



AS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

7 SPIELBARE DEMOS AUF DVD



RALLY FUSION

SPIELBARE DEMO - Action auf der Rallye-Strecke! Zeigen Sie den Gegnern den blanken Auspuff!



RACING EVOLUZIONE

SPIELBARE DEMO - Als Besitzer eines eigenen Rennstalls fahren geht es ums Ganze.



SEGA GT 2002

SPIELBARE DEMO - Sega ruft zum fröhlichen Tunen auf. Autoliebhaber dürfen auf die Tube drücken.



COLIN MCRAE 3

SPIELBARE DEMO - Unsere Rallye-Referenz zum Ausprobieren. Kämpfen Sie gegen die Zeit!



CRAZY TAXI 3

SPIELBARE DEMO - Für eine Hand voll Trinkgeld. Der Gute-Laune-Raser auf dem Hause Sega.



RALLISPORT CHALLENGE

SPIELBARE DEMO - Schauen Sie mal, warum dieser Launch-Titel auch heute noch begeistert.



WRECKLESS

SPIELBARE DEMO - Im Kampf gegen die Yakuza dürfen Sie die Innenstadt auseinander nehmen.

LIVE VON DER E3!
ALLE HITS DER SPIELEMESSE.

- >>> DIE NEUESTEN INFOS AUS LOS ANGELES
- >>> DIE HEISSESTEN GAMES DER WELT
- >>> UND VIELES MEHR...



195
XBOX-SPIELE
BEWERTET!

HALO 2

MUND ZU, AUGEN AUF! WIR HABEN DEN ACTION-KRACHER IN LOS ANGELES PROBE GESPIELT.

HEISSE XBOX-HITS!



ENTER THE MATRIX



DINO CRISIS 3

- >>> BRUTE FORCE
- >>> THE HULK
- >>> BURNOUT 2
- >>> PROJECT ZERO
- >>> RED FACTION II
- >>> UND VIELES MEHR ...

€ 7,99

Österreich € 7,99
Schweiz sfr 14,90

06/2003

JUNI AUSGABE 9

fxm
international

DT-CONTROL
GEPRÜFT:
Beiliegende Datenblätter
mit nicht jugend-
lichen Inhalten



06

Die coolsten Undercover-Cops der Stadt sind zurück!



Abgedrehte Stunts



"...spektakuläre Verfolgungsjagden..."
www.gamestar.de



Cooler Schlitten

Behalten Sie in 18 Missionen die Nerven, wenn Sie in Ihrem roten Ford Gran Torino in Bay City auf Ganovenjagd gehen! Drive & Shoot-Action (Lightgun und Lenkrad optional*) im Single- oder Multiplayer-Modus!

* Eingabegerät muss von der Hardware unterstützt werden

 PlayStation®2

**PC
CD
ROM**

 XBOX

 EMPIRE
INTERACTIVE

Ab Juni 2003

Starsky & Hutch™ & © 2003 CPT Holdings, Inc. Ford Gran Torino is a trademark of Ford Motor Company. Original game developed by Minds Eye Productions. Xbox™ version developed by Supersonic Software Ltd. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft.



OFFIZIELL

» ZUVERLÄSSIGE NEWS,
TESTS UND TIPPS

SPIELBAR

» DIE EXKLUSIVE QUELLE
FÜR SPIELBARE DEMOS

SCHNELLER

» NEWS UND TESTS
AUS ERSTER HAND



↑ PUSTEBLUME Sind etwa Allergiker anwesend? Die Redaktion testet im freien Feld ihre Heuschnupfenempfindlichkeit. Von links nach rechts: Janina Wintermayr (Volontärin), Jana Mahnke (freie Mitarbeiterin), Jean-Reiner Jung (Leitender Redakteur), Britta Rasp (Design), Manfred Reichl (Volontär), Lars Kromat (Design)

Ein heißes Xbox-Jahr!

Es kommt etwas Großes auf uns zu und man kann mit Sicherheit sagen, dass dieses Jahr für Xbox-Besitzer extrem heiß werden wird. Damit meinen wir nicht etwa den Sommer, der mit seinen Vorboten bereits im Mai für Temperaturen von über 30 °C sorgte und die Arbeitsmoral der Redaktion unterwanderte. Wir reden hier von der E3, der größten Spielemesse der Welt. Was dort an Toptiteln für die leistungsfähigste Konsole angekündigt wurde, geht schon fast auf keine Kuhhaut mehr und man kann sich als Xboxler eigentlich nur glücklich schätzen. In unserem großen E3-Special erfahren Sie natürlich alles Wissenswerte aus erster Hand.

Besonderes Augenmerk haben wir dabei selbstverständlich auf den Nachfolger des beliebtesten Xbox-Spiels geworfen: *Halo 2*. Ab Seite 26 lesen Sie auf vier Seiten sämtliche Neuigkeiten zum kommenden Abenteuer des Master Chiefs im Kampf gegen die Allianz.

Kennern unseres Magazins wird im oberen Redaktionsfoto sicherlich auffallen, dass Layouter Matthias Schöffel nicht mehr dabei ist. Kurzentschlossen hilft er jetzt den Kollegen von PLAYZONE und N-ZONE und sorgt dafür, dass dort auch ein Hauch des OXMs zu spüren ist. Im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN hat seine Stelle jetzt Britta Rasp eingenommen und somit auch gleich den Frauenanteil unserer Zeitschrift auf 50 Prozent gehievt.

In diesem Sinne
viel Spaß beim Lesen und Spielen

IHRE REDAKTION
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DIE TOPTHEMEN

E3-REPORTAGE

Megamesse ab Seite 18

HALO 2

Überspiel ab Seite 26

ENTER THE MATRIX

Filmmusik ab Seite 52

BURNOUT 2

Unfallgefahr ab Seite 64

BRUTE FORCE

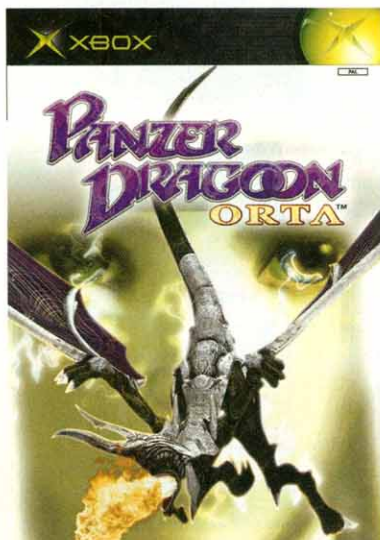
Brachialgewalt ab Seite 44





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.

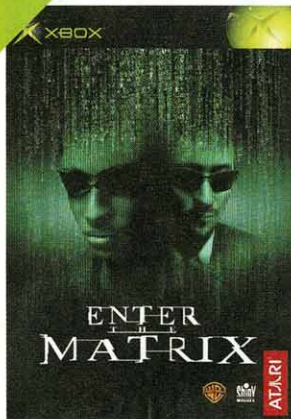
Prämien-Nr. 002204



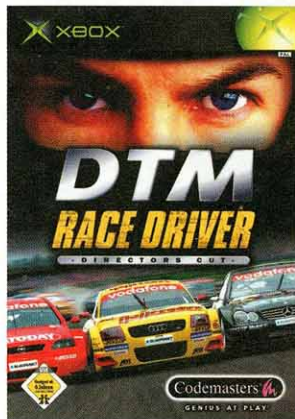
Yager

Im Stile von *Wing Commander* bietet *Yager* fantastische Cockpit-Action. Die einzigartige Atmosphäre, das vollständig durchdachte Spieluniversum, die lebenswerten 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



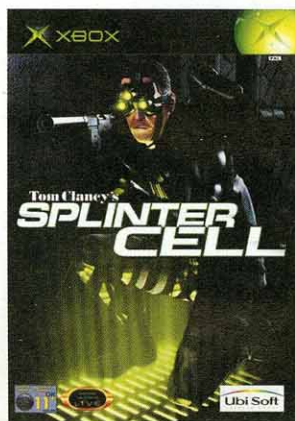
FIFA Football 2003
Der neueste Teil der erfolgreichen FIFA-Serie überzeugt auf voller Linie. Kicken, bolzen, glücklich sein.
Prämien-Nr. 002208



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



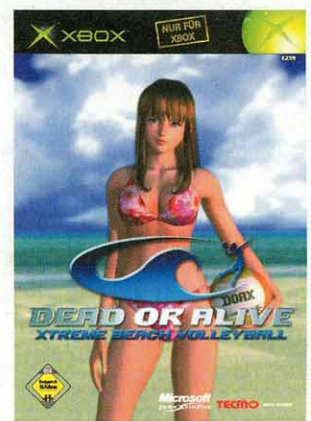
Microsoft Xbox Live Starter Kit
Mit dem Starter-Pack von Microsoft sind Sie bestens für den Online-Start der Xbox gerüstet.
Prämien-Nr. 002276



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.computec.de

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



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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

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)

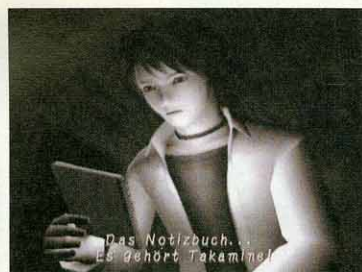
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN.



HALO 2

GIB GUMMI! Das beste Xbox-Rennspiel im ausführlichen 6-Seiten-Test.

026



PROJECT ZERO 3 // 068



WAKEBOARDING UNLEASHED // 056



DINO CRISIS 3 // 030



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

Inhalt > 06 / 2003



DIE XBOX AUF DER E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO! Wir waren live vor Ort in der Stadt der Engel.

018



ENTER THE MATRIX

BULLET-TIME: Parallel zum Film jetzt auch auf der Microsoft-Konsole.

052



BURNOUT 2

CRASH FOR CASH. Mit Highspeed auf direktem Wege zum Schrottplatz.

064



RED FACTION II

WIR SEHEN WIEDER ROT. Der legendäre Shooter im ausführlichen Test.

060

DER SPIELE-INDEX

Von A-Z: Alle Spiele dieser Ausgabe

ALIAS	012, 040
AMPED 2	008
BATMAN: RISE OF SIN TZU	012
BDFL MANAGER 2004	012
BEYOND GOOD AND EVIL	036
BLACK 9	010
BREAKDOWN	024
BRUTE FORCE	044
BURGLAR	010
BURNOUT 2	064
CITIZEN ZERO	010
CONFLICT: DESERT STORM 2	022
CONKER: LIVE AND UNCUT	020
COUNTER-STRIKE	020
DAKAR 2	074
DEAD OR ALIVE ONLINE	024
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	022
DINO CRISIS 3	030
DOOM 3	022
ENTER THE MATRIX	052
F1 CAREER CHALLENGE	072
FARCRY	021
FIFA 2004	024
FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE	024
FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY	032
FULL SPECTRUM WARRIOR	021
GRABBED BY THE GHOULIES	020
HALP-LIFE 2	021
HALO 2	026
HARRY POTTER: QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT	011
HEADHUNTER: REDEMPTION	023
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	022
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	020
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	023
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	021
MORROWIND	012
NBA 2K3	015
NBA BALLERS	012
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	024
NEXT GENERATION TENNIS	012
NFL 2K3	015
NHL 2004	012
NHL 2K3	015
NINJA GAIDEN	023
OTOGI: MYTH OF DEMONS	023
PAINKILLER	022
PIRATES OF THE CARIBBEAN	023
PRINCE OF PERSIA	034
PROJECT GOTHAM RACING 2	020
PROJECT ZERO	068
RED FACTION II	060
ROGUE OPS	024
SHADOW OPS	021
SINNER	010
SOLDIER OF FORTUNE II	022
SPIDER-MAN	012
STARSKY & HUTCH	048
STRANGEHOLD	010
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	021
THE HULK	042
THE SUFFERING	023
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	038
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	021
TOP SPIN	012
TRINITY	011
WAKEBOARDING UNLEASHED	056
WWE RAW 2	024
XGRA	046
XIII	011
XSN SPORTS	020

ENTHÜLLT >>

008 AMPED 2

AKTUELL >>

- 040 ALIAS
- 036 BEYOND GOOD AND EVIL
- 044 BRUTE FORCE
- 016 CHARTS
- 030 DINO CRISIS 3
- 018 E3 - REPORTAGE
- 032 FREEDOM: BATTLE FOR LIBERTY ISLAND
- 038 GHOST RECON: ISLAND THUNDER
- 026 HALO 2
- 013 HARDWARE-NEWS
- 010 NEWS
- 034 PRINCE OF PERSIA
- 015 SEGA SPORTS ONLINE-LIGA
- 048 STARSKY & HUTCH
- 042 THE HULK
- 017 WAS KOMMT WANN?
- 014 XBOX LIVE-DOWNLOADS
- 046 XGRA

TEST >>

- 076 190 XBOX-TESTS IM ÜBERBLICK
- 051 TEST-INHALTSVERZEICHNIS
- 064 BURNOUT 2
- 074 DAKAR 2
- 052 ENTER THE MATRIX
- 072 F1 CAREER CHALLENGE
- 068 PROJECT ZERO
- 060 RED FACTION II
- 056 WAKEBOARDING UNLEASHED

play:more >>

- 091 HINTS AND CHEATS
- 084 DEMO-ANLEITUNGEN
- 083 STARTSEITE PLAY:MORE

GEWINNSPIEL >>

082 BURNOUT 2

RUBRIKEN >>

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

AUF DVD

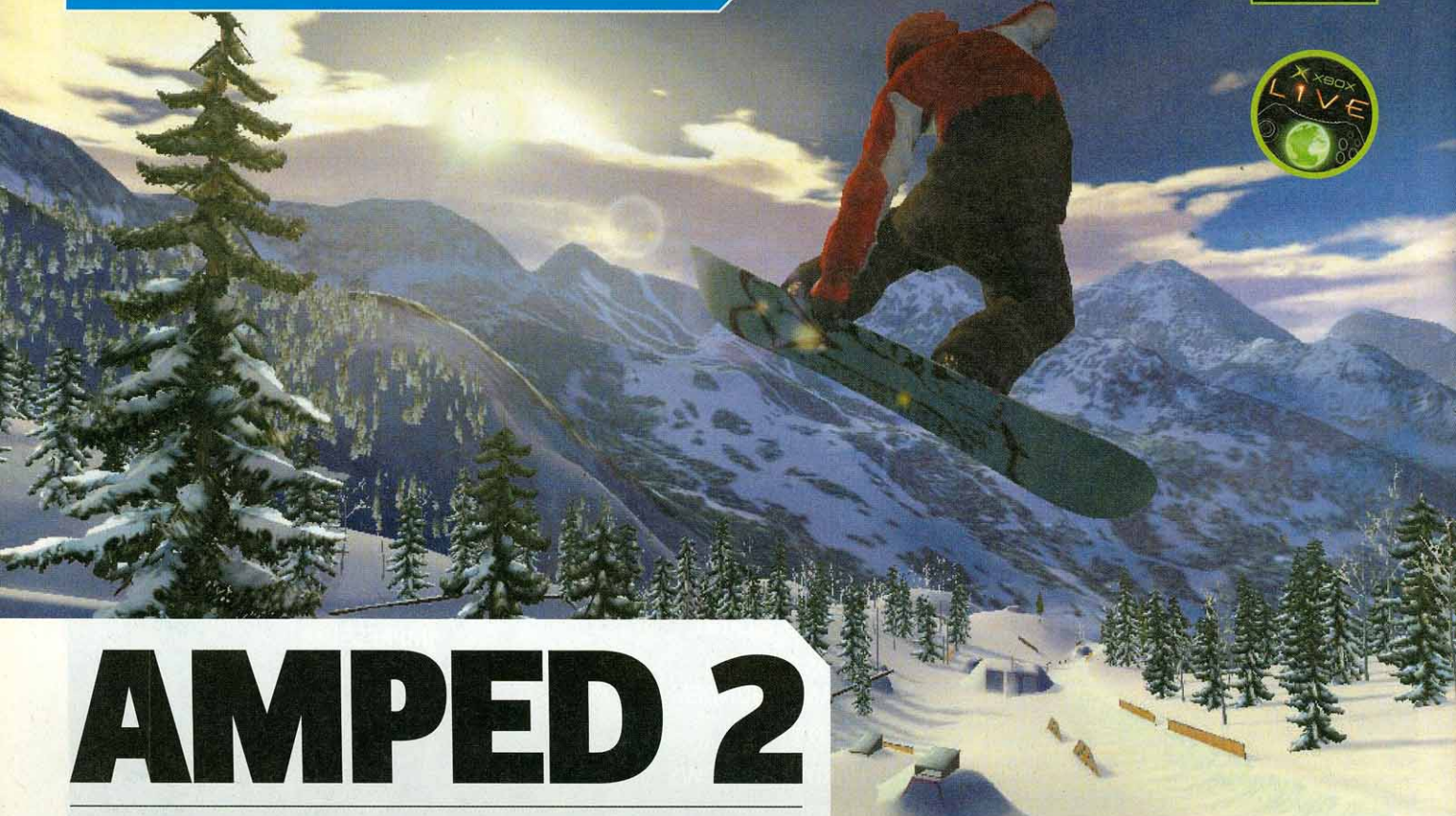
DIE DEMOS

- >> RALLY FUSION
- >> RACING EVOLUZIONE
- >> SEGA GT 2002
- >> COLIN MCRAE 3
- >> CRAZY TAXI 3
- >> RALLISPORT CHALLENGE
- >> WRECKLESS

DIE VIDEOS

- >> BURNOUT 2
- >> MIDTOWN MADNESS 3
- >> FUTURAMA
- >> SUDEKI

**AUSFÜHRLICHE
ANLEITUNGEN
FÜR DIE DEMOS
DER DVD 06/03
FINDEN SIE AB
SEITE 84.**



AMPED 2

Atemberaubende Moves und heiße Online-Wettkämpfe

VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: TRENDSPORTSPIEL

SPIELER: 1-4 SPLITSCHREIB, 1-4 SYSTEM

LINK: 1-8 XBOX LIVE

TERMIN: SEPTEMBER 2003

DAS SCHÖNSTE AM URLAUB ist bekanntlich immer die Vorfreude! Mit *Amped 2* können Sie sich ab September das Warten auf Ihren weihnachtlichen Wintersporturlaub noch zusätzlich versüßen. Schauen Sie sich im Spiel einfach ein paar neue Tricks ab und mit ein bisschen Glück sind Sie im nächsten Skiurlaub der Superstar, dem die Damen zu Füßen liegen.

Der Nachfolger des 2001 zum Xbox-Start erschienenen Trendsportspiels wartet mit einer ganzen Reihe neuer Moves auf: Mehr Aerial Moves, komplizierte Grabs, ein Set von Railsides sowie neue Tweaks und Stalls bieten Ihnen ganz neue Möglichkeiten. Wie in keinem anderen Snowboardspiel können Sie die Tricks auf vielfältige Art miteinander kombinieren. Konnte man bisher in einer Combo nur Nose- oder Tail- Manual-Tricks vollführen, so dürfen Sie bei *Amped 2* beide in einem Sprung zeigen.

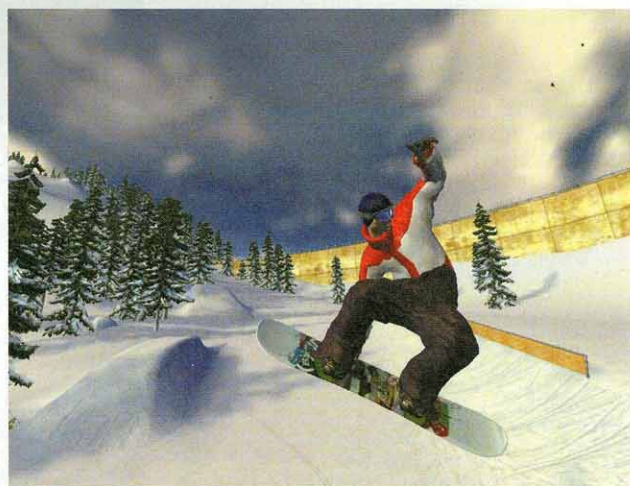
Für all jene unter Ihnen, für die diese Begriffe bisher nur Fachchinesisch sind, gibt es diesmal einen Tutorial-Modus, in dem Sie in aller Ruhe die Grundbegriffe des Freestyle-Snowboardens erlernen

können. War der erste Teil ohne diesen Modus für Anfänger noch schwer zugänglich, wird Ihnen hiermit der Start erheblich erleichtert.

Sobald Sie die Piste einmal betreten haben, werden Ihnen neben den neuen Moves auch optische Verbesserungen ins Auge stechen. Das Entwicklerteam hat die solide Grafik des ersten Teils mit weiteren Details, wie zum Beispiel dunkel über die Berge hinwegrollende Wolkenwände und Sessellift fahrende Menschen, aufgepeppt. Als Zeichen Ihrer eigenen Anstrengung bei der Abfahrt sehen Sie Ihren Atem und bei Stürzen bleibt der Schnee an Ihrer Kleidung kleben. Im Karriere-Modus sollten Sie Stürze allerdings tunlichst vermeiden, wenn Sie dem Publikum und der Presse imponieren wollen. Denn wie allgemein bekannt, bringt mehr Erfolg natürlich auch mehr Geld: Als Weiterentwicklung des Vorgängers gibt es diesmal nicht nur Fotos, sondern zusätzlich auch noch Fotosequenzen und Demovideos, mit denen Sie Eindruck schinden können, und schon bald rennen Ihnen die Sponsoren die Bude ein – natürlich mit neuer, besserer Ausrüstung im Gepäck.

Die größten Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind jedoch der Mehrspielermodus und die Onlinefähigkeit. Ein Trostpflaster für all jene, die in diesem Winter nicht persönlich die Pisten unsicher machen können: Mit bis zu acht Spielern kommt auch in den Online-Wettkämpfen Spannung auf.

↑ Schönere Grafik: Wolkenketzen und Sonne streifen über die Berggipfel.



↑ Die Bewegungen der Fahrer wirken jetzt weicher und flüssiger.



↑ Die Replays dürfen Sie diesmal speichern und online präsentieren.



↑ Die Biegung des Boards entspricht sehr stark der Realität.



↑ Kombinieren Sie in luftigen Höhen unterschiedlichste Tricks miteinander.

BONUS INFO

FAHRER
Bei *Amped 2* haben Sie die Möglichkeit, sich Ihren Fahrer nach Ihren eigenen Vorlieben zusammenstellen. Wenn Sie möchten, können Sie auch einen der 14 vorgegebenen Boarder auswählen. Mit dabei sind unter anderem Topfahrer wie Jeremy Jones, Mikey LeBlanc, Travis Parker und Janna Meyen.

WELTREISE
Kommen Ihnen die Bergformationen des Spiels irgendwie bekannt vor? Kein Wunder, sind sie doch wirklichen Gebirgen nachempfunden. Die virtuelle Reise führt Sie an Plätze wie Laax in der Schweiz und Mt. Buller in Australien. Als Experten für die Streckenführung hat man sich zudem Chris Gunnerson, einen bekannten Landschaftsdesigner, an Bord geholt.



↑ Der Karriere-Modus hat diesmal noch mehr Tiefe. Das Buhlen um Sponsoren spornt Sie zu Höchstleistungen an.

LINE IS LIFE



Die Pisten von *Amped 2* erwachen zu neuem Leben: Liefern Sie sich ein heißes Duell gegen bis zu sieben starke Gegner! Via Xbox Live ist dies nun möglich und verleiht dem Spiel die richtige Würze. Nach dem Rennen können Sie dann Replays Ihrer besten Sprünge austauschen. Auch das Bilden von Viererteams ist möglich, die dann gegeneinander antreten. Und sollten Sie doch den Einzelspieler-Modus bevorzugen, so können Sie sich neue Strecken, Zubehör und Herausforderungen runterladen. Offline können Sie per Link oder im Splitscreen mit bis zu vier Spielern gleichzeitig zocken.



↑ In der Halfpipe in schwindelerregende Höhen.



↑ Im Training: Die Grundregeln des Freestyleboardens.

News Ticker

NAMENSÄNDERUNG

Der französische Spielepublisher Infogrames Interactive hat sich in Atari umbenannt. Als Grund dafür nannte Bruno Bonnell, Vorstand und CEO von Infogrames, „dass in jeder Sprache Atari gleichbedeutend für Videospiele stehe.“ Vor zwei Jahren hatte Infogrames die Marke Atari erworben und einzelne Spiele darunter veröffentlicht.

CONTROLLER IN FARBE

Nach der limitierten grünen Xbox bekennen sich immer mehr Hersteller zu farblichen Veränderungen. Das BigBen-XS-Pad wird ab Ende Juni nun auch in transparent Schwarz, Blau, Rot und Grün erhältlich sein. Microsoft zog nach und kündigt für den amerikanischen Markt Controller in den Farben Blau sowie Grün an. Zudem wird in Europa jetzt standardmäßig der Controller S von Microsoft der Xbox beigelegt.

XBOX LIVE IN DEN USA

Noch eine Meldung von Microsoft: Die ersten Details für den Xbox-Live-Service in den USA sind bekannt. Ein Ein-Jahres-Abo wird demnach \$ 49,99 kosten, für eine monatliche Abrechnung werden die Kosten \$ 5,99 betragen. Zusätzlich wird der Preis des Starter Kits auf \$ 69,99 angehoben, um Spieler davon abzuhalten, sich einfach ein neues Starter-Kit zu besorgen statt ihren alten Account weiterzuführen. Der Voice Communicator wird für \$ 29,99 ebenfalls erhältlich sein.

SEGA NOCH SOLO

Nachdem die Fusionspläne zwischen Sega und dem Spielautomatenhersteller Sammy gescheitert sind, hat auch Namco sein Fusionsangebot zurückgezogen. Wie es nun mit Sega weitergehen soll, ist noch nicht bekannt.

JOHN WOO GRÜNDET ENTWICKLERSTUDIO

Filmdirektor John Woo, der vor allem durch Filme wie *Face/Off* und *Mission Impossible II* bekannt ist, hat nun zusammen mit seinem Produktionspartner Terence Chang die Spieleschmiede Tiger Hill Entertainment gegründet. Die Firma wird die nächsten Jahre eng mit Sega zusammenarbeiten. Es befinden sich auch schon die ersten Projekte mit den Namen *Sinner*, *Burglar* und *Strangeland* in Entwicklung - alle drei höchstwahrscheinlich Actionspiele.

BLACK 9

Alle Neune - In Taldrens neuem Action-RPG haben die Illuminati die Macht ergriffen.



2080 - DIE MENSCHHEIT hat das Weltall erobert und verschiedene Planeten in unserem Sonnensystem

bevölkert. Die Erde und weitere Planeten werden von neun geheimen sowie reichen Organisationen, genannt Black 9, regiert. Jede dieser



↑ Für Black 9 greift Entwickler Taldren auf die Unreal-Engine zurück.

neun Illuminati verfolgt ihre eigenen Motive und Visionen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Söldners, der - angeheuert von den verschiedenen Gruppen - deren Ziele erfüllen soll.

Zur Auswahl stehen Ihnen dabei vier verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die Sie im Laufe des Spiels weiter aufwerten können. Basierend darauf, wie und welche vier Skills Ihrer Figur Sie aufwerten, wird sich der Missionsverlauf ändern. Sie können beispielsweise bestimmte Aufgaben, die Computerkenntnisse erfordern, nicht erfüllen, wenn Ihr Charakter nicht in dieser Fähigkeit ausgebildet wurde. Die Missionsziele werden sich aber auf unterschiedliche Art und Weise erfüllen lassen, abhängig davon, über welche Skills Sie verfügen und welche Waffe Sie einsetzen. Als Waffe können sowohl Schusswaffen als auch Magie eingesetzt werden.

Zusätzlich zum Einzelspielermodus plant Entwickler Taldren einen umfassenden Kooperationsmodus sowie Splitscreen-Kämpfe und Xbox-Live-Unterstützung. Ebenfalls im Gespräch sind Downloads für die Xbox-Version. (jw)

CITIZEN ZERO

Ambitioniertes Online-Projekt von Mirco Forte.



ONLINE SAH ES auf der Xbox trotz des ausge-reiften Systems bisher nicht gerade rosig aus. Einige Ego-Shooter, viele Renn- und Sportspiele und das eine oder andere Action-Spiel, aber ein richtiges Online-Action-Adventure ließ bislang auf sich warten. Mit *Citizen Zero* bahnt

sich jedoch ein vielversprechender Titel an. Schon beim Umfang gerät man ins Schwärmen. Auf mindestens drei Planeten soll die Handlung von *Citizen Zero* spielen.

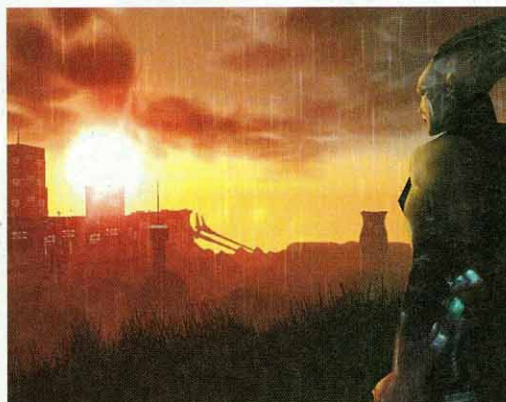
Die Grafik wird von Entwickler Mirco Forte mithilfe der BigWorld-Engine dargestellt und erste Screenshots sehen sehr vielverspre-

chend aus. *Citizen Zero* soll aber kein grafischer Blender werden.

Die Story beginnt auf dem Planeten Neo-Eden, einer ehemaligen Strafkolonie. In dieser futuristischen Welt bauen Sie Ihren eigenen Charakter auf, wählen Name, Attribute sowie Rasse und werden Teil einer stetig wachsenden Online-Gemeinschaft. Obwohl das Spiel starke Rollenspiel-Elemente enthält, soll es vor allem actionlastige Unterhaltung bieten. Wenn das fertige Spiel hält, was die ersten Bilder versprechen, hat *Fable* einen ernsthaften Konkurrenten. (jw)



↑ Wird Citizen Zero Microsofts Fable den Rang ablaufen?



↑ Mit Effekten wird, wie hier zu sehen, nicht gespart.

XIII

Eve singt für Ubi Soft.

Jones", so Tony Kee, stellvertreter Marketingleiter von Ubi Soft Entertainment. „Sie hat Stil, Sexappeal und die richtige Einstellung sowie Eigenschaften, die perfekt auf den Jones-Charakter zutreffen. Durch Eve wird *XIII* erst recht zum coolsten Action-Shooter des Jahres.“ (jw)



↑ Sängerin Eve spricht Major Jones.

Film- und Musikstars, die Spielcharakteren ihre Stimme leihen, werden immer populärer. Starkräftige Unterstützung hat sich jetzt auch Ubi Soft für den kommenden Cel-Shading-Shooter *XIII* geholt: Sängerin und Schauspielerin Eve („Let me blow your mind“) wird die Rolle der Major Jones sprechen.

Eve über ihre Rolle: „*XIII* ist das stylischste Spiel, das ich je gesehen habe. Ich wollte unbedingt daran teilhaben. Jones ist ein starker, sexy Charakter und meine Fans werden sie sicher mit mir in Verbindung bringen.“ „Eve ist die perfekte Besetzung für die Rolle der Major

TRINITY

Düstere Zukunftsvisionen von Activison.

MATRIX UND CO. prophezeien es: Unsere Zukunft sieht düster aus. So auch im Ego-Shooter *Trinity* von Activison.

Trinity versetzt Sie ins Jahr 2013 nach New Orleans, wo die Stadt des Jazz von einer tödlichen Seuche heimgesucht wird. Sie übernehmen die Rolle des „Nightstalker“, einem mächtigen Mutanten. Als dieser müssen Sie den Ursprung des todbringenden Virus finden und somit die Stadt

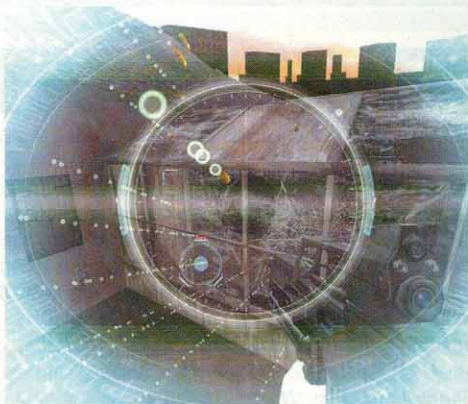
vor dem drohenden Untergang retten. Wie Ihnen das möglich ist? Nun, der Nightstalker wurde biotechnisch verändert und ist folglich zu außergewöhnlichen Handlungen fähig. Ihm ist es beispielsweise möglich, die Zeit für eine kurze Spanne zu manipulieren und sich selbst zu heilen.

Vor allem durch diese Superkräfte und deren Einsatz soll sich der Ego-Shooter von anderen Titeln unterscheiden. Innerhalb von Sekun-

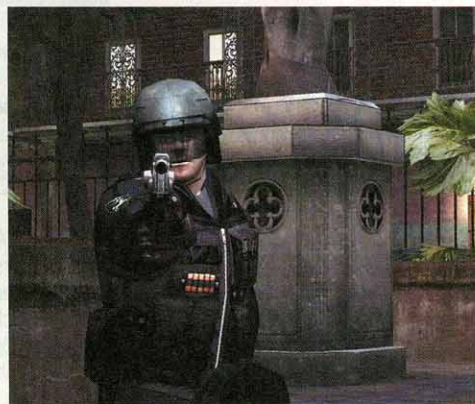
denbruchteilen kann sich der Spieler zu jedem Ort der Karte bewegen, wie Superman durch Wände sehen oder mit akrobatischen Kampfbewegungen Gegner ausschalten. Während des Spielverlaufs informiert Sie die mysteriöse Figur Caretaker ständig über wichtige Nachrichten sowie neue Fähigkeiten. Die Xbox-Version wird von Vicarious Visions entwickelt, ein Release ist für 2004 geplant. (jw)



↑ Angriff aus dem Hinterhalt. Schießen Sie schnell.



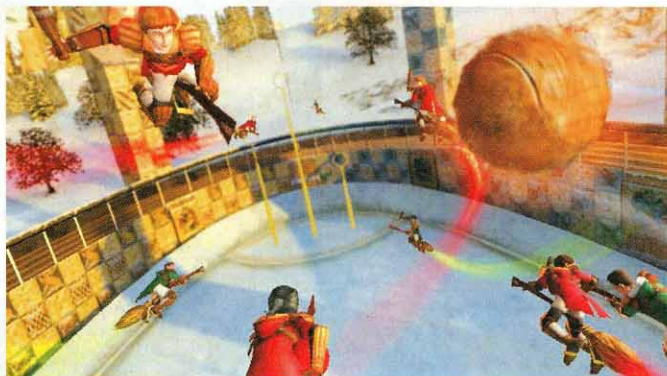
↑ Die Zeitmanipulation nennt sich Flashtime.



↑ Auge in Auge mit dem Feind.

HARRY POTTER: QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT

Gehen Sie mit dem Zauberlehrling in die Luft.



↑ Getümmel auf dem Spielfeld. Quidditch ist eben ein Mannschaftssport.

HARRY POTTER, das Vermarktungswunder. Nach den einzelnen Filmen wird nun auch die Lieblingssportart des kleinen Zauberlehrlings, Quidditch, versoffet. Für Harry-Potter-Unwissende: Vereinfacht ausgedrückt treten bei Quidditch zwei Teams mit je sieben Spielern auf fliegenden Besen gegeneinander an und versuchen, ähnlich wie bei vielen Ballsportarten, das runde Leder ins Tor zu bugsieren. Der Spieler kann dabei

auf allen der vier Positionen, Jäger, Treiber, Hüter und Sucher spielen.

Zuständig für die Entwicklung sind die EA Studios in England, die bereits mit *Harry Potter und der Stein der Weisen* sowie *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* Erfahrung mit der Harry-Potter-Thematik sammeln konnten. Bei einem Mannschaftssport wie Quidditch darf ein Multiplayer-Modus natürlich nicht fehlen. Der Release ist für Herbst 2003 geplant. (jw)



News Ticker

SYNCHRONISATION VON ALIAS BESTÄTIGT

Die Schauspieler der Fernsehserie *Alias* werden im Videospiel von Acclaim ihren Figuren die Stimme leihen. Darunter Jennifer Garner, Michael Vartan, Victor Garber, Ron Rifkin, Carl Lumbly, Kevin Weisman und David Anders.

KEIN XBOX LIVE BEI EA

Xbox-Live-Spieler müssen weiterhin in die Röhre schauen, denn EA hat sich erneut dagegen ausgesprochen, seine Sportspiele auch für Microsofts Online-Dienst Xbox Live zu entwickeln.

EA, DIE ZWEITE

Superman fliegt ab sofort für Electronic Arts. Der Spielereiher hat sich von Warner und DC Comics die Lizenzrechte an *Superman* gesichert und darf nun Spiele entwickeln, die auf Filmen, Fernsehserien und Comics des stählernen Superhelden basieren.

PARLEZ-VOUS FRANCAIS? (SPRECHEN SIE FRANZÖSISCH?)

Peinlich, was Activision hier passiert ist. Auf der gesamten deutschen Erstauslieferung der *Xbox Classics Spiderman* war die Spracheinstellung Französisch. Welcher Grund hinter der falschen Sprachversion steckt, ist nicht klar.

BDFL MANAGER 2004 ONLINEFÄHIG

Das im Oktober dieses Jahres erscheinende Fußballmanagement-Spiel *BDFL Manager 2004* von Codemasters wird Xbox Live unterstützen. Zum Download sollen aktualisierte Statistiken der laufenden Saison verfügbar sein.

SPIEL-DES-JAHRES-EDITION VON MORROWIND

Bethesda Softworks plant zu dem Rollenspiel *Morrowind* eine Spiel-des-Jahres-Edition zu veröffentlichen. Die Edition soll *Morrowind* und die beiden Zusätze *Tribunal* und *Bloodmoon* enthalten.

PEGI EINGEFÜHRT

Seit Ende April gilt in Europa die einheitliche Alterskennzeichnung PEGI (Pan European Game Information System) für Computer und Videospiele. In Deutschland kommt PEGI jedoch nicht zu tragen, da hier die Altersfreigabe für Spiele gesetzlich geregelt wird.

NHL

EA zeigt Flagge.



↑ Endlich sind alle DEL-Teams vertreten.



FÜR EISHOCKEY ist es zwar nicht die passende Jahreszeit, trotzdem überrascht Electronic Arts gerade jetzt mit einer Meldung zum im September erscheinenden *NHL 2004*. Erstmals werden alle 14 deutschen Teams der DEL bei der Eishockeysimulation vertreten sein. Die Deutsche Eishockey Liga hat sogar mit EA Sports einen längerfristigen Vertrag abgeschlossen. (jw)

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Neuer Batman-Charakter feiert Premiere.



IN UBI SOFTS Superheldenspiel *Batman: Rise of Sin Tzu* wird erstmals in einem Videospiel ein neuer Charakter in das *Batman*-Universum eingeführt. Name der ominösen Figur lautet Sin Tzu und er ist Batman ganz und gar nicht freundlich gesinnt. Hilfe erhält der Oberschurke von drei berüchtigten Feinden Batmans: Bane, Clayface und Scarecrow. Aber auch die Fledermaus steht nicht alleine da. Nightwing, Robin und Batgirl helfen Gotham Citys Schutzensel.

In den zwölf Levels von *Batman: Rise of Sin Tzu* können Sie entweder alleine als einer der vier Haupthelden oder zu zweit im Kooperationsmodus Gotham City von den Schurken befreien. (jw)



↑ Wieder ein schlechtes Batman-Spiel?

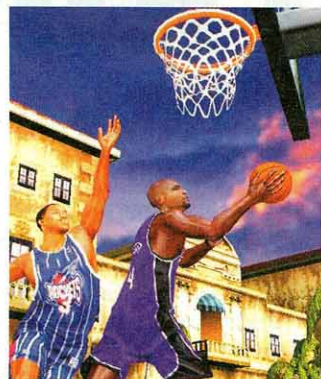
NBA BALLERS

Ran an den Korb!



ERSTE DETAILS von Midways Basketballtitel *NBA Ballers* sind durchge-

sickert. So werden Sie zwar bei *NBA Ballers* wie bei jedem anderen Sportspiel um ein gutes Image kämpfen, aber auch um materielle Besitztümer wie Autos oder Häuser. Neben 60 lizenzierten, aktuellen Spielern der NBA sowie 24 bekannten Ex-Profis können Sie sich auch Ihren eigenen Spieler erstellen und an einzigartigen Plätzen wie Vince Carters Toronto Penthouse oder Jalen Roses Lake Michigan Yacht spielen. Die Figuren sollen laut Midway über ungefähr 6.000 Polygone verfügen. (jw)



↑ Tolle Charaktermodelle.

NEXT GENERATION TENNIS

Spiel, Satz und Sieg für Wanadoo?



NACH *TOP SPIN*, dem ersten Xbox-Live-fähigen Tennisspiel von Microsoft, schickt nun auch der Publisher Wanadoo einen Titel um die gelbe Filzkugel ins Rennen.

In der Tennissimulation *Next Generation Tennis* werden Sie mit einem von zehn lizenzierten

Tennisprofis wie beispielsweise Nicolas Pietrangeli und vielen anderen an Originalturnieren wie die US Open teilnehmen können.

Zusätzlich sollen auch noch witzige Arcade-Features, wie nebenstehendes Bild zeigt, enthalten sein. Der Release des Sportspiels ist für den 26. August geplant. (jw)



↑ Bombiges Spiel: Treffen Sie das Fass.



HARDWARE

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

COMBAT CABLE

BIGBEN

ERHÄLTICH

CA. € 20,-

WWW.CODEJUNKIES.COM

Xboxen jetzt nur noch nach dem Combat Cable von BigBen Ausschau zu halten. Ohne den Hub in der Mitte kann man die Xbox mit einem DSL-Modem für Xbox Live verbinden; mit dem Hub können zwei Xboxen miteinander verkabelt werden. Bei dem Preis von € 20,- empfehlen wir jedoch, lieber in der PC-Abteilung einen normalen PC-Hub und zwei normale Netzkabel zu kaufen. Diese sind nicht nur billiger, sondern haben auch eine normale Farbe.

WERTUNG

POSITIV

+ Gut geeignet für Einsteiger

NEGATIV

- Recht teuer

- Grässliches Grün



ACTION REPLAY

BIGBEN

ERHÄLTICH

CA. € 45,-

WWW.CODEJUNKIES.COM

Zusammen mit der ebenfalls beigelegten Dockingstation kann man jetzt von der Homepage des Herstellers Spielstände aus dem Internet kopieren.

Zu unserem Testzeitpunkt war die Website teilweise sehr stark überlastet und der Download wurde oftmals abgebrochen.

WERTUNG

POSITIV

+ Spielstände aus dem Internet

+ Leichte Installation

NEGATIV

- Kein Action Replay im eigentlichen Sinne

- Nur mit PC und Internetzugang benutzbar

- Sehr teuer



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 ist 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



NEUE LIVE-DOWNLOADS!

TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH

WÄHREND VIELE SPIELER immer noch auf die vor Urzeiten angekündigten Downloads für *Unreal Championship* warten, stöbern *Splinter Cell*- und *Mechassault*-Besitzer mit Xbox Live bereits durch neue Levels und haben sich Mechs heruntergeladen. Und während sich *Unreal* wohl noch mehr verzögern wird, gehen jetzt auch schon Alienfreunde mit *ToeJam & Earl III* durch neue Welten und haben ihre Charakterauswahl vergrößert.

Gleich fünf Downloads werden für das abgefahrene Action-Adventure von Sega angeboten. Recht schnell geht das Saugen der zwei neuen Levels. Die höllische Labyrinth-Umgebung benötigt nur 268 Blöcke und die funkelnde Umgebung 393 Blöcke auf der Festplatte. Für die drei neuen Charaktere muss man etwas mehr Geduld mitbringen. Je nach Verbindung hockt man pro Download zwischen fünf und zehn Minuten nichts tuend vor dem Fernseher. Am Ende stellt man dann fest, dass die drei Neuen lediglich eine Abwandlung von ToeJam, Earl und Latisha sind, denen man einfach nur ein anderes Outfit und eine veränderte Sprachausgabe gegeben hat. Einige Änderungen in den Charakterwerten wie schnellere Be-

wegungen und bessere Verträglichkeit von bestimmten Fressalien sind zwar ganz nett und geben den Neuen auch eine andere Spielbarkeit, sehr gehaltvoll ist dieser kleine Kostümwechsel jedoch nicht. Dennoch lohnt sich der Download. Die Zusatzlevels sind sehr weitläufig und haben so einige Extras, die man in den normalen Spielabschnitten vergeblich sucht. Wer Xbox Live hat, wird das Angebot sicher gerne annehmen und mit den neuen Boni ein paar schöne Stunden verbringen, alle anderen brauchen sich aber nicht zu grämen. Denn viel mehr als eine nette Dreingabe sind sie nicht. (jri)

INHALT/WERTUNG

- » SUTEKI (1.225 BLÖCKE)
- » EARLBOT (1.637 BLÖCKE)
- » GEEKJAM (1.604 BLÖCKE)
- » HÖLLISCHE LABYRINTH-UMGEBUNG (268 BLÖCKE)
- » FUNKADELISCHE UMGEBUNG (393 BLÖCKE)



↑ Die funkelnde Umgebung ist nicht nur bunt, sondern auch sehr rutschig.



↑ Der silberne Earlbots ist sehr fix und erhält drei Sushis zum Preis von einem.



↑ Der Suteki-Roboter erinnert nur noch entfernt an Latisha.



↑ Dicke Brille, hässliche Klamotten und Supersprungkraft. Das ist GeekJam.

SEGA SPORTS ONLINE LIGA

Deutschlands American-Sports-Experten messen sich nun online! Wir zeigen die jeweiligen Top 10!

Am letzten Aprilwochenende war es so weit, die Sega Sports Online Ligen nahmen ihren Spielbetrieb auf. Über 20 Xbox-Live-User je

Liga messen sich seitdem tagtäglich in den Sportarten American Football, Eishockey und Basketball. Gespielt werden natürlich die NFL-, NHL- und

NBA-Titel der 2k3-Serie von Sega Sports. Ursprünglich war die Umsetzung dieser Online-Ligen schon für die 2k1-Reihe geplant. Aus unerfind-

lichen Gründen entschloss sich Sega damals aber dazu, diese Titel nicht in Europa zu veröffentlichen. In Kooperation mit dem Veranstalter, dem Onlineportal neXGam.de und Atari präsentieren wir Ihnen nun Monat für Monat die aktuellen Tabellenstände der Ligen. Derzeit herrscht allerdings noch ein leicht verzerrtes Bild, da einige der registrierten User aus beruflichen Gründen verständlicherweise noch nicht so fleißig zum Zocken kamen wie manch andere. Daher zeigen wir Ihnen zum Auftakt nur die Top 10 jeder Liga. In der nächsten Ausgabe kann das Bild aber schon wieder anders aussehen. Die besten acht Spieler qualifizieren sich am Ende der Saison für die Play-offs. Die beiden Finalisten tragen dann im August auf der Games Convention in Leipzig die Endspiele gegeneinander aus. (mr)

SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NBA 2K3

Stand: 13. Mai 2003

PLATZ	USER	TEAM	SPIELE	PUNKTE	KÖRBE
1	CeeKay	PHOENIX SUNS	20	39	+266
2	xxxManjxxx	MILWAUKEE BUCKS	18	25	+46
3	Montu	NEW JERSEY NETS	16	19	-48
4	Spawn_de	ORLANDO MAGIC	7	15	+107
5	BumQuiST	NEW YORK KNICKS	10	14	+16
6	haidy5	SAN ANTONIO SPURS	6	11	+3
7	hungrigerhugo	DALLAS MAVERICKS	5	9	+32
8	Profi2002	CHICAGO BULLS	10	8	-131
9	rumes	INDIANA PACERS	3	6	0
10	Sega_Gangbang	DETROIT PISTONS	9	5	-105

SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NFL 2K3

Stand: 13. Mai 2003

PLATZ	USER	TEAM	SPIELE	PUNKTE	ZÄHLER
1	FRESH_B	MIAMI DOLPHINS	14	27	+326
2	AppleRedX	MINNESOTA VIKINGS	10	22	+180
3	Advocatus_D	SAN DIEGO CHARGERS	14	21	+6
4	flyingarts	ST. LOUIS RAMS	9	19	+84
5	xxxManjxxx	INDIANAPOLIS COLTS	12	18	+30
6	Dante_LeRoi	PITTSBURGH STEELERS	8	15	+44
7	steeler71	NEW YORK GIANTS	11	13	-58
8	verdrahtor	ATLANTA FALCONS	9	12	-14
9	BlackhawkBS	BALTIMORE RAVENS	7	10	+12
10	Ace_Beast	TAMPA BAY BUCCANEERS	2	6	+27

SEGA SPORTS ONLINE LIGA - NHL 2K3

Stand: 13. Mai 2003

PLATZ	USER	TEAM	SPIELE	PUNKTE	TORE
1	Mattlok_X	WASHINGTON CAPITALS	23	47	+33
2	Ryou X	ST. LOUIS BLUES	13	26	+9
3	Apatsche	NEW YORK RANGERS	13	23	+2
4	Fresh_B	BUFFALO SABRES	7	18	+19
5	Flyers	VANCOUVER CANUCKS	12	18	+5
6	AppleRedX	MIGHTY DUCKS OF ANAHEIM	14	15	-3
7	sixT6	COLORADO AVALANCHE	6	11	+5
8	SXP_TerminATER	LOS ANGELES KINGS	9	10	-1
9	steeler71	TORONTO MAPLE LEAFS	9	10	-2
10	Sega_Gangbang	BOSTON BRUINS	8	8	-16



↑ Anmelden und dabei sein.

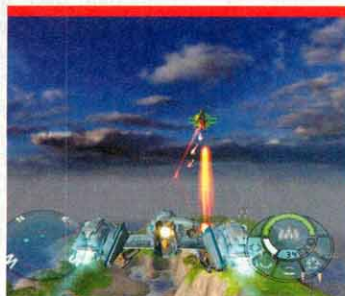
MITMACHEN!

SUPER-EINFACH - teilnahmeberechtigt sind all jene Spieler, die eine Xbox, Xbox Live und das jeweilige 2k3-Spiel ihr Eigen nennen. Obwohl die ersten drei Ligen aufgrund des bereits laufenden Spielbetriebs mittlerweile keine weiteren Anmeldungen mehr berücksichtigen, können sich Interessierte dennoch mit weiteren Sportverrückten duellieren. Die Wartelisten für die Ersatz-Ligen werden immer länger. Sollten Sie an einer Teilnahme interessiert sein, finden Sie alle nötigen Infos und die Teilnahmebedingungen im Internet auf der Website www.sega-sports.de.

SATURN

DIE XBOX-SPIELE CHARTS

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



↑ Mit *Yager* fliegt gestandene *Wing Commander*-Action aus deutschen Landen direkt an die Chartspitze. Grafisch als auch spielerisch ein einziges Highlight und atmosphärisch brillant inszeniert. *Yager* darf eigentlich in keiner ordentlichen Spielesammlung fehlen.

1. YAGER

PUBLISHER: THQ

Das Action-Adventure aus deutschen Landen steigt gleich ganz oben ein.

NEU

2. NBA STREET VOL. 2

PUBLISHER: EA SPORTS BIG

Spektakuläre Basketballakrobatik gibt es ab sofort auf Platz 2 zu bestaunen.

NEU

3. DEAD OR ALIVE 3

PUBLISHER: MICROSOFT

Die Prügelspielreferenz steigt erneut in den Charts auf.

↑

4. ROBBIE WILLIAMS EXCL. DVD KIT

PUBLISHER: MICROSOFT

Das ideale DVD-Set für Robbie-Williams-Fans und Heimkinofreunde

○

5. BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

PUBLISHER: ACCLAIM

Die rasante Rennaction steigt mit Vollgas auf Rang 5 der Verkaufscharts ein.

NEU

6. DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

PUBLISHER: MICROSOFT

Absturz für die Mädels von *DoA*, die letzten Monat noch Platz 1 innehatten.

↓

7. HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

In den Lesercharts ganz oben; hier steigt der Master Chief jedoch ab.

↓

8. TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

PUBLISHER: MICROSOFT

Gut und Böse kämpft auf Platz 8 mit Martial Arts um die Vorherrschaft.

NEU

9. SPLINTER CELL (TOM CLANCY)

PUBLISHER: UBI SOFT

Für Sam Fisher geht es steil bergab. *Splinter Cell* hat vier Plätze einbüßen müssen.

↓

10. KUNG FU CHAOS

PUBLISHER: MICROSOFT

Schlusslicht bildet wie schon letzten Monat das witzige Prügelspiel.

○



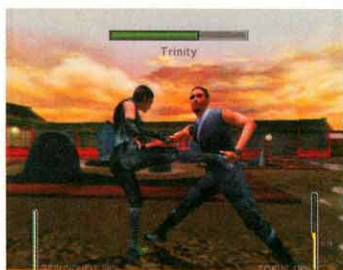
↑ Mit *NBA Street Vol. 2* bekommen Sie nur das Beste vom Basketball: akrobatische Sprungeinlagen, rasanten Matches und spektakuläre Korbwürfe. Der stark arcadelastrige Titel enthält neben aktuellen auch legendäre NBA-Spieler.



↑ Als Sportspiel konnte die holde Weiblichkeit aus *DoA* zwar auch begeistern, allerdings nur kurzfristig. Die Spieler ziehen knallharten Faust- und Fußkampf eben seichtem Beachvolleyball vor. Wir wünschen fröhliches Klopfen auf Platz 3.

LESER CHARTS

VIELE NEUEINSTEIGER bei den Lesercharts - bis auf *Enter the Matrix* aber alles Spiele, die schon länger erhältlich sind. Trotz technischer Inszenierung steigt das Spiel zum Film *Matrix Reloaded* in die oberen Ränge ein. Die drei Spitzenreiter vom letzten Monat haben lediglich die Plätze getauscht. *Halo* auf Rang 1, während *Splinter Cell* und die Mädels von *DOAX* einen Platz einbüßen mussten.



1. (3) HALO

PUBLISHER: MICROSOFT

2. (1) SPLINTER CELL

PUBLISHER: UBI SOFT

3. (2) DOA BEACH VOLLEYBALL

PUBLISHER: MICROSOFT

4. (-) ENTER THE MATRIX

PUBLISHER: ATARI

5. (5) YAGER

PUBLISHER: THQ

6. (-) HITMAN 2

PUBLISHER: EIDOS

7. (-) HDR: DIE ZWEI TÜRME

PUBLISHER: EA

8. (8) RACING EVOLUZIONE

PUBLISHER: ATARI

9. (-) GHOST RECON

PUBLISHER: UBI SOFT

10. (-) FIFA 2003

PUBLISHER: EA SPORTS

MOST WANTED

HALO 2 STEHT wie immer und jetzt nach neuen Infos von der E3 erst recht noch auf Platz 1. Ansonsten herrscht ein recht vertrautes Bild, was die Genre-Vorlieben in nächster Zeit angeht. Rennspiele gab es in der Vergangenheit genug für die Xbox, weshalb nun besonders Action-Adventures gefragt sind. Davon zeugen auch die Platzierungen von *Dino Crisis 3*, *Deus Ex 2* und *Brute Force*.



1. HALO 2

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

2. DOOM 3

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT

3. DEAD OR ALIVE 4

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 2004

4. BRUTE FORCE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: JUNI 2003

5. STAR WARS KOTOR

PUBLISHER: EA

TERMIN: JUNI

6. SOLDIERS OF FORTUNE 2

PUBLISHER: ACTIVISION

TERMIN: JUNI

7. DINO CRISIS 3

PUBLISHER: CAPCOM

TERMIN: 4. QUARTAL

8. DRIVER 4

PUBLISHER: ATARI

TERMIN: 2004

9. DEUS EX 2

PUBLISHER: EIDOS

TERMIN: OKTOBER

10. COUNTER-STRIKE

PUBLISHER: MICROSOFT

TERMIN: 4. QUARTAL

WAS KOMMT WANN?

Alle Erscheinungstermine auf einen Blick (ohne Gewähr)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
BARBARIAN	VIRGIN	5. Juni
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	ATARI	Juni
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Juni
F1 CAREER CHALLENGE	EA	27. Juni
FREESTYLE MX	MIDWAY	Juni
FUTURAMA	TAKE2	Juni
SOLDIERS OF FORTUNE II	ACTIVISION	20. Juni
SPEED KINGS	ACCLAIM	6. Juni
STARSKY & HUTCH	VIVENDI	20. Juni
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	27. Juni
THE HULK	VIVENDI	13. Juni
WAKEBOARDING UNLEASHED	ACTIVISION	5. Juni

2003

ALIAS	ACCLAIM	4. Quartal
ALIEN VS. PREDATOR	ELECTRONIC ARTS	2003
ALTER ECHO	THQ	September
AMPED 2	MICROSOFT	2003
APOCALYPTICA	KONAMI	2003
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	VIVENDI	4. Quartal
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	10. Oktober
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	November
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	3. Quartal
BC	MICROSOFT	2003
BDFL MANAGER 2004	CODEMASTERS	Oktober
BEHIND ENEMY LINES	WANADOO	4. Quartal
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	4. Quartal
BLACK & WHITE	EA	2003
BLACK 9	MAJESCO	4. Quartal
BREED	CDV	2003
BRUTE FORCE	MICROSOFT	Juli
BUFFY: CHAOS BLOODS	VIVENDI	2003
CALL OF DUTY	ACTIVISION	4. Quartal
CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE2	2003
CHOPFLIFTER - SEARCH AND RESCUE	THQ	2003
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	3. Quartal
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	November
COMANCHE	NOVALOGIC	2003
CONFLICT: DESERT STORM 2	TAKE2	26. September
COUNTER-STRIKE	MICROSOFT	4. Quartal
CRIMSON SKIES	MICROSOFT	4. Quartal
CURSE: THE EYE OF THE ISIS	WANADOO	29. Oktober
DEAD MAN'S HAND	ATARI	4. Quartal
DEAD OR ALIVE 4	MICROSOFT	4. Quartal
DEUS EX 2	EIDOS	Oktober
DINO CRISIS 3	MICROSOFT	4. Quartal
DRAGON'S LAIR	UBI SOFT	10. Juli
DREI ENGEL FÜR CHARLIE	UBI SOFT	2003
FALCONE - INTO THE MAELSTROM	VIRGIN	Juli
FINDING NEMO	THQ	Oktober
FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE	3DO	2003
FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY	EA	19. September
GALLEON	VIRGIN	2003
GESPENGTEN KETTEN	TAKE2	29. August
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	UBI SOFT	18. September
GHOSTMASTER	VIVENDI	4. Quartal
GLADIATOR - SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	November
GROUP 5 CHALLENGE	CAPCOM	August
HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM	EA	4. Quartal
HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	EA	4. Quartal
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	3. Quartal
ITALIAN JOB	EIDOS	4. Quartal
JANE'S USAF	THQ	2003
JUDGE DREDD	VIVENDI	3. Quartal
KAKUTO CHOJIN	MICROSOFT	2003
KILL BILL	VIVENDI	2003
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	2003
LEGENDS OF WRESTLING 3	ACCLAIM	4. Quartal
LOTR: THE TREASON OF ISENGARD	VIVENDI	4. Quartal
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	18. Juli
MAFIA	TAKE2	2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MALICE	VIVENDI	3. Quartal
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	4. Quartal
MIDTOWN MADNESS 3	MICROSOFT	August
NBA BALLERS	MIDWAY	4. Quartal
NBA JAM 2004	ACCLAIM	Oktober
NEXT GENERATION TENNIS	WANADOO	26. August
NHL 2004	EA SPORTS	September
NINJA GAIDEN	MICROSOFT	2003
ONIMUSHA 2	CAPCOM	2003
OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	26. September
ORCHID	NAMCO	2003
OTOGI	SEGA	September
OUTLAW VOLLEYBALL	TDK	2003
PERFECT DARK ZERO	MICROSOFT	2003
PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	Juni
PIRATES OF THE CARIBBEAN	TBA	4. Quartal
PITFALL HARRY	ACTIVISION	2003
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBI SOFT	November
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	2003
ROADKILL	MIDWAY	4. Quartal
ROGUE OPS	KEMCO	4. Quartal
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	27. August
SNIPER ELITE	WANADOO	4. Quartal
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	September
SPY VS. SPY	TDK	2003
SPYHUNTER 2	MIDWAY	4. Quartal
SSX 3	EA SPORTS	4. Quartal
STAR WARS: GALAXIES	LUCAS ARTS	2003
STARCRAFT: GHOST	VIVENDI	4. Quartal
STAR WARS: K.O.T.O.R.	EA	Juli
SUDEKI	MICROSOFT	4. Quartal
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	4. Quartal
TEAM SAS	MICROSOFT	2003
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	ATARI	4. Quartal
THE HOBBIT	VIVENDI	4. Quartal
THE SUFFERING	MIDWAY	4. Quartal
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	2003
TOM UND JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE	UBI SOFT	2003
TOP ANGLER	THQ	2003
TOP SPIN	MICROSOFT	2003
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	3. Quartal
TRUE FANTASY LIVE OLIVE	MICROSOFT	4. Quartal
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	August
VODOO VINCE	MICROSOFT	4. Quartal
WALLACE & GROMIT	KONAMI	Oktober
X-FILES: RESIST OR SERVE	VIVENDI	3. Quartal
XGRA	ACCLAIM	22. August
XIII	UBI SOFT	September

2004

CALL OF CTHULHU	BETHESDA SOFTWAREWORKS	1. Quartal
DEAD OR ALIVE 4	MICROSOFT	4. Quartal
DRIVER 3	ATARI	1. Quartal
ESPIONAGE	MIDWAY	2004
FABLE	MICROSOFT	1. Quartal
HALO 2	MICROSOFT	1. Quartal
KAMEO - ELEMENTS OF POWER	MICROSOFT	1. Quartal
NIGHTMARE CREATURES 3	UBI SOFT	2004
PERFECT DARK 2	MICROSOFT	4. Quartal
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	Juni 2004
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	CAPCOM	2004
THIEF	EIDOS	2004
TRINITY	ACTIVISION	2004
X-MEN: LEGENDS	ACTIVISION	2004



HIT-KANDIDATEN

Eine kleine Auswahl hitverdächtiger Spiele.



↑ **STARSKY & HUTCH**
Erscheinungstermin: 20. Juni



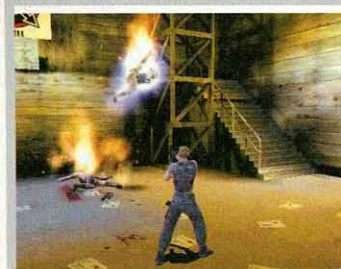
↑ **SSX 3**
Erscheinungstermin: 4. Quartal



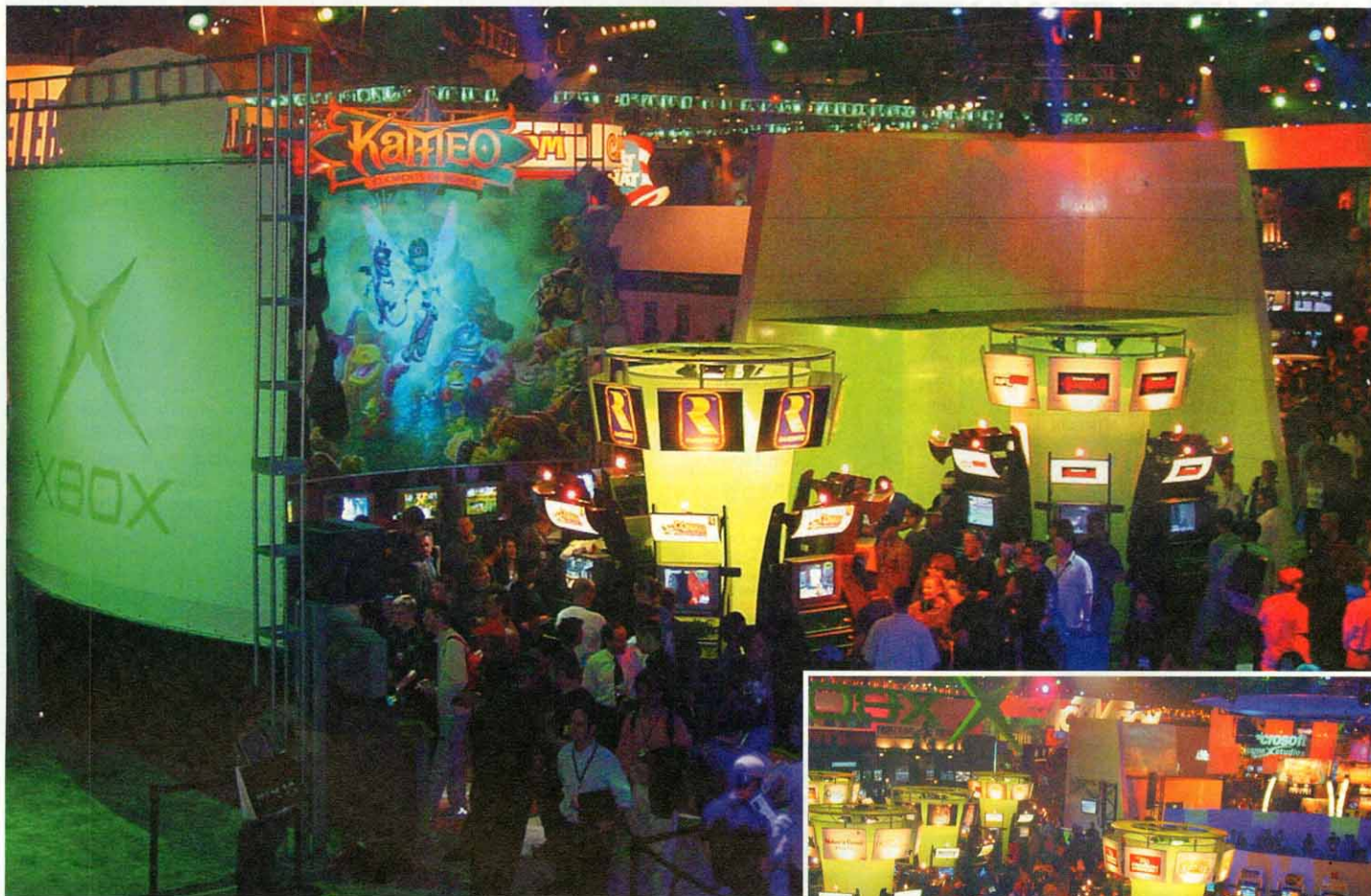
↑ **PHANTASY STAR ONLINE**
Erscheinungstermin: 3. Quartal



↑ **BEYOND GOOD & EVIL**
Erscheinungstermin: 4. Quartal



↑ **ESPIONAGE**
Erscheinungstermin: 2004



DIE E3 IM ZEICHEN DER XBOX



Was sind die neuesten Spiele-Trends? Wir waren für Sie vor Ort auf der E3 in Los Angeles.



Die Wochen vor der E3 sind wie die Ruhe vor dem Sturm. Jeder Publisher versucht seine Entwicklungen und Vorab-Versionen so lange zurückzuhalten, bis er sie mit großem

Tamtam auf der größten Computer- und Videospielmesse der Welt präsentieren kann.

Doch bereits am 12. Mai, zwei Tage bevor die Messe ihre Tore öffnete, gab Microsoft auf einer Pressekonferenz seine Pläne für die Zukunft der Xbox bekannt. Neben *Halo 2* (siehe Seite 26) und dem Xbox Music Mixer (siehe Extrakasten) war man besonders stolz auf das neue Liga-System mit dem Namen XSN, das frischen Wind in das Online-Spiel mit Xbox Live bringen soll. Mit entsprechend gekennzeichneten Spielen kann jeder Nutzer seine eigene Liga gründen oder bereits existenten beitreten. Alle Statistiken werden dabei zentral verwaltet und man kann sich bereits vor einem Match einen Überblick über seinen Gegner verschaffen. So sind alle Spielergebnisse einsehbar und auch, wie häufig beispielsweise eine Partie abgebrochen wurde.

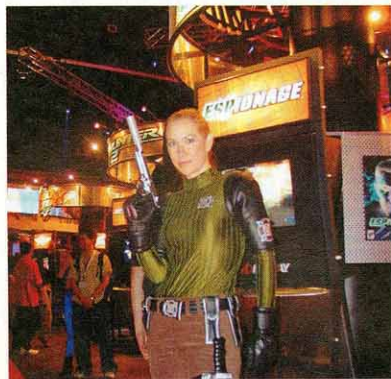
Zurzeit hat dieses Prinzip allerdings zwei Haken: Zum einen sind für diesen XSN-Service fast nur American-Sports-Titel wie *NFL* oder *NHL* angekündigt. Zum anderen kann man die Liga nur verwalten, wenn man mit einem PC ins Internet geht. Xbox-only-Nutzer sehen zurzeit noch in die Röhre. In einem Interview, das wir mit Mark Craddock, dem Chef von Xbox Live Europa, führen durften, deutete dieser jedoch an, dass die Xbox demnächst auch internetfähig sein wird.

Als am 14. Mai dann die Tore der Messe geöffnet wurden, stand für uns ganz klar die Frage im Vordergrund, wie sich die Xbox im Vergleich zur Konkurrenz der PlayStation 2 und dem GameCube in der Präsentation schlagen kann. Außerhalb des Nintendo-Standes in der äußeren Westhall des Los Angeles Convention Centers wurde von Drittherstellern kaum ein Titel für den kleinen Würfel vorgestellt. Einzig Konami mit dem Remake des ersten *Metal Gear Solid*-Teils (Untertitel: *The Twin Snakes*) und Sega mit *Billy Hatcher and the Giant Egg* trauten sich, Cube-Spiele auf einer Großbildleinwand zu zeigen. Auch der Hauptstand von Sony

war in der West Hall untergebracht und lockte die Besucher mit dem neuen Online-Upgrade an den Stand. Da die PS2 immer noch die meistverkaufte Konsole der großen drei ist, zeigten viele Dritthersteller alle Spiele auf der Sony-Plattform, um den Massenmarkt abzudecken. Wer jedoch Wert auf eine gute Präsentation legte, stellte daneben im gleichen Umfang die Xbox-Umsetzung auf, um den Titel in besserer Qualität auf der leistungsfähigeren Hardware zu zeigen. Doch auch Xbox-(Konsolen-)exklusive Titel waren auf dieser E3 stark im Kommen. Hierbei handelt es sich um Spiele, die entweder ihren Ursprung auf dem PC haben und auf PS2 und GameCube niemals machbar wären, oder um grafisch und spielerisch aufwendige Titel, die zeigen, was alles in der Box steckt. Blättern Sie also ruhig weiter. Denn auf den kommenden Seiten stellen wir Ihnen alles vor, was uns beim Besuch der Messe vom 14. bis 16. Mai aus Xbox-Sicht besonders ins Auge sprang. Auf Seite 25 finden Sie zudem noch eine Tabelle mit allen auf der E3 angekündigten Xbox-Spielen samt einer Einschätzung.



↑ Seltsame Videospielhelden lauerten an jeder Ecke der südlichen Haupthalle.



↑ Midway lockte mit einer kühlen Blondin.



↑ America's Army rückte per Helikopter an.

DER XBOX MUSIC MIXER

Die Xbox als audiovisuelles Multimedia-Center

Dies scheint der Gedanke zu sein, den Microsoft mit der Ankündigung des Xbox Music Makers verfolgt und damit auf den japanischen Markt abzielt, wo die Xbox immer noch dem GameCube und der PS2 hinterherhinkt.

Hauptbestandteil des Music Makers ist die Karaoke-Funktion. Auf der DVD befinden sich bereits 15 Lieder verschiedenster Stilrichtungen, die in Verbindung mit dem beigelegten Mikrofon zu Gesangseinlagen im heimischen Wohnzimmer anregen sollen. Das eigene Geträller kann man auch aufzeich-

nen und via Xbox Live der Community zugänglich machen, die sich dann ein Urteil erlauben darf.

Neben weiteren Funktionen kann man den Music Maker auch mit einem PC verlinken und MP3-Files sowie JPEG-Bilder auf die Festplatte übertragen, die dann in selbst kreierte Videoclips integriert werden.

Der Spaß wird in Amerika circa 40 Dollar kosten. In Europa gehen wir von einem Preis von in etwa € 50,- aus. Für den gleichen Preis bekommt man übrigens ein ebenbürtiges PC-Programm.



↑ Das Herzstück des Mixers.



↑ Bunter als im normalen Musik-Menü.

E3 - DIE MESSE TRENDS

01. MILITÄR-SHOOTER SIND IN

Ob im Irak oder in fiktiven Krisenherden, einen taktischen Shooter um das US-Militär hat fast jeder Dritthersteller in petto. Für den europäischen Markt mag dieser Trend vielleicht zweifelhaft sein, aber in Amerika werden diese Titel bestimmt ankommen.

02. DIE SPLINTER-CELL-KLONE KOMMEN

„Nein, es ist kein Abklatsch von *Splinter Cell*. Wir haben mit der Produktion schon lange vor Ubi Soft begonnen.“ Klar, aber trotzdem besteht bei *Mission: Impossible*, *Rogue Ops* und teilweise auch *Alias* hohe Verwechslungsgefahr.

03. DIE MATRIX IST ÜBERALL

Bullet-Time, Zeitkontrolle und wahnsinnige Flickflacks. *Enter the Matrix* erfüllt zwar nicht die hohen Erwartungen, aber im Laufe des Jahres kommen jede Menge unabhängige Titel heraus, die voll auf den *Matrix*-Effekt setzen.

04. XBOX AN JEDER ECKE

Ein Riesenstand und Werbung, wohin man nur blickt. Microsoft hat tief in die Tasche gegriffen und dafür gesorgt, dass man wirklich überall den Xbox-Schriftzug sah. Zusätzlich wurden an den Eingängen kostenlose Xbox-Taschen verteilt.

05. HOCHSICHERHEITSTRAKTE

„Do you have an appointment?“ - Sagte man jetzt etwas anderes als „yes“, musste man draußen bleiben. Besonders bei Atari (ehemals Infogrames) und THQ setzte man auf Geheimniskrämerei und sperrte Besucher ohne Termin einfach aus.

06. XBOX LIVE IST PFLICHT

Es geht online. Bis auf Electronic Arts will fast jeder Hersteller Xbox Live in seine Spiele integrieren. Besonders schön ist, dass man sich nicht nur auf Downloads konzentriert, sondern auch viele neue Online-Multiplayer-Spielen integriert.

07. DAS HEADSET GEHT OFFLINE

Auch wer keinen Breitband-Anschluss hat, sollte vielleicht demnächst mit dem Gedanken spielen, sich das Online-Kit zuzulegen. In Zukunft können Sie bei Spielen wie *Rainbow Six 3*, *BDFL Manager 2004* die Befehle an das Team per Sprache steuern.

08. FORTSETZUNG FOLGT

Neue Spielprinzipien sind schwer zu finden. Statt auf Innovation zu setzen, gehen viele Spielehersteller den sicheren Weg und setzen erfolgreiche Spielserien fort oder kopieren einfach einen erfolgreichen Titel.

09. WILLKOMMEN IM DSCHUNGEL

Ab nach draußen! Die kommenden Actionhelden schleichen nicht mehr durch düstere Gänge, sondern gehen an die frische Luft. Wunderschöne Außenszenarien mit realistischem Dschungelambiente sind zurzeit absolut in.

10. DIE ABSOLUTEN HIGHLIGHTS

Obwohl jeder Hersteller versuchte, so viele Besucher wie nur möglich an seinen Stand zu locken, gab es nur zwei absolute Publikumshighlights. So war ein Vorbeikommen am Konami-Stand nicht mehr möglich, wenn der Trailer zu *Metal Gear Solid 3* (PS2) gezeigt wurde. Einen vergleichbaren Andrang gab es nur während der Präsentation von *Halo 2*.



PROJECT GOTHAM RACING 2

ENTWICKLER: Bizarre Creations
PUBLISHER: Microsoft
TERMIN: Herbst 2003
 Erleben Sie rasante Online-Rennaction auf Strecken wie Barcelona oder Chicago mit lizenzierten Traumautos von Ferrari, Porsche sowie vielen anderen und einem verbesserten Kudos-Punktesystem.



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

ENTWICKLER: Rare
PUBLISHER: Microsoft
TERMIN: 1. Quartal 2004
 Erforschen Sie eine riesige, wunderschön gestaltete Fantasy-Spielwelt, während Sie als elfenhafte Prinzessin Kameo kleine Kreaturen einfangen und für den Kampf gegen den Trollkönig trainieren.



GRABBED BY THE GHOULIES

ENTWICKLER: Rare
PUBLISHER: Microsoft
TERMIN: Oktober 2003
 Der erste Xbox-exklusive Rare-Titel nach der Übernahme. In dem Beat-'em-Up-Adventure kämpfen Sie sich als der Junge Cooper im Cel-Shading-Look durch ein Spukhaus voll unzähliger Monster.



XSN SPORTS

ENTWICKLER: Microsoft
PUBLISHER: Verschieden
TERMIN: Herbst 2003
 Unter der Marke XSN Sports wird Xbox-Live-Usern zukünftig ein realistisches Sportvergnügen bereitet. So können Sie sich in diversen Sportspielen in virtuellen Ligen und Turnieren messen.

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

Fantastische Aussichten

DAS ERSTE ONLINE-ROLLENSPIEL für die Xbox, *Phantasy Star Online*, lässt immer noch auf sich warten, da kündigt sich schon der nächste märchenhafte Live-Titel an. *True Fantasy Live Online* ist ein Rollenspiel, wie es im Buche steht. Stück für Stück kann sich der Spieler seinen eigenen Charakter erschaffen und mit diesem auf Pferden, Drachen, Kamelen, Schiffen oder einem Besenstiel die weiten, abwechslungsreichen Landschaften erkunden. Mit der Zeit wird sich auch das Aussehen Ihrer Figur ändern und der Umwelt anpassen. Die Kommunikation erfolgt via Headset und neben dem eigentlichen Online-Spiel werden auch Downloads wie zusätzliche Stadtgebiete zur Verfügung stehen.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: LEVEL-5
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT



↑ Teamkämpfe im Comic-Look.

COUNTER-STRIKE

Konsolendebüt für Counter-Strike

AUF DEM PC HAT DER EGO-SHOOTER *Counter-Strike* weltweit bereits eine gigantische Fangemeinde. Mit der Xbox-Version werden es sicher noch ein paar Anhänger mehr. Neben dem für Xbox Live wichtigen Multiplayer-Modus soll es auch 20 Einzelspielermissionen geben, bei denen Sie zu Aufträgen rund um den Globus, von Miami bis nach Tokio geschickt werden. Im Vergleich zum kommenden PC-Titel *Counter-Strike: Condition Zero* wird die Xbox-Version über abgeänderte Karten, grafisch bessere Auflösung und exklusive Features verfügen. Zusätzlich zur Multiplayer-Action via Xbox Live wird auch das Verlinken mehrerer Xboxen möglich sein. Downloads sind ebenfalls geplant.

SPIELE-INFOs

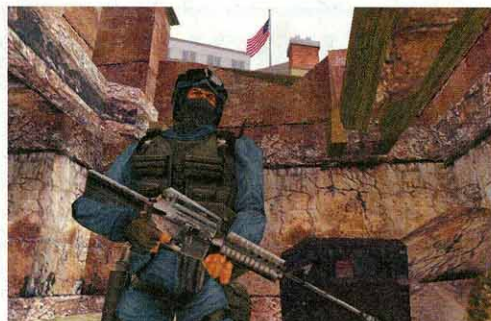
ENTWICKLER: RITUAL ENTERTAINMENT
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: 4. QUARTAL 2003



↑ Scharfschützeneinsatz.



↑ Sie werden von diesen Herren bereits erwartet.



↑ Kein Condition Zero, trotz vieler Gemeinsamkeiten.

CONKER: LIVE AND UNCUT

Rare knackt Xbox Live

FÜR NINTENDO PRODUZIERTE RARE ein Hitspiel nach dem anderen. Jetzt steht das einstige Aushängeschild des japanischen Spielerriesen unter Microsofts Führung und lässt mit Conker gleich einen ihrer frechsten und verdorbensten Charaktere auf die Xbox los. Conker ist ein Eichhörnchen, das eine Schwäche für Frauen und Alkohol hat, was ihn immer wieder in prekäre Situationen bringt. Via Xbox Live können sich nun bis zu 16 Spieler in den für zwei oder mehr Teams konstruierten Szenarios an Conkers derbem Humor erfreuen. Als besonderer Leckerbissen ist die komplette und ungeschnittene Version des grafisch sowie akustisch überarbeiteten Titels *Conker's Bad Fur Day* enthalten.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: RARE
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT



↑ Conker ist wieder auf Tour.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Xbox-Debüt einer PC-Legende

ENDLICH VERIRRT SICH DIE PREISGEKRÖNTE SPIELEREIHE auf die Xbox. Sie kommandieren in diesem Titel eine Eliteeinheit von Spezialeinsatzkräften im Kampf gegen den Terrorismus. Im dritten Teil der Serie muss das Rainbow-Team einem Wahnsinnigen Einhalt gebieten, der den Tag des jüngsten Gerichts heraufzubeschwören versucht. Dabei schlägt es Sie an Schauplätze rund um den Globus. Wie gehabt, setzt die Serie auf eine eindringliche Storyline und ein truppenbasiertes, actionlastiges Gameplay. Außerdem erwarten den Spieler ein stark verbessertes Befehlssystem in Echtzeit und stimmungsgesteuerte Kommandos über das Xbox-Live-Headset.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: UBI SOFT MONTREAL STD.
PUBLISHER: UBI SOFT ENTERTAINMENT
TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT



↑ Mit dem Heli zum nächsten Einsatzort.

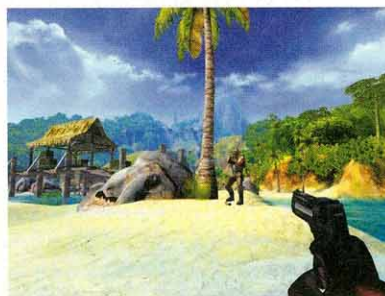
FARCRY

Der Urlaub ist vorbei!

EIGENTLICH SOLLTE BOOTSMANN JACK die Reporterin Valerie nur auf der tropischen Insel absetzen, doch jetzt ist das Schiff zerstört, die Kohle weg und Valerie verschwunden. Zu allem Überfluss wimmelt es auf der Insel nur so von skrupellosen Söldnern. Bei *Far Cry* müssen Sie die ganze Bandbreite an Gefechtsaktiken und Waffen einsetzen, um zu überleben, denn die Gegner-KI ist überaus intelligent. Die feindlichen Truppen bestehen aus ausgebildeten Spezialisten, die sich bei Gefahr untereinander verständigen und sogar Unterstützung rufen, wenn nötig. Das zauberhaft idyllische Paradies wird mittels Polybump-Mapping, ausgefeilter Umgebungsphysik, dynamischen Effekten und einem 800-Meter-Sicht-System so realistisch wie möglich dargestellt. So können Sie selbst Feinde aus großer Distanz ins Visier nehmen.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: CRYTEK STUDIOS
PUBLISHER: UBI SOFT ENTERTAINMENT
TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT



↑ Trügerische Urlaubsidylle.

HALF-LIFE 2

Die neue Shooter-Referenz?

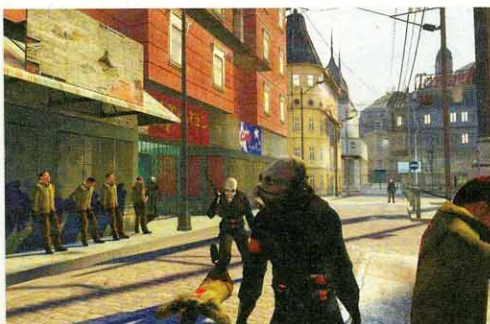
MITTLERWEILE IST DIE KATZE AUS DEM SACK und der Nachfolger des legendären First-Person-Shooters aus dem Jahre 1998 wird definitiv auf der Xbox erscheinen. Obendrein verspricht das Sequel aufgrund der bisher gezeigten Szenen, dem Original in nichts nachzustehen. Shooter-Fans dürfen sich auf unglaublich detaillierte Charakter-Modelle freuen. So sollen alleine über 40 verschiedene Gesichtsmuskeln den Figuren Leben einhauchen. Vor allem in puncto Gegner-KI will Valve neue Maßstäbe setzen. Blockiert Ihr Charakter den Gegnern den Weg, suchen sich diese kurzerhand einen neuen. Außerdem werden Ihnen nun fahrbare Untersätze zur Verfügung stehen. Bisher gibt es nur Screenshots der PC-Version.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: LEVEL-5
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT



↑ Der Gegner wird aufgespießt.



↑ Der Detailreichtum der Levels ist beeindruckend.



↑ Knast-Revolt der Monster-Ameisen.



SHADOW OPS: RED MERCURY

ENTWICKLER: Zombie Studios

PUBLISHER: Atari

TERMIN: Juni 2004

Als das radioaktive Material Red Mercury entdeckt wird, soll ein Agent der NSA das brennende Material beschaffen. Neben Single- und Multiplayer-Modus unterstützt *Shadow Ops* auch Xbox Live.



FULL SPECTRUM WARRIOR

ENTWICKLER: Pandemic Studios

PUBLISHER: THQ

TERMIN: Nicht bekannt

Auch THQ mischt im teambasierten Ego-Shooter-Genre mit! Ursprünglich wurde das Spiel als Trainingssimulator für die US-Armee programmiert. Den Wehrdienst gibt's also auch bald auf der Xbox.



SWAT - GLOBAL STRIKE TEAM

ENTWICKLER: Argonaut Games plc

PUBLISHER: Vivendi Universal Publishing

TERMIN: 21. Oktober 2003

In einem weiteren Ego-Shooter müssen Sie als SWAT-Mitglied Mathias Kincaid gemeinsam mit Ihren Kollegen, dem Scharfschützen Tran und dem Techniker Jackson, die Leben Bedrohter retten.



MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR

ENTWICKLER: 2015

PUBLISHER: Vivendi Universal Publishing

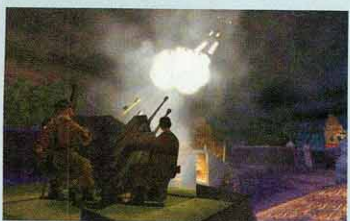
TERMIN: 4. Quartal 2003

Intensives Spielerlebnis für bis zu vier Spieler im Co-Op offline oder über Xbox Live dank *Unreal Warfare*-Engine und *Medal of Honor*-Gameplay.



DOOM 3

ENTWICKLER: id Software
PUBLISHER: Activision
TERMIN: Noch nicht bekannt
 Leider machte sich Hersteller id Software auf der E3 ganz rar. Erste Screenshots der Xbox-Version von *Doom 3* gab es daher nicht zu bewundern. Dass das Spiel für die Xbox erscheinen wird, steht aber fest.



CALL OF DUTY

ENTWICKLER: Spark Unlimited
PUBLISHER: Activision
TERMIN: 2004
 Auf der Seite der Amerikaner, Briten oder Sowjets erleben Sie in dem First-Person-Shooter die Schlachten des Zweiten Weltkriegs hautnah mit. Sogar der Kampf um Stalingrad steht auf dem Programm.



CONFLICT: DESERT STORM II

ENTWICKLER: SCI
PUBLISHER: Take 2
TERMIN: Herbst 2003
 Wie schon der Vorgänger bietet das Spiel teambasierte Missionen (zehn an der Zahl), die Sie entweder mit einer Vier-Mann-Einheit der US Delta Force oder British SAS bestreiten.



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

ENTWICKLER: EA Redwood Shores
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: Herbst 2003
 Zum ersten Mal geht Bond seinem Job aus der Third-Person-Perspektive nach. Von Peru nach Moskau muss Bond alle seine Spionagetricks einsetzen.

HOR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Auf nach Mitteleuropa!

KEIN ÜBERRASCHUNGSTITEL, stand doch schon im Vorfeld fest, dass EA zeitgleich zum dritten Teil der Tolkien-Verfilmung das passende Spiel herausbringt. Neben Aragorn, Legolas und Gimli dürfen Sie nun auch in die Rolle anderer Figuren aus dem *Herr der Ringe*-Universum wie Gandalf, Frodo und Sam schlüpfen, um Minas Tirith vor den einfällenden Orkherden zu verteidigen. Zusätzlich zu den üblichen Gegnern wie Orks, Trollen und Uruk-Hais bekommen Sie es diesmal zudem mit geflügelten Ringgeistern zu tun. Das Hack&Slay-Festival *Die Rückkehr des Königs* können Sie sogar im Zweispieler-Kooperationsmodus durchspielen.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: HERBST 2003



↑ Gandalf verteidigt die weiße Stadt.

PAINKILLER

Schmerztablette

IM FIRST-PERSON-HORROR-SHOOTER aus dem Hause Dreamcatcher übernehmen Sie die Rolle eines Söldners mit dem schmeichelhaften Namen Painkiller. In über 20 Levels schlägt sich der knallharte Kämpfer mit unzähligen Schusswaffen durch zahlreiche Horden von Untoten, um deren Seelen zu verhökern und damit ordentlich Cash zu verdienen. Painkiller selbst kann sich sogar in seine Beute, einen Dämon verwandeln. Grafisch soll der Titel – vor allem durch den Einsatz der Havok-Engine – den erhältlichen Shootern überlegen sein. Die PC-Version von *Painkiller* wird im Herbst 2003 erscheinen, ein Release-Datum für die Xbox steht noch nicht fest.

SPIELE-INFO

ENTWICKLER: PEOPLE CAN FLY
PUBLISHER: DREAMCATCHER
TERMIN: NOCH NICHT BEKANNT



↑ Hackordnung bei den Dämonen.

SOLDIER OF FORTUNE II

Anti-Terror-Kämpfe online

SIE ARBEITEN FÜR DIE STRENG GEHEIME Anti-Terror-Organisation „The Shop“ und sehen sich schon bald gefährlichen Feuergefechten im kolumbianischen Dschungel oder in Hongkong ausgesetzt. Während der Kämpfe in der Ego-Perspektive haben Sie Zugriff auf ein beeindruckendes Waffenarsenal und müssen die unterschiedlichsten Missionen erfüllen, wie z. B. Geiseln befreien. Via Xbox Live dürfen Sie sich zudem in zahlreichen Multiplayer-Modi mit bis zu zehn anderen Kriegerern messen. Dabei übernehmen Sie genauso die Kontrolle über einen Panzer wie über das fest angebrachte Maschinengewehr-Geschütz in einem fliegenden Helikopter.

SPIELE-INFO

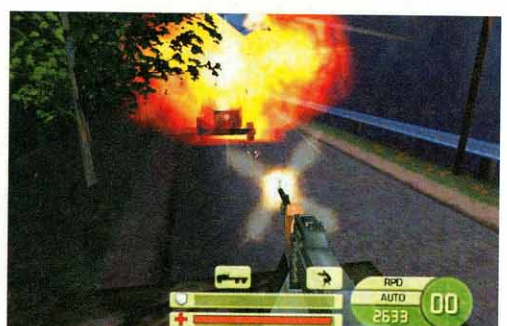
ENTWICKLER: GRATUITOUS GAMES
PUBLISHER: ACTIVISION
TERMIN: SOMMER 2003



↑ Kalter Schnee – heiße Gefechte.



↑ Keine Gnade den Terroristen!



↑ Fahrzeuge werden aus dem Weg geräumt.



OTOGI – MYTH OF DEMONS

Ein Untoter rettet die Welt.

IM ALTERTÜMLICHEN JAPAN muss der untote Krieger Raiko eine Armee von Dämonen stoppen und somit den Frieden wiederherstellen. Um die Ausgeburten der Hölle und deren riesige Bosscharaktere zu besiegen, ist es Raikos Aufgabe, den Umgang mit über 30 Waffen zu erlernen und sich sogar magischer Kräfte zu bedienen. Der über 25 Levels umfassende Titel wird sogar mit Rollenspiel-Elementen aufwarten. So lassen sich die Waffen-, Magie- und Charakter-Attribute kontinuierlich aufbessern. Obendrein dürfen Sie sich so richtig in den zerstörbaren 3D-Umgebungen austoben und Bäume, Wände und jegliches Mobiliar zu Kleinholz verarbeiten.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: FROM SOFTWARE
PUBLISHER: SEGA
TERMIN: 3. QUARTAL 2003



↑ Gefährliches Gartengemüse.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Die Münze ist gefallen.

DIE BLOOD OMEN- UND SOUL REAVER-REIHEN waren bisher sowohl zeitlich als auch in Bezug auf die Figuren voneinander getrennt. In *Legacy of Kain: Defiance* können Sie erstmals beide vampirische Hauptcharaktere der *Legacy of Kain*-Serie in einem Spiel kontrollieren. Sowohl Kain als auch Raziel sind mit einem mächtigen Schwert, dem Soul Reaver, ausgestattet. Obgleich Todfeinde, führt sie das Schicksal im Kampf gegen dunkle Mächte, die ihre Welt Nosgoth bedrohen, zusammen. Während Kain sich an dem Blut seiner Feinde stärkt, gewinnt der Dämon Raziel Kraft, indem er die Seelen seiner Gegner verschlingt.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: CRYSTAL DYNAMICS
PUBLISHER: EIDOS INTERACTIVE
TERMIN: NOVEMBER 2003



↑ Kain entzieht seinem Gegner Blut.



↑ Der neue LoK-Titel sieht wieder bombastisch aus.



↑ Kain und Raziel verfügen über neue Kräfte.

NINJA GAIDEN

Ninjas: Die Meister des Stealth!

IN DER ROLLE DES MÄCHTIGEN NINJA Ryu Hayabusa (bekannt aus der *Dead or Alive*-Reihe) sinnen Sie im Spiel auf Rache, denn der Clan des Hauptdarstellers wurde brutal vom bösen Vigor-Kaiserreich abgeschlachtet. In einer riesigen dreidimensionalen Umgebung muss sich Hayabusa dabei auf seine Schläue, seine Ninja-Fähigkeiten und sein tödliches Schwert verlassen, um letztlich den Oberschurken zu besiegen und das magische Ryuken-Schwert zurückzuerobern. Im Laufe des Spiels wird der Spieler dabei seine Fähigkeiten konstant verbessern können und dafür mit neuen Waffen belohnt. Neben akrobatischen Ninja-Aktionen wird das Spiel sogar über eine Xbox-Live-Anbindung verfügen.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: TECMO
PUBLISHER: MICROSOFT
TERMIN: WEIHNACHTEN 2003



↑ Ninjas faszinieren seit eh und je.

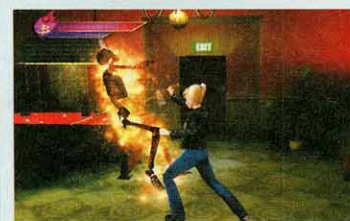


HEADHUNTER: REDEMPTION

ENTWICKLER: Amuze
PUBLISHER: Sega

TERMIN: 4. Quartal 2003

20 Jahre nach den Geschehnissen im ersten Teil schlüpfen Sie erneut in die Rolle des Kopfgeldjägers Jack Wade. Zusammen mit Leeza X muss er die Welt vor einer Katastrophe retten.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

ENTWICKLER: Sierra Entertainment
PUBLISHER: Vivendi Universal Publishing
TERMIN: 3. Quartal 2003

Im zweiten *Buffy*-Abenteuer schlagen Sie sich als Buffy, Willow, Xander, Angel und Spike mit dem Bösen herum oder spielen den umfassenden Multiplayer-Modus.



THE SUFFERING

ENTWICKLER: Midway

PUBLISHER: Midway

TERMIN: Herbst 2003

Geister suchen das Hochsicherheitsgefängnis von Todeskandidat Torque heim. In neun gruseligen Levels kämpfen Torque und sein dämonisches Alter Ego gegen unzählige groteske Kreaturen.



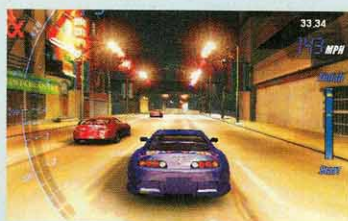
PIRATES OF THE CARIBBEAN

ENTWICKLER: Bethesda Softworks

PUBLISHER: Bethesda Softworks

TERMIN: 3. Quartal 2003

Ob als Pirat, Söldner oder Händler – das Rollenspiel zum gleichnamigen Film entführt Sie in das raue Leben eines Seemanns. Kaufen oder stehlen Sie und erforschen Sie Städte, Inseln und Höhlen.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ENTWICKLER: EA Black Box

PUBLISHER: Electronic Arts

TERMIN: 1. Quartal 2004

Im neuesten *Need for Speed* geht es um illegale nächtliche Straßenrennen mit über 20 rasanten, lizenzierten Traumautos von Toyota und Co.



FIFA 2004

ENTWICKLER: EA Sports

PUBLISHER: Electronic Arts

TERMIN: 2003

Wird der neueste Ableger endlich auch spielerisch überzeugen? Ein neuer Karriere-Modus klingt vielversprechend. Dieser soll es Ihnen ermöglichen, ein Team bis an die Weltspitze zu führen.



WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION

ENTWICKLER: Anchor

PUBLISHER: THQ

TERMIN: 1. September 2003

Der spielerisch maue Vorgänger wird nun mit noch besserer Grafik und einem Vier-Spieler-Story-Modus aufgepeppt. Der erste Eindruck ist sehr, sehr gut.



BREAKDOWN

ENTWICKLER: Namco Hometek Inc.

PUBLISHER: Namco

TERMIN: 4. Quartal 2003

Der First-Person-Action-Fighter soll ein bis dato einzigartiges Kampfsystem bieten. Sie können sich sowohl mit Waffen als auch Fäusten verteidigen, während Sie die riesige Sci-Fi-Welt erforschen.

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Gods Army gegen Satan

HUNGERSNOT, PEST, KRIEG UND TOD: Die vier apokalyptischen Reiter, die mit erhobener Waffe Unheil über die Menschheit bringen, haben sich vier Städte auf der ganzen Welt untertan gemacht. Als gefallener Engel Abaddon müssen Sie drei Menschen (eine Prostituierte, einen Serienmörder und einen korrupten Politiker) überzeugen, Ihnen im Kampf gegen das Todes-Quartett und deren Boss Satan beizustehen. Mit Schusswaffen, Schwertern sowie Magie metzeln Sie sich durch 18 monstergespickte Levels. Für das realistische Charakterdesign war unter anderem Stan Winston (*Terminator*, *Alien*) zuständig.



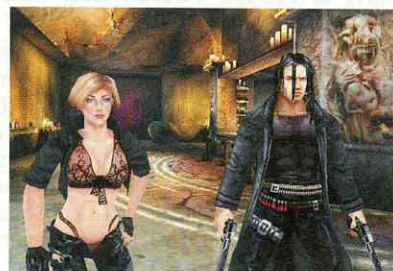
↑ Abaddon - im Bann der Dämonen.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: 3DO

PUBLISHER: 3DO

TERMIN: 4. QUARTAL 2003



↑ Ein schickes Top hat die Dame da an.



↑ Es wird nicht mit dem roten Lebenssaft gespart.

ROGUE OPS

Sam Fisher bekommt Konkurrenz.

DIE EX-GREEN-BERET-SOLDATIN Nikki Connors nimmt nach dem tragischen Verlust von Ehemann und Tochter den Kampf gegen die weltweit agierende Terrorereinheit Omega 19 auf. Als Mitglied einer geheimen Regierungsorganisation muss die taffe Soldatin in acht aufreibenden Missionen alles daran setzen, schnell und lautlos ihre Aufträge zu erfüllen. Dazu gehören grundlegende Stealth-Taktiken wie das Verstecken erledigter Gegner, oder sich im Schatten zu verbergen, aber auch der Einsatz von Gewalt, sobald sie entdeckt wird. Dafür stehen Nikki zehn Waffen wie Pistolen, Minen oder Scharfschützengewehr sowie unzählige Spezialgegenstände wie ein Nachtsichtgerät oder Netzhautscanner zur Verfügung. Das Spiel wirkt insgesamt sehr japanisch und prahlt mit dicken Endgegnern und einem futuristischen Design.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: BITS STUDIO LTD.

PUBLISHER: KEMCO

TERMIN: 4. QUARTAL 2003



↑ Nein, das ist nicht Lara Croft.

DEAD OR ALIVE ONLINE

Zwei Klassiker neu aufgewärmt

DIE ERSTEN DREI TEILE der *Dead or Alive*-Prügelspiele wurden allesamt auf unterschiedlichen Plattformen veröffentlicht und Xbox-Besitzer kamen bisher nur in den Genuss von *Dead or Alive 3*. Ab Herbst können jedoch auch die beiden Vorgänger der derzeitigen Beat-'em-Up-Referenz auf der schwarz-grünen Konsole geockt werden. Tecmos Team Ninja arbeitet im Moment zusammen mit Microsoft fieberhaft an einer Umsetzung der beiden Titel. Und das Beste daran: Die zwei Genre-Klassiker werden mit einer Xbox-Live-Unterstützung daherkommen. Prügelfans haben somit zum ersten Mal die Möglichkeit, sich in packenden 3D-Kämpfen online eins auf die Mütze zu geben.

SPIELE-INFOS

ENTWICKLER: TECMO

PUBLISHER: TECMO

TERMIN: HERBST 2003



↑ Hübsch, aber brandgefährlich.

E3-SPIELEINDEX

Die wichtigsten Xbox-Titel auf einen Blick (ohne Gewähr)

> ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



TITEL	HERSTELLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
EGO-SHOOTER			
CALL OF DUTY	ACTIVISION	2004	★★★★
CONFLICT: DESERT STORM II	TAKE2	HERBST 2003	★★★
COUNTER-STRIKE	MICROSOFT	4. QUARTAL 2003	★★★★
DEAD MAN'S HAND	ATARI	HERBST 2003	★★★★
DEUS EX: INVISIBLE WAR	EIDOS	OKTOBER	★★★★
DOOM 3	ACTIVISION	NICHT BEKANNT	★★★★
FAR CRY	UBI SOFT	4. QUARTAL 2003	★★★★
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	UBI SOFT	18. SEPTEMBER	★★★
HALF LIFE 2	MICROSOFT	NICHT BEKANNT	★★★★
HALO 2	MICROSOFT	FRÜHLING 2004	★★★★
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	VIVENDI	4. QUARTAL 2003	★★
OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	4. QUARTAL 2003	★★★★
PAINKILLER	DREAMCATCHER	NICHT BEKANNT	★★★★
RAINBOW SIX	UBI SOFT	NICHT BEKANNT	★★★★
SHADOW OPS: RED MERCURY	ATARI	JUNI 2004	★★★★
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	ACTIVISION	SOMMER 2003	★★★★
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	21. OKTOBER 2003	★★
TERMINATOR 3	ATARI	4. QUARTAL 2003	★★★
THIEF	EIDOS	HERBST 2003	★★★
TRINITY	ACTIVISION	2004	★★★★
XIII	UBI SOFT	SEPTEMBER	★★★★

ACTION-ADVENTURE

ALIAS	ACCLAIM	4. QUARTAL 2003	★★★★
ARMED AND DANGEROUS	LUCAS ARTS	4. QUARTAL 2003	★★★★
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	10. OKTOBER	★★★★
BATMAN - RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	NOVEMBER	★★
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	4. QUARTAL 2003	★★★★
BUFFY 2: CHAOS BLEEDS	VIVENDI	3. QUARTAL 2003	★★★★
CRIMSON SKIES	MICROSOFT	4. QUARTAL 2003	★★★★
CURSE: THE EYE OF ISIS	WANADOO	4. QUARTAL 2003	★★★
DINO CRISIS 3	CAPCOM	4. QUARTAL 2003	★★★★
ESPIONAGE	MIDWAY	2004	★★★
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	VIVENDI	OKTOBER 2003	★★★
FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY	ELECTRONIC ARTS	19. SEPTEMBER	★★★★
GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	NOVEMBER	★★
GRABBED BY THE GHOULIES	MICROSOFT	OKTOBER 2003	★★
HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	ELECTRONIC ARTS	HERBST 2003	★★★★
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	4. QUARTAL 2003	★★★★
HUNTER: REDEEMER	VIVENDI	OKTOBER 2003	★★
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	ELECTRONIC ARTS	HERBST 2003	★★★★
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK	4. QUARTAL 2003	★★★★
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	NOVEMBER 2003	★★★★
LOBO	KEMCO	2004	NICHT MÖGLICH
LOTR: THE TREASON OF ISENGARD	VIVENDI	HERBST 2003	★
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	VIVENDI	20. JUNI 2003	★★★
MAFIA	TAKE2	4. QUARTAL 2003	★★★
MAX PAYNE 2	TAKE2	1. QUARTAL 2004	★★★★
METAL ARMS: A GLITCH IN THE SYSTEM	VIVENDI	NOVEMBER 2003	★★★
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	ATARI	2003	★★
NINJA GAIDEN	TECMO	WEIHNACHTEN 2003	★★★★
OTOGI - MYTH OF DEMONS	SEGA	3. QUARTAL 2003	★★★
PRINCE OF PERSIA	UBI SOFT	NOVEMBER	★★★★
ROGUE OPS	KEMCO	4. QUARTAL 2003	★★★★
SNIPER ELITE: BERLIN 1945	WANADOO	1. QUARTAL 2004	★★★★
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	4. QUARTAL 2003	★★★★
SPYHUNTER 2	MIDWAY	4. QUARTAL 2003	★★
STARCRRAFT: GHOST	VIVENDI	4. QUARTAL 2003	★★★★
STEEL BATTALION - LINE OF CONTACT	CAPCOM	WINTER 2003	★★★
THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE	3DO	4. QUARTAL 2003	★★★★
THE GREAT ESCAPE	TAKE2	AUGUST	★★
THE HULK	VIVENDI	13. JUNI 2003	★★★
THE ITALIAN JOB	EIDOS	SOMMER 2003	★★★
THE KORE GANG	CDV	4. QUARTAL 2003	★★★
THE SUFFERING	MIDWAY	HERBST 2003	★★★★
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	3. QUARTAL 2003	★★★
WOODOO VINCE	MICROSOFT	4. QUARTAL 2003	★★★
X-FILES: RESIST OR SERVE	VIVENDI	3. QUARTAL 2003	★★★
X-MEN: LEGENDS	ACTIVISION	2004	★★★

STRATEGIE

BC	MICROSOFT	2003	★★★★
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	NICHT BEKANNT	★★
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	PHANTAGRAM	NICHT BEKANNT	★★★★
THE SIMS BURSTIN OUT	ELECTRONIC ARTS	1. QUARTAL 2004	★★★

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	EINSCHÄTZUNG
SPORTSPIELE			
AMPED 2	MICROSOFT	2003	★★★★
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	3. QUARTAL 2003	★★★
FIFA SOCCER 2004	ELECTRONIC ARTS	2003	★★★★
HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM	ELECTRONIC ARTS	4. QUARTAL	★★★★
MAJOR LEAGUE BASEBALL 2004	3DO	2003	★★★
LINKS 2004	MICROSOFT	HERBST 2003	★★★
MADDEN NFL 2004	ELECTRONIC ARTS	NICHT BEKANNT	★★★★
NBA 2K4	SEGA	OKTOBER 2003	★★★★
NBA BALLERS	MIDWAY	HERBST 2003	★★★
NBA INSIDE DRIVE 2004	MICROSOFT	OKTOBER 2003	★★★★
NBA LIVE 2004	ELECTRONIC ARTS	HERBST 2003	★★★
NFL 2K4	SEGA	SEPTEMBER 2003	★★★★
NFL BLITZ PRO	MIDWAY	HERBST 2003	★★★
NFL FEVER 2004	MICROSOFT	HERBST 2003	★★★★
NHL 2004	ELECTRONIC ARTS	HERBST 2003	★★★★
NHL 2K4	SEGA	SEPTEMBER 2003	★★★★
NHL HITZ PRO	MIDWAY	HERBST 2003	★★★
NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	HERBST 2003	★★★
OUTLAW VOLLEYBALL	TDK	SEPTEMBER 2003	★★★
PRO CAST FISHING	CAPCOM	SOMMER 2003	★
SSX 3	ELECTRONIC ARTS	HERBST 2003	★★★★
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ELECTRONIC ARTS	HERBST 2003	★★★★
TONY HAWK UNDERGROUND	ACTIVISION	HERBST 2003	★★★★
TOP SPIN	MICROSOFT	HERBST 2003	★★★★
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	AUGUST	★★★

RENNSPIELE

COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	4. QUARTAL 2003	★★★★
CRASH BANDICOOT NITRO RACING	VIVENDI	4. QUARTAL 2003	★★★
FREAKY FLYERS	MIDWAY	JULI	★★★
FREESTYLE METAL X	MIDWAY	JUNI 2003	★★★
GROUP S CHALLENGE	CAPCOM	AUGUST	★★★★
INDY CAR SERIES	CODEMASTERS	3. QUARTAL 2003	★★★
JACKED	3DO	HERBST	★★
MIDTOWN MADNESS 3	MICROSOFT	2003	★★★
MX UNLEASHED	THQ	1. QUARTAL 2004	★★
NASCAR THUNDER 2004	ELECTRONIC ARTS	HERBST 2003	★★★
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS	1. QUARTAL 2004	★★★★
PROJECT GOTHAM RACING 2	MICROSOFT	HERBST 2003	★★★★
SEGA GT ONLINE	SEGA	4. QUARTAL 2003	★★★★
STREET RACING SYNDICATE	3DO	SOMMER 2003	★★★
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	JULI 2003	★★★
THE FAST AND FURIOUS	VIVENDI	4. QUARTAL 2003	★★
XGRA	ACCLAIM	22. AUGUST	★★★

ROLLENSPIELE

ARX FATALIS	DREAMCATCHER	WINTER 2003	★★★
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	VIVENDI	4. QUARTAL 2003	★★★
FABLE	MICROSOFT	1. QUARTAL 2004	★★★★
KAMEO	MICROSOFT	1. QUARTAL 2004	★★★★
PIRATES OF THE CARIBBEAN	BETHESDA	3. QUARTAL 2003	★★★
STAR WARS: JEDI ACADEMY	LUCAS ARTS	HERBST 2003	★★★★
STAR WARS: K.O.T.O.R.	LUCAS ARTS	3. QUARTAL 2003	★★★★
SUDEKI	MICROSOFT	4. QUARTAL 2003	★★★★
TRUE FANTASY LIVE ONLINE	MICROSOFT	NICHT BEKANNT	★★★★

BEAT 'EM UPS

BREAKDOWN	NAMCO	4. QUARTAL 2003	★★★★
DEAD OR ALIVE ONLINE	TECMO	HERBST 2003	★★★
MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE2	HERBST 2003	★
SOUL CALIBUR II	NAMCO	SEPTEMBER 2003	★★★★
WWE RAW 2	THQ	1. SEPTEMBER 2003	★★★★

JUMP & RUN

CONKER: LIVE AND UNCUT	MIRCOSOFT	NICHT BEKANNT	★★★★
FINDET NEMO	THQ	OKTOBER	★★
FUTURAMA	TAKE2	JUNI 2003	★★
PITFALL HARRY	ACTIVISION	2003	★★★
SONIC HEROES	SEGA	1. QUARTAL 2004	★★★
THE CAT IN THE HAT	VIVENDI	4. QUARTAL 2003	★
THE HOBBIT	VIVENDI	SEPTEMBER 2003	★



E3-AKTUELLES AUS LOS ANGELES!



↑ In Halo 2 geht es den Elite-Soldaten der Allianz nun doppelt an den Kragen, denn der Master Chief kann nun mit zwei Waffen gleichzeitig das Feuer erwidern.

Die neuen Bilder und Informationen aus L.A. zu dem am sehnlichsten erwarteten Xbox-Spiel!

HALO 2



VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: MICROSOFT

ENTWICKLER: BUNGIE

GENRE: EGO-SHOOTER

TERMIN: FRÜHJAHR 2004

WEBSITE: WWW.BUNGIE.NET/HALO2

ZWISCHEN GIGANTISCHEN Hochhäusern im schillernden Design entdecken Sie eine Figur, die Ihnen aus dem ersten Teil nur allzu bekannt vorkommt: der Master Chief! Wie lange haben wir auf seine Rückkehr gewartet!

Wie man an seinem Vorgehen erkennen kann, hat er in der Zwischenzeit nichts von seinem Biss verloren: Mit einer Kohorte Marines als Rückendeckung stürzt er sich auf eine ganze Horde Allianztruppen! Es folgen weitere Kampfszenen und Verfolgungsfahrten durch die Straßen der Stadt. Am Ende dann eine Zwischensequenz in In-Game-Grafik, bei der man sein Schicksal verfluchen möchte, dass man sie erst in knapp einem Jahr im fertigen Spiel wieder bewundern darf.

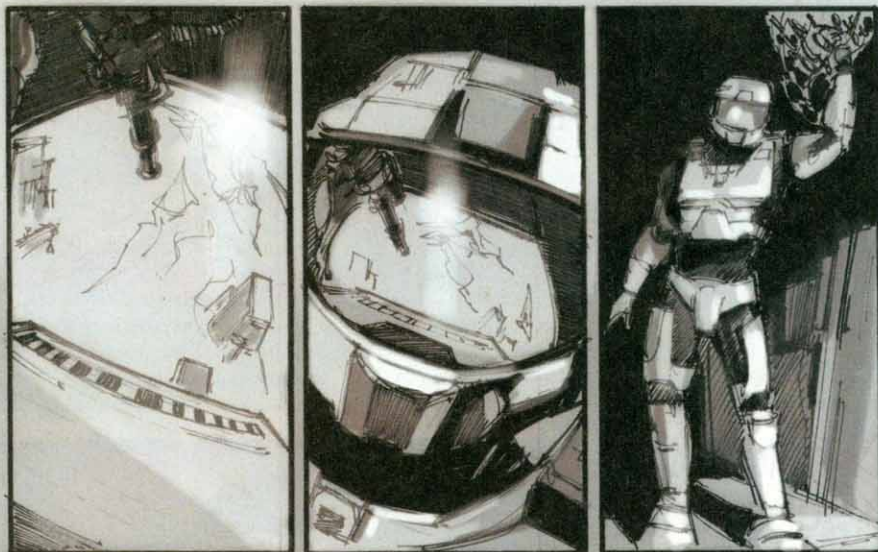
Der im neuesten Trailer dargestellte Level heißt „EarthCity“, was einen beängstigenden Schluss zulässt: Die Allianz hat die Stadt Neu Mombasa auf der Erde besetzt und es liegt nun an Ihnen, sie zurückzuerobern. Stellen Sie sich also schon einmal auf erbitterte Straßenkämpfe ein.

Um Ihnen die Aufgabe in diesem Teil der Serie ein bisschen einfacher zu machen, hat man einiges in Ihrer Marines-Einheit verändert. Die wohl interessanteste und erfreulichste Neuerung ist, dass Sie ab sofort die Möglichkeit haben, ZWEI Waffen gleichzeitig zu benutzen! Diese müssen noch nicht einmal vom gleichen Typ sein. Kombinieren Sie zum Beispiel ein Plasmagewehr mit einer Sub-Machine-Gun, so können Sie den Schild einer Eliteeinheit erst mit dem Plasmagewehr zerstören, um den Rest dann mit der Sub-Machine-Gun zu erledigen. Um dieses Feature vernünftig umsetzen zu können, wurde die Steuerung leicht modifiziert: Sie feuern die beiden Waffen jeweils mit dem L- beziehungsweise R-Schalter ab, wodurch Ihnen nun auf dem L-Schalter keine Granaten »

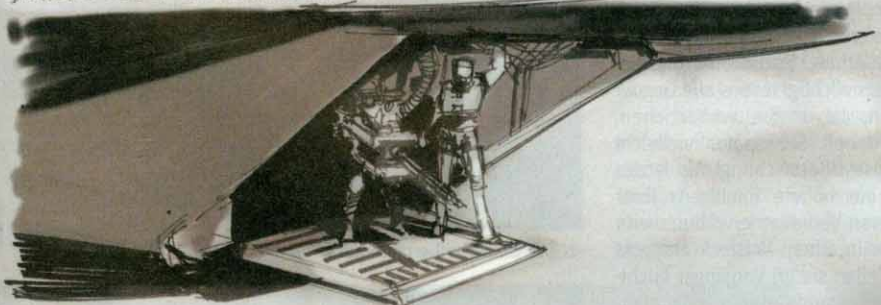


NEUER TRAILER ENTHÜLLT!

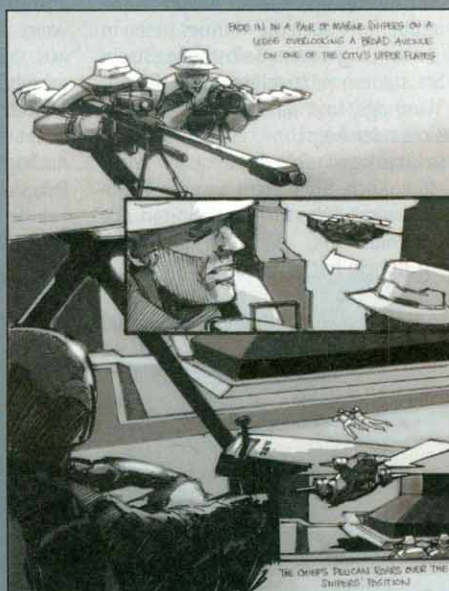
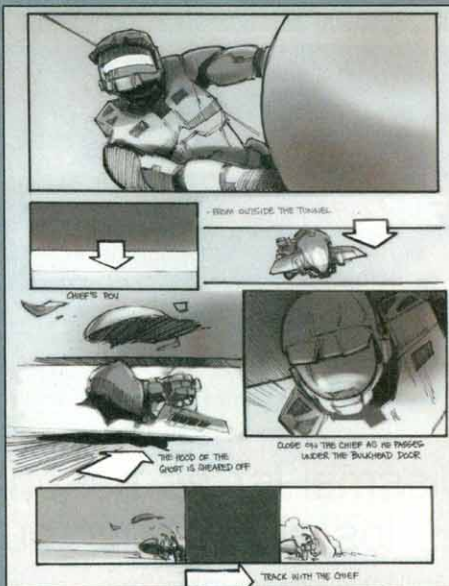
SCHON DAS STORYBOARD LÄSST ZOCKERHERZEN HÖHER SCHLAGEN.



DISTORTED VIEW OF NEW MOMBASA FROM OPEN TROOP-BAY DOOR - PULL OUT DE MASTER-CHIEF'S VISOR



REVEAL MASTER CHIEF STANDING NEAR THE DOOR GUNNER



BEGEISTERTE JUBELSCHREIE der anwesenden Beobachter begleiteten auf Microsofts E3-Pressekonferenz die Vorführung des zweiten *Halo 2*-Trailers. Das Besondere daran: Es gab erstmals In-Game-Spielszenen zu bestaunen! Wir werden alle Hebel in Bewegung setzen, um Ihnen diesen Trailer so schnell wie möglich auf unserer DVD präsentieren zu können. Vorerst müssen Sie jedoch mit Auszügen aus dem dazugehörigen Storyboard vorlieb nehmen, aber diese machen ebenfalls schon extrem Lust auf mehr.

› MUTTER ERDE

Schon der erste Trailer zum Spiel offenbarte, dass die Allianz diesmal auf dem blauen Planeten bekämpft wird. Dank des Storyboards und des Trailers wissen wir mittlerweile aber sogar ganz genau, wo es hingehen wird, nämlich nach New Mombasa, von Hersteller Bungie auch EarthCity genannt.

› MEHR FEUERKRAFT

Diente der Pelican in *Halo* noch als reines Transportflugzeug für den Chief und die Marines, kommt er Ihnen im zweiten Teil als schusskräftige Unterstützung zu Hilfe. Oder wie erklären Sie sich sonst das riesige Geschütz, das am Ende der Laderampe herausragt?

› MC SUPERHELD

Zum Schluss des neuen Trailers flieht der Master Chief mit einem Ghost der Allianz vor seinen Verfolgern. Im letzten Moment droht ihm jedoch ein sich langsam schließendes, riesiges Tor den Weg zu versperren. Tollkühn wie eh und je rast der MC auf das Hindernis zu, lehnt sich wie ein Rodeo-Reiter seitlich vom Sattel und kracht durch die Lücke. Die Oberseite seines Fluggeräts nimmt dabei erheblichen Schaden, doch unser Hauptdarsteller rettet sich mit einer akrobatischen Rolle auf die sichere Seite.

› SCHLAUE BANDE

An dem Sniper-Stützpunkt auf dem Storyboard lässt sich schon erkennen, dass Bungie sein Versprechen wahr machen und den Marines wesentlich mehr Intelligenz einhauchen will. Laut dem Redmonder Hersteller werden die Soldaten in *Halo 2* dem Master Chief wesentlich häufiger und vor allem länger zur Seite stehen, als noch im Vorgänger. Im zweiten Trailer bekam der MC des Öfteren Unterstützung in Form mehrerer voll bemannter Warthogs.

› FLUGSHOW

Lediglich mit dem Banshee konnten Sie in *Halo* im wahrsten Sinne des Wortes in die Luft gehen. Dieses Mal sieht es so aus, als dürften Sie auch einige Runden im Pelican drehen. Und wenn sich dieses Flugzeug schon in der Kampagne steuern lässt, vielleicht können Sie ja auch im Multiplayer-Modus darin Platz nehmen.



E3-AKTUELLES AUS LOS ANGELES!

GEBALLTE VEHIKEL-POWER >>> Die Fahrzeug-Action nimmt zu!

HALO 2 LEGT NOCH GRÖßERES Augenmerk auf den Einsatz von Fahr- und Flugzeugen. Im Gegensatz zum Vorgänger werden die Möglichkeiten mit diesen Kampfvehi-
keln noch vielseitiger und abwechslungsreicher. Ganz davon zu schweigen, dass auch einige völlig neue Modelle dabei sein werden.



↑ Dieses ATV (All Terrain Vehicle) ist völlig neu mit von der Partie und wendiger und schneller als der Warthog.



↑ Die KI der Marines wird nun auch als Warthog-Fahrer fungieren und der Chief darf hinter dem Geschütz Platz nehmen.



↑ Im neuen Trailer springt der Master Chief aus dem Stand auf die Tragfläche des Ghosts und setzt dem Fahrer zu!



↑ Die Effekte der Fahrzeugwaffen wurden ebenfalls tüchtig überarbeitet und sorgen für optische Feuerwerke.

„Diesmal ist es besonders wichtig, restlos alle Gegner auszuschalten.“

>>> mehr zur Verfügung stehen. Doch nicht nur der Master Chief wurde generalüberholt, auch die Marines treten in *Halo 2* mit völlig neuem Selbstbewusstsein auf. Sie steuern jetzt selbstständig Panzer und Warthogs, und das ohne erkennbare Rücksicht oder Angst.

So überlegen sich diese neuen Möglichkeiten auch anhören – vergessen Sie bitte eins nicht: Was für die Kohorten des Master Chiefs gilt, gilt auch für seine Gegner! Bungie hat es geschafft, die ohnehin schon geniale Gegnerintelligenz noch weiter zu verbessern, so dass Sie diesmal mit neuen, unbekannten Schwierigkeiten zu kämpfen haben werden. Wie Ihre eigenen Truppen schaffen es jetzt auch die Aliens, ihre Fahrzeuge stärker unter Kontrolle zu halten, fahren aber trotzdem noch einigermaßen wild durch die Gegend. Die Landungsschiffe wurden zudem mit einem Piloten versehen, der auf das Kampfgeschehen reagieren kann. Es wird diesmal sogar möglich sein, diese Landungsschiffe abzuschießen. Begegnen Ihnen die feindlichen Truppen wie in den meisten Fällen zu Fuß, so werden Sie einige neue Manöver beobachten können: Die Kommunikation der Bösewichte wurde weiter ausgebaut und diese sind nun in der Lage, Suchtrupps anzufordern oder auch kleine Kampfeinheiten zu bestimmten Positionen zu entsenden. Die jeweiligen Aktionen sind dabei an Ihr eigenes Spielverhalten gebunden, was eine überaus hohe Interaktivität garantiert. Schießen Sie zum Beispiel auf eine dicht beieinander stehende Gruppe Aliens, so schießen selbst die nicht beschossenen Kameraden in der Nähe zurück, alarmieren Freunde oder holen selbstständig Verstärkung. An dieser Stelle kommen wir zu einer weiteren wichtigen Neuerung: In *Halo 1* war es den Truppen der Allianz nicht möglich, ein bestimmtes Schlachtfeld zu verlas-

sen. Jetzt schon! Sie verlassen es, um neue Truppen zu holen, oder folgen Ihnen teilweise kilometerweit und beobachten Sie aus dem Hinterhalt. Es ist also diesmal ganz besonders wichtig, restlos alle Gegner auszuschalten, bevor Sie weiterziehen, ansonsten erleben Sie später vielleicht noch eine böse Überraschung! Als letztes Beispiel für die höhere Intelligenz Ihrer Feinde sei deren Verhalten erwähnt, wenn sie von Ihnen in einem Versteck entdeckt wurden. Verließen sie im Vorgänger fluchtartig ihre Stellung und rannten völlig planlos in der Gegend herum, so werden sie sich diesmal ein neues Versteck oder eine neue Deckung suchen. Durch diese verbesserte Gegnerintelligenz bietet *Halo 2* also selbst Veteranen eine neue Herausforderung mit hohem Anspruch!

Doch es finden sich noch weitere Neuheiten im Spiel. So wurde der Fahrzeugpark teilweise neu gestaltet und durch neue Modelle ergänzt. Der Skorpion-Panzer schießt dank mehr Geschütztürmen und Waffen nun aus allen Rohren, der Ghost wurde ebenso wie der Banshee mit neuen optischen Details versehen und macht ganz andere Geräusche. Dem Standardmodell des Warthogs wurden noch drei weitere hinzugefügt, wobei einer sogar mit Ketten für Fahrten im Schnee ausgerüstet ist. Zudem soll es mit dem „Pelican“ ein weiteres selbst steuerbares Flugzeug geben, mit welchem sich anscheinend auch größere Truppenverbände befördern lassen. Doch damit nicht genug: Sogar die Geschütztürme wurden überarbeitet und bieten Ihnen nun Boden-Luft- oder Boden-Boden-Waffen. Das Waffenarsenal des Chiefs wird sicherlich ebenfalls noch einige Änderungen erfahren. Bisher sind eine New-Sub-Machine-Gun und die Battle Rifle als brandneue und durchschlagskräftige Schießprügel bekannt.



↑ Der Ghost brilliert nun mit einem beleuchteten Display.



↑ Phänomenale Reflexionen auf der grandios texturierten Rüstung.



↑ The Marines are back in town! Mehr Unterstützung für den Chief.



BONUS INFO

» **BESSERE GRAFIK**
Die Charaktere in *Halo 2* zeigen sich in grafischer Hinsicht deutlich verbessert. Die Kleidung der Marines wurde mit detaillierteren Texturen versehen und macht nun einen feineren Eindruck. Das Gleiche gilt auch für die Gesichter der Allianztruppen: Die Kieferknochen und Mäuler sind jetzt korrekt animiert und dank neuer Gesichtstexturen können Sie nun sogar die Grübchen und die einzelnen Poren erkennen.

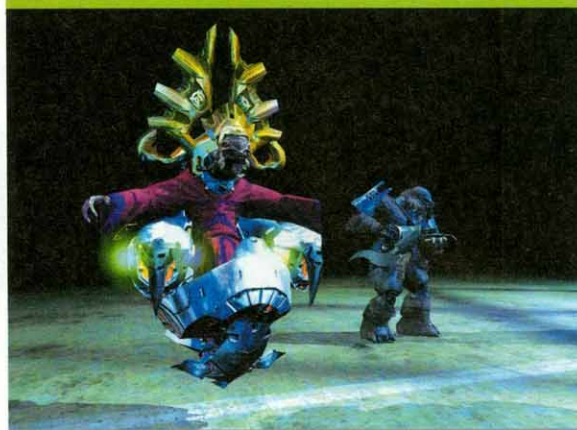
» **HILFE VON ALLEN SEITEN**
Durch die verbesserte Intelligenz Ihrer Marines sind nun ganz neue Spieltaktiken möglich. Setzen Sie einfach einen Ihrer Männer ans Steuer des Warthogs und kümmern Sie sich selbst um das Abschießen der Gegner. Wenn Ihnen mehrere Fahrzeuge unterschiedlicher Art zur Verfügung stehen, können Sie Szenen erleben, in denen Ihre Truppe einen Konvoi von Panzern steuert, während Sie mit einem Banshee über ihre Köpfe hinwegdüsen.

FEINDESPACK » Neuer Auftritt alter Bekannter.

» **OHNE DIE LISTIGEN** Aliens der Allianz hätte der Vorgänger nur halb so viel Spaß gemacht. Für den Nachfolger muss sich Bungie somit noch mehr ins Zeug legen, allerdings scheinen die Bemühungen bereits Früchte zu tragen. Die „alten Bekannten“ wurden ordentlich aufgepeppt, neue finstere Gestalten gesellen sich hinzu. Ob auch die gruseligen Flood-Gestalten wieder einen Auftritt haben werden?



Dank viel mehr Grafikdetails sehen die Elite-Einheiten der Allianz nun noch furchteinflößender aus. Vor allem an den vier ausklappenden Kieferknochen nebst rasiermesserscharfen Zahnreihen wurde von Bungie kräftig gefeilt.



Brandneu dabei sind nun auch die so genannten Propheten (links) und die Spezies der Brutes (rechts). Bisher waren diese beiden Exemplare nur von frühen Konzeptentwürfen bekannt, so sehen die Jungs nun also im fertigen Spiel aus.

» Werfen wir zum Schluss noch einen Blick auf die Grafik. Was die Hintergründe angeht, so sind uns besonders die deutlich verbesserten Licht- und Spezialeffekte aufgefallen. Ein von Ihnen zerstörtes Gebäude wirft nun als Ruine den entsprechenden realistischen Schatten. Gleiches gilt auch für das Aus-

sehen der Charaktere: Die Waffen der Marines werfen einen deutlich erkennbaren Schatten auf deren Hosen. Und bei den Helmen kann man jetzt erkennen, dass sie die Augenpartie des Trägers beschirmen. Die grafischen Möglichkeiten der Xbox werden endlich einmal voll ausgeschöpft und versprechen einen wahren Augenschmaus.

Doch auch wenn wir und die komplette *Halo*-Fangemeinde es kaum noch abwarten können, gehen leider noch mehrere Monate ins Land, bis wir endlich unser ganz eigenes Exemplar des Spiels unser Eigen nennen dürfen. Bis dahin halten wir Sie natürlich auch weiterhin stets auf dem Laufenden!



↑ Der Retter der Menschheit nimmt die Allianz abermals genau ins Visier.



↑ Auch über den Pelican hat der Chief jetzt die volle Kontrolle.



↑ Die Entwickler legen Wert auf einen realistischen Schattenwurf.



↑ Rabiati geht es auch im dritten Teil der Dino-Crisis-Serie wieder zu.



Im Weltraum hört dich niemand schreien. Capcom geht mit dem Survival-Horror-Genre neue Wege.

DINO CRISIS 3

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: CAPCOM

ENTWICKLER: CAPCOM

GENRE: SURVIVAL-HORROR

TERMIN: 4. QUARTAL

WEBSITE: WWW.CAPCOM.COM

Abwechslung stärkt den Appetit, heißt es. Bei *Dino Crisis 3* mag das durchaus zutreffen, denn die neueste Survival-Action aus dem Hause Capcom unterscheidet sich deutlich von den Vorgängern. Als 1999 *Resident Evil*-Erfinder Shinji Mikami sein bewährtes Grusel-Konzept auf ein Dinosaurier-Szenario übertrug, musste sich der erste Teil noch den Vorwurf gefallen lassen, nicht mehr als ein modifizierter *Resident Evil*-Klon zu sein. *Dino Crisis 2* distanzierte

sich zwar deutlich vom Vorgänger und damit auch von Capcoms Horror-Flaggschiff, musste dafür aber Kritik einstecken. Zu kurz, zu linear, so lautete das Urteil vieler Spieler. Mit *Dino Crisis 3* beschreitet Capcom jetzt neue Wege. Tatsächlich hat das Spiel bis auf die Urzeitechnen wenig mit den vorherigen Titeln gemein. Schon in Sachen Story riskieren die Entwickler einen kleinen Quantensprung. Anstelle des saftig grünen Urwalds geht es nun in die kalte Leere des Weltalls anno 2548. Nach 300 Jahren taucht das verschollene Kolonistenschiff Ozymandius urplötzlich in der Nähe des Planeten Jupiter wieder auf. Ein Trupp Marines wird beauftragt, das rätselhafte Wrack zu untersuchen. Im Intro, welches stark an den Film *Event Horizon* erinnert, weiß jeder sofort, dass es an Bord des augenscheinlich verlassenen Raumschiffes nicht mit rechten Dingen zugeht.

Nach der beeindruckenden Intro-Rendersequenz dringen die Soldaten schließlich in das Raumschiff ein, nur um aufs Herzlichste von einem gigantischen

Dinosaurier in Empfang genommen zu werden. Wie die prähistorischen Urviecher an Bord eines Raumschiffes gelangt sind, wird im späteren Verlauf noch geklärt, vorerst müssen Sie in der Rolle von S.O.A.R.-Mitglied (Special Operation and Reconnaissance) Patrick mit der Dinosaurierbrut fertig werden. Wichtigstes Hilfsmittel des Protagonisten ist dabei neben einer Partikelwaffe das Jet-Pack. Damit ist Patrick in der Lage, für eine gewisse Zeit in der Luft zu schweben oder blitzschnell nach allen Richtungen auszuweichen. Der Einsatz des Fluggeräts beschränkt sich aber nicht alleine auf Kampfsequenzen. Viele Bereiche der Ozymandius lassen sich nur unter Zuhilfenahme des Jet-Packs erforschen. Um den flügge gewordenen Spielcharakteren dann auch den richtigen Weg zu weisen, war es unabdingbar, die Karte auf eine dreidimensionale Ansicht umzustellen.

Trotz all der Neuerungen haben es auch bewährte Features aus den Vorgängern in den dritten Teil geschafft. Das Punkte- und Combosystem aus

BONUS INFO

» **EINZELSPIELER**
Xbox-Live-Unterstützung sowie Multiplayer wird es laut Capcom in *Dino Crisis 3* nicht geben. Ob allerdings Mini-Games wie bei den Vorgängern vertreten sind, ist noch nicht bekannt.

» **HILFE VON ALLEN SEITEN**
Wächst Ihnen die Dino-Horde trotz Hightech-Waffe einmal über den Kopf, können Sie auf Drohnen zurückgreifen, die per Knopfdruck aus-schwärmen und Dinos eigenständig unter Beschuss nehmen oder noch unbekannte Bereiche des Raumes untersuchen.



RESIDENT EVIL MEETS JURASSIC PARK »

BEI DEM STICHWORT SURVIVAL-HORROR fällt Genreliebhabern zwangsläufig die *Resident Evil*-Reihe von Capcom ein. Dass sich Horror aber nicht nur auf gruselige Untote beschränkt, bewies Capcom 1999 mit *Dino Crisis* und 2000 mit *Dino Crisis 2*.



↑ Hauptprotagonistin Regina und ihr Team haben den Auftrag, auf Ibis Island den flüchtigen Wissenschaftler Dr. Edward Kirk ausfindig zu machen. Der Haken an der Sache: Auf der Insel wimmelt es nach einem fehlgeschlagenen Experiment von urzeitlichen Fleischfressern. *Resident Evil* nur mit Dinosauriern, so lässt sich *Dino Crisis* auf den ersten Blick beschreiben. Abgesehen von der offensichtlichen Gameplay-Verwandtschaft präsentiert sich der Echten-Thriller aber als eigenständiges, spannendes Action-Adventure mit kniffligen Rätselaufgaben und für PSone-Zeiten überragender Grafik.



↑ Ein Jahr nach dem Zwischenfall auf Ibis Island wird Regina wieder auf Dinosaurierjagd geschickt. Zusammen mit einer Gruppe Soldaten soll sie das Rätsel um die verschwundene Forschungsstadt Edward City aufklären. Im zweiten Teil setzten die Macher verstärkt auf geradlinige Action. Der schwachbrüstige Rätselanteil wurde durch ein umfangreicheres Waffenarsenal und neue Features wie ein Punktesystem kompensiert. Neu hinzu kam auch ein zweiter spielbarer Charakter und das daraus entstehende Teamwork der beiden Figuren.

» *Dino Crisis 2* wurde übernommen und angepasst. Gesammelte Credits können an bestimmten Speicherstellen gegen Erste-Hilfe-Items und andere nützliche Gegenstände eingetauscht werden. Mit von der Partie ist auch wieder ein zweiter spielbarer Charakter. Diesen Part übernimmt die attraktive Soldatin Sonya. Der Wechsel zwischen den Figuren erfolgt dabei wie schon in *Dino Crisis 2* automatisch. Nicht mehr automatisch ist dagegen die Kamera. Diese lässt sich nun bis auf wenige Bereiche frei drehen, was, wie die Vorab-Version zeigte, jedoch noch stark verbesserungs-



↑ Nicht nur mit Dinosauriern, auch mit dem Sicherheitssystem des Schiffes haben Sie zu kämpfen.



↑ Bei *Dino Crisis 3* dürfen Sie verstärkt mit Sprungeinlagen via Jet-Pack-Einsatz rechnen.



↑ Beeindruckende Rendersequenzen ...



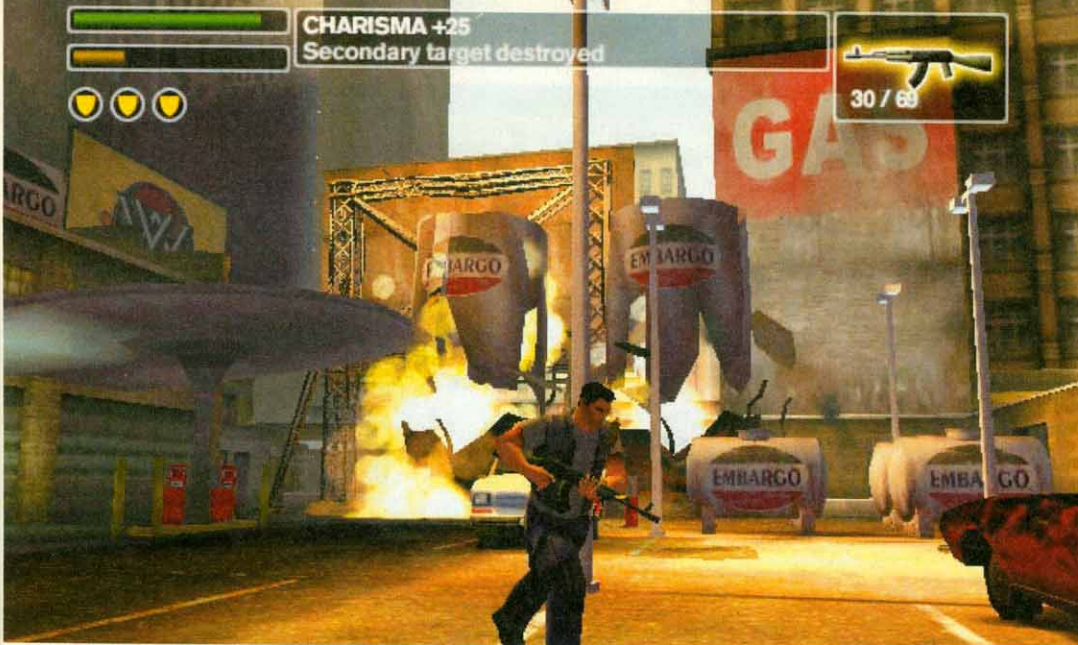
↑ ... sowie fantastische In-Game-Grafik.

„Dino Crisis 3 setzt auf noch spannungsgeladeneren Action als die Vorgänger.“

würdig ist. Ungünstige Winkel sowie hakelige Kameraführung sind dem Spielspaß nicht gerade dienlich. Wollen wir hoffen, dass dieses Manko bis zum Release Ende des Jahres noch behoben wird.

Wenig Anlass zur Kritik bietet dagegen die famose Optik. Bereits in der frühen Vorab-Fassung konnte die In-Game-Grafik mit sauber texturierten

Hintergründen und Charaktermodellen sowie beeindruckenden Lichteffekten mehr als überzeugen. Trotz der begrenzten Designmöglichkeiten eines Raumschiffes soll auf der Ozymandius aber mehr als kahle Wände geboten werden. Wie genau das im Endeffekt aussehen wird, erfahren wir Ende des Jahres.



↑ Klempner Christopher Walker kämpft in New York mit allen Mitteln gegen die russischen Invasoren.

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

Wir haben IO Interactives ambitioniertes Third-Person-Action-Adventure mit der ungewöhnlichen Handlung angespielt.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

GENRE: ACTION-ADVENTURE

TERMIN: 19. SEPTEMBER

SPIELER: 1-4

WEBSITE: WWW.IOL.DK

SPEKULATIONEN darüber, was gewesen wäre, wenn die Geschichte zu einem bestimmten Zeitpunkt einen anderen Verlauf genommen hätte, sind seit jeher fester Bestandteil lokaler Stammtisch-Diskussionen. Stellen wir uns also einmal die Frage, was wohl gewesen wäre, wenn die Sowjetunion und nicht die USA die Oberhand im Kalten Krieg gewonnen hätte.

Eine Antwort darauf liefert die dänische Spieleschmiede IO Interactive. In *Freedom: Soldiers of Liberty* hat die Rote Armee, nachdem sie Europa überrollt hat, die letzte freie Nation, Nordamerika, unterjocht. In dieser chaotischen Weltordnung schrauben Christopher Walker und sein Bruder in New York immer noch fleißig an maroden Wasserleitungen herum. Das Rohrverlegen können die beiden Klempner aber erst einmal vergessen, als sowjetische Soldaten Christophers Bruder entführen. Christopher schließt sich darauf der Widerstandsbewegung in Manhattan an, mit dem Ziel,

seinen Bruder den Klauen der Invasoren zu entreißen. Hilfe bekommt der smarte Otto Normalheld dabei von der örtlichen Rebellenbewegung. Die im Untergrund formierte Freiheitsbewegung ist Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Von hier aus wird Christopher stets auf neue, den russischen Machtapparat schädigende, Missionen geschickt.

Für das Gameplay haben IO Interactive lineare Action mit Strategie-Elementen kombiniert. Um Letzteres auch wirklich sinnvoll zu integrieren, ist das Spiel in einzelne Zonen unterteilt. Diese Zonen bestehen ihrerseits wieder aus mehreren Sub-Zonen, die miteinander verbunden sind. Innerhalb der Sub-Zonen kann sich der Spieler frei bewegen. Spielerisch darf man sich das folgendermaßen vorstellen:

In Sub-Zone A muss der Spieler beispielsweise ein Gebäude übernehmen. Ein Hubschrauber setzt jedoch ständig sowjetische Truppen ab und konfrontiert den Spieler somit mit einer fast unüberwindbaren Gegnermasse. Jetzt kann er sich entweder auf bewährte Waffengewalt verlassen oder das Übel direkt an der Wurzel bekämpfen. Sprich er wechselt zu Sub-Zone B und zerstört den Helikopterlandeplatz. Kehrt er nun wieder in Sub-Zone A zurück, ist der Hubschrauber verschwunden und der Spieler kann nun ohne Probleme und mit minimalem Widerstand mit seinen Freiheitskämpfern besagtes Gebäude infiltrieren.

Die begleitenden Guerrillasoldaten spielen bei den Missionen dabei eine ganz besondere Rolle. Ziel des



↑ Chris beobachtet von Oben das Geschehen.



↑ Handwerker im Kampf gegen Hubschrauber.



↑ Christopher übernimmt das feindliche MG.



↑ Keine Ego-Ansicht, nur eine verschobene Kamera-Perspektive.



↑ Christopher fackelt nicht lange und greift gleich zur Waffe.

» Spiels ist neben der Bekämpfung der Roten Armee nämlich vor allem das Rekrutieren von Partisanen. Wie viele Freiwillige sich Ihnen anschließen, hängt davon ab, wie groß der Schaden ist, den Sie dem Gegner zufügen. Mit jedem zerstörten Treibstoffsilos und jeder eingenommenen öffentlichen Einrichtung erhöht sich Ihre Charisma-Leiste. Ab einem bestimmten Grad können Sie dann weitere Freiheitskämpfer um sich scharen (insgesamt zwölf an der Zahl).

Zwar gibt es auch Einzelmisionen, die ähnlich wie bei *Hitman* auf Schleichpfaden zu absolvieren sind, in der Regel kommen Sie aber nicht ohne

tatkräftige Unterstützung durch Ihre Rebellenarmee weiter. Damit der Spielspaß jedoch nicht in einem heillosen Kommando-Wirrwarr untergeht, haben sich die Entwickler auf drei einfache Befehle beschränkt: Position halten, folgen und Angriff/Erkunden. Diese können Sie entweder einem Mitglied Ihres Trupps oder der ganzen Gruppe erteilen. Alles Übrige erledigt die Computerintelligenz für Sie, und das sogar ziemlich gut. Befreundete Soldaten machen effektiv und völlig eigenständig Gebrauch von taktischen Manövern wie um Ecken spitzen, in Deckung gehen oder feindliche MG-Stellungen übernehmen.

Auch die Gegner sind nicht von der dummen Sorte. Über Funk verständigen sich die feindlichen Einheiten untereinander und tauschen wichtige Informationen aus.

Zur Verteidigung verfügt Christopher über unzählige Waffen, etwa Pistolen, MGs, Bazookas, Granaten, Molotowcocktails und Scharfschützengewehre. Selbst sein Arbeitsgerät, einen Schraubenschlüssel, kann der Klempner als Waffe einsetzen. Das Inventarsystem erlaubt es dem Spieler jedoch, immer nur zwei Waffen bei sich zu tragen. Auch können nur Schießseisen des gleichen Typs gegeneinander ausgetauscht werden.

Grafisch machte der erste Level aufgrund detaillierter Figuren und Hintergründe sowie überzeugender Spezialeffekte jedenfalls schon einen sehr gelungenen Eindruck. Wir sind auf die fertige Version gespannt. 

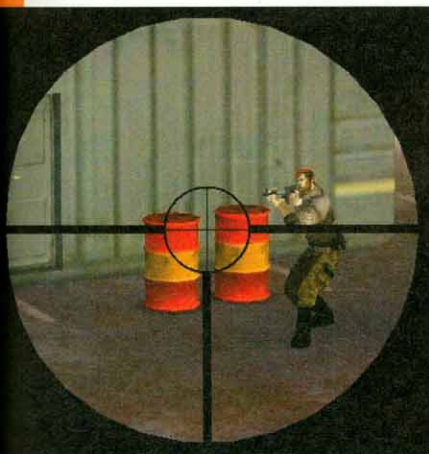
„Scharen Sie im Kampf gegen Russlands Soldaten eine kleine Armee um sich.“



↑ Ein Freiheitskämpfer wurde verwundet.



↑ Die Soldaten geben Ihnen stets Deckung.



↑ Schießen Sie auf das Benzinfass.

INTERVIEW » „Die rote Flut aus Dänemark“



↑ Wir hatten während der Präsentation von *Freedom: Soldiers of Liberty* Gelegenheit, Lead Designer Martin Guldback ein paar Fragen zu stellen.

OFFIZIELLES XBOX MAGAZIN: Wie seid ihr auf die Idee zu *Freedom: Soldiers of Liberty* gekommen?

MARTIN GULDBACK: Wir fanden die Idee, dass die USA ohne ihr Hightech-Arsenal im eigenen Land kämpfen müssen, cool. Bisher war es immer so, dass die USA bewaffnete Konflikte überall auf der Welt, nur nicht auf eigenem Grund und Boden ausgetragen haben. Wir wollten ein Szenario erschaffen, in dem die Amerikaner ohne ihre Technik auskommen müssen. Deshalb stehen bei *Freedom: Soldiers of Liberty* auch die beteiligten Figuren und nicht die Hightech-Ausrüstung im Vordergrund.

OXM: Habt ihr euch bei der Story von bestimmten Spielen oder Filmen inspirieren lassen?

M.G.: Ja, von verschiedenen Filmen mit Mel Gibson oder Bruce Willis beispielsweise. Das sind immer Geschichten von einem normalen Typen, der sich durch ein ungewöhnliches Vorkommnis in seinem Leben zum charismatischen Helden mausert. Das Gleiche geschieht auch mit dem Hauptcharakter Christopher Walker.

Der Plot von *Freedom* ist außerdem an den Film *Die rote Flut* (*Red Dawn*) von 1984 mit Patrick Swayze und Charlie Sheen angelehnt. Ich habe den Film mit 14 Jahren gesehen und war von der Thematik begeistert.

OXM: An welchen Spielen habt ihr euch bei *Freedom: Soldiers of Liberty* orientiert?

M.G.: Für den fundamentalen Gameplay-Aufbau und die technischen Aspekte haben wir uns auf die *Hitman*-Engine gestützt. Hauptsächlich haben wir uns aber an teambasierten Strategiespielen wie *Ghost Recon* oder *Hidden & Dangerous* orientiert. Beides sind fantastische Spiele auf dem PC, für die Konsole ist die Steuerung mit dem Controller aber mehr als unbefriedigend. Bei *Freedom* hatten wir deshalb das Ziel, die Steuerung sehr zu vereinfachen. Die Figuren agieren selbstständig, das heißt, wenn Sie die Freiheitskämpfer auf Erkundung schicken, dann werden sie bei Feindkontakt sofort auf den Gegner schießen und nicht erst auf ein Kommando von Ihnen warten. Wir hatten nicht vor, den Spieler mit einer Unzahl an Steuerungsmöglichkeiten zu überfordern. Die Steuerung ist von Beginn an einfach zu erlernen und sehr intuitiv.

OXM: Mit welcher Umgebung wird der Spieler bei *Freedom: Soldiers of Liberty* konfrontiert?

M.G.: Die Levels spielen in und um Manhattan. Bei Spielbeginn ist es Sommer, im letzten Level wird es Winter sein. Sie werden also verschiedene Stadtteile zu unterschiedlichen Jahreszeiten besuchen. Das Stadtbild wird sich mit der Zeit ebenfalls ändern. Im Winter werden die Gebäude noch heruntergekommen und die Straßen noch verlassen aussehen. Es wird sowohl Tag- wie auch Nacht-Missionen geben.

OXM: Wer war für die musikalische Untermauerung zuständig?

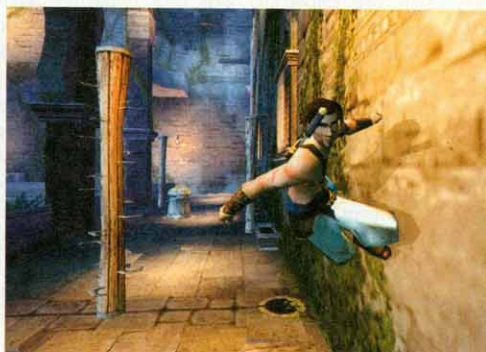
M.G.: Das war, wie auch schon für die beiden *Hitman*-Teile, Jesper Kyd und das Budapest Symphonyorchester.

OXM: Wird *Freedom: Soldiers of Liberty* Xbox Live unterstützen?

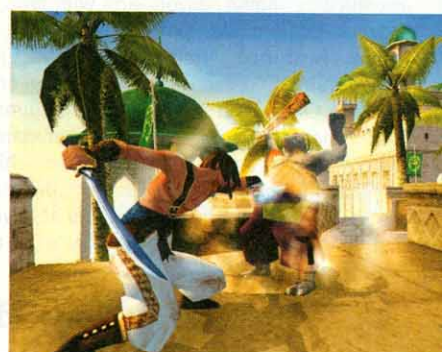
M.G.: Aufgrund der gegenwärtigen Online-Politik von Microsoft, an der EA bislang nicht teilnimmt, wird die Xbox-Version Xbox Live nicht unterstützen. Für die PS2 ist ein eigenständiger *Freedom*-Online-Titel in der Mache.



Ein Tritt durch die Deckung wirkt Wunder.



Nutzen Sie die Umgebung für Ihre Moves.



Die Kämpfe bieten schöne Lichteffekte.

PRINCE OF PERSIA

Wenn die Märchen aus 1001 Nacht wahr werden.

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

TERMIN: NOVEMBER 2003

WEBSITE: WWW.PRINCE-OF-PERSIA.COM



PRINCE OF PERSIA – ein Name, bei dem die Herzen der Action-Adventure-Liebhaber automatisch höher schlagen. Als Ubi Soft in den 90er-Jahren den ersten Teil der bisher dreiteiligen Serie herausbrachte, revolutionierte das Spiel das gesamte Genre: Zum ersten Mal sahen die Bewegungen der Figuren aus, als seien sie echten Menschen nachempfunden worden.

Pünktlich zur E3 präsentiert uns das Entwicklerteam – unter der Beratung von Jordan Mechner, dem Schöpfer des ersten Teils, und in Zusammenarbeit mit den Machern von *Splinter Cell* – nun die ersten Bilder des vierten Teils, der im November auf Xbox, PlayStation 2, GameCube und PC erscheinen soll.

Die hier gezeigten Bilder sind Screenshots der PlayStation-2-Version, da bis jetzt leider noch keine exklusiven Xbox-Bilder zu haben sind. Obwohl die Grafik bereits einen sehr guten Eindruck macht, steht also zu hoffen, dass sie auf der Xbox sogar noch besser aussehen könnte. Besonderen Wert hat man auf die Lichteffekte, die detaillierten Texturen und die Interaktivität mit anderen Objekten, wie zum Beispiel Vorhängen und Seilen, gelegt.

Wie auch in den Vorgängern wird sich der Hauptcharakter des Spiels – der Prinz – in seiner gewohnt ästhetischen Weise bewegen. Akrobatische Sprünge, die jeder Schwerkraft zu trotzen scheinen, und wilde Schlagcombos im Martial-Arts-Stil vermitteln Ihnen das Gefühl großer Agilität. Im Laufe des Abenteuers entwickelt sich der Prinz vom unbeschwerten Jungen zu einem harten Mann, der ums eigene Überleben und den Frieden für sein Land kämpft. Das Schlimmste daran ist aber, dass er für den Ausbruch des Bösen selbst verantwortlich ist:

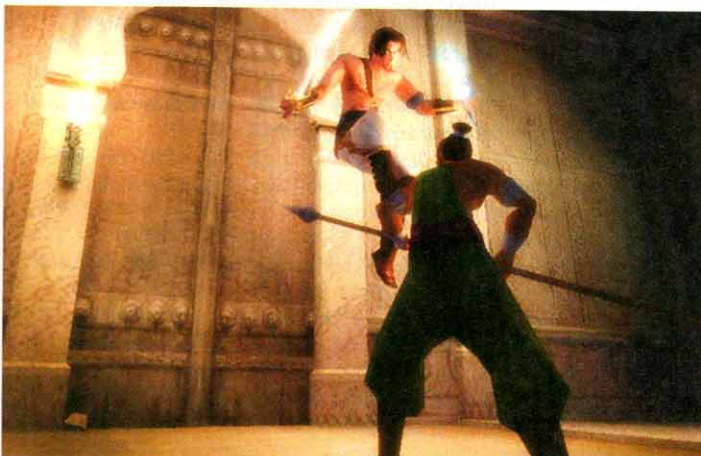
Von der Idee zur Spielgrafik

Die ersten Screenshots zeigen bereits, dass es den Entwicklern sehr gut gelungen ist, das Flair von 1001 Nacht einzufangen. Was auf der Entwurfszeichnung schon sehr exotisch wirkt, macht als Spielgrafik einen wahrhaft mystischen Eindruck und entführt Sie in eine seit langem vergessene Welt, in der neben großer Schönheit auch der Geruch von Blut und Verrat in der Luft liegt.



Verführt von einem linkischen Großwesir, zerstörte er mit einem magischen Dolch eine uralte Sanduhr und setzte damit das Böse – die Sands of Time – frei. Im Spiel geben ihm diese Sands of Time allerdings auch ganz neue Möglichkeiten, indem er mit ihrer Hilfe auf vielfältige Art und Weise die Zeit verändern kann. Dies wird in einem Stil erfolgen, der einer Mischung aus *Blinx* und *Enter the Matrix* ähnelt. An der Seite des Prinzen befindet sich zudem eine ebenso listige wie verführerische Prinzessin, die ihn auf seinem Streifzug durch die ural-

ten, mystischen und todbringenden Gefilde Persiens begleitet. Um in brenzligen Situationen stets den vollen Überblick behalten zu können, bietet Ihnen das Spiel drei verschiedene Kameraperspektiven: eine frei wählbare, eine für manche Situationen fest installierte, transparente und eine ästhetische Perspektive, die Ihnen eine alternative Sicht der Dinge vermitteln soll. Egal für welche Ansicht Sie sich entscheiden, bei *Prince of Persia* können Sie in eine wunderschöne Märchenwelt eintauchen. (jam)



Schweben im Matrix-Stil. Schwerkraft ist für den Prinzen wohl ein Fremdwort ...



Im alten Persien müssen Sie noch mit mystischen Dingen rechnen.

KONKURRENZLOS GUT



Ultimate Racing Technology **2**



DAS OFFIZIELLE
XBOX-MAGAZIN
(AUSGABE 5/03)

91%

LIVE™ ONLINE ENABLED

Mehr Spannung, mehr Adrenalin, mehr Geschwindigkeit!



MotoGP™ Ultimate Racing Technology 2 and © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

MAI 2003



CLIMAX



BEYOND GOOD & EVIL

Die Enthüllung einer gigantischen Verschwörung steht kurz bevor.



SPIELE-INFOS

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

TERMIN: ENDE 2003

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

GLAUBEN SIE WIRKLICH, dass die Dinge das sind, was sie zu sein scheinen? Ja? Dann haben Sie mit den Millionen Bewohnern des Planeten Hyllis etwas gemeinsam. Dieser riesige, friedliche Stern irgendwo in den Weiten des Universums wird in einem Jahre dauernden Konflikt von einer unbarmherzigen Alienrasse belagert. Bis jetzt konnte eine Invasion mithilfe der planetaren Verteidigungsanlagen, Alpha-Sektoren genannt, aber immer noch verhindert werden. So viel zur offiziellen Version der Geschichte. Auch Jade, eine junge Reporterin und Fotografin, hat nie an dieser Realität

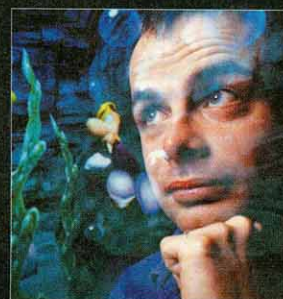
gezweifelt, bis zu dem Tag, an dem sie von einer Rebellenorganisation namens IRIS den Auftrag erhält, die tatsächliche Wahrheit herauszufinden.

Auf der E3 präsentierte Ubi Soft endlich das seit langem erwartete Action-Adventure *Beyond Good & Evil*, welches sich bereits seit drei Jahren in der Entwicklung befindet. Leiter des Projekts ist niemand Geringerer als Michel Ancel, der Erfinder von Rayman. Noch in diesem Sommer dürfen Sie sich in der Rolle von Jade auf eine gefährvolle Reise begeben, die Sie an die Grenzen des Universums und Ihrer Vorstellungskraft führen wird. Ihre Ausrüstung besteht dabei aus einer Fotokamera, einem Aikido-Stab und vor allem Ihrem messerscharfen Verstand. Um die riesigen Entfernungen auf der Oberfläche zurückzulegen, stehen Ihnen Fahrzeuge, wie zum Beispiel ein Hovercraft, zur Verfügung. Diese müssen Sie zum Teil mit Ihren zeit-

weiligen Reisegefährten teilen, die Sie während des Spiels ab und an begleiten werden. Auf der Suche nach der Wahrheit geraten Sie immer wieder in knifflige Situationen, die Sie mit etwas Geschick aber ganz gewiss meistern werden, um somit den Drahtzieher der gigantischen Verschwörung am Ende zu entlarven und Ihrer Welt den heiß ersehnten Frieden zu bringen.

Das Besondere am Spiel ist die immense Bewegungsfreiheit. Für das Spiel wurde extra eine eigene Game-Engine entwickelt, die trotz gigantischer Areale eine Grafik auf allerhöchstem Niveau ermöglichen soll. Wird es Michel Ancel auch dieses Mal gelingen, uns mit seinen unorthodoxen, kreativen Ideen für Stunden vor den Bildschirm zu fesseln? Die bisherigen Vorführungen des Spiels lassen dies sehr stark vermuten und machen das Warten bis zum Erscheinungstermin nicht gerade einfacher. (jam)

Nur in seinem Kopf ...



↑ Michel Ancel, der Schöpfer von Rayman.

In seiner Kindheit entführten russische, chinesische und japanische Geschichten Michel in märchenhafte Welten. Als Teenager reifte dann in ihm der Wunsch, ein Spiel zu kreieren, welches dem Spieler ständig neue Überraschungen und unbegrenzte Möglichkeiten bieten sollte. 1989 wurde Ubi Soft auf ihn als jungen, kreativen Programmierer aufmerksam und sieben Jahre später kam mit *Rayman* das erste Spiel von Michel Ancels berühmter Figur heraus, die in den letzten Jahren immer neue Abenteuer erlebte. Mit *Beyond Good & Evil* möchte Ancel nun in neue Spielregionen vorstoßen.



↑ Dank der Fahrzeuge laufen Sie sich nicht die Füße wund.



↑ Jade kann mit ihrem Stab sehr gut austeiern.



↑ Diese Stadt erweckt fast den Eindruck einer Festung.



↑ Neben ihrem Stab besitzt Jade auch noch Magie, um sich zu verteidigen.

湾岸

The Future Of Illegal Street Racing

MIDNIGHT CLUB II

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Fahr Rennen gegen die
schlimmsten Raser der Welt.

Keine Regeln, keine vorgegebenen
Strecken!

Die Cops wissen, was du vor hast -
lass dich nicht erwischen!

Wähle aus modernsten, aufge-
motzten Autos und Motorrädern.



PlayStation®2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



*PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation®2 (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.



↑ Oftmals müssen Sie den Gegner erst aus einem sicheren Versteck heraus zermürben.



↑ Sogar in Häuserkämpfe in Stadtgebieten werden Sie verstrickt.



↑ Der Feind bewacht sein Lager und ahnt noch nichts von Ihrer Präsenz.



↑ Auch feindliche Helikopter müssen Sie lahm legen.

Neue Taktik-Gefechte mit dem legendären Elite-Team „Ghost“ erwarten den Spieler!

TOM CLANCY'S GHOST RECON ISLAND THUNDER



VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: UBI SOFT

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-16, 2-16 (XBOX LIVE ODER SYSTEM-LINK)

TERMIN: HERBST 2003

WEBSITE: WWW.UBISOFT.DE

GANZ OHNE ZWEIFEL sind 3D-Shooter eines der beliebtesten Genres bei Online-Zockern. Für viele Xbox-Besitzer war daher *Tom Clancy's Ghost Recon* bis jetzt einer der Hauptgründe, sich den Xbox-Live-Service zuzulegen. Michel Cassius, Microsofts Euro-

pean Director of Xbox Platform, dazu: „*Tom Clancy's Ghost Recon* ist eines der populärsten Xbox-Live-Spiele überhaupt und hat die Spieler in Begeisterung versetzt.“ Fans der taktischen Schießereien dürfen sich ab sofort über weitere Missionen der Elite-Einheit „Ghost“ freuen, denn im Herbst dieses Jahres soll *Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder* in den Regalen stehen.

Dabei handelt es sich um keine Fortsetzung oder eine aufgemotzte Fassung des Originals, sondern eine Kampagnen-Disk. Jegliche Bedenken, dass diese DVD nur zusammen mit der Vollversion des Originals zum Laufen gebracht werden kann, dürfen wir gleich zerstreuen, denn die Disk wird selbstablaufend sein. Damit können also nicht nur erfahrene Spezialisten, sondern auch Neueinsteiger jederzeit aus dem Vollen schöpfen.

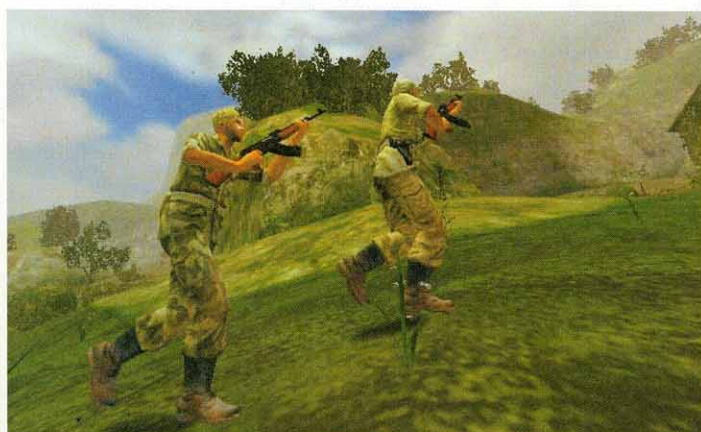
Unter anderem erwarten den interessierten Shooter-Fan acht Einzelspieler-Missionen, die bereits auf der PC-Version von *Ghost Recon: Island Thunder* zu finden waren. Diese sind allesamt in Kuba angesiedelt. Dazu gesellen sich weitere beliebte Karten aus *Ghost Recon: Desert Siege*, das ebenfalls bereits für PC erhältlich ist. Des Weiteren werden insgesamt zwölf Mehrspieler-Missionen mit auf der DVD sein, die im Dschungel, in der Wüste oder in der Stadt stattfinden. Bei vier von diesen handelt es sich um die populärsten Maps aus dem Originalspiel, die als Bonus mit auf die Disk gepackt wurden. Vor allem in puncto Größe sollen die Maps der Kampagnen-Disk den Karten der ursprünglichen Vollversion einiges voraus haben. Zudem kommt die DVD mit vielen brandneuen Mehrspieler-Modi daher. Ferner werden die



↑ Ihr Team hat dieses Gebiet erfolgreich erobert.



↑ Ihr Kollege blickt sich um und lauscht andächtig Ihren Kommandos.



↑ Am Himmel donnert das nahende Gewitter, am Boden die Schussalven.



↑ Der Schein der kubanischen Urlaubs-Idylle trügt, Gefahr ist stets im Verzug.

» Spieler die Möglichkeit haben, via Download an zusätzliche Exklusiv-Inhalte wie weitere Karten und Missionen zu gelangen.

Nicht umsonst trägt *Ghost Recon* das Prädikat Taktik-Shooter. Blindwütiges Ballern oder Frag-Festivals wie beispielsweise bei *Unreal Championship* sind daher nicht angesagt und bei diesem Spiel definitiv die falsche Vorgehensweise. Vielmehr müssen Sie sich mit Ihren Teamkollegen über eine passende Strategie verständigen. Kaum ein Titel, der Xbox Live unterstützt, legt mehr Wert auf einen ständigen und effizienten Einsatz des Headsets. Vor allem die hervorragende Klangqualität der übertragenen Stimmen hat dabei bereits im Online-Modus des Originals für Aufsehen gesorgt.

„Blindwütiges Ballern oder Frag-Festivals sind daher die falsche Vorgehensweise.“

Spiele, für die Erfolgsautor Tom Clancy mit seinem Namen Pate steht, garantieren grundsätzlich realistische Szenarien. „Die besonders hohe Popularität der Marke Tom Clancy liegt darin begründet, dass sie Spielern ein außergewöhnlich intensives und realistisches Gameplay-Setting liefert“, weiß auch Alain Corre, Ubi Softs Managing Director für Europa, Asien & Pazifik sowie Südamerika. „Mit dieser neuen Kampagnen-Disk wird Ubi Soft den Fans mehr von der spannenden ‚Ghost-Action‘ liefern“, so Corre weiter.

Die Entwicklung wird standesgemäß von Red Storm Entertainment übernommen, neben *Tom Clancy's Ghost Recon* zeichnet dieses Unternehmen auch für die renommierte *Rainbow Six*-Serie verantwortlich. Wenn es die Programmierer nun noch schaffen, die wenigen technischen Mängel der Vollversion auszumerzen, dürften die Herzen der Spieler noch höher schlagen. Vor allem gelegentliche Slowdowns trübten in der Originalversion mitunter ein ganz kleines bisschen den Spielspaß. 

BONUS INFO

» **AUSZEICHNUNG**
Tom Clancy's *Ghost Recon* beehrte zum ersten Mal bereits im Jahr 2001 die Spieler, damals auf dem PC. Im gleichen Jahr wurde das Spiel sogar zum PC-Spiel des Jahres gekürt.

» **TOM CLANCY**
Ob Sie es glauben oder nicht, bevor Tom Clancy zum Erfolgsautor wurde, fristete er als Versicherungsmakler sein Dasein. Den Durchbruch schaffte er mit dem Bestseller *Jagd auf Roter Oktober*, dieser Titel brachte es sogar zu Hollywood-Ehren.

MIT KÖPFCHEN » Aufgabenverteilung ist angesagt.

» WENN SIE ÜBER XBOX LIVE dauerhaft Erfolg haben wollen, ist eine reibungslose Kommunikation mit Ihren Mitspielern die wichtigste Voraussetzung. Dabei müssen Sie Teamfähigkeit beweisen und gelegentlich Aufgaben übernehmen, um die Sie gebeten werden.



↑ Dieser Mitspieler hat die Kontrolle über das Geschütz übernommen und leistet auf diese Art und Weise Unterstützung.



↑ Gelegentlich müssen Sie das Team aufteilen und den Feind an verschiedenen Standpunkten angreifen.



↑ Damit dieser Gefährte sicher zu Ihnen laufen kann, gibt ihm der Kollege im Hintergrund kräftig Feuerschutz.



ALIAS

Sam Fisher erhält ein weibliches Pendant.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: ACCLAIM
STUDIOS CHELTENHAM

PUBLISHER: ACCLAIM
ENTERTAINMENT

TERMIN: HERBST 2003

WEBSITE: WWW.ACCLAIM.DE

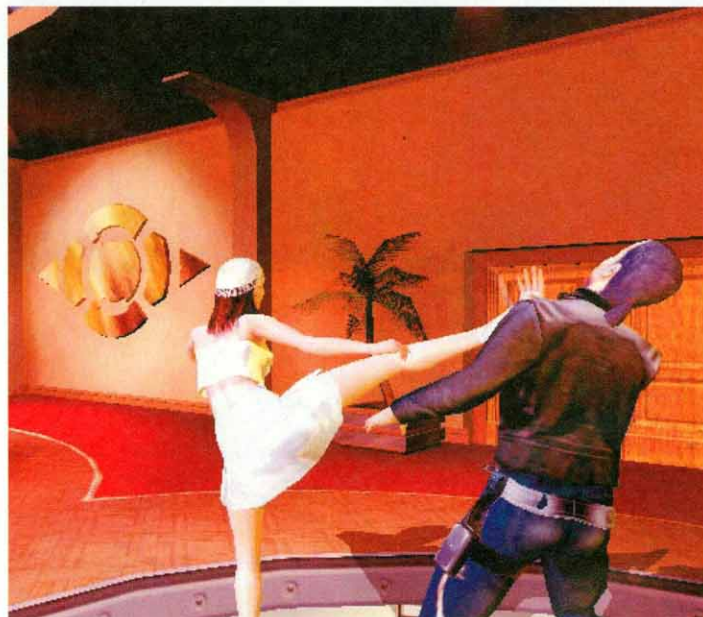


IN DEN VEREINIGTEN Staaten avancierte die Serie zum Quotenhit und Hauptdarstellerin Jennifer Garner heimste für ihre Rolle der Sydney Bristow 2002 gar einen Golden Globe ein. Bei uns läuft *Alias - Die Agentin* dienstags auf Pro7 - und das zur besten Sendezeit um 20.15 Uhr.

Ab Herbst dürfen Sie selbst in die Rolle der attraktiven Sydney schlüpfen und sich als Agentin auf die Jagd nach fiesen Oberschurken begeben.

Damit daraus keine lieblose Ausschachtung einer erfolgreichen Lizenz wird, verspricht Acclaim eine einzigartige Kombination aus Action und Stealth. In allerbester *Splinter Cell*-Manier müssen Sie also nicht nur den Dampfhammer in Form zahlreicher Waffen auspacken, sondern regelmäßig auch möglichst unentdeckt gegen Ihre Widersacher vorgehen. Zudem soll es Ihnen möglich sein, jeden einzelnen Level mit unterschiedlichen Herangehensweisen knacken zu können. Nicht nur ein beeindruckendes Ausrüstungsarsenal wird Ihnen dabei behilflich sein, sondern wie in der TV-Serie auch knallharte Nahkampf-Manöver oder diverse Verkleidungen.

In puncto Spannung soll die Handlung dem Fernseh-Original natürlich in nichts nachstehen. Dafür



↑ Hoch das Bein! Wie im TV geht es in Nahkämpfen beinhardt zur Sache.

wurden sogar die Schreiberlinge der Serie als Co-Autoren für das Spiel verpflichtet. Um eine äußerst realistische Umsetzung zu garantieren, zog der Hersteller selbst die Kostüm-Designer der Serie zu Rate. Bleibt abzuwarten, ob die Hauptdarstellerin ähnlich adrett anzusehen sein wird wie in der TV-Serie.

Leider können wir Ihnen noch keine Xbox-Screenshots zum Spiel anbieten. Doch selbst die bisher veröffentlichten PS2-Screens sehen verdammt gut aus. Wie uns Acclaim versicherte, wird bei der Xbox-Version dank schönerer Texturen und mehr Polygondetails grafisch noch eine Schippe draufgelegt. (mr)

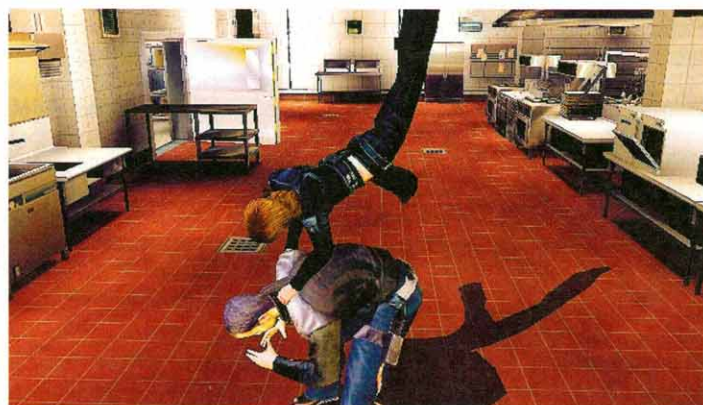


↑ Ob als rassige Blondine oder feurige Rothaarige ...

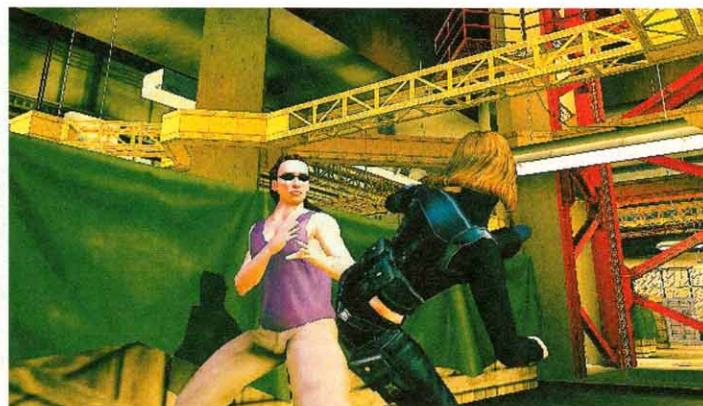
↑ ... Jennifer Garner macht immer eine gute Figur.

SCHÖN, SCHLAU UND TALENTIERT

Hauptdarstellerin Jennifer Garner wurde am 17. April 1972 in Houston im US-Bundesstaat Texas geboren und wuchs in West Virginia auf. Mittlerweile lebt sie mit ihren beiden Hunden und ihrer Katze in der Nähe von Los Angeles. Ihre Ehe mit Schauspielkollege Scott Foley (*Scream 3*) ging bedauerlicherweise in die Brüche, daher findet die Schönheit nun wieder mehr Zeit, sich ihren eher altmodischen Hobbys Kochen, Gartenarbeit und Wandern zu widmen. Unlängst war die 31-Jährige als Elektra Natchios an der Seite von Ben Affleck in *Daredevil* zu bewundern. Zu ihren bisher bekanntesten Film-Auftritten gehören Nebenrollen im Kriegsdrama *Pearl Harbor* und der schrägen Komödie *Ey Mann, wo ist mein Auto?*



↑ Spektakuläre Kampfeskünste sorgen für Abwechslung.



↑ Selbst die PS2-Screens machen schon einiges her.

"Wenn du ein Spiel suchst, dass du mit dem Xbox Live™ Starter-Kit kaufen kannst, guck dir MechAssault doch mal genauer an."



XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR



MECHASSAULT UND XBOX LIVE: DIE DIPLOMATIE IST SOEBEN DEN BACH RUNTER GEGANGEN.

Jetzt übernimmst du die Kontrolle über die riesigen Mechs! Mit Xbox Live forderst du Gegner auf der ganzen Welt heraus und zeigst ihnen, was Überlegenheit bedeutet. Lade dir ein paar schlagkräftige Mechs, coole Power-Waffen und neue Multiplayer-Maps herunter, um deine Fähigkeiten total auszureizen. Denn jetzt wird's richtig stressig!



www.xbox.com/de/mechassault

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

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



THE HULK

Ring frei zur nächsten Runde im lustigen Mutantenstadl!

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: RADICAL
ENTERTAINMENT

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL
INTERACTIVE

TERMIN: 20. JUNI 2003

WEBSITE: HULK.VU-GAMES.COM/DE

MIT DEM GRASGRÜNEN Hulk erblickte im Jahre 1962 einer der bekanntesten Comic-Superhelden aus dem Hause Marvel das Licht der Welt. Seinen bisherigen Höhepunkt wird der Kult um Hulk in diesem Sommer mit der Uraufführung der neuesten Hollywood-Verfilmung von Regisseur Ang Lee erreichen.

Parallel dazu dürfen sich Fans auch auf das Spiel zum Film freuen. *The Hulk* wird allerdings nicht nur die Story des hierzulande am 3. Juli anlaufenden Streifens beinhalten, sondern mit einer Handlung aufwarten, die sogar weit über die des Filmes hinausgeht. Knapp die Hälfte des Spiels wird laut Hersteller völlig eigenständiger Inhalt sein.

In über 22 Levels nehmen es der geplagte Wissenschaftler Bruce Banner und sein cholerisches Alter Ego mit zahlreichen Bösewichten auf. Den Spieler erwarten dabei zwei verschiedene Arten des Gameplays. Ungefähr 80 Prozent des Spiels absolvieren Sie als zerstörungswütiger Riese und haben es dabei mit einer Vielzahl von Feinden zu tun. Die restlichen Levels bestreiten Sie als Bruce Banner. Dabei handelt es sich um



↑ Welch ungleiches Duell, der arme Panzer wird den Kürzeren ziehen.

Stealth-Missionen, in denen Sie in Sam-Fisher-Manier möglichst unauffällig vorgehen müssen.

Als grüner Fleischberg müssen Sie sich gegen das Militär, andere Mutanten und Roboter behaupten. Selbst Duelle mit Fahrzeugen wie Helikoptern und Panzern gilt es zu bestehen. Um in den Auseinandersetzungen nicht den Kürzeren zu ziehen, stehen dem Hünen über 20 verschiedene Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung. Neben diversen Griffen,

Würfen und Combos hat er auch einige spektakuläre Spezial-Attacken drauf. Da sich Hulk permanent mit extrem vielen Widersachern herum-schlagen muss, hat er diese Aktionen auch bitter nötig.

In der englischen Version leiht der Hauptdarsteller aus dem Film, Eric Bana, dem virtuellen Protagonisten die Stimme, für die deutsche Fassung sollen die Synchronsprecher der hiesigen Kino-Version verpflichtet werden. (mr)

EINE GRÜNE ABRISSEBIRNE MIT ARMEN UND BEINEN

Wo Sie als Hulk hinschlagen, wächst kein Gras mehr. Einige Areale sind dem Film entnommen, andere wiederum wurden exklusiv für das Spiel entworfen. Die unbändige Kraft des Hauptdarstellers hinterlässt natürlich auch ihre Spuren in den fast vollständig zerstörbaren und interaktiven Umgebungen. Sie dürfen diese sogar fortwährend mit in den Spielverlauf einbeziehen. So muss Hulk schwere Stahltore aufbrechen, Säulen zum Einsturz bringen oder einfach nur Gegner durch schweres Mauerwerk schleudern. Sogar Autos kann der Riese problemlos hochheben und als gigantisches Schlaginstrument zweckentfremden.



↑ Wo Hulk auftaucht ...



↑ ... herrscht Chaos pur.



↑ Der Schein trügt nicht, The Hulk kommt in allerfeinstem Cel-Shading-Look daher.



↑ Als Bruce Banner schleichen Sie zumeist und dürfen nicht entdeckt werden.



JURASSIC PARK™

OPERATION GENESIS



„Dass ich sowas noch erleben darf – endlich gibt's eine anspruchsvolle Alternative zum Freizeit-Klassiker ‚Theme Park World‘.“
Maniac 4/2003 – 82 %

„Liebvoll präsentiertes Aufbauspiel rund um einen Vergnügungspark.“
Gamepro 4/2003 – 82 %

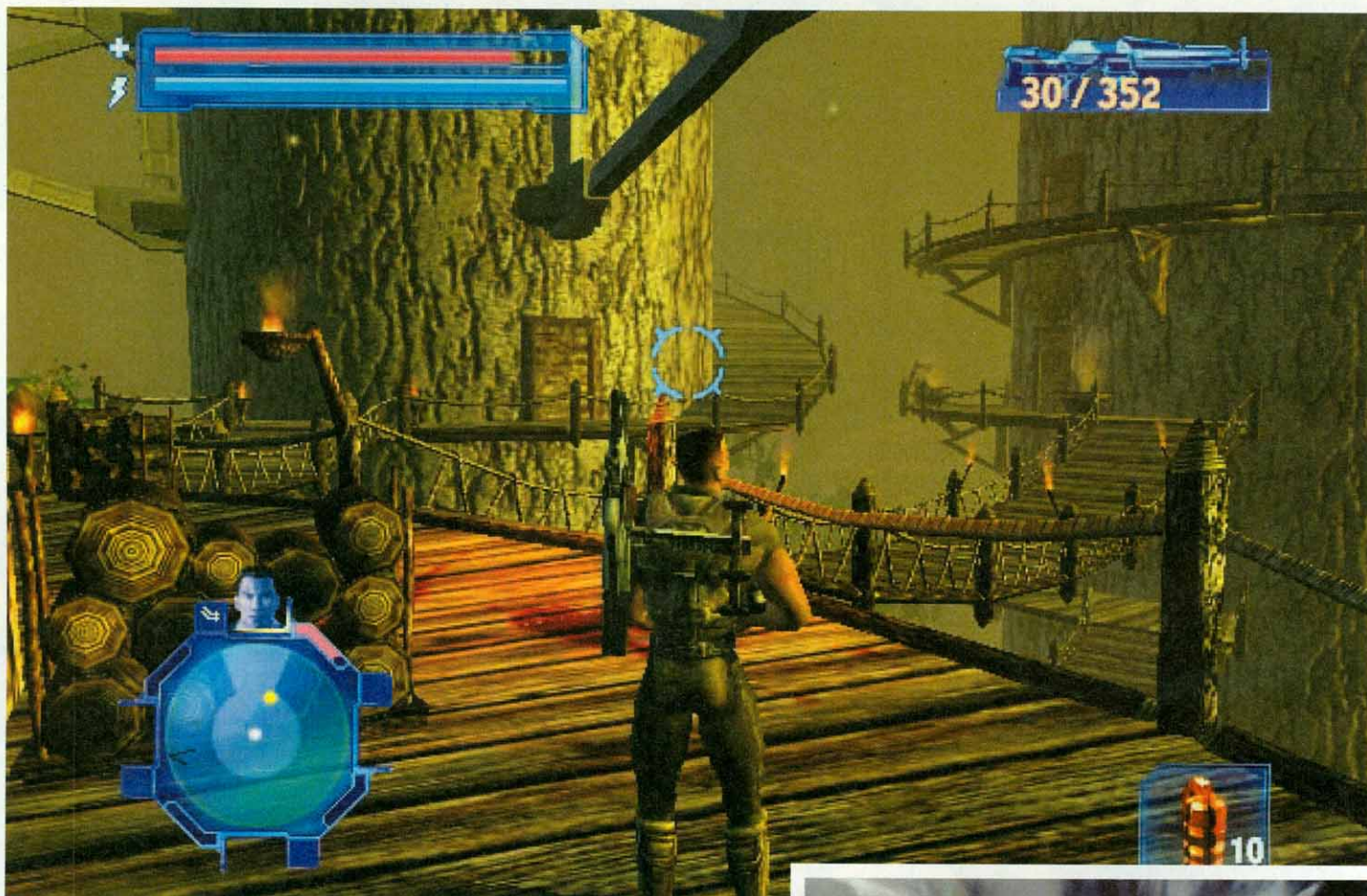
SCHON MAL GEDACHT : „DAS KANN ICH ABER BESSER“ ? JETZT HABEN SIE DIE GELEGENHEIT DAZU!

- Die intuitive Benutzeroberfläche erlaubt es Ihnen, schnell und übersichtlich den Park Ihrer Träume zu erbauen.
- Zwei unterschiedliche Spielmodi kombinieren Aufbaustrategie mit Actionelementen und sorgen für kurzweiligen Spielspaß.
- Finanzieren Sie Ausgrabungen, erbauen Sie Veterinär-Stationen und kontrollieren Sie die Aufzucht von über 25 Dinosaurier-Arten.
- Genießen Sie Ihren Park aus den unterschiedlichsten Perspektiven:
Fahren Sie mit dem Jeep, fliegen Sie mit dem Ranger-Helikopter und besuchen Sie die Attraktionen



AUFBAUEN. MANAGEN. ERFORSCHEN

www.universalinteractive.de



↑ Die Bäume auf diesem Planeten sind wahrhaft gigantisch und bilden eine eigene Stadt.

Nomen est omen: Microsofts neuer Action-Titel bringt Ihnen „brutale Gewalt“.

BRUTE FORCE



↑ Brutus' Spezialattacke: Er sieht alles wie durch ein Wärmesichtgerät.



VON: JANA MAHNKE

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: TAKTIK-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

SPIELER: 1-4, 1-8 SYSTEM LINK, XBOX LIVE

TERMIN: JULI 2003

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/BRUTEFORCE



BWOHL ES SCHON ein reichhaltiges Sortiment an Action-Spielen für die Xbox gibt, werden die Entwickler nicht müde, immer neue Titel dieses Genres auf den Markt zu bringen. Mit *Brute Force* kreierte Microsoft nun wieder einen Titel, der sich vom derzeit üblichen Gameplay ein wenig unterscheidet. Waren

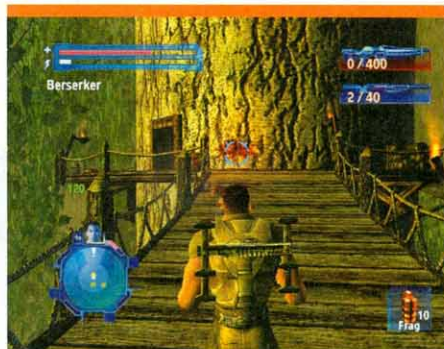
in letzter Zeit Geheimagenten-Stories und das entsprechende heimliche Ausspionieren der Gegner besonders in Mode, so konnten wir beim Spielen der uns vorliegenden Preview-Version bereits feststellen, dass *Brute Force* auf eine wesentlich härtere Spielweise ausgelegt ist.

Schon im Intro wird deutlich, dass die Story nicht unbedingt für sanfte Gemüter geeignet ist: Sie beobachten den grauenvollen Tod eines Kämpfers, welcher anschließend allerdings auf einem Raumschiff durch Klontechnologie wiederhergestellt wird. In unserer Version durften wir nun die Rolle dieses Klon übernehmen und in einem Trainingslevel die ersten Schritte machen. Gesteuert wird der Charakter im *Mechassault*-Stil, was durch die gelungene Knopfbelegung auch für Anfänger leicht zu erlernen ist. Haben Sie die Trainingseinheit erst einmal hinter sich, beginnt das eigentliche Spiel. Als

Mitglied der 23. Einheit des Militärs erhielten wir in der Vorabversion den Auftrag, auf einem fremden Planeten ein anderes Mitglied unserer Elitetruppe zu befreien. Sobald dieser Auftrag erledigt ist, schließt sich dieser Charakter dem Team an. An dieser Stelle kommt nun das Besondere des Spiels zutage: Es steht Ihnen nämlich frei, zwischen den Teammitgliedern je nach Bedarf hin- und herzuschalten. Für jede Situation steht Ihnen damit ein passender Spezialist zur Verfügung: Ein Scout sondiert zunächst die Gegend, der Scharfschütze schaltet die ersten Feinde aus, bevor diese Sie überhaupt entdeckt haben, und mit einem reptilähnlichen Außerirdischen und einem schlachterfahrenen Angriffsexperten haben Sie zwei starke Kandidaten für den Kampf in der ersten Reihe. Es scheint aber einige Levels zu dauern, bis Sie alle Charaktere beisammen haben. »

NÖTIGE WECHSEL Schalten Sie während des Spiels zwischen den Charakteren um.

 DIE NUTZUNG der verschiedenen Charaktere ist der Schlüssel zum erfolgreichen Vorwärtsgang in *Brute Force*. Am interessantesten sind die Spezialfähigkeiten der einzelnen Charaktere, welche wir für die ersten drei Charaktere auf den Bildern schon einmal eingefangen haben.



↑ Wechselt Tex in den Berserker-Modus, schießt er mit beiden Waffen gleichzeitig, was ihm eine besonders hohe Durchschlagskraft beschert.



↑ Brutus ist durch seinen Froschgang besonders schnell und wendig. Mit seiner Vengar-Fähigkeit kann er auch im dichten Nebel die Feinde sehen.



↑ Hawk ist ebenso sexy wie gefährlich. Mithilfe ihres Tarnanzuges schleicht sie sich unbemerkt an die Gegner an und erledigt sie mit einer Laserklinge.

» Als weiteres Feature besteht die Möglichkeit, dass bis zu drei weitere Personen jederzeit mit in Ihr Spiel einsteigen. Diese übernehmen dann die Steuerung eines der nicht von Ihnen kontrollierten Charaktere, so dass Sie nun gezielt miteinander kooperieren können. Die Darstellung erfolgt im Splitscreen, was die Übersicht durch den verkleinerten Bildschirmausschnitt pro Charakter ein wenig einschränkt.

Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto stärker wird sich Ihr Charakter entwickeln. Eigenschaften, die Sie häufig benutzt haben, er-

fahren dabei eine besondere Steigerung, so dass Sie als Kämpfer mit immer mehr Gegnern auf einmal fertig werden oder aber Ihr Scharfschütze jeden Schuss ins Ziel bringt. Neben dem Co-op-Modus dürfen Sie mit den Charakteren in einem Deathmatch-Modus auch gegeneinander antreten, um sich das Leben gegenseitig zur Hölle zu machen. Die Grafik des Spiels macht in der Vorabversion einen sehr guten Eindruck und läuft bisher mit 30 Frames pro Sekunde recht flüssig. Die Bewegungen der Figuren sehen ebenfalls realistisch aus und auf Ihrem Weg durch die Levels

werden Sie einige schöne Details entdecken. Dank Dolby Digital fühlen Sie sich zudem auch akustisch im Mittelpunkt des Geschehens. Die Hintergrundmusik passt sich dem Kampfgeschehen an, so dass in actionreichen Situationen eine entsprechend hektische Musik zu hören ist. Besonders gelungen ist die Sprachausgabe, welche die Interaktivität des Spiels durch sehr gelungene, situationsbedingte Funksprüche bereichert.

Alles in allem ist *Brute Force* also ein Titel, der Sie mit seiner Kombination aus Action und Taktik in Atem hält. 

BONUS INFO

» **AUSRÜSTUNG**
Ihr taktisches Geschick ist nicht nur bei der Auswahl des für die entsprechende Situation geeigneten Spielcharakters gefragt. Aus einer großen Anzahl von durchschlagskräftigen Waffen müssen Sie jeweils die passende auswählen, da die unterschiedlichen Waffen bei bestimmten Gegnern und Umgebungen besser wirken als bei anderen. Ein paar Ihrer späteren Ausrüstungsgegenstände seien hier vorab schon mal erwähnt: gefährliche Mini-Pistolen und Schall-Kanonen, präzise Scharfschützengewehre, abgefahrene Psychic-Blaster und sogar Tarnanzüge.

» **KOOPERATION**
Im Co-op-Modus darf jeder Spieler zwischen den vier verschiedenen Charakteren auswählen. Der Aus- und Einstieg ins Spiel kann dabei ebenfalls zu jedem beliebigen Zeitpunkt erfolgen. Sehr flexibel!



↑ Wählen Sie den richtigen Experten Ihres Teams aus.



↑ Spielen Sie mit bis zu vier Spielern im Splitscreen.



↑ Andere Planeten, andere Außerirdische!



↑ Diese Außerirdischen wurden das Opfer grausamer Kämpfe.



↑ Windschnittig wie eh und je ...



↑ ... präsentieren sich die Bikes.

HEISSE ÖFEN

In XGRA stehen drei verschiedene Fahrzeug-Modelle zur Verfügung. Diese unterscheiden sich in ihrer Robustheit, im Handling, in der Beschleunigung und in der Maximalgeschwindigkeit. Jeder Fahrzeugtyp stellt damit ganz eigene Anforderungen an das fahrerische Geschick der Spieler. Alle Bikes können im Verlaufe des Spiels zudem vielseitig getunt werden. Über den Modellen „Archangel Avenger“ und „Archon Road Warrior“ thront der Typ „Kyokkou Challenger“, dessen einzige Schwäche seine schwer zu bändigende Höchstgeschwindigkeit ist.



XGRA

Im neuesten Xtreme G-Ableger erwarten uns zahlreiche Neuerungen.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: **ACCLAIM STUDIOS CHELTENHAM**

PUBLISHER: **ACCLAIM ENTERTAINMENT**

TERMIN: **AUGUST 2003**

WEBSITE: **WWW.ACCLAIM.DE**



IM JAHRE 2085 ist die Xtreme Gravity Racing Association (XGRA) für den Rennsport genau das, was die FIA heutzutage für die Formel 1 ist. Sie bestimmt die Regeln und gibt die Marschroute vor. Am altbewährten Grundprinzip der *Extreme G*-Serie wurde in XGRA nichts geändert. Daher heißen Sie auch im neuesten Teil mit futuristischen Motorrädern über halsbrecherische Strecken. Ihre Gegner dürfen Sie weiterhin nicht nur mit gewagten Überholmanövern beharken, sondern können diesen mit ausgefallenen Waffen zusetzen.

Im Gegensatz zu den Vorgängern erwarten die Spieler aber interaktive und zerstörbare Rennstrecken, die das Gameplay noch dynamischer machen sollen. Auf sieben verschiedenen Arealen geht dabei die Post ab. Außerdem sorgen wechselnde Witterungsverhältnisse während der

Rennen für Abwechslung. Darüber hinaus wurde das Waffensystem überarbeitet, das nun einen viel schnelleren Zugriff auf die über 25 Ballermänner verspricht.

Im Mittelpunkt der sechs brandneuen Rennarten steht ein Saison-Modus, in dem sich insgesamt acht Rennställe um den Titel des XGRA-Champions streiten. Bei herausragen-

den Leistungen machen Ihnen andere Teams bessere Vertragsangebote, daher können Sie sich jederzeit einer stärkeren Gruppierung anschließen.

Neue Bikes und Charaktere, acht an der Zahl, runden neben einem verbesserten Crash-System und Schadensmodell die Neuerungen ab. Sogar eine Xbox-Live-Anbindung wird es geben! (mr)



↑ Während der Rennen kann das Wetter umschlagen.



↑ Mit 359 Sachen auf dem Tacho geht es ab in den Tunnel!



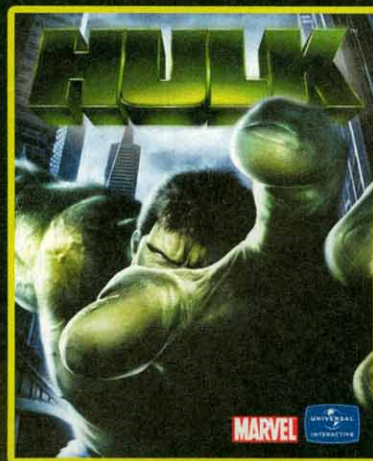
↑ Dieses Streckendesign ist an Komplexität kaum zu toppen.

HULK

ERWECKEN SIE IHRE SUPERKRÄFTE!

Basierend auf dem Blockbuster-Film von Universal Pictures, setzen Dr. Bruce Banner und sein Alter Ego, der unglaubliche Hulk, ihren Kampf gegen den berüchtigten General Ryker fort. Nutzen Sie ihre übermenschlichen Superkräfte, um die bösartigen Pläne des Oberschurken noch zu verhindern - doch verlieren Sie niemals die Kontrolle!

"The Incredible Hulk" ist auch für
Game Boy Advance™ erhältlich.



25 komplett interaktive Level - alles kann demoliert und zerstört werden!



Kämpfen Sie gegen bekannte Erzfeinde sowie eine Vielzahl neuer Kontrahenten.



45 einzigartige Attacken helfen Ihnen, sich die Angreifer vom Leib zu halten.



Als Bruce Banner überwallen Sie Ihre Feinde mit List und Tücke.

PLAY THE GAME - SEE THE MOVIE



PlayStation 2

PC CD-ROM

XBOX

NINTENDO
GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE

STARSKY & HUTCH

Das kultige Detektiv-Duo ist wieder auf Achse. Spannung und Action im 70er-Jahre-Retro-Look.

SPIELE-INFOs

ENTWICKLER: MINDS EYE PRODUCTIONS

PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL

GENRE: ACTION

SPRACHE: DEUTSCH

TERMIN: JUNI

WEBSITE: WWW.STARSKY-AND-HUTCH.COM

AN STARSKY & HUTCH dürfen sich vornehmlich ältere Semester erinnern. Die amerikanische Fernsehserie aus den 70ern war bekannt für coole Sprüche, wilde Autofahrten und Disco-Flair. Die jüngere Generation bekommt jetzt die Gelegenheit, ein Stück Fernsehкульт nachträglich miterleben, denn Vivendi Universal arbeitet derzeit an einem Videospiel mit dem schrägen Cop-Duo. Wir haben die Vorab-Version des im Juni erscheinenden Titels angespielt und waren angenehm überrascht.

Als Starsky und Hutch kämpfen Sie im hippen rot-weißen Ford Torino in 18 Episoden gegen die bösen Buben von Bay City. Der Handlungs-ort der Fernsehserie, Bay City, wurde dabei originalgetreu nachgebaut, was 40 Quadratkilometer frei befahrbare Stadtgebiet für hitzige Verfolgungsjagden ergibt. Das Ungewöhnliche

dabei: Den Story-Modus können Sie auch zu zweit spielen. Einer übernimmt die Rolle des Fahrers, der andere die des Schützen. Daraus ergibt sich eine für die Xbox bisher einzigartige Kombination: die gleichzeitige Verwendung von Controller beziehungsweise Lenkrad und Lightgun. Natürlich können Sie den Story-Modus auch alleine spielen.

Das Ziel der einzelnen Missionen besteht darin, durch Schießen und Rammen flüchtende Gesetzesbrecher zur Strecke zu bringen. Während der heißen Verfolgungsjagden müssen Sie aber nicht nur darauf achten, dass Ihnen die Kriminellen nicht durch die Lappen gehen. Von entscheidender Bedeutung ist ebenfalls die Punkteanzeige. Stocken Sie nämlich nicht ständig Ihr Konto mit waghalsigen Stunts, Treff- und Fahrsicherheit auf, sinkt die Anzeige stetig gegen null, was für Sie das „Game Over“ bedeutet. Umgekehrt gibt es Abzüge für Crashes und das Überfahren oder Erschießen unbeteiligter Fußgänger.

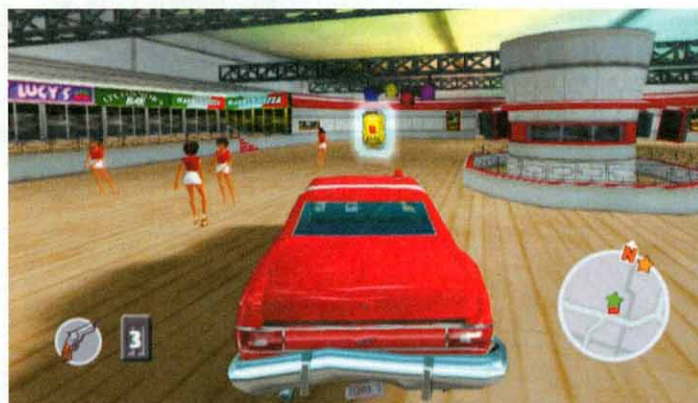
Die Vorab-Version hatte noch teilweise mit heftigen Slowdowns zu kämpfen. Sollten die Entwickler das in den Griff bekommen, steht uns mit *Starsky & Hutch* ein tolles Spielerlebnis nach der Art „Driver meets Stuntman“ ins Haus. (jw)



↑ Noch ein paar Treffer und der flüchtende Gangster ist geliefert.



↑ Für waghalsige Stunts bekommen Sie jede Menge Punkte.



↑ Vier Räder hat er ja auch. Allerdings gehört der Ford nicht auf die Rollschuhbahn.



Die Vorlage

1978 gingen die beiden Cops Starsky (Paul M. Glaser) und Hutchinson (David Soul) zum ersten Mal in Deutschland auf Sendung. Bei ihren Fällen haben es die beiden unkonventionellen Gesetzeshüter in der rauesten Gegend L.A.s mit allerlei großen und kleinen Kriminellen zu tun. Markenzeichen der Serie war neben den coolen Sprüchen auch der fahrbare Untersatz, ein roter 1974er Ford Torino mit auffallenden weißen Seitenstreifen.



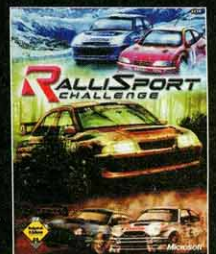
↑ Die Story wird im Comic-Design erzählt.



PUNKTEN, WO'S NUR GEHT.

Behältst du die Nerven hinterm Lenkrad? Schnee, Regen, Matsch und Wüste lassen dich schnell herausfinden, aus welchem Holz du geschnitzt bist. Die über 45 halsbrecherischen Routen in einem der 29 frisierten Rallyewagen prüfen dich auf Herz und Nieren. Schaffst du es auch auf Glatteis? Handbremsen kurz vor der Klippe? Gib dir Mühe. RalliSport Challenge. Der Unterschied zwischen harten Männern und kleinen Jungs.

www.xbox.com/de/rallisport **PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.**



© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. © 2002 Digital Illusions CE. Die Marken "Quattro" werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der AUDI AG genutzt. Die Mitsubishi- und Lancer Evolution-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Merci à RENAULT pour son aimable collaboration. Saab-, 9-3-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Saab-Marken und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Toyota- und Corolla-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Toyota Motor Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Volkswagen-Marken, Gestaltungspatente und Urheberrechte werden mit Einverständnis des Eigentümers genutzt. Die Castrol-Namensgestaltung, das Logo und Castrol Toyota Corolla Livery sind Marken von Castrol Limited und werden unter einer Lizenz genutzt.

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 LINE



POSITIV

HIER FINDEN SIE DIE HERAUSGEGANGSTEN UND AUFREGENDSTEN 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

Der Status als Leitender Redakteur hat doch etwas für sich. Während der Rest der Redaktion in Fürth in die Tasten haut, hat Jean sich für ein paar Tage in die USA abgesetzt, um der E3 einen Besuch abzustatten.

AKTUELLE TOP 3:
// VERPASSTE KINOFILME
I. MATRIX RELOADED
II. X-MEN 2
III. DIE WUTPROBE

SPIELT DERZEIT:
YAGER



JANINA WINTERMAYR (21)
// VOLONTÄRIN

Feierte Anfang Mai ihren 21. Geburtstag im heimatischen Garten mit Freunden, Sekt und Grillwürstchen. Seitdem wird jedes Wochenende bei schönem Wetter der Grill ausgepackt.

AKTUELLE TOP 3:
// GRILLSAUCEN
I. GOURMET BARBECUE
II. INDIAN CURRY DREAM
III. TEXICANA SALSA

SPIELT DERZEIT:
RED FACTION II



MANFRED REICHL (28)
// VOLONTÄR

Fiebert dem 31. Mai entgegen. Zusammen mit seiner Tippgemeinschaft „la bestia negra“ drückt er im Rahmen der Saisonabschlussfeier dem FC Bayern im Finale des DFB-Pokals die Daumen. Prost!

AKTUELLE TOP 3:
// BAYERN-SPIELER
I. GIOVANE ELBER
II. ZE ROBERTO
III. BIXENTE LIZARAZU

SPIELT DERZEIT:
PROJECT ZERO



JANA MAHNKE (24)
// FREIE MITARBEITERIN

Sehnt schon jetzt den 17. Juli und damit das Ende ihrer Examensarbeit herbei. Im Leben muss es doch auch noch was anderes geben als nur Arbeit! Bis dahin wird weiter fleißig in die Tasten gehauen!

AKTUELLE TOP 3:
// STRESSABBAU
I. INLINESKATEN
II. GARTENARBEIT
III. PARTYS

SPIELT DERZEIT:
BRUTE FORCE



LARS KROMAT (29+1)
// LAYOUT

Lars ist nun im Kreise der „Thirty-somethings“ aufgenommen worden und überlegt derzeit, wo er denn nun seine Zeit als Frührentner verbringen soll. Wohnwagenpark in Florida steht derzeit zur Auswahl ...

AKTUELLE TOP 3:
// TV-SENDUNGEN
I. HEUTE JOURNAL
II. SCHMIDT-SHOW
III. FRIENDS

HÖRT DERZEIT:
TOMTE (WWW.TOMTE.DE)



BRITTA RASP (24)
// LAYOUT

Britta musste feststellen, dass die schwierigste Aufgabe an ihrem neuen Arbeitsplatz die ist, diesen Kasten mit grammatikalisch richtigem Satzbau und ohne Rechtschreibfehler zu füllen.

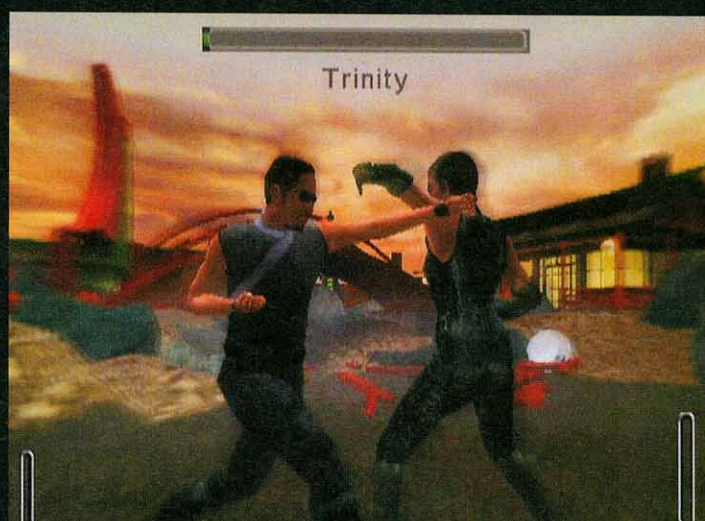
AKTUELLE TOP 3:
// SPORTARTEN
I. JOGGEN
II. RADFAHREN
III. SCHWIMMEN

SPIELT DERZEIT:
PROJECT ZERO



BURNOUT 2
Kann die PS2-Umsetzung den Thron für das beste Autorennspiel erobern?

064



ENTER THE MATRIX
Waren die Vorschusslorbeeren verdient? Oder ist die Matrix ein Rohrkrepiere?

052



WAKEBOARDING UNLEASHED
Ein Boot, ein Brett, ein Mann.

056



RED FACTION II
Bitte nachladen! Die Revolution geht nun auch auf der Xbox weiter.

060



PROJECT ZERO
Nach Silent Hill und Das Ding darf man sich nun weiter gruseln.

068

WEITERE TESTS

F1 CAREER CHALLENGE

Die Formel-1-Saison läuft auf vollen Touren und was liegt da näher, als dem gesamten Rennsport-Zirkus eine Simulation zu spendieren.

072

DAKAR 2

Mit einem Affenzahn geht es durch die Wüste. Acclaim beschert uns eine Simulation um die härteste Rallye der Welt.

074




Kann das Action-Spiel zum Kinokracher des Jahres dem Hype gerecht werden?

ENTER THE MATRIX

KURZ & KNAPP

KAMPFBASIERTER
Action-Adventure-
Titel, der die
Handlung des
zweiten Kinofilms
Matrix: Reloaded
ergänzen soll.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: ATARI

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: ENGLISCH; TEXT: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTLICH

WEBSITE: WWW.ENTERTHEMATRIXTHEGAME.DE

Wenn ein Spiel bereits in den Läden steht, bevor es von einem Magazin getestet wurde, ist normalerweise Vorsicht geboten. Bei *Enter the Matrix* steckt jedoch ein anderer Grund als die Angst der Hersteller vor möglicher Kritik am Produkt dahinter: die knallharte Auflage von Warner an Publisher und Entwickler, ja nichts von der Story vor der Kinopremiere durchsickern zu lassen. Doch die Zeit des Wartens ist nun vorbei. Seit dem 15. Mai ist *Enter the Matrix* erhältlich und wir können endlich die Katze aus dem Sack lassen. Wer sich allerdings nicht zu viel Spannung verderben will, sollte den nächsten Ab-

schnitt, am besten überspringen. Die Story des Spiels läuft nämlich parallel zu der des zweiten Kinofilms *Matrix: Reloaded*. Aufgrund des ausgeklügelten Konzepts der *Matrix*-Macher Larry und Andy Wachowski, kommen Sie also fast nicht umhin, Film wie Spiel zu konsumieren, um den vollen Durchblick zu haben.

Die Handlung des Spiels setzt dort an, wo die Story des neun Minuten langen *Animatrix*-Kurzfilms *Der letzte Flug der Osiris* endete. Die Besatzung der *Osiris* hat ein Päckchen in der Matrix hinterlassen, welches von entscheidender Bedeutung für das Überleben der letzten menschlichen Zufluchtsstätte Zion ist. Die Information in dem Paket besagt, dass die Maschinen binnen weniger Stunden Zion erreichen werden. Von nun an richten sich alle Bemühungen der Widerstandsbewegung darauf, die Stadt vor dem drohenden Untergang zu beschützen.

Wie schon in den letzten Ausgaben mehrfach berichtet, entscheiden Sie sich zu Beginn für einen der beiden Hauptakteure: Niobe, die Pilotin des Raumschiffes Logos, oder den Waffenexperten Ghost. Jeder der Charaktere verfügt über andere Fähigkeiten, weshalb sich auch der Missionsablauf der beiden Figuren unterscheidet. Als Niobe sitzen Sie beispielsweise hin-

AKROBATIK >>>

Gehen Sie doch einfach mal die Wände hoch.

BESONDERS STYLISCH sehen die Martial-Arts Kämpfe im Bullet-Time-Modus aus. Unter Zeitlupe lassen sich selbst extreme akrobatische Bewegungsabläufe durchführen.



1 Während Sie ein Rad schlagen, können Sie gleichzeitig Kugeln ausweichen, sowie das Feuer erwidern.



2 Im Fokus-Modus sind selbst Sprünge über mehrere Meter eine Leichtigkeit. Der Anlauf und die Richtung muss stimmen.



3 Auch die Schwerkraft ist nun kein Hindernis mehr. Ohne Probleme können Sie mehrere Meter an Wänden entlanglaufen.



4 Selbst wenn Sie im Sprung nach vorne oder hinten Kugeln ausweichen, können Sie gleichzeitig noch mit der Waffe feuern.

>>> ter dem Steuer eines Fahrzeugs, während Ghost-Spieler den Ballerpart übernehmen. Besonders prickelnd sind diese Szenen aufgrund einer ungenauen Steuerung und schnöder Grafik jedoch nicht. Im Mittelpunkt stehen bei Enter the Matrix allerdings ohnehin nicht die Fahrsequenzen, sondern die Kämpfe. Meist bietet es sich an, zuerst mit Schusswaffen aus der Distanz das Gesindel zu dezimieren, um danach den kläglichen Rest im Nahkampf mit Schlägen, Tritten und Würfeln

ENTER THE MATRIX

TEST



↑ Niobe - Die Vampirjägerin. In einem Abschnitt müssen Sie wie Buffy einen Untoten pfehlen.



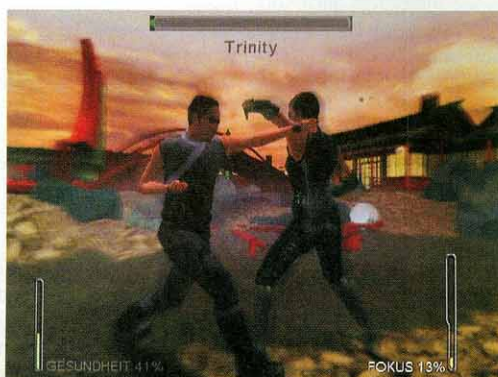
↑ Die Bullet-Time wird mittels Verwischeffekten dargestellt.



↑ Die Filmsequenzen ergänzen die Handlung des Films.



↑ Ghost hängt fest. Einer der vielen Clippingfehler.



↑ Als Ghost dürfen Sie sogar gegen Trinity kämpfen.

„Besonders effekt- und wirkungsvoll sind die Nahkämpfe mit aktivierter „Fokus“-Funktion.“

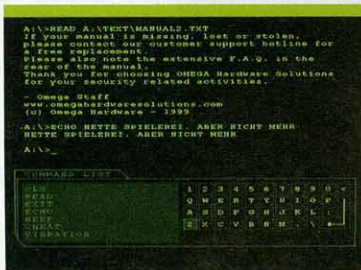
endgültig den Garaus zu machen. Dabei schaltet die Vogelperspektive automatisch auf eine seitliche Ansicht um, was jedoch nicht immer günstig ist. Des Öfteren stehen Sie oder die Gegner knapp außerhalb des Kamerawinkels. Besonders effekt- und wirkungsvoll sind die Nahkämpfe mit aktiviertem "Fokus". Dieser Modus erlaubt es dem Spieler, Bewegungsabläufe in Slow-Motion durchzuführen und damit Kugeln auszuweichen, höher und weiter zu springen, genauer zu zielen sowie

mehrere Gegner gleichzeitig anzugreifen. Der Fokus ist jedoch zeitlich begrenzt und muss sich vor erneuter Anwendung wieder aufladen.

Allgemein kann man sagen, dass dem Shiny Entwicklerteam die Umsetzung des Kampfsystems hervorragend gelungen ist. Einerseits hat man es dem Spieler nämlich so einfach gemacht, dass selbst unerfahrene Zocker auf der Schwierigkeitsstufe Leicht mit stupidem Button-Smashing Erfolgserlebnisse feiern können, >>>

HACKEN >>> Steigen Sie in den Kaninchenbau

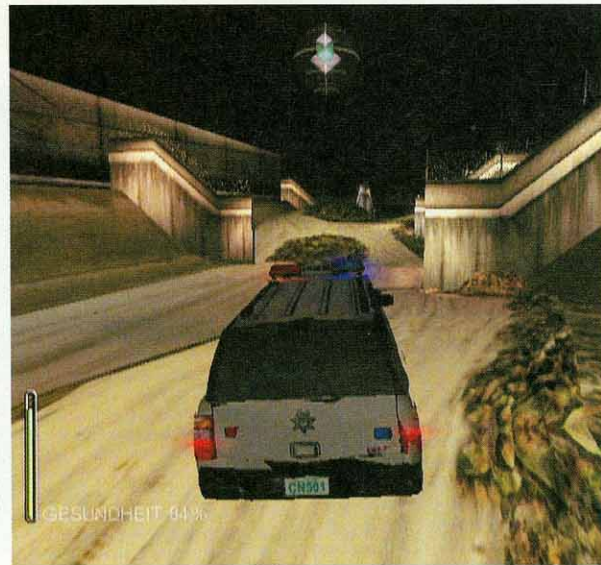
NEBEN DEM HAUPTSPIEL gibt es noch ein kleines Bonusfeature: Das Hacken. Mit dem an DOS-Zeiten angelehnten System können Sie Extras, Cheats, Websites und vieles mehr freischalten. Das Handbuch ist Ihnen bei der Bedienung aber keine Hilfe. Sie müssen alles selber herausfinden.



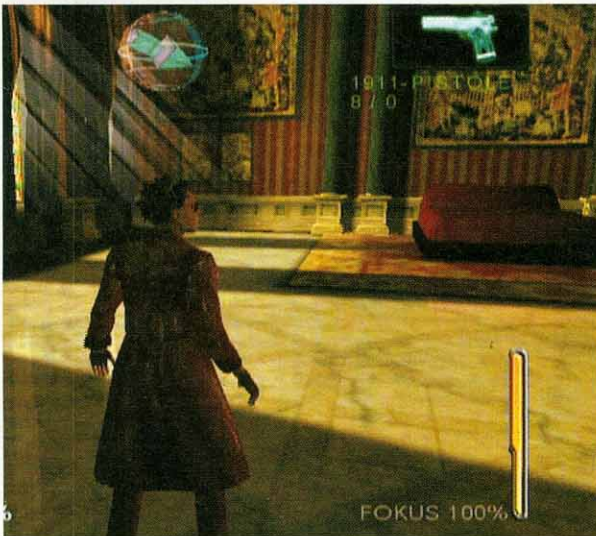
↑ Während Sie sich immer weiter durch das System hacken, stoßen Sie auf unterschiedliche Informationen wie beispielsweise Websiteangaben.



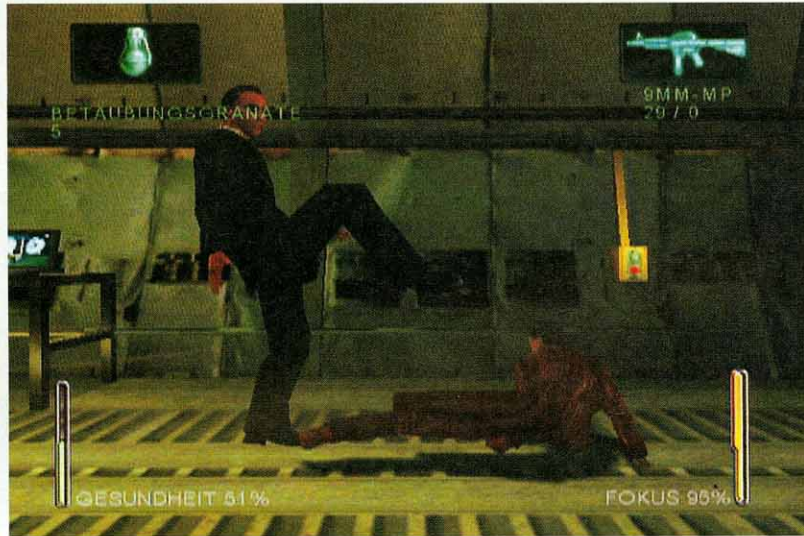
↑ Kleine Spielerei: Bringen Sie den Controller unterschiedlich stark zum Vibrieren oder lassen Sie eine bestimmte Zahlenfolge in Töne umwandeln.



↑ Hässlich und schwer: Die Fahrsequenz als Ghost.



↑ Grafisch gehört der Abschnitt im Schloss noch zu den Highlights.



↑ Gegen den Agenten haben Sie im Kampf keine direkte Chance. Flüchten Sie besser.

>>> die zudem auch noch cool aussehen. Andererseits erfordern die Kämpfe auf höheren Schwierigkeitsgraden die exakte Kontrolle über das Kampfsystem, was wiederum dem erfahrenen Action-Spieler die nötige Herausforderung bietet.

Weniger herausfordernd als frustrierend sind teilweise die Bosskämpfe, die Sie in unregelmäßigen Abständen bestreiten müssen. erinnert sich noch jemand an den Tyrant-Kampf im Flugzeug bei dem kürzlich indizierten *Resident Evil*-Titel? Oder an den Fight mit dem Kampfjet bei *Metal Gear Solid 2*? So ähnlich dürfen Sie

sich zwei Bosskämpfe bei Matrix vorstellen. In dem einen Fall müssen Sie einen Agenten aus einem Flugzeug katapultieren, das andere Mal gegen einen Hubschrauber kämpfen. Nicht wenige Bosskämpfe sind wie diese unfair schwer, zumal sich die Energieleiste hier nicht wieder auflädt.

Einen stetig abnehmenden Gesundheitsbalken werden Sie auch während der Fahrsequenzen vorfinden, was jedoch keine großes Problem darstellt. Viel schwerer wiegen die technischen Unzulänglichkeiten der Fahrsequenzen. Gegen die knauserige Hintergrundoptik und missratene Dar-

stellung der fahrbaren Untersätze wirken selbst manche Innenbereiche lebhaft animiert. Auch die Steuerung kann zu keinem Zeitpunkt wirklich überzeugen. Gleiches gilt für die Motorengeräusche. Technisch besonders peinlich wird es gegen Ende des Spiels, wenn Sie mit Niobe im Raumschiff Logos durch das verlassene Tunnelsystem fliegen. In den langweilig texturierten Gängen kann es im Eifer des Gefechts öfters vorkommen, dass Sie unkontrolliert von Wand zu Wand schleudern und die Übersicht verlieren.

>>> BONUS INFO

TIPPS
Zu Beginn wird Ihnen jede neue Aktionsmöglichkeit erklärt. Drücken Sie Pause um sich die Tipps, die während des Spiels eingeblendet werden, in Ruhe anzusehen.

EGOANSICHT
In der Ego-Perspektive können Sie sich nicht bewegen, nur die Kamera frei drehen. Diese Ansicht eignet sich besonders im Einsatz mit dem Scharfschützengewehr.

AGENTENKAMPF
Den gefürchteten Agenten laufen Sie zwar des öfteren über den Weg, um gegen Sie zu kämpfen sind Sie jedoch nicht stark genug. Es bleibt also nur Flucht. Agent Smith ist ein besonders hartnäckiger Gegner, da er sich vervielfältigt.



↑ Der ungünstige Kamerawinkel hat den Gegner nicht im Bild.



↑ Mit aktiviertem Fokus können Sie mehrere Gegner verdreschen.

BONUS INFO

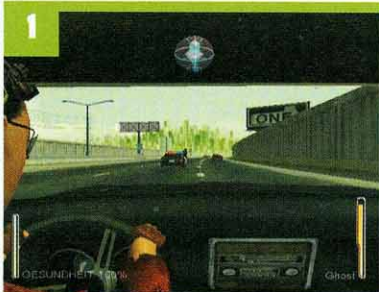
KURZES VERGNÜGEN
Keine Rätsel, viel Action. Ein Grund, warum Enter the Matrix zu einem eher kurzweiligen Vergnügen wird. Geübte Action-Spieler werden Enter the Matrix bereits in 5-7 Stunden durchgezockt haben.

SCHWIERIGES UNTERFANGEN
Insgesamt gibt es drei Schwierigkeitsgrade: leicht, schwer, normal. Der Unterschied besteht neben aggressiveren Gegnern und langsamerer Regeneration vor allem darin, dass auf leicht das gesamte Spiel über der Richtungspfeil angezeigt wird. Bei den anderen Schwierigkeitsgraden erscheint der Pfeil nur in bestimmten Bereichen/Situationen.

GEISTERFAHRER
Niobe ist zwar die Pilotin des Teams, bei einer Gelegenheit muss sich aber auch Ghost ans Steuer setzen. Das der Herr nicht Autofahren kann, lässt sich wohl durch die extrem träge Steuerung vermitteln. Wir sind mit Ghost jedenfalls lieber zu Fuß unterwegs.

KLEINE UNTERSCHIEDE >>> Gleiches Spiel - andere Ansicht.

 DIE CHARAKTERE Niobe und Ghost über verschiedene Fähigkeiten, die auch den Missionsablauf beeinflussen. Ersichtlich wird dies vor allem bei den Autofahrten, denn nur einer der Figuren verfügt offensichtlich über einen Führerschein.



1 NIOBE: Die fähige Pilotin kann so ziemlich alles steuern, was vier Räder und/oder einen Antrieb hat. Mit ihr lenken Sie die unterschiedlichen Vehikel wahlweise aus der Cockpit- oder Vogel-Perspektive.



2 GHOST: Sein Spezialgebiet sind Waffen und nicht das Lenken eines Fahrzeuges. Er lehnt sich deshalb bei den Fahrten waghalsig aus dem Seitenfenster und nimmt die Verfolger unter Beschuss.



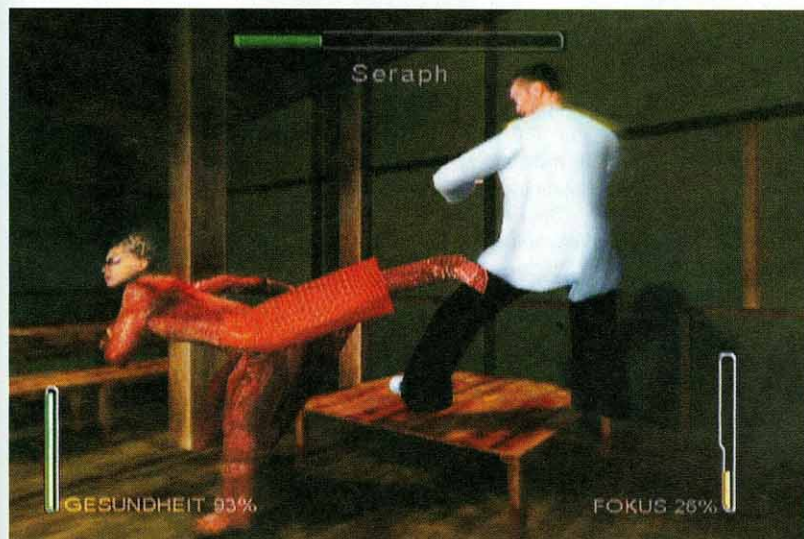
3 ÜBERBLICK: Niobe steuert das Auto mit riskanten Fahrmanövern durch den Verkehr, während Ghost aus dem Fenster gelehnt versucht, die nachfolgenden Polizeiautos ins Visier zu nehmen.

„Optisch gehören die Fahrscenen zu den schlechtesten im Spiel.“

>>> Die Hintergrundgrafik macht deutlich klar, unter welchem Termindruck die Entwickler gestanden haben müssen, *Enter the Matrix* pünktlich zum Kinostart von *Matrix: Reloaded* in den USA auf den Markt zu bringen. Clippingfehler, leichte Ruckler, sterile Farbgebung sowie sich wiederholende Umgebungen sprechen nicht gerade für eine technisch saubere Ausarbeitung des Titels. Bei den Charakter-

modellen haben sich die Entwickler im Gegensatz zur restlichen Grafik dagegen mächtig ins Zeug gelegt. Die Figuren sind allesamt hübsch modelliert sowie animiert und mit schicken Effekten wie beispielsweise Spiegelungen auf Niobes Lack-Mantel ausgestattet. Da schmerzt es jedoch umso mehr, wenn die anständig dargestellte Figur vor einer matschig texturierten Wand steht.

Was die Inszenierung der Zwischensequenzen mit den Akteuren anbelangt, ist *Enter the Matrix* wenigstens über jeden Zweifel erhaben. Für das Spiel wurde knapp eine Stunde Material mit den Originalschauspielern gedreht. Leider sind die Filmszenen komplett in Englisch gehalten und nur deutsch untertitelt. Hier hat es zeitlich wohl auch nicht mehr für eine ordentliche Synchronisation gereicht. Schade, denn mit etwas mehr Zeit hätten die Entwickler von Shiny aus der Thematik sicher ein ordentliches Spiel entwickeln können. So reicht es eben nur zu einem "nett". 



↑ Seraph bekommt in einem Kräftemessen Niobes harten Tritt zu spüren.



↑ Millimeterarbeit: zerschießen Sie den Reifen.



↑ Der Flug durch die Tunnel wird zum Horror.



JANINA MEINT:

47 Millionen Dollar Entwicklungskosten und was ist dabei herausgekommen? Ein technisch mauer aber spielerisch unterhaltsamer Actiontitel. Es ist wirklich schade, wie viel Potenzial bei Enter the Matrix verschenkt wird. Es fehlt optisch und akustisch an allen Ecken und Enden. Andererseits sind vor allem die Kämpfe, insbesondere im Bullet-Time-Modus, gelungen. Film-Fans dürften an den furios inszenierten Kämpfen und exklusivem Filmmaterial ihre Freude haben.

GRAFIK
63%

SOUND
76%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- + GELUNGENES, EFFEKTREICHES KAMPFSYSTEM
- + EXKLUSIVES EINSTÜNDIGES FILMMATERIAL
- + DETAILIERTE CHARAKTERE



NEGATIV

- ZU WENIG ABWECHSLUNG IN DEN RELATIV LANGEN LEVELS
- STERILE GRAFIK VOR ALLEM BEI FAHR- UND FLUGSZENEN
- UNGENAUE KAMERAUFÜHRUNG
- WECHSELNDER SCHWIERIGKEITSGRAD
- LANGE LADEZEITEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

73%



↑ In Kurven verliert das Seil an Spannung.



↑ In Venedig geht es unter Brücken hindurch.



↑ „Die Bugwelle! Die Bugwelle! Schau dir diese Bugwelle an!“, schallte es häufiger durch unser Testlabor.

Wasserskifahren ist endgültig out – Wakeboarding ist angesagt!

WAKEBOARDING UNLEASHED

BONUS INFO

» FEATURING SHAUN MURRAY
Zunächst sollte das Spiel unter dem Titel *Shaun Murray's Pro Wakeboarding* veröffentlicht werden. Da die Zocker-Gemeinden im Vorfeld mit diesem Titel allerdings nur wenig anfangen konnten, entschied sich Activision O2 für die Namensänderung und verpasste dem Spiel den Zusatz *featuring Shaun Murray*.

» SPITZNAME
Seit sechs Jahren tourt Shaun Murray nun schon als professioneller Wakeboarder. Zweimal heimste er den Titel des Weltmeisters ein. Sein eleganter Fahrstil brachte ihm den Spitznamen „House of Style“ ein. In seiner Branche gilt er als perfekter Botschafter für den Wakeboarding-Sport.

» OHNE STRESS
Neben dem Karriere-Modus können Sie sich in einer Runde Free Ride ohne jeglichen Stress auf den freigeschalteten Kursen vergnügen. Im Modus Free Drive dürfen Sie sich sogar selbst hinter das Steuer Ihres Sportbootes klemmen und die Wasserlandschaften unsicher machen.

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs
PUBLISHER: ACTIVISION O2
GENRE: SPORT
SPRACHE: ENGLISCH
USK-FREIGABE: OHNE BESCHRÄNKUNG
SPIELER: 1-2
TERMIN: 5. JUNI
WEBSITE:
WWW.WAKEBOARDINGUNLEASHED.COM



↑ Vorsicht, Palme im Weg!

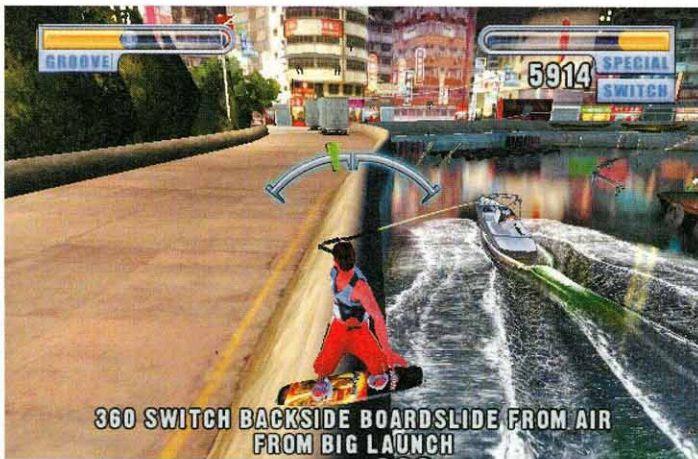
KURZ & KNAPP

AUF EINEM BRETT stehend, lassen Sie sich hinter einem Boot herziehen und zeigen dabei jede Menge Tricks.

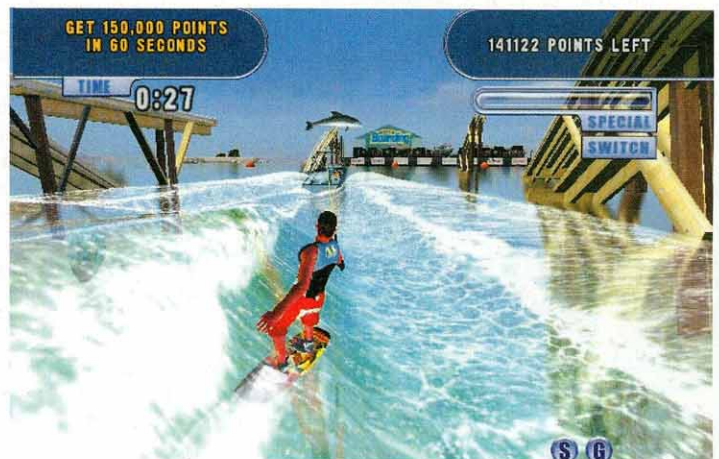
Um sich heutzutage vom Einheitsbrei der zahlreichen Trendsport-Titel abzuheben, bedarf es einer Portion Abwechslung. *Wakeboarding Unleashed* hat diese auf jeden Fall zu bieten, da Sie in diesem Spiel Ihre trendsporttypischen Kunststückchen nicht auf einem Skate- oder Snowboard vollführen, sondern auf einem Wakeboard. Beim Wakeboarding handelt es sich um eine moderne Form des Wasserskifahrens. An einer Leine werden Sie hinter einem Motorboot hergezogen, allerdings stehen

Sie nicht auf zwei Skiern, sondern einem snowboardähnlichen breiteren Brett.

Das Grundprinzip des Gameplays von *Wakeboarding Unleashed* weist kaum Unterschiede zu anderen Vertretern des Genres auf. Wie gehabt müssen Sie eigentlich nichts anderes machen, als einen spektakulären Trick an den anderen zu reihen, um dadurch Ihr Punktekonto in die Höhe zu treiben. Dennoch sorgen zwei besondere Komponenten für einen Schuss Innovation. Um möglichst aufsehenerregende Stunts einzuleiten, müssen Sie zum einen die Bugwelle Ihres Motorbootes mit in das Geschehen einbeziehen. Nur wenn Sie gekonnt von dieser abspringen, können Sie tolle Tricks zeigen oder höher gelegene Areale erreichen. Zum anderen müssen Sie stets bedenken, dass Sie auf die Zugkraft des Bootes und damit die Verbindungsleine angewiesen sind. Hin und wieder kommt es nämlich vor, dass Hindernisse Ihren Wakeboarder dazu zwingen, die Leine loszulassen. In diesem Falle heißt es schnell die linke Schultertaste betätigen und schon bekommen Sie ein neues Exemplar zugeworfen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Sie noch in Reichweite sind.



↑ In Hongkong können Sie sogar auf die Straße „hüpfen“ und sliden.



↑ Lassen Sie sich von den springenden Delphinen in Florida nicht ablenken.

HERAUSFORDERUNGEN >>> Ablehnen ist zwecklos!

AN JEDEM SCHAUPLATZ warten verschiedene Challenges auf den Spieler. Vor allem in den späteren Levels haben es diese echt in sich und bedürfen einiger Übung. Der Hersteller setzt dabei auf Abwechslung. Hier ein kleiner Überblick auf einige Übungseinheiten, die Sie erwarten.



↑ **VIDEO SHOOT:** Sie sehen das Geschehen aus der ungewohnten Beobachter-Perspektive und müssen dabei trotzdem reichlich Punkte einfahren.



↑ **TARGET PRACTICE:** Sie haben drei Versuche, um eine Zielscheibe zu zerstören. Klingt einfacher, als es tatsächlich ist, da die Scheiben schwer erreichbar sind.



↑ **STAR SEARCH:** Nein, hier wird kein Superstar gesucht. Vielmehr müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Sterne einsammeln.



↑ **SCHOOLING BANJOS:** Während ein Banjo-Virtuose auf seiner Klampfe spielt, dürfen Sie die vorgegebenen Aktionen am rechten Bildrand ausführen.



↑ **BOAT RACE:** Hin und wieder übernehmen Sie selbst die Kontrolle über das rasante Motorboot und jagen von Checkpoint zu Checkpoint.



↑ **COUNT 5:** Können Sie bis fünf zählen? Dann sammeln Sie einfach diese Zahlenfolge ein und die Herausforderung ist gemeistert.

„So richtig massig Punkte gibt es aber erst dann, wenn Sie viele spektakuläre Tricks und Stunts aneinander reihen.“

>>> Falls Sie sich alleine an *Wakeboarding Unleashed* versuchen wollen, werden Sie sich hauptsächlich mit dem Herzstück des Spiels beschäftigen, dem Karriere-Modus. Dort dürfen Sie sich zunächst für einen von sieben Profi-Wakeboardern entscheiden, darunter der zweifache Weltmeister Shaun Murray. Die Charaktere unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten, die in sieben Rubriken, wie beispielsweise die Sprunghöhe oder Kurvenbalance, unterteilt sind. Im Laufe Ihrer Karriere gewinnen Sie Stärkekpunkte hinzu und verbessern stets Ihre Technik.

In einem kurzen Tutorial-Level bekommen Sie zu Beginn Ihrer Laufbahn die Grundlagen der Steuerung erklärt. Um zu springen, müssen Sie den A-Knopf gedrückt halten und erst dann loslassen, wenn Sie von außen die Bugwelle des Schiffes kreuzen. Springen Sie von der Innenseite der Welle ab, erreichen Sie nicht ganz so große Höhen. Befinden Sie sich während eines Sprungs in der Luft, können Sie per Knopfdruck und Richtungsangabe verschiedene Tricks zeigen. So richtig massig Punkte gibt es aber erst dann, wenn Sie viele Stunts aneinander reihen. Dafür müssen Sie

so genannte Surface Tricks zuhelfe nehmen, also Tricks an der Wasseroberfläche. Dies schaffen Sie, indem Sie, kurz bevor Sie einen Sprung landen, die Knopf-Kombination für Surface Tricks aktivieren. In anderen Trendsport-Vertretern werden diese Manöver auch „Manuals“ genannt. Während so einer Aktion müssen Sie versuchen, Ihr Gleichgewicht zu halten. Dies erweist sich manches Mal allerdings alles andere als einfach, da Sie gleichzeitig schon den nächsten Sprung vorbereiten und damit lenken und im richtigen Moment abspringen müssen.

TIERFREUND >>>

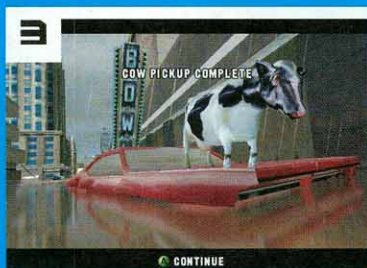
Betätigen Sie sich als Rettungskraft.



1 Zunächst müssen Sie mit dem Boot zur Abholstelle. Sie finden diese mithilfe des Radarpfeiles in der oberen Bildmitte.



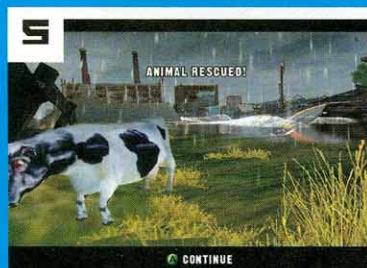
2 Fahren Sie einfach durch die leuchtende Markierung und Sie holen automatisch das unschuldige Lämmchen ab.



3 Nachdem Sie das Lamm in Sicherheit gebracht haben, ist die verdutzte Kuh an der Reihe. Ob Sie nun will oder nicht.



4 Mit dem Tier an Bord geht es zurück zum rettenden Ufer. Das Gewicht des Passagiers zieht Ihr Boot sogar nach unten.



5 Sind alle Tiere gerettet, können die Angestellten des Schlachthofs die Tiere in aller Ruhe abholen. Har Har!

>>> Zu guter Letzt sollten Sie noch die so genannten „Boardslides“ beherrschen. Diese sind mit dem „Grinden“ bei Skateboard-Spielen zu vergleichen. So können Sie auch mit Ihrem Wakeboard problemlos auf Geländer oder Gemäuer springen und über diese sliden. Wie bei den Surface Tricks müssen Sie währenddessen die Balance bewahren, indem Sie einen Pegel in der Mitte einer Anzeige halten.

Haben Sie die Grundlagen begriffen, dürfen Sie Ihr Können an elf verschiedenen Schauplätzen unter Beweis stellen, darunter so sehenswerte Locations wie Hongkong oder Venedig. Allerdings müssen Sie Ort für Ort erst freischalten. Dies gelingt Ihnen immer genau dann, wenn Sie einen bestimmten Prozentsatz der bereits freigespielten Aufgaben erfüllt haben. Sie

können also erst nach Florida, wenn Sie zuvor genügend Herausforderungen an den anderen Schauplätzen geknackt haben.

Diese Herausforderungen sind in zwei Rubriken unterteilt. Da wären einmal die Groove Objectives. Dabei können Sie ohne Zeitlimit um den jeweiligen Parcours rasen und müssen dabei verschiedene vordefinierte Aufgaben erfüllen, wie beispielsweise Highscores knacken. Allerdings sollten Sie dabei Ihre Groove-Anzeige in der linken oberen Bildschirmcke im Auge behalten. Nähert sich diese dem Nullpunkt, müssen Sie den Lauf beenden. Um dies zu vermeiden, gilt es, möglichst spektakuläre Stunts zu zeigen. Je eindrucksvoller diese Moves ausfallen, desto höher steigt die Groove-Anzeige an. Hin und >>>

„An elf verschiedenen Schauplätzen dürfen Sie Ihr Können unter Beweis stellen.“



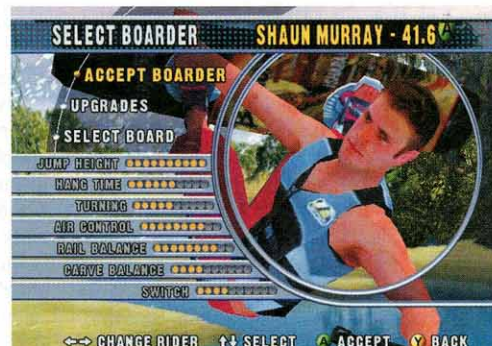
↑ Vor dem überschwemmten HIDI-Markt in Springfield zeigen Sie Ihre Kunststücke.



↑ Jetzt sollten Sie schnell einen Haken schlagen.



↑ Die Wasseroberflächen sehen beeindruckend aus.



↑ 41,6 Prozent von Murrys Karriere sind geknackt.



↑ Im „Boneyard“ sliden Sie über alte Schiffswracks.

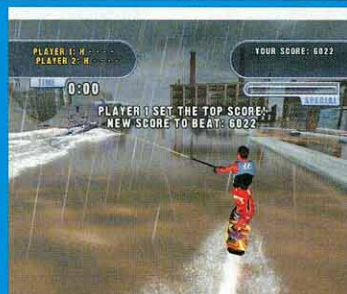
ZWEISPIELER-ACTION >> Zu zweit macht's doppelt Spaß!



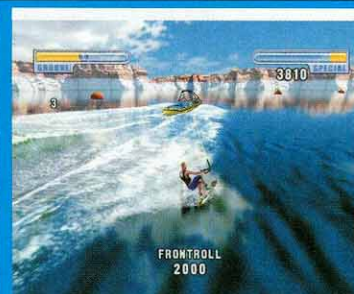
↑ **TRICK ATTACK:** Tricksen Sie um die Wette. Ein vertikal gesplitteter Bildschirm sorgt allerdings für Chaos pur, da die Übersicht verloren geht.



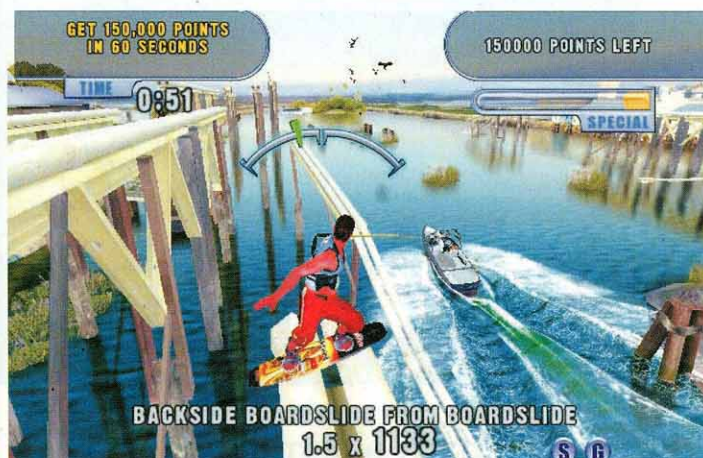
↑ **TUG O' WAR:** Beim „Seilziehen“ müssen Sie Ihrem Kontrahenten dazwischenpfuschen. Das Horizontal-Splitting ist dabei wesentlich übersichtlicher.



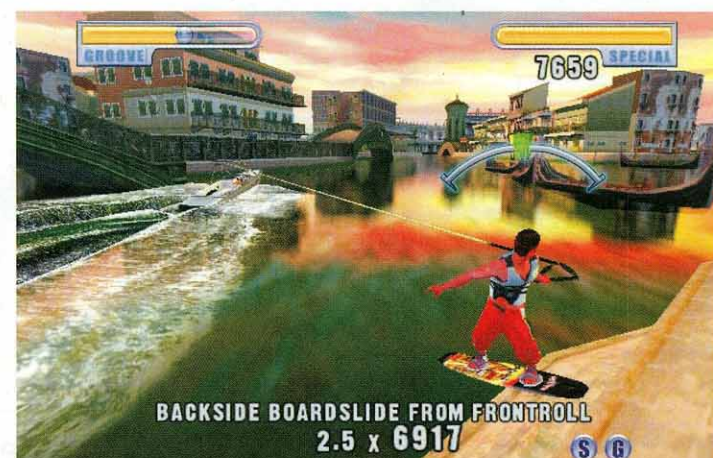
↑ **HORSE:** Treiben Sie gegenseitig Ihre Leistungen in die Höhe, indem Sie wie beim Stabhochsprung ständig die Leistung Ihres Vorgängers überbieten.



↑ **CO-OP:** Wollen Sie lieber friedlich miteinander spielen, sollten Sie diesen Modus versuchen. Ihr Mitspieler lenkt das Boot und Sie hängen hinten dran.



↑ Auf dem „Delta“-Parcours gibt es extrem viele Gelegenheiten zum Sliden.



↑ Die Farben des venezianischen Abendhimmels begeistern nicht nur Romantiker.

„Macht Ihr Boot eine Kurve, wirkt sich dies auf Ihre Sprünge aus.“

» wieder gehört es sogar zu Ihren Aufgaben, diese Anzeige bis zum Maximum aufzupumpen.

Neben den Groove-Objectives dürfen Sie sich je Schauplatz noch an verschiedenen Challenges versuchen. Dabei müssen Sie z. B. Ihnen vorgegebene Stunt-Kombinationen wiederholen, Buchstaben einsammeln oder durch Zielscheiben springen. Die Aufgaben sind vielseitig ausgefallen und variieren je nach Location. Allerdings müssen wir Sie warnen, *Wakeboarding Unleashed* ist eine harte Nuss. Vor allem in den späteren Levels werden Sie lange zu knabbern haben. Außerdem kommt hinzu, dass Sie ständig von der Zugkraft und -richtung Ihres Bootes abhängig sind. Macht Ihr Fahrer eine Kurve, wirkt sich dies auch auf Ihre Sprünge aus. Bei Richtungswechseln wird es Ihnen häufig passieren, dass Ihre Sprünge plötzlich mit schmerzhaften Stürzen in Bäume oder andere Hindernisse enden. Sie haben weitaus weniger Freiheiten, die Areale zu erkunden wie beispielsweise in *Tony Hawk's Pro Skater 4*.

In technischer Hinsicht glänzt *Wakeboarding Unleashed* auf den ersten Blick mit seiner Schokoladenseite, der

Umsetzung des Wassers. Dieses sieht dank sehr gelungener Licht- und Partikeleffekte extrem realistisch aus. Vor allem die Bugwelle des Motorbootes rief vermehrt begeistertes Staunen in unserer Redaktion hervor. Auch die Wasserphysik dieses Features verdient großes Lob. Es sieht einfach beeindruckend aus, wie sich die Welle nach dem Anfahren des Bootes aufbaut und immer größer wird. Je gewaltiger diese letztlich ist, desto höhere Sprünge können Sie zeigen. Licht und Schatten wechseln sich allerdings häufig ab, leider auch in *Wakeboarding Unleashed*. Denn leider Gottes fordert diese aufwendige Technik oft ihren Tribut in Form heftiger Slowdowns. Einige Male kam die Action während unseres Tests so kräftig ins Stocken, dass sie fast schon an einen Zeitlupen-Effekt erinnerte.

Die Musikstücke des Spiels sind nicht schlecht, nach kurzer Zeit beginnen diese jedoch zu nerven. Dies liegt hauptsächlich daran, dass der Hersteller dem Spiel nur acht verschiedene Tracks spendiert hat. Leider lassen sich auch keine eigenen Songs von der Festplatte verwenden. An den Soundeffekten gibt es dagegen nichts zu meckern.



MANFRED MEINT:

Endlich einmal ein Trendsport-Spiel, das nicht auf einem Skateboard, Snowboard oder einem BMX-Rad absolviert werden muss. Davon gibt es mittlerweile nämlich genügend Vertreter. *Wakeboarding Unleashed* sieht hervorragend aus und bietet jede Menge Spielspaß, vor allem für Genre-Fans. Mit einem etwas moderateren Schwierigkeitsgrad und weniger heftigen Slowdowns hätte es locker für unseren Hitstempel gereicht. So sehen wir leider davon ab.

GRAFIK

84%

SOUND

74%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH

POSITIV

• ABWECHSLUNGSREICHE AUFGABEN UND HERAUSFORDERUNGEN
• OPTISCH UND PHYSISCH GELUNGENE UMSETZUNG DES WASSERS

NEGATIV

• EXTREM HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD IN DEN SPÄTEREN LEVELS
• KAUM FREIHEIT BEI DER ERKUNDUNG DER LEVELS, DA SIE VON IHREM BOOT ABHÄNGIG SIND

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

82%



Im zweiten Teil von THQs Action-Shooter dürfen sich nach einem halben Jahr Wartezeit dieses Mal die Xbox-Spieler als Demolition Man betätigen.

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: THQ

GENRE: EGO-SHOOTER

SPRACHE: DEUTSCH

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1-4

TERMIN: 30. JUNI

WEBSITE: WWW.REDFACTION2.COM

KURZ & KNAPP

KURZWEILIGER, geradliniger Shooter, bei dem sich die Spielumgebung fast nach Belieben zerstören lässt.

SEIT FRANKREICH im Jahre 1789 wissen wir: Revolutionen enden fast immer blutig. So auch im 22. Jahrhundert auf dem Mars. Das dortige totalitäre System wurde ebenfalls in einem brutalen Machtkampf zerschlagen, allerdings mit moderneren Waffen und Methoden als im alten Frankreich. Zeit zum Ausruhen gibt es aber nicht. Fünf Jahre nach der Mars-Revolte flammen im *Red Faction*-Universum erneut heftige Unruhen auf. Sopot, seines Zeichens Kanzler und Diktator, plant die Vernichtung seiner eigenen, mit Nanotechnologie aufgerüsteten Armee. Klar, dass die geplante Liquidierung den Betroffenen missfällt und so schließen sich sechs dieser Elitesoldaten der Widerstandsbewegung Red Faction an. In der Rolle von Alias, dem Sprengstoffexperten der Truppe, obliegt es nun dem Spieler, im Alleingang den machtbessenen Imperialisten und dessen Streitmacht zur Strecke zu bringen.

Soweit zur netten, aber relativ belanglosen Hintergrundgeschichte von *Red Faction II*. Viel wichtiger ist da die Tatsache, dass mit dem Titel von THQ die Shooter-Dürreperiode endlich ein Ende hat. Seit *Medal of Honor: Frontline* und *James Bond: Nightfire* gab es für die Xbox



↑ Panzer gegen Panzer. Wer hat da wohl das längere Rohr?



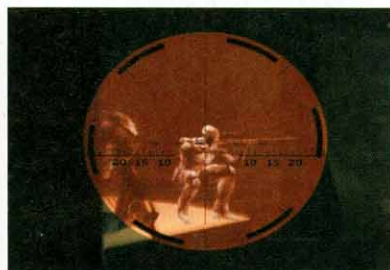
↑ Verbandskästen werden automatisch benutzt.



↑ In den Katakomben hilft nur Nachtsicht.



↑ Shrike steuert, Sie lassen es krachen.



↑ Snipern ist nur in zwei Missionen nötig.



↑ Die Railgun glänzt mit hübschen Effekten.



↑ Gewohnte Multiplayer-Action gibt's zu zweit oder im Viererpack.

» nämlich keinen guten Ego-Shooter mehr. Der ausgehungerte Fan bekommt mit *Red Faction II* im Juni zwar altgediente, aber unterhaltsame Ballerkost vorgesetzt. Altgedient deswegen, weil der kurzweilige Shooter bereits seit einem halben Jahr für die PlayStation 2 erhältlich ist. Viel geändert hat sich in der Zeit jedoch nicht. In der Umsetzung stapft Alias immer noch durch die gleichen Levels – als da wären Bürokomplexe, Militärbasis, Großstadt, Untergrund, Labor oder Friedhof.

Neben den für viele Ego-Shooter üblichen Schauplätzen verfügt *Red Faction II* auch sonst über alles, was das Shooter-Herz begehrt, allen voran ein umfangreiches und durchschlagendes Waffenarsenal. Dazu gehören natürlich Raketenwerfer, Maschinengewehre, Schrotflinten, Pistolen sowie Granaten und Haftminen. Präzisionswaffen sind jedoch Mangelware. Lediglich über zwei Scharfschützengewehre stolpert Alias im Laufe der Missionen und selbst deren Einsatz ist nur an wenigen Stellen wirklich zwingend erforderlich. Auch sonst steht eher

unkomplizierter Ballerspaß im Vordergrund, bei der auf Schleichen und Geschick getrost verzichtet werden kann. Die rohe Gewalt beschränkt sich aber nicht nur auf animierte Polygonfiguren. Die GeoMod-Engine, eine Volition-Eigenproduktion, erlaubt es Ihnen, relevante Bereiche der Spiele-Umgebung mit Waffengewalt zu zerstören. Das sieht nicht nur im wahrsten Sinne des Wortes bombastisch aus, sondern macht auch jede Menge Spaß.

Besonders rabiat auf Zerstörungskurs gehen Sie dabei nicht etwa zu Fuß, sondern in einem der vier spielbaren Fahrzeuge: Helikopter, Panzer, Kampfanzug und U-Boot. Tank und Hubschrauber werden dabei von Ihrem Kollegen Shrike gesteuert, während Sie mit der Bordkanone und dem Maschinengewehr Sopots Elite-Armee dezimieren. Selbst lenken dürfen Sie den Kampfanzug und das Unterseeboot. Während das Steuern der meisten Vehikel wie Tank oder Mech durchaus Spaß ist, bildet das U-Boot jedoch die unrühmliche Ausnahme. Wie im Blindflug schippern Sie mit dem Schiff »



↑ David gegen Goliath. Ob Alias gegen den Kampfanzug siegen kann?

BONUS INFO

» **BLUTLEER**
Die deutsche Version von *Red Faction II* verzichtet wie viele Ego-Shooter und diverse Action-Titel in der deutschen Version komplett auf Blut und Verstümmelungen. Getötete Soldaten verschwinden außerdem nach wenigen Sekunden.

» **MIT SICHERHEIT GESICHERT**
Das Speichermanagement bei *Red Faction II* ist hervorragend gelungen. Nach jedem der relativ kurzen 44 Levelabschnitte wird automatisch abgespeichert.

VORHER – NACHHER » Die GeoMod-Engine in Aktion!

RED FACTION II bietet die ideale Aggressionstherapie für gestresste Spieler. Komplette Inneneinrichtungen und in manchen Fällen sogar ganze Wände können mit Raketen, Minen oder Granaten geplatzt werden.



Schicke, blank geputzte Laboratorien, die Sopots Nano-Soldaten würdig sind. Nur leider haben die Erbauer nicht mit einem schießwütigen Kämpfer namens Alias gerechnet, der einmal ordentlich Dampf ablassen will.



Alias hat sich mit dem Mech wie der Elefant im Porzellanladen verhalten: Instrumente, Möbel, Computerbildschirme – nichts steht mehr. Selbst die Zwischenwände haben dem Dauerbeschuss nicht standgehalten.

BONUS INFO

» SPRACHLOS

Beim Vergleich zwischen deutscher und englischer Sprachausgabe zieht das deutsche Gebrabbel gegenüber der grandiosen Original-Vertonung wieder einmal den Kürzeren. In der englischen Version konnte Entwickler Volition sogar die Schauspieler Lance Henriksen (*Aliens*) und Jason Statham (*Snatch*) gewinnen.

» EINFACHE STEUERUNG

In puncto Steuerung setzt *Red Faction II* auf Bewährtes. Mit den Schultertasten wird der primäre und sekundäre Angriff ausgelöst, der linke Ministick dient der Fortbewegung, rechter Stick für die Kamera und die restlichen Knöpfe sind mit dem Waffenmenü belegt.

„Der Multiplayermodus auf der Xbox verfügt über exklusive Zusätze.“

» Sie aufgrund fehlender Karte nicht so richtig im Bilde sind, wo eigentlich Ihr Ziel liegt. Zum Glück ist dieser Abschnitt recht kurz geraten.

Apropos kurz: nach nur 11 Levels und gerade einmal 7 Stunden Spielzeit ist schon wieder Schluss. Aber kein Grund zur Sorge: Anreiz für mehrmaliges Durchspielen bietet *Red Faction II* zur Genüge. Entwickler Volition hat nämlich insgesamt fünf verschiedene Abspanne eingebaut, die sich danach richten, wie viele Zivilisten Sie über die Klinge haben springen lassen. Wer also wie die Wildsau im Gemüsegarten wütet und auf alles schießt, was sich bewegt, wird sicher nicht das beste Spielende zu sehen bekommen. Auch die freispielbaren Extras, wie zusätzliche Multiplayer-Arenen und etliche Bonusgegenstände, variieren je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und den abgeschlossenen Zusatzaufträgen.

Außerdem gibt es ja noch den Multiplayermodus. *Red Faction II* verfügt über insgesamt acht Mehrspielermodi mit exklusiven Karten und zusätzlichen Charaktermodellen für die Xbox-Version. Neben den Standard-Modi Deathmatch, Capture the Flag und Arena können sich bis zu vier Spieler auch in den Modi Regime oder Bagman messen. Das Ziel von Bagman und Regime besteht darin, für eine gewisse Zeit im Besitz eines Gegenstandes bzw. einer Position zu sein. Nicht nur beim Umfang, auch spielerisch kann sich der Mehrspielermodus sehen lassen. Die Bots lassen sich ganz nach Ihren Wünschen konfigurieren und selbst auf die GeoMod-Engine muss nicht verzichtet werden.

Optisch macht die GeoMod-Technologie aufgrund schicker Explosionseffekte noch die beste Figur. Ansonsten reizt *Red Faction II* »



↑ Sie sehen zwar das feindliche U-Boot und die Explosion, ansonsten aber im trüben Wasser nicht viel mehr.



↑ Ohne Rücksicht auf Verluste zerlegt Alias im tonnenschweren Panzer die halbe Innenstadt.

WAFFEN-SAMMLUNG »

Das Herz jedes Ego-Shooters

Zeig mir deine Lieblingswaffe und ich sage dir, welcher Shooter-Typ du bist.



↑ Waffe: Maschinenpistole
Typ: der Verlässliche. Sie vertrauen gerne auf Bewährtes. Die kleinen, handlichen Schnellschusspistolen kennen Sie bereits aus unzähligen Ego-Shootern.



↑ Waffe: Scharfschützengewehr
Typ: der Zurückhaltende. Anstatt sich mit Pauken und Trompeten ins Schlachtgetümmel zu werfen, erlegen Sie Ihre Feinde lieber still und heimlich aus dem Hinterhalt.



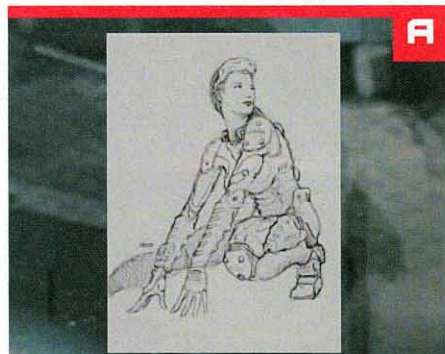
↑ Waffe: Granatwerfer
Typ: der Übertreiber. Sie schießen mit Kanonen auf Spatzen. Dass Sie sogar selbst Schaden nehmen können, ist Ihnen egal.



↑ Waffe: Haftmine
Typ: der Unkonventionelle. „Normale“ Waffen sind Ihnen zuwider. Mit der Haftmine erzeugen Sie ein explosives Feuerwerk und schalten gleich mehrere Gegner aus.

BONUSMATERIAL Infos rund um Red Faction II

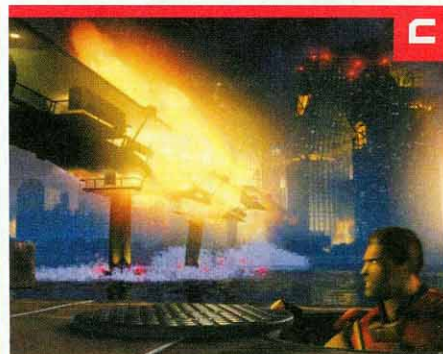
 DURCHSPIELEN AUF HÖHEREN Schwierigkeitsgraden lohnt sich. Unter dem Menüpunkt „Extra“ werden dann zusätzliche Bonusmaterialien freigeschaltet.



A  **Zeichnungen:** Artworks und Zeichnungen sind fast schon ein fester Bestandteil jedes Extramaterials. Hier posiert die Nano-Soldatin Tangier.



B  **Figur:** Fertig animiert sehen die Spielfiguren dann folgendermaßen aus. Molovs Truppe glänzt zusätzlich mit schickem Nano-Effekt.



C  **Filme:** Hier können Sie sich nochmals die Zwischensequenzen ansehen, in denen die recht dünne Hintergrundgeschichte erzählt wird.

 die Xbox grafisch zu keinem Zeitpunkt aus, da nur minimale Verbesserungen und Veränderungen zur PS2-Version vorgenommen wurden. *Red Faction II* läuft nun flüssiger und sieht etwas schärfer aus, die Charaktermodelle und Animationen wirken jedoch genauso veraltet wie das Leveldesign – vor allem gegen Ende des Spiels. Die einzelnen Umgebungen strotzen allgemein nicht gerade vor Details, bieten aber wenigstens eine, komplett andere Szenerie als der vorhergehende Level. Großartige Unterschiede bei einer Umsetzung hat aber wohl niemand ernsthaft erwartet. Im Vergleich zum Vorgänger wurde jedoch einiges

überarbeitet. Verbessert hat sich vor allem die KI der Gegner und der eigenen Gefolgsleute. So gehen Feinde jetzt zumindest gelegentlich in Deckung und retten sich vor Granatenbeschuss. Recht zuverlässig erweist sich auch die Computerintelligenz Ihrer Teamkameraden, die Ihnen in unregelmäßigen Abständen hilfreich zur Seite stehen.

Akustisch weiß *Red Faction II* ist fast allen Belangen zu gefallen. Lediglich die deutsche Sprachausgabe der komplett eingedeutschten Version muss Kritik einstecken. Dass hier keine Profis wie bei der Original-Version am Werk waren, merkt man nämlich sofort.



 **Wem die Mütze passt, der setzt sie auf: Modus Regime.**



 **Der eine Feind steckt in der Treppe fest, der andere schießt nicht einmal.**



 **Auge in Auge mit dem Feind. Wer hat nun den schnelleren Finger?**



JANINA MEINT:

Grafisch mag die Umsetzung von *Red Faction II* nicht an das auf der Xbox Mögliche heranreichen, den unkomplizierten Ballerspaß soll das aber nicht trüben. Vor allem die rabiate Art und Weise, mit der sich die Spielumgebung fast nach Belieben demolieren lässt, gehört zu den Highlights des Titels. Des Weiteren überzeugen der kurzweilige Missionsverlauf sowie die eingängige Steuerung. Einzige die eher schlechte deutsche Synchronisation ist zu bemängeln.

GRAFIK

72%

SOUND

80%

MULTIPLAYER

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- SCHNÖRKELLOSES MISSIONSDSIGN, DAS KEINE LÄNGEN VORWEIST
- UMGEBUNG KANN ZERSTÖRT WERDEN
- UMFANGREICHER MULTIPLAYERMODUS

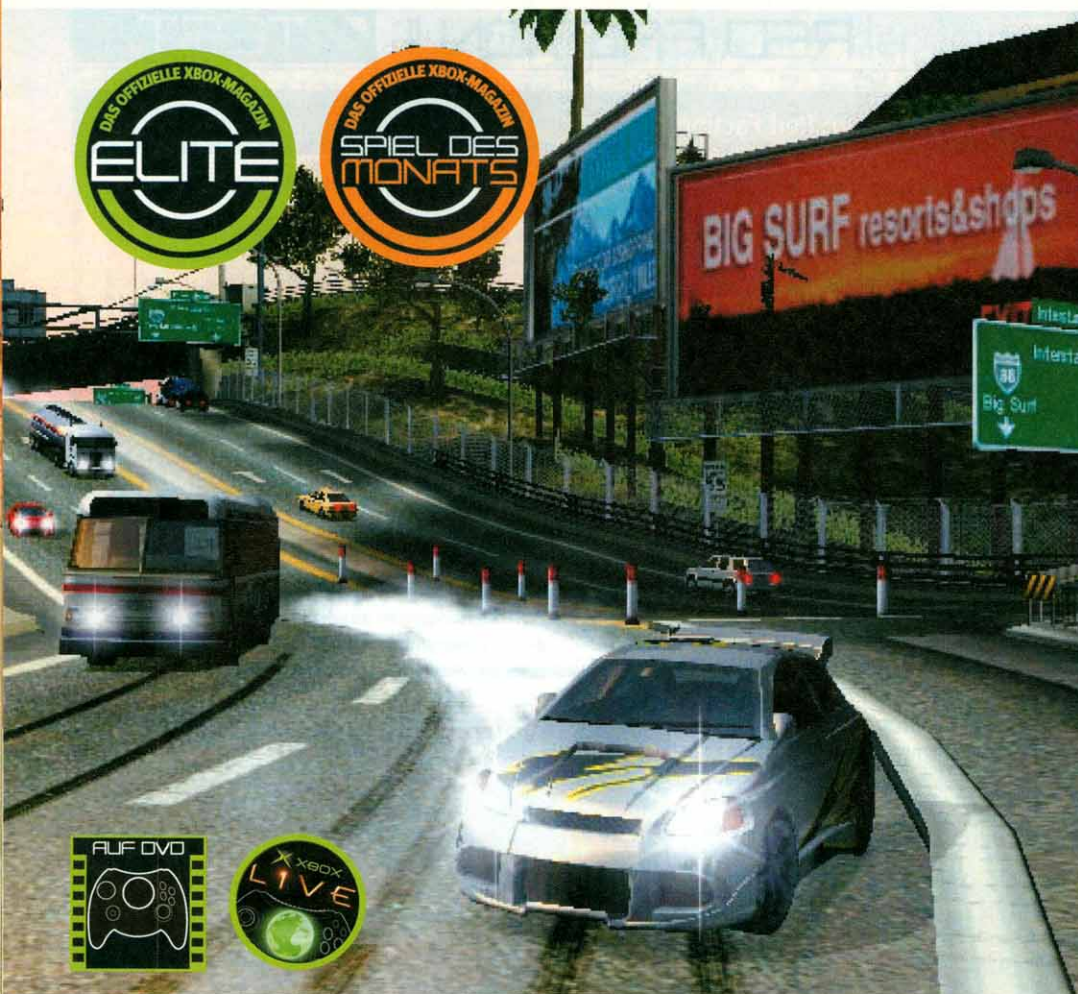
NEGATIV

- DEUTSCHE SPRACHAUSGABE NICHT GERADE BERAUSCHEND
- SPIELDAUER RELATIV KURZ
- TECHNISCH WIRD DIE XBOX NICHT AUSGEREIZT



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN **WERTUNG**

85%



↑ Heiße Rennen, schnelle Autos und gewagte Stunts. Das Erfolgskonzept für einen guten Arcade-Racer.

Acclaims Arcade-Racer ist noch längst nicht ausgebrannt.

BURNOUT 2 - POINT OF IMPACT

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: **ACCLAIM**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPRACHE: **DEUTSCH**

USK-FREIGABE: **AB 6 JAHREN**

SPIELER: **1-4**

TERMIN: **ERHÄLTlich**

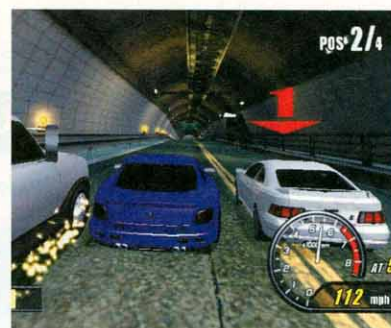
WEBSITE: **WWW.BURNOUT2.DE**

KURZ & KNAPP

RISKANTES
Fahren und
spektakuläre
Unfälle sind bei
diesem Arcade-
Rennspiel Teil des
Programms.

DAS WARTEN HAT EIN ENDE. Nach etlichen Rennsimulationen kommt mit *Burnout 2* endlich wieder ein reiner Arcade-Rennspiel für die Xbox. Bereits der Vorgänger *Burnout* wusste mit seinen originellen Spielmodi und Rennen jenseits gängiger Strecken die Spielgemeinschaft zu begeistern, litt aber doch beträchtlich unter seinen technischen Defiziten.

Der verbesserte Nachfolger für die PS2 war dann aber über jeden Zweifel erhaben und heimste reihenweise Hit-Stempel ein. Mit knapp einem halben Jahr Verspätung schafft es *Burnout 2* nun auch auf die Xbox. Das rasante Rennspektakel zeigt sich aber nicht bloß als schnörkelloser Aufguss des erfolgreichen PS2-Titels, sondern auf der Xbox als angepasste Version mit exklusiven Features und Erweiterungen. Zu den



↑ Zu knapp. Dafür gibt es keinen Boost.



↑ Ab durch die goldene Mitte.



↑ Multiplayer-Rennen nur für zwei Spieler.

technischen Verbesserungen zählen unter anderem Dolby-Digital-5.1-Sound und zusätzliche Grafikdetails. Mittels Echtzeit-Cubic-Environment-Mapping spiegelt sich nun die Umgebung auf dem Lack der Fahrzeuge wider. Auf den Spielspaß wirkt sich das jedoch nicht merklich aus. Viel wichtiger sind da schon die konstant 60 Frames im Multiplayer-Modus. Als einzige Version laufen die Mehrspielerrennen auf der Xbox genauso flüssig wie im Einzelspielermodus ab.

Apropos Modus. Auch hier hat sich etwas getan. Doppelt hält besser, muss sich Entwickler Criterion gedacht haben und hat der Xbox-Version deshalb zu den bereits vorhandenen 15 Crash-for-Cash-Rennen weitere 15 Rennen hinzugefügt. Nicht alle Verbesserungen sind aber wirklich gelungen. Die Xbox-Live-Unterstützung ist eher ein halbherziges Anhängsel des Hauptspiels als ein eigenständiger

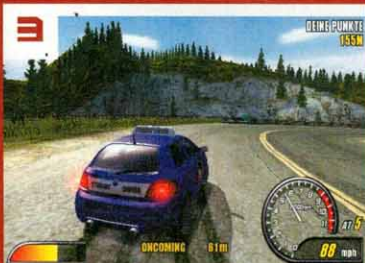
FAHRSCHULE der etwas anderen Art



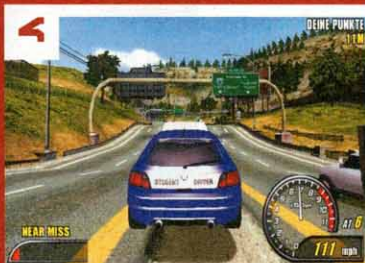
1 **↑ FALSCHER STRASSENSEITE** Geisterfahrer sind nichts Ungewöhnliches, denn Fahren auf der falschen Seite lädt den Turbo auf.



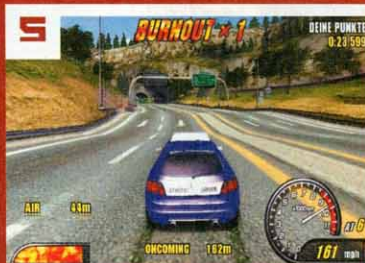
2 **↑ NEAR MISSES** Fahren Sie möglichst knapp an Autos aller Art vorbei, ohne diese jedoch zu berühren – das bringt Zeit.



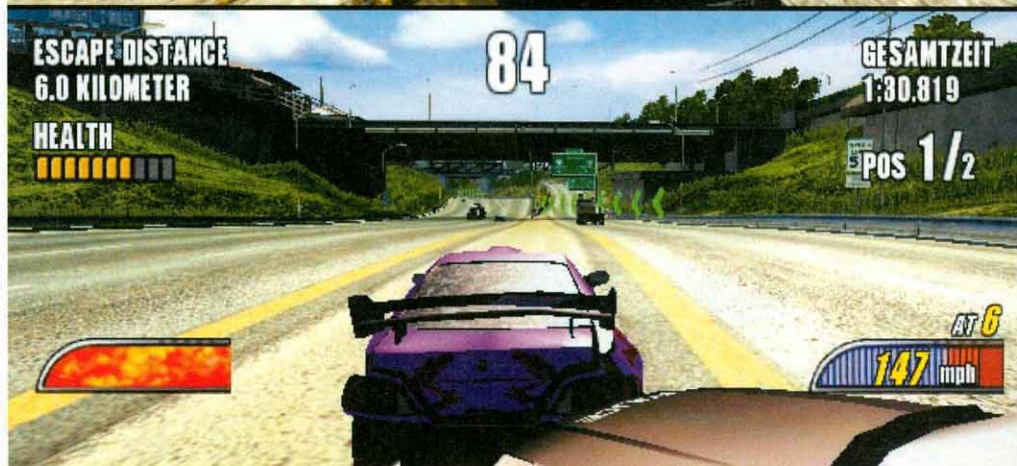
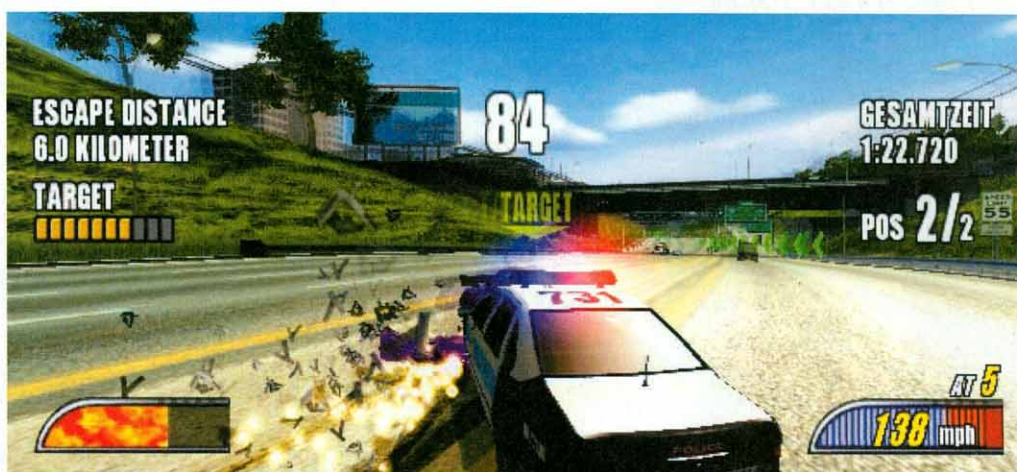
3 **↑ DRIFT** Gekonnter Umgang mit Gas und Bremse lässt sich am leichtesten mit Drifts üben. Das Schliddern ist relativ einfach.



4 **↑ SPRÜNGE** Nutzen Sie die Bodenwellen als Katapult. Es müssen alle vier Räder den Kontakt zur Fahrbahn verloren haben.



5 **↑ BOOST UP** Bei genügender Missachtung der Verkehrsregeln (siehe Punkt 1-4) wird der Turbo-Boost aktiviert.



↑ Multiplayer-Verfolgungsjagd: „Hit me baby one more time“. Fahren Sie das gegnerische Auto zu Schrott.



↑ Vom Oldtimer bis zum Rennwagen ist alles vertreten.



↑ Der Gegenverkehr hindert mehr als der Schneefall.

„Online können lediglich Strecken-Rekorde verglichen werden.“

» Modus. Anstelle von Online-Rennen lassen sich lediglich Streckenrekorde über einen Highscore-Server verglichen.

Ansonsten kann man wie schon bei der PlayStation 2 auf insgesamt 32 Straßen quer durch die USA dem Bleifuß so richtig freien Lauf lassen. Als Solist sind Sie wahlweise im Einzelrennen, Time Attack, Crash, Offensive Driving oder in der Meisterschaft unterwegs. Die weiteren Modi Custom Series Meisterschaft und Pursuit für Einzel- und Mehrspieler müssen erst freigespielt werden. Dazu gilt es, sich in allen vier Grand-Prix-Rennen der Meisterschaft erfolgreich gegen die Konkurrenz durchzusetzen.

Absolvieren Sie jedes Rennen gar mit einem hart erkämpften ersten Platz, werden zusätzliche Spezialrennen freigeschaltet, in denen Sie die Rolle eines Gesetzeshüters übernehmen oder sich im schlichten Zweikampf gegen einen CPU-Fahrer und dessen aufgemotzten fahrbaren Untersatz beweisen.

Bevor Sie allerdings auf den Straßenverkehr losgelassen werden, müssen Sie in der Fahrschule erst das kleine Einmaleins des Rasens erlernen. In sechs einfachen Lektionen wird Ihnen nebst Handling der PS-Boliden vor allem der richtige Umgang mit der Burn-Anzeige beigebracht. Erfahrene Straßenrowdys kennen die Turbo- »

BONUS INFO

» SPIEL MIR DAS LIED VOM TURBO
Gefällt Ihnen der Burn-out-Soundtrack nicht oder wollen Sie lieber zu Klängen Ihrer Wahl die Straßen unsicher machen? Für diesen Fall unterstützt Burnout 2 ein bisher bei Spielen viel zu selten genutztes Xbox-Feature: das Hochladen gespeicherter MP3-Files von der Festplatte.

» TRÜBE AUSSICHT
Etwas mager im Umfang ist die Auswahl der verschiedenen Ansichtsmöglichkeiten. Es gibt lediglich zwei Perspektiven: Cockpit und Verfolger-Ansicht.



Die Gegner schenken sich nichts und neigen zu derselben rücksichtslosen Fahrweise wie Sie. Zusammenstöße sind so vorprogrammiert.

„Das Füllen der Burn-Anzeige ist äußerst riskant.“

➤ Funktion bereits aus dem ersten Teil. Dauerte es beim Vorgänger noch eine halbe Ewigkeit, bis sich der Boost auflud, kommen Sie bei *Burnout 2* sehr schnell in den Genuss unberechenbarer Geschwindigkeit.

Das Füllen besagter Burn-Anzeige funktioniert auf ganz besondere, stellenweise äußerst riskante Art und Weise. Fahren auf der falschen Straßenseite, Drifts,

Sprünge und knappes Vorbeifahren an anderen Autos bescheren Ihnen Punkte für die Turbo-Leiste. Bei solch rabiater Missachtung der Verkehrsregeln ist der eine oder andere Unfall vorprogrammiert.

Wer *Burnout* kennt, der weiß, dass Steuerung und Handling der Benzinkutschen eingängig sind. Je nach Wagentyp und Höchstgeschwindigkeit bricht Ihr fahrbarer Untersatz mehr oder weniger stark

aus – der daraus resultierende Drift ist aber jederzeit kontrollierbar und zusätzlich noch Ihrer Burn-Anzeige zuträglich. Bei aktiviertem Boost muss lediglich mit verminderter Reaktionszeit bei auftretenden Hindernissen gerechnet werden. Grundsätzlich ist jeder Teilnehmer am Straßenverkehr ein potenzieller Feind. Der Gegenverkehr erweist sich dabei als größte Geschwindigkeitsbremse. ➤

➤➤ BONUS INFO

➤➤ FANG MICH! Pursuit ist ein *Need for Speed*-ähnlicher Modus, bei dem Sie als Verkehrspolizist einen flüchtenden Verkehrsrowdy stellen. Zu zweit macht dieser Modus besonders viel Spaß, denn die Spieler übernehmen die Rolle des Cop und des Rasers. Aber Vorsicht, der Verfolgte kann sich seine Lebensleiste auch durch selbst verschuldeten Crashes dezimieren.

KEINE GEWÖHNLICHE MEISTERSCHAFT ➤➤ Rennen für Profis

Neben vier „normalen“ Grand-Prix-Rennen betätigen Sie sich noch in drei Spezialmodi.



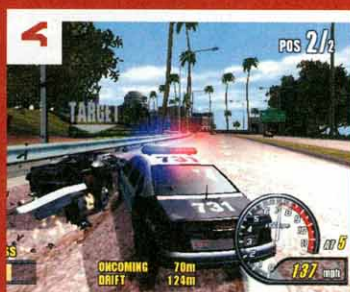
➤ **GRAND PRIX** Sie treten gegen drei CPU-Gegner auf drei, vier, fünf oder sechs Strecken an. Gewinner der Meisterschaft wird mit Sieg nach Punkten entschieden.



➤ **FACE-OFF** Nein, damit ist nicht der John-Woo-Action-Kracher gemeint, sondern ein Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einen einzigen Kontrahenten.



➤ **SPRINT** Eine Runde, vier Autos und vier Bleifüße. Die CPU-Gegner legen in diesem Checkpoint-Rennen einen deutlich aggressiveren Fahrstil an den Tag.



➤ **PURSUIT** Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Polizisten und müssen einen Verkehrsrowdy innerhalb einer bestimmten Strecke zum Stoppen zwingen.

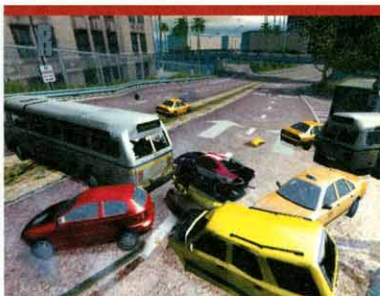
BONUS INFO

» BOOST ODER DOCH NICHT BOOST?

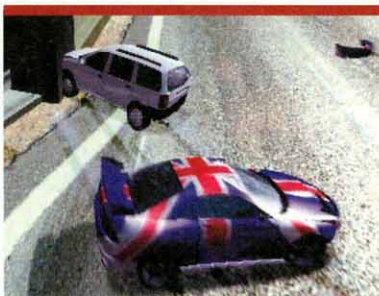
Der Einsatz des Boosts ist nicht immer ganz unstrittig. Zum einen geben Sie mit erhöhter Geschwindigkeit auch ein Stück der Manövrierfähigkeit auf und zum anderen setzen die Gegner, sofern sie über einen Boost verfügen, diesen unisono mit Ihnen ein. Versuchen Sie deshalb, mehrere Turbos hintereinander einzusetzen. Nur mit einer solchen „Kettenreaktion“ können Sie den Gegnern davonfahren.

CRASHTEST » Blechschäden am laufenden Band

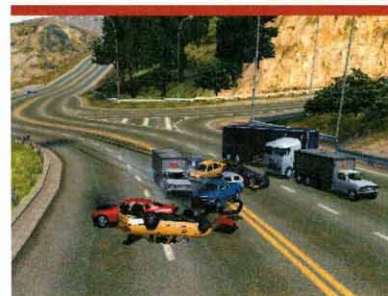
Die Xbox-Version verfügt über doppelt so viele Crash-for-Cash-Rennen wie die PS2-Version. Hier eine kleine Auswahl der neuen Strecken.



CRISS CROSS CRUSH Möglichst viele Autos lassen sich mit einem Schwenk auf die Gegenfahrbahn in einen Crash verwickeln.



CATCH UP CHAOS Setzen Sie sich vor den Verkehr, um mit dem nachfolgenden Crash eine Massenkarambolage auszulösen.



SWITCH BACK SHOCKER Durch Drifts bekommen Sie in den Kurven genügend Boost, um für Chaos an der Kreuzung zu sorgen.



↑ Dieser drohende Crash wird nicht mehr zu vermeiden sein.



↑ Suchen Sie sich bei den High-Speed-Rennen eine Lücke im dichten Stadtverkehr.

„Die Rennen laufen ganz ohne Performance-Einbrüche ab.“

» Halsbrecherische Fahrmanöver fordern ihren Tribut und so ist es keine Seltenheit, dass Sie beim Driften oder Ausflug auf die Gegenfahrbahn die Stoßstange eines entgegenkommenden Autos küssen.

Wenn es kracht, dann aber richtig. Die Karambolagen wurden von Entwickler Criterion in einem Replay besonders stilvoll in Szene gesetzt. Viel Zeit auf die anderen Rennteilnehmer verlieren Sie selbst bei spektakulären Unfällen jedoch nicht. Das liegt daran, dass sich die Gegner-KI Ihrem Fahrstil anpasst. Brechen Sie einen Strecken-Rekord nach dem anderen, fahren die Konkurrenten ihrerseits ebenfalls wie Profis. Sind Sie jedoch der Pistenschreck schlechthin und leisten sich einen Crash nach dem anderen, neigen auch die computergesteuerten Gegner zu einer eher flapsigen Fahrweise. Infolgedessen gelingt es Ihnen so gut wie nie, einen wirklich nennenswerten Vorsprung herauszufahren oder umgekehrt mit über zwei Runden Rückstand zum Hauptfeld ins Ziel zu zuckeln.

Herausfordernder ist da schon ein Mitspieler aus Fleisch und Blut. Sind die Rennen für Einzelspieler schon ungemein

unterhaltsam, motiviert der Mehrspielermodus noch mehr zu gewagten Fahrmanövern. Leider existiert lediglich ein Zweispieler-Splitscreen-Modus. Die fehlenden zwei Mitspieler werden durch CPU-gesteuerte Fahrer ersetzt. Im Gegensatz dazu sind die Multiplayer-Crash-for-Cash-Szenarien für vier Personen geeignet. Hier müssen die Spieler nacheinander großflächige und vor allem teure Massenkarambolagen produzieren. Wer dabei den höchsten Versicherungsschaden erzielt, hat gewonnen.

Rein optisch macht *Burnout 2* eine exzellente Figur, auch wenn die Autos für Xbox-Verhältnisse etwas veraltet wirken. Die Hintergründe werden üppig dargestellt und rauschen selbst bei irrsinnigen Geschwindigkeiten mit eingeschaltetem Turbo ohne Performance-Einbrüche am Spieler vorbei. Berausend sind ebenfalls die Effekte wie Lichteinfall, Schattierungen oder Regen- bzw. Schneefall.

Aber nicht nur optisch, auch akustisch wird mit *Burnout 2* Unterhaltung auf höchstem Niveau geboten. Zu den Rennen ertönen rockige Soundtracks, die bei Turbo-Einsatz sogar noch ein paar Takte zulegen.



JANINA MEINT:

Was für ein Action-Rennspiel! *Burnout 2* ist Augen- und Ohrenschmaus pur. Die Rennen laufen trotz hohen Verkehrsaufkommens mit immens hoher Geschwindigkeit ohne den kleinsten Ruckler ab. Aber nicht nur technisch, auch spielerisch und inhaltlich punktet *Burnout 2* mit seinen abwechslungsreichen Modi und dem hohen Suchfaktor. Aufgesetzt wirkt dagegen die Xbox-Live-Unterstützung. Wen interessieren schon Highscore-Tabellen? Heiße Online-Rennen wollen die Spieler.

GRAFIK

85%

SOUND

86%

MULTIPLAYER

XBOX LIVE



POSITIV

- SEHR GUTES HANDLING DER AUTOS
- UNGLAUBLICH FLÜSSIGER SPIELABLAUF
- MULTIPLAYER-MODUS BEI 60 FRAMES



NEGATIV

- CRASHES OFT NICHT VERMEIDBAR ODER REINE GLÜCKSSACHE
- GEGNER-KI SEHR FESTGEFAHREN
- NUR ZWEISPIELER-SPLITSCREEN-RENNEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

88%

PROJECT ZERO

Es ist angerichtet. Endlich bekommen Grusel-Gourmets auf der Xbox wieder allerfeinste Horror-Kost serviert!

KURZ & KNAPP

ALS JUNGE FRAU begeben Sie sich auf der Suche nach Ihrem verschollenen Bruder in ein verlassenes Geisterhaus. Ihre einzige Waffe: ein Fotoapparat!

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOS

PUBLISHER: MICROSOFT

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPRACHE: ENGLISCH, DEUTSCHE TEXTE

USK-FREIGABE: AB 16 JAHREN

SPIELER: 1

TERMIN: ERHÄLTlich

WEBSITE: WWW.XBOX.COM/DE/PROJECTZERO

HORROR-FANS wurden auf der Xbox bislang nicht gerade verwöhnt. Lediglich *Silent Hill 2* sorgte vor geraumer Zeit für Gänsehautatmosphäre. Daher tut es gut, mit *Project Zero* endlich einen weiteren Grusel-Titel auf der Microsoft-Konsole begrüßen zu können. Parallelen zu bestens bekannten Genre-Vertretern sind unverkennbar. Wie in *Silent Hill* leuchtet sich Ihr Charakter im fahlen

Schein einer Taschenlampe seinen Weg durch ein ähnlich unheimliches Gebäude wie in *Resident Evil* und muss identisch gestrickte Rätsel lösen. Dennoch gibt es wesentliche Unterschiede. Kämpfen Sie in den anderen Spielen hauptsächlich gegen gut sichtbares untotes Gesindel, müssen Sie sich in *Project Zero* mit Gespenstern im klassischen Sinne herum-schlagen, also unsichtbaren Spukgestalten.

Außerdem soll die Hintergrundgeschichte auf einer wahren Begebenheit beruhen. So erfährt der Journalist Mafuyu vom Verschwinden des Roman-Autors Takamine und beginnt mit der Recherche. Die Spuren führen ihn in die unheimliche Himuro-Villa inmitten eines düsteren Waldes. Es kommt, wie es kommen muss und auch Mafuyu ist plötzlich wie vom Erdboden verschluckt. Dies ruft wiederum sein Schwesterherz Miku auf den Plan. Mit einem sechsten Sinn ausgestattet, führt auch der Weg der jungen Dame schnurstracks in das verlassene Anwesen und der Albtraum kann beginnen.

↑ Manche Geister geben Ihnen Hinweise.



↑ Kleine Mädchen nerven auch als Geist.



↑ Mehr Blut bekommen Sie nicht zu sehen.



↑ Dieser Geist weist Ihnen den Weg.



↑ Auch Geisterhäuser benutzen Tür-Codes.

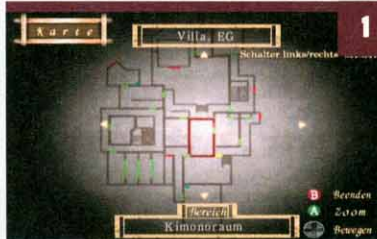
Im Gegensatz zu anderen Horror-Spielen stehen Ihnen in *Project Zero* keine Schusswaffen zur Verfügung. Um die lästige Geisterschar ins Jenseits zu schicken, greifen Sie auf einen antiken Fotoapparat zurück und schießen Aufnahmen von den Geistern. Freilich handelt es sich um keine gewöhnliche Kamera, vielmehr um ein Sonderexemplar mit exorzistischen Fähigkeiten. Je länger Sie damit einen Geist in den Fokus nehmen, desto stärker laden sich die magischen Kräfte auf. Erreichen diese ihr Maximum und Sie haben einen Geist ganz exakt vor der Linse, können Sie diesen sogar mit nur einer einzigen Aufnahme ins Jenseits befördern. Da sich die Gespenster allerdings ziemlich rasch auf Sie zubewegen und außerdem häufig die Position wechseln, werden Ihnen diese Volltreffer alles andere als

OPTIONS-MENÜ



So haben Sie Ihre Ausrüstung im Griff

DAS OPTIONS-MENÜ ist in fünf verschiedene Bereiche unterteilt und aus der Third-Person-Perspektive jederzeit über den Y-Knopf aufrufbar, nicht aber im Foto-Modus.



↑ Zur besseren Orientierung darf eine Karte nicht fehlen. Geöffnete Türen sind grün eingefärbt, verschlossene Türen rot.



↑ In der Rubrik „Objekte“ können Sie auf alle Gegenstände zugreifen, die Sie im Spiel finden. Tonbänder dürfen Sie sogar anhören.



↑ Hinweise zu Rätseln oder zur Hintergrund-story des Spiels werden Ihnen fein säuberlich in der Kategorie „Datei“ aufgelistet.



↑ Auch auf sämtliche Fotos, die Sie machen, haben Sie Zugriff. Sie können Bilder nach Belieben sortieren und löschen.



↑ Verfügen Sie über genügend Punkte, haben Sie im Kamera-Bereich die Möglichkeit, Ihren Fotoapparat aufzupäppeln.



↑ In Project Zero speichern Sie nicht an Schreibmaschinen, sondern an Fotoapparaten.



↑ Bei Attacken erhellt sich der Bildschirm.

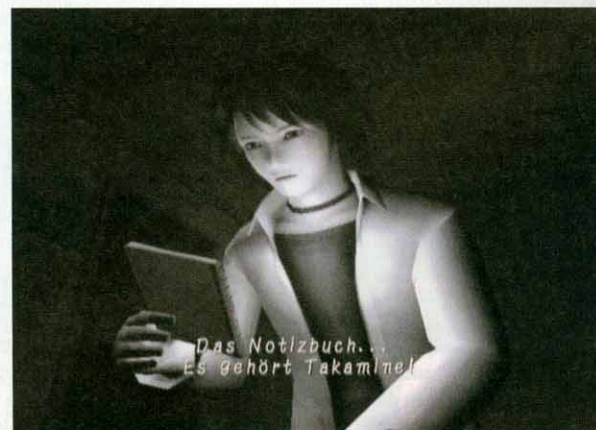


↑ Mikus Angst ist nicht zu übersehen.

„Wie schon jedes kleine Kind weiß, können Gespenster durch Türen hindurchschweben.“



↑ Würgemale zieren den Hals der jungen Dame.



↑ Mikus verschollener Bruder, unmittelbar vor seinem Verschwinden.

BONUS INFO

» FUJI, KODAK & CO. Digitale Fotoapparate werden immer populärer, in Project Zero geht es allerdings altmodischer zu. Um Fotos machen zu können, muss Miku Filme einsammeln. Davon gibt es zwei verschiedene Typen. Einer der beiden weist wesentlich stärkere exorzistische Kräfte auf. Haben Sie diesen Film eingelegt, benötigen Sie viel weniger Aufnahmen, um einen Geist endgültig zu besiegen. Da der stärkere Filmtyp seltener zu finden ist, sollten Sie ihn sich aber für die kräftigeren Gespenster aufbewahren und die harmloseren Gruselgestalten mit dem schwächeren Film bekämpfen. Für ganz gewöhnliche Aufnahmen, die Sie zum Lösen einiger Rätseln machen müssen, sollten Sie ebenfalls den schwächeren Filmtyp verwenden.

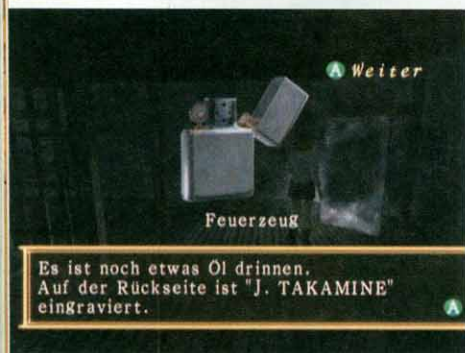
» leicht fallen. Vor den Geistern wegzulaufen und sich in einen anderen Raum zu flüchten, hilft Ihnen rein gar nichts, denn wie schon jedes kleine Kind aus zahlreichen schlaflosen Nächten bestens weiß, können Gespenster durch Objekte und Türen einfach so mir nichts dir nichts hindurchschweben. Auch in Project Zero bleiben Ihnen die unheimlichen Zeitgenossen jederzeit auf den Fersen.

Für Ihre Fotografien von den Spukgestalten kassieren Sie Punkte. Je mehr Schaden ein Geist pro Aufnahme erleidet, desto mehr Zähler erhalten Sie. Im Laufe der Zeit summieren sich diese und Sie können sie in Upgrades für Ihren Fotoapparat investieren. Zum einen lassen sich drei Standard-Funktionen Ihres Apparats aufmotzen und der Radius des Suchers, die maximale Schusskraft sowie die Aufladegeschwindigkeit erhöhen. Zum anderen können Sie diverse Bonus-Funktionen freischalten, die es Ihnen z. B. ermöglichen, die Bewegungsgeschwindigkeit der Geister zu verlangsamen oder deren Sichtbarkeit zu intensivieren.

Die Standard-Ansicht im Spiel ist die Third-Person-Perspektive. Kommen Sie dabei in die Nähe eines zu lösenden Rätsels oder eines Schlüssels, blinkt eine Anzeige in der rechten, unteren Bildschirmecke blau auf. Befindet sich hingegen ein Geist in der Nähe, leuchtet die gleiche Anzeige orange auf. In beiden Fällen müssen Sie in die Kamera-Ansicht umschalten und



↑ Der Geist naht, zücken Sie die Kamera!



↑ Ein Feuerzeug darf auch hier nicht fehlen.



↑ Dieses Gespenst müssen Sie knipsen.



↑ Ob in diesem Loch eine Gefahr lauert?

» mit dem Fokus nach dem zu untersuchenden Objekt oder dem nahenden Geist fahnden. Bei Auseinandersetzungen mit stärkeren Gespenstern ist häufig ein mehrfacher Wechsel der Perspektive erforderlich, um sich zwischenwieder etwas von den Widersachern distanzieren zu können. Leider kommt dabei eine der größten Schwächen des Spiels gewaltig zum Tragen: die Steuerung. Darüber, dass sich Ihre Spielfigur selbst rennend ziemlich langsam vorwärts bewegt, hätte man noch getrost hinwegsehen können. Wesentlich ärgerlicher ist allerdings, dass Miku häufig an Hindernissen hängen bleibt, die auf den ersten Blick nicht zu sehen sind. Vor allem in engeren Gängen und Passagen verkeilt sich ihre Spielfigur oft und tritt auf der Stelle. Vor allem wenn Sie sich im Clinch mit einem Geist befinden, ist dies besonders ärgerlich, da Sie so wertvolle Sekundenbruchteile verlieren und das ein oder andere Mal das Zeitliche segnen. Diese nervigen „Hänger“ Ihres Charakters müssen Sie wohl oder übel jedes Mal manuell korrigieren, indem Sie versuchen, Miku aus ihrer Falle herauszulocken.

Die Rätsel im Spiel sind relativ simpel gehalten. Zumeist beschränken sie sich

darauf, Gegenstand A mit Objekt B zu kombinieren, um dadurch Schlüssel C zu entdecken. Ein wenig kniffliger hätte es manches Mal schon sein dürfen, allerdings wird das Gameplay dadurch äußerst straff gehalten. Längere Denk- oder Suchpausen müssen nicht eingelegt werden und die Handlung wird konstant und flott vorangetrieben.

Hauptsächlich geschieht dies durch Notizen und Tonbänder, die Sie in schöner Regelmäßigkeit in der alten Villa auffinden. Nach und nach kommen Sie dem Rätsel um das Verschwinden der vermissten Personen und dem Geheimnis der Himuro-Villa auf die Schliche. Damit Sie keine wichtigen Dinge in einem Raum übersehen, werden diese durch ein kurzes Aufblitzen sichtbar gemacht.

Grafisch reizt *Project Zero* die Xbox zwar nicht aus, dennoch sorgen die vorgerenderten Räume und Areale mit vielen gruselig-morbiden Details für die passende Atmosphäre. An die grafische Qualität der neueren *Resident Evil*-Ableger kommt das Spiel aber leider nicht heran, ähnlich spektakuläre Lichteffekte wie in der Capcom-Referenz gibt es beispielsweise gar nicht zu bewundern. Zudem hätte Hersteller Tecmo etwas mehr an den

BONUS INFO

» **GROSSER BRUDER**
Zu Beginn des Spiels steuern Sie Mafuyu, den verschollenen Bruder von Miku. Sie dürfen also hautnah miterleben, wie es zum Verschwinden des Journalisten kam. Die Grafik ist dabei komplett in Schwarzweiß gehalten und wird erst farbig, wenn Sie mit Miku die Kontrolle übernehmen.

» **KLEINE TASCHENLAMPEN BRENNEN**
Mit dem rechten Analog-Stick bestimmen Sie in der Third-Person-Ansicht den Lichtschein Ihrer Taschenlampe. Sonderlich viel Spielraum haben Sie damit jedoch nicht, der Großteil des Bildschirms bleibt weiterhin stets in Dunkelheit gehüllt.



↑ Um dieses Tor zu öffnen, müssen Sie erst ein Rätsel lösen und den passenden Schlüssel finden.

COVER-GEISTER » Fotoshooting mit einem Gespenst

» IN IHREM FOTOALBUM können Sie sich in aller Ruhe Ihre besten Aufnahmen noch einmal ansehen. So haben Sie die Möglichkeit, sämtliche Geister, die Sie im Laufe des Spiels endgültig ins Jenseits befördert haben, nochmals genau unter die Lupe nehmen, ohne dabei gefährlich attackiert zu werden.



↑ Über 2.000 Punkte brachte die gelungene Aufnahme dieses spukenden „Redakteurs“ auf Ihr Punktekonto.



↑ „Gebrochenes Genick“ sucht Sie häufiger heim und setzt Ihnen dabei ziemlich kräftig zu. Zielen Sie genau.



↑ Der „Gefesselte“ sieht zwar weniger spektakulär aus, dennoch bescherte uns diese Aufnahme immerhin 1.015 Punkte.



↑ Dieses Selbstporträt vor einem Spiegel bringt uns zwar rein gar keine Zähler, der Spaß war es uns aber wert.

GHOST BUSTERS »

Das Einmaleins der Geisterjagd

 **NERVENKITZEL** muss sein. Je besser die Aufnahme von einem Geist sein soll, desto länger müssen Sie den Geist vor dem Abdrücken ins Visier nehmen.

1



↑ Leuchtet der Ring um den Fokus Ihrer Kamera blau auf, haben die magischen Kräfte ihr Maximum erreicht.

2



↑ Der rote Kreis bedeutet, dass Sie dem Geist mit nur einem einzigen Schuss das Licht ausblasen können. Schnelles Abdrücken ...

3



↑ ... ist jetzt angesagt. Im Idealfall sehen Sie dieses Bild und Sie haben dem Hui-Buh-Verschnitt gezeigt, wo der Hammer hängt.



↑ Manche Türen werden von Siegeln verschlossen, die Sie durchbrechen, indem Sie wichtige Fotos schießen.

» Animationen der Hauptdarstellerin feilen dürfen. So bewegt sich Miku ziemlich hölzern fort. Der Großteil der Geister zeigt ebenfalls fast keinerlei Bewegungen. Nur wenn Sie von einem Geist unausweichlich angefallen werden, jagt Ihnen eine kurze, gelungene Animation einen Schrecken ein.

Noch viel intensiver als die Grafik trägt die akustische Untermalung des Spiels zur Gruselstimmung bei. Vor allem mit der richtigen Hi-Fi-Ausrüstung kommt während des ganzen Spiels Gänsehaut-Stimmung pur auf. Die okkulten Melodien halten sich dabei eher dezent im Hintergrund. Hauptsächlich sorgen die gelungenen Soundeffekte für einen Schauer nach dem anderen auf dem Rücken des Spielers. So knarrt und knistert es bei jedem Schritt und hinter manch verschlossener Tür bekommen Sie entweder ein ängstliches Wimmern oder ein

bedrohliches Grollen zu hören. Spätestens wenn Ihnen aus dem Nichts eine angsteinflößende Stimme über die Schulter haucht, werden Sie die Anschaffung Ihrer Surround-Anlage verfluchen.

Brutale Splatter-Effekte gehören zu Horrorfilmen und -spielen häufig genauso dazu, wie das Salz in die Suppe. Dass „Blood & Gore“ aber nicht zwangsläufig Zutaten für ein schmackhaftes Gruselrezept sein müssen, stellt *Project Zero* bestens unter Beweis. Das wahre Grauen, das sich in der verlassenen Villa abgespielt und zum Verschwinden einiger Personen geführt hat, wird Ihnen hauptsächlich in Textfetzen dargeboten. Erhoffen Sie sich daher keine ähnlich martialische Zombiejagd wie in *Resident Evil*, denn der Horror in *Project Zero* spielt sich hauptsächlich in Ihrem eigenen Kopf ab. Dafür aber um einiges intensiver als in manch anderem Spiel. 



↑ Ist Miku erschöpft, atmet sie viel schwerer.



MANFRED MEINT:

Endlich ein Horror-Spiel mit „Hose-voll“-Garantie für die Xbox. Wer es liebt, sich zu gruseln, wird hervorragend bedient. Sicherlich hat Tecmo bei bekannten Vorbildern abgekupfert, da Sie die Geister allerdings nicht mit scharfer Munition, sondern mit einem Fotoapparat bekämpfen, wurde trotzdem für den nötigen Schuss Innovation gesorgt. Leider ist die Steuerung ein Nervtöter. Grafisch wäre mehr drin gewesen, der Sound hingegen ist allerfeinst umgesetzt.

GRAFIK
71%

SOUND
84%

MULTIPLAYER

NICHT MÖGLICH

XBOX LINE

NICHT MÖGLICH



POSITIV

- EXTREM GRUSELIGE ATMOSPHÄRE
- HERVORRAGENDE SURROUND-EFFEKTE
- UPDATE-MÖGLICHKEITEN DER KAMERA

NEGATIV

- UNGENAUE STEUERUNG
- HÖLZERN ANIMIERTE SPIELFIGUR
- TEILS ZU LEICHTE RÄTSEL



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

80%



↑ Auch außerhalb der Villa gibt es einiges zu entdecken, doch auch dort lauert Gefahr.



↑ Im Fürstentum Monaco geht es eng zu. Ralf Schumacher nähert sich hier Barrichello.

Sie finden, dass es endlich Zeit wird,
Michael Schumacher vom Thron zu stoßen?

F1 CAREER CHALLENGE

VON: MANFRED REICHL

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: **ELECTRONIC ARTS**
GENRE: **RENNSPORT**
SPRACHE: **DEUTSCH**
USK-FREIGABE: **OHNE BESCHRÄNKUNG**
SPIELER: **1-2**
TERMIN: **27. JUNI**
WEBSITE: **WWW.ELECTRONICARTS.DE**

KURZ & KNAPP

ALS FAHRER-NEULING müssen Sie in der harten Formel-1-Szene Ihr Können unter Beweis stellen und sich bis an die Weltspitze hocharbeiten.

Die Rolle eines ambitionierten Nachwuchspiloten, der mindestens genauso berühmt wie unser Volksheld werden möchte.

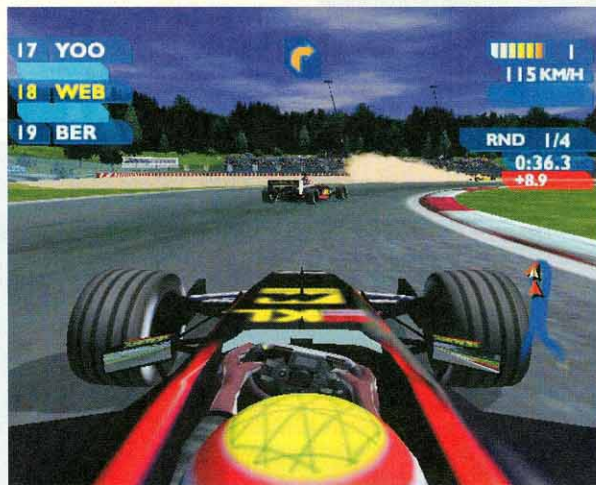
Bevor Sie im Karriere-Modus allerdings richtig loslegen können, brauchen Sie erst mal die Lizenz zum Rasen. Um diese so genannte Superlizenz zu erhalten, müssen Sie

zunächst Ihr fahrerisches Geschick unter Beweis stellen. Auf der Rennstrecke im italienischen Monza gilt es zuerst, verschiedene Geschicklichkeitsübungen zu bestehen. Im englischen Silverstone werden die Tests dann etwas anspruchsvoller. Unter anderem dürfen Sie in einem Regenrennen Ihre Fahrtauglichkeit unter Beweis stellen.

Nennen Sie endlich die Lizenz Ihr Eigen, liegen Ihnen gleich mehrere Angebote von echten Rennställen vor und es kann losgehen. Sie beginnen Ihre Karriere im Jahr 1999. Selbst das veraltete Regelwerk kommt dabei zum Einsatz. WM-Punkte gibt es also nur, wenn Sie sich unter den ersten Sechs platzieren.

Anfangs sind die Erwartungen Ihres Rennstalls in Sie noch gering. In Ihrem ersten Rennen wird beispielsweise nur der 17. Platz von Ihnen verlangt. Jedes Rennwochenende besteht wie in echt aus dem freien Training, dem Qualifying und dem Rennen selbst. Selbst am Wagen-Setup dürfen Sie feilen. Für Ihre Wettkampfleistungen erhalten Sie Punkte, die Sie in Extras wie Motor-Upgrades investieren können. Diese gelten aber jeweils nur für das nächste Rennen.

Technisch wird man von Electronic-Arts-Titeln für gewöhnlich richtig verwöhnt. Daher waren wir umso



↑ Im Hintergrund macht ein gelber Jordan den Abflug.



↑ Vor den Rennen können Sie Extras wie dieses Boxenluder kaufen.



↑ Schumi klebt im Windschatten von Ex-Teamkollege Eddie Irvine.



↑ Sogar mit dem Formel-1-Rentner Mika Häkkinen dürfen Sie fahren.

BOXENSTOPP >> Ihre gute Platzierung steht auf dem Spiel.

UM BEI EINEM BOXENSTOPP nicht unnötig Zeit zu verlieren, müssen Sie Reaktionsvermögen beweisen. Dabei brauchen Sie aber lediglich im richtigen Moment den richtigen Knopf zu betätigen. Welcher das ist, wird Ihnen am Bildschirm angezeigt. Das kleine Einmaleins der Boxenstopps sieht so aus.



↑ Nachdem Sie in die Boxengasse eingefahren sind, müssen Sie abbremsen. In diesem Fall müssen Sie Ihr Tempo von 80 auf 20 km/h drosseln.



↑ Natürlich dürfen Sie nicht vergessen, den Gang wieder einzulegen. Wenn Sie diese Meldung lesen, müssen Sie blitzschnell den A-Knopf betätigen.



↑ Ist Ihre Crew fertig mit den Arbeiten, können Sie wieder losbrettern. Doch Vorsicht, wenn Sie zu früh beschleunigen, würgen Sie den Motor ab.



↑ Da haben wir den Salat. Wir haben in der Boxengasse nicht rechtzeitig abgebremst, daher setzt es eine nervige Stop-and-go-Strafe.

„Gelbe und blaue Flaggen sollten Sie stets beachten, ansonsten setzt es Strafen.“

>> verdutzt, als wir neben heftigen Ruckel- einlagen vor allem ein nerviges Flimmern im Hintergrund feststellen mussten. Pop-ups sind in Rennspielen auch keine Seltenheit, wenn allerdings eine Zuschauertribüne in einem Moment leer und im nächsten plötzlich voll besetzt ist, dann ist das schon etwas dürrig. Verwischene Texturen machen die Durchschnittsgrafik komplett.

An der KI der Gegner hätte ebenfalls noch etwas geübt werden können. So gelang es uns bei

fast jedem Rennstart, zehn bis 15 Kontrahenten locker zu überholen, als ob diese ein eingeklemmtes Gaspedal hätten. Wozu also erst ein nerviges Qualifying absolvieren? Dafür wurde das Regelwerk während der Rennen konsequent umgesetzt. Gelbe und blaue Flaggen sollten Sie stets beachten, ansonsten setzt es Strafen.

Ein richtig berauschendes Geschwindigkeitsgefühl will während der Rennen nicht so recht aufkommen. Fahren Sie über die rot-weiße Fahr-

bahnmarkierung oder bricht Ihr Fahrzeug leicht aus, tritt zudem ein nerviger Blur-Effekt ein, der die Sicht erheblich erschwert. Wie man so einen Verwisch-Effekt geschickter einsetzt, hat *MotoGP 2* kürzlich bestens bewiesen.

In puncto Sound gibt es bei *F1 Career Challenge* Höhen und Tiefen. Die tranceartige Musik in den Menüs ist ganz nett anzuhören, noch dazu sind einige Soundeffekte sehr gelungen, wie beispielsweise das Echo der Motoren im Tunnel der Strecke in Monte Carlo. Andere Effekte wirken hingegen richtig unfertig. So hören sich Ihre Bremsen eher an wie das ächzende Rauschen eines defekten Radiogeräts. Darüber hinaus sorgen unpassende Kommentare hin und wieder für Lacher.



↑ Im Tunnel von Monte Carlo hallen die Motorengeräusche sehr gelungen.



↑ Die Köpfe sind etwas groß geraten.



↑ Mark Webber auf dem Nürburgring.



MANFRED MEINT:

Die Grundidee des Spiels ist nicht schlecht, denn wer würde nicht gerne zum neuen Star der Formel-1-Szene aufsteigen? Technisch präsentiert sich *F1 Career Challenge* aber definitiv nicht auf allerbestem Niveau. Rennspiel-Fans sind auf der Xbox z. B. mit *Project Gotham Racing* oder *Racing Evolution* ganz andere optische und akustische Kaliber gewöhnt. Eingefleischte Formel-1-Fans könnten diesem Titel mit Sicherheit dennoch einiges an Spielspaß abgewinnen.

GRAFIK
61%

SOUND
70%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- GRUNDIDEE DES SPIELS, ZUM NEUEN FORMEL-1-STAR AUFZUSTEIGEN
- EINIGE GELUNGENE SOUNDEFFEKTE
- TEAMS UND FAHRER DER LETZTEN VIER JAHRE

NEGATIV

- GRAFISCH DEFINITIV NICHT AUF HÖCHSTEM XBOX-NIVEAU
- GELEGENTLICH STUMPF-SINNIGE KOMMENTARE
- KEINE BRANDAKTUELLEN TEAM- UND FAHRERDATEN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

63%



↑ Bei der Rallye Dakar fahren Sie zwar gegen die Zeit, treffen unterwegs aber auch auf andere Rennteilnehmer.

Acclaim schickt Sie in die Wüste.

DAKAR 2

VON: JANINA WINTERMAYR

SPIELE-INFOs

PUBLISHER: **ACCLAIM**

GENRE: **RENNSPORT**

SPRACHE: **DEUTSCH**

USK-FREIGABE: **OHNE BESCHRÄNKUNG**

SPIELER: **1-4**

TERMIN: **30. MAI**

WEBSITE: **WWW.ACCLAIM.DE**

KURZ & KNAPP

ARCADELASTIGES Rallye-Spiel zu der legendären Paris-Dakar-Rallye.

JEDER KENNT SIE oder hat zumindest schon einmal davon gehört: Die Rallye Paris-Dakar. Sie gilt als eine der härtesten Herausforderungen im Rennsport.

Ein dazugehöriges Videospiel ließ daher nicht lange auf sich warten und so brachte 2001 Acclaim die spektakuläre Wüstenhatz für die PlayStation 2 - mit mäßigem Erfolg.

Acclaim versucht sich nun ein zweites Mal an der virtuellen Umsetzung der Rallye. Leider verfährt sich das Spiel auch diesmal wieder in technischen Unzulänglichkeiten. Vor allem die unpräzise Steuerung zehrt merklich am Spielspaß. Erst nach einer Eingewöhnungsphase und mit ausreichenden Streckenkenntnissen gelingt es, die PS-Boliden unter Kontrolle zu bringen. Viel Zeit bleibt Ihnen dafür nicht, denn der Kampagne-Modus, bei dem Sie die Rallye

Paris-Dakar nachfahren dürfen, ist bereits nach zwölf Strecken und einigen Special-Stages vorbei. Selbst die Quicktime- und Zeitrennen halten einen nicht sonderlich lange bei Stange. Zudem ist der Multiplayermodus für bis zu vier Personen äußerst durchwachsen.

Immerhin kann der Titel durch die Möglichkeit, mit mehr als nur einem Fahrzeugtyp die Strecken unsicher zu machen, punkten. Sowohl Geländewagen und Motorräder als auch Trucks stehen zur Auswahl. Zwar fahren sich die Fahrzeugtypen unterschiedlich, bei den einzelnen Modellen gibt es aber keine Unterschiede. Nur bei großflächigen Schäden zeigen sich Veränderungen der Fahrphysik. Sie müssen aber schon sehr rabiat die Karre in den Sand setzen, um spürbare Auswirkungen zu bemerken. Hat Ihr Vehikel Schaden genommen, brauchen Sie nur den schwarzen Knopf zu drücken (je nach Schwere des Schadens kürzer oder länger) und die Karosse wird im Stopp repariert.

Grafisch ist *Dakar* kein Hit-Kandidat. Ganz im Gegenteil. Die Streckenoptik wirkt trist und verwaschen und auch das Design der Autos und Motorräder kann nicht überzeugen. Peinlich sind zudem die Animationen der Motorradfahrer. Diese sitzen steif und undynamisch auf ihren Geländemaschinen. Auch in Sachen Sound sieht es nicht viel besser aus. Während der Copilot monoton seinen Text herunterpredigt, dudelt im Hintergrund orientalisch angehauchte Musik vor sich hin.

BONUS INFO

OHNE PERSPEKTIVE Aus vier Kameraperspektiven können Sie wählen: die obligatorische Cockpit-Ansicht sowie drei Ansichten aus der Vogelperspektive, die jedoch kaum Unterschiede bieten.



↑ Die Grafik des Wassers ist unterste Schublade.



↑ Ein tonnenschwerer Truck lernt fliegen.



↑ Im Multiplayer treten alle Fahrzeugtypen an.



↑ Eine der insgesamt vier Kameraansichten.



JANINA MEINT:

Am Anfang macht *Dakar 2* von Acclaim trotz der unzulänglichen Steuerung ja noch einigermaßen Spaß, das ändert sich aber aufgrund des geringen Umfangs recht schnell. An die Grenzen der Technik bringt die Rallye Dakar die Teilnehmer höchsten im echten Leben. Virtuell gibt sich die Wüstenhatz auf der Xbox technisch ganz schön lau und bietet nur Durchschnittsniveau. Zum Glück gibt es mit *V-Rally 3* und *Colin McRae* gute Rallye-Alternativen auch „jenseits von Afrika“.

GRAFIK
52%

SOUND
60%

MULTIPLAYER

XBOX LINE
NICHT MÖGLICH



POSITIV

- VERSCHIEDENE FAHRZEUGTYPEN
- ABWECHSLUNGSREICHE STRECKEN

NEGATIV

- KLÄGLICHE OPTIK
- STEIFE ANIMATIONEN DER MOTORRADFAHRER
- RÜCKLER, VOR ALLEM BEI KURVEN ODER IM PULK
- UNGENAUE STEUERUNG



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN WERTUNG

56%

DIE HARD™

— Stirb Langsam —

V E N D E T T A

Ab Juni endlich auch für
PlayStation2 und Xbox!

"YIPPEE-KA-YAI SCHWEINEBACKE!"



www.diehardvendetta.com

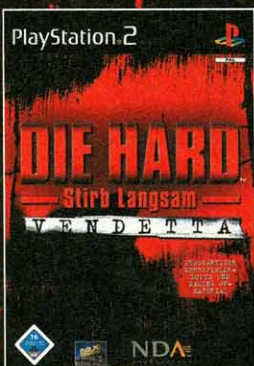
**Verwandeln Sie sich in John McClane
und räumen Sie in der
Unterwelt L.A.'s mal so richtig auf!**

AUSRÜSTUNG: Neben einem umfangreichen
Waffenarsenal können noch viele andere
Gegenstände zum Kampf eingesetzt werden

HELDEN-MODUS: Nehmen Sie mehrere Ganoven
gleichzeitig aufs Korn, bevor diese die Lage checken

MEHRSPIELER-MODUS: Kämpfen Sie mit 2 – 4 Spielern
via Splitscreen in 6 verschiedenen Modi u. a. Deathmatch,
King of the Hill und Capture the Badge

ORIGINAL DEUTSCHE SYNCHRONSTIMME
JOHN MCCLANE: Manfred Lehmann



©2003 Twentieth Century Fox Film Corporation, Fox Interactive. Die Hard und die zugehörigen Logos sind eingetragene Marken oder Marken von Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Game Engine ©2002 Bits Studios. Benutzt Bink Video. ©1997 - 2003 von RAD Game Tools, Inc. Veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Games International. Vertrieben durch Vivendi Universal Games International. NDA Productions und das NDA Productions-Logo sind Marken von Vivendi Universal Games International. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE und das NINTENDO GAMECUBE Logo sind Marken von Nintendo.

TEST ÜBERSICHT

SPILETITEL	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>MotoGP</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%
BATMAN: DARK TOMORROW	Ausgabe 04/03	Action	„Miese Grafik, lahmes Gameplay, öde Story: Das hat Batman nicht verdient!“	49%
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%
BLACK STONE: MAGIC AND STEEL	Ausgabe 04/03	Action-Rollenspiel	„Schlecht gemachter <i>Baldur's Gate</i> -Klon.“	41%
BLADE 2	Ausgabe 12/02	Action	„Blutleere Vampir-Action mit jeder Menge Gewalt.“	52%
BLOOD OMEN 2	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Das lineare Gameplay zieht die bissige Action-Erfahrung runter.“	63%
Ⓢ BLOOD WAKE	Ausgabe 01/03	Action-Rennspiel	„Spektakuläres, aber fehlerhaftes Action-Rennspiel mit klangvollem Namen.“	45%
BMX XXX	Ausgabe 01/03	Trendsport	„Jede Menge nackter Tatsachen beleben das angestaubte Genre.“	77%
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	Ausgabe 12/02	Beat 'em Up	„Der legendäre Bruce Lee würde sich im Grabe umdrehen.“	10%



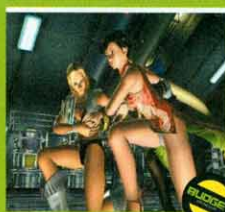
DIE XBOX ELITE

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%

Ⓢ 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%
CAPCOM VS. SNK 2 EO	Ausgabe 04/03	2D-Beat-'em-Up	„Capcoms Prügelhelden gehen jetzt auch über Xbox Live online.“	76%
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 01/02	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%
CRIMSON SEA	Ausgabe 04/03	Action	„Kurzweiliges Actionspiel mit kleineren Rollenspiel-Elementen.“	78%
DARK ANGEL	Ausgabe 04/03	Action	„Innovationsloses Prügelspiel um die abgesetzte Fernsehserie.“	52%
DARK SUMMIT	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Trendsportspiel mit abgefahrenen Story. Nichts für echte Snowboard-Profis.“	61%
DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Die Umsetzung des Filmklassikers ist erfreulich gut gelungen.“	74%
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Ausgabe 01/02	BMX-Funsport	„Macht wirklich Spaß, nur die mitunter lausige Steuerung nervt.“	69%
DAVID BECKHAM SOCCER	Ausgabe 01/02	Fußball	„Ein klares Abseits für Davids altbackenes Fußball-Spiel.“	42%
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	Ausgabe 04/03	Sport?	„Nette Mischung aus Volleyball-Spiel und Softporno.“	73%
DEAD TO RIGHTS	Ausgabe 02/03	Action	„Brutal kommt weiter. Ein Actionspiel mit hohem Gewaltfaktor.“	70%
DEADLY SKIES	Ausgabe 01/02	Flugsimulation	„Leider gibt es zurzeit noch keine Alternativen in diesem Genre.“	52%
DEFENDER	Ausgabe 05/03	Action	„Recht gutes 3D-Remake des Baller-Klassikers. Sehr hektisch.“	62%
DEATHROW	Ausgabe 12/02	Action	„Futuristische Basketball-Variante mit hohem Prügelfaktor.“	53%



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-Adventure	„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%
DIE SIMS	Ausgabe 04/03	Simulation	„Die Umsetzung der PC-Lebenssimulation ist gut gelungen.“	80%
DR. MUTO	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Skurrielles Jump & Run um einen mutierenden Wissenschaftler.“	75%
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%
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Monsterkeilerei in der Innenstadt. Ein Muss für Godzilla-Fans.“	69%
GRAVITY GAMES: STREET.VERT.DIRT	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Bei diesem BMX-Debakel stimmt einfach gar nichts!“	8%
GUN METAL	Ausgabe 01/02	Action	„Unterhaltsames Action-Fest mit intensiven Roboter-Kämpfen.“	83%
GUN VALKYRIE	Ausgabe 01/02	Action	„Ein rasantes Mech-Spiel in der Kulisse des viktorianischen England. Cool!“	76%
HARRY POTTER U. D. KAMMER D. SCHRECKENS	Ausgabe 02/03	Action-Adventure	„Einfallsloser Genre-Mix um den Nachwuchsmagier.“	61%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Ausgabe 11/02	Action	„Nur kleine grafische Schwächen begleiten den Profikiller durch seinen Alltag.“	83%



MOTOGP 2

TEST IN: Ausgabe 05/03
GENRE: Rennspiel
„Innovative Steuerung, realistisches Fahrgefühl und Xbox Live. Dies ist die Rennspielreferenz!“
WERTUNG: 91%



RALLISPORT CHALLENGE

GENRE: Rallye-Rennspiel
„Die wunderschöne Umgebungsgrafik und das Rallye-Spielprinzip motivieren ungemein.“
WERTUNG: 85%



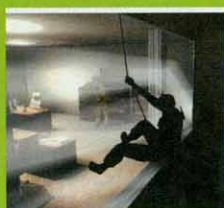
BLINX: THE TIME SWEEPER

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 sprüht nur so vor rasanter Action, coolem Witz und albernem Begegnungen.“
WERTUNG: 87%

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%
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Ausgabe 04/03	Strategie	„Verwalten Sie den Jurassic Park und gehen Sie auf Fotosafari.“	72%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Ausgabe 11/02	Surfen	„Besonders für 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%
KUNG FU CHAOS	Ausgabe 04/03	Beat 'em Up	„Sehr unterhaltsames Klopp- und Prügelspiel für bis zu vier Spieler.“	78%
LEGENDS OF WRESTLING	Ausgabe 01/02	Wrestling	„Für Multiplayer ein durchaus interessantes Wrestling-Spiel“	60%
LEGENDS OF WRESTLING II	Ausgabe 03/03	Sport	„Wrestler im Cartoon-Look geben sich ordentlich eins auf die Rübe.“	73%
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	Ausgabe 12/02	Geschicklichkeit	„Fünf Minuten anarischer Einweg-Spaß.“	65%
LOTUS CHALLENGE	Ausgabe 04/03	Rennspiel	„Sehr frustrierendes Rennspiel mit hakeliger Steuerung.“	60%
MADDEN NFL 2003	Ausgabe 12/02	American Football	„Fans von American Football werden von diesem Game begeistert sein.“	89%
MAD DASH RACING	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein ziemlich verrücktes, aber zu schnelles Multiplayer-Rennspiel.“	65%
MARVEL VS. CAPCOM 2	Ausgabe 01/03	2D-Beat-'em-Up	„Die Marvel-Superhelden prügeln sich mit den Capcom-Videospielhelden.“	74%
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	Ausgabe 12/02	Trendsport	„Ohne spielerische Highlights versucht sich Mat Hoffman auf dem BMX-Rad.“	62%
INDIZIERT	Ausgabe 01/02	Ego-Shooter	„Hervorragende Umsetzung eines indizierten PC-Spiels.“	- %
MECHASSAULT	Ausgabe 01/03	Action	„Nett gemachte Mech-Ballerei im BattleTech-Universum.“	80%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ausgabe 01/03	Ego-Shooter-Action	„Nur wenig Verbesserungen zur PS2-Version. Außerdem ruckelt es.“	75%
MEISTER TRAINER: SAISON 02/03	Ausgabe 02/03	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%



TEST ÜBERSICHT

SPILETITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
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 rauem Charme.“	81%
MOTOGP	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Vom Nachfolger überholt. Das grandiose Rennspiel fasziniert aber noch immer.“	88%
MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	Ausgabe 11/02	Motocross	„Ein absolut durchschnittliches Offroad-Rennspiel.“	50%
MX SUPERFLY	Ausgabe 03/03	Rennspiel	„Motocross-Rennen mit rasanter Action und tollkühnen Stunts.“	79%
MYST III	Ausgabe 12/02	Adventure	„Mehr oder weniger logische Rätsel für Adventure-Fans.“	70%
NBA 2K3	Ausgabe 03/03	Basketball	„Hinter der spartanischen Fassade verbirgt sich ein klasse Sportspiel.“	84%
NBA INSIDE DRIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„Ein gut gelungenes und sehr spielbares Basketball-Game.“	72%
NBA INSIDE DRIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Dieses Spiel ist zwar gut, aber NBA Live 2003 ist besser.“	77%
NBA LIVE 2002	Ausgabe 01/02	Basketball	„So fantastisch das Spiel auch aussieht: Das Gameplay ist unter aller Kanone.“	52%
NBA LIVE 2003	Ausgabe 01/03	Basketball	„Um einiges besser als der Vorgänger. Fans greifen zu!“	83%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Ausgabe 12/02	Rennspiel	„Die Spielidee ist schon cool, aber viele grafische Mängel bremsen den Spaß aus.“	72%
NEW LEGENDS	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Echt übel! Schlechte Grafik, doofer Sound und Spielspaß aus der Steinzeit.“	12%
NHL 2002	Ausgabe 01/02	Eishockey	„Sehr gutes Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts!“	82%
NHL 2003	Ausgabe 11/02	Eishockey	„Nur wenig Verbesserungen in der 2003er-Neuaufgabe.“	82%
NHL 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%



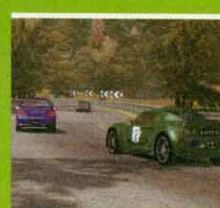
ROCKY

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 Glücklichen 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

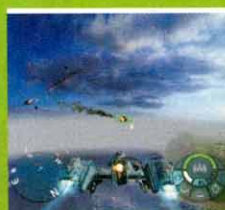
TEST IN: Ausgabe 02/03
GENRE: Rennspiel
„Coole Rennen und ein ausgefeilter Story-Modus machen Laune.“
WERTUNG: 87%

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEY

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEY	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%
SHREK	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Ein staubtrockenes Jump & Run. Schade um die schöne Lizenz.“	50%
SHREK SUPER PARTY	Ausgabe 04/03	Party-Game	„Putzige Mehrspieler-Party mit unlogischem Punktesystem.“	64%
SILENT HILL 2: INNER FEARS	Ausgabe 11/02	Action-Adventure	„Ein neuer Handlungsstrang auf der Xbox. Der Horror geht weiter.“	84%
SIMPSONS ROAD RAGE	Ausgabe 01/02	Fun-Rennspiel	„Ein uninspirierter Crazy Taxi-Klon um die Simpsons.“	59%
SLAM TENNIS	Ausgabe 11/02	Tennis	„Nicht perfekt, aber zumindest ohne größere Schwächen.“	72%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	Ausgabe 01/02	Jump & Run	„Der Superheld bekommt auf der Xbox sogar noch einige Extra-Levels spendiert.“	80%
SPLASHDOWN	Ausgabe 11/02	Fun-Rennspiel	„Düsen Sie mit Jet-Skis durch grafisch bombastische Gewässer!“	72%



SPIELETTITEL	GETESTET IN	GENRE	KURZINFO	WERTUNG
SPY HUNTER	Ausgabe 01/02	Action-Rennspiel	„Spaßige Verfolgungsjagden ohne nennenswerten spielerischen Tiefgang.“	67%
SSX TRICKY	Ausgabe 01/02	Snowboarding	„Wer auf puren Arcade-Spaß steht, darf hier bedenkenlos zugreifen.“	75%
STAR WARS: JEDI KNIGHT 2 - JEDI OUTCAST	Ausgabe 01/03	Action	„Originelles Level-Design sucht man in dieser ruckeligen Grafik vergebens.“	65%
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Ausgabe 01/02	Action	„Zweifello eines der besseren <i>Star Wars</i> -Spiele“	74%
STAR WARS: OBI-WAN	Ausgabe 01/02	Action-Adventure	„Grafisch schwach. Langweiliges Gameplay.“	33%
STAR WARS: THE CLONE WARS	Ausgabe 05/03	Action	„Ballern Sie sich an Bord diverser futuristischer Vehikel durch die Klon-Kriege.“	72%
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%
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	Ausgabe 05/03	Beat 'em Up	„Frischer Wind im Beat'em-Up-Genre durch Schadensmodell.“	83%
TAZ: WANTED	Ausgabe 11/02	Jump & Run	„Ordentliches Jump & Run mit schlampiger Präsentation.“	59%
TENNIS MASTERS SERIES 2003	Ausgabe 01/03	Tennis	„Auch das vierte Tennisspiel auf der Xbox kann nicht überzeugen.“	53%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Ausgabe 01/03	Action	„Die banale Metzerei ist nicht gerade ein Motivations-Dauerbrenner.“	66%
TEST DRIVE OVERDRIVE	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„Das katastrophale Handling der Autos ist nur noch übel.“	38%
TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN	Ausgabe 01/02	Rennspiel	„So eine miese Grafik und Steuerung hat <i>Test Drive</i> nicht verdient.“	35%
TETRIS WORLDS	Ausgabe 12/02	Strategie	„Es ist <i>Tetris</i> .“	60%
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%



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%



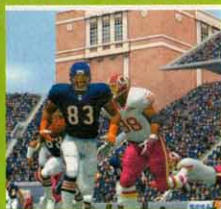
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

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%



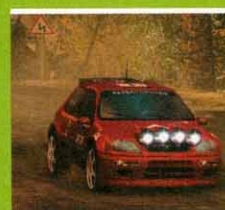
NFL 2K3

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



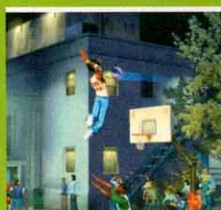
DTM RACE DRIVER DIRECTOR'S CUT

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Rennspiel
„Technisch zwar veraltet, aber Spielspaß und Fahrverhalten stimmen.“
WERTUNG: 87%



V-RALLY 3

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Rennspiel
„Sehr arcadestiges Rallyspiel, das sich besonders an Einsteiger wendet“
WERTUNG: 85%



NBA STREET VOL. 2

TEST IN: Ausgabe 04/03
GENRE: Basketball
„Rasant, akrobatisch und spektakulär: *NBA Street Vol. 2* zeigt die besten Seiten des Sports.“
WERTUNG: 85%



TRANSWORLD SURFING	Ausgabe 01/02	Surfing	„Eigentlich ein gutes Spiel. <i>Kelly Slater</i> ist jedoch viel besser.“	61%
TUROC 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%
VEXX	Ausgabe 04/03	Jump & Run	„Einfallreiches Jump & Run mit vielen frustrierenden Passagen.“	70%
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%
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	Ausgabe 05/03	Action	„Recht monotones Actionspiel um den beliebten Comic-Mutanten.“	64%
ZAPPER	Ausgabe 04/03	Geschicklichkeit	„Das <i>Frogger</i> -Spielprinzip hat leider zu viel Staub angesetzt.“	60%

SCHREIBEN SIE UNS: Redaktion OXM, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an: oxm-leserbrieft@computec.de
Unser Online-Diskussionsforum finden Sie übrigens unter <http://xbz.computec.de>.

DOAX BV BEKOMMT KONKURRENZ

Hallo, liebes OXM-Team, ich will euch für den Sims-Test danken. Er war wirklich informativ und dank der guten Bewertung habe ich mir das Spiel auch gleich gekauft. Wirklich störend empfinde ich allerdings die sehr groben Pixelfelder, die auftauchen, wenn ein Sim badet oder aufs Klo geht. Sind die hässlichen Pixelfelder auch in den ausländischen Versionen vorhanden? Könnt ihr einen Cheat veröffentlichen, der die hässlichen Pixelfelder unsichtbar macht?

Swaantje Böttcher, Solveigh Jäger, Zeynep Cetinkaya, Anne Hempelmann, Kristina Rentschler und Freunde (Bad Liebenzell)

Hallo, liebe Mädels Pixelfelder? Was für Pixelfelder?! Ach herrje, ihr meint diese Verzerrungen, die das Spiel kreiert, um nackte Tatsachen bei den Sims zu verbergen, gell?! Irgendwie fühlt man sich da fast an unseren Aprilscherz mit dem Nacktcheat für *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* erinnert. Aber genau wie bei Tecmos Spiel um die Strandbälle gibt es auch bei den Sims keine Möglichkeit, einen intimen Blick auf die Protagonisten zu werfen. Vielleicht erbarmt sich demnächst aber mal ein Hersteller und bringt einen Ableger von *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* heraus, der besonders die weibliche Zielgruppe anspricht. Jana und Janina würden eine Petition hierfür sofort unterschreiben.

BRIEF VOM MASTER-CHIEF

Guten Tag, ich möchte gern wissen, ob es für Halo Cheats für Unverwundbarkeit, alle Waffen usw. gibt.
Master-Chief (per E-Mail)

Guten Tag, lieber Master-Chief Da sind wir doch ein wenig verwundert. Jemand, der sich den Nick Master-Chief gibt, sollte doch jede Ecke im Spiel seiner Lieblingsfigur in- und auswendig kennen. Scherz beiseite: Leider gibt es keine Cheats zu *Halo* und auch das Gerücht,

wenn man den Legendär-Modus in unter drei Stunden durchspielt, dass man dann einen Flammenwerfer erhält, ist nur ein Gerücht. Wir empfehlen: Üben, üben, üben.

JUGENDSCHUTZGESETZ UND MEHR

Hallo OXM-Redaktion, erst mal etwas Lob für euer doch recht kritisches Heft. Es gibt nicht viele Magazine, die schwache Spiele entsprechend benoten und sich nicht von den Publishern bequatschen lassen.

So, das neue Jugendschutzgesetz ist da und damit auch erhebliche Veränderungen. Hm, man kann geteilter Meinung darüber sein. Immerhin gibt es jetzt eine einheitliche Regelung für die Einstufung der Spiele/Software. Die nachträglichen und oft willkürlichen Indizierungen haben ein Ende. Gerade populistische Politiker/Verhaltensforscher/Medien benutzen vermeintlich brutale Computerspiele dazu, sich zu profilieren. Witzig auch, dass die meisten Kritiker solche Spiele nie selbst geockt haben. Aber heutzutage muss man ja eh keine Ahnung oder Talent haben, um groß rauszukommen (siehe Daniel K.) :-)
Naja, andererseits werden Spielefirmen mit Splattereffekten nicht mehr über das schlechte Spieledesign hinwegtäuschen können. (Was wohl bei manchen Jugendlichen früher geklappt hat.) Für eure Demo-DVD ist diese Gesetzeslage natürlich jetzt schwierig. Wie wäre es, die Inhalte, die ab 16/18 Jahren freigegeben sind, mit einem Passwortschutz zu versehen. Dieses Passwort könnte dann über bestehende Altersverifikationssysteme abgefragt werden. Das ist vielleicht eine Alternative, um euer bisher großes DVD-Angebot zumindest für die älteren Leser weiterhin zugänglich zu machen und dem Jugendschutz zu entsprechen. Okay, so viel zu dem Thema. Eine andere, eher banale Sache ist mir aufgefallen. Die heutigen Spiele sehen wirklich super aus, gerade wenn man wie ich noch die Zeiten von *Pong* oder *Pac-Man* miterlebt hat. Die Polygonzahlen der Charaktere sind irre hoch und die Animationen flüssig. Aber warum sehen still stehende Figuren so aus,

als hätten sie Rasierklingen unter den Achseln oder einen Stock im Arsch? (Bitte das letzte Wort der Frage hinsichtlich der Jugendgefährdung zensieren) Siehe z. B. Preview zu *Deus Ex 2* aber auch viele andere. Es werden Gesichtsanimationen, Echtzeitschatten usw. programmiert, aber wenn die Charaktere stehen, sehen sie aus wie Pinocchio! Macht mal euren Einfluss geltend! Macht weiter so Katsche

PS: Mit Peter Panda habt ihr euch ne seltsame Slapstick-Figur ausgesucht.
Sven Kaczmarek (per E-Mail)

Moin Katsche!
Das sind alles sehr interessante Punkte, die du da anführst. Arbeiten wir die mal von oben nach unten durch. Zuerst bedanken wir uns mal herzlichst

für das Lob. Das hören wir immer gerne. Was die Situation bei den Demos anbelangt, sind wir uns bewusst, dass wir trotz der neuen Einschränkungen eine DVD produzieren müssen, die auch für alle Leser interessant ist. Zurzeit arbeiten wir auch an einer Lösung, härtere Demos der erwachsenen Leserschaft zugänglich zu machen und auch die reguläre Demo so interessant wie irgend möglich zu halten. Mehr dazu erfährst du in der nächsten Ausgabe. Die Entwicklung der Videospiele ist in den letzten zwanzig Jahren sicherlich mit Riesenschritten vorangegangen. Man kann sich fast gar nicht mehr vorstellen, dass man damals vor Spielen wie *Defender* (hat Jean neulich erst zum Test des Remakes gemacht) oder *Antirad* saß und die Grafik einfach nur genial

FAQ Die häufig gestellten Fragen

WARUM HABT IHR NICHT MEHR DEMOS?

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

WARUM HABT IHR ALTE DEMOS DRAUF?

Uns erreichen sehr viele Leserbriefte von Xbox-Neueinsteigern, dass sie ganz gerne Demo-Versionen zu älteren Spielen auf der DVD hätten. Wenn wir ein wenig Platz auf der DVD haben, kommen wir diesem Wunsch auch gerne nach. Das ist besser, als wenn der freie Platz auf der Disk ungenutzt bleibt.

WARUM SIND KEINE DEMOS ZU SPIELEN MIT EINER USK-FREIGABE AB 16?

Seit dem 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft getreten und wir dürfen keine Materialien zu Spielen auf die Disk packen, die jugendgefährdend sein können. Da das Heft auch von Jüngeren, die noch keine 16 Jahre alt sind, gekauft werden kann, ist es uns leider nicht mehr möglich, solche härteren Demos auf die DVD zu packen.

KANN MAN ÄLTERE OXMS NACHBESTELLEN?

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

IST FÜR XBOX LIVE IN NÄCHSTER ZEIT EIN ANDERER ZAHLUNGSWEG AUSSER KREDITKARTE GEPLANT?

Leider ist der Besitz einer Kreditkarte eine der Grundvoraussetzungen für Xbox Live. Es ist auch nicht geplant, von dieser Praxis abzuweichen.

HABT IHR EINE EIGENE WEBSITE IM INTERNET?

Unser Forum erreicht ihr unter <http://xbz.computec.de>. Eine eigene Website haben wir noch nicht.



fand. Die Ernüchterung folgt spätestens dann, wenn man seine alten Konsolen vom Dachboden holt und die ganzen Oldies mal wieder reinschmeißt. Aber mal sehen. In zwanzig Jahren werden wir vermutlich auch mit dem Kopf schütteln, wenn wir uns dann noch mal ansehen, was wir heute gut finden. In der Zukunft sind vielleicht auch die Pausenanimationen so realistisch, wie du sie dir wünschst. Aber mal ehrlich: Wer spielt denn ein Spiel, um die Helden beim Rumstehen zu bewundern. Wir wollen doch Action, oder? PS: Peter Panda? Verflucht! Ich glaube, den haben wir in dieser Ausgabe glatt vergessen.

LIGHTGUN FÜR HALO?

Hallo liebe OXM-Redaktion!

Nichts Neues für euch ist sicherlich das Lob, das einfach nicht weglassen ist! Denn euer Mag ist wirklich allererste Sahne! Aber einen Verbesserungsvorschlag hätte ich schon: Wie wäre es, wenn ihr bei „Was kommt wann?“ das Genre des jeweiligen Spiels dazuschreiben könntet? Dadurch wüsste man, auf was man sich eigentlich freuen soll bzw. kann. Aber sonst wüsste ich nicht, was noch besser werden könnte. Vielleicht noch Witze-Seiten oder Ähnliches, aber ist nicht wichtig. Eines noch: Wisst ihr, wo ich eine Lightgun herkriegen könnte? Denn Halo hab ich schon ein paar Mal durch und mit der Lightgun könnte es vielleicht wieder Spaßig werden. Ich hab schon bei einigen Hotlines angerufen, aber meistens war nur der Anrufbeantworter zu „sprechen“ (9 Wochen her!). Sind sich wohl zu fein dafür ... aber ihr doch nicht, oder? Das war's auch schon von mir. Ich hoffe, ihr könnt mir in Sachen Lightgun helfen ...
Ciao, euer Marius

Marius Rödlmeier (Ingolstadt)

Hallo, lieber Marius. Herzlichen Dank für das Lob und für die Verbesserungsvorschläge. Mal sehen, vielleicht setzen wir sogar ein oder zwei davon um. Ob wir aber eine Witzseite einführen, glaube ich im Moment nicht so recht. Zumal wir geschlossen der Meinung sind, dass gute Witze Mangelware sind. Sollte einem

der Leser vielleicht ein guter einfallen – bitte sofort zuschicken! Wir lassen uns gerne eines Besseren belehren. Lightguns für die Xbox gibt es inzwischen von MadCatz, Thrustmaster und BigBen. Diese sind ganz normal im Videospielfachhandel oder Elektronikmärkten zu beziehen. Ob du mit diesen Wummen glücklich wirst, wage ich jedoch zu bezweifeln. Diese funktionieren nämlich nur mit speziell dafür programmierten Spielen. Davon gibt es bisher nur eins (*House of the Dead 3*) und das ist noch nicht einmal in Deutschland erschienen. Mit *Halo* ist die Lightgun auf keinen Fall kompatibel. Damit *Halo* für dich wieder interessant wird, empfehlen wir dir, doch mal ein paar Freunde vor den Controller zu spannen und den Multiplayer-Modus zu strapazieren. Wenn du jedoch zur eingefleischten Single-Player-Fraktion gehörst, hilft eigentlich nur das Warten auf *Halo 2*, um den Master-Chief wieder ins Herz zu schließen.

BAPHOMETS FLUCH 3

Moin Moin (...)

Ich bin ein großer *Baphomets Fluch*-Fan und habe einiges an dem 3. Teil auszusetzen:

1. Er ist in 3D.
2. Man steuert Nico & George direkt.
3. Es wird mit Sicherheit eher ein Action-Adventure, trotz aller Neinsagungen. Also, wenn das Spiel so wird, wie angekündigt, dann haben sie einen Fan verloren. (...)

Björn Günther (Hamburg)

Moin Moin Björn!

Alte *Baphomets Fluch*-Fans werden sich mit dem dritten Teil sicherlich stark umstellen müssen. Wenn man alle Fakten aus dem Artikel und unserem Interview zusammennimmt, sieht man, dass mit der Serie ab Oktober neue Wege beschritten werden. Auch wenn man George und Nico jetzt nicht mehr mit einem Cursor steuert und der Actionanteil zunimmt, so ist das, was bisher von der Story bekannt ist, sehr tief-schichtig und auf demselben Niveau wie die Vorgänger. Wir warten noch bis Oktober und sehen dann, ob Charles Cecil Recht hatte oder zu viel versprochen hat.

Kurz und knapp



SIM CITY

Sehr geehrtes OXM-Team, Vor einiger Zeit habe ich das Gerücht gehört, dass *Sim City* auf der Xbox erscheinen soll. Die Sims gibt es ja nun schon. Ist da etwas Wahres dran?

Christoph Krüger

Sehr geehrter Herr Krüger, uns ist leider nichts von einer Umsetzung des Spieles *Sim City* bekannt. Der Hersteller Electronic Arts hat zurzeit auch nicht geplant, diesen älteren Titel für die Xbox umzusetzen.



FUTTER FÜR DIE WUMME

Ich bin ein großer Fan von Lightgun-Spielen. Bis jetzt kenne ich nur *The House of the Dead 3* für die Xbox. Was gibt es noch für Lightgun-Spiele für die Xbox und welche sind geplant?

Schon mal vielen Dank!!!!

Samuel Hofmann (per E-Mail)

Hallo Samuel! Bis jetzt gibt es nur Segas Untoten-Ballerei. Konami plant jedoch die Umsetzung einer indizierten Automaten-Serie und auch Sega wird den dritten Teil eines ebenfalls indizierten Ballerspiels herausbringen.



COUNTER-STRIKE

Liebe OXM-Redaktion Ich habe von einem Freund gehört, dass *Counter-Strike* für die Xbox kommen wird. Stimmt das?

Patrick Locher (per E-Mail)

Ja, das stimmt. Das Spiel wird Xbox Live unterstützen und Ende dieses Jahres erscheinen.



SAM FISHER AUF DVD

Hallo OXM-Team Wäre es möglich, den Kola-Cell-Level auf die CD zu packen? Ich habe leider kein DSL. Ich würde mich sehr freuen, wenn es funktionieren würde. Tschüss.

Uwe Schönfeldt (per E-Mail)

Hallo Uwe! Gar kein Problem. Wir warten noch auf die Freigabe und dann packen wir so schnell wie

möglich den Level auf unsere DVD.



XBOX LIVE IN DER SCHWEIZ

Hallo Xbox-Team

Ich habe meine Xbox in der Schweiz gekauft. Aber hier gibt es noch kein Xbox Live. Kann ich es auch in Deutschland kaufen?

Krikor Nigoghossian

Hallo Krikor Natürlich kannst du Xbox Live in Deutschland kaufen. Allerdings wird dir das wenig bringen, da Xbox Live in der Schweiz noch nicht unterstützt wird.



SPIDER-MAN-CHEATS

Liebe OXM-Redaktion, wie immer erst das Lob für das beste Xbox-Magazin. Aber das Problem, was ich habe ist, ich habe mir das Spiel *Spider-Man* gekauft und suche vergebens im Internet nach einem Unverwundbarkeits-Cheat. Daher wollte ich euch fragen, ob ihr in eurem Archiv einen Cheat habt. Bis dahin MFG und macht weiter so.

Michael Apel (per E-Mail)

Lieber Michael Du brauchst nicht weiter zu suchen. Unseren Quellen nach gibt es keinen Unverwundbarkeits-Cheat für *Spider-Man*. Auch hier gilt: Üben, üben, üben!



WANN KOMMT DIE MAFIA?

Tach auch!

Ich wollte mal fragen, wann das Gangsterspiel *Mafia* für die Xbox kommt. In anderen Magazinen steht nur 2003, aber keine genauen Angaben. Bitte helf mir!

Guido Bartscher (per E-Mail)

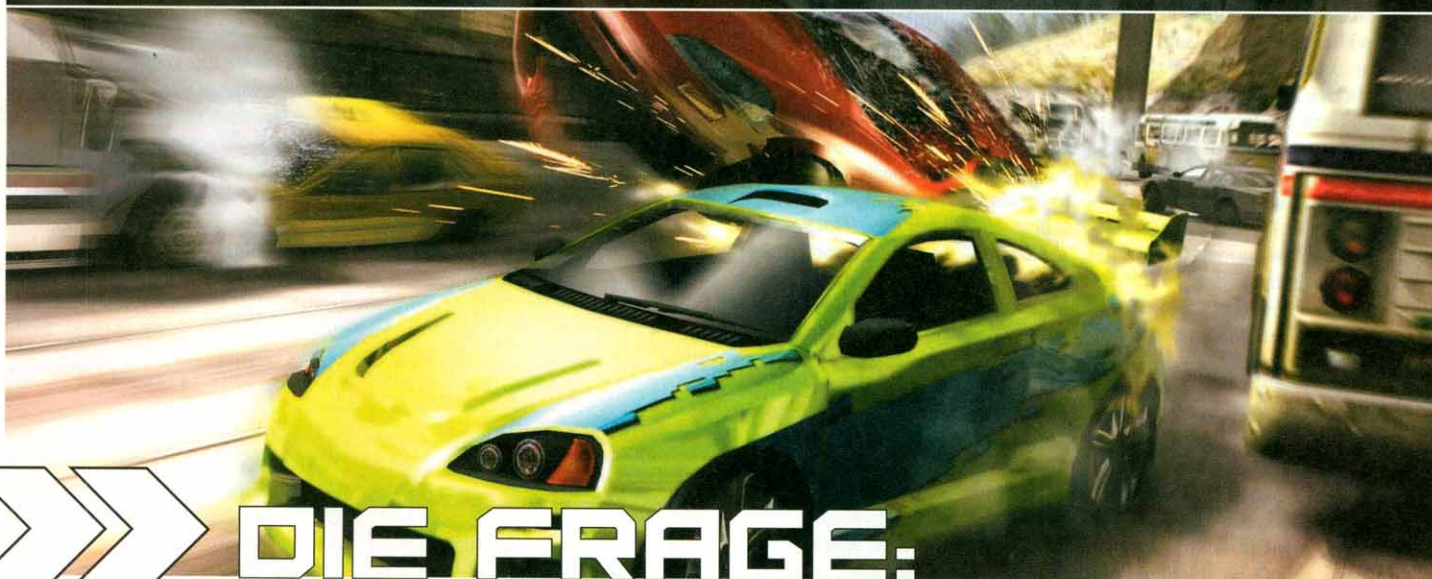
Einen genauen Termin gibt es noch nicht. Wir gehen davon aus, dass die *Mafia* so gegen Ende des Jahres zum Weihnachtsgeschäft erscheinen wird.

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

Gewinnspiel

GEWINNSPIEL

Mit einem hauchdünnen Vorsprung von einem Prozentpunkt hat sich *Burnout 2* an die Spitze der Autorennspiele katapultiert. Eine wunderschöne Gelegenheit, zusammen mit Acclaim ein großes Gewinnspiel auf die Beine zu stellen. Um einen der Preise abzuräumen, brauchen Sie nur ein wenig Glück und die Antwort auf folgende Frage:



DIE FRAGE:

WIE VIELE STRECKEN GIBT ES BEI *BURNOUT 2* IM „CRASH FOR CASH“-MODUS?

1. PREIS

Burnout 2-Vollversion

+ 1 Jahr Acclaim-Spiele-Abo für die Xbox, beginnend mit *Burnout 2*

(Stichtag: 16.05.2003 - 15.05.2004), mind. 10 Spiele

2. PREIS

Burnout 2-Vollversion

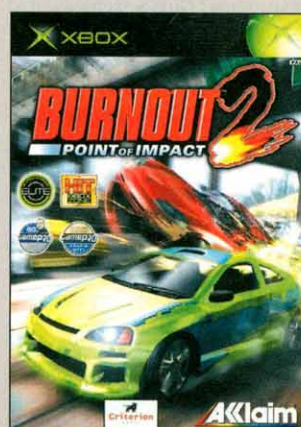
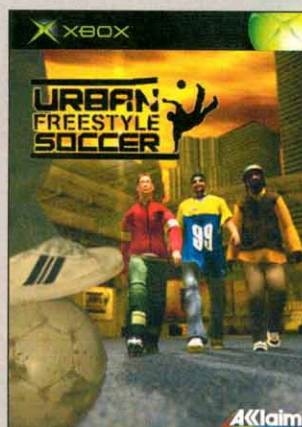
+ 1/2 Jahr Acclaim-Spiele-Abo für die Xbox, beginnend mit *Burnout 2*

(Stichtag: 16.05.2003 - 16.11.2003), mind. 5 Spiele

3. - 5. PREIS

Burnout 2-Vollversion

Acclaim



Schreiben Sie eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:

COMPUTEC MEDIA AG · REDAKTION OXM · KENNWORT: ACCLAIM · DR.-MACK-STRASSE 77 · 90762 FÜRTH

Teilnahmeschluss ist der 25.06.2003. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und INFOGRAMMES sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

Demomode

© 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 ausführlichen Spielanleitungen zu allen spielbaren Demo-Versionen auf unserer exklusiven Cover-DVD. Sie sehen die Tasten-Belegung des Xbox-Controllers auf einen Blick, bekommen eine Übersicht über das Spiel und erste kleine Tipps zum Spielablauf. Doch damit nicht genug ...

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

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

DEMO AUF DVD:
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS **084**

DEMO AUF DVD:
RACING EVOLUZIONE **084**

DEMO AUF DVD:
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS **085**

DEMO AUF DVD:
COLIN MCRAE RALLY 3 **085**

DEMO AUF DVD:
SEGA GT 2002 **086**

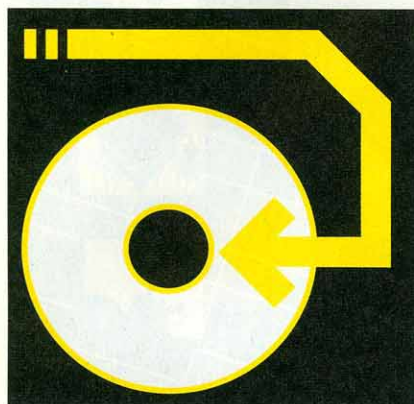
DEMO AUF DVD:
CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER **086**

DEMO AUF DVD:
RALLISPORT CHALLENGE **086**

KOMPLETTLÖSUNG:
DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL **087**

CHEATS & CODES:
DIE GESAMMELTEN WERKE **092**





DIE DVD

HALLO, LIEBE LESER. Stolz präsentieren wir Ihnen die bisher rasanteste OXM-Gamedisc. In unserem Rennsport-Special können Sie sich in insgesamt sieben Demos in einen wahren Geschwindigkeitsrausch rasen.

Vor allem Anhänger des Rallye-Sports haben auf der Xbox die Qual der Wahl. Wer sich bisher noch nicht für ein bestimmtes Spiel dieses Genres entscheiden konnte, kann dieses Mal immerhin drei Titel antesten. Neben *Colin McRae Rally 3* warten auf Sie holprige Rennen in *RalliSport Challenge* und *Rally Fusion: Race of Champions*.

Düsen Sie lieber über asphaltierte Strecken denn über unbefestigtes Terrain, dann dürften *Sega GT 2002* und *Racing Evoluzione* eher nach Ihrem Geschmack sein.

Arcadelastriger und nicht ganz so bierernst geht es bei *Wreckless: The Yakuza Missions* und *Crazy Taxi 3: High Roller* zur Sache. Fröhliches Rasen wünscht

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.

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS

SPIELE-INFOs

TITEL: **RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS**

HERSTELLER: **CLIMAX STUDIOS**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1**



LINKER MINISTICK **LENKEN**



RECHTER MINISTICK **KOMMENTARE**



STEUERKREUZ **LENKEN**



A-TASTE **HANDBREMSE**



B-TASTE **HOCHSCHALTEN**



X-TASTE **RUNTERSCHALTEN**



Y-TASTE **PERSPEKTIVE**



L-SCHALTER **BREMSE**



R-SCHALTER **GASPEDAL**



WEISSE TASTE **RÜCKWÄRTS**



SCHWARZE TASTE **RÜCKANSICHT**

DAS ERWARTET SIE

MIT EINER RALLYE-AUSFÜHRUNG des Peugeot 206 oder des Toyota Corolla brettern Sie über einen Rundparcours und müssen einen Kontrahenten in seine Schranken verweisen.

SO SPIELT ES SICH

Zunächst sollten Sie sich für eines von beiden Fahrzeugen entscheiden. Anschließend heizen Sie über die staubige, aber abwechslungsreiche Rennstrecke „Gran Canaria Dusk“. Sie befinden sich dabei im direkten Duell mit Ihrem Konkurrenten. Damit sich beide Vehikel auf der engen Strecke jedoch nicht in die Quere kommen, fahren diese auf unterschiedlichen Spuren.

DEMO-TIPPS

In den Attributen Geschwindigkeit, Beschleunigung und Fahrverhalten sind beide Wagen gleich stark. Lediglich leichte Kraftvorteile liegen beim japanischen Modell.

UND SONST?

Während der Fahrt bekommen Sie Instruktionen und Tipps von Ihrem Beifahrer zu hören. Nicht alle davon sind allerdings sonderlich sinnvoll. Mitunter geht Ihr Kompagnon sogar ganz schön hart mit Ihnen ins Gericht. So bekommen Sie nach Fahrfehlern häufig energische Ermahnungen um die Ohren gehauen. All jene, denen dieser Typ schnell auf die Nerven gehen könnte, dürfen aufatmen. Mit einem Klick auf den rechten Analog-Stick lässt sich der Nervensäge jederzeit ein Maulkorb verpassen.

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. Mit unserer Demo haben Sie die Möglichkeit, die Anfänge Ihrer Karriere als Rennsport-Mogul mitzuerleben.

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 aussagekräftigen Namen geben und ein schickes Logo verpassen. Schon bald hat Ihnen Ihr Kollege das Fahrzeug gebaut und Sie dürfen sich mit der erstzunehmenden 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 dürfen 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.



WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

SPIELE-INFOs

TITEL: **WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS**

HERSTELLER: **BUNKASHA**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	BLICK-KAMERA
	STEUERKREUZ	KAMERAWINKEL
	A-TASTE	GASPEDAL
	B-TASTE	HANDBREMSE/ZURÜCK
	X-TASTE	BREMSE
	Y-TASTE	NICHT BELEGT
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GASPEDAL
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

SIE SPIELEN DIE ERSTE MISSION, allerdings mit einem schnelleren Auto als in der Vollversion.

SO SPIELT ES SICH

Die Mission 1a ist ein perfektes Beispiel dafür, worum es in *Wreckless* geht. In ca. zweieinviertel Minuten müssen Sie drei Autos der Yakuza zerstören. Das Verbrecher-Syndikat aus Hongkong versucht gerade, einen Sicherheitstransporter von der Straße zu drängen. Rammen Sie die drei Gangster-Autos einfach so lange, bis diese explodieren. Für jedes zerstörte Auto bekommen Sie 20 Sekunden Zeitbonus.

DEMO-TIPPS

Die Mission ist nicht wirklich schwer, aber wenn Sie eine gute Zeit erzielen wollen, brauchen Sie etwas Erfahrung. Wir haben herausgefunden, dass es sich mehr lohnt, die drei Autos an den Seitenteilen zu rammen, als das Heck auf Korn zu nehmen. Auch praktisch: Wenn Sie hinter und vor einem Yakuza-Auto fahren, können Sie sowohl dem Vorder- als auch dem Hinterrad zusetzen. Wenn Sie die Strecke genau im Kopf haben, lassen sich die Autos sogar mit nur einem einzigen, präzisen Rammstoß erledigen. Ein anderer Tipp, der schön zeigt, wie groß die spielerische Freiheit in *Wreckless* ist: Suchen Sie Abkürzungen, um lange Strecken zu umgehen. Eine finden Sie kurz nach dem Start geradeaus nach dem abschüssigen Hügel.

UND SONST?

Lassen Sie sich nicht den Replay-Modus entgehen: Benutzen Sie dort das Steuerkreuz, um durch die verschiedenen Kamera-Einstellungen zu schalten, und drücken Sie die B-Taste, um die Übersichtskarte und die Geschwindigkeitsanzeige zu verändern. Mit dem rechten Ministick können Sie während der rasanten Fahrt Ihren Blick nach rechts und links schweifen lassen. So kommen Sie ebenfalls in den Genuss toller Bilder.

COLIN MCRAE RALLY 3

SPIELE-INFOs

TITEL: **COLIN MCRAE RALLY 3**

HERSTELLER: **CODEMASTERS**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	GASPEDAL/BREMSE
	STEUERKREUZ	LENKEN
	A-TASTE	BESCHLEUNIGEN
	B-TASTE	HANDBREMSE
	X-TASTE	RÜCKWÄRTS
	Y-TASTE	PERSPEKTIVE
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GASPEDAL
	WEISSE TASTE	NICHT BELEGT
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

DREI STRECKEN - JEDE DIESER STRECKEN IST aus einem Rallyeabschnitt des fertigen Spiels. Düsen Sie durch die malerische Landschaft des englischen Warwick oder geben Sie Gas im unaussprechlichen Shinshushinmachi und schlittern Sie durch das verschneite Storuman in Schweden. Obwohl Sie alle drei Strecken spielen können, sind Sie nicht in der Lage, einen Kurs anzuwählen. Das Programm lädt jedes Mal einen zufälligen Kurs.

SO SPIELT ES SICH

Drehen Sie eine Runde durch die englische Grafschaft Warwick - das ist der leichteste der drei Kurse. Sollte es Sie nach einer größeren Herausforderung gelüsten, dann picken Sie sich lieber Shinshushinmachi heraus. Die Haarnadelkurven, Steigungen und unübersichtlichen Stellen werden Ihnen sicherlich einiges abverlangen. In Schweden geht es schließlich ans Eingemachte. Bei ständigem Schneefall und eisglatter Strecke sollten Sie lieber einmal mehr das Gas wegnehmen als einmal zu wenig.

DEMO-TIPPS

Hören Sie aufmerksam auf das, was Ihr Copilot zu sagen hat. Er gibt Ihnen Tipps, wann man am besten abbremst oder mit Hindernissen zu rechnen hat. Natürlich sollte man auch den Verkehrsschildern Beachtung schenken.

UND SONST?

Wenn Ihre Zeit abgelaufen ist, sollten Sie sich unbedingt die Wiederholung ansehen. Besonders Storuman sieht an mehreren Stellen absolut atemberaubend aus.

VIDEOS AUF DVD

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



BURNOUT 2

Heiße Verfolgungsjagden und spektakuläre Kollisionen versprechen erneut Rennspaß pur.



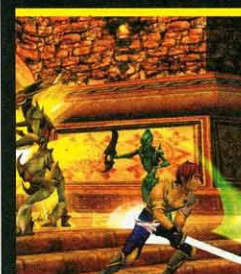
MIDTOWN MADNESS 3

Rasereien rund um den Pariser Eiffelturm und das Weiße Haus in Washington, D.C.



FUTURAMA

Die Charaktere von *Simpsons*-Macher Matt Groening sorgen bald auf der Xbox für Chaos.



SUDEKI

Ein Rollenspiel im Stile eines Hongkong-Aktionsfilms und das exklusiv auf der Xbox.



play:more[®]

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

SEGA GT 2002

SPIELE-INFOs

TITEL: **SEGA GT 2002**

HERSTELLER: **WOW ENTERTAINMENT**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	LENKEN
	A-TASTE	NICHT BELEGT
	B-TASTE	NICHT BELEGT
	X-TASTE	HANDBREMSE
	Y-TASTE	RÜCKWÄRTS
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GASPEDAL
	WEISSE TASTE	RÜCKANSICHT
	SCHWARZE TASTE	PERSPEKTIVE

DAS ERWARTET SIE

EINE PFEILSCHNELLE RUNDE auf dem Tornado-Circuit gegen fünf knallharte Kontrahenten. Sie können zwischen einem Renault 5 Turbo II und einem Subaru Impreza WRX STi wählen.

SO SPIELT ES SICH

Wählen Sie im Hauptmenü den Quick-Battle-Mode und suchen Sie sich dann einen der beiden heißen Öfen aus. Daraufhin geht es sofort auf die abwechslungsreiche Strecke. Sie dürfen eine Runde auf dem Tornado-Circuit drehen.

DEMO-TIPPS

Beide Autos sind sehr unterschiedlich. Versuchen Sie einfach mal, mit beiden einige Runden zu fahren, bis Sie ein Gefühl für die jeweilige Lenkung des Boliden haben. Immerhin können Sie sich bei den Vehikeln auch jeweils für eine leicht getunte Version entscheiden. So hat der Renault plötzlich 20 PS und der Subaru 39 PS mehr unter der Haube.

UND SONST?

Sie können die Runde entweder mit manueller Schaltung oder einem Automatik-Getriebe absolvieren. Anfänger sollten vorerst aber besser auf die Schaltheife zurückgreifen. Obendrein stehen Ihnen drei verschiedene Kamera-perspektiven zur Verfügung. Wir empfehlen Ihnen aber, die Cockpit-Ansicht erst dann zu wählen, wenn Sie den Streckenverlauf besser kennen. Ansonsten drohen Ihnen mehrere Ausflüge in die Leitplanken des Kurses. Übung macht bekanntlich den Meister.

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

SPIELE-INFOs

TITEL: **CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER**

HERSTELLER: **HITMAKER**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	LENKEN
	A-TASTE	RÜCKWÄRTS
	B-TASTE	VORWÄRTSGANG
	X-TASTE	NICHT BELEGT
	Y-TASTE	CRAZY JUMP
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GASPEDAL
	WEISSE TASTE	ZIEL WECHSELN
	SCHWARZE TASTE	NICHT BELEGT

DAS ERWARTET SIE

DREI MINUTEN ABSOLUT VERRÜCKTES Taxifahren in Glitter Oasis. Alle vier durchgeknallten Stadtkutscher stehen Ihnen dabei zur Verfügung.

SO SPIELT ES SICH

Sammeln Sie Fahrgäste ein, indem Sie an den verschiedenfarbigen Kreisen halten, die Sie umgeben. Sobald sich die Burschen hingesetzt haben, geben Sie Gas und folgen dem Pfeil zum jeweiligen Zielort. Je schneller Sie dort angelangen, desto mehr Geld lassen die Fahrgäste für die Tour springen. Sollte es zu lange dauern, verlässt der Kunde wutentbrannt das Taxi und die Fahrt war umsonst. Grüne Kreise um den Fahrgast bedeuten weit entfernte Ziele, die viel Geld bringen. Wer ein wenig vorsichtiger an die Sache herangehen will, sollte nach Kunden mit großen roten Kreisen Ausschau halten. Diese wollen zwar nur eine kurze Strecke gefahren werden, was jedoch eine sichere Einkommensquelle ist.

DEMO-TIPPS

Sie können sich Extrapunkte verdienen, indem Sie nahe an anderen Fahrzeugen vorbeifahren. Besonders an geparkten Autos ist dies leicht verdientes Trinkgeld.

UND SONST?

Eines der neueren Features bei *Crazy Taxi 3* ist, dass Sie mehrere Gäste auf einmal einsammeln können. Finden Sie einfach eine Gruppe von Leuten, um die ein blauer Kreis ist. Diese springen dann in Ihr Taxi und wollen zu mehreren Zielen gebracht werden. Außerdem erhalten Sie für waghalsige Stunts gleich die doppelte bis vierfache Menge an Trinkgeld.

RALLISPORT CHALLENGE

SPIELE-INFOs

TITEL: **RALLISPORT CHALLENGE**

HERSTELLER: **DIGITAL ILLUSIONS, C.E.**

GENRE: **RENNSPIEL**

SPIELER: **1**

	LINKER MINISTICK	LENKEN
	RECHTER MINISTICK	NICHT BELEGT
	STEUERKREUZ	LENKEN
	A-TASTE	BREMSE
	B-TASTE	NICHT BELEGT
	X-TASTE	NICHT BELEGT
	Y-TASTE	PERSPEKTIVE
	L-SCHALTER	BREMSE
	R-SCHALTER	GASPEDAL
	WEISSE TASTE	AUTO ZURÜCKSETZEN
	SCHWARZE TASTE	RÜCKANSICHT

DAS ERWARTET SIE

EINE KOMPLETT SPIELBARE DEMONSTRATION aller vier Spielmodi des Vollpreis-Spiels: Rally, Bergrennen, Eisrennen und Rallycross.

SO SPIELT ES SICH

Wählen Sie einen Rallye-Modus für ein Checkpoint-Rennen auf einer abgesperrten öffentlichen Straße oder einem Bergpass. Wenn Sie lieber Rundkurse mögen, dann probieren Sie das Eisrennen mit fünf Runden auf einem heimtückisch gefrorenen Untergrund. In Rallycross fahren Sie ebenfalls fünf Runden gegen drei Kontrahenten.

DEMO-TIPPS

Behalten Sie immer die Einblendungen über den weiteren Streckenverlauf im Auge, um die nächste Kurve rechtzeitig zu erwischen. Sie können sich dabei auf zwei verschiedene Arten von Fahrhilfen verlassen. Bei der Einstellung „Pace notes“ symbolisieren Ihnen farbige Kreise die Gefährlichkeit der bevorstehenden Kurven. Alternativ lässt sich eine Karte mit einem Auszug aus dem Streckenverlauf einblenden.

UND SONST?

Wenn Sie sich hoffnungslos verfahren haben oder Ihr Wagen auf dem Dach liegt, nutzen Sie die weiße Taste, um wieder wohlbehalten auf die Strecke zurückzukommen.

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL



VOLLEYBALL-BASICS

» DAS VOLLEYBALLSPIELEN ist bei DoAXBV eigentlich ganz einfach. Mit dem A-Knopf machen Sie Aufschläge und spielen die Bälle zurück, mit B passen Sie zu Ihrem Mitspieler. Im Story-Modus ist es Ihr Ziel, sieben Punkte zu erlangen, um somit das Spiel zu gewinnen. Sollte es unentschieden stehen, wird so lange weitergespielt, bis eine Mannschaft mit zwei Punkten Vorsprung gewinnt. Gepunktet wird immer dann, wenn der Ball im gegnerischen Feld aufkommt, egal ob man sich in der Offensive oder Defensive befindet.

Ihr Erfolg hängt davon ab, zum richtigen Zeitpunkt den Knopf zu drücken. Ein Sekundenbruchteil kann darüber entscheiden, ob der Ball ins Netz geht oder nicht. Wahrscheinlich werden Sie einige Spiele brauchen, um den richtigen Rhythmus zu finden, doch schon bald wird es Ihnen sicher recht leicht von der Hand gehen.

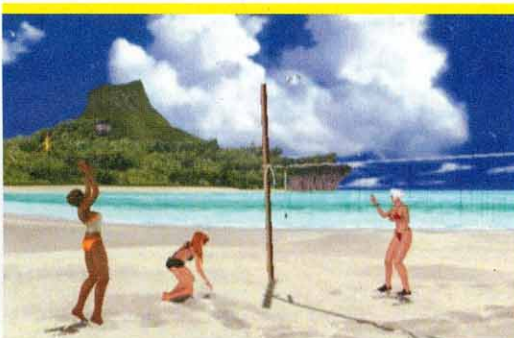
Schlagen Sie einen guten Schmetterball oder machen Sie eine besonders gelungene Angabe, wird dies von Ihrer Partnerin mit dem Ausruf „Nice“ gelobt. Es bedeutet, dass Sie den Knopf exakt im richtigen Moment gedrückt haben. Am Ende des

Matches erhalten Sie dafür 1.000 ZD selbst dann, wenn Sie das Spiel nicht gewonnen haben sollten. Ein Lob erhalten Sie allerdings nur von einer Partnerin, die Sie gut leiden kann.

Drücken Sie den A-Knopf in der Nähe des Netzes, wird Ihre Spielerin versuchen zu blocken. Leider funktioniert dies nur äußerst selten. Wenn Sie selber zu einem Schmetterball ansetzen, sollten Sie einen genauen Blick auf Ihre Gegnerinnen werfen: Stehen diese breitbeinig, werden sie nicht versuchen, Ihren Ball zu blocken, drücken Sie nun A für einen kraftvollen Schmetterball. Wenn sie jedoch dazu tendieren zu springen, werden sie versuchen, Ihren Ball zu blocken. Dies könnte zu einem ernsthaften Problem werden – besonders wenn Lei-Fang und Hitomi zu Ihren Gegnerinnen gehören. Sollte dieser Fall auftreten, drücken Sie den B-Knopf, um einen angetäuschten Schmetterball auszuführen. Dieser sanfte Schlag geht dann mit etwas Glück direkt an Ihren Kontrahenten vorbei.

Sind Sie in der Offensive, können Sie mit A einen Aufschlag machen. Um von unten aufzuschlagen, drücken Sie nach hinten und A, für einen Aufschlag von oben drücken Sie nach vorne und A. Für Anfänger ist der Aufschlag von unten zu empfehlen, da er eigentlich nicht daneben gehen kann. Allerdings werden Sie damit auch nie einen „Nice“-Bonus bekommen.

Um Zack Dollars (ZD) zu verdienen, müssen Sie Volleyballmatches gewinnen. Der genaue Betrag hängt dabei von Ihrer erspielten Punktzahl ab. Schlagen Sie das gegnerische Team, ohne dass diese auch nur einen Punkt erlangen, verdienen Sie damit 150.000 ZD. Jeder Punkt, den das andere Team erzielt, zieht jedoch einen Teil dieser Summe ab, so dass Sie im schlimmsten Fall nur 30.000 ZD pro gewonnenes Spiel erzielen. Zum Schluss sei noch gesagt, dass die Girls nur Gewinner lieben. Tragen Sie also beständig Trophäen nach Hause, wird Ihre Partnerin Ihnen die Treue halten, verlieren Sie dagegen häufig, wird Ihre Mitspielerin Sie wahrscheinlich bald verlassen. Die einzige Ausnahme ist Hitomi: haben Sie sie einmal in Ihrem Team, scheint sie ein Leben lang dort verweilen zu wollen.



↑ Beobachten Sie genau, ob Ihre Gegner blocken werden.



DIE RICHTIGEN GESCHENKE UND DIE SPIELPARTNERWAHL

» UM NEUE FREUNDE AUF ZACK ISLAND zu gewinnen, gibt es ein ganz einfaches Mittel: Bestechung. Jedes der Mädchen hat bestimmte Vorlieben bzw. Abneigungen, die Sie herausfinden müssen, um ihren Geschmack zu treffen. Spielerinnen, die Sie mögen, werden Ihnen jeden Abend ein Geschenk auf Ihr Hotelzimmer schicken und auch mit Ihnen ein Team bilden, wenn Sie diese danach fragen sollten.

Zu Beginn des Spiels ist der Zubehör-Shop die beste Adresse für Ihre Geschenkkäufe. Am vierten Tag öffnet jedoch Zack Of All Trades, welches der eigentliche Schlüssel zu passenden Geschenken ist. Zack Of All Trades bietet Ihnen eine ungeheuer große Auswahl an Gegenständen, von Automatikwaffen bis hin zu deutschem Konfekt ist alles dabei, womit Sie die anderen Mädchen beeindrucken können. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor: Kaufen Sie das Geschenk im Shop, finden Sie dann die Empfängerin und übergeben Sie es an sie oder schicken Sie es nachts in das entsprechende Hotelzimmer. Haben Sie das richtige Geschenk ausgewählt, wird die Empfängerin sich bei Ihnen revanchieren. Ob eine Spielerin Sie mag, können Sie an den Noten erkennen, die um ihr Bild aufsteigen, umso mehr Noten desto besser!

Natürlich gibt es bestimmte Gegenstände, welche von der jeweiligen Spielerin verabscheut werden. Sollten Sie eines dieser verhassten Objekte als Geschenk schicken, können Sie sich schon mal auf eine virtuelle Ohrfeige einstellen. Im Spiel gibt es einige Hinweise auf die Vorlieben der Mädchen (schauen Sie sich die

Charakterbeschreibung, das Ende des Charakters bei DoA 3 oder die Tätigkeit der Spielerin auf der Insel an), andererseits findet sich kaum ein Hinweis auf das, was sie nicht mögen. Am besten gehen Sie gar nicht erst das Risiko eines falschen Geschenkes ein und benutzen stattdessen unseren Guide, der für Sie alle Vorlieben und Abneigungen auflistet.

Eine Warnung noch am Schluss: Alle Mädchen hassen Zacks Autogramm und seine Figur, die Sie in Zack Of All Trade kaufen können. Kaufen Sie diese höchstens für Ihre eigene Sammlung.



↑ Im Geschäft nach dem passenden Geschenk stöbern.



ALLER ANFANG IST SCHWER

OBWOHL *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* auf den ersten Blick ein recht einfaches Gameplay zu haben scheint, kann man als unerfahrener Spieler schon bald sein blaues Wunder erleben. Sollten auch Sie zu denjenigen gehören, die Probleme mit Ihrer Spielpartnerin haben oder denen es nur schwer gelingt, ein Match für sich zu entscheiden, dann können wir Ihnen mit unseren Tipps sicherlich weiterhelfen. Auf den nächsten drei Seiten finden Sie unter anderem die Grundregeln des Volleyballspiels, allgemeine Ratschläge zur Rekrutierung einer Mitspielerin und eine kurze Beschreibung jeder Spielerin mit ihren Vorlieben, Abneigungen und dem persönlichen Spielstil.





playmore
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



KASUMI

Status: Power ★ Technik ★★★★★ Verteidigung ★★★

Liebt: Amethyst, Strawberry Millefeuille, Shuriken, Crystal Ball, Strawberry Juice, Origami, Tarot Cards, Clover Brooch, Cute Cushion, Fan, Ballons

Mag: Pinke Accessoires und Gegenstände, Doughnuts, Strawberries, Meat Bun

Hasst: Guitars, Scholarly Books, Perfume

Als Kasumi: Kasumi ist sehr gut im hinteren Feldteil und schlägt mit Leichtigkeit fast jeden Schmetter und Volley zurück. Am Netz hingegen ist sie aufgrund ihrer geringen Power keine große Hilfe. Der beste Spielpartner für sie ist Hitomi.

Mit Kasumi: Lassen Sie Kasumi im hinteren Feldteil die Bälle annehmen und bleiben Sie zum Schmettern vorne am Netz.

VS. Kasumi: Als Gegner wird es Ihnen sehr schwer fallen, Ihre Schmetter- oder Volleybälle an Kasumi vorbeizubekommen. Mit einer sehr hohen Power können Sie es aber schaffen, sie mit Ihren Bällen einfach so umzuhauen, dass sie auf ihren süßen Hintern fällt.



HITOMI

Status: Power ★★★★★ Technik ★ Verteidigung ★★★

Liebt: Emerald, Sachertorte, Microwave Oven, Frying Pan, Recipes, Silver Set, Milk, Music Box, Heart Brooch

Mag: Himmelblaue Accessoires und Gegenstände, Aquamarine, Turquoise, Strawberries

Hasst: Collar, Knife, Army Knife

Als Hitomi: Suchen Sie sich einen Partner mit hohem Technikwert und bleiben Sie dann vorne am Netz. Hitomi ist gut im Blocken und Schmettern am Netz, nicht aber im hinteren Feldteil bei der Ballannahme.

Mit Hitomi: Hitomi ist besonders für Anfänger als Partner gut geeignet, da sie einfach zu gewinnen ist und Sie nicht so schnell im Stich lässt. Sie besticht mit ihren Fähigkeiten am Netz und schlägt den Ball dank ihrer Kraft über kleinere Gegner hinweg.

VS. Hitomi: Versuchen Sie nicht, Schmetterbälle zu blocken. Steht Hitomi am Netz, wird sie Ihre Schmetterbälle blocken, benutzen Sie in diesem Fall den sanften Schmetterball.



LEI-FANG

Status: Power ★ Technik ★★★★★ Verteidigung ★★★★★

Liebt: Diamond, Chinese Dessert, Aromapot, Nunchaku, Black Fan, Blue Fan, Candles, Brown Teddy Bear, Meat Bun, Orange Juice, Panda Doll, Pink Feather Fan, Sky Blue Feather Fan, Star Brooch

Mag: Gelbe Accessoires und Gegenstände, Opal, Topaz

Hasst: Origami, Shurikens, Kunais

Als Lei-Fang: Da Lei-Fang nur sehr wenig Power hat, kommt Schmettern mit ihr nicht infrage. Durch ihren hohen Technikwert fängt sie allerdings die meisten Schmetter- und Volleybälle ab, was sie zu einer hervorragenden Spielerin im hinteren Feldteil macht.

Mit Lei-Fang: Lassen Sie Lei-Fang im hinteren Feld in Ruhe ihre Arbeit verrichten.

VS. Lei-Fang: Mit sehr viel Power können Sie Lei-Fangs Block durchbrechen oder aber mit einem sanften Schmetterball um sie herum spielen. Da Lei-Fang jeden Volley ohne Mühe lange im Spiel hält, spielen Sie den Ball lieber in Richtung ihres Partners.



HELENA

Status: Power ★★ Technik ★★★ Verteidigung ★★★★★

Liebt: Granet, Blancmange, Dolphin Brooch, Dolphin Clock, Sea World Tickets, French Bread, Pen and Ink, Perfume, Shells and Murexes

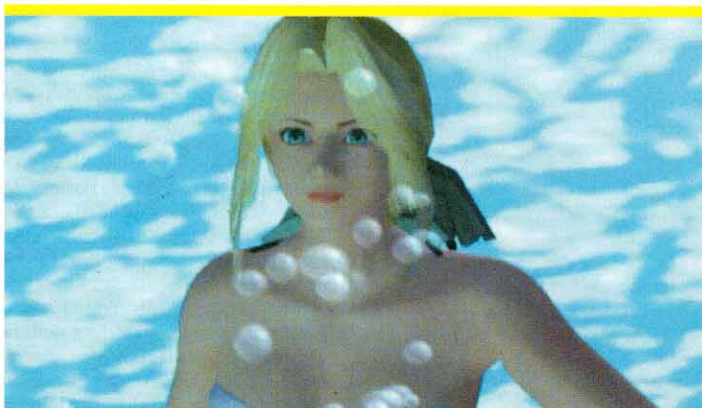
Mag: Weiße Accessoires und Gegenstände, Mineral Water, Pearl

Hasst: Pistol, Sub-Machine Gun, Gold Revolver, Silver Revolver

Als Helena: Im Story-Modus ist es schwierig, für Helena eine Partnerin zu behalten, sogar dann, wenn sie die Matches gewinnt. Sie ist gut in der Verteidigung, erzielt aber nur wenig Punkte.

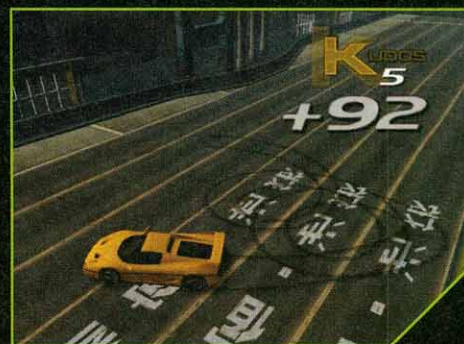
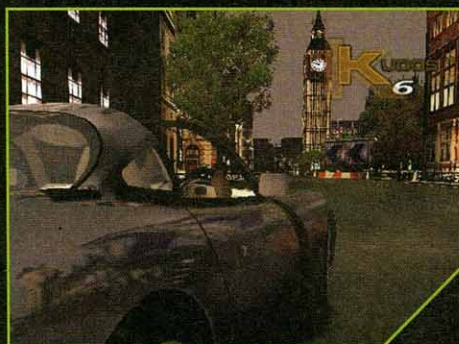
Mit Helena: Eigentlich gibt es keinen Grund, sich Helena als Spielpartnerin auszusuchen, es sei denn, Sie haben Lei-Fang gerade hinausgeworfen. Helena scheint Volleyball nicht sehr zu mögen und lässt auch mal einen Schmetterball durchgehen. Am Netz ist sie zwar ganz gut, trotzdem sollten Sie lieber nicht drauf bauen.

VS. Helena: Helena ist zu stark und standfest, um sie mit einem Schmetterball in die Knie zu zwingen. Schlagen Sie lieber einen sanften Schmetterball, wenn sie springt.



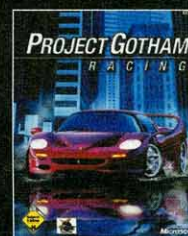


NO STYLE? NO POINTS!



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

PLAY MORE, PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/de/projectgotham

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



playmore®
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



AYANE

Status: Power ★★ Technik ★★★★★ Verteidigung ★★

Liebt: Peridots, Marrons Glaces, Kunais, Shurikens, Grape Juice, Swallowtail Brooch

Mag: Die meisten lilafarbenen Accessoires und Gegenstände, Opal, Lavender, Soap, Butterfly Hair Clips

Hasst: Origami (besonders lilane), Strawberry Millefeuille

Als Ayane: Es ist ein schwieriges Unterfangen, eine Partnerin für Ayane zu finden, da sie von niemandem gemocht wird. Sie ist eine überraschend feinfühligste Technikerin, die Kasumis Technik mit Lei-Fangs Gewohnheit des Hinwerfens verbindet. Ein guter Partner für sie ist Lisa.

Mit Ayane: Für nur halb so viel Aufwand, den Sie betreiben mussten, um Ayane als Ihre Partnerin zu gewinnen, hätten Sie Kasumi gewinnen können, die Sie weitaus seltener beleidigt hätte. Die beiden sind sich von ihren Fähigkeiten her ansonsten sehr ähnlich.

VS. Ayane: Charaktere mit hoher Power können Ayane zu Boden schmettern. Ihre eigenen Schmetterbälle sind nicht sehr kraftvoll, dafür technisch raffiniert gemacht.



TINA

Status: Power ★★★★★ Technik ★★ Verteidigung ★

Liebt: Turquoise, Crab, Lobster, Xbox, Doughnuts, Gold/Silver Revolver, Jewel Brooch

Mag: Dunkelblaue Accessoires und Gegenstände, Zebra Print Ball, Leopard Print Ball, Sports Drink, Opal, Sapphire, Blue/Red Guitar

Hasst: Recipes, Scholarly Books, Microwave Oven, Frying Pan

Als Tina: Tina muss am Netz stehen, um wirklich effektiv zu sein. Mit einer Partnerin mit hohem Technikwert ist sie nahezu unbezwingbar. Schmettern Sie einfach bei jeder Gelegenheit.

Mit Tina: Stellen Sie Tina niemals in eine defensive Position. Mit ihrer kraftvollen Schlagart wird sie bis auf ganz leichte Volleys alle Bälle bei der Annahme verschlagen.

VS. Tina: Versuchen Sie nicht, Tinas Schmetterbälle zu blocken, besonders dann nicht, wenn Sie mit einer der leichteren Spielerinnen spielen. Nehmen Sie Abstand vom Netz und schlagen Sie den Ball einfach möglichst ruhig zurück.



CHRISTIE

Status: Power ★★ Technik ★★ Verteidigung ★★★★★

Liebt: Turquoise, Tomato Juice, Steering Wheels, Pistol, Black Pistol, Gold Revolver, Silver Revolver, Sub-Machine Gun, Army Knives, Knife, British Bread, Tomatoes, Guitars

Mag: Schwarze Accessoires und Gegenstände, Union Jack Ball, Scholarly Books

Hasst: Black-Framed Glasses, Teddy Bears, Dolphin Clock, Dolphin Brooch

Als Christie: Christie hat keinen Schwachpunkt in ihrem Spiel. Allerdings sollten Sie Ihrer Partnerin auch dann noch Geschenke machen, wenn Sie die meisten Spiele gewinnen, da diese sonst von Ihrem Verhalten vertrieben wird.

Mit Christie: Wenn Christie vom Computer gesteuert wird, scheint sie sich um nichts zu kümmern. Wenn sie zufrieden ist, ist sie eine gute Spielerin, ansonsten ist ihre Apathie ein echtes Problem.

VS. Christie: Da Christie keine offensichtliche Schwäche hat, sind Matches gegen sie eine echte Herausforderung. Passen Sie besonders auf, wenn Sie am Netz schmettern wollen, da Christie sehr häufig blockt.



LISA

Status: Power ★★ Technik ★★★★★ Verteidigung ★★

Liebt: Ruby, Cherry Pie, Scholarly Books, Cactus, Pineapple, Doughnuts, Vegetable Juice

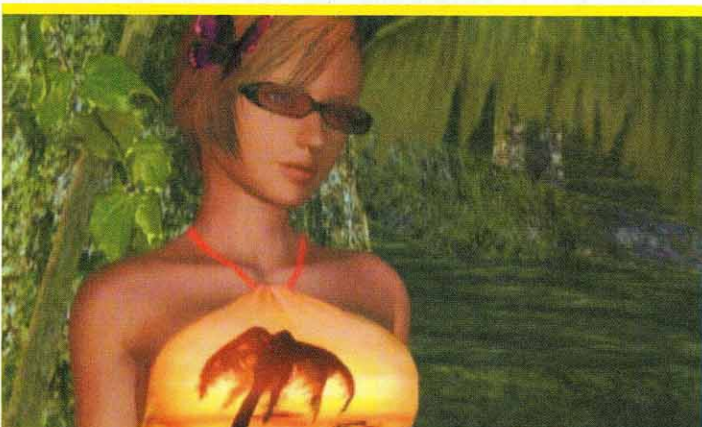
Mag: Rote Accessoires und Gegenstände, Garnet, Opal, Recipes, Salad, Stars and Stripes Ball

Hasst: Tarot Cards, Crystal Ball, Feathered Fans, Cushions

Als Lisa: Als Neuling in der Stadt hat Lisa keine Probleme, eine Partnerin zu finden. Wie Christie ist sie in ihren Fähigkeiten gut ausbalanciert und ohne Schwächen.

Mit Lisa: Sollte Ihr Charakter eine Schwäche haben, wie zum Beispiel Kasumis geringe Power, so ist Lisa die ideale Partnerin, um dies auszugleichen. Generell harmonisiert sie mit allen Spielerinnen.

VS. Lisa: Nehmen Sie sich vor Lisas überraschend brutalen Schmetterbällen in Acht! Lisas größte Schwäche ist ihre Partnerin, diese Tatsache sollten Sie schamlos ausnutzen und möglichst oft in deren Richtung spielen.



ALLE CHEATS FÜR ALLE SPIELE

In diesem Heft präsentieren wir Ihnen den zweiten Teil unserer Tipps&Tricks-Serie, in welchem wir Ihnen Tipps zu Xbox-Spielen mit den Anfangsbuchstaben P bis T geben.



⬆ War Ihnen Katarinas herkömmliches Outfit ein bisschen zu brav? Dieses hier nicht mehr!

» P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT

1 MILLION DUBLONEN

Halten Sie den R- und L-Schalter gedrückt und geben Sie dann B, → (3x), Weiße Taste, X, A, → (3x), Back, ← (3x), Y, Schwarze Taste ein.

ALTERNATIVE KOSTÜME

Drücken Sie im Hauptmenü-Bildschirm folgende Tasten gleichzeitig: L-Schalter, R-Schalter, linken Ministick (runterdrücken), Back und ⬆. In der linken unteren Bildschirmecke werden nun grüne Zahlen erscheinen und die Musik verändert sich. Durch wiederholtes Drücken des rechten Ministicks können Sie die Zahl verändern, um somit unterschiedliche Kostüme für Katarina auszuwählen.

0000:0001

Blackbeard im lilanen Mantel

0000:0010

Katarina im rot-orangen Bikini

0000:0011

Katarina mit blauem Haar und rot-orangem Bikini

0000:0100

Katarina im orange-gelben Bikini

0000:0110

Katarina mit blonden Haaren im pinken Bikini
0000:0101

Katarina mit blonden Haaren im orange-gelben Bikini
0000:0111

Katarina mit blauem Haar und silbernem Bikini
0000:1000

Katarina mit rotem Haar, schwarzem Bikini und schwarzen Strümpfen
0000:1001

Katarina mit pinkem Haar, schwarzem Badeanzug und mit schwarzen Strümpfen
0000:1010

Katarina mit blauem Haar und weinrotem Badeanzug
0000:1011

Katarina mit lilanem Haar und silbernem Badeanzug

UNBESIEGBAR (KATARINA)

A, Y, linker Ministick, B, rechter Ministick, Back, rechter Ministick, Weiße Taste, Schwarze Taste, X

UNBESIEGBAR (WIND DANCER)

Back, B, Weiße Taste, A, rechter Ministick, Schwarze Taste, X, rechter Ministick, Y, linker Ministick

Geben Sie die nachfolgenden Codes während des Spieles ein. Halten Sie dabei jeweils den L- und R-Schalter gedrückt.

VERRÜCKTE STIMMEN

→ (3x), Y, Back, A, → (3x), B, Weiße Taste, Schwarze Taste, ← (3x)

ALLE SCHATZKISTENSCHLÜSSEL

Y, Back, A, X, rechter Ministick, Weiße Taste, linker Ministick, Schwarze Taste, B, linker Ministick

UNBEGRENZTE ITEMS

Drücken Sie B, →, Schwarze Taste (2x), rechter Ministick, linker Ministick, X, A, linker Ministick

UNBEGRENZTER WINDBOOST

Drücken Sie für unbegrenzten Windboost Schwarze Taste, Weiße Taste, rechter Ministick, X, linker Ministick, Y, Schwarze Taste, B, A, linker Ministick

KANE (COMMAND & CONQUER) ZEIGT IHREN VERGIFTUNGSSTATUS AN

B, Schwarze Taste, Weiße Taste, X, linker Ministick, A, linker Ministick, Y, rechter Ministick, Back

KATARINAS NÄCHSTES WORT

Drücken Sie Back, Schwarze Taste, linker Ministick, X, A, Weiße Taste, Y, linker Ministick, B

ALLE SCHATZKISTEN AUFDECKEN

Rechter Ministick, A, B, linker Ministick, Y, Weiße Taste, Back, linker Ministick, X, Schwarze Taste

SSX MUSIK

Weiße Taste, A, B, Schwarze Taste, X, Y, ← (3x), Back, → (3x), ← (3x)

SCHWERT VERBESSERN

→ (3x), Back, Schwarze Taste, links (3x), X, A, Weiße Taste, Y, ← (3x), B

WIND DANCER GALEONE VERBESSERN

Schwarze Taste, B, → (3x), ← (3x), A, X, → (3x), Back, Weiße Taste, Y

PRISONER OF WAR

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheatmenü ein.

ALLE LEVELS

gerleng5

KEINE FREIGESCHALTETEN LEVELS

defaultm

ALLE TAGESGESCHEHNISSE

alltimes

ALLE WICHTIGEN GESCHEHNISSE

coretimes

KEINE WICHTIGEN GESCHEHNISSE

(AUSSER DEN GEGENWÄRTIGEN)

farleymydog

FIRST-PERSON-PERSPEKTIVE

Boston

VOGELPERSPEKTIVE

Foxy

UNBEGRENZT GELD

Dino

GRÖSSE DER WACHEN VERÄNDERN

Muffin

AUFMERKSAMKEIT DER WACHEN VERÄNDERN

Quincy

VON SCHÜSSEN NICHT ZU TREFFEN

Fatty



play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

PROJECT GOTHAM RACING

ALLE AUTOS UND ALLE LEVELS

Geben Sie Nosliw als Ihren Fahrernamen ein, um alle Levels und Autos von Anfang an anwählen zu können.

BONUS-LEVEL

Absolvieren Sie alle Kudos-Abschnitte mit einer Medaille, um den Bonus-Level 13 freizuschalten.



↑ Fahren Sie jederzeit die schnellsten Wagen.

PANOZ ESPERANTE

Verdienen Sie 25.000 Kudos, um den Panoz Esperante freizuschalten.

LOTUS EXIGE

Verdienen Sie 50.000 Kudos, um den Lotus Exige freizuschalten.

DELFINO FEROCO

Verdienen Sie 75.000 Kudos, um den Delfino Feroco freizuschalten.

TVR TUSCAN SPEED SIX

Verdienen Sie 100.000 Kudos, um den TVR Tuscan Speed Six anwählen zu können.

CARRERA GT

Um den Carrera GT zu bekommen, müssen Sie 150.000 Kudos verdienen.

F50

Um den F50 zu bekommen, müssen Sie 200.000 Kudos verdienen, was nur möglich ist, wenn Sie einige der Bonusstrecken absolvieren. Am besten ist dies mit dem Carrera GT zu bewältigen.

TT ROADSTER UND TT COUPE

Erlangen Sie im Quick-Race-Modus im leichten Schwierigkeitsgrad alle Goldmedaillen, um den TT Roadster und das TT Coupe freizuschalten.

CHEVROLET CAMARO SS

Erlangen Sie im Quick-Race-Modus im mittleren Schwierigkeitsgrad alle Goldmedaillen, um den Chevrolet Camaro SS freizuschalten.

LANCER EVOLUTION VII

Erlangen Sie im Quick-Race-Modus im harten Schwierigkeitsgrad alle Goldmedaillen, um den Lancer Evolution VII freizuschalten.

UNBEGRENZT JOKER

Absolvieren Sie alle Aufträge im Challenge-Modus mit einer Goldmedaille, um unbegrenzt Joker zu erhalten.

NEUE HELME

Wenn Sie 1.000 Kudos verdient haben, können Sie einen weiteren Helm anwählen. Jeweils ein weiterer Helm kommt dazu, wenn Sie das Spiel eine beziehungsweise zwei Stunden lang gespielt haben.

NEUE STRECKEN IM TIME-TRIAL-MODUS

Spiele Sie das Spiel länger als drei beziehungsweise vier Stunden, um weitere Strecken im Time-Trial-Modus dazuzugewinnen.

ANDERE FARBEN

Wenn Sie das Spiel länger als fünf Stunden gespielt haben, können Sie den Medal-Pursuit-Modus anwählen. Schlagen Sie die vorgegebenen Zeiten auf den verschiedenen Strecken in diesem Modus, können Sie andere Farben für die Fahrzeuge auswählen.

BESONDERE FARBGEBUNG

Absolvieren Sie den dreizehnten Level des Challenge-Modus mit allen Goldmedaillen, um die Rennfarben für folgende Wagen freizuschalten: Mini, Audi TT Roadster/Coupe, Lancer Evolution VII, Speedster, Focus, Impreza, Skyline, Viper, Lotus Exige, Corvette, Delfino Feroco, RX-8.

» Q

QUANTUM REDSHIFT

Geben Sie CHEAT als Ihren Spieler-Profil-Namen ein. Die nachfolgenden Passwörter können Sie nun im Cheatmenü des Option-Menüs eingeben. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung!



↑ Erst den Cheat eingeben, dann aktivieren.

ALLE PILOTEN

Nematode

ALLE MULTIPLAYER-KARTEN

JORG SACUL

BONUS-OBJEKTE

GIMME

UNBEGRENZT SCHILDE

ThinkBat

ALLE GLEITER VERBESSERN

RICEitup

UNBEGRENZTER TURBO

FishFace

ALLE EASTEREGGS

CHOCchoc

ALLE SPEED-TYPES

zoomZOOM

ALLE STRECKEN

headSLAP

» R

RALLISPORT CHALLENGE

ZUSÄTZLICHE WAGEN

Wählen Sie im Option-Menü „Mitwirkende“ an und geben Sie dann folgende Codes ein, um die entsprechenden Wagen freizuschalten. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Signalton.



↑ Wählen Sie Ihren Lieblingsrennwagen.

CITROEN XSARA: ←, ←, A, →, →

NISSAN MICRA: ←, ↑, ←, A, ←

FORD RS200: →, ←, A, A, ↓, ↓

RENAULT 5: ↓, →, A, A, →

SAAB VIGGEN: ↑, ↓, ↓, ↓, A

HILLCLIMB ABWÄRTS

Um die Hillclimb-Strecken abwärts fahren zu können, müssen Sie im Spiel 100.000 Punkte erlangen.

Geben Sie die nachfolgenden Codes als Namen Ihres Fahrers ein, um die entsprechenden Sachen freizuschalten.

UNBEGRENZTER BONUS

NoHoldingBack

CLASSIC FREISCHALTEN

TheGoodStuff

DOWNHILL-STRECKEN FREISCHALTEN

Geronimo

AUSDAUERRENNEN FREISCHALTEN

TheLongHaul

EXPERTEN-MODUS FREISCHALTEN

WheelToWheel

ROBOTECH BATTLECRY

CHEATMENÜ EINSCHALTEN

Wählen Sie im Hauptmenü „Neues Spiel“ aus, halten Sie den L- und R-Schalter gedrückt und geben Sie dann folgenden Code ein, um

das Cheatmenü zu öffnen: **←, ↑, ↓, A, →, B**, Starttaste (Eingabe der Richtungstasten mit dem Analogstick!).



↑ Endlich: Kein langsames Nachladen mehr.

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheatmenü ein.

GESCHÜTZE SCHNELLER AUFLADEN

SPACEFOLD

RAKETEN SCHNELLER AUFLADEN

MARSBASE

GESCHÜTZE UND RAKETEN

SCHNELLER AUFLADEN

MIRIYA

FEINDE MIT EINEM SCHUSS ERLEDIGEN
(NUR FÜR GESCHÜTZE)

BACKSTABBER

FEINDE IM SCHARFSCHÜTZEN-MODUS

MIT EINEM SCHUSS ERLEDIGEN

SNIPER

ALLE ENTWURFSZEICHNUNGEN

FREISCHALTEN

MISSMACROSS

ALLE LEVELS

WEWILLWIN

ALLE VERITECHS UND MEDAILLEN

WHERESEX

UNBESIEGBARKEIT

SUPERMECH

ALLE MULTIPLAYER-LEVELS

MULTIMAYHEM

UPSIDE-DOWN-MODUS

FLIPSIDE

ROCKY

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Titelschirm ein. Haben Sie diese richtig eingegeben, ertönt ein akustisches Signal zur Bestätigung.

DOPPELTE GESCHWINDIGKEIT

Halten Sie den R-Schalter gedrückt und geben Sie dann **↓, ←, ↓, ↑, →**, L-Schalter ein.

STÄRKE DER SCHLÄGE ERHÖHEN

Halten Sie den R-Schalter gedrückt und geben Sie dann **→, ↓, ←, ↑, ←**, L-Schalter ein.

ALLE BOXER UND ALLE ARENEN

Halten Sie den R-Schalter gedrückt und geben Sie dann **↑, ↓, ↓, ←, ←**, L-Schalter ein.

» S

SEGA SOCCER SLAM

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Titelschirm ein.

BIG-HEAD-MODUS

R-Schalter, L-Schalter, **↑, ↑, Y, Y**

BIG HITS

L-Schalter, R-Schalter, **↑, ↑, X, Y**

UNBEGRENZTER TURBO

L-Schalter, R-Schalter, **→, ↑, X, X**

UNBEGRENZTES SPOTLIGHT

L-Schalter, R-Schalter, **↓, →, Y, X**

MIT EINEM 8-BALL SPIELEN

R-Schalter, **→, ↑, ↑, Y, Y**

MIT EINEM BEACHVOLLEYBALL SPIELEN

R-Schalter, **→, →, ↓, Y, X**

MIT EINER BLACK BOX SPIELEN

R-Schalter, **←, ←, ↓, X, X**

MIT EINER KISTE SPIELEN

R-Schalter, **←, ↓, →, Y, X**

MIT EINEM AUGAPFEL SPIELEN

R-Schalter, **→, ↓, ↑, X, X**

MIT EINEM GLOBUS SPIELEN

R-Schalter, **→, →, ←, X, X**

MIT REMYS KOPF SPIELEN

R-Schalter, **←, →, ←, X, Y**

MIT ROBS KOPF SPIELEN

R-Schalter, **←, ↑, ←, Y, X**

MIT EINER ROSTIGEN BÜCHSE SPIELEN

R-Schalter, **←, ↑, ↑, Y, Y**

CLASSIC-FILMMODUS FREISCHALTEN

X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →

MODERNEN FILMMODUS FREISCHALTEN

Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →

MAXIMALE STÄRKE

L-Schalter, R-Schalter, **←, →, Y, Y**

ALLES SPIELERZUBEHÖR

←, X, ←, X, ←

SPIELERITEM ANGUS

←, X, →, X, ↑

SPIELERITEM ARSENAULT

←, Y, ↑, Y, ↓

SPIELERITEM BOOMER

←, Y, ←, X, ↑

SPIELERITEM DANTE

←, X, →, Y, ←

SPIELERITEM DJIMON

←, Y, ↓, Y, ↑

SPIELERITEM DUKE

←, Y, ↑, X, →

SPIELERITEM EL DIABLO

←, X, →, X, ↓

SPIELERITEM HALF-PINT

←, Y, ↑, X, ↑

SPIELERITEM KAHUNA

←, Y, →, Y, →

SPIELERITEM KAIMANI

←, X, ↓, X, ↓

SPIELERITEM KIRIL

←, Y, ↑, X, ←

SPIELERITEM LOLA

←, Y, ←, X, ↓

SPIELERITEM MADEIRA

←, Y, ↓, X, ↑

SPIELERITEM NOVA

←, Y, ↓, Y, →

SPIELERITEM RAINE

←, X, ↑, X, ↑

SPIELERITEM RICO

←, X, →, X, →

SPIELERITEM RUMIKO

←, Y, ←, Y, ↑

SPIELERITEM ZARI

←, Y, ←, Y, →

ALLE STADIEN

R-Schalter, R-Schalter, **→, →, ↑ (5x), X, X**

STADIUM „ALPEN CASTLE“

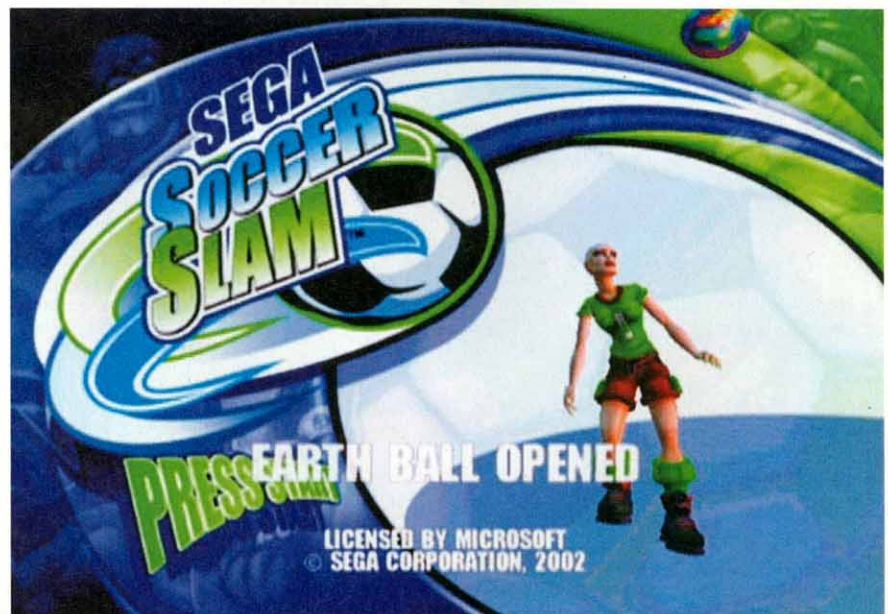
↑, ↑, ↑, ↓, X, X

STADIUM „JUNGLE CANOPY“

L-Schalter, R-Schalter, **↑, ↓, ←, →, X, Y**

STADIUM „PACIFIC ATOLL“

↑, ↑, ←, ←, Y, Y



↑ Mit einem Fußball spielt ja jeder, eine Weltkugel haben dagegen nur die wenigsten.



play:more[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

STADIUM „REACTOR CORE“

↑, ←, ←, →, X, Y

STADIUM „RIVIERA RUINS“

↑, ↓, ↓, Y, X

STADIUM „TRIBAL OASIS“

L-Schalter, R-Schalter, ↑, ↑, ↓, ↓, X, X

ALLE TEAMS

L-Schalter, R-Schalter, ↓, →, Y, X

TEAM FUEGO

X, X, ↓, ↓, →, ←

TEAM SPIRIT

Y, Y, ↓, ↓, ←, →

TEAM SUBZERO

Y, Y, ↓, →, ←, ↑, ↑

TEAM TOXIC

Y, X, ↓, ↑, ↑

TEAM TSUNAMI

X, Y, ↓, ↑, →, ←

TEAM VOLTA

Y, X, ↓, ↑, ↓, ↑

TEAM LOVE

Spiele Sie im Challenge-Modus Nadia, Marla und Petra frei. Nun können Sie im Exhibition-, Tournee- und Practice-Modus das Team Love anwählen.

SIMPSONS ROAD RAGE

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Option-Menü ein und halten Sie dabei den L- und R-Schalter gedrückt.

2D-MENSCHEN

X, X, X, X

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt (wenn es sich wie das Quaken einer Ente anhört, haben Sie den Code falsch eingegeben). Starten Sie nun ein neues Spiel. Alle Figuren des Spiels, die Sie aufnehmen, sehen nun wie zweidimensionale statt wie gewöhnlich dreidimensionale Figuren aus.

APU IM WEIHNACHTSAUTO

B, B, X, B

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt (wenn es sich wie der Schrei einer Krähe oder das Quaken einer Ente anhört, haben Sie den Code falsch eingegeben). Wählen Sie nun einen beliebigen Charakter aus und starten Sie ein neues Spiel. Sie werden in jedem Fall Apu in einem Weihnachtsauto steuern.

DEBUG-MODUS

B, B, A, A

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt, welches sich nicht wie der Ruf eines Vogels oder das Quaken einer Ente anhören darf, da Sie in diesem Fall den Code falsch eingegeben haben. Wählen Sie nun einen beliebigen Level und starten Sie das Spiel. Sie werden rote, grüne und blaue Linien sehen, welche die Objekte umgeben, und dazu noch einige andere interessante Veränderungen.

BEI NACHT FAHREN

A, A, A, A

MIT EINER ROTEN SEIFENKISTE FAHREN

B, B, Y, X

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt.

MIT EINEM NUKLEAR-BUS FAHREN

B, B, Y, A

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt.

HALLOWEEN-AUTO

B, B, X, A

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt (wenn es sich wie der Schrei einer Krähe oder das Quaken einer Ente anhört, haben Sie den Code falsch eingegeben).

gegeben). Wählen Sie nun einen beliebigen Charakter aus und starten Sie ein neues Spiel. Sie werden in jedem Fall Bart steuern, der wie Frankenstein aussieht und in einem Auto im Halloween-Stil fährt.

HAPPY-NEW-YEAR-AUTO

B, B, X, Y

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt (wenn es sich wie der Schrei einer Krähe oder das Quaken einer Ente anhört, haben Sie den Code falsch eingegeben). Wählen Sie nun einen beliebigen Charakter aus und starten Sie ein neues Spiel. Sie werden in jedem Fall Krusty spielen, der ein Auto im Frohes-neues-Jahr-Stil fährt.

THANKSGIVING-AUTO

B, B, X, X

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt (wenn es sich wie der Schrei einer Krähe oder das Quaken einer Ente anhört, haben Sie den Code falsch eingegeben). Wählen Sie nun einen beliebigen Charakter aus und starten Sie ein neues Spiel. Sie werden in jedem Fall Marge in einem Auto im Thanksgiving-Stil steuern.

VOGELPERSPEKTIVE

X, X, X, Y

ALS SMITHERS SPIELEN

B, B, Y, Y

Sie steuern nun als Smithers die Limousine von Mr. Burns.

PLAY FOR FUN

B, B, B, B

Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt (wenn es sich wie der Schrei einer Krähe oder das Quaken einer Ente anhört, haben Sie den Code falsch eingegeben). Sie spielen jetzt ohne Punktezahl.

KOLLISIONSLINIEN ZEIGEN

Y, Y, Y, Y, A

STOPPUHR-MODUS

X, B, Y, A

Wenn Sie das Spiel starten, sind weder Fußgänger noch andere Autos auf der Straße. Durch Drücken des R-Schalters aktivieren Sie die Stoppuhr.

TURBO

A, Y, Y, A

Aktivieren und deaktivieren Sie den Turbo während des Spiels mit dem X-Knopf.

ANDERE KOSTÜME

Wenn Sie die Uhr der Xbox auf ein bestimmtes Datum einstellen, wird sich das Aussehen der Charaktere verändern:
Weihnachten: Apu im Weihnachtsmannkostüm
Halloween: Bart im Frankensteinkostüm
Neujahr: Krusty im Smoking
Thanksgiving (jeweils der dritte Donnerstag im November): Marge im Pilgerkostüm



↑ Mithilfe der Cheats können Sie jetzt auch nachts Leute an der Straßenecke auflesen.



SPIDER-MAN: THE MOVIE

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheatmenü des Spiels ein.

ALS MARY JANE WATSON SPIELEN

girlnextdoor

ALS „THE SHOCKER“ SPIELEN

hermanschultz

ALS WISSENSCHAFTLER SPIELEN

serum

ALS SCHLÄGER NR. 1 SPIELEN

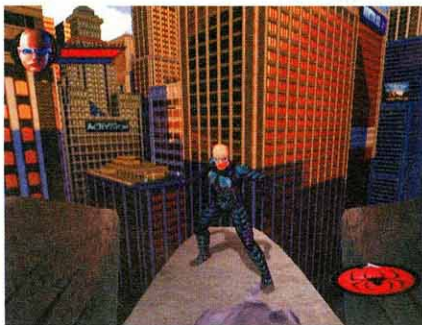
knuckles

ALS SCHLÄGER NR. 2 SPIELEN

stickyrice

ALS SCHLÄGER NR. 3 SPIELEN

thugsrus



↑ Spider-Man im abgefahrenen Matrix-Style.

ALS HUBSCHRAUBERPILOT SPIELEN

captainstacey

ALS SPIDER-MAN IM MATRIX-STYLE SPIELEN

freakout

ALS POLIZIST SPIELEN

realhero

UNBEGRENZTE SPINNENNETZE

organicwebbing

ALLE MOVES

koala

ALLE LEVELS

imiarmas

MATRIX-MOVES

dodgethis

SPIDER-MAN MIT GROSSEM KOPF UND GROSSEN FÜSSEN

goestoyourhead

FIRST-PERSON-MODUS

underthemask

BONUS-TRAININGS-LEVEL

headexplody

FEINDE MIT GROSSEN KÖPFEN

joelspeanuts

SPY HUNTER

Geben Sie die nachfolgenden Codes als den Namen Ihrer Spielfigur ein und starten Sie dann ein neues Spiel, um den Code zu aktivieren.

ORIGINAL SPY-HUNTER-SPIEL

OGSPY

TESTANIMATIONEN

WOODY

SPY HUNTER ALS ENTWURFSZEICHNUNG

SHAWN

ENTWURFSZEICHNUNGEN ZEIGEN

SCW823

SPY HUNTER FMV-SEQUENZ

GUNN

TESTANIMATION FMV-SEQUENZ

WWS413

MAKING-OF FMV-SEQUENZ

MAKING

SEUCHEN FMV-SEQUENZ

SALIVA

SSX TRICKY

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Titeldisplayschirm ein und halten Sie bei der Eingabe den L- und R-Schalter gedrückt. Die richtige Eingabe wird mit einem akustischen Signal bestätigt.

KAORI

X, A, rechts, X, A, unten, X, A, links, X, A; ↑

Sie haben für Kaori nun ein zu Beginn schon volles Tricky-Meter, das Master-Outfit, können schneller fahren und kennen mehr Tricks.



↑ Bei SSX Tricky Ihr Board verbessern.

MAXIMALER STATUS

A, A, →, B, B, ↓, Y, Y, ←, X, X, ↑

BESSERE BOARDS

X, X, →, Y, Y, ↓, B, B, ←, A, A, ↑

Mit diesem Code verbessern Sie alle Boards.

STREET HOOPS

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheat-Bildschirm ein.

SCHWARZER BALL

Weißer Taste (2x), Y, Schwarze Taste, A (zur Bestätigung)

POWER SPIEL

Weißer Taste, Y, Schwarze Taste, Y, A (zur Bestätigung)

EINFACHE BLOCKS

Drücken Sie R-Schalter, Y, Schwarze Taste, Weißer Taste

BRICK-CITY-OUTFITS

R-Schalter, Schwarze Taste, R-Schalter, L-Schalter, Y, X, R-Schalter, L-Schalter

CLOWN-OUTFITS

X, L-Schalter, X, Y

COWBOY-OUTFITS

Y, Weiße Taste (2x), R-Schalter

ELVIS-OUTFITS

Y, Schwarze Taste, Weiße Taste, Schwarze Taste (2x), Weiße Taste, L-Schalter, Schwarze Taste

KUNG-FU-OUTFITS

Y, Y, X, L-Schalter

SANTA-CLAUS-OUTFITS

Weißer Taste, Schwarze Taste, Weiße Taste, Schwarze Taste

ANZUG-OUTFITS

Schwarze Taste (2x), Y, X

EINFACHE STEALS

R-Schalter, X (3x), R-Schalter, Schwarze Taste, Y, Weiße Taste, A (zur Bestätigung)

» T

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheatmenü ein.

ALS MARK OMEARA SPIELEN

TB

ALS SOLITA LOPEZ SPIELEN

SOLITARY1

ALS TAKEHARU MOTO SPIELEN

2TON

„AMISH“-CHARAKTER FREISCHALTEN

MCRUFF

„SUPER-TIGER“-CHARAKTER FREISCHALTEN

SUNDAY

ALLE PLÄTZE

14COURSES

ALLE GOLFER

ALLTW3

BRAD FAXON FREISCHALTEN

XON

CEDRIC „ACE“ ANDREWS FREISCHALTEN

IAM#1

CHARLES HOWELL III FREISCHALTEN

BANDPANTS

DOMINIC „THE DON“ DONATELLO

FREISCHALTEN

GODFATHER

JIM FURYK FREISCHALTEN

THESWING

JOSEY SCOTT FREISCHALTEN

SUPERSTAR

JUSTIN LEONARD FREISCHALTEN

JUSTINTIME

KELLIE NEWMAN FREISCHALTEN

COWGIRL

MARK CALCAVECCHIA FREISCHALTEN

CALCULATE



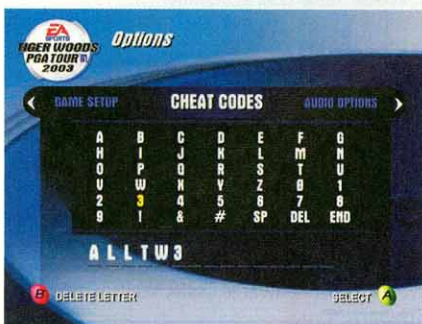
playmore
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

MELVIN TANIGAWA FREISCHALTEN

YOYOYO

NOTAY BEGAY III

NOTABLY



↑ Spielen Sie mit den besten Golfern.

STEVE STRICKER FREISCHALTEN

SS

STEWART CINK FREISCHALTEN

SINK

STUART APPLEBY FREISCHALTEN

ORANGES

TY TYRON FREISCHALTEN

TYNO

VAL SUMMERS FREISCHALTEN

VALENTINE

VIJAY SINGH FREISCHALTEN

VJSINGH

TOXIC GRIND

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Hauptmenü ein und halten Sie dabei den L- und R-Schalter gedrückt.



↑ Schalten Sie alle Fahrer per Cheat frei.

ALLE BIKES

Drücken Sie ↓, ↑, → (6x), linken Ministick runterdrücken

ALLE LEVELS

↓, ↑, ←, →, ↑, → (3x), linken Ministick runterdrücken

ALLE MUSIKTRACKS

Drücken Sie → (6x), ↑, ↓, linken Ministick runterdrücken

ALLE FAHRER

←, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, →, linken Ministick runterdrücken

EXTRALEBEN

Y, A, X, B, ↑, ←, ↓, →, linken Ministick runterdrücken

MAGNET PEGS

Y, ↑, Y, ↑, Y, ↓, Y, ↓, linken Ministick runterdrücken

SCHILD

←, →, X, B, Y, A, ↑, ↓, linken Ministick runterdrücken

SUPER SPIN

←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ↑, →, rechten Ministick runterdrücken

ALLE FILMSEQUENZEN

→, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ↓, ↓, linken Ministick runterdrücken

TRANSWORLD SNOWBOARDING

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheatmenü ein.

ALLE LEVELS IM SINGLE-SESSION-MODUS

TURSKA

ALS JOHAN SPIELEN

JOHANNYT ON



↑ Dank Cheats gleich auf schnelle Boards.

ALLE BOARDS FÜR ALLE CHARAKTERE

JORMA

ALLE REWARD-VIDEOS

ELOKUVAT

ALLE LEVELS (AUSSER „AFTER DARK“)

AAKASE

„AFTER DARK“-LEVEL FREISCHALTEN

WE COME FROM KOCMOC

ZWEITES OUTFIT FÜR ALLE CHARAKTERE

PUKEA

TRANSWORLD SURFING

Geben Sie die nachfolgenden Codes während des Spielens ein.

ALTERNATIVE FARBEN

Back, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←

DISCO-LIGHTS

↑, ↓, ←, →, ↓, ↓

EASY FLOATING

Back, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←

VOLLER SPEZIALBALKEN

Back, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑

DISPLAY AUSSCHALTEN

Back, ↑, ↓, ←, →, ↑, →

GRÜNES WASSER

Back, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←

UNSICHTBARES SURFBOARD

Back, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓



↑ Beim Surfen die Nase vorn haben.

UNSICHTBARE SURFER

Back, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑

MAGIC SURFBOARD

Back, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑

HAI-SURFEN

Back, ↑, ↓, ←, →, →, ↓

SCHNELLES PADDELN

Back, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓

ABGEDREHTE UMWELT

Back, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Geben Sie die nachfolgenden Codes im Cheatmenü ein.

IMMER SPECIAL

i'myellow

PERFECT RAIL

belikeeric

PERFECT MANUAL

freewheelie

PERFECT SKITCH

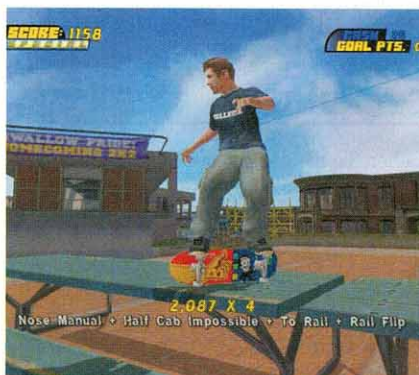
bumperrub

MATRIX-MODUS

fbiagent

ALLES FREISCHALTEN

watch_me_xplode



↑ Noch mehr Spaß auf dem Skateboard.



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN LESERZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen jeden Monat an dieser Stelle die Möglichkeit, uns ein Zeugnis auszustellen!

Und unter allen Einsendern verlosen wir fünf brandaktuelle Xbox-Spiele!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox	☐	☐	☐
Xbox Live	☐	☐	☐
PlayStation2	☐	☐	☐
PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Color	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage E3	_____	☐	☐	☐
Halo 2	_____	☐	☐	☐
Dino Crisis 3	_____	☐	☐	☐
Hardware	_____	☐	☐	☐
Enter the Matrix	_____	☐	☐	☐
Wakeboarding Unleashed	_____	☐	☐	☐
Burnout 2	_____	☐	☐	☐
Leserbriefe	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung DOAXBV	_____	☐	☐	☐
Hints&Cheats-Special	_____	☐	☐	☐

6. Welche Schulnote erhält die DVD?

Demos: _____

Videos: _____

Gesamt: _____

7. Welche Eigenschaften treffen auf „DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN“ zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

8. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ Enthüllt ☐ News ☐ Aktuell ☐ Tests
☐ play:more ☐ Hardware ☐ Xbox Live

10. Seit welcher Ausgabe lesen Sie DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

(Aktuelle Ausgabe: 06/03)

Angabe: _____/_____

Zeugnis

11. Kaufen Sie das nächste OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

12. Ich kaufe DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN circa _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

14. Was hat Ihnen allgemein am OXM gefallen?

15. Was hat Ihnen am OXM weniger gefallen?

16. Lesercharts: Welche drei Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Xbox-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

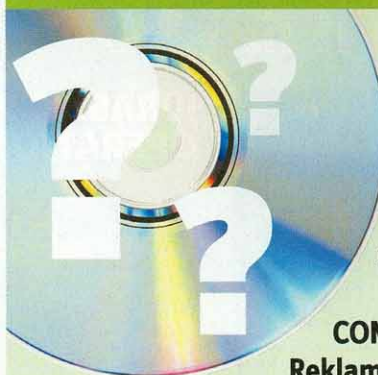
Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

**Computec Media AG, Redaktion OXM, Kennwort: OXM-Zeugnis 06,
 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 06/03,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



NÄCHSTEN MONAT im OFFIZIELLEN XBOX-MAGAZIN

Ausgabe 07/03 ab 27. Juni im Handel!

» TEST PHANTASY STAR ONLINE

Auf dem Sega Dreamcast war es Kult. Auf dem Nintendo GameCube kommt das Online-Rollenspiel dank mittlerweile verfügbarer Tastatur auch so langsam ins Rollen. Wenn alles gut läuft, können wir in der nächsten Ausgabe die Xbox-Version von Segas Vorzeigetitel genau unter die Lupe nehmen und Ihnen einen Test präsentieren.



↑ Aller guten Dinge sind drei. PSO gibt es jetzt auf der Xbox.

» TEST STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Rollenspiele waren bisher auf der Xbox ein sehr stark vernachlässigtes Genre. Ein Ende dieser Flaute ist jedoch in Sicht. Wenn die Publisher Wort halten, werden wir Ihnen in der nächsten Ausgabe neben *PSO* auch einen Test zum *Star Wars*-Rollenspiel liefern.



↑ Vor langer, langer, langer, langer Zeit im Star-Wars-Universum.

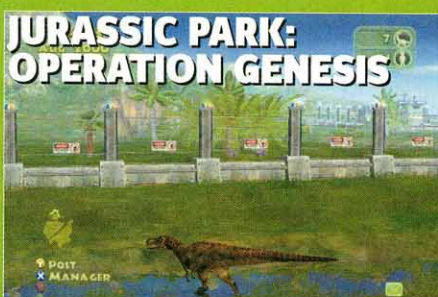
» TEST STARSKY & HUTCH

Stuntman trifft *Driver*: Das coole Cop-Duo aus den 70ern geht wieder auf Verbrecherjagd und *Starsky & Hutch* ist damit auch der erste Lightgun-Titel, der in Deutschland erscheint. Von der Vorabversion waren wir bereits sehr begeistert, lesen Sie nächste Ausgabe alles über das actiongeladene Rennspiel im 70er-Jahre-Retro-Look in unserem ausführlichen Test nach.



↑ Das Actionspiel zur 70er-Jahre-Show.

DVD-INHALT 07/2003



UND VIELE WEITERE MEHR ... AB 27. JUNI IM HANDEL!



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

HERAUSGEBER:

FXM International

30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW, UK

REDAKTIONSANSCHRIFT: REDAKTION OXM, DR.-MACK-STR. 77,
90762 FÜRTH, E-MAIL: OXM-LESERBRIEFE@COMPUTEC.DE

REDAKTION

REDAKTIONSLEITER: 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, BRITTA RASP
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 MANUSKRIPTEN JEDER ART
GIBT DER VERFASSER DIE ZUSTIMMUNG ZUM ABDRUCK IN DEN VON DER
VERLAGSGRUPPE HERAUSGEGEBENEN PUBLIKATIONEN. EINE GEWÄHR
FÜR DIE RICHTIGKEIT DER VERÖFFENTLICHUNG KANN NICHT
ÜBERNOMMEN WERDEN.
URHEBERRECHT: ALLE IN „DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN“
VERÖFFENTLICHTE BEITRÄGE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT.
JEDLICHE REPRODUKTION ODER NUTZUNG BEDARF DER VORHERIGEN
SCHRIFTLICHEN GENEHMIGUNG DES VERLAGES.

ANZEIGENKONTAKT:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH,
DR.-MACK-STRASSE 77, 90762 FÜRTH
TELEFON: +49(0)911-28 72-341, FAX: +49(0)911-28 72-241
E-MAIL: JASMIN.ZEMSCH@COMPUTEC.DE
ANZEIGENLEITUNG: INA WILLAX
E-MAIL: INA.WILLAX@COMPUTEC.DE

PRODUKTION

RALF KUTZER
VERTRIEBSLEITER
KLAUS-PETER RITTER
VERTRIEB
BURDA MEDIEN VERTRIEB
DRUCK
OBERNDORFER DRUCKEREI GMBH
A-5510 OBERNDORF BEI SALZBURG

MANAGEMENT THE FUTURE NETWORK

INTERNATIONAL DEVELOPMENT DIRECTOR:
DOM BEAVEN (+44 (0) 1225 822846)
dom.beaven@fxmi.com
INTERNATIONAL BUSINESS MANAGER:
RICHARD BOBATH (+44 (0) 1225 442244)
richard.bobath@fxmi.com
GLOBAL BRAND MANAGER:
DAVID BARROW (+1 206 4231921)
dbarrow@imaginemediamedia.com
EUROPEAN BRAND MANAGER:
EMMA PARKINSON (+44 (0) 7766 508897)
emma.parkinson@fxmi.com
CIRCULATION SALES MANAGER: RON KELLY

DVD-PRODUKTION

SIMON RICHARDSON, DAVID PRATT, DAVID NORMAN,
WENDY SMITH, SCOTT GILCHRIST, NICK BRANSBY-
WILLIAMS, KEVIN U YING

BESONDERER DANK GEHT AN:

DOMINIC BEAVEN, JAMES ASHTON, MAX EVERINGHAM,
EMMA PARKINSON, SIMON RICHARDSON, CLAIRE
MORGAN, BORIS SCHNEIDER-JOHNE UND ALLEN
PERSONEN BEI MICROSOFT UND WORX. SOWIE DEN
TEAMS VON OFFICIAL XBOX MAGAZINE UK UND US.

ÜBER DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN ist eine Publikation von
FXM International und wird mit der Lizenz von Imagine
Media veröffentlicht. Offizielle Xbox-Magazine werden
derzeit von The Future Network in den Vereinigten
Staaten, Deutschland, Italien und Spanien veröffentlicht
oder lizenziert. The Future Network besitzt die weltweiten
Rechte außer in Japan. Falls Sie ein Lizenznehmer werden
wollen, kontaktieren Sie bitte unseren International
Business Manager: Claire Morgan on +44 (0) 1225 442244
oder claire.morgan@futurenet.co.uk



The Future Network serves the
information needs of groups of people
who share a passion. We aim to satisfy
their passion by creating magazines
and websites that offer superb value
for money, and are a pleasure to read and to visit. This
simple strategy has helped create one of the fastest-
growing media companies in the world: we publish more
than 100 magazines, 20 magazine websites, and a
number of web networks from offices in four countries.
The company also licenses 42 magazines in 30 countries.
The Future Network is a public company quoted on the
London Stock Exchange (symbol: FNET)

'Xbox' is a trademark of Microsoft Corporation in the
United States and other countries and is used by OXM (D)
under licence from the owner. DAS OFFIZIELLE XBOX-
MAGAZINE is written and printed under license from
Microsoft Corp.

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



T-DSL und Xbox Live™ bringen Highspeed ins Spiel!

Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **259,- €***

Sie sparen **120,99 €**

Mit T-DSL und Xbox Live™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- + **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- + **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- + **Xbox Live™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox Live™***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP“, „Whacked“ und „MechAssault“.

Jetzt einsteigen und losspielen!

www.telekom.de

Infos unter **Ein Klick für alles**



© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, die Xbox Logos und Xbox Live™ sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bei den hierin erwähnten Namen, einschließlich vorhandener Unternehmen und Produkte, kann es sich um Warenzeichen ihres jeweiligen Herstellers handeln.

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung und Bereitstellung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox Live™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · · ·