demo-
Disc. Wir quetschen
für Sie alles aus der
Xbox-Konsole und jedem Spiel heraus.

DEMOS, DEMOS, DEMOS: In der
PLAY:MORE-Rubrik finden Sie die aus-
führlichen Spielanleitungen zu allen
spielbaren Demo-Versionen auf unserer
exklusiven Cover-DVD. Sie sehen die
Tasten-Belegung des Xbox-Controllers
auf einen Blick, bekommen eine Über-
sicht 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 gro-
ßen Komplettlösungen. Damit können
Sie sämtliche Geheimnisse eines Spiels
entdecken, alle Spielewelten erforschen
und wirklich jeden Gegner schlagen.
Mithilfe dieser Seiten können Sie so
lange spielen, bis Ihre Xbox-DVDs zer-
brechen.

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

DEMO AUF DVD:
DTM RACE DRIVER

086

DEMO AUF DVD:
RACING EVOLUZIONE

086

DEMO AUF DVD:
MX SUPERFLY

087

DEMO AUF DVD:
COLIN MCRAE RALLY 3

087

DEMO AUF DVD:
DR. MUTO

088

DEMO AUF DVD:
PANZER DRAGON ORTA

088

DEMO AUF DVD:
SPIDER-MAN

088

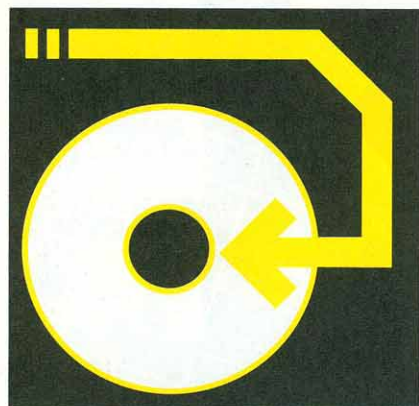
CHEATS & CODES:
DIE GESAMMELTEN WERKE

089





playmore
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



DIE DVD

HALLO, LIEBE LESER. Aller guten Dinge sind in dieser Ausgabe nicht drei, sondern sieben. Genauso viele Demo-Versionen haben wir nämlich auf unsere DVD gepackt.

Besonders Rennspiel-Freunde kommen diesmal auf ihre Kosten. Wer sich noch unsicher ist, ob er sich das hochgelobte *Racing Evoluzione* zulegen soll, kann es jetzt antesten. Für Rallye-Fans haben wir *Colin McRae Rally 3* im Gepäck. Neben der Formel 1 erfreut sich hierzulande auch die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft großer Beliebtheit. *DTM Race Driver* wird daher ebenfalls seine Anhänger finden. In *MX Superfly* erwarten Sie neben rasanten Rennen auch spektakuläre Stunt-Einlagen. Für Baller-Freaks haben wir abermals *Panzer Dragoon Orta* im Angebot. Zudem dürfen Sie das Action-Adventure *Spider-Man* sowie das Jump & Run mit dem umtriebigen *Dr. Muto* ausprobieren.

Jede Menge Daddelspaß wünscht Ihnen ...

Die Redaktion
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN



Der Xbox-Controller ist die Navigationszentrale für unsere Cover-DVD. Benutzen Sie das Steuerkreuz oder den linken Ministick, um die Menüpunkte im rechten Fenster auszuwählen. 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.

DTM RACE DRIVER

SPIELE-INFOs

TITEL: **DTM RACE DRIVER**
HERSTELLER: **CODEMASTERS**
GENRE: **RENNSPIEL**
SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	RÜCKANSICHT
	B-TASTE	HANDBREMSE
	X-TASTE	RUNTERSCHALTEN
	Y-TASTE	HOCHSCHALTEN
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GASPEDAL
	WEISSE TASTE	KAMERA
	SCHWARZE TASTE	SCHADENSANZEIGE

DAS ERWARTET SIE

ALS NACHWUCHSPILOT MÜSSEN SIE beweisen, ob Sie das Zeug zum Starpiloten in der *DTM*-Serie haben, und sich einen Platz in einem Cockpit eines renommierten Teams sichern.

SO SPIELT ES SICH

Gleich zu Beginn flattert Ihnen per E-Mail ein Stellenangebot ins Postfach. Ein gewisser Bobby Scott sucht einen Fahrer und lädt Sie zu einer Testfahrt auf dem Kurs im italienischen Monza ein. Klemmen Sie sich hinter das Steuer des Proton Satria GT und meistern Sie die Strecke in weniger als fünf Minuten. Im Erfolgsfall wird ein Manager auf Sie aufmerksam, der Sie groß herausbringen will. Auf dem Norisring steht dann Ihre erste wirkliche Bewährungsprobe an, wenn Sie sich gegen eine Schar anderer Gegner behaupten müssen.

DEMO-TIPPS

Die Testfahrt in Monza sollte kein Problem darstellen. Im „richtigen“ Rennen auf dem Norisring kommen Sie mit den Standardeinstellungen Ihres Boliden allerdings nicht weit. Vor dem Wettkampf können Sie aber an den Wageneinstellungen schrauben und Ihr Fahrzeug zur Rakete werden lassen.

UND SONST?

Auf jeden Fall sollten Sie das Drehmoment Ihres Getriebes heruntersetzen, damit Ihr Fahrzeug schneller beschleunigt. Es empfiehlt sich zudem, den Andruck an die Fahrbahn zu erhöhen und die Federung härter einzustellen. So gewinnen Sie Geschwindigkeit und liegen stabiler auf der Fahrbahn.

RACING EVOLUZIONE

SPIELE-INFOs

TITEL: **RACING EVOLUZIONE**
HERSTELLER: **MILESTONE**
GENRE: **RENNSPIEL**
SPIELER: **1-2**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	RUNTERSCHALTEN
	B-TASTE	HANDBREMSE
	X-TASTE	HOCHSCHALTEN
	Y-TASTE	RÜCKANSICHT
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GASPEDAL
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

IN RACING EVOLUZIONE KÖNNEN SIE eine eigene Automarke gründen. In unserer Demo haben Sie die Möglichkeit, die Anfänge Ihrer Karriere als Rennsport-Mogul miterleben.

SO SPIELT ES SICH

Im Dream-Modus findet Ihr Mechaniker drei verschiedene Fahrzeug-Pläne, Sie müssen sich für einen davon entscheiden. Noch dazu sollten Sie Ihrem Unternehmen einen Namen geben und ein schickes Logo verpassen. Schon bald hat Ihnen Ihr Kollege das Fahrzeug gebaut und Sie dürfen sich mit der Konkurrenz auf vier verschiedenen Strecken messen.

DEMO-TIPPS

In Ihrem Firmengebäude stehen Ihnen verschiedene Bereiche zur Verfügung. Im staubigen Aktenschrank können Sie die Optionen des Spiels verändern. Navigieren Sie zu Ihrem Wagen, haben Sie die Möglichkeit, dessen Lackierung zu ändern oder eine Testfahrt zu bestreiten. Über den Kalender können Sie an verschiedenen Amateur-Rennen teilnehmen.

UND SONST?

Im Arcade-Modus können Sie in der Rubrik Quick Race jederzeit loslegen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen einer Strecke in der Stadt, auf einem Berg, in einem Stadion oder auf einer klassischen Rennstrecke. Zudem dürfen Sie im fertigen Spiel aus neun Kategorien ein Fahrzeug auswählen, leider stehen in der Demo nur fünf Stück bereit, immerhin aber auch ein Lotus Esprit V8, der verdammt viele PS unter der Haube hat.

MX SUPERFLY

SPIELE-INFOs

TITEL: **MX SUPERFLY**HERSTELLER: **PACIFIC COAST POWER & LIGHT**GENRE: **EXTREMSPORT**SPIELER: **1-2**

	LINKER MINISTICK	LENKEN/TRICKS
	RECHTER MINISTICK	GAS/BREMSE
	STEUERKREUZ	LENKEN/TRICKS
	A-TASTE	GAS/TRICKS
	B-TASTE	BREMSEN/TRICKS
	X-TASTE	BREMSEN/TRICKS
	Y-TASTE	TRICKS
	L-SCHALTER	KUPPLUNG
	R-SCHALTER	FEDERUNG
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

NEHMEN SIE PLATZ auf einem Supercross-Motorrad und rasen Sie über matschige Strecken. Als Sahnehäubchen obendrauf zeigen Sie noch halsbrecherische Stunts und Tricks.

SO SPIELT ES SICH

Im Exhibition Race müssen Sie sich als Supercross-Größe Ricky Carmichael gegen die Konkurrenz behaupten. Hierbei kommt es auf Ihre Geschwindigkeit an. Im Freestyle-Modus entscheiden hingegen die Anzahl und die Qualität Ihrer Stunteinlagen. Eine gelungen Abwechslung stellt das Mini-Spiel Urban Jungle dar, in dem Sie Pizzas ausliefern müssen.

DEMO-TIPPS

Mit der rechten Schultertaste haben Sie die Federung Ihrer Maschine im Griff. Halten Sie die Taste gedrückt, zieht sich diese zusammen. Wenn Sie auf Sprungschancen im rechten Moment die Federung loslassen, katapultiert sich Ihr Bike hoch in die Luft. Mit ein wenig Übung können Sie mit dieser Methode während des Zeitrennes wertvolle Sekunden gewinnen. Je höher Sie zudem in die Luft schnellen, desto mehr Zeit bleibt Ihnen für spektakuläre Tricks.

UND SONST?

Die Stuntmöglichkeiten sind unglaublich vielfältig. Alleine in Kombination mit der rechten Schultertaste können Sie mit dem X-Knopf drei verschiedene Einlagen zeigen. Drücken Sie X und tippen dabei ganz kurz auf R, zeigt Ihr Fahrer einen „Nac Nac“. Wenn Sie R etwas fester betätigen, wird ein so genannter „Nac Nac Lookback“ daraus. Halten Sie R sogar ganz gedrückt, sehen Sie einen „One-Handed Nac Nac“. Wenn Sie dabei noch Salti schlagen und Pirouetten drehen, steigt Ihr Punktekonto im Freestyle-Modus im Handumdrehen in schwindelerregende Höhen.

COLIN MCRAE RALLY 3

SPIELE-INFOs

TITEL: **COLIN MCRAE RALLY 3**HERSTELLER: **CODEMASTERS**GENRE: **RENNSPIEL**SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	GAS/BREMSE
	STEUERKREUZ	LENKEN
	A-TASTE	GAS
	B-TASTE	HANDBREMSE
	X-TASTE	BREMSE
	Y-TASTE	KAMERA
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GAS
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

BRETTERN SIE ALS RALLYE-STAR Colin McRae über eine Strecke in England hinweg. Nachdem Sie diese gemeistert haben, steht Ihnen eine weitere Strecke im verschneiten Schweden zur Verfügung.

SO SPIELT ES SICH

Die Fahrbahnen der Strecken sind extrem schmierig, daher driftet Ihr Bolide permanent sehr stark. Ihr Beifahrer gibt Ihnen aber stets Kommandos über den Streckenverlauf. Die bevorstehenden Kurven werden Ihnen auch über Pfeilsymbole am oberen Bildschirmrand angezeigt. Je nachdem wie gefährlich die Kurve wird, sollten Sie die Geschwindigkeit Ihres Flitzers daran anpassen.

DEMO-TIPPS

Mit dem Y-Knopf wechseln Sie die Kameraperspektive. Sie können sogar in die Ego-Ansicht schalten. Sie sehen dann den Rennverlauf, so wie er sich einem echten Rallye-Piloten darstellt. Diese Ansicht ist zwar realistischer als die anderen, dafür aber auch schwieriger. Da Sie den Streckenverlauf nicht so weit einsehen können, wie dies beispielsweise möglich ist, wenn die Kamera einige Meter hinter Ihrem Fahrzeug platziert ist, müssen Sie dabei noch mehr auf die Kommandos Ihres Beifahrers und die angezeigten Wegweiser achten.

UND SONST?

In der Demo stehen Ihnen drei verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl, um zu beschleunigen. Am gängigsten ist der simple Druck auf den A-Knopf, alternativ können Sie aber auch die rechte Schultertaste dafür benutzen. Besonders feinfühlig ist die Beschleunigung über den rechten Mini-Stick ausgefallen. Je nachdem wie stark Sie diesen nach vorne drücken, desto stärker gewinnt Ihr Fahrzeug an Fahrt. Ziehen Sie den Stick gar nach hinten, bremst Ihr Fahrzeug zunächst ab und fährt nach dem Stillstand rückwärts.

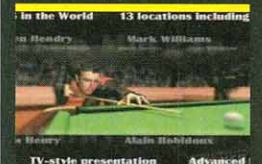
VIDEOS AUF DVD

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



RACING EVOLUZIONE

Werden Sie der neue Tycoon am Rennsport-Himmel.



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

haben Sie eine ruhige Hand?



SHENMUE II

Suchen Sie den Mörder Ihres Vaters im quirligen Hongkong.



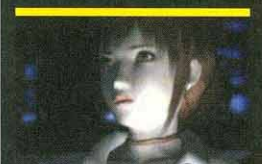
CRIMSON SEA

Ballerorgien gegen Aliens gibt es nicht nur in Halo.



GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Die größte Abrissbirne der Welt.



PROJECT ZERO

Gänsehaut pur ist bei diesem Grusel-Titel angesagt.



DR. MUTO

SPIELE-INFOs

TITEL: **DR. MUTO**

HERSTELLER: **MIDWAY**

GENRE: **JUMP & RUN**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	MORPHING-MENÜ
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	ANGREIFEN/AUSFÜHREN
	X-TASTE	BETÄUBUNG
	Y-TASTE	MORPHEN
	L-SCHALTER	AUSWEICHEN
	R-SCHALTER	AUSWEICHEN
	WEISSE TASTE	INVENTAR
	SCHWARZE TASTE	KAMERA-RESET

DAS ERWARTET SIE

ALS DURCHGEKNALLTER WISSENSCHAFTLER Dr. Muto flitzen und springen Sie durch eine riesige Müllhalde und müssen sich gegen zahlreiche Ungeziefer behaupten.

SO SPIELT ES SICH

In allerbesten Springspiel-Manier rennen Sie durch die Gegend. Sie müssen verschiedene Hebel umlegen, Schalter betätigen oder Gegner erledigen, um bestimmte Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Da Ihnen vielerlei Gegner an den Kragen wollen, müssen Sie ständig Energievorräte einsammeln, die häufig in Kisten versteckt sind oder auftauchen, nachdem Sie einen Gegner erledigt haben.

DEMO-TIPPS

Manche Schalter können Sie nur betätigen, wenn Sie vorher einen Gomer einfangen und diesen dann auf den Schalter schleudern. Sie erkennen diese harmlosen Lebewesen an deren Bauarbeiter-Helm. Mit dem X-Knopf schnappen Sie sich den verdutzten Gesellen, mit einem weiteren Druck auf den gleichen Knopf können Sie ihn dann wieder von sich schleudern.

UND SONST?

Nicht nur der Drache in *Panzer Dragoon Orta* kann seine Gestalt verändern, auch Dr. Muto hat diesen Trick in petto. Über das Steuerkreuz greifen Sie auf das Morphing-Menü zu und suchen sich die gewünschte Gestalt aus. Mit dem Y-Button vollziehen Sie dann die Verwandlung. In unserer Demo kann sich Dr. Muto entweder in ein schräges Eichhörnchen oder eine Maus verwandeln. Mit der Maus ist es ihm problemlos möglich, in kleine Röhren zu schlüpfen.

PANZER DRAGOON ORTA

SPIELE-INFOs

TITEL: **PANZER DRAGOON ORTA**

HERSTELLER: **SMILEBIT**

GENRE: **SHOOT 'EM UP**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	BERSERK-ANGRIFF
	STEUERKREUZ	BEWEGEN
	A-TASTE	SCHIESSEN
	B-TASTE	LANGSAMER
	X-TASTE	SCHNELLER
	Y-TASTE	MORPHEN
	L-SCHALTER	SICHT LINKS
	R-SCHALTER	SICHT RECHTS
	WEISSE TASTE	BERSERK-ANGRIFF
	SCHWARZE TASTE	BERSERK-ANGRIFF

DAS ERWARTET SIE

NACHDEM SIE DURCH DIE DVD unserer letzten Ausgabe in den Genuss der ersten Episode des Spiels gekommen sind, dürfen Sie nun die zweite in Augenschein nehmen.

SO SPIELT ES SICH

Sie sitzen auf dem Rücken eines Drachens und müssen sich Ihrer Gegner erwehren. Ihr Drache kann drei verschiedene Formen annehmen. Mittels der Y-Taste können Sie diese jederzeit wechseln. Gegner werden Ihnen als rote Punkte auf dem Radar angezeigt. Je nachdem von welcher Seite diese angreifen, müssen Sie mit den Schultertasten die Ansicht ändern.

DEMO-TIPPS

Wenn Sie mit der Standardform Ihres Drachens unterwegs sind, stehen Ihnen zwei Schussmöglichkeiten zur Verfügung. Zum einen können Sie bei gedrücktem A-Knopf mit dem Fadenkreuz mehrere Gegner markieren. Lassen Sie den Button dann los, löst sich eine gewaltige Lasersalve, die alle markierten Gegner ins Ballerspiel-Nirwana befördert. Zum anderen lässt sich durch schnelles und wiederholtes Drücken des A-Knopfes eine gewaltige Schussalve auf die Gegner abfeuern.

UND SONST?

Scheuen Sie sich nicht, die Form Ihres Drachens zu verändern. Die erste Form ist eine Allround-Version, die zweite hat einen kräftigeren Laser, die dritte Form ist besonders wendig. Nähert sich außerdem von hinten ein Gegner, können Sie mit dem X-Knopf Ihre Geschwindigkeit erhöhen.

SPIDER-MAN

SPIELE-INFOs

TITEL: **SPIDER-MAN**

HERSTELLER: **ACTIVISION**

GENRE: **ACTION-ADVENTURE**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	BEWEGEN
	RECHTER MINISTICK	KAMERA
	STEUERKREUZ	NICHT BELEGT
	A-TASTE	SPRINGEN
	B-TASTE	TRETEN
	X-TASTE	SCHLAGEN
	Y-TASTE	NETZANGRIFF
	L-SCHALTER	NETZ SCHLEUDERN
	R-SCHALTER	NETZSCHWUNG
	WEISSE TASTE	ZIEL ANVISIEREN
	SCHWARZE TASTE	KAMERA-RESET

DAS ERWARTET SIE

IN DER ROLLE DES SUPERHELDEN Spider-Man müssen Sie sich zunächst den Weg durch die Kanalisation bahnen, ehe Sie in den New Yorker Wolkenkratzer Schluchten gegen den grünen Kobold kämpfen dürfen.

SO SPIELT ES SICH

In der Kanalisation stehen Ihnen Schockers Schergen gegenüber. Mit Schlägen und Tritten kann Spidey diese attackieren. Effektiver sind aber die diversen Combos, die der Spinnenmann im Repertoire hat. Zudem kann er sämtliche Feinde mit seinem Spinnennetz beschießen und somit kurzfristig lahm legen.

DEMO-TIPPS

Im Spiel finden Sie hin und wieder verschiedene Spinnen-Symbole. Mit dem roten Symbol kann Spider-Man seine Energie wieder aufladen. Sollte Ihr Spinnennetz-Vorrat zu Ende gehen, schafft ein blaues Symbol Abhilfe. Besonders interessant sind die goldenen Symbole. Sammelt Ihr Held eines davon auf, hat er eine neue durchschlagskräftige Combo erlernt, die er sofort an seinen Gegnern ausprobieren sollte.

UND SONST?

Sobald Sie sich durch die New Yorker Häuserschluchten schwingen, wird die Steuerung etwas komplexer. Nach einem Druck auf die rechte Schultertaste schwingt Spider-Man in bester Tarzan-Manier durch die Lüfte. Mit der weißen Taste fokussiert er seinen Blick auf seine Gegner, denen er dann mit gezielten Schüssen oder Tritten zusetzen kann.



ALLE CHEATS FÜR ALLE SPIELE.

In diesem Heft präsentieren wir Ihnen den ersten Teil unserer neuen Tipps&Tricks-Serie, in welchem wir Ihnen Tipps zu Xbox-Spielen mit den Anfangsbuchstaben A bis E geben.

» A

AGGRESSIVE INLINE

BONUS-CHARAKTERE

Durch das Absolvieren aller normalen und versteckten Aufgaben in einem Level schalten Sie folgende Bonus-Charaktere frei:

Movie Lot: The Bride
Civic Center: Goddess
Industrial: Junkie
Boardwalk: Captain
Cannery: Diver
Airfield: Bombshell
Museum: Mummy

Geben Sie die nachstehenden Codes jeweils im Cheat-Bildschirm ein:

NIEMALS LEERES JUICE METER

KHUFU

JUICE REGENERATION

↑, →, ←, ←, →, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, Alle

LEVEL-AUSWAHL

↑, ↑, ↑, ↓, →, ←, →, ←, B, A, B, A

Sie können nun alle Levels im Karriere-Modus auswählen, außer der Zoo Stage.

ALLE SCHLÜSSEL

SKELETON

SCHWERELOS AN DER WAND

↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←, A, B, A, B

PERFEKTE GRINDS

BIGUPYASELF

PERFEKTE HANDSTÄNDE

JUSTINBAILEY

SUPER SPIN

→, →, →, →, ←, ←, ←, ←, →, ←, →, ←, ↑

FREISCHALTEN ALLER CHARAKTERE

↓, ←, ←, ↓, →, ↓, →, ↓, ←, ←

CHEAT-MODUS FREISCHALTEN

PLZDOME

POWER SKATES

Erfüllen Sie alle Aufgaben eines Levels. Gehen Sie dann zurück zu diesem Level, dort erhalten Sie die Power Skates, die Ihre Punkte steigern lassen.

ULTRA SKATES

Beenden Sie alle Level mit 100 %. Sie erhalten dann die Ultra Skates und somit den blauen Punkt für alle Attribute.

AMPED

Geben Sie nachfolgende Codes im Cheat-Bildschirm ein und achten Sie dabei besonders auf die Groß- und Kleinschreibung der Buchstaben.

BOUNCY TERRAIN

MegabOunce

ALLE LEVELS

GimmeGimme

PERFEKT GELANDETE SPRÜNGE

StickIT

SCHNELLIGKEIT

Zipster

BAUMKOLLISIONEN AUSSCHALTEN

buzzsaW

ALS RAVEN SPIELEN

RidinwRaven

Raven ist nun als Spieler in der Liste der Charaktere anwählbar.

ALS STEEZY SPIELEN

ChillinwSteezy

Steezy ist nun als Spieler in der Liste der Charaktere anwählbar.

REALISTIK-MODUS

Um realistische Sprünge und Spins zu machen, müssen Sie KeepnReal eingeben.

SUPERSCHNELLE SPINS

WhirlyGig

HÖHERE SPRÜNGE

MegaLeg

SUPER SNOWBOARDER

BigteeZ

ARCTIC THUNDER

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Mode-Select-Bildschirm ein. Bei richtiger Eingabe erscheint auf dem Bildschirm ein Hinweis.



↑ Ein Hinweis bestätigt die korrekte Eingabe.

ALLE ATOMAREN SCHNELLBÄLLE

X, X, X, Weiße Taste, Y, Starttaste

ALLE BOOSTS

Y, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Y, R-Schalter, Starttaste

ALLE GRAPPLING HOOKS

Y, Y, L-Schalter, Y, Y, Weiße Taste, Starttaste

UNSICHTBAR

X, Y, X, R-Schalter, Y, Y, Starttaste

ALLE RAKETEN

X, X, X, Weiße Taste, Starttaste

ALLE ZUFÄLLIGEN REGIONEN

Schwarze Taste, R-Schalter, X, Y, Schwarze Taste, R-Schalter, Starttaste

ALLE ROOSTER TAILS

Schwarze Taste, R-Schalter, L-Schalter, Weiße Taste, X, Starttaste

ALLE SCHNEEBOMBEN

Y, Y, Schwarze Taste, R-Schalter, Starttaste

KLON-MODUS

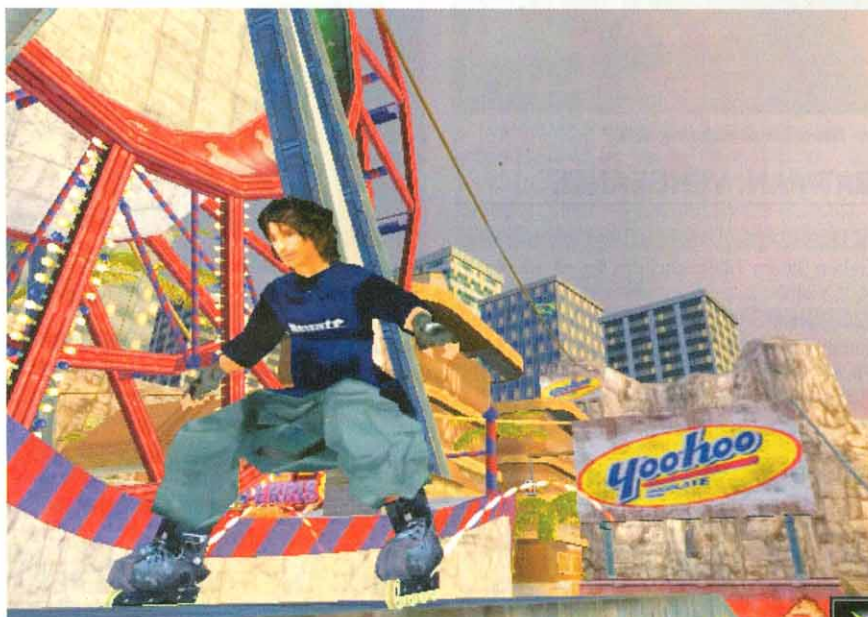
Weiße Taste, L-Schalter, L-Schalter, Y, Weiße Taste, Y, Starttaste

MUH!

Geben Sie nach einem Rennen MOH als Ihre Initialen ein, ertönt das Muhen einer Kuh.

KEINE DROHNEN

X, X, Y, Y, Weiße Taste, Schwarze Taste,



↑ Mit den richtigen Cheats gelangen Ihnen die schwierigsten Grinds stets perfekt.



Starttaste

KEIN AUFHOLEN

Y, X, Y, Y, X, Starttaste

SUPER-WHEELIE-MODUS

Y, Weiße Taste, X, R-Schalter, X, L-Schalter, Starttaste

SCHNEEMANN FREISPIELEN

Wenn Sie im Race-Modus alle 12 Rennen mit dem ersten Platz absolvieren (Goldmedaille), schalten Sie den Schneemann frei, einen Bonus-Charakter mit speziellen Fähigkeiten.

EXPERTEN-MODUS

Geben Sie im Character-Selection-Bildschirm folgenden Code ein: Y, X, Y, Y, X, Starttaste

AZURIK: RISE OF PERATHIA

AFROHAIR STYLE

↓, ←, Weiße und Schwarze Taste gleichzeitig, rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken, beide Ministicks in Richtung zueinander bewegen, B, Y

BIG HEAD MODUS

Rechten Ministick runterdrücken, R-Schalter, ↓, ↑, A

DEBUG KAMERA-MODUS

R-Schalter, ↓, ↑, ↓, ↑, rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken



↑ Erschaffen Sie einen riesigen Edelsteinvorrat.

DEBUG LIGHTNING

A, rechten Ministick runterdrücken, B, rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken

EDELSTEINE

←, →, A, B, A, B, ←, →

Erhöhen Sie Ihren Elementar-Steinvorrat und erlangen Sie alle Obsidiane, indem Sie die 4er-Packs und schwarzen Steine schlagen. Achtung: Wenn Sie mehr Edelsteine kreieren, als es jemals zuvor jemand getan hat, könnten Sie das Spiel zum Absturz bringen. Am besten erst mal ohne Speichern ausprobieren!

GOTT-MODUS

X, Schwarze Taste, Weiße Taste, L- und R-Schalter gleichzeitig, rechten und linken Ministick runterdrücken

Die Eingabe des richtigen Codes wird per Geräusch bestätigt. Der Modus bleibt so lange aktiv, bis Sie das Spiel beenden oder er von Ihnen deaktiviert wird.

FREIE LEVELWAHL

Rechten und linken Ministick in Richtung zueinander bewegen, rechten und linken Ministick voneinander weg bewegen, A, B, rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken

VOLLE GESUNDHEIT UND POWER

Steuerkreuz rechts gedrückt halten, mit dem rechten Ministick einen Halbkreis vollziehen, angefangen links, obenherum nach rechts (gegen den Uhrzeigersinn), Steuerkreuz loslassen, A, X

JEDERZEIT SPEICHERN

Weiße Taste, ↑, ↓, A, B, rechten Ministick runterdrücken

» B

BARBARIAN

ALTERNATIVE KOSTÜME

Wählen Sie Ihren ausgesuchten Charakter an und drücken Sie dann den R-Schalter in der Charakter-Menüauswahl.

BEWEGEN SIE DAS LADELOGO

Sie können mit dem linken Ministick den Schädel im Ladebildschirm bewegen. Mit dem rechten Ministick lässt sich das Wort „Loading“ verschieben. Stundenlanger Spielspaß ...



↑ Neuer Lendenschurz gefällt?

BATMAN: VENGEANCE

ALLE CHEATS

Geben Sie im Titelbildschirm ←, →, →, ←, X, X, Y, Y ein.

120 PUNKTE UND ALLE SUPER-MOVES

Geben Sie im Titelbildschirm →, →, ←, ←, →, ←, →, ← ein.

UNENDLICH BAT-LAUNCHERS

Geben Sie im Titelbildschirm Y, X, Y, X, →, ←, →, ← ein.

UNENDLICH HANDSCHELLEN

Geben Sie im Titelbildschirm X, Y, X, Y, →, ←, ←, → ein.

UNBEGRENZT BATARANGS

Geben Sie im Titelbildschirm →, ←, B, Weiße Taste, → ein, um unendlich Batarangs und Electric Batarangs zu erhalten.

BATTLE ENGINE AQUILA

GOTT-MODUS

Starten Sie ein neues Spiel und geben Sie als Namen B4K42 ein. Drücken Sie nun während des Spiels auf Pause, dann haben Sie die Möglichkeit, den Gott-Modus ein- und auszu-schalten.

ALLE STAGES IM KAMPAGNE-MODUS

Starten Sie ein neues Spiel und geben Sie als Namen !EVAH! (inklusive Satzzeichen) ein. Im Spiel stehen Ihnen nun alle Stages zur Verfügung.

GALERIE FREISCHALTEN

Starten Sie ein neues Spiel und geben Sie als Namen 105770Y2 ein.

BLADE II

ALLE MISSIONEN

Halten Sie im Hauptmenü den L-Schalter gedrückt und geben Sie dann ↓, ↑, →, →, B, ←, ↓, X ein.

UNENDLICH MUNITION

Halten Sie im Pausemenü den L-Schalter gedrückt und geben Sie dann →, B, ←, X, ↑, Y, ↓, A ein.

UNENDLICH GESUNDHEIT

Halten Sie im Pausemenü den L-Schalter gedrückt und geben Sie dann Y, X, Y, X, Y, B, Y, B ein.

UNENDLICH RAGE

Halten Sie im Pausemenü den L-Schalter gedrückt und geben Sie dann →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑ ein.

UNVERWUNDBARKEIT

Halten Sie im Pausemenü den L-Schalter gedrückt und geben Sie X, B, Y, A, X, B, Y, A ein.



↑ Blinx' einzige Waffe ist ein Staubsauger.

SCHWIERIGKEITSGRAD „DAYWALKER“

Halten Sie im Hauptmenü den L-Schalter gedrückt und geben Sie dann →, B, ↑, ↓, X, B, A ein.

ALLE WAFFEN

Halten Sie im Hauptmenü den L-Schalter gedrückt und geben Sie dann X, B, ↓, →, B, B, Y ein.

BLINX: THE TIME SWEEPER

VERSTECKTER FILM

Erlangen Sie in den Levels 1-1 bis 8-4 den Rang A+ oder besser. Am Ende Ihrer Preisliste taucht dann als besonderes Goodie ein Film auf, in dem Sie die Entwickler des Spiels sehen können.

ULTIMATE SWEEPER

Sammeln Sie während des Spiels alle 80 Katzenmedaillen. Vor dem letzten Endkampf können Sie nun im Shop den „Ultimate Sweeper“ für \$ 90.000 kaufen. Dieser Staubsauger des Levels 3 kann Müll in allen Größen aufsaugen und verschießt Eis und Feuer. Des Weiteren kann man mit ihm die Sand- und Feuerpuddles aufsaugen.

BLOOD OMEN 2

IRON ARMOR AUS BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN UND THE SOUL REAVER

Geben Sie im Startmenü Weiße Taste, Schwarze Taste, L-Schalter, R-Schalter, X, B, Y ein. Starten Sie dann ein neues Spiel und Sie haben als Anfangsausrüstung Iron Armor und Soulreaver.

BLOOD WAKE

Geben Sie im Titelschirm folgende Codes ein:

BUMPER-CAR-MODUS

Rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken, R-Schalter, L-Schalter, Schwarze Taste, Weiße Taste, ↑, ↓, →, ←, Starttaste



↑ Dank Unverwundbarkeit gibt's keine Kratzer.

CLANBAKE-BATTLE-MODUS

Beenden Sie die „Beat a Poke in the Eye“-Mission auf der Ensign-Schwierigkeitsstufe.

KINGDOM-COME-BATTLE-MODUS

Beenden Sie die „Baptism on Fire“-Mission auf der Ensign-Schwierigkeitsstufe.

METAL-MASSACRE-BATTLE-MODUS

Beenden Sie die „Hurricane on fire“-Mission auf der Ensign-Schwierigkeitsstufe.

UNBESIEGBARKEIT

Um unbesiegbar zu werden, drücken Sie: linken Ministick runter, rechten Ministick runter, ↓, →, ↓, →, B, Y

UNVERWUNDBARKEIT

Linken Ministick runterdrücken, rechten Ministick runterdrücken, ↓, →, ↓, →, B, Y

UNENDLICH MUNITION

Schwarze Taste, Weiße Taste, L-Schalter, R-Schalter, rechten Ministick runterdrücken (2x), Y, X

UNBEGRENZTER TURBO

↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B, A

ALLE ARENEN

X, Y, ↑, ←, →, ↓, ↑, ↓, L-Schalter, L-Schalter, Starttaste

ALLE BOOTE

↑, ↓, →, ←, L-Schalter, B, X, X, rechten Ministick runterdrücken, Starttaste

BATTLE-MODUS FREISCHALTEN

Y, A, X, B, linken Ministick runterdrücken, rechten Ministick runterdrücken, Schwarze Taste, Weiße Taste, R-Schalter, R-Schalter, Starttaste

BLOOD BALL ALS MULTIPLAYER-GAME

X, Y, Weiße Taste, Schwarze Taste, B, A, →, ↑, ←, ↓

Wenn Sie nun Start drücken, können Sie „Blood Ball“ als Multiplayer-Game spielen.

Aktivieren Sie für die nachfolgenden Codes zunächst die Easter Eggs und geben Sie dann die Codes im Titelschirm ein. Wenn Sie die Cheats richtig eingegeben haben, wird dies durch ein akustisches Signal bestätigt.

BLOOD BALL FREISCHALTEN

X, Y, Weiße Taste, Schwarze Taste, B, A, →, ↑, ←, ↓

IMPORT-BOAT-MODUS FREISCHALTEN

Y, B, X, A, L-Schalter, R-Schalter, →, ←, linken Ministick runterdrücken, rechten Ministick runterdrücken

PUFFER FISH

Aktivieren Sie zunächst die Easter Eggs und geben Sie dann im Haupt-Titelschirm A, B, Schwarze Taste, Weiße Taste, Y, X, rechten Ministick runterdrücken (2x), linken Ministick runterdrücken (2x)

RUBBER DUCK BOAT

Aktivieren Sie die Easter Eggs und geben Sie folgenden Code ein: rechten Ministick runterdrücken, linken Ministick runterdrücken, R-Schalter, L-Schalter, Schwarze Taste, Weiße Taste, ↑, ↓, →, ←

BMX XXX

ALLE BIKES

65 SWEET RIDES

BONUS FMV-SEQUENZ 1

THISISBMXX

BONUS FMV-SEQUENZ 2

KEEPITDIRTY

DAM 1 FMV-SEQUENZ

BOING

GHOST CONTROL MODE

GHOSTCONTROL

GREEN SKIN MODE

MAKEMEANGRY

HAPPY BUNNY MODE

FLUFFYBUNNY

LAS VEGAS 1 FMV-SEQUENZ

HIGHBEAMS

LAS VEGAS 2 FMV-SEQUENZ

TASSLE

LAUNCH PAD 69 1 FMV-SEQUENZ

IFLINGPOO

LAUNCH PAD 69 2 FMV-SEQUENZ

PEACH

LAUNCH PAD 69 LEVEL

SHOWMETHEMONKEY

FINAL MOVIE

DDUULRRLDRSQUARE



↑ Schauen Sie sich bei BMX XXX alle Videos an!

NIGHT VISION MODE

3RD SOG

PARK EDITOR

BULLETPPOINT

RAMPAGE SKATEPARK 2 FMV-SEQUENZ

BURLESQUE

ROTT'S LEVEL

UNDERGROUND

SHEEP FMV-SEQUENZ

ONEDOLLAR

SHEEP HILLS 2 FMV-SEQUENZ

69

SHEEP HILLS LEVEL

BAABAA

FREIE LEVELWAHL

MASS HYSTERIA

SUPER CRASH MODE

HEAVYPETTING

SYRACUSE 1 FMV-SEQUENZ

FUZZYKITTY

SYRACUSE 2 FMV-SEQUENZ

MICHAELHUNT

SYRACUSE LEVEL

BOYBANDSSUCK

THE BRONX, NYC 1 FMV-SEQUENZ

LAPDANCE

THE BRONX, NYC 2 FMV-SEQUENZ

STRIPTASE

DAM LEVEL

THATDAMLEVEL

UGP ROOTS JAM 2 FMV-SEQUENZ

BOOTYCALL



ALLE LEVELS FREISCHALTEN

CHAMPAGNE ROOM

ALLE FILME

XXX RATED CHEAT

AMISH BOY FREISCHALTEN

ELECTRICITYBAD

BIKES FREISCHALTEN

Amish Boy's Bikes AMISHBOY1699

Nutter's Bikes NUTTER290

Skeeter's Bikes SKEETER666

Joyride's Bikes JOYRIDE18

Tripledub's Bikes TRIPLEDUB922

Hellkitty's Bikes HELLKITTY487

Manuel's Bikes MANUEL415

Karma's Bikes KARMA311

Itchi's Bikes ITCHI594

La'tey's Bikes LATEY411

Rave's Bikes RAVE10

Mika's Bikes MIKA362436

Twan's Bikes TWAN187

RAMPAGE SKATEPARK LEVEL

IOWARULES

VISIBLE GAP MODE

PARABOLIC

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

999 COINS

Drücken Sie während des Spiels X, B, Schwarze Taste (2x), A, rechter Ministick, linker Ministick, Weiße Taste.

BRUCE CHALLENGES

Drücken Sie im Haupt-Titelbildschirm X, Y, X, Y, X, X, Y, Y, linker Ministick, rechter Ministick.



↑ Die 999 Coins kriegen Sie auch ohne Kampf.

BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER

Geben Sie im Extras-Menü nachfolgende Codes ein:

ARENEN FREISCHALTEN

Y, Y, Weiße Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Y, Y, Y, Y, Weiße Taste, Schwarze Taste

SLAYER POWER

Y, Y, Y, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Y, Weiße Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Weiße Taste, Y



↑ Unsere smarte Fernsehheldin beeindruckt mit ihren schlagkräftigen Moves!

UNENDLICH GESUNDHEIT

Y, Weiße Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Weiße Taste, Y, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Y, Y, Y

KOMPLETTE COMBO-LISTE

Notiz: Sie brauchen ein wenig Energie in Ihrem lila Balken, wenn Sie diese Combos ausführen wollen. Sie können die Anzeige auffüllen, indem Sie Feinde töten und ihre Seelen einsammeln.

KOMBINATIONSSATTACKE

Geben Sie Ihrem Gegenüber keine Zeit auszuweichen und zurückzuschlagen. Drücken Sie X, dann A und noch einmal A.

SLAYER COMBO BOOST

Ein richtiger Slayer kann sein inneres Chi sammeln und in einem gewaltigen Schlag freisetzen. Drücken Sie X, dann A und halten Sie dann X gedrückt.

SLAYER TRIPLE TRICK

Wenn das Chi frei durch den Körper fließt, kann der Fluss der Zeit geändert werden. Drücken Sie zweimal hintereinander auf den linken Ministick und halten Sie dann A gedrückt.

SLAYER GROUND SMASH

Der Gegner mag zwar am Boden liegen, aber die Boden-Schlag-Technik tötet ihn ohne einen Pfahl. Halten Sie den R-Schalter gedrückt, tippen Sie zweimal auf den linken Ministick und halten Sie dann A gedrückt.

SUPER POWER PUNCH

Ein unhaltbarer Angriff, der selbst das stärkste Monster umhaut. Tippen Sie zweimal auf den linken Ministick und drücken Sie dann X.

SLAYER CYCLONE KICK

Diese Technik erlaubt es der Jägerin, in alle Richtungen gleichzeitig zu schlagen. Drehen Sie schnell den linken Ministick und drücken Sie A.

SLAYER SWEEP ATTACK

Manchmal ist ein Angriff immer noch die beste Verteidigung. Halten Sie den R-Schalter gedrückt, doppelklicken Sie den linken Ministick und drücken Sie A.

DARK BUFFY

Wenn Sie im Arena-Modus mit Dark Buffy spielen wollen, geben Sie Schwarze Taste, Weiße Taste, Y, Y, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Weiße Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Weiße Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Weiße Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Schwarze Taste, Weiße Taste, Weiße Taste ein.

BURNOUT

FREIE-FAHRT-MODUS

Spiele Sie das Spiel durch, um diesen Modus freizuschalten. In diesem Modus sind die Straßen wie leer gefegt. Außerdem schalten Sie gleichzeitig den Zwei-Spieler-Freie-Fahrt-Modus und die Credits-Option im Hauptmenü frei.



↑ Mehr Spaß mit neuen Fahrzeugen!

FACE-OFF-MODUS

Spiele Sie den Championship-Modus durch, um den Face-Off-Modus freizuschalten, in dem Sie gegen den Roadster antreten müssen. Wählen Sie den Modus im Hauptmenü aus.

ROADSTER FREISCHALTEN

Schlagen Sie den Roadster im Face-Off-1-Rennen, um diesen selbst fahren zu können. Außerdem schalten Sie so den Face-Off-2-Modus frei, den Sie im Hauptmenü anwählen

können.

ABSCHLEPPPLASTER FREISCHALTEN

Besiegen Sie den Abschleppplaster im Face-Off-2-Rennen, um selbst am Steuer des LKWs Platz nehmen zu können. Außerdem können Sie jetzt am Face-Off-3-Rennen teilnehmen.

SALOON GT

Schlagen Sie den Saloon GT im Face-Off-3-Rennen, um ihn selbst fahren zu können. Wie immer schalten Sie so auch das nächste Face-Off-Rennen frei.

BUS

Besiegen Sie den Bus im letzten Face-Off-Rennen, um auch dieses Vehikel Ihr Eigen nennen zu können.

» C

CEL DAMAGE

COUNT EARL

Geben Sie COUNTDEAD als Ihren Namen ein, wenn Sie als Count Earl spielen wollen.

WHACK ANGUS

Geben Sie WHACKFAD als Ihren Namen ein, um als Whack Angus zu spielen.

BRIAN THE BRIAN

Absolvieren Sie folgende Arenen im Smack-Attack-, Gate-Relay- und Flag-Rally-Modus: „Babbling 5“, „Lunarcy“ und „Shooting Stars“. Hiermit schalten Sie Brian The Brian als spielbaren Charakter frei.

COUNT EARL

Absolvieren Sie folgende Arenen im Smack-Attack-, Gate-Relay- und Flag-Rally-Modus: „Monster Mosh“, „Count's Castle“ und „Bohemian Raspberry“. Hiermit schalten Sie Count Earl als spielbaren Charakter frei.

T. WRECKS

Absolvieren Sie folgende Arenen im Smack-Attack-, Gate-Relay- und Flag-Rally-Modus: „Swamp Stomp“, „Temple of Boom“ und „Shmoe vs. the Volcano“. Hiermit schalten Sie T. Wreck als spielbaren Charakter frei.

WHACK ANGUS

Absolvieren Sie folgende Arenen im Smack-Attack-, Gate-Relay- und Flag-Rally-Modus: „Wild Wooly West“, „Death Valley“ und „Mesa Madness“. Hiermit schalten Sie Whack Angus als spielbaren Charakter frei.

PENCIL RENDERING MODE

PENCILTIN

PLASTIC RENDERING MODE

FANPLASTIC

In diesem Modus können Sie die Köpfe der Charaktere aufblähen, indem Sie folgende Tasten gleichzeitig drücken: L-Schalter, R-Schalter und oben.

Starten Sie für die folgenden Codes ein neues Spiel und geben Sie den Code als Namen Ihres Charakters ein.

ALLE ENDSEQUENZEN

MULTIPLY!

Sie können sich nun im Options/Progress-

Menü die Endsequenzen aller freigeschalteten Charaktere anschauen.

ALLE WAFFEN

MELEEDEATH

Sie haben nun von Beginn an Zugriff auf alle Waffen.

DESERT LEVEL

WHACKLAND

HAZARD WAFFEN

HAZARDOUS

JUNGLE WORLD

TWRECKSPAD

PERSONAL WEAPONS

UNIQUEWPNS

RANGED WEAPONS

GUNSMOKE!

SPACE WORLD

BRAINSALAD

TRANSYLVANIA LEVELS

EARLSPLACE

ALLES FREISCHALTEN

ENCHILADA!

CHASE

HERAUSFORDERUNGEN FREISCHALTEN

Starten Sie eine neue Karriere mit dem Namen RIDE ON, um alle Autos und Herausforderungen im Karrieremodus freizuschalten.

MULTIPLAYER-KARTEN FREISCHALTEN

Starten Sie eine neue Karriere mit dem Namen BAM4FUN, um alle Autos und Karten im Multiplayer-Modus freizuschalten.

CIRCUS MAXIMUS

MINOTAUR UND SCORPIUS

Absolvieren Sie den Tournament-Modus mit dem „Fortgeschrittenen“-Schwierigkeitsgrad, so können Sie diese beiden Charaktere freischalten.

EGYPTIAN TEAM

Absolvieren Sie den Egyptian-Tournament-Modus im „Fortgeschrittenen“-Schwierigkeitsgrad, um das Egyptian Team freizuschalten.

GERMAN TEAM

Absolvieren Sie den German-Tournament-Modus im „Fortgeschrittenen“-Schwierigkeitsgrad, um das German Team freizuspielen.

SALLUS UND AGRIPPA

Absolvieren Sie den Tournament- und den Academy-Modus, um diese beiden Charaktere freizuschalten.

TRAINING CHALLENGES

Absolvieren Sie den Tournament-Modus, um die Trainingskämpfe freizuspielen.

GLADIATOR TEAM

Absolvieren Sie im Tournament-Modus den Circus Maximus im „Fortgeschrittenen“-Schwierigkeitsgrad, um das Gladiator Team zu erhalten.



↑ Wie im alten Rom: Lasst die Kämpfe beginnen!

CRASH

WEITSPRUNG-BONUS

Im Bronco Bear Pit sehen Sie häufiger Gegner, die in der Nähe einer der beiden Rampen lauern. Fahren Sie dann schnell über eine der beiden Schanzen und springen Sie über die Gegner. So erhalten Sie einen fetten Bonus. Dieser Trick funktioniert in allen Spielmodi.

AUSSCHALTEN DER GEGNER-KI

Geben Sie folgenden Code im Ladebildschirm ein: →, →, A

ALLES FREISCHALTEN

Geben Sie Folgendes im Ladebildschirm ein: ↑, ↓, →, ←, A

ALLE GEGEN SIE

Wenn Sie wollen, dass jeder hinter Ihnen her ist, geben Sie im Ladebildschirm ↓, ↑, A ein.



↑ Gegner ohne AI sind keine Gefahr für Sie!

CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX

NIE EIN LEBEN VERLIEREN

Wenn Sie sterben, pausieren Sie das Spiel, bevor der Bildschirm schwarz wird. Wählen Sie „Warp Room“ aus dem Menü. Waren Sie erfolgreich, werden Sie in den Warp Room zurückkehren, ohne ein Leben verloren zu haben.

FALSCHER WARP ZONE

In dem Level „Crash and Burn“ ist eine Warp Zone über einem großen Loch. Springen Sie nicht hinein. Schießen Sie stattdessen mit der Bazooka darauf, um einen Edelstein zu bekommen.



CRAZY TAXI 3

EXPERT MODE

Halten Sie im Character-Select-Bildschirm die Weiße und die Schwarze Taste gedrückt. Drücken Sie nun die A-Taste, um einen Charakter auszuwählen.

OHNE PFEILE

Halten Sie im Character-Select-Bildschirm die Weiße Taste gedrückt. Drücken Sie nun die A-Taste, um einen Charakter auszuwählen und ohne Pfeile zu fahren.

OHNE ZIELMARKIERUNGEN

Halten Sie im Character-Select-Bildschirm die Schwarze Taste gedrückt. Drücken Sie nun die A-Taste, um einen Charakter auszuwählen und ohne Zielmarkierungen zu fahren.

» D

DARK SUMMIT

9,1 MILLIONEN LIFT/EQUIPMENT POINTS

Halten Sie Back und die Starttaste gedrückt und geben Sie nun Y, L-Schalter, X, B, R-Schalter, A, R-Schalter, A ein.

CHALLENGES ABSCHLIESSEN

Halten Sie Back und die Starttaste gedrückt und geben Sie nun Y, L-Schalter, X, B, R-Schalter, A, R-Schalter, Y ein. Hiermit erledigen Sie alle Aufgaben außer den Nummern 43, 38, 49 und 50 sowie das fünfte Bombenteil. Durch folgenden Code können Sie auch diese Aufgaben erledigen: Halten Sie Back und die Starttaste gedrückt und geben Sie dann Y, L-Schalter, X, B, R-Schalter, A, R-Schalter, X ein.

ALIEN FREISCHALTEN

Um als Alien spielen zu können, geben Sie folgenden Code ein, während Sie Back und die Starttaste gedrückt halten: Y, L-Schalter, X, B, R-Schalter, A, R-Schalter, X.

PROJEKTIL

Um Fässer mit den Schultertasten zerschießen zu können, geben Sie Folgendes ein, während Sie Back und die Starttaste gedrückt halten: Y, X, B, L-Schalter.

SLOW MOTION MODE

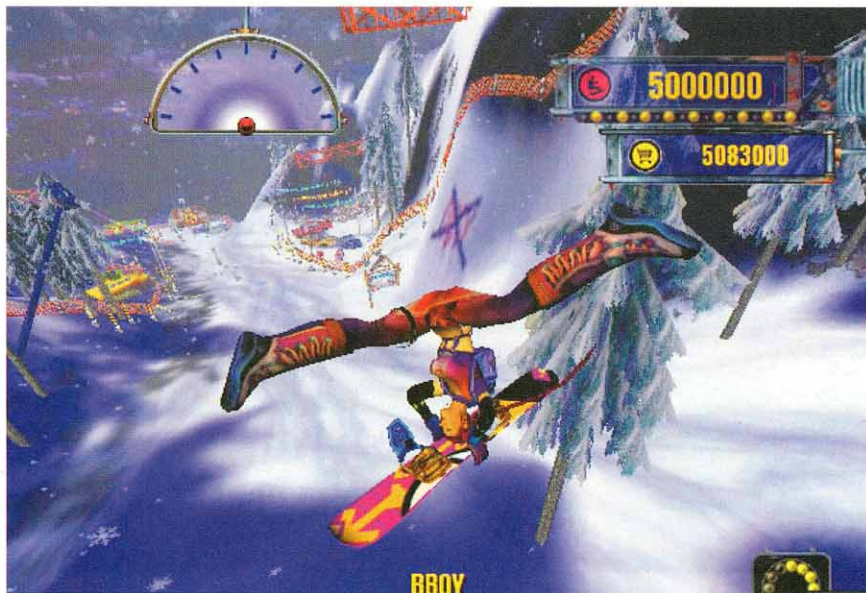
Halten Sie Back und die Starttaste gedrückt und geben Sie nun Y, X, B, L-Schalter ein. Während eines Grinds können Sie durch das gleichzeitige Drücken des L- und R-Schalters die Zeitlupe aktivieren.

ALLE CHARAKTERE

Halten Sie Back und die Starttaste gedrückt und geben Sie nun Y, →, X, B, ←, A, ←, B ein.

MEGA-CHEAT

Um 91.000.000 Punkte, dieselbe Anzahl an



↑ In der verschrobenen Realität von Dark Summit scheint einfach alles möglich zu sein!

Ausrüstungspunkten und alle geheimen Tricks zu gewinnen, geben Sie Folgendes ein, während Sie Back und die Starttaste gedrückt halten: Y, L-Schalter, X, B, R-Schalter, A, R-Schalter, A.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Titelschirm ein.

ALLE BIKES

↑, →, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, →, X

ALLE FMV-SEQUENZEN

↑, →, ↓, ←, →, →, →, →, ↑, ↓, X

ALLE LEVELS

↑, ↓, ↓, →, ←, ↓, X

ALLE OBJEKTE DES PARK-EDITORS

↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ←, ←, X

ALLE THEMES DES PARK-EDITORS

↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →, →, X

ALLE BIKES FÜR:

Rick Moliterno

↓, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, X

Dave Mirra

↓, ↓, ↑, →, ↑, ↑, ↑, ↑, X

Ryan Nyquist

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, X

Troy McMurray

↓, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, X

Mike Laird

↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, ↑, →, X

Tim Mirra

↓, ↓, ←, ←, ↓, →, ↓, ↑, X

Kenan Harkin

↓, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↓, ↓, X

Leigh Ramsdell

↓, ↓, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ←, X

Joey Garcia

↓, ↓, ↑, →, ←, ←, ↓, →, X

Todd Lyons

↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, ↓, X

John Englebert

↓, ↓, ←, ↑, ←, ↑, ←, ←, X

Scott Wirth

↓, ↓, →, ↑, ↓, ↓, ←, →, X

Colin Mackay

↓, ↓, →, →, →, →, →, ↑, X

Zach Shaw

↓, ↓, →, ↓, ↑, →, ↓, X

ALLE LEVELS FREISCHALTEN FÜR:

Dave Mirra

↑, ↑, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑, X

Ryan Nyquist

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓, X

Troy McMurray

↑, ↑, ←, ↑, ↑, →, ↑, ←, X

Mike Laird

↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, ↑, X

Tim Mirra

↑, ↑, →, ↓, →, ←, ↓, ↑, X

Kenan Harkin

↑, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, X

Leigh Ramsdell

↑, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ←, X

Joey Garcia

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, X

Rick Moliterno

↑, ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ↑, X

Todd Lyons

↑, ↑, ↓, ↑, →, →, ←, ↓, X

John Englebert

↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, ←, ←, X

Scott Wirth

↑, ↑, →, ↑, ←, ←, ←, →, X

Colin Mackay

↑, ↑, →, ←, ↑, →, →, ↑, X

Zach Shaw

↑, ↑, ←, v, ↓, ↓, →, v, X

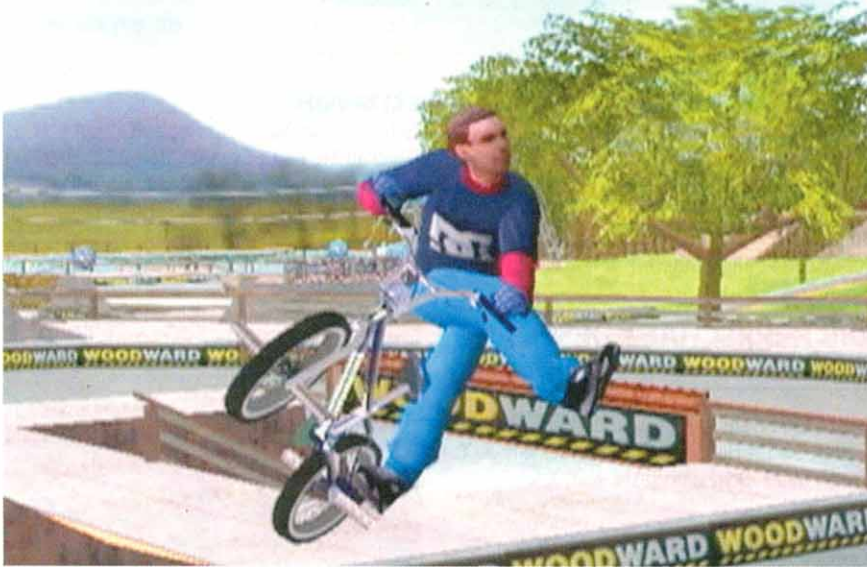
ALLE SIGNATURE TRICKS/MOVES FÜR:

Joey Garcia

←, →, ↑, →, ↓, ↑, ↓, →, X

John Englebert

←, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, X



↑ Alle Charaktere, coole Bikes, fetzige Outfits und das für alle Levels! Was will man mehr?

Leigh Ramsdell

←, →, ↓, ←, ←, →, ↓, ←, X

Rick Moltinero

←, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, X

Ryan Nyquist

←, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, X

Scott Wirsch

←, →, →, →, ↑, ↓, ←, →, X

Amish Guy

←, →, ↑, ↑, ↑, ↓, →, →, X

Colin Mackay

←, →, →, ↑, ←, →, →, ↑, X

Slim Jim Guy

←, →, ↓, ←, ↑, ←, →, ←, X

Zach Shaw

←, →, ←, ↓, ←, ↑, →, ↓, X

Dave Mirra

←, →, ↑, v, ←, →, ↑, ↑, X

Kenan Harkin

←, →, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, X

Mike Laird

←, →, →, →, ←, →, ↑, →, X

Todd Lyons

←, →, ↓, ↓, ←, →, ←, ↓, X

Troy McMurray

←, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ←, X

Tim Mirra

←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, X

OUTFITS FREISCHALTEN FÜR:

Dave Mirra

→, →, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←, X

Ryan Nyquist

→, →, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↓, X

Troy McMurray

→, →, ←, ↑, ←, ←, ↑, ←, X

Mike Laird

→, →, →, ↑, ↓, ↓, ↑, →, X

Tim Mirra

→, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, X

Kenan Harkin

→, →, ←, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, X

Leigh Ramsdell

→, →, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, X

Rick Moliterno

→, →, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↑, X

Todd Lyons

→, →, ↓, ←, ←, ↑, ←, ↓, X

Colin Mackay

→, →, →, ←, →, ↑, →, ↑, X

Zach Shaw

→, →, ←, ←, ↓, ↓, →, ↓, X

Joey Garcia

→, →, ↑, ↓, ↑, ↑, →, ↓, X

John Englebert

→, →, ←, →, ↑, ↑, ←, ←, X

Scott Wirsch

→, →, →, ↑, ←, ←, ←, →, X

Slim Jim

←, →, ↓, ←, ↑, ←, →, ←, X

Siedler

←, →, ↑, ↑, →, ↓, →, →, X

Alles freischalten

↑, →, ↓, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, →, ↓, X

DAVID BECKHAM SOCCER

Wählen Sie für die nachfolgenden Codes jeweils zuerst das Profi-Spieler-Zertifikat im Train-with-Beckham-Modus aus.

SPIELER-EDITOR

Erzielen Sie mindestens fünf Tore im Free Play. Im Game-Settings-Bildschirm können Sie jetzt den Spieler-Editor anwählen.

MANCHESTER ELEVEN

Erreichen Sie mindestens 20 Punkte bei den Ziel-Freistößen, um das Manchester-Eleven-Team freizuschalten.

WORLD-ALL-STAR-TEAM

Erreichen Sie mindestens 20 Punkte beim Ziel-Passen, um das World-All-Star-Team (die beste Mannschaft aller Zeiten) für sich freizuschalten.

TEAM ENGLAND

Erreichen Sie mindestens 20 Punkte beim Ziel-Kreuzen, um das englische Team freizuschalten.

KLASSISCHE SPIELE

Erreichen Sie mindestens 15 Punkte beim Zielschießen. Im Arcade-Modus können Sie jetzt unter den „Klassischen Spiele-Optionen“ die Partien Amerika-Samoa gegen Australien, Brasilien gegen Italien, Calais gegen Nantes, Manchester gegen München, Manchester gegen Leeds und Italien gegen England



↑ Alleine rennt er aufs Tor zu, schießt und TOR!

anwählen.

DEADLY SKIES

MEHR GELD

Holen Sie einen Gegner, der in Ihrem Display orange markiert ist, aus einer großen Entfernung mit dem MG vom Himmel. Als Belohnung für Ihre Mühe wird Ihre Prämie verdoppelt.

DEAD OR ALIVE 3

ALTERNATIVE KOSTÜME

Um alternative Kostüme für Ayane, Bass, Brad, Christie, Hayabusa, Hayate, Helena und Hitomi zu bekommen, wählen Sie das zweite Kostüm der Charaktere aus und drücken dann die X-Taste. Bei manchen Kostümen können Sie außerdem die Farbe verändern, je nachdem, ob Sie X, Y oder A drücken.

SNOWSTAGE

Wählen Sie im VS.- oder Trainingsmodus die Snowstage aus. Durch drücken von X, Y oder A können Sie das Wetter bestimmen: X =



↑ Die hautengen Kostüme werden Sie begeistern!



Schneefall, Y = Schneesturm, A = Zufall.

HEILUNG IM SURVIVAL MODE

Drücken Sie die Starttaste auf einem zweiten Controller. So kommen Sie in einen VS Battle, in welchem Sie den zweiten sich nicht bewegendes Charakter leicht besiegen können. Gehen Sie danach auf Return. Ihre Gesundheit ist nun wieder voll aufgeladen und Ihr Stand der gewonnenen Spiele ist unangetastet.

KASUMIS HAAR

Sie können Kasumis Haarfrisur auf folgende Art und Weise verändern: Drücken Sie die Y-Taste, dann trägt sie die Haare offen, drücken Sie die X-Taste, dann trägt sie einen Ninja-Pferdeschwanz.

KAMERA-SCHWENKEN

Während der Siegerpose Ihres Charakters können Sie den linken Ministick runterdrücken und bewegen, um die Kamera in verschiedene Positionen zu bringen. Wenn Sie den rechten Ministick runterdrücken und bewegen, können Sie die Szene näher heranzoomen.

SLOW MOTION

Wenn Sie ein Match gewonnen haben, drücken Sie die Tasten X, A und B gleichzeitig bis das Replay beginnt. Während des Replays können Sie nun mit der Y-Taste eine Slow Motion aktivieren.

DEATHROW

EXTRA CREDITS

Halten Sie die Weiße Taste im Manage-Team-Bildschirm für circa 60 Sekunden gedrückt, um mehr Credits zu erhalten. Die Zahl der Credits ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Um den Vorgang wiederholen zu können, müssen Sie die Xbox neu booten.

Geben Sie die nachfolgenden Codes als Namen des vierten Spielers ein:

ALLE ARENEN

MOREROOM

ALLE TEAMS UND SPIELER

ALL150

EXTREME MODE FREISCHALTEN

NO FEAR

MULTIDISC MODE FREISCHALTEN

CONFUSED

ALLES FREISCHALTEN (auf Groß- und Kleinschreibung achten):

SouthEnd

DIE HERRSCHAFT DES FEUERS

MASTER CODE

Geben Sie im Hauptmenü Folgendes ein: X, Y, Weiße Taste, Schwarze Taste, X, Y, X

Geben Sie während des Spiels nachfolgende Codes ein:

DOPPELTER SCHADEN

X, Schwarze Taste, X, Y, X, Weiße Taste, X

UNVERWUNDBARKEIT

Weiße Taste, X, Y, Schwarze Taste, X, Y, Schwarze Taste

LEVELWECHSEL

X, Schwarze Taste, Y, Schwarze Taste, X, Weiße Taste, Y

DYNASTY WARRIORS 3

ALLE BGM TRACKS

Geben Sie im Hauptmenü L-Schalter, Weiße Taste, Y, R-Schalter, Weiße Taste, Schwarze Taste, X, Y ein, um alle Hintergrundmusik-Tracks freizuschalten.

SHU KINGDOM GENERALS

Geben Sie im Hauptmenü Weiße Taste,

Schwarze Taste, X, Y, Weiße Taste, R-Schalter, L-Schalter, Schwarze Taste ein, um alle Shu-Kingdom-Generäle freizuschalten.

EXTRA-VIDEO

Gehen Sie im Menü zur Replay-Option. Drücken Sie den L-Schalter, den R-Schalter und die A-Taste gleichzeitig, um ein Video mit tanzenden Soldaten zu sehen.

OPENING MOVIE EDITOR

Um den Opening Movie Editor freizuschalten, geben Sie im Hauptmenü X, Schwarze Taste, Y, Weiße Taste, L-Schalter, R-Schalter, Weiße Taste, Weiße Taste ein.



↑ Schlagen Sie die Schlacht Ihres Lebens!

» E

ENCLAVE

BATTLE DROID 9320

Um den Battle Droid 9320 als spielbaren Charakter zu erhalten, müssen Sie alles Gold in der Light-Kampagne sammeln.

EARTH GOLEM

Um den Earth Golem als spielbaren Charakter freizuschalten, müssen Sie die Light-Kampagne durchspielen. Der Earth Golem ist stark, kann aber keine Rüstungen oder Waffen tragen.

STONE GNOME

Um den Stone Gnome als spielbaren Charakter freizuschalten, müssen Sie die Dark-Kampagne durchspielen. Der Stone Gnome kann keine Rüstungen oder Waffen tragen.

FETICA

Um Fetica als spielbaren Charakter freizuschalten, müssen Sie alles Gold in der Dark-Kampagne sammeln.

CHEAT-MODUS

Drücken Sie während des Spiels auf Pause und geben Sie folgenden Code ein, um so den God-Modus und „Mission erledigt“ als im Pause-Menü anwählbare Optionen zu erhalten: X, Y, X, X, Y, Y, X, X, X, Y, Y.

DARK-KAMPAGNE

Beginnen Sie ein neues Spiel, geben Sie einen beliebigen Namen ein und geben Sie dann im Episode-Select-Bildschirm folgenden Code ein: X, Y, Y, X, X, Y, X, Y.



↑ Treten Sie mit Ihrem persönlichen Lieblingsteam in einer Arena Ihrer Wahl an.



Sie bestimmen, wie das Magazin aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen jeden Monat an dieser Stelle die Möglichkeit, uns ein Zeugnis auszustellen!
Und unter allen Einsendern verlosen wir fünf brandaktuelle Xbox-Spiele!

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche 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
Starcraft Ghost	____	☐	☐	☐
DOAX Beach Volleyball	____	☐	☐	☐
DTM Race Driver Director's Cut	____	☐	☐	☐
Leserbriefe	____	☐	☐	☐
Testübersicht	____	☐	☐	☐
Charts und Was kommt wann	____	☐	☐	☐
Hints&Cheats-Special	____	☐	☐	☐

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 OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN“ 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 AG, Redaktion OXM, Kennwort: OXM-Zeugnis 04,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Probleme mit der DVD?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation OXM 04/03,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



DIE 97 EINHALBTE SEITE

Eine fast halbe Seite Redaktionswahnsinn!

RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN NICHT AUSGESCHLOSSEN!!!

MITTWOCH ABEND 22 UHR. Tatort Gamelab. Nach einem langen Arbeitstag sitzen Manfred und Jana mit viereckigen Augen vor der Xbox und machen Screenshots zu den Sims. Ohne Vorwarnung springt Manfred



↑ „Ich muss spülen - ich muss spülen - ich muss spülen!“

VERANTWORTLICH FÜR DIESE SEITE SIND IN DIESEM MONAT:

Jana Mahnke und der Rest der Welt.

Anmerkung: Der Redaktionsdirektor distanziert sich in aller Deutlichkeit vom Inhalt dieser ganzen halben Seite.

auf und verlässt fluchtartig das Zimmer. Voller Sorge heftet Jana sich an seine Fersen und macht eine schier unglaubliche Entdeckung: Manfred ist in die Putzkammer eingebrochen, hat diverse Putzutensilien entwendet und beginnt anschließend eifrig das Geschirr in der Küche zu spülen. Als im Anschluss auch noch der lei(d)tende Redakteur durch unfreiwilliges Rückenkrallen für die Steigerung Manfreds sozialer Kontakte herhalten muss, ist alles klar: *Die Sims* haben ihren Einfluss hinterlassen.



↑ „Nimm hin meine sozialen Kontakte! Sträube dich nicht, du Wicht!“

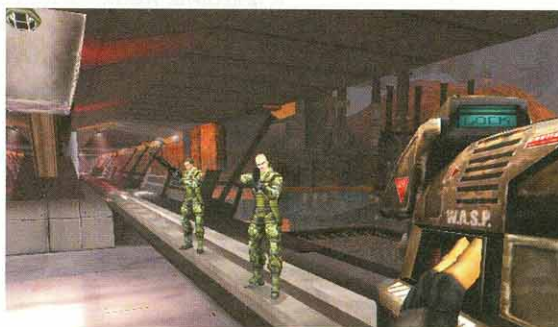


NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 05/03 ab 25. April im Handel!

» TEST RED FACTION II

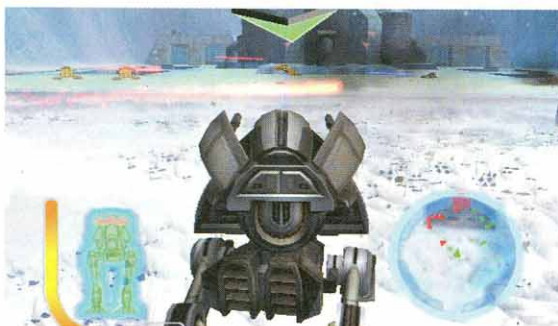
Der Freiheitskampf auf der Mars-Kolonie geht in die zweite Runde. Nachdem der Vorgänger nur PlayStation-2-Besitzern vorbehalten war, dürfen Xbox-User nun mit vielen grafischen Verbesserungen mitmischen. In unserem Testlabor werden wir den Titel auf Herz und Nieren prüfen und mal nachschauen, ob die Revolution auch auf der Xbox rockt.



↑ Vive la Révolution! Es darf geballert werden.

» TEST STAR WARS: THE CLONE WARS

Wie sagte Yoda am Ende von *Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger* so treffend: „Begonnen der Klon-Krieg hat.“ Wenn sich nicht irgendeine Subraum-Spalte öffnet und das Testmuster auf dem Weg in unser Testlabor verschluckt, sind wir in der nächsten Ausgabe dabei und mischen bei der interstellaren Krise mit.



↑ Der wohl bedeutendste Krieg im Star-Wars-Universum.

DVD-INHALT 05/2003

SPIELBARE DEMOS

- » YAGER
- » MOTOGP 2
- » V-RALLY 3
- » KUNG FU CHAOS



↑ Im Cockpit der Sagittarius können Sie es krachen lassen.

VIDEOS



- » STAR WARS:
THE CLONE WARS
- » MOTOGP 2



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:

FXM International

30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

REDAKTIONSANSCHRIFT: REDAKTION OXM, DR.-MACK-STR. 77,
90762 FÜRTH, E-MAIL: OXM-LESERBRIEFE@COMPUTEC.DE

REDAKTION

REDAKTIONSDIREKTOR: HANS IPPISCH
LEITENDER REDAKTEUR: JEAN-REINER JUNG (V. I. S. D. P.)
REDAKTION: JANINA WINTERMAYR, MANFRED PATRICK REICHL, JANA MAHNKE (FREIE MITARBEITERIN)
LAYOUT: LARS KROMAT, MATTHIAS SCHÖFFEL
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 ABDRUCK IN DEN VON DER VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT ÜBERNOMMEN WERDEN.
URHEBERRECHT: ALLE IN „DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN“ VERÖFFENTLICHTE BETRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. JEDLICHE REPRODUKTION ODER NUTZUNG BEDARF DER VORHERIGEN SCHRIFTLICHEN GENEHMIGUNG DES VERLAGES.

ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH,
DR.-MACK-STRASSE 77, 90762 FÜRTH
TELEFON: +49(0)911-28 72-341, FAX: +49(0)911-28 72-241
E-MAIL: JASMIN.ZEMSCH@COMPUTEC.DE
ANZEIGENLEITUNG: 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@imaginemedia.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 VING

BESONDERER DANK GEHT AN:

DOMINIC BEAVEN, JAMES ASHTON, MAX EVERINGHAM,
EMMA PARKINSON, SIMON RICHARDSON, CLAIRE MORGAN, BORIS SCHNEIDER-JOHNEN UND ALLEN PERSONEN BEI MICROSOFT UND WORX. SOWIE DEN TEAMS VON OFFICIAL XBOX MAGAZINE UK UND US.

ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von FXM International und wird mit der Lizenz von Imagine Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden derzeit von The Future Network in den Vereinigten Staaten, Deutschland, Italien und Spanien veröffentlicht oder lizenziert. The Future Network besitzt die weltweiten Rechte außer in Japan. Falls Sie ein Lizenznehmer werden wollen, kontaktieren Sie bitte unseren International Business Manager: Claire Morgan on +44 (0) 1225 442244 oder claire.morgan@futurenet.co.uk



The Future Network serves the information needs of groups of people who share a passion. We aim to satisfy their passion by creating magazines and websites that offer superb value for money, and are a pleasure to read and to visit. This simple strategy has helped create one of the fastest-growing media companies in the world: we publish more than 100 magazines, 20 magazine websites, and a number of web networks from offices in four countries. The company also licenses 42 magazines in 30 countries. The Future Network is a public company quoted on the London Stock Exchange (symbol: FNET)

'Xbox' is a trademark of Microsoft Corporation in the United States and other countries and is used by OXM (D) under licence from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN is written and printed under license from Microsoft Corp.

ONLY ON
XBOX



SEGA

WENN **FINSTERNIS** DIE
WELT **BEDROHT**

IST **SIE** DIE LETZTE HOFFNUNG

"EIN FEUERWERK DER ABSOLUTEN
SUPERLATIVE, DASS EINEM HÖREN
UND SEHEN VERGEHT!"

XZONE 02/03 90%



**PANZER
DRACON
ORTA™**

UNITED IN BATTLE

ORIGINAL GAME © SEGA CORPORATION © SMILEBIT CORPORATION/SEGA CORPORATION, 2003. © 2002 Microsoft Corporation.
All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

GROSSES ACTIONKINO FÜR DIE XBOX™



YAGER



© 2003 Yager GmbH. Yager Game and Software © 2003 YAGER Development GmbH. All Rights Reserved. Exclusively published and licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

yager
DEVELOPMENT

