

XZONE

DAS UNABHÄNGIGE XBOX MAGAZIN

+DVD
MIT ÜBER
42 VIDEOS!
ABSPIELBAR AUF Xbox mit DVD-Kit
PlayStation 2, PC mit DVD & DVD-Playern

104 Minuten
100% Xbox
Spannende Tests,
aktuelle Reportagen
& brandheiße News!

VORSCHAU: Yager, DOA: Extreme
Beach Volleyball, Der Herr der Ringe:
Die zwei Türme

SPECIALS: Xbox Live, Ninja Gaiden,
Mech Assault, ToeJam & Earl III,
Splinter Cell (Making-of), Tao Feng u. a.

TEST-VIDEOS: Panzer Dragoon Orta,
Shermoe 2, MGS2: Substance,
Racing Evoluzione, Dark Angel u. v. m.



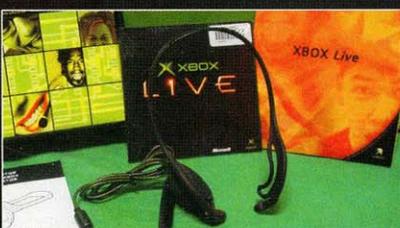
PANZER DRAGOON

TEST IM HEFT & AUF DVD: Die Fortsetzung des Sega-Saturn-Klassikers



XBOX-MARKTÜBERSICHT

Für Einsteiger und Profis:
152 Spiele und Zubehör auf elf Seiten!



XBOX LIVE

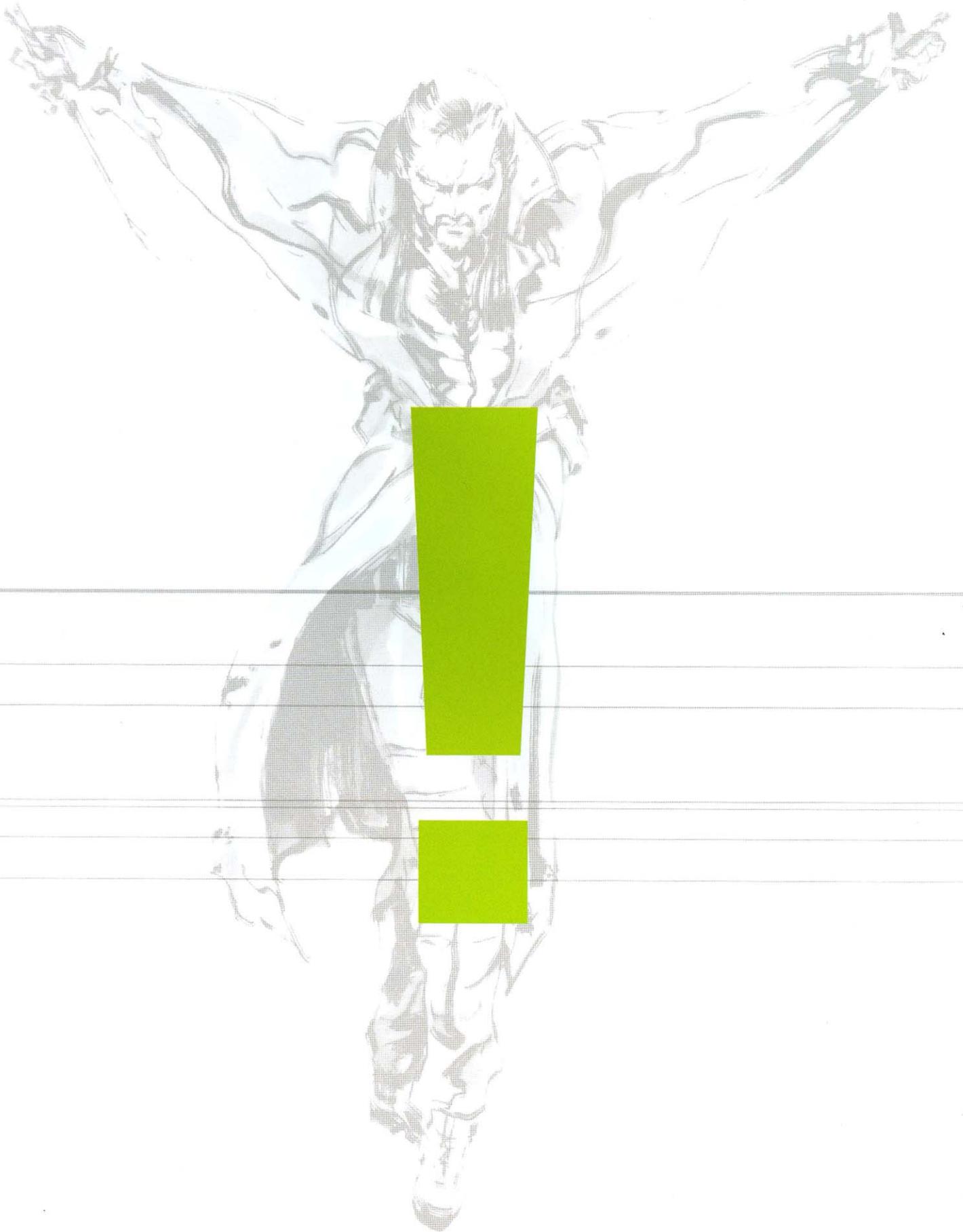
Der grandiose Online-Spaß ab 14. März:
Brandheiße Infos im Heft und auf DVD!



METAL GEAR SOLID 2

Mehr Substanz für Snake-Fans:
Test und Komplettlösung auf 14 Seiten!





inhalt

Die Xbox startet durch!

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen gemütlich auf dem heimischen Sofa und spielen mit Amerikanern, Engländern, Franzosen und Japanern um den Sieg! Geht nicht? Doch! Mit Xbox Live läutet Microsoft am 14. März die nächste Runde im Konsolenkampf ein und präsentiert das bisher ausgefeilteste und durchdachtste Konzept im Online-Bereich für Konsolen. Und dazu ist es noch kinderleicht zu bedienen. Lesen und sehen Sie alles in unserem großen Xbox-Live-Special im Heft (ab S. 12) und auf DVD. Doch auch ohne Xbox Live erwarten Sie heiße Spielezeiten. Mit *Panzer Dragoon Orta*, *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Racing Evoluzione* und *Shenmue II* stehen ein paar lang erwartete Kracher bereits in den Händlerregalen oder kurz vor der Veröffentlichung. Wir sagen Ihnen, ob die Titel ihr Geld wert sind. Den versprochenen Test zu *The House of the Dead 3* können wir Ihnen aber leider doch nicht präsentieren. Aufgrund der Beschlagnahmungsgefahr hat sich Publisher Infogrames entschieden, den Titel nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Zu guter Letzt noch ein paar Worte in eigener Sache. Wenn Sie schon immer Ihr Hobby zum Beruf machen wollten, über eine gute Schreibe und eine abgeschlossene Schulausbildung verfügen, dann bewerben Sie sich doch einfach bei uns für die Volontärs- oder Redakteursstelle. Schicken Sie ihre Unterlagen an: COMPUTEC MEDIA, z. Hd. Hans Ippisch, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Vielleicht gehören Sie schon in Kürze zum X-ZONE--Team!

Ihr X-ZONE-Team



TEST-HIGHLIGHTS Wir sagen Ihnen, wie gut Panzer Dragoon Orta wirklich ist. Darüber hinaus berichten wir ausführlich über Solid Snakes Xbox-Debut.



EXKLUSIV Erfahren Sie alles über Xbox Live in unserer Reportage und auf DVD. Außerdem: Was ist Schrott? Was lohnt sich? 152 Spiele im Überblick.

Hardware

Blaze Patriot Controller	8
Brooklyn Booster 2800	8
Die beste Xbox-Hardware 2002	10
Gamester Case metallic green	9
Gamester Lotus Pro Racer	8
Gamester Metallic Green Compact Pro	9
Gamester Netzwerk-Kabel und Speicherkarte	9
Gamester Xbox Controller	9

Vorschau

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	20
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	21
Driver 3	16
Indiana Jones	18
Kameo - Elements of Power	23
Yager	22

Test

Baldur's Gate: Dark Alliance	48
Battle Engine Aquila	50
BDFL Manager 2003	65
Big Mutha Truckers	74
BMX XXX	72
Dynasty Warriors 3	70
Fireblade	72
Furious Karting	73
Harry Potter und die Kammer des ...	69
James Bond 007: Nightfire	55
James Cameron's Dark Angel	71
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	56
Marvel vs. Capcom 2	74
Mech Assault	52
Medal of Honor: Frontline	54
Metal Dungeon	73
Metal Gear Solid 2: Substance	36
Monopoly Party	75
Mortal Kombat: Deadly Alliance	44
MX Superfly	63
NBA 2K3	58
NBA Inside Drive 2003	60
NBA Live 2003	61
NFL Fever 2003	64
Outlaw Golf	75
Panzer Dragoon Orta	32
Phantom Crash	71
Racing Evoluzione	40
Reign of Fire	73
Robotech	73
Shenmue 2	46
Superman	74
Tiger Woods Golf	75
ToeJam & Earl III	68
Tony Hawk's Pro Skater 4	66
Unreal Championship	57
Whacked!	75
World Racing	62
X-Men: Next Dimension	74

Tipps

Cheats & Codes	78
James Bond 007: Nightfire	78
Mat Hoffman's Pro BMX	79
Medal of Honor: Frontline	79
Metal Gear Solid 2: Substance Komplettlösung	80
Need for Speed: Hot Pursuit 2	78
NHL 2003	79
Sega Soccer Slam	78
Serious Sam	78
Star Wars: Starfighter - Special Edition	78
Tiger Woods PGA Tour 2003	79

Service

Der große Spieleüberblick	90
DVD-Inhalt	3
Impressum	98
Inhalt	3
Inserentenverzeichnis	98
Leserbriefe	76
Lexikon-Box	28

Die Spiele-Show auf DVD!

Über 4,2 GB an Videos mit echten Spielszenen der Xbox-Highlights. Außerdem: Die große Xbox-Live-Reportage, Spiele- und Kinotrailer! Über 100 Minuten Gesamtlaufzeit!



Vorschau

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Herr der Ringe: Die zwei Türme
Yager

Tests

007 Nightfire
Baldur's Gate: Dark Alliance
Battle Engine Aquila
BDFL Manager 2003
BMX XXX
Dynasty Warriors 3
Fireblade
Harry Potter und die Kammer des Schreckens
James Cameron's Dark Angel
Mech Assault
Medal of Honor: Frontline
Metal Gear Solid 2: Substance
Mortal Kombat: Deadly Alliance
MX Superfly
NBA 2K3
NBA Inside Drive 2003
NBA Live 2003
NFL Fever 2003
Panzer Dragoon Orta
Racing Evoluzione
Shenmue 2
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
ToeJam & Earl III
Tony Hawk's Pro Skater 4
Unreal Championship
World Racing

Specials

Xbox-Live-Reportage
Splinter Cell (Making-of)
Mech Assault (Trailer)
ToeJam & Earl III (Trailer)
Tao Feng - Fist of the Lotus (Trailer)
Ninja Gaiden (Trailer)
Xbox Live (Trailer)

Filmtrailer

Gangs of New York
28 Days later
Solaris
Phone Booth
Life or Something Like It
Joe Jedermann

Steel Battalion

Action: Spektakuläres Mech-Spiel mit speziellem Controller

VOLLE LADUNG Das komplette Steel-Battalion-Paket mit Pedalen und dem Joystick-Set wird hierzulande um die 200 Euro kosten. Einen Test von Steel Battalion gibt es in der nächsten X-ZONE.

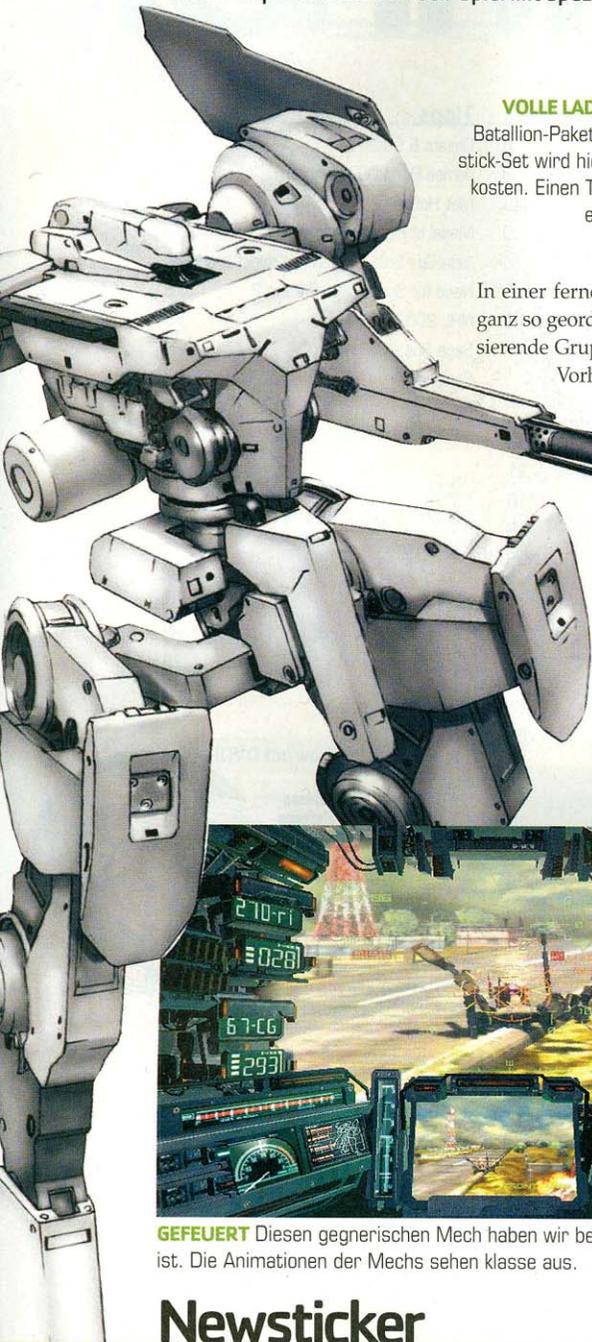


In einer fernen Zukunft ist die Weltpolitik nicht mehr ganz so geordnet wie zu unserer Zeit. Es gibt viele rivalisierende Gruppierungen, die sich bekriegen und um die Vorherrschaft kämpfen. Zu einer Gruppierung gehören Sie. Als Rookie der Pacific Rim Forces steuern Sie einen Mech durch diverse Schlach-

felder und versuchen, das Blatt zugunsten Ihrer Partei zu wenden. Wenn man etwas von *Steel Battalion* lernen kann, dann, dass es doch auf die Größe ankommt. Das Mech-Spiel von Capcom kommt in einer wahrlich gigantischen Verpackung daher. Der Grund: Dem Titel liegt ein spezieller

Controller samt Pedalen bei. Mittels diverser Schalter und Tasten fahren Sie den Mech hoch und aktivieren die verschiedenen Waffen- und Kamerasysteme. Mit den Pedalen beschleunigen Sie den Mech. *Steel Battalion* ist das intensivste Mech-Spiel, das es derzeit für eine Konsole gibt. Lediglich die Grafik hat uns nicht sonderlich umgehauen, dazu sind einige Texturen einfach zu verwaschen. Auch der fette Rahmen des Mech-Gehäuses am Bildschirmrand deutet an, dass man bei Capcom nicht in der Lage war, die Bildschirm-Action über den vollen Schirm zu präsentieren. Dafür geizt die Optik nicht mit spektakulären Effekten und Animationen. Ob weitere Spiele den speziellen Controller unterstützen werden, ist bislang ungewiss. Leider hat dieser Luxus seinen Preis: *Steel Battalion* wird satte 200 Euro kosten. Dafür gibt es dann aber auch das realistischste Mech-Erlebnis überhaupt (fs)

HERSTELLER: Capcom/Microsoft. TERMIN: Mitte März. INTERNET: www.capcom-europe.com



GEFEUERT Diesen gegnerischen Mech haben wir bearbeitet, bis er umgefallen ist. Die Animationen der Mechs sehen klasse aus.



LIMITIERT Die Grafik ist durch den Rahmen des Mechs stark beschränkt. Den Spielspaß mindert das jedoch überhaupt nicht.

Newsticker

Infogrames bringt **Enter the Matrix am 15. Mai**. Das Spiel zum Kinofilm *Matrix Reloaded* (Start: 5. Juni) wird von Shiny entwickelt und beinhaltet zahlreiche Figuren aus dem Film. Der Zeitlupeneffekt soll spielerisch sinnvoll genutzt werden. Erste gezeigte Szenen lassen auf ein gutes, aber nicht überragendes **Spiel-Erlebnis** schließen. ●●● **Battlefield 1942** erscheint nicht für die Xbox. Das Electronic-Arts-Spiel soll nur noch auf dem **PC** veröffentlicht werden. ●●● **Australien** weiter **ohne Xbox Live**. Sicher ist nur: Der Online-Service soll in Down Under noch in diesem Jahr an den Start gehen. ●●● Der englische Spiele-Entwickler **Rage** (letztes großes Projekt: *Rocky*) **ist pleite**. Die sich noch in der Entwicklung befindlichen Spiele Lamborghini, Team SAS und Twin Caliber werden wahrschein-

lich noch das Licht der Welt erblicken, wohl aber mit einem anderen Publisher. ●●● Gerücht: Angeblich soll der Ego-Shooter **Unreal Championship** per downloadbarem **Patch** zu einer stabileren Framerate kommen. Auch das Laufen außerhalb der Karte sowie andere Fehler sollen korrigiert werden. ●●● **Burnout 2 kommt doch!** Nachdem die Entwicklung des erfolgreichen PS2-Rennspiels für die Xbox kurzzeitig ungewiss war, wird der Titel im **3. Quartal 2003** nun doch auf der Microsoft-Konsole erscheinen. ●●● **NBA Street 2** in der Entwicklung! Der Nachfolger zu dem Basketballspiel wartet mit über **150 NBA-Stars** auf und soll noch abgedrehtere Freestyle-Tricks und einen Vierspieler-Modus bieten. ●●● **Xbox Live** in **USA erfolgreich**. In nur 60 Tagen wurden 250.000 Starter Kits verkauft. In Japan dagegen wurden am Erstverkaufstag lediglich 9.000 Einheiten

verkauft. ●●● **Neue Konsole** von Infinitum Labs. Angeblich soll die als **Phantom** bezeichnete Konsole im November auf den Markt gebracht werden und deutlich leistungsfähiger als Xbox, GameCube und PS2 sein. Im März soll die Konsole der Öffentlichkeit vorgestellt werden. ●●● **Acclaim** geht online. Die Titel **Dakar 2**, **Burnout 2: Point of Impact** und **Re-Volt Live** werden im Mai veröffentlicht und unterstützen **Xbox Live**. Leider wird man sich bei Burnout 2 aber nur über den Highscore mit Spielern aus der ganzen Welt messen können. ●●● **Neue Charaktere für Soul Calibur 2**. Die Xbox-Version von Namcos Beat-'em-Up-Kracher wird die spielbaren Charaktere von **Spawn** und **Necrid** beinhalten. Necrid wurde von den Spawn-Schöpfern extra für Soul Calibur 2 entwickelt. In den USA erscheint Soul Calibur 2 im August, ein europäischer Termin lag zum Redaktionsschluss noch nicht vor.



Sudeki

Rollenspiel: Microsoft selbst entwickelt ein vielversprechendes Rollenspiel.

Schon auf der X02 im vergangenen Jahr angekündigt, ging *Sudeki* im Wirbel um den Rare-Kauf ein wenig unter. Schade, denn *Sudeki* scheint ein richtig gutes Rollenspiel zu werden. Die bisher bekannte Geschichte handelt von vier Helden (Zauberer, Revolverheld, Krieger, Jägerin), die es in eine düstere und mysteri-

öse Welt verschlägt. Die Helden können diverse Nah- und Fernkampfaffen bedienen, gewaltige Zaubersprüche loslassen und beherrschen verschiedene Kampftechniken im Stil diverser Hongkong-Filme. Auch der berühmte Bullet-Time-Effekt wird in *Sudeki* seine Verwendung finden. Das Spiel soll über 100 verschiedene

Gegner und NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) beinhalten. Ob das Spiel allerdings so revolutionär wird, wie Microsoft uns verspricht, werden wir erst Ende 2003 wissen. (fs)

HERSTELLER: Microsoft
TERMIN: Ende 2003
INTERNET: www.xbox.com



NHL 2K3

American Sports: Konkurrenz für NHL 2003?



HIGHLIGHT Grafisch keine Augenweide überzeugt NHL 2K3 vor allem spielerisch..

Nicht nur EAs Footballer sollten sich warm anziehen, auch die Eishockey-Spieler müssen um ihren Spitzenplatz fürchten. Ähnlich wie bei *NFL 2K3* spendiert Sega auch den Kufencracks ein komplett neues Franchise-System, bei dem Sie mit einem glücklichen Händchen bei der Spielerauswahl über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die Spieler gleichen ihren realen Vorbildern und verfügen über 50 indivi-

duelle Kategorien, sprich Stärken und Schwächen. Als Trainer experimentieren Sie mit neuen Spielzügen und stellen Ihre Mannschaft taktisch oder defensiv ein. Dank Xbox-Live-Unterstützung können Sie sich bei *NHL 2K3* mit Spielern aus der ganzen Welt messen. (fs)

HERSTELLER: Infogrames
TERMIN: 27. März
INTERNET: www.segasports.com

Crimson Sea

Action: Neuer Science-Fiction-Titel von Koei.

Die Entwickler-Schmiede Koei wurde bisher hauptsächlich durch die *Dynasty Warriors*-Serie bekannt. Mit *Crimson Sea* versucht Koei nun auch im Science-Fiction-Genre Fuß zu fassen. Und so spielt *Crimson Sea* in einer fernen Zukunft. Eine mysteriöse Rasse hat Ihren Heimatplaneten angegriffen. Koei versetzt Sie nun in die Rolle von Sho, in der Sie gegen die Invasoren kämpfen müssen. Dabei werden Sie auf viele düstere Geheimnisse stoßen. In typischer Shooter-Manier stehen Ihnen verschiedene Waffen (Kurz- und Langstreckenwaffen, Streu- oder extreme Powerschüsse) zur Verfügung, mit denen Sie den Aliens einheizen können. In einem Shop können Sie sich zudem mit besonderen Extras decken. Als besonderes Feature preisen die Entwickler an, dass die Feinde in Echtzeit ihr Aussehen ändern können (morphen). Dabei kämpfen Sie Seite an Seite mit bis zu fünf Computer-Mitspielern. (fs)

HERSTELLER: THQ **TERMIN:** 28. März **INTERNET:** www.koei.co.jp



SCHNÜCKELIG Die im Spiel vorkommenden Charaktere erinnern an japanische Anime-Filme.

GEFÄHRLICH Sie kämpfen gegen eine übermächtige Alien-Rasse.

Jurassic Park

THRONFOLGER Der Spinosaurus macht dem T-Rex Konkurrenz.



Strategie: Bauen Sie Ihren eigenen Jurassic Park.

Bei *Jurassic Park* handelt es sich nicht um ein Action-Spiel, wie man vermuten könnte, sondern um eine Aufbausimulation. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihren eigenen Jurassic Park zu kreieren. Züchten Sie Ihre eigenen Dinos, bauen Sie Gehege und sorgen Sie dafür, dass sich die Parkbesucher sicher fühlen. Nichts ist schlechter für das Image des Parks als ein ausgebrochener T-Rex, der einen Besucher verspeist hat. Die Intelligenz der gigantischen Echsen soll komplex sein, so dass Sie beobachten können, wie die Dinos auf Jagd gehen, kämpfen und kommunizieren. Neben dem normalen Aufbau-Modus soll das Spiel auch über zwölf vorgegebene Missionen verfügen sowie mit anderen fesselnden Spielmodi aufwarten. (fs)

HERSTELLER: Vivendi TERMIN: 28. März INTERNET: www.vivenduniversalinteractive.com



Pro Beach Soccer

Sport: Winter ade! Spielen Sie doch mal eine Runde Strandfußball.

Sie dürfen bei *Pro Beach Soccer* Ihre Ballkünste in Rio, Acapulco, Dubai, Monaco und London beweisen. Unterlegt wird die Bildschirm-Action von landestypischer Musik. Sie spielen Fünf gegen Fünf und können dank diverser Dribbeltricks die gegnerischen Mitspieler alt aussehen lassen. Special Moves à la *Sega Soccer Slam* erhöhen den Spielspaß. Der Titel eignet sich perfekt für verregnete Tage. (fs)



FLÜSSIG Die Animationen sollen besonders realistisch aussehen.

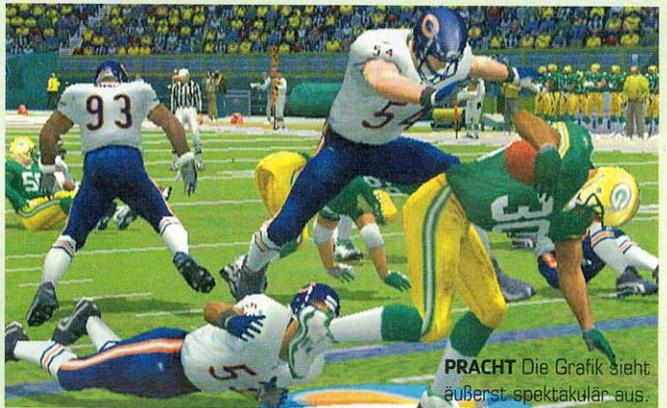
HERSTELLER: Wanadoo
TERMIN: Anfang April
INTERNET: www.wanadoo-edition.com

NFL 2K3

American Sports: Die neue Football-Referenz?

Madden NFL 2003 muss um den Referenz-Platz fürchten, denn *NFL 2K3* drängt mit aller Macht auf den Football-Thron. Der neueste Spross von Segas Football-Serie wird einen komplett überarbeiteten Franchise-Modus bieten, bei dem Sie als General Manager über die Zukunft Ihres Teams bestimmen. Sie kümmern sich um unerfahrene Rookies und probieren neue Spielzüge aus. Eine im Vergleich zum Vorgänger verbesserte KI soll dafür sorgen, dass auch die CPU-Gegner intelligent auf Ihre Angriffsformationen reagieren. Kurzfristige Spielzugänderungen (Audible) gehen nun wesentlich schneller von der Hand, so dass Sie überraschende Angriffe fahren können. Und als ob das nicht schon genial genug wäre, bietet *NFL 2K3* auch noch volle Xbox-Live-Unterstützung. In Kombination mit den detaillierten Stadien und Spielermodellen sowie einer ESPN-würdigen Präsentation könnte uns die neue Referenz erwarten. Der Titel wird zusammen mit *NBA 2K3* und *NHL 2K3* am 27. März veröffentlicht. (fs)

HERSTELLER: Infogrames TERMIN: 27. März INTERNET: www.segasports.com



PRACHT Die Grafik sieht äußerst spektakulär aus.

Savage Skies

Action: Spektakuläre Luftkämpfe mit Drachen. Von BigBen.



Ursprünglich sollte *Savage Skies* unter dem Titel *Ozzy's Black Skies* erscheinen (nach dem Sänger Osbourne). Allerdings wurde die Ozzy-Lizenz zu teuer und so entschied man sich, das Spiel in *Savage Skies* umzubenennen. Spielerisch handelt es sich bei *Savage Skies* um ein Actionspiel, bei dem Sie mit einem Drachen durch die Lüfte heizen und versuchen, der Heerscharen von Gegnern Herr zu werden. Die Missionsziele reichen von Eskortier- über Such- und Zerstör- bis hin zu Duellier-Aufträgen. Ihre Reise durch die drei Kampagnen (je zehn Missionen) führt Sie durch abwechslungsreiche Landschaften wie Canyons, Eishöhlen, Wüsten und Sümpfe. Wem der Einspielermodus nicht genügt, der kann in verschiedenen Mehrspielermodi per Splitscreen oder Xbox-Link-Modus gegen ein paar Freunde antreten. Die abwechslungsreichen Missionen, die gute Grafik sowie der unterhaltsame Mehrspielermodus machen *Savage Skies* zu einem vielversprechenden Titel. (fs)

VIELSEITIG Sie werden über 24 Flugtiere mit individuellen Stärken und Schwächen steuern dürfen.

HERSTELLER: Infogrames TERMIN: Mitte März INTERNET: www.bigben-interactive.de

**JETZT IM HANDEL:
DAS EINZIGE XBOX-MAGAZIN MIT SPIELBAREN DEMOS!**



XBOX

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

13 **EXKLUSIV:
SPIELBARE
DEMOS
AUF DVD**

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

SECHS KLASSIKER-DEMOS

HALO
JET SET RADIO FUTURE
DEAD OR ALIVE 3
MOTOGP
ROCKY
SPLINTER CELL

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



**32 SEITEN
MEGATESTS!**

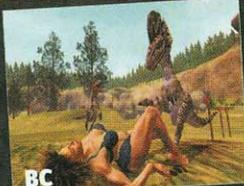
- RACING EVOLUZIONE
- HERRSCHAFT DES FEUERS
- HARRY POTTER
UND VIELE ANDERE!

DAS JAHR DER SPIELE

**XBOX
HITS 03**

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

HEISSE XBOX-REPORTAGEN



BC



FABLE

**EINSTEIGERTIPPS
ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS!**

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

€ 7,99

the future network

Österreich € 7,99

Schweiz sfr 14,90

02/2003

FEBRUAR

AUSGABE 5



4 195938 307997

02

TESTS INTERVIEWS HINTS & CHEATS AKTUELLE NEWS KOMPLETTLÖSUNG SPIELBARE DEMOS CHARTS UND TERMINE

AUSGABE 02, SEIT 31. JANUAR IM HANDEL!

Hardware für Spieler

In dieser Ausgabe haben wir im wahrsten Sinne des Wortes abgefahrene Controller getestet. Neben dem brandneuen Lenkrad Brooklyn Booster 2800 konnten wir uns nämlich auch das von **Lotus lizenzierte Gamepad Pro Racer** in unser Testlabor einladen. Ob die Geräte und andere neue Produkte taugen, zeigen wir Ihnen auf diesen Seiten.

Brooklyn Booster 2800

Es ist klein und vor allem günstig – und das sind bereits die beiden hervorstechenden Merkmale vom Booster 2800. Mit vier Saugnäpfen befestigt man das Lenkrad an einem Tisch. In unserem Testwohnzimmer hatten wir damit ein Problem, denn das Kabel war mit zwei Metern viel zu kurz – ein Verlängerungskabel musste also her. Besonders klein sind die Pedale. Sie lassen sich aber auch mit großen Füßen akzeptabel bedienen, denn vier Gummipöppchen verhindern ein Abrutschen. Alternativ können Sie auch die zwei analogen Schalter auf der Achse hinter dem Lenkrad verwenden, um zu beschleunigen oder zu bremsen. Der Lenkradius beträgt 180 Grad – glücklicherweise lassen sich die Lenkeigenschaften in vielen Rennspielen (zum Beispiel in *Project Gotham Racing*) unabhängig vom Lenkrad

einstellen, so dass Sie selbst die Lenkstärke dosieren können.

Fazit: Der niedrige Preis lässt es vermuten: Die Verarbeitung des Booster 2800 wirkt recht klapprig. Für Einsteiger ist das Lenkrad gut geeignet – es besitzt sogar integrierte Vibrationsmotoren. (bh)

HERSTELLER: Vidis
PREIS: Ca. € 25,-
INTERNET: www.vidis.de

72%



Gamester Lotus Pro Racer

Der Pro Racer ist eines der ungewöhnlichsten Eingabegeräte, die wir bisher getestet haben. Sein linker Griff lässt sich nämlich nach oben und unten lenken und vermittelt Ihnen dadurch ein wenig das Gefühl, ein kleines Lenkrad in den Händen zu halten. *Rallysport* ließ sich mit dem handlichen Gamepad erstklassig steuern. Die Lenkung war hier ebenso präzise wie in *Project Gotham Racing*. Natürlich müssen Sie sich etwas Eingewöhnungszeit gönnen, da die Steuerung nicht so intuitiv ist wie die eines großen Lenkrades. Ihre rechte Hand bedient die Knöpfe, während Sie über die Bewegung der linken Hand die Lenkung übernehmen.

Fazit: Insgesamt sehr ideenreich – dafür müssen Sie aber etwas Zeit zur Eingewöhnung investieren und leider auf die beiden analogen Mini-Sticks verzichten. Lohnt sich für Rennspiel-Fanatiker. (bh)

HERSTELLER: Radica Gamester
PREIS: Ca. € 40,-
INTERNET: www.kochmedia.de

83%

Blaze Patriot Controller

Vom Design her erinnert der Controller nicht nur stark an den Advance Controller von Flame (www.flameware.de), er verwendet auch die gleichen Knöpfe und Analog-Sticks, das gleiche digitale Steuerkreuz und besitzt sogar ebenfalls eine Dauerfeuer-Funktion. Die Verarbeitung ist befriedigend – die Knöpfe klappern recht laut und die Trigger erzeugen ein leichtes, aber unangenehmes Schleifgeräusch. Große Spielerhände werden mit dem digitalen Steuerkreuz ein Problem haben, denn es befindet sich fast direkt unter dem linken Analog-Stick.

Fazit: Vergleichsweise teurer Controller ohne viele Schnörkel, dafür aber mit Dauerfeuer-Funktion. (bh)

HERSTELLER: Blaze
PREIS: Ca. € 40,-
INTERNET: www.kochmedia.de

82%



Gamester Xbox Controller

Sieht etwas klobig aus, denken Sie? Da liegen Sie richtig, denn so fühlt sich Games- ters Xbox Controller auch an. Die designtechnischen Anleihen von Microsofts Ori- ginal-Controller sind zwar zu erkennen, bei der Verarbeitung kann das Gerät aber nicht mithalten. Die analogen Mini-Sticks sind etwas zu hoch angebracht und das digitale Steuerkreuz ist sehr billig verarbeitet. Lediglich die Feuerknöpfe und die Trigger an der Controller-Unterseite können sich mit dem Microsoft-Controller mes- sen. Eigentlich kein Wunder, denn der Silberling kostet auch knapp zehn Euro weni- ger als das Microsoft-Vorbild.

Fazit: Sehr großer Controller der Mittelklasse. Zwar günstiger als ein Microsoft- Controller, dafür müssen Sie aber Abstriche bei der Verarbeitung und der Ergo- nomie machen. (bh)

HERSTELLER: Radica Gamester PREIS: Ca. € 28,-
INTERNET: www.kochmedia.de

84%



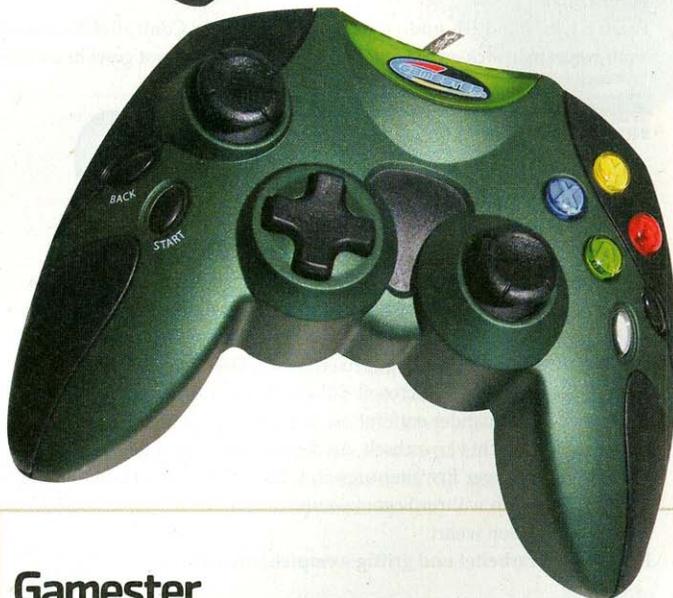
Gamester Metallic Green Compact Pro

Der Controller S von Microsoft ist Ihnen zu teuer? Dann greifen Sie zum etwas günstigeren, aber nicht bedeutend schlechteren Gamester Metallic Green Compact Pro. Er liegt ähnlich gut in der Hand und besitzt die glei- che, etwas ungewöhnliche Anordnung der Zusatztasten Schwarz/Weiß/ Start/Back. Die Verarbeitung ist gut, die Platzierung der Knöpfe, Mini- Sticks und des digitalen Steuerkreuzes durchdacht.

Fazit: Der robuste Controller-Zwerg ist perfekt für kleine Hände geeignet und eine gute Alternative zu dem im dezenten Schwarz gehaltenen Controller S von Microsoft. (bh)

HERSTELLER: Radica Gamester PREIS: Ca. € 30,-
INTERNET: www.kochmedia.de

90%



Gamester Game Case metallic green

Zwölf Spiele können Sie in dieser schmucken Hartplastik-Schale unterbrin- gen. Eingelegt werden die Spiele dabei in praktische, doppelseitig nutzbare Plastik-Einschübe, durch die Sie wie in einem Buch blättern können. Und wenn Sie noch nicht genügend Spiele besitzen, lassen sich die leeren Fächer auch mit Audio-CDs füllen.

Fazit: Für den gefahrlosen Transport der teuren Spiele ist das Game Case auf jeden Fall zu empfehlen. Wenn Sie allerdings fast aus- schließlich zu Hause spielen, macht die Anschaffung natürlich kei- nen Sinn. (bh)

HERSTELLER: Radica Gamester PREIS: Ca. € 9,-
INTERNET: www.kochmedia.de

85%



Gamester Netzwerk-Kabel und Speicherkarte

Dass die teuersten Speicher- karten auf der Xbox auch die sichersten sind, stimmt einfach nicht. Für den ungefähren Preis der Microsoft-Speicherkarte bie- tet Ihnen Gamester nämlich eine gleichwertige Speicherkarte und legt noch ein rund 180 Zentime- ter langes und sehr oft geknick- tes Netzwerkkabel (RJ45, Cross- link) dazu, mit dem Sie zwei Xbox-Konsolen miteinander ver- netzen und auf getrennten Bild- schirmen spielen können. Das Knicken sollten Sie normaler- weise bei Netzwerkkabeln ver- meiden, um keine Kabelbrücke hervorzurufen. Karte und Kabel sind gut verarbeitet und erwiesen sich im Test als verlässlich und robust.

Fazit: Gut verarbeitet – wer nicht mehr allein spielen will, bekommt mit dem Paket das passende Rüstzeug an die Hand. (bh)

HERSTELLER: Radica Gamester PREIS: Ca. € 48,-
INTERNET: www.kochmedia.de

87%



Die beste Xbox-Hardware 2002

Sie haben zu Weihnachten eine Xbox bekommen? Wir lassen die besten Controller und das beste Zubehör 2002 Revue passieren.

INFO

Die besten Controller

1. Platz: Controller S

Erst in der vorherigen Ausgabe getestet und bereits zum besten Controller ernannt. Der kleine Controller ist der beste und handlichste. Im Vergleich zum großen, bauchigen Bruder fühlt sich das kompakte Design wesentlich angenehmer an. Die Verarbeitung ist erstklassig – außerdem hat Microsoft nun endlich ein kreuzförmiges Steuerkreuz verwendet statt wie beim regulären Controller eine abgerundete Oberfläche. Die Knöpfe Schwarz, Weiß, Back und Start liegen zwar etwas tiefer, können dadurch allerdings nicht unabsichtlich gedrückt werden – sehr guter Einfall.

Fazit: Klein, handlich und verdammt robust – der Controller S verdient den ersten Platz, auch wenn man sich an die andere Knopfanzordnung erst gewöhnen muss. (bh)

HERSTELLER: Microsoft
INTERNET: www.xbox.de

PREIS: Ca. € 40,-

2. Platz: Firestorm Programmable

Schwarz, schlicht und griffig: Thrustmasters programmierbarer Xbox-Controller macht echt was her. Sein digitales Steuerkreuz und sein rechter analoger Mini-Joystick liegen sehr mittig, sind aber trotzdem von Spielern mit kleinen Händen gut zu erreichen. Die Platzierung der Feuerknöpfe entspricht dem Microsoft-Stil des Original-Controllers, sie sind aber weiter voneinander entfernt. So werden die Knöpfe in turbulenten Action-Spielen nicht verwechselt. An der hinteren Controller-Seite findet sich nur ein einziger Erweiterungs-Slot. Die Programmierfunktion des Gamepads ist ein wahrer Segen, wenn sich ein Spiel gegen Ihre Lieblingskonfiguration wehrt.

Fazit: Gut verarbeitet und griffig – empfehlenswert. (bh)

HERSTELLER: Thrustmaster
INTERNET: www.thrustmaster.de

PREIS: Ca. € 70,-



89%

2. Platz: Control Pad Pro

Der Controller verfügt nicht nur über eine seitliche Griffgummierung, sondern auch über die üblichen farbigen markierten Knöpfe, zwei Erweiterungs-Slots, ein rund 2,5 Meter langes Kabel und einen Stolperschutz am Kabel. Die Feuerknöpfe sind besser zu bedienen als beim Microsoft-Kollegen, da sie weiter voneinander entfernt sind. Ein großer Vorteil: die Makrofunktion. Damit können Sie z. B. in *Dead or Alive 3* komplizierte Schlagcombos mit bis zu 32 Einzelschritten aufnehmen und per Knopfdruck abrufen.

Fazit: Ein robuster und sehr gut verarbeiteter Controller, der dank der Makrofunktion vor allem für Fans von *Beat 'em Ups* sein Geld wert ist. (bh)

HERSTELLER: Madcatz
INTERNET: www.nbgshop.de

PREIS: Ca. € 40,-



87%

INFO

Alle aktuellen Xbox-Controller im Überblick

Auch ältere Xbox-Controller sind immer noch im Handel erhältlich. Aus diesem Grund haben wir für Sie eine Liste aller alten und neuen Controller zusammengetragen und gleich die X-ZONE-Wertung sowie den Preis und einen Internetlink des Herstellers hinzugefügt.

Name	Art	Hersteller	Webseite	Preis	Wertung	Test in Ausgabe
Controller S	Controller	Microsoft	www.xbox.com	Ca. € 40,-	92%	03/02
Gamester Metallic Green Compact Pro	Controller	Radica Gamester	www.kochmedia.com	Ca. € 30,-	90%	01/03
2002 FIFA World Cup Dual Analog	Controller	Thrustmaster	www.thrustmaster.de	Ca. € 35,-	89%	02/02
Firestorm Programmable	Controller	Thrustmaster	www.thrustmaster.de	Ca. € 50,-	89%	01/02
Xbox Control Pad Pro	Controller	Madcatz	www.nbgshop.de	Ca. € 40,-	87%	01/02
Gamester Xbox Controller	Controller	Radica Gamester	www.kochmedia.com	Ca. € 28,-	84%	01/03
Gamester Lotus Pro Racer	Controller	Radica Gamester	www.kochmedia.com	Ca. € 40,-	83%	01/03
SpeedLink X-Force Gamepad	Controller	Interact	www.interact-europe.de	Ca. € 30,-	83%	02/02
Adrenalin Gamepad	Controller	Saitek	www.saitek.de	Ca. € 35,-	82%	02/02
Blaze Patriot Controller	Controller	Blaze	www.kochmedia.com	Ca. € 40,-	82%	01/03
Saitek XS Pad	Controller	Saitek	www.saitek.de	Ca. € 25,-	82%	03/02
PowerPad	Controller	Interact	www.interact-europe.de	Ca. € 30,-	81%	03/02
PowerPad Colors	Controller	Interact	www.interact-europe.de	Ca. € 35,-	81%	01/02

INFO

Das beste Zubehör

1. Platz: DVD Playback Kit

Diese Fernbedienung und ihr Funkempfänger machen Ihre Xbox im Handumdrehen zum DVD-Player. Die Fernbedienung wird von zwei mitgelieferten AAA-Batterien gespeist, erscheint im Xbox-typischen Schwarz-Grün-Design und besitzt alle nötigen Knöpfe für Vor- und Rücklauf, Pause, direkte Kapitelwahl und das DVD-Steuerungsmenü. Bei unterstützten DVDs können Sie so jederzeit Ansicht, Tonspur oder Untertitel einstellen und sogar das Bild heranzoomen. Das Bildformat lässt sich übrigens auch auf 16:9-Fernseher umstellen und ist damit komfortabler als beispielsweise die DVD-Abspiellösung der PlayStation 2. Im Qualitätstest überzeugt das Playback Kit durch gute Sichtbarkeit bei dunklen Farbtönen, ein kristallklares Bild und erstklassigen 5.1-Sound (nur mit zusätzlichem 5.1-Scart-Adapter).

Fazit: Dieses Kit lässt die Xbox auch gegen teure Stand-alone-Player recht gut aussehen. (bh)



93%

HERSTELLER: Microsoft
PREIS: Ca. € 50,-
INTERNET: www.xbox.de

2. Platz: Advanced SCART-Cable

Das Xbox Advanced SCART-Cable verbindet Ihre Konsole über einen Scart-Stecker mit dem Fernseher. Das Videosignal wird dadurch deutlich klarer, da es über drei separate Signale (Rot, Grün, Blau) übertragen wird und nicht wie beim beigelegten Xbox-Kabel nur über eines. Überprüfen Sie vor dem Kauf allerdings, ob Ihr Fernseher RGB-Signale verarbeiten kann. Um nicht nur die Bildqualität der Xbox zu verbessern, besitzt das Kabel eine Adapterbox mit einem optischen, digitalen Soundausgang. Hier können Sie einen Dolby-Digital-Verstärker anschließen, um hervorragenden Surround-Sound zu erhalten.

Fazit: Außer am Preis gibt es hier nichts auszusetzen. (bh)



91%

HERSTELLER: Microsoft
PREIS: Ca. € 50,-
INTERNET: www.xbox.de

3. Platz: Mega Memory 16

Speicherplatz für Spielstände gibt es auf der Xbox dank der eingebauten Festplatte genug. Wenn Sie aber mal einen Spielstand zu einem Freund mitnehmen wollen, dann haben Sie ein Problem. Statt einer Xbox können Sie jetzt jedoch einfach BigBens Speicherkarte einpacken. Die verfügt über doppelt so viel Speicher wie die originale Speicherkarte und ist ebenso robust und zuverlässig.

Fazit: Eine sichere und dank 16 MB auch sehr geräumige Heimat für Ihre Spielstände. (bh)

86%

HERSTELLER: BigBen Interactive
PREIS: Ca. € 30,-
INTERNET: www.bigben-interactive.de



INFO

Das aktuelle Xbox-Zubehör im Überblick.

Egal, ob Joysticks, DVD-Fernbedienungen, Speichermodule, Fernseh-Adapter oder Taschen – wir haben das wichtigste Zubehör für die Xbox bereits getestet. Auch hier dürfen die X-ZONE-Wertung und der Hersteller-Link natürlich nicht fehlen.

Name	Art	Hersteller	Webseite	Preis	Wertung	Test in Ausgabe
RF Auto Switch	Antennen-Adapter	Flame	www.flameware.de	Ca. € 15,-	83%	02/02
Gamester Game Case metallic green	CD-Tasche	Radica Gamester	www.kochmedia.com	Ca. € 9,-	85%	01/03
DVD Playback Kit	DVD-Fernbedienung	Microsoft	www.xbox.com	Ca. € 50,-	93%	02/02
Top Gun Fox 2 Pro	Joystick	Thrustmaster	www.thrustmaster.de	Ca. € 50,-	87%	01/02
Adrenalin Wheel	Lenkrad	Saitek	www.saitek.de	Ca. € 60,-	81%	01/02
Xbox Deluxe Backpack XB80	Rucksack	BigBen Interactive	www.bigben-interactive.de	Ca. € 50,-	89%	01/02
Advanced SCART-Cable	SCART-Kabel	Microsoft	www.microsoft.com	Ca. € 50,-	91%	02/02
BigBen Mega Memory 16	Speichermodul	Bigben Interactive	www.bigben-interactive.de	Ca. € 30,-	86%	02/02

Online-Gaming

Ab dem 14. März startet Microsofts Online-Dienst Xbox Live.

Microsoft startet durch. Nachdem bereits das Xbox-Bundle, bestehend aus *Sega GT 2002* und *Jet Set Radio Future* (und zuletzt *Halo*), für reißenden Konsolen-Absatz sorgte, möchte man mit Xbox Live eine neue Ära des Videospieles einläuten. Online-Gaming für jedermann lautet das Motto. So einfach und unterhaltsam wie möglich. Nach zahlreichen Testwochen können wir ohne Einschränkung bestätigen: Ziel erreicht!

Plug & Play

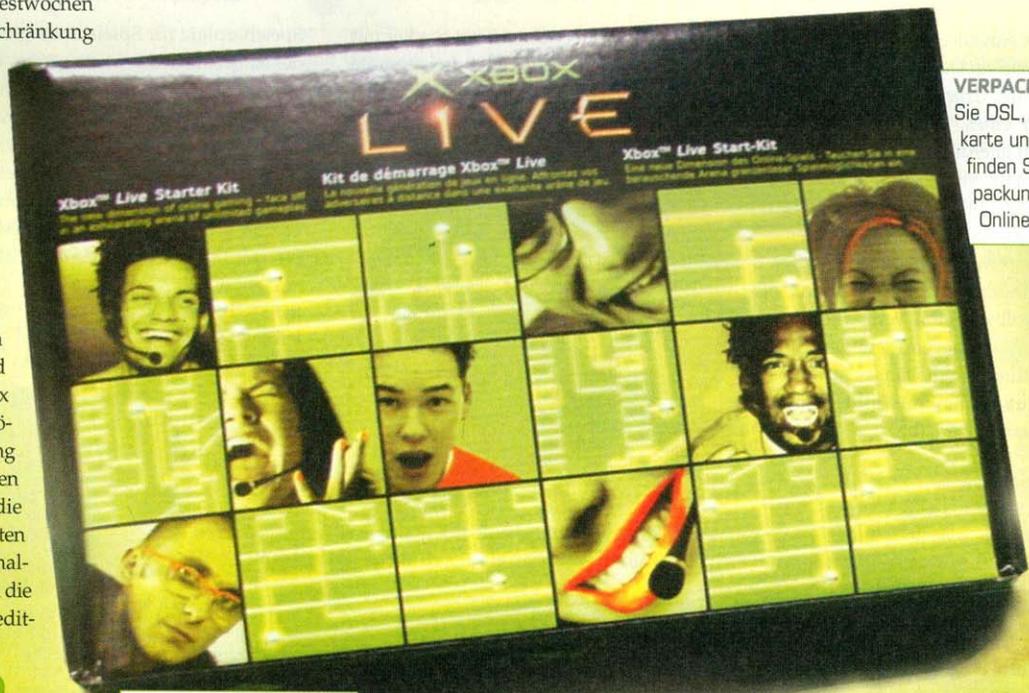
Ab dem 14. März stehen die Xbox-Live-Starterkits in den Kaufhäusern. Für knappe 60 Euro erhält der Spieler ein Headset mit Mikrofon und zwei onlinefähige Demo-Versionen der Spiele *Moto GP* und *Whacked!*. Damit Sie Xbox Live nutzen können, benötigen Sie einen DSL-Zugang und eine Kreditkarte. In den 60 Euro Kaufpreis ist die Online-Gebühr für die ersten zwölf Monate gleich enthalten. Anschließend werden die Gebühren über Ihre Kredit-

karte abgebucht. Worüber sich viele vielleicht sorgen, ist die Installation von Xbox Live. Hier kommt Microsoft die jahrelange Erfahrung zugute, die man im PC-Bereich mit Online-Spielen sammeln konnte. Sie müssen einfach das DSL-Modem mit der Xbox verbinden, den Communicator (wird mit dem Headset verbunden) in den dafür vorgesehenen Slot auf dem Controller stecken, das Headset aufsetzen, die Installations-DVD einlegen und den Anweisungen auf dem Schirm folgen. In vielen Fällen verbindet sich die Xbox bereits automatisch mit dem Xbox-Live-Server. Je nach Provider muss man aber gelegentlich auch selbst Hand anlegen und IP-Adressen oder DNS-Nummern eingeben. Diese

Daten erhalten Sie von Ihrem Provider – oder Sie haben Sie bereits beim Abschluss des DSL-Vertrages erhalten. Falls Sie nicht zurechtkommen, steht die Microsoft-Service-Hotline mit Rat und Tat zur Seite (Tel.: 0800 181 2968). Größere Probleme scheint es derzeit nur mit der DSL-Flatrate von AOL zu geben (siehe Interview Boris Schneider-Johne). Steht die Verbindung zum Xbox-Live-Server erst einmal, brauchen Sie nur noch Ihre persönlichen Daten eintragen und sich einen Nickname für den Online-Auftritt festlegen. Diesen sollten Sie sich aber gut überlegen, denn Sie können ihn im Nachhinein nicht mehr ändern. Anschließend können Sie mit *Whacked!* und *Moto GP* sofort online gehen.

Im Praxistest

Zum Start von Xbox Live werden 14 Spiele den Online-Dienst unterstützen (siehe auch Extrakasten). Viele weitere sollen folgen. Bei Microsoft geht man davon aus, dass bis zum Jahr 2005 jedes wichtige Spiel Xbox-Live-Unterstützung bieten wird. Die Verständigung mit den Mitspielern erfolgt über das Headset. So können Sie mit Ihren Mitspielern reden, ohne den Controller aus der Hand zu legen. Auf Wunsch können Sie Ihre Stimme mittels eines Stimmverzerrers verstellen. Von kindlich hoch bis zu einer mechanischen Roboter-Stimme ist alles dabei. Je nachdem, welches Spiel Sie gerade eingelegt haben, können Sie sich entscheiden, ob Sie an einem Spiel teil-



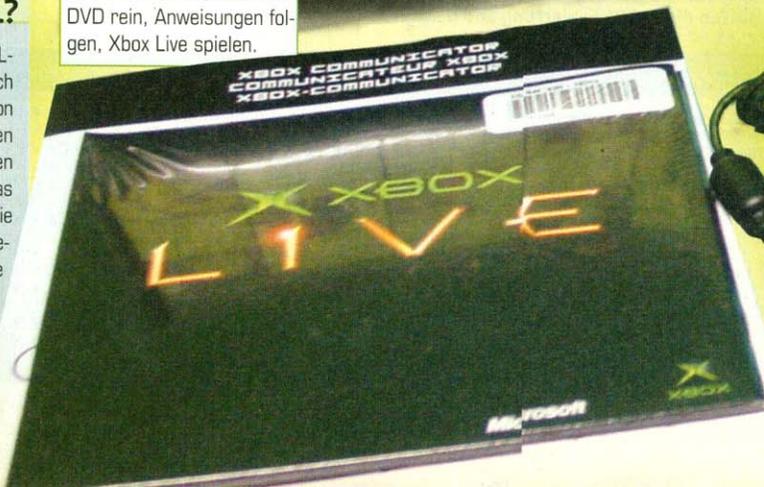
VERPACKUNG Haben Sie DSL, eine Kreditkarte und eine Xbox, finden Sie in der Verpackung alles zum Online-Spielen.

INFO

PC + Xbox + DSL?

Sie haben zwar einen DSL-Anschluss und eine Xbox, doch leider ist der DSL-Anschluss von Ihrem PC belegt? Dann können Sie sich einen Router zulegen (gibt es in jedem Geschäft, das PC-Hardware führt), mit dem Sie PC und Xbox gleichzeitig onlinefähig machen können. Weitere Infos erhalten Sie auch in unserem Schwestermagazin *PC Games Hardware*.

PLUG & PLAY Installations-DVD rein, Anweisungen folgen, Xbox Live spielen.



HEADSET + MIKRO Hiermit unterhalten Sie sich mit den Mitspielern.

für alle



nehmen wollen, das bevorzugt deutsche Spieler und somit deutsche Sprache bietet. Lernen Sie online nette Leute kennen, können Sie diese auf Ihre Freundes-Liste setzen. Sobald Sie ein Xbox-Live-fähiges Spiel starten, erkennen Sie anhand dieser Liste, welche Ihrer Freunde gerade online sind. Diesen können Sie dann eine Einladung zukommen lassen, an Ihrem Spiel teilzunehmen. Weitere Informationen finden Sie auch unter www.xbox.com/live.

Abschließendes Fazit

Xbox Live ist ein rundum überzeugendes Konzept, das man nach dem ersten Spielen nicht mehr missen möchte. Der Reiz, mit unzähligen Spielern aus der ganzen Welt zu spielen, ist un-

glaublich groß und macht einfach süchtig. Die großen Pluspunkte von Xbox Live sind die breite Unterstützung seitens der Hersteller sowie die Tatsache, dass man sich nur einmal anmelden muss und nicht, wie bei der Konkurrenz von Nintendo und Sony, für jedes Spiel einzeln. Wer eine DSL-Flatrate und eine Xbox sein Eigen nennt, der sollte Xbox Live unbedingt einmal Probe spielen. Wir wünschen Ihnen jedenfalls viel Spaß beim Zocken! Und vielleicht sieht man sich ja mal online.

FABIAN SLUGA



ANLEITUNG Sollten Sie an einer Stelle nicht weiterwissen, finden Sie hier Rat und die Hotline von Microsoft.

COMMUNICATOR Diesen stecken Sie in den Controller. Hier schließen Sie das Headset an.



Interview mit Boris Schneider-Johne

Xbox Live ist der bisher ehrgeizigste Versuch, Online-Spiele im Konsolen-Bereich salonfähig zu machen. Klar, dass es da noch ein paar Fragen gibt.

X-ZONE: Xbox Live hat sich in den USA 250.000 Mal bisher verkauft. Welche Absatzziele hat Microsoft für Xbox Live in Europa?

Boris Schneider-Johne: Wir geben hier grundsätzlich keine Zahlen bekannt.

X-ZONE: Es heißt immer, mit Online-Gaming lässt sich kein Geld verdienen. Wie sieht das Microsoft?

Boris Schneider-Johne: Microsoft betreibt seit mehreren Jahren die www.zone.com sowie Online-PC-Spiele wie *Asheron's Call*; daher haben wir genügend Erfahrung, wie man im Online-Bereich kostendeckend arbeiten kann.

X-ZONE: Warum sollte ich mir Xbox Live kaufen und nicht mit Game-Cube oder PlayStation 2 online gehen?

Boris Schneider-Johne: Weil Xbox Live ein umfassender Service ist und nicht ein Gestolpere wie PC-Online-Spiele. Wenn ich Xbox Live einmal „gekauft“ habe, läuft jedes Xbox-Live-Spiel sofort und ohne weitere Einstellungen. Auf anderen Systemen werde ich jedes Mal neu konfigurieren müssen, jedes Mal aufs Neue Usernamen suchen, Kreditkarten und Adressen eintippen und meine Spielpartner neu suchen. Wenn ich in Xbox Live einmal einen Freund gefunden habe, finde ich den in jedem anderen Spiel auch wieder. Nur so kann Online-Spielen auf Dauer Spaß machen.

X-ZONE: Wird Xbox Live nur Kreditkarten-Besitzern vorbehalten bleiben?

Boris Schneider-Johne: Zum Start am 14. März leider ja, weil unser System zur Identifizierung von Kunden noch nicht erweitert werden konnte. Es ist aber unser fester Wille, bis zum Jahresende auch Lösungen ohne Kreditkarte anzubieten.

X-ZONE: Muss man dank Xbox Live befürchten, dass für die Xbox nun häufiger unfertige Produkte auf den Markt kommen? Im PC-Bereich werden Fehler im Spiel ja häufig erst durch downloadbare Patches im Nachhinein behoben.

Boris Schneider-Johne: Nein, PC-Spiele müssen in erster Linie deswegen so häufig „gepatcht“ werden, weil jeder PC anders ist. Microsoft testet jedes Xbox-Spiel vor der Auslieferung intensiv auf Bugs und das wird sich mit Xbox Live nicht ändern. Kein Hersteller kann und darf seine Spiele einfach patchen.

X-ZONE: Wie möchte Microsoft gegen Cheater vorgehen?

Boris Schneider-Johne: Cheaten sollte dank der geschlossenen Architektur von Xbox Live nahezu unmöglich sein; wir werden die Spielesoftware gegebenenfalls online updaten. Mod-Chips bleiben ja bei Xbox Live außen vor, um Cheaten unmöglich zu machen.

X-ZONE: Welche Gebühren fallen nach Ablauf des ersten Abos an?

Boris Schneider-Johne: Die Gebühren nach dem 14. März 2004 stehen noch nicht fest.

X-ZONE: Was mache ich, wenn ich mir Xbox Live kaufe und es mit meinem DSL-Anschluss Probleme gibt?

Boris Schneider-Johne: Wir haben mit allen DSL-Anschlüssen getestet und es gibt unlösbare Probleme nur bei AOL. Alle anderen Kunden mit Problemen sollten unseren Support anrufen, die 0800-Nummer ist kostenfrei und steht in der Xbox-Live-Packung.

X-ZONE: Vielen Dank für das Interview!



BORIS SCHNEIDER-JOHNE
PR-Manager von Microsoft für die Xbox.

INFO

Was brauche ich für Xbox Live?

Wenn Sie Xbox Live nutzen möchten, benötigen Sie einen DSL-Anschluss, eine Kreditkarte, eine Xbox und das Xbox-Live-Starter-Kit. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, brauchen Sie nur noch das Kabel, welches von Ihrem DSL-Modem kommt, in die Xbox zu stecken und die Installations-DVD einzulegen. Während der Installations-Phase werden Sie zur Eingabe Ihrer Kreditkarten-Nummer aufgefordert, welche von Microsoft zur Überprüfung Ihrer Identität genutzt wird.

Die Online-Revolution



Launch-Titel:

Ob ein Spiel Xbox Live unterstützt oder nicht, erkennen Sie an der Verpackung des Spiels. Ist dort ein entsprechender Schriftzug und ein Xbox-Live-Logo abgebildet, dann ist dieses Spiel für die Online-Welt gerüstet. Zum Start von Xbox Live sind bereits 14 Spiele Xbox-Live-fähig. Wir sagen Ihnen, was sich lohnt. Die Wertungen in unserem Kasten entsprechen bei Titeln mit voller Xbox-Live-Unterstützung der Mehrspielerwertung des Titels, welche Xbox Live berücksichtigt. Bei Spielen mit downloadbaren Inhalten handelt es sich um die von uns vergebene Gesamtwertung. Titel ohne Wertung konnten wir noch nicht testen.

Capcom vs. SNK 2 EO

In diesem 2D-Beat-'em-Up können Sie mit den berühmtesten Charakteren aus den Prügelserien von Capcom und SNK kämpfen.

HERSTELLER: Capcom
GENRE: Beat-'em-Up
TERMIN: 7. März
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: -

Lamborghini

Da Rage mittlerweile Pleite gegangen ist, steht nicht genau fest, über wen *Lamborghini* hierzulande veröffentlicht wird.

HERSTELLER: -
GENRE: Rennspiel
TERMIN: Mitte März
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: -

Mech Assault

Das Mechspiel ist ein wahrer Action-Kracher; bei dem es im Online-Spiel aber auch auf Teamwork ankommt.

HERSTELLER: Microsoft
GENRE: Action
TERMIN: Erhältlich
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: 84%

Moto GP

Eine Demo-Version mit drei Strecken liegt dem Starter Kit bei. Mit der Vollversion erhalten Sie alle Strecken!

HERSTELLER: THQ
GENRE: Rennspiel
TERMIN: Erhältlich
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: 88%

MX Superfly

Anders als *Moto GP* ist *MX Superfly* nicht online spielbar. Dafür können Sie 10 Fahrer und 2 Strecken herunterladen.

HERSTELLER: THQ
GENRE: Rennspiel
TERMIN: Mitte März
XBOX LIVE: Nur Download

WERTUNG: 78%

NBA 2K3

Dank voller Xbox-Live-Unterstützung können Sie bei *NBA 2K3* gegen menschliche Gegner antreten. Absolut genial!

HERSTELLER: Infogrames
GENRE: American Sports
TERMIN: 27. März
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: 88%

NFL 2K3

In der nächsten X-ZONE stellen wir Ihnen Segas Football-Titel ausführlich vor. Er dürfte der stärkste Teil der *2K3*-Serie sein.

HERSTELLER: Infogrames
GENRE: American Sports
TERMIN: 27. März
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: -

NFL Fever 2003

Beim zweiten Xbox-Live-fähigen Football-Spiel können Sie sich in diversen Ligen mit Mitspielern aus der ganzen Welt messen.

HERSTELLER: Microsoft
GENRE: American Sports
TERMIN: Erhältlich
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: 85%

NHL 2K3

NHL 2K3 komplettiert die Sega-Sports-Serie hierzulande und erfreut die Spieler mit einer ähnlichen Qualität wie *NBA 2K3*.

HERSTELLER: Infogrames
GENRE: American Sports
TERMIN: 27. März
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: -

Tom Clancy's Ghost Recon

Mit *Ghost Recon* erwartet Sie ein Taktik-Shooter allerersten Güte, der im Online-Modus zum vollen Spielspaß aufläuft.

HERSTELLER: Ubi Soft
GENRE: Ego-Shooter
TERMIN: Erhältlich
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: 81%

Tom Clancy's Splinter Cell

Splinter Cell hat sich weltweit bereits über 1,5 Millionen Mal verkauft. Über Xbox Live kann man sich 3 Levels herunterladen.

HERSTELLER: Ubi Soft
GENRE: Action-Adventure
TERMIN: Erhältlich
XBOX LIVE: Nur Download

WERTUNG: 90%

ToeJam & Earl 3: Mission to Earth

Die funktigen Außerirdischen rocken die Xbox. Über Xbox Live gibt es neue Levels und Charaktere. Spaßig, aber nicht überragend.

HERSTELLER: Microsoft
GENRE: Jump & Run
TERMIN: Mitte März
XBOX LIVE: Nur Download

WERTUNG: 74%

Unreal Championship

Unreal Championship ist der derzeit beste Ego-Shooter, den man über Xbox Live zocken kann. Trotz Ruckeleinlagen ein Hit!

HERSTELLER: Infogrames
GENRE: Ego-Shooter
TERMIN: Erhältlich
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: 87%

Whacked!

Die Demo-Version dieses Party-Titels liegt dem Starter Kit bei. Gut, denn *Whacked!* macht allenfalls online Spaß!

HERSTELLER: Microsoft
GENRE: Action
TERMIN: Erhältlich
XBOX LIVE: Voll spielbar

WERTUNG: 71%

GEWINNSPIEL

Xbox-Live-Spiele im Wert von über € 2000.-

Passend zum Start von Xbox Live verlosen wir Xbox-Live-fähige Spiele mit einem Gesamtwert von über 2.000 Euro. Das Xbox-Live-Starter-Kit müssen Sie sich allerdings noch selber kaufen. Wenn Sie eines der unten abgebildeten Spiele ergattern möchten, schreiben Sie uns:

Wie viele Xbox-Spiele werden bis zum 31. März onlinefähig sein?

Wir verlosen:

- Infogrames:
- 3x NBA 2K3
- 3x NHL 2K3
- 3x NFL 2K3
- Capcom:
- 5x Capcom vs. SNK 2EO
- Microsoft:
- 1x Mech Assault
- 1x Whacked!
- 1x NFL Fever 2003
- 1x ToeJam & Earl 3
- THQ:
- 2x Moto GP
- 2x MX Superfly



Schicken Sie die Antwort einfach an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion X-ZONE, Kennwort: Xbox Live, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. **Teilnahmeschluss ist der 9. April 2003.** Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Microsoft, Capcom, Borgmeier Media, THQ, Infogrames, der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

ONLY ON
XBOX



Die Welt wartet auf die Ankunft deiner nächsten Schöpfung

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



XZONE

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

DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

"(R)Evolutione am Racing-Himmel!"

MANIAC

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

VIDEOGAMING X

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

GAMEPRO

"Das grafisch beste Rennspiel für die Xbox!"

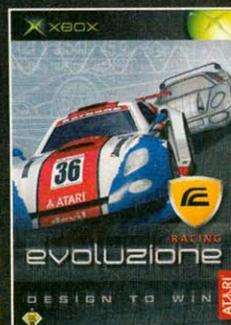


RACING

evoluzione™

Ab 06.02.03 erhältlich

ATARI



Racing Evolutione © 2002 Infogrames Europe SA. All rights reserved. Developed by Milestone. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc. a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe SA. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and other countries.

VERFOLGUNGSJAGD

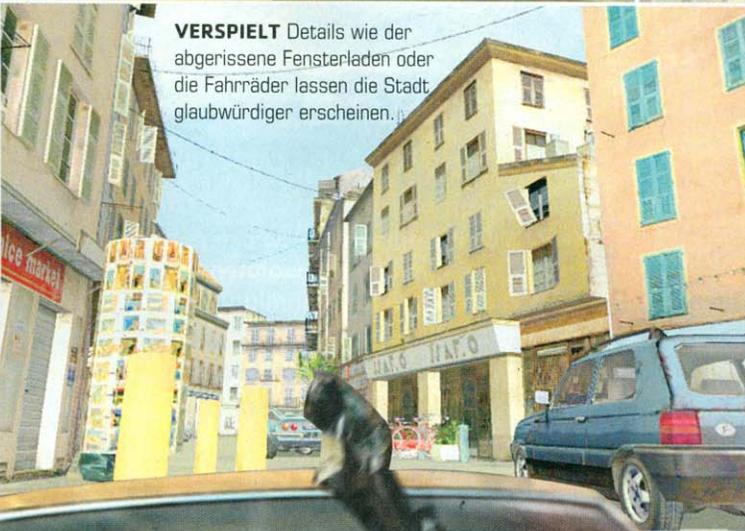
Die Chancen, dem schnittigen Sportwagen zu entkommen, stehen schlecht.



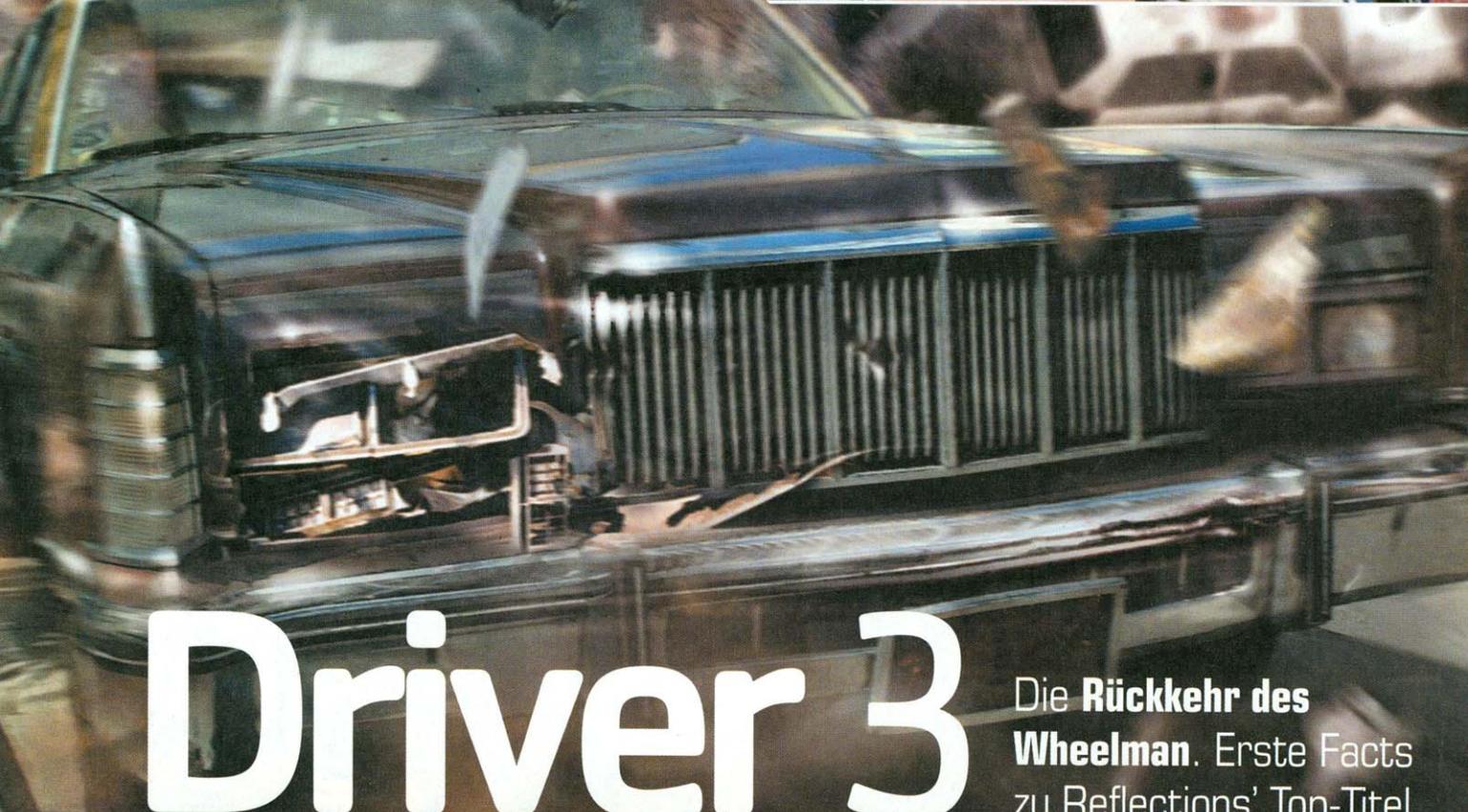
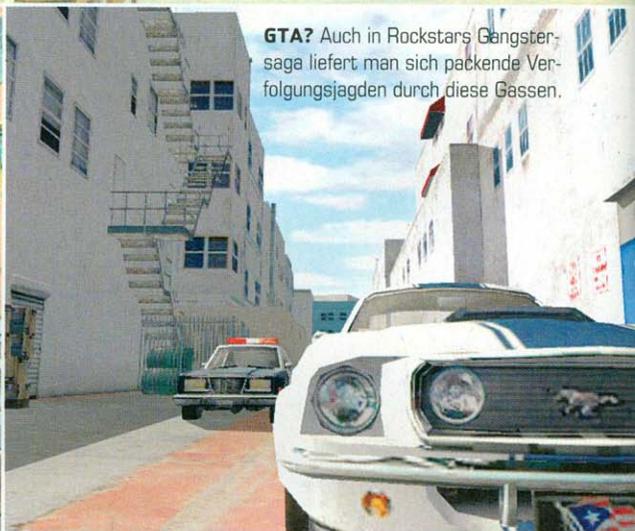
GEISTERSTADT Derzeit sind noch keine Passanten implementiert, doch auch so sieht die Umgebung schick aus.



VERSPIELT Details wie der abgerissene Fensterladen oder die Fahrräder lassen die Stadt glaubwürdiger erscheinen.

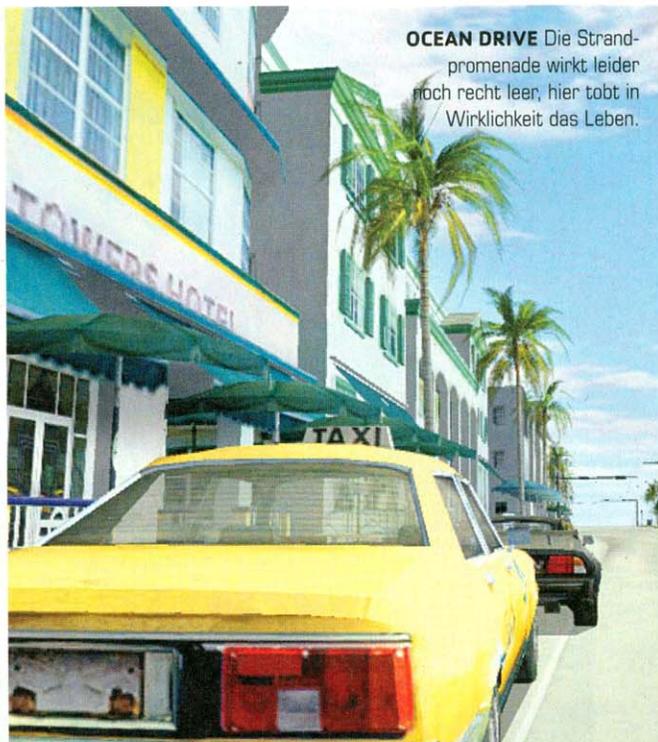


GTA? Auch in Rockstars Gangstersaga liefert man sich packende Verfolgungsjagden durch diese Gassen.



Driver 3

Die **Rückkehr des Wheelman**. Erste Facts zu Reflections' Top-Titel.



OCEAN DRIVE Die Strandpromenade wirkt leider noch recht leer, hier tobt in Wirklichkeit das Leben.

Was für eine Premiere für die Xbox: Eines der besten Spiele für die PlayStation erfährt seine Wiederbelebung. Waren die ersten beiden Teile noch exklusiv an die Sony-Konsole gebunden, wird *Driver 3* von vornherein eine Multi-Plattform-Entwicklung. Separate Teams arbeiten daran, die jeweiligen Vorzüge einer Konsole auszunutzen, und so dürfen an die Xbox-Version vermutlich die größten Erwartungen gestellt werden. Zumindest was die Technik angeht. Spielerisch will man gegenüber den Vorgängern zwar Neuland betreten, der Grundgedanke soll aber niemals aus den Augen verloren werden: hervorragend spielbare und noch besser aussehende Verfolgungsjagden in dicken Schlitten.

Die Chancen für ein Gelingen dieses Vorhabens stehen nicht schlecht. In Sachen Fahrphysik macht den Edmonsons (Brüder und Gründer von Reflections) so schnell niemand etwas vor. Selbst das technisch und spielerisch durchwachsene *Stuntman* punktete besonders in den Bereichen Fahrgefühl, Schadensmodell und Physik. Ebenfalls hervorstechend war das Beleuchtungssystem, das für *Driver 3* noch einmal deutlich

überarbeitet werden soll. Das frisch implementierte „Self-Shadowing“ etwa ermöglicht es, dass Objekte Schatten auf sich selbst werfen. In einer kleinen Demonstration zeigte Martin Edmonson als Beispiel die offene Tür eines Fahrzeugs, die einen realistischen Schatten auf den Rest des Fahrzeugs warf. Sehr beeindruckend, wenn auch für das eigentliche Spiel nicht sonderlich wichtig.

Welcome to Reality

Schon im zweiten Teil der Gangster-Story konnte man jederzeit das Fahrzeug verlassen und zu Fuß umherlaufen. Aufgrund der veralteten Technik der PSone war dieser Teil aber alles andere als ausgereift. Hier soll sich einiges tun. Auch Innenräume sollen in Zukunft vom Spieler begehbar sein, inklusive interaktiver Umgebung. Wer mit einer Maschinenpistole durch ein Wohnzimmer pflügt, der soll auch eine glaubhafte Reaktion auf diese Handlung zu Gesicht bekommen. Zersplitternde Inneneinrichtung und umherfliegende Einzelteile sollen die Umgebung realer machen. Überhaupt distanziert man sich bei Reflections von einem Comic-Stil, wie ihn *Grand Theft Auto* (kurz *GTA*) nutzt. *Driver 3* soll realistisch aussehen und erste Studien sowie Bilder sehen auch wirk-

INTERVIEW

Quo vadis, Mr. Edmonson?

Neben der Präsentation hatten wir auch Gelegenheit, Martin Edmonson, einem der Gründer von Reflections, einige Fragen zum Spiel und dessen Zukunft zu stellen.

X-ZONE: Seit wann arbeitet ihr an *Driver 3*?

Martin Edmonson: Seit ziemlich genau anderthalb Jahren – und wir werden noch ungefähr ein Jahr brauchen. Einige Elemente wie die Physik-Engine wurden bereits vorher begonnen, um später in *Driver 3* Verwendung zu finden.

X-ZONE: Stimmt es, dass *Stuntman* und das neue *Driver* von zwei separaten Teams gestaltet wurden?

Martin Edmonson: Nicht ganz. Wir haben häufig Leute ihren Fähigkeiten entsprechend umgesetzt, oft mitten in einem Projekt. Wir nutzen zum Beispiel die gleichen Physik-Engine-Experten bei *Stuntman* und *Driver 3*.

X-ZONE: Was hebt *Driver 3* gegen *GTA* oder *The Getaway* (beide PlayStation 2) ab?

Martin Edmonson: Es ist noch zu früh, um spezifische Geheimnisse preiszugeben. *Driver* ist eigenständig und es ging uns immer darum, die realistischsten Verfolgungsjagden in einem Videospiel zu kreieren. Weder *The Getaway* noch *Vice City* verkaufen sich aufgrund der filmischen Natur ihrer Verfolgungsjagden.

X-ZONE: Wie viele verschiedene Autos wird es im fertigen Spiel geben und werden sie alle den gleichen Detailgrad haben wie der Mustang? (Das einzig spielbare Fahrzeug der Vorführ-Version sah inklusive ausgefeilten Schadensmodells sehr detailliert aus, Anm. d. Red.)?

Martin Edmonson: Ja, alle Fahrzeuge im Spiel werden genauso detailliert sein wie der Mustang. Die endgültige Zahl steht noch nicht fest, aber es werden mindestens 50 verschiedene Autos zur Auswahl stehen.

X-ZONE: Werden alle Versionen des Spiels unabhängig voneinander entwickelt oder wird das Spiel am Ende in eine Richtung portiert?

Martin Edmonson: Nein, wir haben für jedes System ein eigenes Team, obwohl natürlich viele Teile gemeinsam genutzt werden – wir bauen beispielsweise keine Städte zweimal. Der Code und die Grafiken werden getrennt voneinander behandelt, genauso wie die meisten Effekte, da einige nicht auf allen Konsolen realisierbar sind.

X-ZONE: Wie steht ihr zu Gewalt in Videospielen? Spiele wie *GTA* oder *The Getaway* zeigen sehr viel Blut und Gewalt, was wird man in dieser Richtung von *Driver 3* erwarten können? Wie werdet ihr bei Reflections damit umgehen?

Martin Edmonson: *Driver 3* wird definitiv nicht so blutig wie *The Getaway* auf der PlayStation 2 und ich halte die Gewalt in *GTA* für kein so großes Thema, da sie sehr comicartig und übertrieben dargestellt wird. Wenn man in seinem Spiel sehr realistische Grafiken und Umgebungen darstellen will, muss man mit dem Thema schon etwas sensibler umgehen. Wie bereits gesagt, wird *Driver 3* „dunkler“ als seine Vorgänger. Die „Blut-Frage“ ist aber noch nicht entschieden, in jedem Fall gibt es Länder, wo wir schlicht und einfach nicht alles zeigen können.



lich so aus, als könne man dies umsetzen. Bei einer Testfahrt durch einen kleinen Ausschnitt von Nizza (insgesamt wird sich die Geschichte in den drei Städten Miami, Nizza und Istanbul abspielen) fehlten zwar noch große Teile der Umgebung, doch das Potenzial ist erkennbar. Richtig viel Mühe investiert man bei Reflections in die Zwischensequenzen: Ein eigens dafür abgestellter Skriptwriter soll für eine spannende Geschichte sorgen. *Driver 3* soll Ende 2003 erscheinen.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU

Driver 3

GENRE:
Action

HERSTELLER:
Infogrames

ENTWICKLER:
Reflections

TERMIN:
4. Quartal 2003

SPIELER:
1

EINSCHÄTZUNG

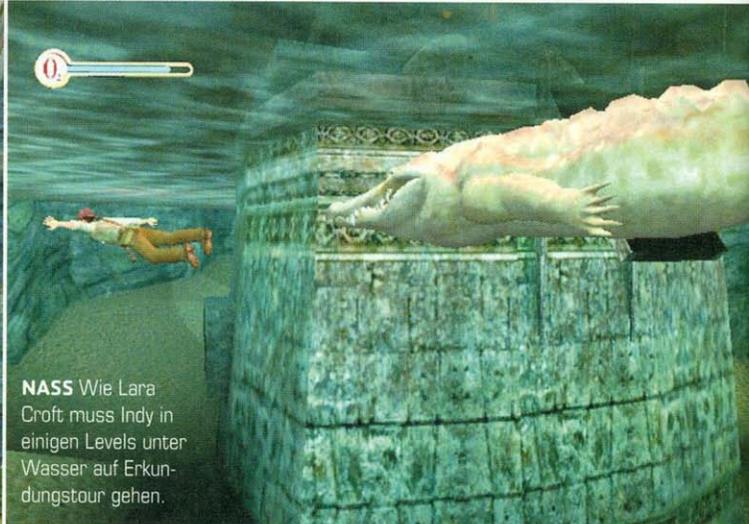
Sehr gut

INTERNET:
www.infogrames.com

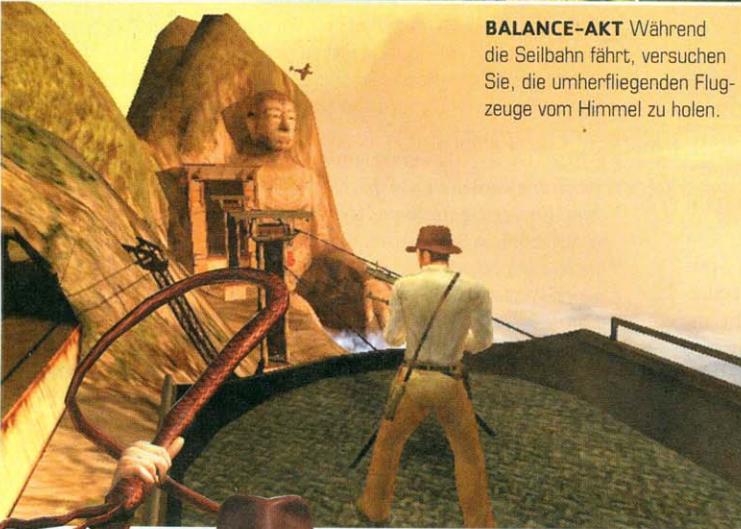
FAZIT: Mit Spannung erwartete Fortsetzung zum PlayStation-Erfolg mit großem Hit-Potenzial. Die ersten bewegten Bilder zeigten allerdings zu wenig vom Spiel. Halten die Entwickler aber ihre Versprechen, steht ein echter Blockbuster ins Haus.

**GESCHICKT**

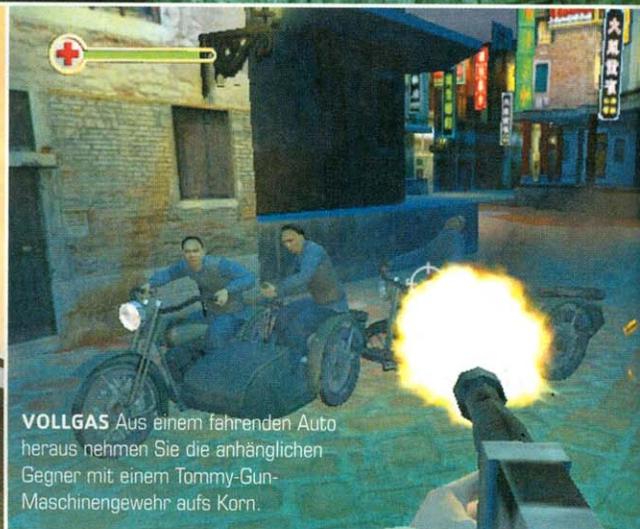
Mit der Peitsche kann sich Indy über Abgründe schwingen.



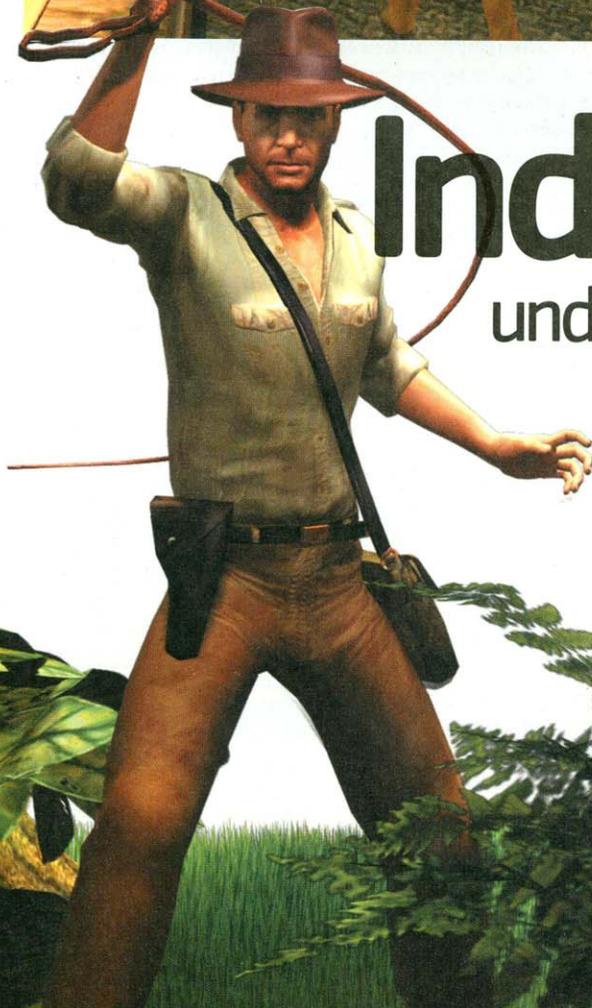
NASS Wie Lara Croft muss Indy in einigen Levels unter Wasser auf Erkundungstour gehen.



BALANCE-AKT Während die Seilbahn fährt, versuchen Sie, die umherfliegenden Flugzeuge vom Himmel zu holen.



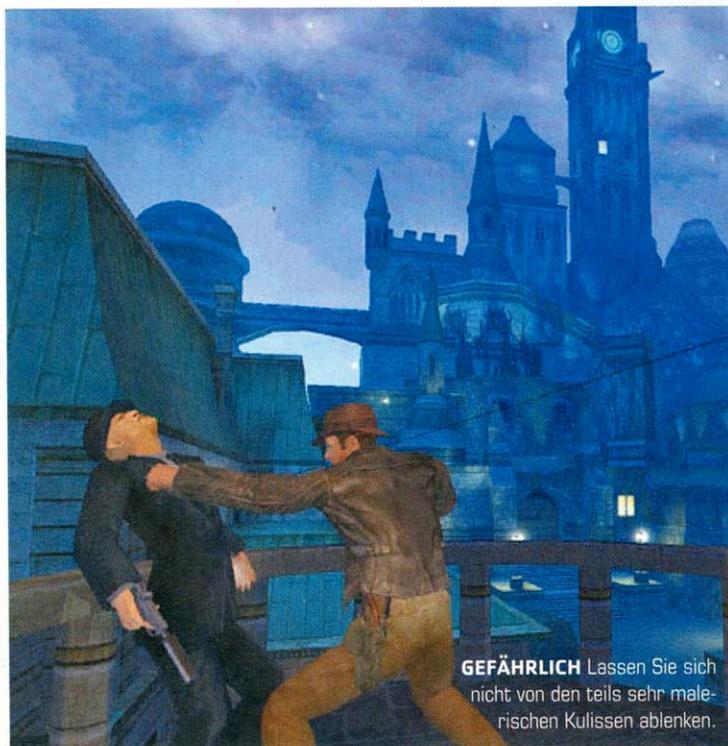
VOLLGAS Aus einem fahrenden Auto heraus nehmen Sie die anhänglichen Gegner mit einem Tommy-Gun-Maschinengewehr aufs Korn.



Indiana Jones

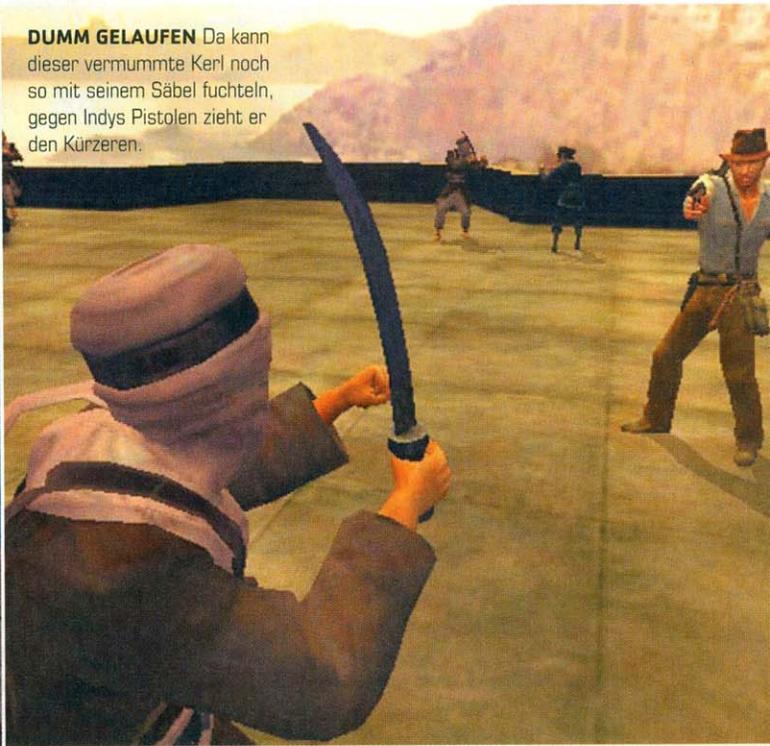
und die Legende der Kaisergruft

Der peitschenschwingende Archäologe kehrt in einem spannenden **3D-Action-Adventure** auf den Bildschirm zurück.



GEFÄHRLICH Lassen Sie sich nicht von den teils sehr maleisichen Kulissen ablenken.

DUMM GELAUFEN Da kann dieser vermummte Kerl noch so mit seinem Säbel fuchteln, gegen Indys Pistolen zieht er den Kürzeren.



Wir schreiben das Jahr 1935, vier Jahre vor Beginn des Zweiten Weltkrieges. Die Welt steht am Abgrund, denn ein mächtiges Artefakt droht den falschen Männern in die Hände zu fallen und die Menschheit in ein Zeitalter der Dunkelheit zu stürzen. Doch da gibt es ja noch Indiana Jones. Der durch drei Steven-Spielberg-Filme bekannt gewordene Archäologe ist auch hinter dem Artefakt her und beweist in dem neuesten LucasArts-Kracher, dass er auch gut zwanzig Jahre nach dem Start des ersten Kinofilms nichts von seinem Charme verloren hat.

Auf Indys Spuren ...

Der Spieler wird in die Rolle von Indiana Jones versetzt und darf sich ganz *Tomb Raider*-like in schmuckem 3D durch Grufte, Tempel und Städte schlagen. In zehn Levels führt Sie die Reise unter anderem in den Dschungel von Ceylon, die Unterwasser-Paläste von Istanbul und in die Straßen von Hongkong. Die Nazis sowie die Schergen der asiatischen Unterwelt sind Ihnen dabei dicht auf den Fersen. Doch Indy ist nicht wehrlos. So gehören die klassischen Pistolen genauso zu Indys Inventar wie die Peitsche. Mit der Peitsche kann Indy sich über Abgründe schwingen so-

wie Waffen aus den Händen der Feinde schlagen und gegen sie einsetzen. Außerdem kann Indy unter anderem auch Schrotflinten und Maschinengewehre benutzen, um der Gegnerschar Herr zu werden. Aber Vorsicht! Die Gegner sind in der Lage, Indy zu entwaffnen. Wenn man sich allerdings nicht auf Schusswechsel einlassen möchte, kann man die Gegner auch mit geschickten Schlägen und Combos außer Gefecht setzen. Darüber hinaus können Sie die Gegner packen und durch den Raum schleudern. Kämpft man in einer Bar, kann man aber auch auf Hilfsmittel wie Stühle, Flaschen oder Tische zurückgreifen. Sie können herumliegende Gegenstände aber nicht nur dazu benutzen, um die Gegner schachmatt zu setzen, sondern auch, um Indy in überwucherten Tempelanlagen einen Weg durchs Unterholz zu bahnen oder um verschlossene Türen aufzusprengen. Abgesehen von dem Kampfsystem ähnelt das Spielprinzip sehr der *Tomb Raider*-Serie. Indy kann laufen, springen, klettern und schwimmen. Wenn Indy größere Strecken unter Wasser zurücklegen muss, sollten Sie dafür sorgen, dass er regelmäßig Luft holen kann. Wie üblich gibt es zahlreiche Schalterrätsel. Richtige Kopfnüsse sollten Sie aber nicht erwarten, denn der

Schwerpunkt des Spiels liegt klar auf kompromissloser Action und viel Abwechslung.

Action ist Trumpf

Sie laufen mit Indy nicht nur durch diverse Tempelanlagen, sondern liefern sich auch in Autos wilde Verfolgungsjagden mit den Gegnern oder versuchen auf dem Dach einer Seilbahn die auf Sie schießenden Flugzeuge vom Himmel zu holen. Das Leveldesign ist sehr einfallsreich und die Grafik passt perfekt zum Spiel. Die Optik läuft stets flüssig über den Bildschirm und bietet einige grandiose Lichteffekte und hübsche Texturen. Allerdings sind die Animationen etwas hölzern und den Charakteren hätten ein paar zusätzliche Polygone auch ganz gut getan. Dafür haben die Entwickler aber auch an neckische Details gedacht, beispielsweise daran, dass Indy seinen Hut im Kampf verlieren kann. Der Sound ist gut und bietet in Anlehnung an den legendären John-Williams-Soundtrack eine komplett neu komponierte Version. Die Sprachausgabe muss allerdings ohne die Original-Synchronsprecher auskommen. *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* ist ein extrem kurzweiliges Vergnügen und fängt den Charme der Indiana-Jones-Filme gut ein. Was wir allerdings ein-

wenig vermisst haben, ist Abwechslung. So einfallsreich die Levels auch gestaltet wurden, das Spielprinzip setzt sehr stark auf Action. Die Kampf- und Schusseinlagen dominieren eindeutig und gehen einem gelegentlich sogar auf die Nerven. Ein paar knackige Rätsel hätten dem Spiel ganz gut getan. Nichtsdestotrotz ist *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* ein sehr unterhaltsamer Titel, der am 14. Februar für PC, PlayStation 2 und Xbox erscheint. Leider haben wir bis zum Redaktionsschluss keine zum Test freigegebene Version erhalten, so dass wir ihnen erst in der nächsten Ausgabe eine Wertung präsentieren können.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

Indiana Jones

GENRE:
Action-Adventure

HERSTELLER:
Electronic Arts

ENTWICKLER:
LucasArts

TERMIN:
14. Februar

SPIELER:
1

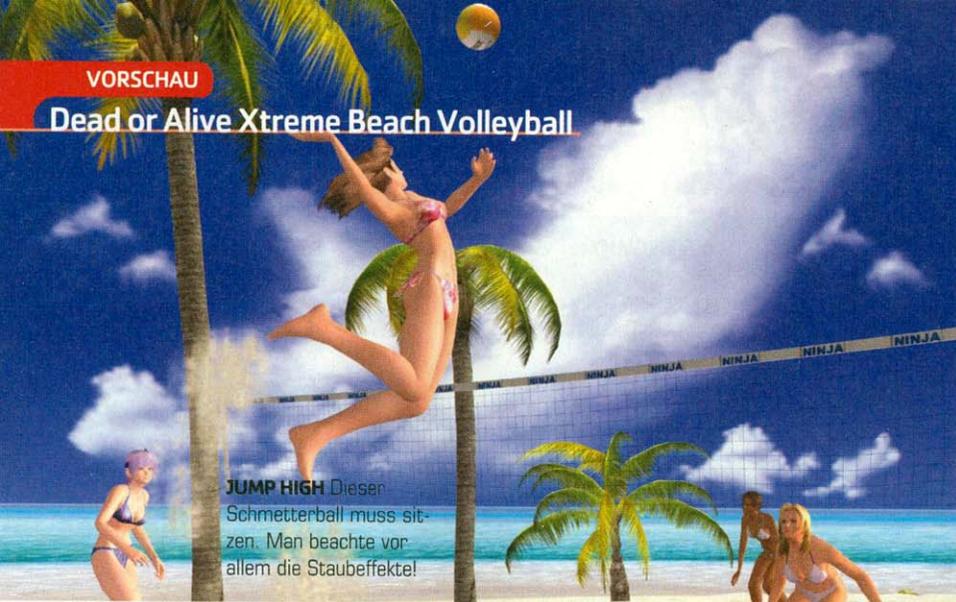
INTERNET:
www.lucasarts.de

EINSCHÄTZUNG

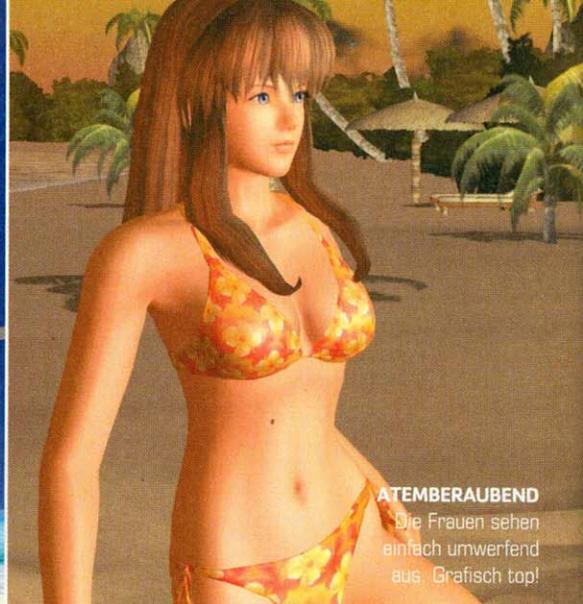
Sehr gut

FAZIT: Toller Indy-Titel mit guter Spielbarkeit. Wer braucht schon *Tomb Raider*, wenn es mit *Indiana Jones* auf der Xbox einen mehr als würdigen Vertreter des Genres gibt? Negativ wirkt sich die etwas zu starke Fokussierung auf Action aus.

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball



JUMP HIGH Dieser Schmetterball muss sitzen. Man beachte vor allem die Staubeffekte!



ATEMBERAUBEND Die Frauen sehen einfach umwerfend aus. Grafisch top!

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball



„Ballfreunde“ aufgepasst! Dieses Volleyballspiel könnte ein richtiger Hit werden.

Volleyball an sich ist ja eigentlich eine ganz witzige Sportart, begeistert aber wahrlich nicht jeden Sportfan. Anders sieht die Sache natürlich aus, wenn vier knackige Schönheiten im knappen Bikini-Outfit über den Sand spurten und mit großem Körpereinsatz ihr Bestes geben – so wie bei *DoA Xtreme Beach Volleyball*. Entwickelt wird das Spiel von keinen Geringe-

ren als Tecmos Team Ninja, das sich bereits mit *Dead or Alive 3* für die Xbox einen großen Namen unter den Spielern gemacht hat. So verwundert es auch nicht, dass das Spiel bisher atemberaubend aussieht und die Xbox grafisch bis an die Leistungsgrenze treibt. Die insgesamt acht gezeigten Traumfrauen sind allesamt hervorragend ausmodelliert und bewegen sich flüssig vor einer virtuellen Strandkulisse, wie sie schöner nicht sein könnte: Türkisfarbenes Meer, schneeweißer Sandstrand, strahlend blauer Himmel – alles wird wunderbar detailliert dargestellt. Grafikerz, was willst du mehr.

Umfang satt

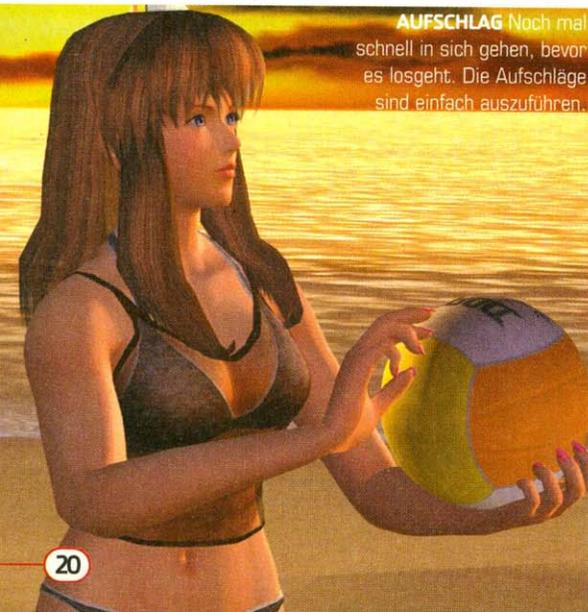
Auf dem sandigen Platz zählen vor allem richtiges Timing, gutes Stellungsspiel, kräftige Schläge und ordentliche Blocks. Die Gegner for-

dern Ihnen einiges ab und demonstrieren somit eindrucksvoll, dass die KI auf einem hohen Niveau angesiedelt ist. Haben Sie sich erst einmal mit der Kameraperspektive und der Steuerung vertraut gemacht, gelingen Ihnen auch ziemlich schnell schöne Spielzüge. *DoA Xtreme Beach Volleyball* als reines Volleyballspiel zu beschreiben, wäre übrigens falsch, denn die Entwickler legen viel Wert auf Abwechslung und einen riesigen Umfang. So ist es zum Beispiel möglich, im Kasino sein Glück zu versuchen und dadurch zusätzlich Geld in die Kasse zu spülen. Egal ob Roulette, Blackjack oder Poker, die Auswahl ist groß. Außerdem stehen Ihnen verschiedene Minispielchen zur Verfügung, die zwar nicht gerade durch tiefgehendes Gameplay glänzen, aber trotzdem Spaß machen und den Geldbeutel füllen.

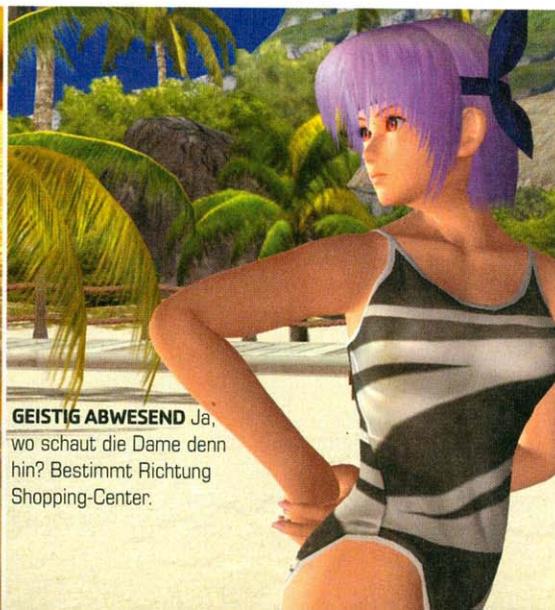
Wohin mit dem Geld?

Mit den hart erspielten Moneten können Sie anschließend auf Shopping-Tour gehen und allerlei fragwürdige Dinge kaufen. Dazu ein kleiner Auszug aus dem deutschen Presse-Text von Microsoft: „Der Spieler kann seine Charaktere auf viele Weisen verschönern. Wie wäre es mit einem neuen Bikini? Einer Blume im Haar? Neuem Nagellack? Oder sollen die Damen sonnengebräunt oder vornehm-blass auftreten? [...] – nicht jede Lady mag alles.“ Nun ja, wie dem auch sei. Ob das jetzt wirklich notwendig ist, seinem Charakter Nagellack, Blumen und sonstige Konsumgüter zu kaufen, ist wohl Geschmackssache. Bis zur nächsten Ausgabe wissen wir jedenfalls mehr und werden dann ausführlicher über dieses Spiel berichten.

OLIVER BECK



AUFSCHLAG Nach mal schnell in sich gehen, bevor es losgeht. Die Aufschläge sind einfach auszuführen.



GEISTIG ABWESEND Ja, wo schaut die Dame denn hin? Bestimmt Richtung Shopping-Center.

VORSCHAU

Dead or Alive Xtreme ...

GENRE:
Sport
HERSTELLER:
Microsoft
ENTWICKLER:
Team Ninja Tecmo
TERMIN:
28. März 2003
SPIELER:
1 bis 2 Spieler

EINSCHÄTZUNG

Gut

INTERNET:
www.xbox.com/de

FAZIT: Wer Volleyball mag, wird mit *DoA Xtreme Beach Volleyball* seinen Spaß haben. Die zusätzlichen Minispielchen sorgen dazu für gute Laune. Einzig das fragwürdige Shopping-System wird nicht jedemmanns Sache sein.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme



Mit etwas Verspätung erscheint **das Fantasy-Epos** nun auch für die Xbox.



Fast jeder wird wohl den Kinofilm bereits gesehen haben, der seit Dezember 2002 in den deutschen Kinos läuft. Nachdem bereits Millionen von Zuschauern in den Kinosaal saßen, wird das fantastische Kino-Erlebnis jetzt auch für die Xbox umgesetzt und kann dabei voll und ganz überzeugen.

Wie der Film, so das Spiel

Wie schon bei der PlayStation-2-Version handelt es sich bei *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* um ein reindrassiges Action-Spiel, bei dem Sie wahlweise in die Rolle von Aragorn, Legolas oder Gimli schlüpfen und anschließend den bösen Orks von Sauron und Saruman einheizen. Im eigentlichen Spiel steuern Sie Ihren

Helden durch einige der bekanntesten Filmsets. Die Grafik ist dabei natürlich komplett in 3D gehalten und die Kameraperspektive ist in jeder Map fest vorgegeben. Sie laufen schnurstracks durch die Levels und plätten die herbeilaufenden Gegner. Je nach Charakter gibt es dabei unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten und verschiedene Strategien: Da Legolas zum Beispiel ein exzellenter Bogenschütze ist, ist es ratsam, vor allem aus der Entfernung anzugreifen und sich die Hände nicht schmutzig zu machen. Gimli dagegen muss aufgrund seiner Körpergröße mitten ins Getümmel und mit seiner mächtigen Axt die Gegner niedermähen. Aragorn ist sozusagen der Allrounder des Teams und kann sowohl aus der Entfernung als auch aus der

Nähe großen Schaden anrichten. Um allerdings gegen die Bösewichte zu bestehen, ist ein reger Einsatz der Combos und Spezialfähigkeiten des jeweiligen Charakters gefragt. Diese Fähigkeiten stehen dem Spieler allerdings zu Beginn des Abenteuers nur begrenzt zur Verfügung. Nach jedem vollendeten Level erhalten Sie Punkte, die anschließend in ebendiese neuen Fähigkeiten investiert werden können.

Gute Spielbarkeit

Auch wenn das Abenteuer ein recht kurzes Vergnügen ist und man bereits nach etwa acht bis zehn Stunden alles gesehen hat, so kann man zumindest jede einzelne Minute des Spiels genießen und langweilt sich zu keiner Zeit. Steuerung, Spielbarkeit und Technik des Spiels sind nämlich vorzüglich. Vor allem die Präsentation überzeugt auf ganzer Linie. Bei den Zwischensequenzen schauen Sie sich echte Filmschnipsel an, da wechselt die Grafik plötzlich fließend auf tolle Rendergrafik, bevor Sie Sekunden später selbst ins Geschehen eingreifen können. Der Übergang ist dabei so perfekt gemacht, dass man manchmal seinen eigenen Augen nicht traut. Ein tolles Spiel, auf das Sie sich freuen dürfen.

OLIVER BECK



MEGA-SCHLACHT In dem letzten Level heißt es noch mal: „Kämpfen bis zum Umfallen!“



MUNDGERUCH Wetten, der große Graue stinkt aus dem Mund? Deswegen schnell angreifen!



BITTE HELFEN Hinter dem brennenden Holz sind Dorfbewohner eingesperrt und wollen gerettet werden.



UND WEG Die Leitern müssen ständig umgestoßen werden, da sonst die Gegner die Burg betreten können.

VORSCHAU

Herr der Ringe: Die zwei Türme

GENRE:
Action
HERSTELLER:
Electronic Arts
ENTWICKLER:
Electronic Arts
TERMIN:
März 2003
SPIELER:
1

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

INTERNET:
www.electronicarts.de

FAZIT: Dieses Spiel wird ein Pflichtkauf für alle *HoP*-Fans! Die Präsentation des Action-Titels ist bombastisch und die Spielbarkeit super. Einziger der relativ geringe Umfang stört den ansonsten einwandfreien Gesamteindruck.



RÜCKSPIEGEL Die Rakete des Gegners fliegt links an Ihrem Gleiter vorbei.



WAHNSINN Die Wassereffekte sind einfach gigantisch. Selbst die Konturen der Berge sind darin zu erkennen.



Yager

Mit Yager erscheint das erste Action-Spiel für die Xbox „Made in Germany“. **Auch 2003 steht dieser Spruch für Qualität!**

In der Yager-Welt ist die technologische Entwicklung weit vorangeschritten und so sind schnittige, bis an die Zähne bewaffnete Flugvehikel nichts Besonderes mehr. Eines dieser kleinen Geschosse ist Ihr Untersatz und Sie sind Magnus Tide, ein talentierter und rotzfrecher Pilot, der etwas erleben möchte. Sie sind im Dienste der Proteus Corporation unterwegs und eigentlich nur für kleinere Aufgaben angestellt. Doch es kommt, wie es kommen musste: Aufgrund von verschiedenen Vorfällen benötigt die Führung des Unternehmens

einen begabten und risikofreudigen Piloten und schon bald sind Sie der Mann für komplizierte und gefährliche Einsätze!

Über den Wolken ...

In den abwechslungsreichen Missionen fliegen Sie mit Ihrem Raumgleiter über die verschiedensten Planeten und gehen den aktuellen Geschehnissen auf den Grund. Um den fiesen Gegnern die Stirn bieten zu können, ist eine optimale Beherrschung Ihres Gefährts Pflicht. Deswegen trifft es sich auch gut, dass die Steuerung äußerst gelungen ist und Sie deshalb schon bald sämt-

liche Features Ihres Flugzeugs nutzen können. Spannenden Dog-fights mit den Kontrahenten steht also nichts mehr im Weg und ab jetzt lassen Sie Ihre Waffen sprechen. Sowohl während als auch nach jeder Mission führen Sie die aufwendigen Zwischensequenzen durch die exzellente Story und vermitteln eine tolle Atmosphäre.

Technik, die begeistert

Man könnte eigentlich ein ganzes Preview allein mit Informationen über die Technik von Yager füllen, so unglaublich beeindruckend ist die grafische Darstellung. Der Reize nach: Durch die sehr hohe Anzahl an Polygonen und die sehr guten Texturen werden alle Landschaften, Gebäude und Fahrzeuge im Spiel äußerst detailliert dargestellt. Damit die imposante Optik nicht negativ durch unangenehmes Kantenflimmern beeinflusst wird, hat man dem Titel außerdem Full Screen Anti-Aliasing spendiert,

wodurch ein sehr sauberes Bild dargestellt wird. Zu allem Überfluss findet man bei Yager noch viele Spezialeffekte, die die Hardware der Xbox bis aufs Letzte ausreizen und für staunende Gesichter sorgen. Zum Beispiel sucht die famose Wasserdarstellung konsolenübergreifend ihresgleichen. Fliegt man mit seinem Gleiter über das Meer der Abendsonne entgegen, so spiegelt sich die Sonne derart hübsch im Wasser, dass man am liebsten eine kleine Schwimmpause einlegen würde. Leider hat die sehr detaillierte Grafik auch (noch) ihre kleinen Schattenseiten, sprich, es ruckelt ab und zu – je nach Level – noch sehr stark. Wie uns der Hersteller jedoch versichert hat, kümmern sich die Programmierer die letzten Wochen und Monate ausschließlich um dieses Problem und wollen es bis März vollends beseitigt haben.

OLIVER BECK



KNAPP! Den Gegner mit einer Lasersalve zur Strecke gebracht.



GROSSE GEGNER Selbst riesige Kampfschiffe werden angegriffen.

VORSCHAU

Yager

GENRE:
Action
HERSTELLER:
THQ
ENTWICKLER:
YAGER Development
TERMIN:
März 2003
SPIELER:
1

EINSCHÄTZUNG

Super

INTERNET:
www.thq.de

FAZIT: Was für eine Grafik, was für ein Spiel! Mit Yager hat THQ ein ganz heißes Eisen im Feuer, das die Konkurrenz technisch alt aussehen lässt. Hoffentlich werden bis Verkaufsstart noch die kleinen Macken ausgebessert.

Kameo: Elements of Power

Dieses Jahr bringt **Rare sein erstes Xbox-Spiel heraus.** Worum es sich dabei handelt, erfahren Sie hier.

Microsoft kauft Rare!“ Das war unter Videospie- lern definitiv die Meldung im Herbst 2002. Die Traditionsschmie- de, die bisher ausschließlich für Nintendo entwickelt hatte und an der Nintendo auch beteiligt war, wurde für schlappe 375 (!) Millionen Dollar von Microsoft übernommen. Die bekanntesten und erfolgreichsten Rare-Titel der letzten Jahre waren *Donkey Kong Country* und *Banjo-Kazooie*. Umso überraschen- der ist es, dass der erste Xbox-Titel, *Kameo: Elements of Power*, ein komplett neues Spiel ist. „Komplett neu“ ist

das Game jedoch nicht in jeder Hin- sicht, denn Rare hat schon vor län- gerer Zeit mit der Entwicklung des Titels begonnen – damals allerdings noch für den Nintendo GameCube.

Frühes Entwicklungsstadium

Gerade wegen der ehemaligen Entwicklungsplattform GameCube machen die ersten verfügbaren Bil- der grafisch zwar einen guten, aber bei weitem noch nicht überragenden Eindruck. Die kunterbunte Grafik überzeugt durch einen ausgefallenen Grafikstil, weist aber deutliche Schwächen bei den Texturen auf. Noch wirkt alles sehr verwaschen, wird aber hoffentlich im Laufe der Zeit an die potente Xbox-Hardware angepasst und grafisch aufpoliert. Was man aber bereits jetzt sagen kann: *Kameo: Elements of Power* wird

kein Spiel von der Stange. Rare setzt auf eine innovative Mischung aus Action-Adventure und RPG. Im Spiel übernehmen Sie die Kontrolle von Kameo, einer elfenhaften Prinzessin. Diese muss gegen den bösen und mächtigen Troll Thorn und dessen Monster-Armee kämpfen, die nach der Herrschaft im Lande trachten.

Interessantes Spielekonzept

Prinzessin Kameos Begabung liegt darin, frei herumstreuende Mon- ster zu fangen, zu trainieren und anschließend im Kampf als Unter- stützung einzusetzen. Nach jedem Kampf erhält sie zudem Erfah- rungspunkte, die in die Entwick- lung der Monster gesteckt werden. Zum Beispiel entwickeln sich an- fangs kleine und zierliche Kuschel- tierchen später zu großen und Angst einflößenden Kreaturen. Außerdem kann Kameo selbst die Gestalt eines jeden Monsters annehmen und so bei den Gegnern großen Schaden anrichten. Laut Rare wird es insge- samt 60 Monster geben, die sich in jeweils eine der sechs Element- Arten einstufen lassen: Feuer, Wind, Wasser, Stein, Eis und Pflanzen. Wie durchschlagskräftig die Einheiten dann im Endeffekt sind, hängt sowohl von der Gegnerart als auch von der Entwicklungsstufe der eige- nen Kreaturen ab.

OLIVER BECK



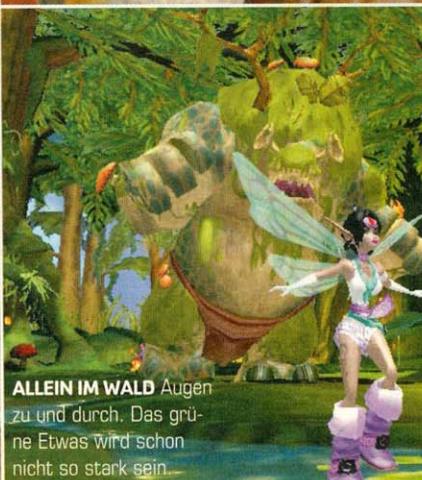
BEKANNTMACHUNG Gestat- ten, mein Name ist Kameo. Ich bin eine Elfe und Prinzessin und Sie nicht, ätsch.



TOLLWUT Die gelbe Augen- farbe deutet auf physische Probleme hin.



ALLES KLAR Diese beiden Monster ver- mitteln nun wirklich nicht den klügsten Eindruck.



ALLEIN IM WALD Augen zu und durch. Das grü- ne Etwas wird schon nicht so stark sein.

VORSCHAU

Kameo: Elements of Power

GENRE:
Action-Adventure

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Rare

TERMIN:
2003

SPIELER:
1

INTERNET:
www.rareware.com

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAZIT: Bisher stand der Name Rare für Qualität und der erste Eindruck von *Kameo: Elements of Power* bestätigt das auch. Das innovative Spielkonzept und der witzige Grafikstil können bereits zum jetzigen Zeitpunkt überzeugen.



HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



„Einfach nur mörderisch gut: Codename 47 infiltriert die Konsolenwelt.“

GamePro 11/02



„Jeder, der Metal Gear Solid, Syphon Filter oder auch Blood Omen mochte, wird von Hitman 2 begeistert sein.“

PlaythePlayStation 10/02



„Sehr gut – Nummer 47 hat nichts von seinen tödlichen Tricks verlernt.“

PC ACTION 10/02



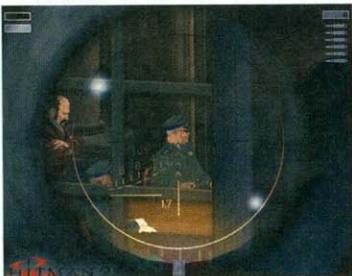
„Enorm spannende Antiheldenkarriere mit hoher Spieltiefe.“

Playzone 11/02

„Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen.“

GameStar 11/02

Demnächst auch erhältlich für Nintendo Gamecube!



PlayStation 2



BEST VIEWED WITH...



BEST PLAYED WITH...



leXikon-box

die kommenden highlights im überblick

XBOX

Ausblicke und Einsichten für Xbox-Besitzer: Hier finden Sie alle Titel, die es für die Microsoft-Konsole geben wird: **Was sind die wichtigsten Projekte**, auf die Sie warten sollten? Wir sagen es Ihnen.

Batman: Dark Tomorrow



Der Fledermaus-Mann feiert im März seinen zweiten Xbox-Auftritt. Der Kemco-Batman basiert, genau wie der Ubi-Soft-Batman, auf der DC-Comic-Serie, soll aber wesentlich düsterer sein. Warten wir's ab.

HERSTELLER:	Kemco
TERMIN:	Ende März
GENRE:	Action-Adventure

Dead or Alive Volleyball



Das Volleyball-Spiel kommt bereits Mitte März. Optisch überzeugen die Strandbabes auf ganzer Linie, aber spielerisch? Stimmen Sie sich auf den Test in der kommenden X-ZONE mit der Vorschau auf Seite 20 ein.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Mitte März
GENRE:	Sport

Brute Force



Wie vor kurzem bekannt wurde, wird der Alien-Shooter downloadbare Levels und die Möglichkeit zum Verlinken mehrerer Xbox-Konsolen bieten. Aber erscheint *Brute Force* wirklich noch in diesem Frühjahr?

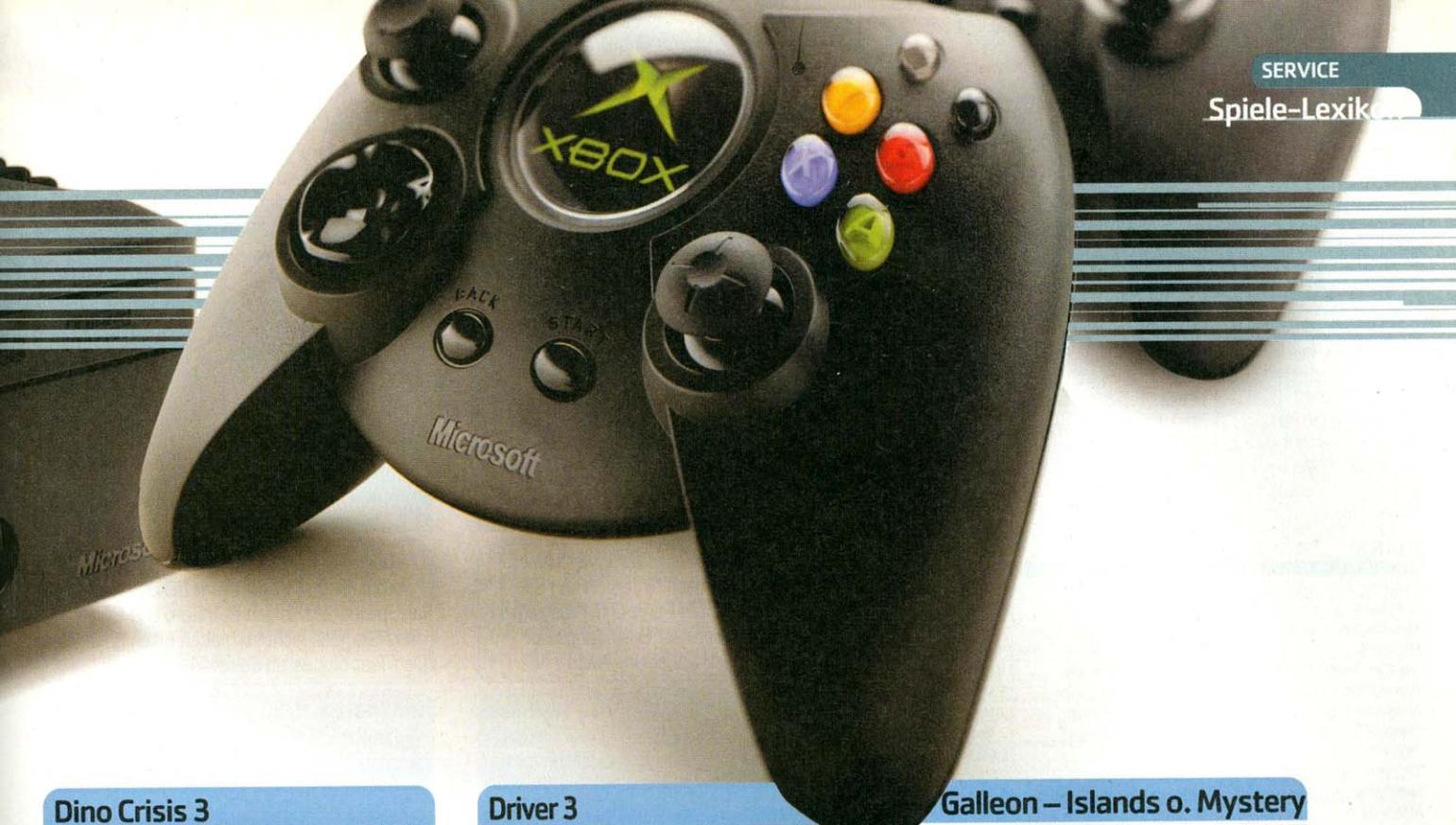
HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Frühjahr 2003
GENRE:	Ego-Shooter

Der Herr der Ringe



Zurzeit läuft *Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme* sehr erfolgreich in den Kinos, Mitte März geben Frodo, Aragorn und Gandalf auch ihr Xbox-Debüt. Einen ersten Eindruck vom Spiel können Sie auf Seite 21 erhalten.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	14. März
GENRE:	Action



Dino Crisis 3



Der dritte Teil von Capcoms Survival-Horror-Serie erscheint exklusiv auf der Xbox. Somit brauchen Xbox-Besitzer der *Resident Evil*-Serie, welche nur auf dem GameCube erscheint, nicht länger hinterherzutrauern.

HERSTELLER:	Capcom
TERMIN:	Herbst 2003
GENRE:	Action-Adventure

Driver 3



Die Entwickler wollen mit *Driver 3* eine echte Xbox-Alternative zu *GTA: Vice City* auf der PlayStation 2 schaffen. Maik Bütetür wohnt der Präsentation in England bei und schildert Ihnen seine Eindrücke ab Seite 16.

HERSTELLER:	Infogrames
TERMIN:	Ende 2003
GENRE:	Action

Galleon – Islands o. Mystery



Glaubt man der Virgin-Internet-Seite, dann befindet sich *Galleon* mittlerweile seit fünf Jahren in der Entwicklung. Ob das ein guter Werbeslogan für Toby Gards (*Tomb Raider*) neueste Schöpfung ist?

HERSTELLER:	Virgin Interactive
TERMIN:	2003
GENRE:	Action-Adventure

Halo 2



Der Nachfolger zu dem Millionenseller und Kaufgrund für die Xbox geht Ende 2003 in die zweite Runde. *Halo 2* wird eine komplett neue Grafik-Engine bieten und mit voller Xbox-Live-Unterstützung aufwarten.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Ende 2003
GENRE:	Ego-Shooter

Kameo – Elements of Power



Wir haben alle Informationen zusammengetragen, die wir zu Rares erstem Xbox-Spiel finden konnten. Schauen Sie doch mal auf Seite 23. Wann *Kameo* nun allerdings genau erscheint, steht noch in den Sternen.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	2003
GENRE:	Action-Adventure

Indiana Jones



Indys Abenteuer in der Kaisergruft finden bereits ab Mitte Februar statt. Leider erreichte uns das Testmuster erst nach Redaktionsschluss. In der kommenden X-ZONE gibt es aber einen ausführlichen Test.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	14. Februar
GENRE:	Action-Adventure

**TERMINE
FEBRUAR**

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Battle Engine Aquila	Infogrames	Action	6. Feb.
Racing Evoluzione	Infogrames	Rennspiel	6. Feb.
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	Action	7. Feb.
Indiana Jones u. d. Leg. d. Kaisergruft	Electronic Arts	Action-Adventure	14. Feb.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	Beat 'em Up	14. Feb.
The House of the Dead 3	Infogrames	Action	20. Feb.
James Cameron's Dark Angel	Vivendi Universal	Action	21. Feb.
Black Stone - Magic and Steel	THQ	Action	28. Feb.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	American Sports	Mitte Feb.
ATV 2	Acclaim	Rennspiel	Ende Feb.
Robocop	Virgin Interactive	Action	Februar

MÄRZ

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Zapper	Infogrames	Jump & Run	6. März
Dr. Muto	Konami	Jump & Run	7. März
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	Action-Adventure	7. März
MX Superfly	THQ	Rennspiel	7. März
Star Wars: Knights Of The Old Republic	Electronic Arts	Rollenspiel	7. März
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Ubisoft	Jump & Run	13. März
Rollercoaster Tycoon	Infogrames	Strategie	13. März
Shenmue II	Microsoft	Strategie	13. März
Defender	Konami	Action	14. März
Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme	Electronic Arts	Action	14. März
Lamborghini	Rage	Rennspiel	14. März
Minority Report	Activision	Rennspiel	14. März
Panzer Dragoon Orta	Infogrames	Action	20. März
NBA Street 2	Electronic Arts	American-Sport	21. März
Rolling	Rage	Trendsport	21. März
Dragon's Lair 3D	Ubisoft	Action-Adventure	27. März
NBA 2K3	Infogrames	American Sports	27. März
NFL 2K3	Infogrames	American Sports	27. März
NHL 2K3	Infogrames	American Sports	27. März
V-Rally 3	Infogrames	American Sports	27. März
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Microsoft	Sport	28. März
Jurassic Park: Operation Genesis	Vivendi Universal	Action	28. März
Top Angler	THQ	Simulation	28. März
Yager	THQ	Action	28. März
Lotus Challenge	THQ	Rennspiel	Anf. März
Vexx	Acclaim	Jump & Run	Anf. März
Savage Skies	BigBen	Action	Mitte März
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Action	Ende März
Shrek Super Party	TDK	Action	März

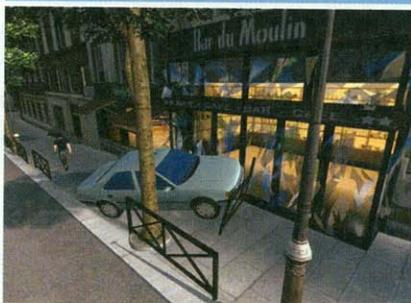
APRIL

Titel	Hersteller	Genre	Termin
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	Action	17. April
Dragon's Lair 3D	Ubisoft	Action-Adventure	24. April
Freedom: The Battle For Liberty Island	Electronic Arts	Action	25. April
Crimson Sea	THQ	Action	Anf. April
Red Faction II	THQ	Ego-Shooter	Mitte April
DTM Race Driver	Codemasters	Rennspiel	April 2003
Pro Beach Soccer	Wanadoo	Sport	April 2003
Speed Kings	Acclaim	Rennspiel	April 2003

2003

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Enter the Matrix	Infogrames	Action	15. Mai
Burnout 2	Acclaim	Rennspiel	Mai
Dakar 2	Acclaim	Rennspiel	Mai
Re-Volt Live	Acclaim	Rennspiel	Mai
SX Superstar	Acclaim	Rennspiel	Mai
Twin Caliber	Rage	Action	Mai
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Action	Mitte Juni
Urban Freestyle Street Soccer	Acclaim	Action-Adventure	August
XGRA	Acclaim	Rennspiel	August
Alter Echo	THQ	Action-Adventure	Mitte Sep.
Finding Nemo	THQ	Action	Mitte Okt.
Brute Force	Microsoft	Ego-Shooter	2003
Kameo - Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	2003
Borussia Dortmund Club Football	Codemasters	Sport	2. Quartal
FC Bayern München Club Football	Codemasters	Sport	2. Quartal
HSV Club Football	Codemasters	Sport	2. Quartal
Indy Racing League	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adventure	2. Quartal
The Curse	Wanadoo	Action-Adventure	2. Quartal
Tom & Jerry - Krieg der Schnurhaare	Ubisoft	Action	2. Quartal
Wakeboarding Unleashed	Activision	Trendsport	2. Quartal
World Championship Snooker 2003	Codemasters	Sport	2. Quartal
Dino Crisis 3	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
Project Nomads	CDV Software	Action	3. Quartal
Team SAS	Rage	Action	3. Quartal
XIII	Ubisoft	Ego-Shooter	3. Quartal
Vultures	CDV Software	Action	3. Quartal

Midtown Madness 3



Die actionreiche Rennspielserie verschiebt sich immer weiter nach hinten. Wann Sie endlich in den Städten Paris und Washington (inklusive Stadtleben) auf Erkundungstour starten können, ist weiter ungewiss.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Action
GENRE:	2003

Metal Gear Solid 2



Endlich kämpft Solid Snake auch auf der Xbox. Ob er dabei an alte PlayStation-2-Qualitäten anknüpfen und Sam Fisher (Tom Clancy's Splinter Cell) vom Agenten-Thron stoßen kann, verraten wir ab Seite 36.

HERSTELLER:	Konami
TERMIN:	7. März
GENRE:	Action-Adventure

Panzer Dragoon Orta



Panzer Dragoon Orta zählt ohne Zweifel zu den Highlights dieses Frühjahres. Ob der neueste Teil von Segas heiß erwarteter Drachenserie ein Hit oder ein spielerischer Offenbarungseid ist, lesen Sie ab Seite 32.

HERSTELLER:	Infogrames
TERMIN:	20. März
GENRE:	Action

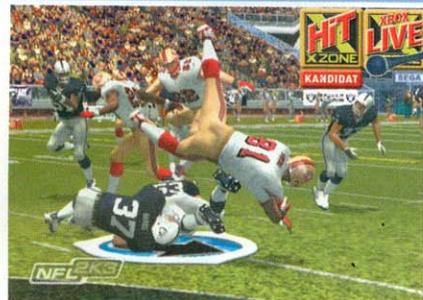
Mortal Kombat: D. A.



Die berühmteste Spieleserie der Welt feiert ihr Xbox-Debüt. In schickem 3D und mit toller Spielbarkeit zeigen Sub Zero und Co., dass Sie noch nicht zum alten Eisen gehören. Den Test gibt es ab Seite 44.

HERSTELLER:	Konami
TERMIN:	14. Februar
GENRE:	Beat 'em Up

NFL 2K3



Gemeinsam mit NHL 2K3 und NBA 2K3 erscheint NFL 2K3 am 27. März. Der neueste Teil der Sega-Serie bietet detaillierte Stadien und Spielermodelle. Freuen Sie sich auf einen Test in der nächsten X-ZONE.

HERSTELLER:	Infogrames
TERMIN:	27. März
GENRE:	American Sports

Perfect Dark Zero



Ob Joanna Dark auch im Anime-Look ähnlich viele Fans finden wird wie seinerzeit auf dem Nintendo 64? Wir denken schon! Außerdem soll der Titel, ähnlich wie Halo 2, angeblich volle Xbox-Live-Unterstützung bieten.

HERSTELLER:	Microsoft
TERMIN:	Ende 2003
GENRE:	Ego-Shooter

Racing Evoluzione



Über Rennspielmangel brauchen Xbox-Besitzer nicht zu klagen. Wie der neueste Spross der bisher durch die *Bleifuss*-Serie (PC) bekannten Milestone-Programmierer ausgefallen ist, sehen Sie ab Seite 40.

HERSTELLER:	Infogrames
TERMIN:	6. Februar
GENRE:	Rennspiel

Rayman 3 Hoodlum Havoc



Ubi Softs Jump&Run-Maskottchen schickt sich an, Mitte März die Xbox zu erobern. Die ersten spielbaren Versionen waren optisch und spielerisch sehr vielversprechend. Den Test gibt's in der X-ZONE 03/03.

HERSTELLER:	Ubi Soft
TERMIN:	13. März
GENRE:	Jump & Run

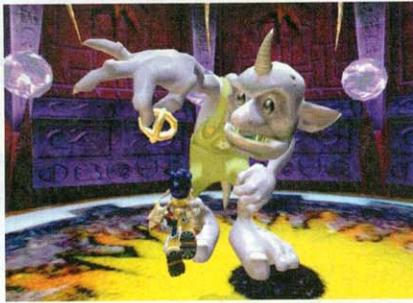
Star Wars: K.O.T.O.R.



Star Wars: Knights of the Old Republic ist ein klassisches Rollenspiel und bietet eine epische Story, klasse Spielbarkeit und grandiose Grafik. Erwarten Sie in der kommenden X-ZONE einen Test zu dem LucasArts-Kracher.

HERSTELLER:	Electronic Arts
TERMIN:	7. März
GENRE:	Rollenspiel

Vexx



Vexx erscheint auf PS2, GameCube und Xbox. Interessant: Die Tag-und-Nachtwechsel rufen unterschiedliche Monster auf den Plan. Ob Acclaim mit *Vexx* endlich mal wieder einen Hit landet, erfahren Sie in der X-ZONE 03/03.

HERSTELLER:	Acclaim
TERMIN:	Anfang März
GENRE:	Jump & Run

XIII



Schade, Ubi Softs Cel-Shading-Ego-Shooter erscheint nun leider erst im 3. Quartal. Somit müssen Sie noch ein paar Monate warten, bis Sie das Komplott gegen den US-Präsidenten aufklären können.

HERSTELLER:	Ubi Soft
TERMIN:	3. Quartal 2003
GENRE:	Ego-Shooter

Yager



Yager ist die Überraschung dieses Frühjahres. Das Spiel aus deutschen Landen überzeugt mit fantastischer Grafik und toller Spielbarkeit. Ein echter Hitkandidat! Den Test gibt es in der nächsten X-ZONE.

HERSTELLER:	THQ
TERMIN:	Mitte März
GENRE:	Action

2003

(Fortsetzung von Seite 28)

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Alias	Acclaim	Action-Adventure	4. Quartal
I Gladiator	Acclaim	Action-Adventure	4. Quartal
Legends of Wrestling 3	Acclaim	American Sports	4. Quartal
NBA Jam 2004	Acclaim	American Sports	4. Quartal
Breed	CDV Software	Action	2003
Chop Lifter - Search and Rescue	THQ	Action	2003
Galleon - Islands of Mystery	Virgin Interactive	Action-Adventure	2003
Jane's USAF	THQ	Action	2003
Heaven and Hell - live and let die	CDV Software	Strategie	2003
Mace Griffin Bounty Hunter	Vivendi Universal	Action	2003
Malice	Vivendi Universal	Jump & Run	2003
Midtown Madness 3	Microsoft	Action	2003
Mission Impossible	Infogrames	Action	2003
Project BG&E	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
Tom Clancy's Rainbow Six	Raven Shield	Ego-Shooter	2003
Driver 3	Infogrames	Action	Ende 2003
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	Ende 2003
Perfect Dark Zero	Microsoft	Ego-Shooter	Ende 2003

KAUFEMPFEHLUNGEN:

DIE BESTEN ACTIONSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Jet Set Radio Future	Infogrames	90
Panzer Dragoon Orta	Infogrames	90
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	86
Mech Assault	Microsoft	84
Gun Valkyrie	Infogrames	84
Battle Engine Aquila	Infogrames	82

DIE BESTEN EGO-SHOOTER

Titel	Hersteller	Wertung
TimeSplitters 2	Eidos	86
Halo	Microsoft	85
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	83
007: Nightfire	Electronic Arts	82
Unreal Championship	Infogrames	81

DIE BESTEN ACTION-ADVENTURES

Titel	Hersteller	Wertung
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	90
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	88
Silent Hill 3	Konami	86
Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	86
Germa Onimusha	Electronic Arts	85

DIE BESTEN JUMP & RUNS

Titel	Hersteller	Wertung
Blimx: The Time Sweeper	Microsoft	85
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	85

DIE BESTEN ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Beldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	85
Morrowind: The Elder Scrolls 3	Ubi Soft	82

DIE BESTEN SPORT-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Rocky	Rage	85
BDFL Manager 2003	Codemasters	85
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters	81

DIE BESTEN RENNPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Racing Evoluzione	Infogrames	87
Colin McRae Rally	Codemasters	87
Quantum Redshift	Microsoft	85
Burnout	Acclaim	85
F1 2002	Electronic Arts	85
Sega GT 2002	Infogrames	84

DIE BESTEN BEAT 'EM UPS

Titel	Hersteller	Wertung
Dead or Alive 3	Microsoft	89
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	81

DIE BESTEN TRENDSPORT-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	89
Aggressive Inline	Acclaim	88
Amped Freestyle Snowboarding	Microsoft	84
SSX Tricky	Electronic Arts	83
ESPN Winter X Games	Konami	82

DIE BESTEN TRENDSPORT-SPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
NHL 2002	Electronic Arts	88
NBA 2K3	Infogrames	85
NBA Live 2003	Electronic Arts	82
NFL Fever	Microsoft	80

HOTWARE XTRA

Ab 14.3.2003
online-gaming
mit Xbox live:

XBOX LIVE Starter Kit

Play Online NOW

- 12 months of Xbox Live™
- Xbox Communicator headset

JETZT online spielen

- 12-Monats-Abonnement für Xbox Live™
- Xbox Communicator

Juega ya online:

- Disfruta de Xbox Live™ durante 12 meses
- Hazte escuchar con los auriculares Xbox Communicator

Gioca online ORA!

- 12 mesi di Xbox Live™
- Cuffia auricolare Xbox Communicator

Play online demo versions of Whacked! and MotoGP

Spiele Sie Online-Demoversionen von Whacked! und MotoGP

Juega online a las demos de Whacked! y MotoGP

Gioca online con la demo di Whacked! e MotoGP

Voraussichtlich erhältlich ab 14.03.03

59.-

Xbox Live starter Pack
Der Einstieg in die Xbox Online Gaming Welt

Das ultimative Online Spielerlebnis mit dem Du Multiplayer Xbox Spiele über Deine Kabel oder DSL Verbindung spielen kannst. Mit dem **Voice Communicator** kannst Du Strategie ins Spiel bringen, Deine Gegner herausfordern und sie auslachen wenn Du mal wieder gewonnen hast! Voice Masking verändert Deine Stimme. Inkl. MotoGP und Whacked.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2003

ATARI

Unreal Championship 2003
Der Taktik-Ego-Team Shooter für Xbox Live

MECH ASSAULT

Microsoft

Mech Assault
erstes Xbox Live fähiges Mech Spiel

je 59.-

Online-Shopping:

bol.de
einfach rund!

buch.de
einfach vielseitiger
www.buch.de

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER

55116 Mainz, 06131-232514

MEGA COMPANY

- 26871 Papenburg, 04961-3029
- 27793 Wildeshausen, 04431-99010
- 29525 Uelzen, 0581-9088-0
- 37574 Einbeck, 05561-9495-0
- 38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
- 38518 Gifhorn, 05371-8150-0
- 88069 Tettnang, 07542-9323-0
- 88212 Ravensburg, 0751-366880
- 88400 Biberach, 07351-1985-0

Duttenhofer

97070 Würzburg, 0931-3095-0

dodenhof

Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

EDEKA

Music Shop

- 83301 Traunreut, 08669-12992
- 83512 Wasserburg a.L., 08071-5989-0
- 82110 Germering, 08984-704322
- A-5280 Braumau, 0043-7722837515

Elektro Elsässer

71065 Sindelfingen, 07031-877071

GLOBUS

Globus SB-Warenhäuser

- 02977 Hoyerswerda, 03571-68-230
- 06112 Halle, 0345-5820-0
- 07554 Gera-Trebnitz, 0365-43720-0
- 07751 Issersted, 036425-55-0

- 08538 Weischlitz/Plauen, 037436-29-0
- 18184 Roggentin, 038204-65-0
- 35582 Wetzlar Dutenh., 0641-9234-0
- 55453 Gensingen, 06727-910-0
- 55743 Idar-Oberstein, 06784-80-0
- 56112 Lahnstein, 02621-176-0
- 56856 Zell, 06542-708-0
- 63607 Wächtersbach, 06053-806-0
- 66130 Güdingen, 0681-8767-0
- 66333 Völklingen, 06898-2008-0
- 66424 Homburg Einöd, 06848-601-0
- 66606 St.Wendel, 06851-803-0
- 66740 Saarlouis, 06831-179-0
- 68753 Waghäusel-Wiesent., 07254-986-0
- 92421 Schwandorf, 09431-732-0
- 94447 Plattling, 09931-955-0
- 99195 Mittelhausen, 0361-7448-0
- 99198 Linderbach, 0361-4270-0

sega GT2002™

+

JSRF™

JET SET RADIO FUTURE

Nur solange Vorrat reicht!



Xbox Video Spiel System Bundle
Inkl. Sega GT 2003 und Jet Set Radio Future

249.-

Voraussichtlich erhältlich ab
15.03.03

STEEL BATTALION



Steel Battalion
Der Battle Mech Cockpit Simulator

199.-

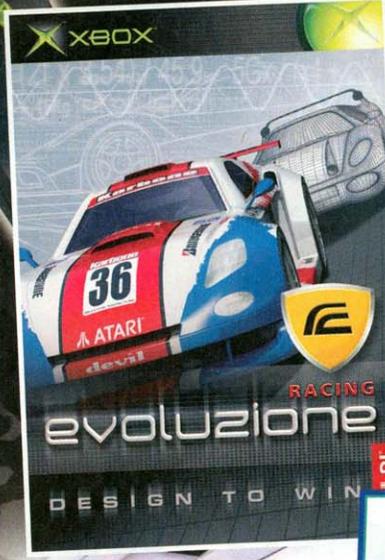
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

Voraussichtlich erhältlich ab
28.02.03



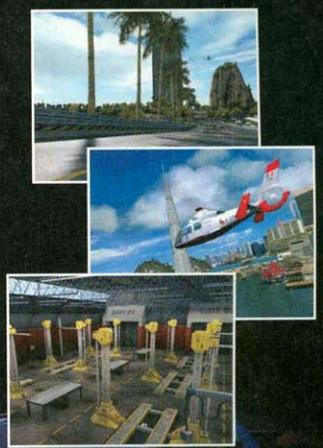
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
Der Archäologe mit Schlapphut und Peitsche in seinem neuesten Abenteuer

59.-



Racing Evoluzione
Entwickle Deine eigene Automarke

59.-



- 01662 Meisen, 03521-408660
- 01968 Senftenberg, 03573-363617
- 06847 Dessau, 0340-540040
- 07318 Saalfeld, 03671-5363
- 07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
- 07749 Jena, 03641-46810
- 08371 Glauchau, 03763-7797-0
- 09244 Lichtenau, 037208-8040
- 10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160
- 12555 Berlin-Köpenik, 030-6501630
- 12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
- 14513 Teltow, 03328-3342-0
- 15234 Frankfurt./Oder, 0335-66386-0

- 15745 Wildau, 03375-5652-0
- 18442 Stralsund, 03831-4780
- 21339 Lüneburg, 04131-243050
- 31141 Hildesheim, 05121-53258
- 31789 Hameln, 05151-60820
- 40215 Düsseldorf, 0211-384180
- 41462 Neuss, 02131-66193-0
- 42103 Wuppertal, 0202-49300-0
- 42283 Wuppertal, 0202-250660
- 45768 Marl, 02365-92497-0
- 46414 Rhede, 02872-7172
- 46047 Oberhausen, 0208-6565-252
- 46485 Wesel, 0281-98408-0
- 47166 Duisburg, 0203-544010
- 49751 Sögel, 05952-1214
- 50181 Bedburg, 02272-91120
- 51373 Leverkusen, 0214-830420
- 51465 Bergisch Gladb., 02202-1888-0
- 51643 Gummersbach, 02261-918510
- 55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
- 56626 Andernach, 02632-2532-0

- 59494 Soest, 02921-665203
- 59557 Lippstadt, 02941-10648
- 63820 Elsenfeld, 06022-61780
- 65549 Limburg, 06431-91930
- 67663 Kaiserslautern, 0631-57086
- 68766 Hockenheim, 06205-2043-30
- 77656 Offenburg, 0781-91350
- 93053 Regensburg, 0941-58623-0
- 97076 Würzburg, 0931-20024-0
- 97318 Kitzingen, 09321-13290
- 97753 Karlstadt, 09353-900640
- 97816 Lohr, 09352-800410
- 97877 Wertheim, 09342-9618-0
- 97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
- 99817 Eisenach, 03691-8250-0

expert **R&K Markt • Dinslaken**
46539 Dinslaken, 02064-4149-0



- 30880 Laatzen, 0511-87954-0
- 33689 Bielefeld, 05205-992-0
- 40880 Ratingen, 02102-4504-0
- 44809 Bochum, 0234-9533-0
- 45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
- 49078 Osnabrück, 0541-9415-0
- 65555 Limburg, 06431-951201
- 28816 Stuhr, 0421-87151-0
- 32584 Löhne, 05731-781-0
- 31655 Stadthagen, 05721-983-0
- 34225 Baunatal, 05665-9996-0
- 48155 Münster, 0251-696-0
- 54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen,
02102-434040
Klumpe Elektronik
49757 Werlte,
05951-2664

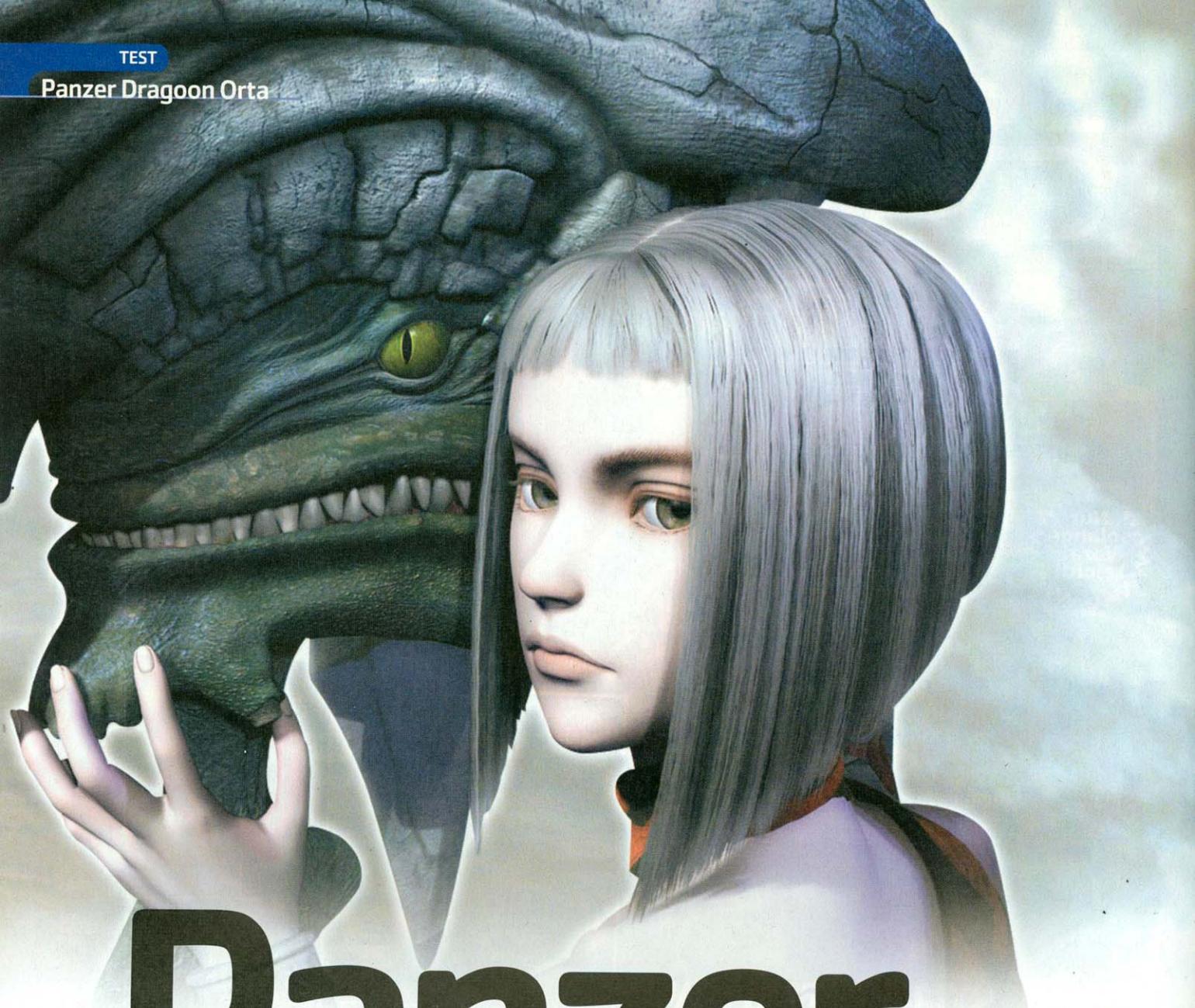


- 26129 Oldenburg, 0441-9709922
- 26789 Leer-Nüstermoor, 0491-92566-0



- 97080 Würzburg 0931-9708-323
- 97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
- 97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten. Preise in Euro.



Panzer Dragoon Orta



Actionfans aufgepasst! Segas Drachen gehen wieder in die Luft und entfachen ein Feuerwerk der absoluten Superlative, dass einem Hören und Sehen vergeht.

Vor acht Jahren rief Sega mit *Panzer Dragoon* eine der besten und beliebtesten Actionserien ins Leben. Für die Entwicklung zeichneten die Programmierer von Andromeda verantwortlich, die es damals vorbildlich verstanden, eindrucksvolles 3D-Scrolling mit perfekter Spielbarkeit zu kombinieren und somit ein Actionspektakel sondergleichen zu kreieren. Die eigentliche Ursache für die Entstehung des Mythos *Panzer Dragoon* war jedoch das abgefahrene Design und die, für einen Actiontitel, über-

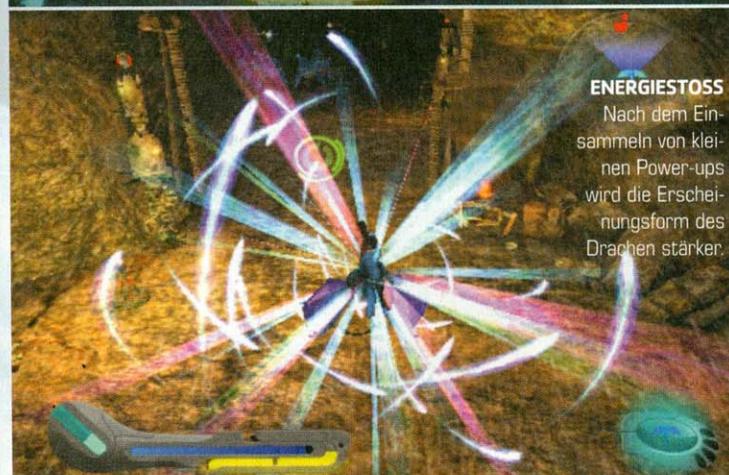
raschend tiefgreifende Story. Mit den zwei Fortsetzungen wurde so eine komplexe und fesselnde Welt geschaffen. Nun sind die gepanzerten Flugechsen zurück, und das ist das Verdienst von Smilebit. Unter der Führung von Sega konnten sie ihr Können mit *Jet Set Radio Future* und *Gun Valkyrie* bereits unter Beweis stellen.

Phönix aus der Asche

Bereits die Vorabversion von *Panzer Dragoon Orta* brillierte durch unglaubliche Grafikleistungen und eine einwandfreie Spielbarkeit. Alle

**MITTERNACHTSTRAUM**

Dieser Endgegner nimmt es mit Ihnen vor einer malerischen Kulisse auf.

**ENERGIESTOSS**

Nach dem Einsammeln von kleinen Power-ups wird die Erscheinungsform des Drachen stärker.



JURASSIC PARK Solche Ausblicke verschlagen einem ab und an die Sprache.



TUNNELBLICK Nicht nur die Lichteffekte sehen atemberaubend aus, sondern auch die Spiegelungen an der Wand.

INTERVIEW**Hiroko Yokosuka**

Wir hatten die Möglichkeit, mit Hiroko Yokosuka, Marketing Director Overseas, ein Interview zu führen und konnten ihm interessante Infos entlocken.

X-ZONE: Werden storytechnische Vorkenntnisse der Vorgänger nötig sein, um der Geschichte von Panzer Dragoon Orta vollständig folgen zu können?

Hiroko Yokosuka: *PDO* können nicht nur die Menschen genießen, die die vergangenen Teile gespielt haben. Wir haben für Newcomer und Fans der Serie kleine Filme und die Enzyklopädie über die komplexe *Panzer*-Welt mit eingebaut, um diese zu verstehen bzw. um sein Gedächtnis etwas aufzufrischen.

X-ZONE: Wie lange dauerte es eigentlich, das Spiel zu entwickeln? Gab es irgendwelche besondere Schwierigkeiten?

Hiroko Yokosuka: Die Entwicklung dauerte in etwa eineinhalb Jahre. Unser Hauptziel war es, das traditionelle Spielsystem von *Panzer Dragoon* zu erhalten und mit neuen Elementen und Ideen zu kombinieren. In der ersten Phase der Entwicklung hatten wir es etwas schwer, Rail-Shooting-Elemente mit dem Gleitsystem in ein spielerisches Gleichgewicht zu bringen, was uns aber schließlich doch gelungen ist.

X-ZONE: Mit Panzer Dragoon Saga wurde schon einmal ein Titel mit rollenspieltypischen Elementen produziert. Können wir nach Panzer Dragoon Orta wieder mit einem solchen Experiment rechnen?

Hiroko Yokosuka: Wir kreieren stetig neue Elemente, um sie in richtige Spielszenen zu bringen. Besteht die Möglichkeit, eine Fortsetzung zu programmieren, werden wir natürlich die Herausforderung annehmen, um frische, neue Ideen in das *Panzer*-Universum zu bringen.

X-ZONE: Als neues spielerisches Element wurde die Möglichkeit eingebaut, die Geschwindigkeit des Drachen zu regulieren. Wird man dieses neue Feature in bestimmten Spielszenen auch gezielt einsetzen müssen, um diese zu meistern?

Hiroko Yokosuka: Der Einbau dieses brandneuen Spielsystems, genannt Gleitsystem, ermöglichte es uns, drei zusätzliche Kampfelemente in das Spiel zu integrieren. Erstens können die Spieler den gegnerischen Schüssen ausweichen, was allerdings sehr schwer sein wird, das strategisch einzusetzen. Zusätzlich können die Spieler Gegner in der unmittelbaren Nähe mit einem Geschwindigkeitsschub zerstören. Weiterhin ist es, vor allem bei Endgegnern oder bei Verfolgungsjagden mit solchen, möglich, diese zu umkreisen, um eine gute Position für die beste Attacke einzunehmen.

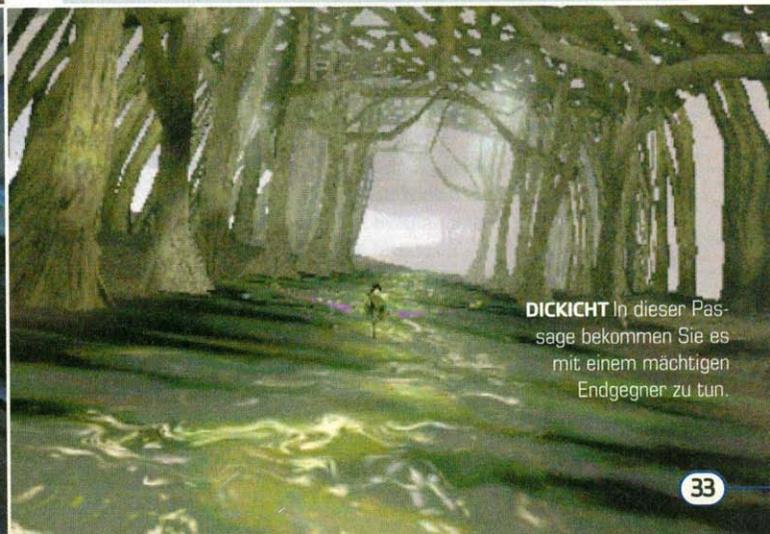
X-ZONE: Die packende Geschichte der Hauptfigur und des Drachen ist ja elementar für die Panzer Dragoon-Reihe. Wann wird den die Storyline im Vergleich zu den Vorgängern angesiedelt sein?

Hiroko Yokosuka: Das Spielszenario von *PDO* ist ein Jahrzehnt nach den Ereignissen von *Panzer Dragoon Saga* angesiedelt. Die Reihenfolge der Geschichten ist: *Panzer Dragoon Zwei*, *Panzer Dragoon*, *Panzer Dragoon Saga*, *Panzer Dragoon Orta*.

X-ZONE: Warum wurde wieder auf die Möglichkeit verzichtet, den Drachen völlig frei in den Levels zu bewegen?

Hiroko Yokosuka: Angenommen wir werden eine Fortsetzung produzieren, so wird das definitiv etwas sein, womit wir uns auseinander setzen werden.

X-ZONE: Vielen Dank für dieses Gespräch!



DICKICHT In dieser Passage bekommen Sie es mit einem mächtigen Endgegner zu tun.

INFO

Der Beginn der Panzer-Dragoon-Saga!

Panzer Dragoon

Bereits 1995 konnten Videospiele in die Welt der Flugechsen eintauchen. In dem grafisch, für damalige Verhältnisse bombastisch aussehenden Abenteuer, nahm man das erste Mal auf dem Rücken eines Drachen Platz und kämpfte gegen ein teuflisches Imperium. Das Besondere an dem ersten Teil war die Entscheidung, für das Gamedesign die französische Comic-Größe Möbius zu verpflichten.

Panzer Dragoon Zwei

Anders als im ersten Teil musste der Drache seine Entwicklung zum flugreifen Ungetüm erst über mehrere Levels hinweg durchmachen. Die nächste Neuerung war der Berserkerflug. Wurde genügend Energie gesammelt, konnte man einen verheerenden Superschuss abfeuern. Ansonsten konnte die Fortsetzung ohne Probleme an den Erfolg des Erstlings anknüpfen.

Panzer-Dragoon-Saga

Mit dem dritten Teil wurde auch an die Rollenspielfans in der Videospiegemeinde gedacht. Zwar war es kein reines Rollenspiel, sondern eher ein interessanter Genremix mit Rollenspielanteilen. Man konnte in Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln und auf die Attribute Angriff, Verteidigung, Gewandtheit und Schnelligkeit des Drachen verteilen. Neben dem Erkunden verschiedener Umgebungen, war auch das Handeln mit gefundenen Artefakten und Gegenständen möglich.



Fans – mich eingeschlossen – konnten es kaum erwarten, Hand an das fertig gestellte Produkt zu legen. Nach knapp fünf Jahren hat man nun endlich wieder die Möglichkeit, in die atemberaubende Fantasywelt einzutauchen. Neulinge brauchen angesichts der Tatsache, dass dies mittlerweile der vierte Teil der Serie ist, keine Angst haben, der Geschichte nicht folgen zu können. Den Entwicklern ist es sehr gut gelungen, auch Spielern ohne Vorkenntnisse einen guten Einstieg zu ermöglichen. Die Erzählung beginnt mit der Befreiung des Mädchens Orta aus ihrem trostlosen Gefängnis, in dem sie, abgeschnitten von der Außenwelt, ihr bisheriges Dasein fristen musste. Ohne Kenntnisse über ihre Herkunft oder über den Grund ihrer Gefangenschaft, schwingt sie sich auf den Rücken eines Drachen, um gegen ein brutales Imperium zu kämpfen. Sie nimmt dabei einen wichtigen Stellenwert in der ganzen Geschich-

te ein. Orta ist für die finsternen Regenten, die sich das Wissen über das Altertum – eine längst untergegangene Zivilisation – und deren biologischen Waffen aneignen wollen, von sehr großer Bedeutung.

Spielerisch gehaltvoll

Nach der Befreiungsaktion geht es auch schon knallhart los. Sie jagen durch ein rebellisches Lager, das von imperialen Einheiten angegriffen wird. Auf dem Rücken des Drachen sitzend nehmen Sie mit einem kleinen Zielkreis die feindlichen Fluggeräte unter Beschuss. Dabei stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Zum einen können Sie die A-Taste gedrückt halten und so mehrere Gegner auf einmal markieren. Lassen Sie nun die Taste wieder los, gibt der Drache Lasersalven ab, die automatisch beim Ziel einschlagen. Zum anderen können Sie mit Ortas Blaster Ihren Feinden Respekt einflößen. Diese Variante ist aber nur bei schwäche-



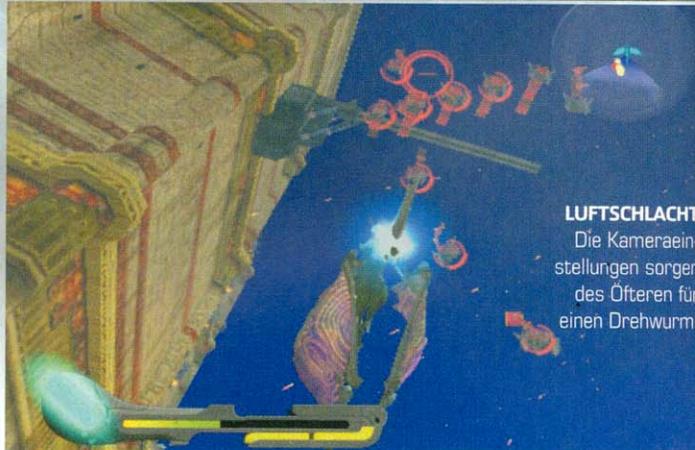
IM SCHUTZ DER KLIPPEN

Von hier aus kann man nicht nur die Aussicht genießen, sondern auch gut kämpfen.



HIMMELSGETIER

Diese Gegner könnten fast aus der Matrix entsprungen sein.



LUFTSCHLACHT

Die Kameraeinstellungen sorgen des Öfteren für einen Drehwurm.

ren Gegnern ratsam, beziehungsweise um herannahende Projektile unschädlich zu machen. Schnell wird man merken, dass beide Waffensysteme geschickt kombiniert werden müssen, um mehr von dem Spiel zu sehen, als nur die erste Hälfte der ersten Episode. Ebenso wichtig ist es, den Radar immer gut im Auge zu behalten. Denn die Gegner eilen von allen Seiten heran, um Sie vom Himmel zu holen. Damit Sie dieses Vorhaben vereiteln können, haben Sie die Möglichkeit, mit den L- und R-Tasten das Blickfeld um jeweils 90 Grad zu drehen. Mit zunehmendem Voranschreiten wird dies immer wichtiger. Aber das war noch lange nicht alles. Der Drache hat zudem die Fähigkeit, seine Gestalt zu verändern. Mit einem Tastendruck können Sie sich für eine der insgesamt drei Erscheinungsformen entscheiden. Unterschiede bestehen hierbei in den Attributen Wendigkeit, Panzerung, Anzahl der Markierungen und der

Feuerkraft. Die Standarderscheinung ist in allen Belangen ausgeglichen. Wechselt man in die zweite Form, so wird der Drache größer und seine Feuerkraft nimmt erheblich zu. Dafür verliert er an Manövrierfähigkeit. Das dritte Stadium hat die beste Panzerung und lässt sich am schnellsten steuern. Dies ist besonders in kniffligen Situationen gefragt, in denen Sie Ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen müssen. Nach besonders geschickten Abschüssen erhalten Sie auch kleine Power-ups, die Ihrem Drachen dazu verhelfen, seine drei Erscheinungsformen aufzuleveln. Erstmals hat der Drache auch noch die Fähigkeit, seine Geschwindigkeit zu regulieren. Hierfür stehen Ihnen zwei Tasten zur Verfügung, mit denen Sie entweder schneller oder langsamer werden. Außerdem lässt sich mit einem Geschwindigkeitschub bei einigen Gegnern Schaden anrichten. Selten zuvor hat man auf der Xbox eine derart perfekte Ein-



UNTER BESCHUSS Solche Angriffe verlangen einen schnellen Finger; wenn Sie nicht auf den Boden der Tatsachen zurückgekehrt werden wollen.



SPIEGLEIN AN DER WAND Tolle Spiegelungen auf den Körpern der Kreaturen sind nur eine der aufwendigen Effekte des Spiels.

bindung aller spielerischen Elemente erlebt. Jeder Level kann aufs Neue mit einer anderen Strategie bewältigt werden. Die teilweise harten Endgegner fordern ebenfalls sehr viel spielerisches Können, bis sie letztendlich die Segel streichen. Das Spiel ist so vollgepackt mit Beispielen für die phänomenale Symbiose aus bildgewaltigen Passagen und Spieltiefe, dass der Platz bei weitem nicht ausreicht, um dieses Kunststück nur ansatzweise zu erläutern. So müssen zum Beispiel unter ständigem Wechsel des Blickwinkels mehrere Geschosse abgewehrt werden, bevor man sich auf

das eigentliche Ziel konzentrieren kann. Auf jeden Fall animiert *Panzer Dragoon Orta* ein ums andere Mal zum erneuten Durchspielen. Nicht zuletzt wegen des unendlichen Spielspaßes – es fällt wirklich verdammt schwer, die Finger davon zu lassen –, sondern auch wegen der unzähligen freischaltbaren Extras, die in „Pandoras Büchse“ einzusehen sind.

Geflügelte Augenweide

Was das Spiel von der ersten Sekunde an unwiderstehlich macht, ist jedoch weder die Sega-typische, perfekte Spieltiefe noch die Spiel-

barkeit, sondern die Grafik. Das exzellent aussehende Renderintro stimmt perfekt auf die kommende Action ein und zählt zu den besten, die man bisher gesehen hat. Grafische Spielereien, wie zum Beispiel erstklassige Partikel- oder Lens-Flair-Effekte sowie wundervolle Spiegelungen auf den Körpern der Gegner, unterstreichen die überaus gelungenen Animationen aller Objekte im Spiel. So sieht man zum Beispiel schemenhaft etwas unter einer Wasseroberfläche dahinschwimmen, bis plötzlich ein riesiger Wurm direkt vor Ihnen auftaucht. In der winterlich ange-

hauchten Episode spiegelt sich die untergehende Sonne auf den Körpern riesiger pilzähnlicher Wesen, die Sie von der Seite angreifen. Das abgefahrene Design der vielen unterschiedlichen Gegner ist besonders gut gelungen und lässt ein tolles Fantasy-Feeling aufkommen. Aber auch die ungemein abwechslungsreich gestalteten Umgebungen können diesen Eindruck vermitteln. Musikalisch erwartet Sie ebenfalls höchstes Niveau. Entsprechend der Umgebung säuseln entweder atmosphärische Klänge dahin oder stressige Rhythmen heizen die Action auf dem Bildschirm zusätzlich an. Zusammen mit der superben Optik verschmilzt das Ganze zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Fans der Vorgänger werden um diesen Ausnahmetitel nicht herumkommen. Alle Neulinge sollten aufgrund des eigenen Spielprinzips eine Proberunde wagen.

UDO CRNJAK

IM VERGLEICH

PANZER DRAGOON ORTA

Infogrames

90%

Die Drachen gehen in die Luft und entführen Sie in ein actiongeladenes Abenteuer, das sich sehen lassen kann.

GUN VALKYRIE

Infogrames

84%

Ziehen Sie als Kammerjäger in den Kampf gegen diese insektoide Kreaturen und befreien Sie die Menschheit von dieser Plage.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Electronic Arts

80%

Tauchen Sie in das Star Wars-Universum ein und machen Sie sich einen Namen im Cockpit eines futuristischen Jägers.

TEST

Panzer Dragoon Orta

GENRE:
Action

HERSTELLER:
Infogrames

ENTWICKLER:
Smilebit/Sega

TERMIN:
20. März

PREIS:
Ca. € 55,-

SPRACHE:
Deutsch

SPIELER:
1

SAVEGAME:
Jederzeit möglich

SCHWIERIGKEIT:
3 Schwierigkeitsstufen

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

INTERNET:
www.panzer-dragon.com

GRAFIK

92%

SOUND

89%

SPASS

93%

90%

FAZIT: Wow! Es ist wirklich erstaunlich, wie perfekt die Einbindung aller spielerischen Elemente in den Spielfluss gelungen ist. Grafisch zählt das Drachenspektakel zur Oberklasse und kann mit *Spinter Cell* locker mithalten. Leider ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch.



Metal Gear Solid 2 Substance

Endlich gibt sich der Schleich-Altmeister Solid Snake auch auf der Xbox die Ehre. Schafft er es, Sam Fisher wieder **vom Stealth-Thron zu stoßen?**

Im Herbst 2001 trat *Metal Gear Solid 2* zu seinem Siegeszug auf der PS2 an und gilt vielen noch immer als der beste Titel überhaupt für die Sony-Konsole. Umso schöner ist es jetzt, dass Xbox-Besitzer in Kürze eine aufgebohrte Fassung des Titels in den Händen halten dürfen. Mit dem Namenszusatz „Substance“ ausgestattet, ver-

spricht der Titel mehr Substanz als die Originalversion.

Die Söhne der Freiheit

Natürlich ist und bleibt der Story-Modus Sons of Liberty das Prunkstück von *MGS 2*. Dabei dreht sich wieder einmal alles um das neueste Metal-Gear-Modell, einen zweibeinigen Allgeländepanzer, ausgestattet mit Atomwaffen. In der

hollywoodreifen Story schlüpft der Spieler zunächst in die Rolle von Solid Snake und muss als Mitglied der Anti-Metal-Gear-Gruppierung Philanthropy auf einem riesigen Tanker die Existenz der neuesten Version der Superwaffe beweisen. Letztendlich kommt es zur Katastrophe, bei der der Tanker sinkt. Zwei Jahre nach dem Unglück ist am Ort des Desasters eine giganti-

sche Reinigungsplattform namens Big Shell errichtet worden. Unglücklicherweise nimmt die terroristische Gruppierung Sons of Liberty dort den US-Präsidenten als Geisel und droht, die Einrichtung in die Luft zu sprengen, falls das nötige Lösegeld nicht bezahlt wird. Eine Umweltkatastrophe epischen Ausmaßes wäre die Folge. Um dies zu verhindern, entsendet die Spezialeinheit Foxhound ihren frisch gebackenen Agenten Raiden, der es zunächst im Alleingang mit den Kriminellen aufnehmen muss. Im Laufe der komplexen Story deckt ihr wasserstoffblonder Held eine unfassbare Verschwö-

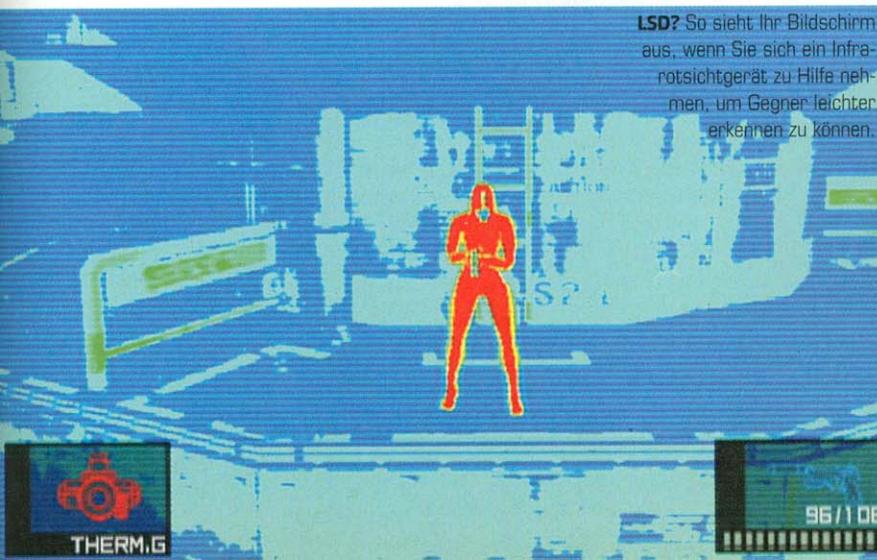


rung auf. Um den Namenszusatz zu rechtfertigen, wartet *Metal Gear Solid 2: Substance* abseits des Story-Modus nun im Gegensatz zur Originalfassung mit über 500 Bonusmissionen auf. Knapp 350 davon sind so genannte VR-(Virtual Reality-)Missionen. Hier dürfen Sie sich nach Herzenslust an Trainingsmissionen in einer virtuellen Umgebung versuchen. Allerdings werden Ihnen diese Aufgaben in grafisch ziemlich abgespeckter Art und Weise präsentiert. Sieht eben aus wie ein spartanisches Computer-Trainingsprogramm. Insgesamt vier verschiedene Modi stehen dabei zur Auswahl. Im Sneaking-Modus müssen Sie z. B. entweder den Ausgang finden, ohne vom Gegner erwischt zu werden, oder alle Feinde ausschalten, ohne einen Alarm auszulösen. Im Weapon-Modus gilt es, die Fertigkeiten an verschiedenen Waffen unter Beweis zu stellen. Zudem gibt es einen First-Person-Modus.

Highscore-Jagd

Zunächst können Sie diese kleinen virtuellen Übungsmissionen wahlweise mit Raiden oder mit Solid Snake absolvieren. Wenn Sie im

Laufe des Zockens mehrere Missionen erfolgreich bestreiten, stehen Ihnen schon bald weitere Charaktere zur Verfügung. Zudem erhalten Sie für Ihr Abschneiden Punkte. Je nachdem, wie gründlich Sie arbeiten. Das Sahnehäubchen unter den VR-Missionen ist jedoch der Variety-Modus. Dieser steht Ihnen allerdings nicht von Beginn an zur Verfügung. Dieser Modus ist nichts weiter als eine Mixtur aus den anderen drei Modi, macht dadurch aber zwangsläufig wesentlich mehr Laune. Wenn die Missionen in der virtuellen Realität auf Dauer langweilen, der kann sich an die so genannten Alternative Missions wagen. Diese finden im Gegensatz zu den VR-Missionen alle in tatsächlichen Arealen aus *Sons of Liberty* statt und sind ebenfalls in vier verschiedene Modi unterteilt. Im „Bomb Disposal Mode“ müssen Sie Bomben entschärfen, im „Eliminate Mode“ gilt es, alle Feinde auszuschalten, im „Hold up Mode“ dürfen Sie alle Gegner von hinten mit einer Waffe einschüchtern und last but not least können Sie sich im „Photograph Mode“ als Fotograf versuchen, indem Sie innerhalb eines Zeitlimits mit Ihrer Digi-Cam



GEWINNSPIEL

Metal Gear Solid 2 Substance

Die *Metal Gear*-Serie gehört ohne Zweifel zu den bekanntesten Titeln in der Videospiegelgeschichte. Umso erfreulicher ist es, dass sie nun auch endlich ihren Weg auf die Xbox gefunden hat. Wer sich fortan die volle Dosis dieses Mega-Titels geben möchte, wird besonders Gefallen an unserem Gewinnspiel finden. In Kooperation mit Konami verlosen wir nämlich ein Exemplar eines ultimativen *Metal Gear Solid 2: Substance*-Pakets. Um mitzumachen, müssen Sie lediglich die Antwort auf folgende Frage wissen:

Welchen Namen trägt der blonde Hauptdarsteller in MGS 2: Substance?

Zu gewinnen gibt es:

Ein ultimatives *Metal Gear Solid 2: Substance*-Paket

1x Microsoft Xbox

1x *Metal Gear Solid 2: Substance* für Xbox

1x *MGS 2: Substance*-T-Shirt

1x *MGS 2: Substance*-Multitool

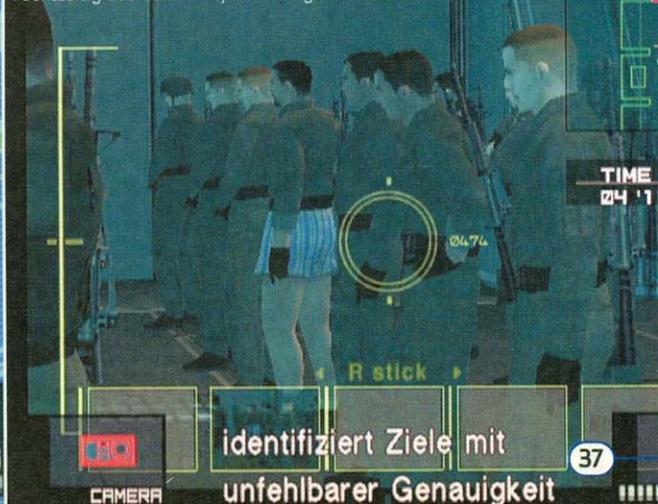
1x *MGS 2: Substance*-Stift

1x Konami-Schlüsselanhänger

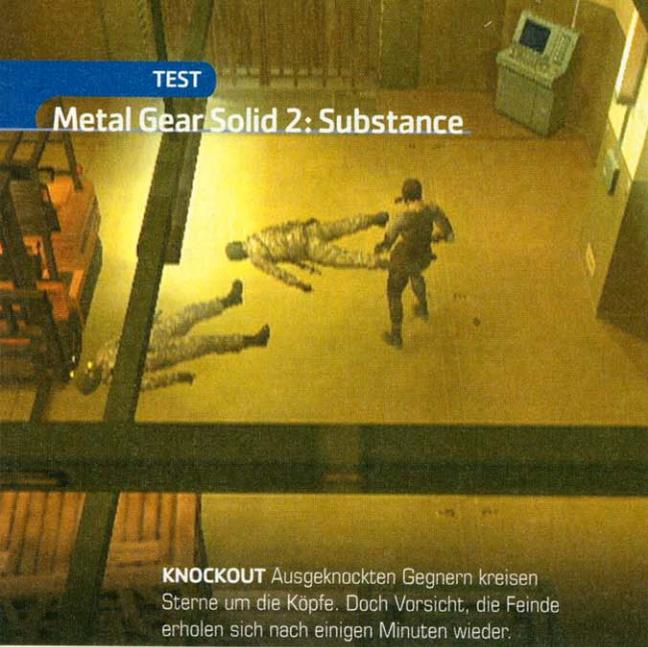


Schreiben Sie die Lösung einfach auf eine Postkarte und senden Sie diese an **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion X-ZONE, Kennwort: MGS 2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der 9. April 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Microsoft und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

SCHLAFMÜTZE Einer der Soldaten kam wohl nicht rechtzeitig aus seiner Koje und vergaß sein Beinkleid.



Metal Gear Solid 2: Substance



KNOCKOUT Ausgeknochten Gegnern kreisen Sterne um die Köpfe. Doch Vorsicht, die Feinde erholen sich nach einigen Minuten wieder.



SCHWERT Zum Ende des Spiels hin erhält Raiden von Solid Snake sogar ein Schwert als Waffe.

Fotos von vorgegebenen Motiven schießen. Ganz gleich ob VR- oder Alternative Missions, der Unterhaltungsfaktor ist ohne Zweifel da, hält sich aber aufgrund des fehlenden Story-Bezuges in Grenzen. Daher haben wir den Großteil unserer Hoffnungen in die so genannten „Snake Tales“ gelegt. In insgesamt fünf verschiedenen Szenarien, die während Sons of Liberty spielen, müssen Sie mit Solid Snake als Hauptcharakter bestehen. Diesmal

wird Ihnen die Handlung aber nur via Bildschirmtexten erzählt. Das Gameplay dieser Extralevels gleicht zwar dem des eigentlichen Spiels, motiviert aber bei weitem nicht so wie eben jener.

Solider Saubermann

Sons of Liberty hat es allerdings wirklich in sich. Die Story könnte kaum vielseitiger sein und auch das Gameplay stimmt optimal. Wie schon bei *Splinter Cell* gilt die De-

vis, stets unauffällig vorzugehen. Sobald Sie einen Gegner ins Land der Träume schicken, sollten Sie es tunlichst vermeiden, diesen einfach liegen zu lassen. Findet ihn ein Kollege, löst er umgehend Alarm aus. Am besten Sie schnappen sich die ausgeknockten Burschen und sperren diese in einem Spind in der Nähe ein. Sie haben es allerdings nicht nur mit menschlichen Gegnern zu tun. Auch mit Fallen wie Lasernetzen, verminten Durchgän-

gen oder Überwachungskameras müssen Sie sich auseinandersetzen. Dank einer beeindruckenden Ausrüstungsvielfalt dürfte dies aber kein Problem sein. Kameras lassen sich beispielsweise mit Störgranaten völlig aus dem Konzept bringen. Hin und wieder ist es auch notwendig, mit Ihrer Umgebung zu interagieren. Um z. B. herauszufinden, wie ein Lasernetz genau aufgebaut ist, ist es Ihnen möglich, sich einen angrenzenden Feuerlöscher

INTERVIEW

Hideo Kojima (39), Konami Japan

X-ZONE: Mr. Kojima, Sie sind bestens bekannt als der „Mastermind“ hinter *MGS 2*. Was genau war Ihre Aufgabe während der Entwicklung des Spiels?



Hideo Kojima: Ich bin der Produzent von *Substance*. Ich musste sicherstellen, dass meine Mitarbeiter während der Umsetzung der verschiedenen Missionen alles richtig machten. Obendrein habe ich meine Ideen für alle Missionen mit eingebracht.

XZ: Warum haben Sie überhaupt *Metal Gear Solid 2: Substance* produziert? Hatten Sie den Eindruck, dass in der Originalversion etwas fehlte?

HK: Da *MGS 2* ein Sequel zu *MGS 1* ist, mussten wir unbedingt darauf achten, dass die komplette Handlung zu der des Vorgängers passt. Zudem galt es sicherzustellen, dass das Spiel einen richtigen Schluss hat. Als Resultat war das ganze Spiel ziemlich stark auf die Story beschränkt. Daher wollte ich eine Version herausbringen, in der mehr Betonung auf dem Action-Anteil des Spieles liegt, der aber gleichzeitig nicht von der Handlung beeinflusst wird. Durch die Erschaffung der verschiedenen Missionslevels in *Substance* konnten wir uns komplett auf das Gameplay und die Action-Elemente konzentrieren.

XZ: Wofür steht der Namenszusatz „Substance“? Wollen Sie damit ausdrücken, dass nun mehr „Substanz“ im Spiel steckt?

HK: „Substance“ ist „das Wesentliche“ von *MGS 2*. Zusammen mit dem originalen *Sons of Liberty* und den Zusatzaufträgen ist das Spiel jetzt vollständig.

XZ: Gibt es Unterschiede zwischen der Xbox-Fassung von *Sons of Liberty* und der originalen PS2-Version?

HK: Wenn die Xbox-Spieler die Infrarotsicht aktivieren, bekommen Sie eine andere Darstellung als auf der PS2. Abgesehen davon ist es aber das gleiche Spiel.

XZ: Es ist kein Geheimnis, dass die grafischen Fähigkeiten der Xbox besser als die der PS2 sind. Wird die Xbox-Version von *MGS 2* daher mit besserer Grafik als die neue und alte PS2-Fassung aufwarten?

HK: Wir wollten dem Spiel keinen anderen Look verpassen, daher haben alle Fassungen die gleiche Grafik. Eventuell lässt sich aber ein kleiner Unterschied feststellen, der vergleichbar mit dem Qualitätsunterschied eines Films auf Laserdisc zu DVD ist.

XZ: Der Soundtrack des Spieles ist grandios! Besonders die Titelmelodie ist ein echter Ohrwurm. War es sehr schwer, den berühmten Filmkomponisten Harry Gregson-Williams für die Realisierung zu gewinnen?

HK: Nein, das war überhaupt nicht schwer. Ich schickte ihm damals eine E-Mail und eine von mir persönlich zusammengestellte CD mit Musikstücken von ihm selbst. So zeigte ich ihm, welche seiner Arbeiten ich besonders mochte. Zuvor hatte er noch nie an einem Projekt dieser Art gearbeitet, daher machte er einen sehr begeisterten Eindruck. Er sagte sofort zu.

XZ: Apropos Sound: David Hayter, die englischsprachige Originalstimme von Solid Snake, wirkte schon bei der Produktion mehrerer Filme mit. Können Sie sich vorstellen, dass es *Metal Gear Solid* auch in die Kinos schafft?

HK: Ich persönlich würde liebend gerne einen *Metal Gear Solid*-Film sehen, aber sicher nicht selbst Regie führen.

XZ: Sehr viele Spieler würden gerne einen Vergleichskampf zwischen *Metal Gear Solid 2* und *Splinter Cell* sehen. Was hat *Metal Gear Solid 2: Substance*, was *Splinter Cell* nicht hat?

HK: Kann ich wirklich nicht sagen, da ich *Splinter Cell* nicht gespielt habe. Aber nachdem *MGS* das ganze Stealth-Genre ja überhaupt erst „erfunden“ hat, möchte ich natürlich auch, dass es für immer das beste Stealth-Spiel bleibt.

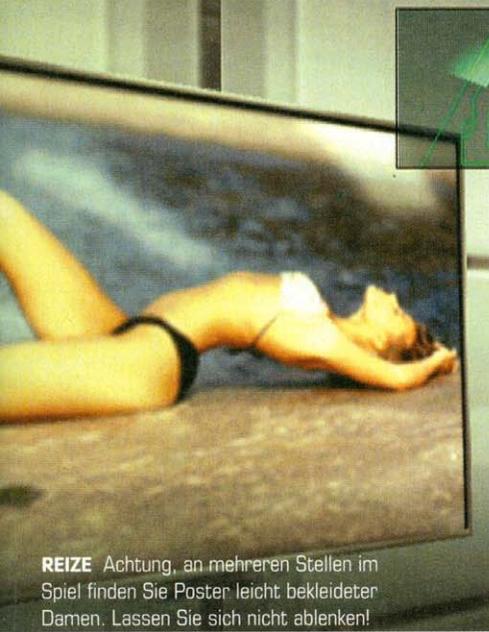
XZ: An welchen Projekten arbeiten Sie im Moment?

HK: Ich bin der Produzent von *Zone of the Enders: The 2nd Runner*. Noch dazu arbeite ich an einem GameBoy-Advance-Spiel namens *Boktai*, darf darüber aber noch nicht mehr verraten.

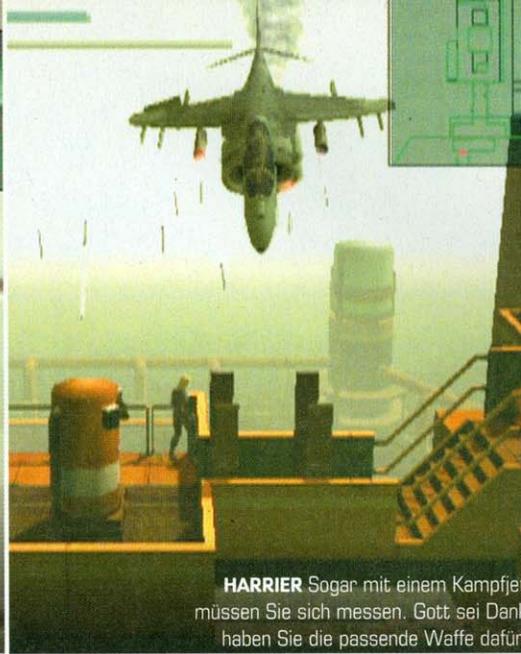
XZ: Im Namen aller Videospiele MUSS ich Sie zu *MGS 3* befragen. Gibt es etwas Neues dazu?

HK: Alles, was ich sagen kann, ist, dass wir daran arbeiten und dass es eines Tages kommen wird.

Konami: Aber noch ist nichts offiziell!!!



REIZE Achtung, an mehreren Stellen im Spiel finden Sie Poster leicht bekleideter Damen. Lassen Sie sich nicht ablenken!



HARRIER Sogar mit einem Kampfflugzeug müssen Sie sich messen. Gott sei Dank haben Sie die passende Waffe dafür.



ABLENKUNG Mit einer Düpelgranate können Sie Überwachungskameras außer Gefecht setzen und daran vorbeischieben.

zu Hilfe zu nehmen. Nach einem gezielten Schuss tritt aus diesem Löschschaum aus und dieser offenbart den exakten Verlauf der Laserstrahlen. Alternativ zünden Sie sich eine Zigarette an, der Rauch erfüllt den gleichen Zweck wie der Feuerlöscher. Allerdings schadet die Zigarette Ihrer Gesundheit und zieht Ihnen Energie ab. Ohne Witz! Apropos Witz, in *MGS 2* erwartet Sie eine nicht zu knappe Prise Humor. Taubenmist*erweist sich beispielsweise als ziemlich rutschig ... Oder versuchen Sie doch einmal, ein Foto von einem Täubchen zu schießen. Es lohnt sich ...

Spiel oder Film?

Auch die Dialoge, die Ihre Hauptdarsteller Snake und Raiden über Codec mit deren Partnern führen, wurden mit zahlreichen Witzen gespickt. Weniger witzig ist aber die Länge einiger dieser Unterredungen ausgefallen. Manches Mal ziehen sich diese viel zu lange hin und Sie sehnen das Ende herbei. Das gleiche Problem stellt sich leider Gottes auch sehr oft bei den Videosequenzen. Um die Haupthandlung voranzutreiben, hat Konami nämlich ziemlich viele davon im

Spiel eingebaut. Mitunter kann es Ihnen passieren, dass Sie einen ganz schön langen Zeitraum überhaupt nichts zu zocken, sondern nur zum Glotzen und Zuhören bekommen. Der ein oder andere dieser Clips hätte durchaus einer Straffung bedurft, vor allem am Ende des Spiels lässt man Sie viel zu wenig aktiv in die Handlung eingreifen.

Sound hui – Grafik ... na ja

Auf der PS2 war *MGS 2* eine DER Grafikreferenzen und lief sehr flüssig ab. Die Xbox bringt es aber definitiv nicht an deren Limit. Sollten Sie zu Beginn des Spiels vom Schiff aus beispielsweise einen Blick auf die New Yorker Skyline werfen, macht diese aufgrund ziemlich fader Texturen einen tristen Eindruck. Hin und wieder kommt es zudem zu ekelhaften Slowdowns. Vor allem an einer Stelle auf dem Tanker, an der der Regen besonders heftig herunterpeitscht, und während des Boss-Kampfes gegen Fortune fielen uns diese besonders unangenehm auf. Nichtsdestotrotz macht der Titel optisch noch immer verdammt viel her, dabei spielt es kaum eine Rolle, dass es eigentlich

„nur“ eine PS2-Umsetzung ist. Fast nichts zu beanstanden gibt es an der musikalischen Umsetzung von *MGS 2*. Das Titelthema ist einer der bekanntesten Ohrwürmer in der Videospielezene. Lediglich einige Soundeffekte klingen etwas seltsam. Wenn Sie einen Feind von hinten in den Schwitzkasten nehmen, hört sich dieser an wie ein quiet-schendes Ferkel und beim Treppenlaufen klingt es, als ob auf jeder Stufe zehn Schritte mehr gemacht würden. Überhaupt keine Wünsche lässt der Umfang des Spieles offen. Sons of Liberty können Sie von

Beginn an in fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen, die über 500 neuen Zusatzmissionen sprechen ohnehin für sich. Außerdem gibt es tonnenweise Geheimnisse und Extras freizuschalten.

MANFRED REICHL

IM VERGLEICH

SPLINTER CELL

Ubi Soft

Dank seiner grafischen Überlegenheit bleibt es das absolute Referenzprodukt des Genres. Grandiose Story inklusive!

90%

MGS 2: SUBSTANCE

Konami

Die Urmutter der Stealth-Action begeistert wie eh und je. Lediglich grafisch wäre auf der Xbox mehr drin gewesen.

87%

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Eidos

Erleben Sie den Arbeitsalltag eines Auftragskillers in diesem ziemlich blutigen, aber auch extrem spaßigen Spektakel.

86%

TEST

MGS 2: Substance

GENRE:
Action-Adventure

HERSTELLER:
Konami

ENTWICKLER:
Konami Japan

TERMIN:
Februar 2003

PREIS:
Ca. € 70,-

SPRACHE:
Deutsche Texte

SPIELER:
1 Spieler

SAVEGAME:
Jederzeit

SCHWIERIGKEIT:
Fünf Stufen

USK-FREIGABE:
Ab 16 Jahren

INTERNET:
www.konamijpn.com/mgs2_sub

www.konamijpn.com/mgs2_sub

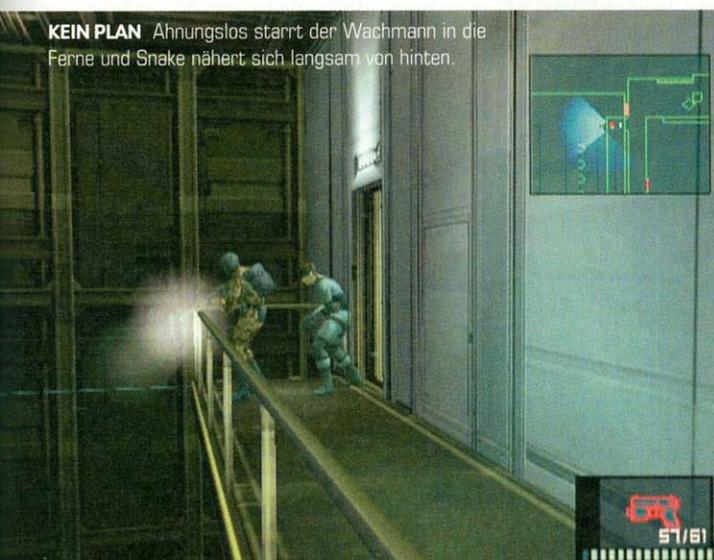
FAZIT: *Metal Gear* ist Kult und eigentlich ein Pflichtkauf für alle Xbox-Besitzer. Obendrein gibt es ein erstklassiges Spielprinzip und dank der unzähligen Modi und Extras monatelangen Spielspaß garantiert. Lediglich die zu langen Videos und Codec-Sequenzen nerven.

GRAFIK
82%

SOUND
94%

SPASS
89%

87%



KEIN PLAN Ahnungslos starrt der Wachmann in die Ferne und Snake nähert sich langsam von hinten.



HOSE VOLL Mit dem Lauf einer Knarre im Nacken bleibt ihm daher keine andere Wahl als aufzugeben.



Racing Evoluzione

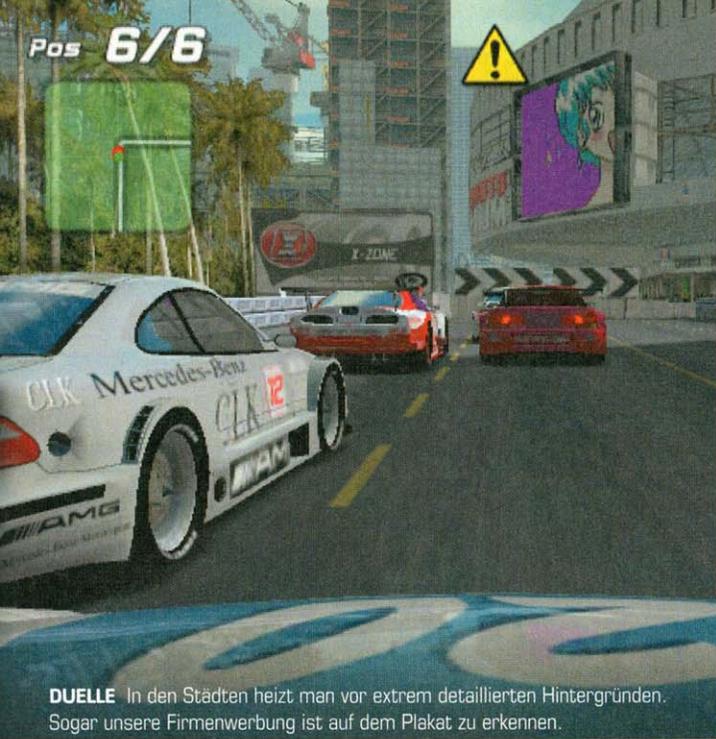
Aus dem Heimatland von Ferrari, Lamborghini & Co. erscheint jetzt ein **Rennspiel der Extraklasse**, exklusiv für die Xbox.

Rennspielfreunde können sich im Moment wirklich nicht beschweren. In immer kürzer werdenden Abständen werden gute Racer für die Xbox veröffentlicht.

Besonders interessant ist: Rennspiele mit Story sind in. *DTM Race Driver* auf der PlayStation 2 hat es vorgemacht und die Resonanz bei den Spielern war durchweg positiv. Also dachte man sich bei Milestone,

eine nette Story könnte auch dem eigenen Spiel nicht schaden, und so integrierte man den „Dream Mode“. Zu Beginn des Spiels gründen Sie dabei mit einem Mechaniker zusammen Ihre eigene Auto-

firma. Stehen erst einmal Name und Logo der neuen Unternehmung fest, nisten Sie sich aufgrund finanzieller Engpässe in einer kleinen und schäbigen Garage ein und entwickeln Ihr erstes Auto. Dabei



DUELLE In den Städten heizt man vor extrem detaillierten Hintergründen. Sogar unsere Firmenwerbung ist auf dem Plakat zu erkennen.



ÜBERHOLEN Aus der Ego-Perspektive sieht man die Details der gegnerischen Fahrzeuge am besten.

können Sie aus einem von drei vorgegebenen Designvorschlägen auswählen, die sich hinsichtlich der Optik und Leistung unterscheiden. Mit diesem Auto nehmen Sie dann an den verschiedenen Rennserien teil.

Schaffe, schaffe, Auto baue

Die durchgängige Devise des Spiels heißt von nun an: Je besser Ihre Platzierung bei den Rennen, desto mehr Leute kaufen Ihr Auto und desto mehr finanzielle Mittel stehen Ihnen zur Verfügung. Haben Sie jedoch einen bestimmten Betrag „reingefahren“, können Sie die Entwicklung von neuen Autos – entweder aus der gleichen oder einer höher motorisierten Klasse –

in Auftrag geben. Gleichzeitig entwickelt sich Ihre Firma je nach Erfolg von der anfänglich winzigen kleinen Klitsche zur riesengroßen Automobilfirma mit eigener Research&Development-Abteilung, Produktionsstätte und sonstigen Einrichtungen. Zwischen den Rennen lockern kurze Zwischensequenzen mit den neuen Angestellten die Stimmung auf und in den verschiedensten Zeitungen abgedruckte Artikel verdeutlichen die Entwicklung des Unternehmens. Natürlich ist der „Dream Mode“ nicht Pflicht und die Spieler, die lieber auf die Schnelle ein paar Runden drehen möchten, können dies selbstverständlich auch im Arcade-Modus tun. Hier stehen dem Spie-

ler dann auch massig Originalfahrzeuge von vielen bekannten Herstellern – darunter Mercedes Benz, Lotus, Renault etc. – zur Auswahl.

Let's race

Egal für welchen Modus Sie sich entscheiden, die wahre Action spielt sich auf der Rennstrecke ab – und hier kann *Racing Evoluzione* voll und ganz überzeugen. Das eher realistische Fahrverhalten der Blechkisten ist sehr gut gelungen und das Handling der Autos unterscheidet sich je nach Modell und Leistungsdaten. Dabei lassen sich die Autos mit der präzisen Steuerung exakt über die Kurse manövrieren und nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man raus, in welchen Kurven man wie stark bremsen muss, um ordentliche Rundenzeiten zu erreichen. Eine optimale Steuerung ist auch deswegen zwingend notwendig, weil die gegnerischen Fahrer Ihnen alles abverlangen. Durch die anspruchsvolle KI verhalten sich die Mitstreiter äußerst aggressiv auf der Strecke und spannende Überholmanöver sind an der Tagesordnung. Vor allem die Möglichkeit, im Windschatten des voranfahrenden Fahrzeuges einige zusätzliche km/h zu ergattern, heizt die Duelle zusätzlich an. Etwas unverständlich und ärgerlich ist das seltsame Verhalten Ihres Boliden, wenn Sie abseits der geteerten Straßen fahren. Kaum berühren Sie die Grün- oder Sandflächen, verringert sich die Geschwindigkeit Ihres Fahrzeuges sehr schnell und Ihre Kontrahenten ziehen an Ihnen vorbei. Ein weiterer kleiner Kritikpunkt ist das ständige Im-Pulk-Fahren. Die gegnerischen Fahrer sind meistens nur wenige Sekunden voneinander ge-



STADT Die animierten Hintergründe in der Stadt sehen fantastisch aus. Der schicke Lotus natürlich auch.



ENVIRONMENT MAPPING Die gesamte Brücke spiegelt sich realistisch im Lack der Autos wider.



CABRIOLET Aus dieser Perspektive kann man dem Fahrer des Mercedes SL 55 AMG beim Schalten zusehen.

INFO

Multiplayer im Detail

Beim Mehrspielermodus haben sich die Entwickler leider nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Sie können nur gegen einen menschlichen Kontrahenten auf der Piste Duelle austragen. Computergesteuerte Gegner sucht man dabei vergebens. Woran die spärliche Multiplayer-Ausstattung letztendlich liegt, kann nur gemutmaßt werden, doch spielt die technische Seite der Xbox bestimmt eine Rolle. Das Geschwindigkeitsgefühl ist ebenfalls eingeschränkt.



ZWEI SPIELER Hier kann man leider nur gegen einen Freund antreten und es sind keine anderen Fahrzeuge auf der Strecke.



SPEEDWAY Die Gegner machen ab und zu auch Fehler – das Resultat sind dicke Unfälle.

trennt und so wird man bei kleinen Fahrfehlern oft gleich von mehreren oder allen Gegnern überholt, was teilweise etwas an den Nerven zerrt.

Audiovisueller Hochgenuss

Um es kurz zu machen: *Racing Evoluzione* sieht verdammt schick aus. Punkt. Kein anderes Rennspiel hat eine so famose Optik wie der Titel von Milestone. Die Automodelle sind sehr gut ausmodelliert und müssen sich vor der starken Konkurrenz aus dem Hause Sega (*Sega GT 2002*) und Microsoft (*Project Gotham Racing*) nicht verstecken. Natürlich haben die Entwickler dabei auch ein echtes Environment Mapping gedacht, wodurch sich die Umgebung der Autos realitätsnah im polierten Lack spiegelt und so einen stimmigen Eindruck vermittelt. Außerdem gibt es ein nettes Schadensmodell zu bestaunen.

Rempeln Sie des Öfteren gegen generische Fahrzeuge oder gegen Streckenabgrenzungen, deformiert sich Ihr Auto Stück für Stück. Die Streckengrafik steht den Autos überraschenderweise in nichts nach. Die Entwickler haben die Möglichkeiten der Xbox so weit ausreizen können, dass die hervorragende Umgebungsgrafik das visuelle Gesamtbild wunderbar abrundet. Da wären zum Beispiel die gut aussehenden Streckenobjekte, die zum Teil animiert sind und deswegen manchmal sogar vom Renngeschehen ablenken können. Die Lichteffekte sind ebenfalls gut gelungen und wirken vor allem zusammen mit dem auf der Straße vorhandenen Bump Mapping exzellent. Einziger Wermutstropfen an der sonst astreinen Grafik ist die Framerate von „nur“ 30 fps. Am Sound gibt es ebenfalls absolut nichts auszusetzen. Die Motorenge-



TOLLE OPTIK Der Streckenboden sieht zwar sehr gut aus, sollte aber nicht vom Überholman ablenken.

räusche klingen satt und alle Autos hören sich je nach Hubraum und Motorleistung auch unterschiedlich an. Wem die eher gewöhnungsbedürftige Musik nicht gefällt, der kann ganz einfach seine eigene Musik von der Xbox-Festplatte abspielen.

OLIVER BECK

IM VERGLEICH

RACING EVOLUZIONE

Infogrames

87%

Nicht nur der motivierende Dream-Mode, sondern auch die atemberaubende Grafik und die tolle KI machen es zum Hit.

SEGA GT 2002

Infogrames

84%

Sehr realistisches Rennspiel aus dem Hause Sega. Die Unausgewogenheiten bei der Grafik und dem Umfang stören leider.

PROJECT GOTHAM RACING

Microsoft

80%

PGR war das erste Rennspiel überhaupt für die Xbox. Noch immer können die Steuerung und der Umfang überzeugen.

Racing Evoluzione

GENRE:
Rennspiel

HERSTELLER:
Infogrames

ENTWICKLER:
Milestone

TERMIN:
Bereits erhältlich

PREIS:
Ca. € 60,-

SPRACHE:
Deutsche Texte

SPIELER:
Bis zu 2 Spieler

SAVEGAME:
Nach jedem Rennen

SCHWIERIGKEIT:
Variabel

USK-FREIGABE:
Ab 6 Jahren

INTERNET:
www.infogrames.de

FAZIT: Wow, was für ein Kracher! *Racing Evoluzione* überzeugt einfach auf ganzer Linie und leistet sich keine Schwächen. Die italienische Entwickler-schmiede präsentiert uns hier einen absoluten Must-have-Titel, der in keiner Rennspiel-Sammlung fehlen darf.

TEST

GRAFIK
88%

SOUND
86%

SPASS
87%

GESAMT-WERTUNG
87%

MULTIPLAYER-WERTUNG
80%

GEWINNSPIEL

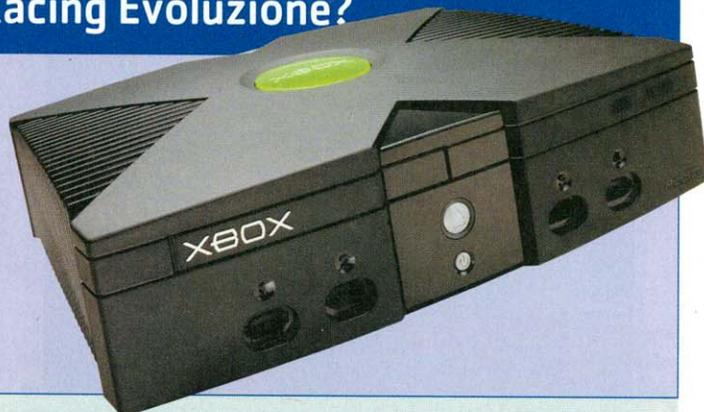
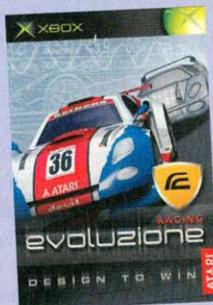
Racing Evoluzione

Racing Evoluzione schnappt sich die Poleposition im Rennspielsektor. Nicht nur die atemberaubende Grafik, sondern auch die sehr gute Spielbarkeit und der fordernde Story-Mode können überzeugen. Wenn Sie zum Nulltarif in den Genuss des Rennspiel-Hammers kommen wollen oder ganz gerne eine Microsoft Xbox abstauben möchten, dann nehmen Sie an unserem Gewinnspiel teil. In Zusammenarbeit mit Infogrames verlosen wir eine Microsoft Xbox und ein Exemplar von *Racing Evoluzione*. Beantworten Sie einfach die folgende Frage:

Wie heißt der Story-Modus bei Racing Evoluzione?

Zu gewinnen gibt es:
1x Microsoft Xbox
1x Racing Evoluzione

Schicken Sie die Antwort an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion X-ZONE
Kennwort: Racing Evoluzione
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth



Teilnahmeschluss ist der 9. April 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Microsoft und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

02/03

KINOKRITIK
 Star Trek Nemesis
 Solaris
 Spy Kids 2
 Reine Nervensache 2
 u. v. m.

NEU! NUR €3,99 MIT

DVD

● MAKING-OF „REIGN OF FIRE“
 ● 14 NEUE KINOTRAILER
 ● ÜBER 70 MINUTEN INHALT

CATCH ME IF YOU CAN

11 Seiten
 Background
 Interviews
 Filmkritik

DICAPRIO VS. HANKS: GENIALES GANOVENSTÜCK VON STEVEN SPIELBERG

40 SCIFI-GEHEIMTIPPS
 Diese DVDs sollten Sie sich anschauen!

VORSCHAU 2003
 Die Kino-Hits des Jahres!

DVD-INHALT
 BITTE UMBLÄTTERN

ÜBER 30 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN + TV-HIGHLIGHTS

<p>Heimkino Mehrkanal-Receiver: 5 Geräte bis 550 Euro im WIDESCREEN-Test</p>	<p>Movie-Planner Kino, DVD, Free-TV: Der ganze Filmmonat im Überblick</p>	<p>Flammeninferno Die Herrschaft des Feuers: Bosartige Drachen bevölkern Erde und Kinetleinwand.</p>
--	---	--

02

4 196012 103993

Sieh an: mit DVD!
 Trailer, Reportagen, Features,
 Tests u. v. m.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

Nach Dead or Alive 3 gibt es **Nachschub** an der Xbox-**Beat-'em-Up-Front!**



Mortal Kombat: Deadly Alliance

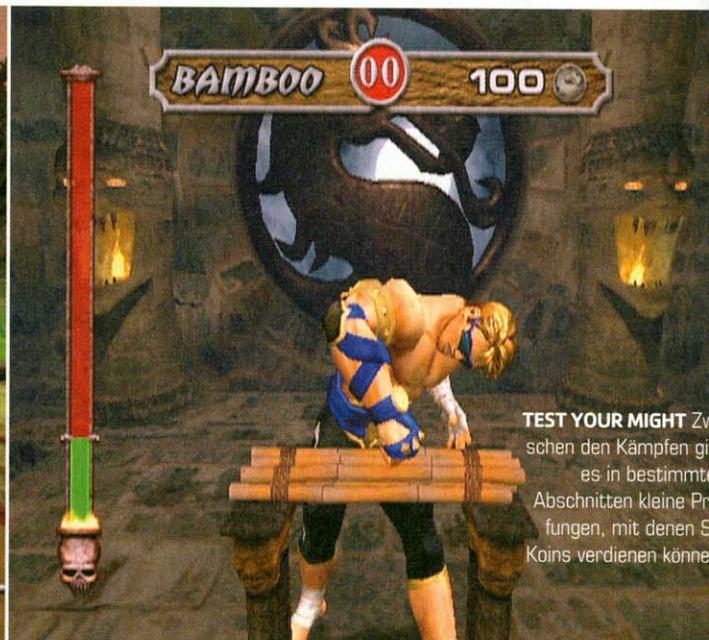
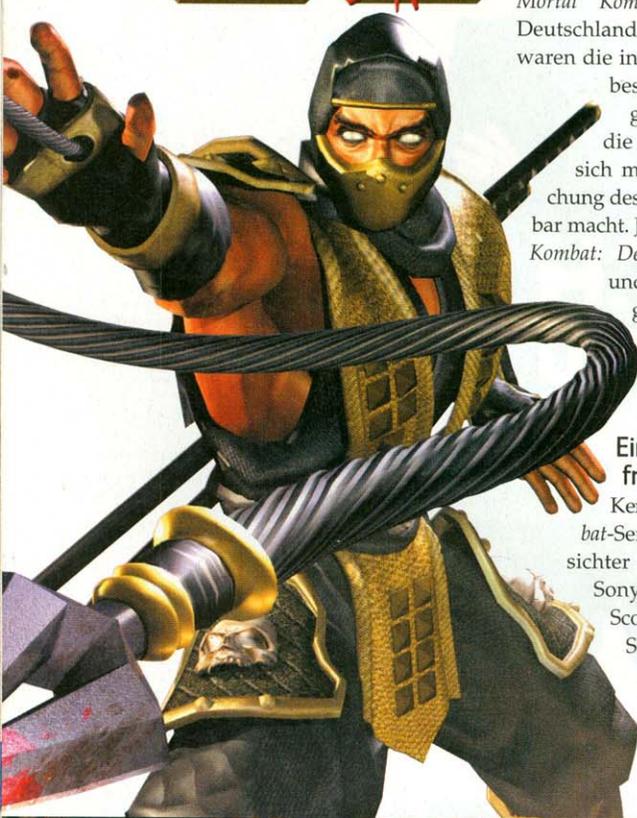
Lange Zeit war unsicher, ob der neueste Teil der *Mortal Kombat*-Serie auch in Deutschland erscheint. Grund waren die indizierten und sogar beschlagnahmten Vorgänger. Es bestand die Gefahr, dass man sich mit einer Veröffentlichung des neuesten Teils strafbar macht. Jetzt erscheint *Mortal Kombat: Deadly Alliance* doch und es stellt den ersten gelungenen 3D-Ausflug in der berühmten Prügel-Serie dar.

Einsteigerfreundlich?

Kenner der *Mortal Kombat*-Serie werden viele Gesichter wiedererkennen. Sonya Blade, Sub-Zero, Scorpion, Johnny Cage, Shang Tsung und Kung Lao sind wieder mit dabei. Einer der beliebtesten Charaktere,

Liu Kang, muss leider schon im Intro dran glauben. Midway spendierte dem Titel insgesamt satte 23 spielbare Charaktere. Wie für ein *Mortal Kombat*-Spiel üblich, bietet jeder Kämpfer eine Vielzahl von Special Moves. Diese werden durch eine Kombination der Buttons mit dem Steuerkreuz aktiviert. Spieler, die gerne mit dem Analogstick spielen, werden enttäuscht, nur das Digital-Kreuz wird unterstützt. Bei einem Beat 'em Up macht das aber durchaus Sinn, da die Kommandos sehr präzise erfolgen müssen. Die Steuerung ist nicht besonders intuitiv, denn die Special Moves müssen schlichtweg auswendig gelernt werden. Dafür wird man mit erstaunlich variantenreichen Special Moves entschädigt. Die berühmt berüchtigten Fatality-Moves am Ende eines Kampfes dürfen natürlich nicht fehlen. Leider gibt es nur einen Fatality pro Charakter. Schade ist auch, dass es die Stage-abhängigen Fatality-Moves nicht in den neuesten *Mortal Kombat*-Teil geschafft haben. Sehr gelungen sind dagegen die

neu hinzugekommenen Kampfstile und Waffen. Mit einem Druck auf die L-Taste können Sie je nach Kämpfer unter anderem zwischen den Kampfsportarten Kenpo, Taekwondo, Kori Blade sowie einer characterspezifischen Waffe wählen. Mittels einer Blocktaste können Sie die Angriffe der Gegner parieren. Wie bei einem 3D-Prügler üblich, können Sie in den freien Raum hin ausweichen. Kommen Sie an den Rand der Arenen, werden Sie von einer unsichtbaren Wand aufgehalten. Es ist schade, dass man nicht auf unterschiedlichen Ebenen kämpfen kann und dass die Arenen kaum interaktiv sind. Es gibt nur einige Statuen im Hintergrund, die Säure in den Ring spucken, sowie ein paar Eissäulen, die zerbersten, sobald man sie berührt. Ähnlich wie bei *Virtua Fighter 4* von der Playstation 2 ist es bei *Mortal Kombat: Deadly Alliance* möglich, ein Profil anzulegen. Hier werden Kampfstatistiken genauso festgehalten wie die Anzahl erspielter Koinen. Mit diesen Koinen kann man in der Krypt



über 600 Boni kaufen. Von simplen Bildern, über Kostüme bis hin zu geheimen Charakteren ist hier alles enthalten. Wer eine Memory Card besitzt, darf sein Profil auch mit zu einem Freund nehmen und ihn im Kampf herausfordern sowie Koinen verwerten.

Durchschlagende Technik

Die Grafik ist gut, ohne die Xbox aber in irgendeiner Weise zu fordern. Die Arenen sind sehr stimmungsvoll und bieten einige neckische Details wie umherwirbelnden Staub oder fliegende Geister. Gut ist auch, dass man den Kämpfern ansieht, wenn sie getroffen werden. Vom kleinen Veilchen unter dem Auge bis zu kleineren Deformationen des Gesichtes sind Verletzungen gut zu erkennen. Allerdings hätten den Kämpfern ein paar zusätzliche Polygone ganz gut getan, sie wirken etwas detailarm. Der

Soundtrack passt sehr gut zu den einzelnen Levels. Die Soundeffekte sind ordentlich, bieten aber wenig Neues. Wenig Begeisterungstürme erntet die Intelligenz der Computergegner, die einfach nur unausgewogen ist. So wechseln sich unschlagbar starke Gegner mit sich nicht wehrenden Fliegenfängern ab – von einem kontinuierlich ansteigenden Schwierigkeitsgrad kann keine Rede sein. Der Titel stellt ein gutes Beat 'em Up dar, das mit ein wenig Feinschliff ein Hit hätte werden können.

FABIAN SLUGA

IM VERGLEICH

DEAD OR ALIVE 3

Microsoft **89%**
Selbst ein knappes Jahr nach Veröffentlichung stellt *Dead or Alive 3* immer noch die Referenz im Genre dar.

ROCKY

Page **85%**
Wer eine gute Beat-'em-Up-Alternative sucht, sollte dieses exzellente Boxspiel von Page in Betracht ziehen.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Konami **81%**
Der neueste Spross der *Mortal Kombat*-Serie fällt gut aus, hat aber mit *Dead or Alive 3* einen harten Konkurrenten.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

- GENRE: Beat 'em Up
- HERSTELLER: Konami
- ENTWICKLER: Midway
- TERMIN: 14. Februar
- PREIS: € 60,-
- SPRACHE: Engl., dt. Texte
- SPIELER: 1-2
- SAVEGAME: Jederzeit möglich
- SCHWIERIGKEIT: 3 Stufen
- USK-FREIGABE: Ab 18 Jahren
- INTERNET: www.midway.com



FAZIT: Der neueste *Mortal Kombat*-Teil gefällt dank guter Grafik und feiner Spielbarkeit. Die neu hinzugekommene Umschaltmöglichkeit zwischen den Kampfstilen bringt dazu noch frischen Wind in die Serie. Beat-'em-Up-Fans können also unbesorgt zugreifen.



HIGHLANDER Kenshi hebt seinen Zwillingsbruder in die Lüfte. Es kann nur einen geben.



STRATEGIE Die neu hinzugekommenen Waffen verleihen dem Spiel sogar eine taktische Note.



WEG MIT DIR Fast alle Charaktere verfügen über Nahkampfattacken.



HEIMAT In dieser Eiswelt fühlt sich Sub-Zero wie zu Hause. Sonya ist von dem coolen Charakter sichtbar beeindruckt.

Shenmue II



Ist Segas **Samurai-Epos** auf der Xbox genauso richtungsweisend wie einst auf dem Dreamcast?

Die Geschichte von *Shenmue II* beginnt im Jahre 1987, als Ryo Hazuki mit einem Schiff im Hafen von Hongkong einläuft. Er ist auf der Suche nach Hinweisen auf Lan Di, der seinen Vater im ersten *Shenmue*-Spiel (siehe Extrakasten) ermordet hat. Ab jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle über Ryo und dirigiert ihn durch die Riesenmetropole. Doch die Sache gestaltet sich schwieriger, als es zunächst aussieht. Denn schon nach kurzer Zeit wird Ryo ausgeraubt. Das ganze Geld ist weg.

Interaktive Welt

Und so machen Sie sich auf die Suche nach einem Job. Freundlicherweise erhalten Sie Unterstützung von ein paar anderen Menschen, insbesondere einem attraktiven Mädchen, welches im Lauf der Geschichte immer wieder

auftaucht. Die Geschichte und die Welt sind es dann auch, welche *Shenmue II* von anderen Videospiele abheben. Man findet Restaurants, Shops, Hotels und Märkte und überquert Hauptverkehrsstraßen. Überall laufen Menschen herum – und Sie können mit jedem reden! Die Nachahmung einer realen Stadt ist schlichtweg unglaublich gut gelungen. Eine weitere große Rolle spielt die Zeit. Die Menschen fangen morgens an zu arbeiten, haben nachmittags Pause und gehen abends wieder nach Hause. Dieser Rhythmus hat auch für Ryo eine große Bedeutung, da man so manche Menschen nur zu bestimmten Uhrzeiten antreffen kann. Aufgelockert wird das Spiel durch allerlei Kampfszenen und kleinere Spiele. Leider hat *Shenmue II* auch einige Schwächen. Zunächst ist die Optik für Xbox-Verhältnisse nicht mehr zeitgemäß. Die Grafik wurde dezent gegenüber dem Dreamcast-Original verbessert, dennoch wäre auf der Xbox sehr viel mehr möglich. Dafür ist die Gestaltung der unterschiedlichen

INFO

Die Shenmue-Saga

Wie die Zwei im Titel andeutet, gab es bereits einen Vorgänger zu *Shenmue II*. Was einige nicht wissen: Von *Shenmue* sollten ursprünglich mehrere Spiele erscheinen. Von der ersten Konzeption bis zu *Shenmue I*, welches 1999 auf dem Dreamcast erschien, vergingen fünf Jahre. Ursprünglich war *Shenmue* als eine in 16 Kapitel unterteilte Geschichte angelegt. *Shenmue I* beinhaltet nun gerade mal das erste Kapitel. Mit *Shenmue II* folgen nun drei weitere Kapitel. Wer den ersten Teil nie gespielt hat, braucht aber keine Angst zu haben, der epischen Handlung nicht folgen zu können. Dank einer speziellen Movie-Funktion können Sie sich die wichtigsten Geschehnisse des ersten Teils anschauen. Da ein Teil des Spiels darin besteht, mit allerlei Krimskrams



KLASSIKER *Shenmue I* setzte auf dem Dreamcast Maßstäbe.

in so genannten Pawnshops (Leihhäusern) zu handeln, mussten sich die Entwickler etwas einfallen lassen. Denn ursprünglich war geplant, dass man die in *Shenmue I* gesammelten Gegenstände in *Shenmue II* weiterverwenden kann. Da *Shenmue I* für die Xbox aber nicht erhältlich ist, bediente man sich eines Tricks und integrierte die wichtigsten Gegenstände aus Teil 1 direkt in Teil 2. Ob und wann weitere Teile folgen werden, ist bislang ungewiss.

HOCHWERTIG Die Gesichtstexturen der einzelnen Personen sind unglaublich vielseitig und detailliert.

Schauplätze sehr gut gelungen. Jedes Stadtviertel unterscheidet sich vom anderen und jeder Abschnitt verfügt über eine eigene Musik. Die asiatischen Klänge passen perfekt zu *Shenmue*. Die Zwischensequenzen wurden extra für die Xbox-Version in neuem Dolby-Digital-Sound aufgenommen. Die gute englische Sprachausgabe verdient ein Extralob! Aufgrund des großen Aufwandes sah man bei Microsoft aber davon ab, das Spiel auf Deutsch zu lokalisieren. Englischkenntnisse sind also Pflicht! Schade nur, dass man die nervigen Ladezeiten zwischen den einzelnen Abschnitten nicht reduzieren konnte. Störend sind auch die teils langen Wegstrecken, die Sie zurücklegen müssen. Geduld muss man für *Shenmue II* also auf jeden Fall haben! Wer diese aber aufbringt, wird mit einem fantastischen Abenteuer belohnt, wie es auf einer Konsole seinesgleichen sucht.

FABIAN SLUGA

**HEROINE**

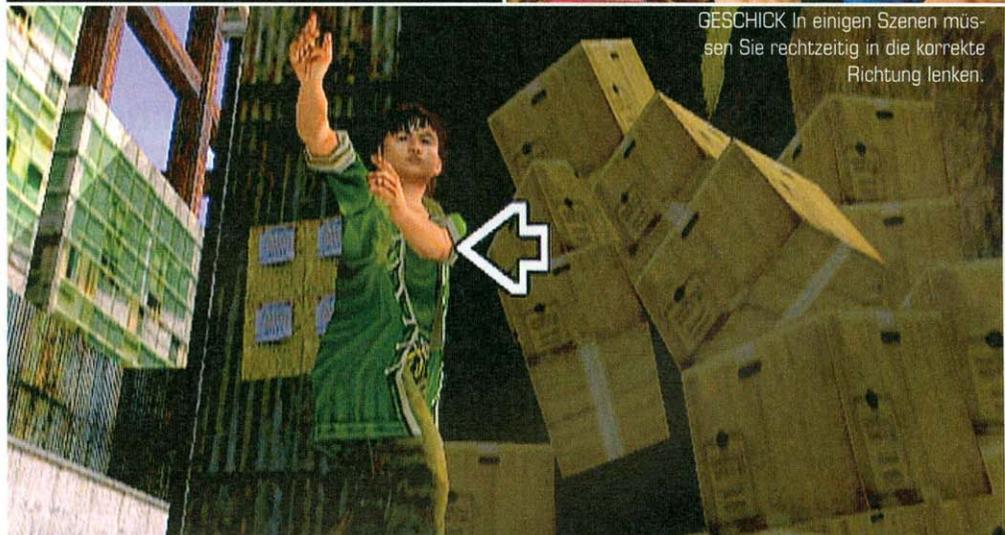
Auf Joy werden Sie im Lauf des Spiels öfter treffen. Sie rettet Ihnen ein ums andere Mal das Leben.

What kind of monster stole your

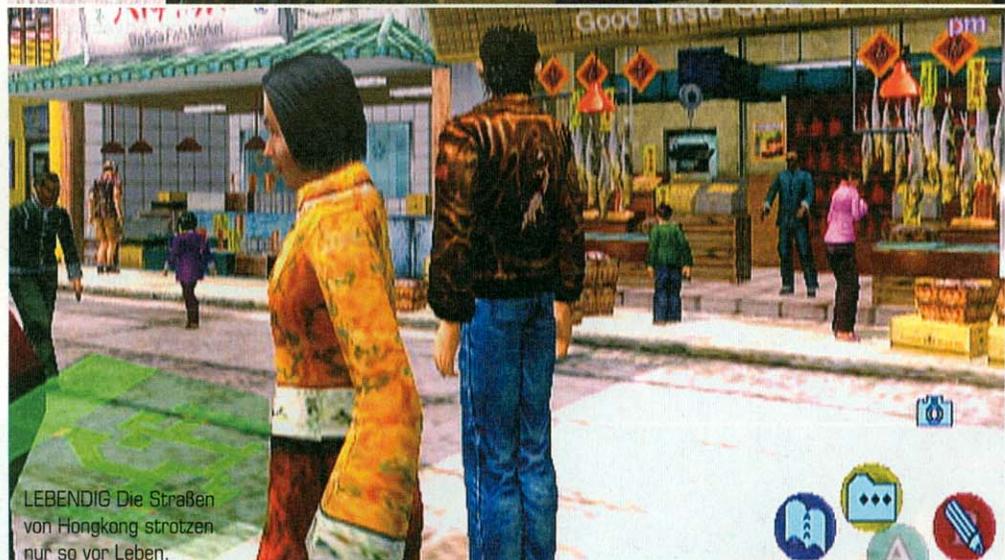


ARMDRÜCKEN Sie dürfen sich in zahlreichen Mini-Spielen erproben und Ihr Geld verwerthen.

FIGHT!



GESCHICK In einigen Szenen müssen Sie rechtzeitig in die korrekte Richtung lenken.



LEBENDIG Die Straßen von Hongkong strözen nur so vor Leben.

Shenmue II

GENRE:
Action-Adventure

HERSTELLER:
Microsoft

ENTWICKLER:
Sega AM2

TERMIN:
13. März

PREIS:
Ca. € 60,-

SPRACHE:
Englisch

SPIELER:
1

SAVEGAME:
Jederzeit möglich

SCHWIERIGKEIT:
Mittel

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

INTERNET:
www.shenmue.com

FAZIT: Klasse Action-Adventure mit zahlreichen Rollenspiel-Einflüssen. In keinem anderen Spiel wird das Stadtleben dermaßen gut simuliert. Die Grafik könnte aber besser sein. Leider beginnt das Spiel sehr langsam und steigert sich erst im Verlauf des Abenteuers.

GRAFIK
69%

SOUND
79%

SPASS
85%

83%

IM VERGLEICH**BALDUR'S GATE**

Virgin Interactive

Einen Konkurrenten für *Shenmue II* zu finden, ist nicht leicht. Virgins Rollenspiel-Epos kommt dem Titel am nächsten.

86%

SHENMUE II

Microsoft

Segas Samurai-Geschichte bietet eine epische Geschichte sowie eine unübertroffene Interaktivität mit der Umgebung.

83%

MORROWIND

Hersteller

Auch in Ubi Softs grandiosem Rollenspiel dürfen Sie eine riesige Welt erkunden. Ein Topspiel für Rollenspiel-Fans.

82%

INFO**Yu Suzuki**

Der Schöpfer von *Shenmue*, Yu Suzuki, wurde am 10. Mai 1958 in Iwate (Japan) geboren, wo er auch aufwuchs. Nach seinem Studium an der Okayama-Universität stieß er 1983 zu Sega. Sein erstes Spiel war im Jahre 1985 *Hang On*, eine Motorrad-Simulation. Im Lauf der Jahre zeichnete er für zahlreiche weitere Arcade-Hits, darunter *After Burner* (1987), *Power Drift* (1989) und *Virtua Racing*, verantwortlich. 1993 wurde er durch *Virtua Fighter* weltberühmt. Drei Fortsetzungen folgten. Außerdem kreierte Yu Suzuki die *Shenmue*-Saga. Der erste Teil schuf auf dem Dreamcast eine virtuelle Welt, die als nicht machbar galt.

TOP 1000000

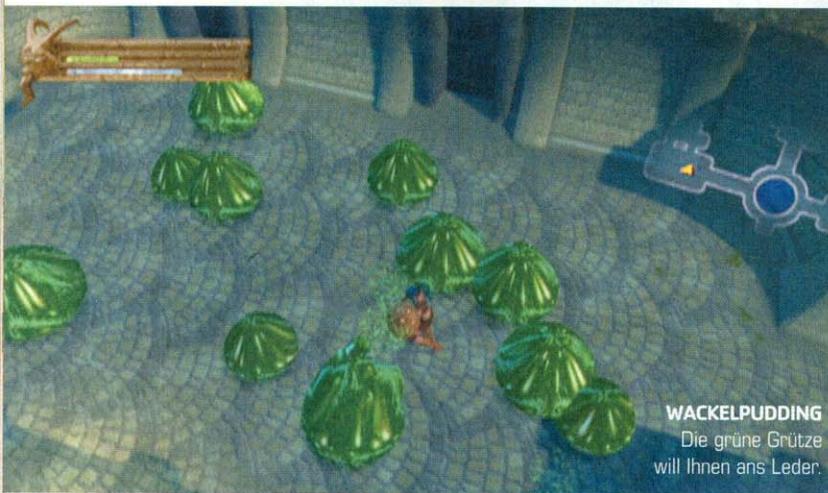
SCORE 430170

1985 Space Harrier wurde von Yu Suzuki kreierte.



STAGE 1

Baldur's Gate Dark Alliance



WACKELPUDDING

Die grüne Grütle will Ihnen ans Leder.



SCHLÜSSELWÄCHTER

Dieser ungemütlichen Monstrosität gilt es den Schlüssel abzunehmen.



FEUERZAUBER

Die Elfenzauberin beherrscht das Spiel mit dem Feuer tadellos.

Null Bock auf normale Rollenspiele? **Versuchen Sie es doch mal mit einem Action-Rollenspiel.**

Als *Baldur's Gate: Dark Alliance* letztes Jahr auf der PS2 erschienen ist, ging es trotz grandioser Grafik und ausgeklügeltem Gameplay in dem Hype um *Grand Theft Auto 3* und *Metal Gear Solid 2* etwas unter. Das wird der Xbox-Version hoffentlich nicht passieren, zumal dieses Jahr schon wieder ein *Metal Gear Solid*-Titel seinen Schatten über das Spiel wirft. *Baldur's Gate: Dark Alliance* dürfte aber eher knallharte Action-Adventure-Spieler als reine Rollenspiel-Fans begeistern. Denn ganz anders als seine PC-Vorgänger, welche auf dem bekannten, regellastigen *Dungeons & Dragons*-Rollenspielsystem beruhen, schaltet das Spiel auf Microsofts Konsole einen Gang hoch. Im Klartext heißt das weniger Fakten und Zahlen, dafür mehr Action. Aber zunächst ein paar Worte zur Handlung: Kaum haben Sie die Schwelle des Städtchens Baldur's

Gate überschritten, werden Sie auch schon hinterrücks von ein paar miesen Gestalten überfallen. Wie gut, dass die Stadtwache nicht weit ist und Sie vor den Langfingern rettet. Jetzt geht es erst einmal in die nächste Kneipe auf einen Drink für die flattrigen Nerven. Diesen bekommen Sie von der Wirtin – zusammen mit dem guten Rat, sich so schnell wie möglich aus der Stadt zu verkrümeln. Geschwätzig, wie Wirtinnen nun mal sind, plaudert sie auch gleich noch aus dem Nähkästchen. So erfahren Sie, dass sich die zwei großen Diebesgilden in heftigem Zwist miteinander befinden. Das ist aber nur die Spitze des Eisbergs. Urheber des ganzen Übels ist anscheinend Eldrith, die Verräterin der Schwerter. Einst rettete sie Baldur's Gate vor dem Untergang und bezahlte ihren Mut mit dem Leben. Vor ihrem Tod schwor sie allerdings Rache und verfluchte die Stadt sowie die



KAMMERJÄGER

Befreien Sie die Schenke von der Rattenplage, um den Schlüssel zur Kanalisation zu bekommen.



SAUNA Kommen Sie den Dampfstrahlen nicht zu nahe.

TEST
Baldur's Gate Dark Alliance

GENRE:
Rollenspiel
HERSTELLER:
Virgin Interactive
ENTWICKLER:
Snowblind Studios
TERMIN:
Erhältlich
PREIS:
Ca. € 60,-
SPRACHE:
Deutsch
SPIELER:
1-2 Spieler
SAVEGAME:
Ja
SCHWIERIGKEIT:
Mittel
USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

GRAFIK **83%**

SOUND **84%**

SPASS **86%**

85%

INTERNET:
www.vid.de

FAZIT: Gute Mischung aus Action und Rollenspiel. Überzeugendes Gameplay, gelungene Grafik und Effekte und eine Klasse Soundausgabe. Leider können aber bereits abgeschlossene Levels nicht wieder besucht werden und der Wiederspielwert ist recht gering.

IM VERGLEICH

BALDUR'S GATE
Virgin Interactive

85%

Die PS2-Umsetzung des Rollenspiels glänzt mit schöner Grafik und guter Spielbarkeit. Unsere Rollenspiel-Referenz.

SHENMUE II
Microsoft

83%

Segas Samurai-Epos mit RPG-Einschlag kommt über Microsoft und entspricht dem Dreamcast-Vorbild. Trotzdem Klasse!

MORROWIND
Ubisoft

82%

Zwar hätte die Umsetzung des Rollenspiel-Hits vom PC auf die Xbox besser ausfallen können, dennoch ein Spitzen-RPG.

Schwertergeklirr, Schreie oder das Nachhallen von Schritten zu hören. Dazu wurde *Baldur's Gate* auch noch komplett lokalisiert. Somit sollte jeder Rollenspiel-Fan *Baldur's Gate* Probe zocken!

JANINA WINTERMAYR

Bewohner. Ihre treuen Anhänger geschlossen sich zur „Dark Alliance“ zusammen. Sie wollen sich eigentlich gar nicht in den „Bandenkrieg“ einmischen, sondern nur Ihre gestohlenen Sachen wiederbekommen.

Wer bin ich?

Diese Frage dürfen Sie selbst beantworten, nämlich mit der Wahl eines der drei zur Verfügung stehenden Charaktere. Ob Bogenschütze, Zwergenkämpfer oder Elfenzauberin, jede Figur hat ihre Stärken und Schwächen. Adrianna, die Zauberin, ist mit dem Schwert nicht so gut bewandert wie mit ihrem Zauberstab, während der Zwerg Kromlech voll auf seine körperliche Stärke vertraut. Am ausgeglicheneren ist der Bogenschütze Vahn, der sowohl mit Magie als auch mit dem Schwert etwas anfangen kann. Haben Sie gewählt, begeben Sie sich gleich auf die Suche nach Ihrer Koh-

le. Im Kellergewölbe der Stadt treffen Sie auf die ersten Monstrositäten. So kloppen Sie sich aus der Vogelperspektive von Raum zu Raum und von Endgegner zu Endgegner. *Baldur's Gate* wäre aber kein Action-Rollenspiel, wenn nicht die Möglichkeit der Charakteraufwertung bestünde. Diese ist neben dem ständigen Hack & Slay eine willkommene Abwechslung. Falls Sie verrückt nach Spielen mit guter Grafik sind, werden Ihnen bei *Baldur's Gate* die Augen herausfallen. Die Wassereffekte sehen genau wie die Lichteffekte fantastisch aus! Außerdem zeugen die Charaktere von viel Liebe zum Detail. Der Soundtrack hat ein ähnlich hohes Niveau wie die Grafik. Orchesterklänge untermalen die ohnehin schon fesselnde Atmosphäre, ohne aber zu aufdringlich zu wirken. Zwischen den Soundeinschüben bekommt man realistisch anmutende Geräusche wie



TELEPORTER Mit dem Rückruftrank können Sie sich bequem von Ort zu Ort teleportieren.

HOLT EUCH GIGA-GEILES HANDYSTYLING



FARBIGE XXXL-PIX



42013



42023



42020



42014



42011

SO GEHT'S PER SMS*: TIPPE "XXA" UND DIE BESTELLNUMMER EIN UND SENDE DAS AN:

84242

BESTELL-BEISPIEL: XXA60001 (DU BESTELLST SMS-PIX NR. 60001)

*DL KUNDEN NÜTZEN BITTE DIE DIREKTBESTELLUNG

ODER BESTELLE DIREKT:

0190 849127

NEU!

POLYPHONIC RINGTONES

MACH DEIN HANDY ZUR SOUNDMACHINE!

- 82277 WE HAVE A DREAM
- 82241 STEUER SONG
- 82269 DILEMMA
- 82263 DREAMER
- 82261 CLEANING OUT...
- 82253 "E"
- 82272 JENNY F. T. BLOCK
- 81132 KNIGHT RIDER
- 81041 DEUTSCHE HYMNE
- 82155 COBRA 11
- 81164 MISS. IMPOSSIBLE
- 82146 PIPPI LANGSTRUMPF
- 82144 LÖWENZAHN
- 82150 INSEL M. 2 BERGEN
- 81653 BACCARDI FEELING
- 82148 CAPTAIN FUTURE

POLYPHONIC RINGTONES FÜR:
NOKIA 3510,7210,7650
SIEMENS C55
SONY-ERICSSON T300

RINGTONETZ

NOKIA: 4-STELLIGE NR., SIEMENS: 5-STELLIGE NR.

- 2277 96755 WE HAVE A DREAM
- 2276 96754 ONE LOVE
- 2275 96753 N. GONNA CHANGE
- 2274 96752 WHEN THE CHILDREN
- 2273 96751 INDIAN TO BACH KE
- 2272 96750 JENNY F. T. BLOCK
- 2271 96749 LET'S GO TO BED
- 2270 96748 SKIN ON SKIN
- 2269 96747 DILEMMA
- 2268 96746 ROCK MY LIFE
- 2267 96745 HOT TEMPTATION
- 2266 96744 UNBREAKABLE
- 2265 96743 NIEMAND SONST
- 2264 96742 JUST LIKE A PILL
- 2263 96741 DREAMER
- 2262 96740 DAS ERSTE MAL...
- 2261 96739 STEUER-SONG
- 2260 96738 CLEANING OUT...
- 2259 96737 TOO BAD
- 2258 96736 BEAUTIFUL MORNING
- 2257 96735 WILL IT EVER
- 2256 96734 WHY'D YOU...
- 2255 96733 GET OVER YOU
- 2254 96732 EVERYDAY
- 2253 96731 ROUND ROUND
- 2252 96730 "E"
- 2251 96729 BECAUSE I LOVE YOU
- 2250 96728 COMPLICATED
- 2249 96727 GIRL 4 A DAY
- 2248 96726 ONLY YOU
- 2247 96725 2DAS IST KULT !!!!
- 2151 96660 LINDENSTRASSE
- 2157 96664 BALKO
- 2158 96665 DIE WACHE
- 2155 96663 ALARM COBRA 11
- 1675 96402 FRIENDS
- 2168 96672 SOUTH PARK
- 2169 96673 DAWSON'S CREEK
- 2173 96677 TATORT
- 2174 96678 DER KOMMISSAR
- 1169 96197 GZSZ
- 1041 96133 DEUTSCHE HYMNE
- 2140 96650 TOM & JERRY
- 2142 96651 INSPEKTOR GADGET
- 2144 96653 LÖWENZAHN
- 2146 96655 PIPPI LANGSTRUMPF
- 2147 96656 SESAMSTRASSE
- 1182 96210 DIE MAUS
- 2148 96657 CAPTAIN FUTURE
- 2149 96658 WICKI
- 2150 96659 INSEL MIT 2 BERGEN
- 1132 96163 KNIGHT RIDER
- 1140 96171 FLINTSTONES
- 1149 96179 ADAMS FAMILY
- 1164 96193 MISSION IMPOSSIBLE
- 1168 96196 JAMES BOND THEMATA
- 1759 96465 PINK PANTER
- 1764 96470 DAS A-TEAM
- 1814 96492 MISS MARPLE
- 1816 96494 MUPPETS

DU NERVEST - GEH STERBEN

60001 60147

I LOVE YOU HDL

60151 60152

61661 63550

Boah eh...

63448 64055

65664 66539

HAB DICH LIEB !!

61664 60108

63071 60608

HDL

60128 63710

Gute Nacht erzt die Tüte !!!

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

63796 65460

DISPLAY ANIMATIONEN
Nokia 3330,5210,5510,3410

- 45037 45403
- 45439 45450
- 45356 45441
- 45406 45420
- 45016 45033
- 45392 45419
- 45046 45421

Siemens: M50,MT50,ME45,C45C55,845
Nokia: alle bis auf 3110,402, 5110,5130,8110,9000

Battle Engine Aquila



Battle Engine Aquila ist das neueste Mech-Spiel aus dem Hause Infogrames. **Oder ist es ein Flugspiel?** Oder doch beides?



Das hat man also davon, wenn man Mutter Natur jahrzehntelang gnadenlos ausbeutet und nichts von Umweltschutz hören will: Die Polarkappen schmelzen dahin und die Erdoberfläche wird überflutet. So geschehen im *Battle Engine Aquila*-Universum. Alles, was nach der Umweltkatastrophe übrig blieb, waren zwölf schnuckelige, aber viel zu kleine Inseln, um die sich jetzt zwei verfeindete Völker streiten. In den folgenden 25 Einzelspielermissionen müssen Sie nun Ihr Bestes geben, um den Krieg zu Ihren Gunsten zu entscheiden.

Rein ins Vergnügen

Bei der Auseinandersetzung nehmen Sie Platz im fortschrittlichsten Kampfgefährt aufseiten der Forseti, der Aquila. Dieser ungefähr 15 Meter große Mech ist nicht nur eine klobige Bodeneinheit, nein, er kann sogar für eine bestimmte Zeit fliegen. Allerdings ist die Flugzeit mit einem Energievorrat gekoppelt, der langsam abnimmt, sobald Sie in der Luft sind. Der Spieler muss deswegen nicht nur die feindlichen Einheiten bekämpfen, sondern auch stets diese Energieanzeige im Auge behalten, um nicht unsanft vom Himmel zu fallen. Abhängig davon, ob Sie gerade zu Land oder in der Luft unterwegs sind, unterscheiden sich auch die Waffensysteme. Die durchschlagenden Waf-

fen sind auch zwingend notwendig, um gegen die beeindruckend vielen Gegnerscharen zu bestehen. Die Kampfflieger, Transportschiffe und Bomber verdunkeln den Himmel, Panzer, Artillerie und sonstige Einheiten bevölkern den Boden. Bei *Battle Engine Aquila* ist auf dem Bildschirm wirklich der Teufel los. Um erfolgreich zu sein, müssen Sie deswegen perfekt mit Ihrem Mech umgehen können, was anfangs gar nicht so leicht ist. Die Steuerung ist zwar wunderbar gelungen, doch braucht es eine gewisse Einarbeitungszeit, bevor man den Stahlkoloss geradewegs über die Inseln steuern kann und nicht alle paar Minuten in irgendwelche Felsen abdriftet. Zudem ist es überlebensnotwendig, seine Waffensysteme zu kennen und optimal einzusetzen.

Taktik ist gefragt

Neben der reinen Waffenpower und dem Angriffsgeschick zählt auch eine große Prise Taktik. Das fängt schon damit an, dass Sie ab dem zweiten Szenario zwischen mehreren Ausführungen der Aquila auswählen können. Diese unterscheiden sich in der Waffenbestückung, im Flugverhalten und in der Manövrierbarkeit am Boden und Ihre Wahl hat somit großen Einfluss auf das Gelingen der Aufgaben. In den Missionen selber zahlt es sich zudem oft aus, wenn Sie zuerst die feindlichen Panzerfabriken oder Versorgungsschiffe

zerstören und danach die einzelnen Einheiten aufs Korn nehmen. Hört sich bisher eigentlich alles ganz einfach an, ist es aber nicht. Bereits ab der Mitte des Spiels zieht der Schwierigkeitsgrad nämlich ordentlich an und nur gut trainierte Piloten werden die Missionen komplett erfüllen können.

Viel Abwechslung

Das Missionsdesign kann überzeugen. Um Eintönigkeit zu verhindern, haben sich die Programmierer alle Mühe gegeben, die Aufgaben möglichst verschieden zu gestalten. Während in einigen Missionen die pure Vernichtung der Gegner im Vordergrund steht, müssen Sie bei anderen schon mal das Radarsystem ausschalten oder den Strand von Blockade-Minen befreien. Auch spielt sich das Abenteuer nicht immer auf einer der zwölf Inseln ab. Ab und an ist das Einsatzgebiet nämlich direkt über dem offenen Meer, was ganz schön problematisch werden kann, denn die Aquila ist äußerst wasserscheu. Wenn Sie sich mit dem Energievorrat verkalculieren und ins Wasser abstürzen, säuft Ihr Gefährt ab und die Mission ist vorbei. Da die Missionen aber vom Umfang her relativ kurz sind, ist das nicht wirklich allzu schlimm.

Weniger wäre mehr

Grafisch ist das Spiel anfangs gigantisch. Die Inseln mit all ihren Bäumen und Bergen werden wunderschön dargestellt und die unzähligen Einheiten machen ungemein viel her. Sie fliegen oder laufen mit Ihrem Mech über die Einsatzgebiete und überall um Sie herum passiert etwas. Die Artillerien feuern aus allen Kanonenrohren, die Flieger liefern sich erbitterte Luftkämpfe und die Bodeneinheiten bekriegen sich bis aufs Letzte. Optisch ist das alles toll in Szene gesetzt worden und bis dato nirgendwo sonst in so einer Intensität

zu finden. Allerdings hat die optische Präsentation auch einen Haken, nämlich die Framerate. Oft genug gibt es deftige Ruckeleinlagen, wenn viele Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm sind oder ganze Gebäude zerstört werden. Die Hintergrundmusik ist passend und stimmig und erfüllt ihre Aufgabe ohne Mängel.

OLIVER BECK

IM VERGLEICH

MECH ASSAULT

Microsoft

84%

Umfangreiche Actionkost mit nahezu perfektem Multiplayer. Grafisch und spielerisch über jeden Zweifel erhaben.

BATTLE ENGINE AQUILA

Infogrames

82%

Gutes Mech-Spiel mit unglaublicher Detailiertheit. Spielerisch ebenfalls überzeugend, jedoch mit technischen Mängeln.

GUN METAL

Rage

70%

Mittelmäßiger Vertreter des Mech-Genres. Die große Eintönigkeit verhindert eine bessere Bewertung.

TEST

Battle Engine Aquila

GENRE:

Action

HERSTELLER:

Infogrames

ENTWICKLER:

Lost Toys

TERMIN:

Bereits erhältlich

PREIS:

€ 59,99

SPRACHE:

Deutsch

SPIELER:

1-2

SAVEGAME:

Nach jeder Mission

SCHWIERIGKEIT:

Variabel

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

INTERNET:

www.infogrames.de

GRAFIK

82%

SOUND

84%

SPASS

82%

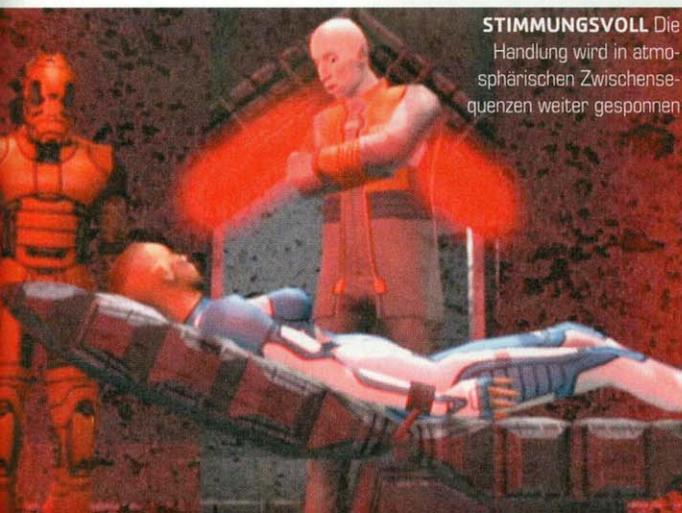
82%

FAZIT: *Battle Engine Aquila* ist ein toll inszenierter Action-Kracher, der fast auf ganzer Linie überzeugen kann. Der Umfang und die Spielbarkeit sind über jeden Zweifel erhaben, einzig bei der Technik haben sich die Programmierer etwas übernommen.

INFO

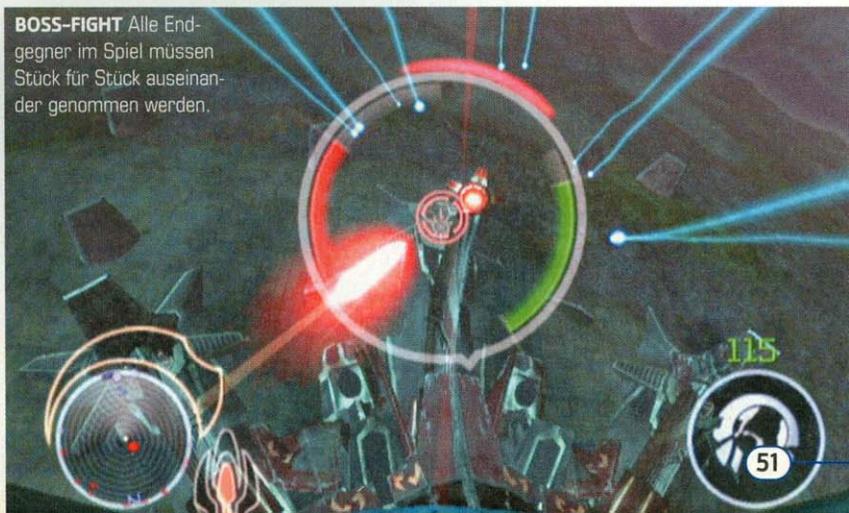
Umfangreiche Multiplayer-Spiele

Für den Umfang des Mehrspielermodus verdienen die Entwickler Lob. Die Jungs von Lost Toys haben nicht nur ein einfaches „1 gegen 1“ integriert, sondern zusätzlich noch einen spaßigen „Cooperative“- und „Skirmish“-Mode. Im „Skirmish“ kämpfen Sie z. B. mit der Unterstützung Ihrer Armeegeneinander. Leider mindern die sehr starken Ruckeleinlagen den Spielspaß, weshalb der Multiplayer-Modus nur bedingt empfohlen werden kann.



STIMMUNGSVOLL Die Handlung wird in atmosphärischen Zwischensequenzen weiter gesponnen

BOSS-FIGHT Alle Endgegner im Spiel müssen Stück für Stück auseinander genommen werden.



Mech Assault

Bisher mussten die **Mechwarrior-Fans einen PC daheim stehen haben**, um den Gegnern mit ihren dicken Mechs ordentlich einzuheizen. Bisher ...



Microsoft geht in die Vollen. Mit *Mech Assault* setzen die Amerikaner einen der bekanntesten PC-Titel überhaupt um: ein Spiel aus der *Mechwarrior*-Serie. Das Wort „Umsetzung“ sollte jedoch nicht falsch verstanden werden, denn bei *Mech Assault* handelt es sich um ein Xbox-exklusiv-Spiel mit einer eigenen Story aus dem *BattleTech*-Universum.

Söldnertruppe versus Sekte

In der Einzelspieler-Kampagne finden Sie sich als Mechwarrior in der Söldnertruppe Wolf's Dragoons wieder. Ihre Aufgabe besteht darin, in den 20 verschiedenen Missionen der ebenso mysteriösen wie skrupellosen Sekte WoB auf die Schliche zu kommen und deren kriegerisches Vorhaben zu vereiteln. Um dies zu erreichen, nehmen Sie in jeder Mission in

DESTRUCTION Alle Häuser im Spiel können platt gemacht werden. Das Lagerhaus vor uns ist das beste Beispiel.

10N1 Ein einzelner gegnerischer Mech hat keine Chance gegen uns. Nicht einmal, wenn er zu fliegen beginnt.



einem der zahlreichen Mechs Platz, die sich untereinander bezüglich ihrer Panzerung, Bewaffnung sowie Spezialfähigkeiten unterscheiden. Anschließend marschieren Sie in bester *Mechwarrior*-Manier durch die Levels und erfüllen die vorher im Briefing erteilten Aufgaben. Um Abwechslung zu garantieren, unterscheiden sich die Missionsziele weitgehend voneinander und nicht selten kommt es vor, dass sich während eines Einsatzes auch mal die Aufgaben verändern, was Ihnen dann per Funkspruch mitgeteilt wird. Überhaupt ist es den Entwicklern sehr gut gelungen, mithilfe der ständigen Kommunikation zwischen Ihnen und den anderen Protagonisten eine stimmige Atmosphäre aufzubauen.

Gerade bei Mech-Spielen ist die Steuerung ein sehr heikles Thema, da die Entwickler hier sehr viel falsch machen können. Entweder sie ist viel zu simpel geraten und die Aktionsmöglichkeiten sind gering oder das Spielfeld ist total

überladen und die Steuerung somit viel zu komplex. Bei *Mech Assault* haben die Programmierer einen guten Kompromiss gefunden. Mit den zwei Analogsticks wird sowohl die Bewegung des Mechs als auch die Blickrichtung gesteuert. Die restlichen Knöpfe sind für die Spezialfunktionen des Mechs und die insgesamt drei verschiedenen Waffensysteme reserviert, die während der Missionen mittels Power-ups aufgewertet werden können. Sobald man den Dreh mit der gelungenen Steuerung heraushat, manövriert man sein Gefährt sicher durch die Umgebung, weicht verschiedenen Hindernissen aus und verliert dabei nie seinen Gegner aus den Augen.

Auf den ersten Blick überzeugt die Grafik nicht wirklich, da die unscharfen Texturen alles andere als überwältigend sind und die Framerate von „nur“ 30 fps auch keine Jubelarien auslöst. Was *Mech Assault* dann letztendlich aber doch zu einem grafisch guten Spiel

macht, sind die tollen Explosions- und Feuereffekte.

Detailverliebt

Mech Assault weist eine unglaubliche Liebe zum Detail auf. Berühren Sie z. B. mit den Armen Ihres Mechs eine Häuserwand, dann splintern dank Xbox-Power an diesen Stellen Beton und Glas ab und ein kleines Feuer bricht aus. Auch die Einschusslöcher der Geschütze werden in den Gebäuden detailgetreu dargestellt und vermitteln ein Gefühl von Realismus. Zudem sind bei *Mech Assault* sämtliche Gebäude zerstörbar und verabschieden sich mit einer optisch imposant in Szene gesetzten Explosion. Dank vieler Details, wie zum Beispiel Bäumen, Steinen, Geröll, Flüssen etc., ist auch die restliche Umwelt schön gestaltet und ist alles andere als steril geraten. Dass die Framerate manchmal in den Keller geht, wenn extrem viel Action auf dem Bildschirm ist, kann bei diesem Detailgrad verschmerzt werden.

Wie die Grafik kann auch der Sound überzeugen. Die gelungene Musik passt sich jeweils dem Spielverlauf an, was bedeutet, dass mitten im Gefecht wesentlich schnellere Töne zu hören sind, als wenn Sie z. B. gerade einen lockeren Spaziergang durch die Pampa machen. Die Soundeffekte im Spiel klingen sehr plastisch und helfen auch regelmäßig bei der Orientierung im Gefecht, da die gegnerischen Fahrzeuge nach abgefeuerten Schüssen dank Dolby Digital 5.1 Surround Sound sofort lokalisiert werden können.

Mech Assault ist ein klasse Spiel, das im Solo- und Mehrspieler-Modus überzeugen kann.

OLIVER BECK

INFO

Online macht's gleich doppelt Spaß!

Mech Assault bietet nicht nur die Möglichkeit, lokal gegeneinander anzutreten, sondern kann auch online gespielt werden. Mit Xbox Live können Sie mit bis zu acht anderen Leuten die Maps unsicher machen und sich gegenseitig befeuern.

Im Moment gibt es die Spielmodi:

- Zerstörung

(jeder gegen jeden)

- Team-Zerstörung

(zwei Teams mit maximal vier Spieler pro Team)

- Last Man Standing

(sieben Spieler jagen einen, wobei sich immer abwechselt, wer der Gejagte ist)

Schon bald sollen zudem neue Spielmodi, neue Maps und neue Mechs down-loadbar sein, die dann im Multiplayer-Modus zur Auswahl stehen.



IM VERGLEICH

MECH ASSAULT

Microsoft

84%

Der enorme Umfang und die Liebe zum Detail setzen es von der Konkurrenz ab. Außerdem toller Mehrspielermodus.

BATTLE ENGINE AQUILA

Infogrames

82%

Imposant in Szene gesetztes Mech-Spiel. Die unglaubliche Detailfülle wird leider durch auftretendes Ruckeln erkauft.

GUN METAL

Rage

70%

Kurzweiliges Action-Spiel mit durchschnittlicher Grafik. Die Motivation lässt allerdings sehr schnell nach.

TEST

Mech Assault

GENRE:

Action

HERSTELLER:

Microsoft

ENTWICKLER:

Day1 Studios

TERMIN:

Erhältlich

PREIS:

Ca. € 60,-

SPRACHE:

Deutsch

SPIELER:

1-8 Spieler

SAVEGAME:

Nach jeder Mission

SCHWIERIGKEIT:

Variabel

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

INTERNET:

www.xbox.de

GRAFIK

81%

SOUND

83%

SPASS

85%

84%

FAZIT: Die abwechslungsreichen Einzelspielermissionen, die sehr gute Grafik und eine fantastische Xbox-Live-Unterstützung machen *Mech Assault* zu einem absoluten Pflichtkauf. Jeder, der auf atmosphärische Actionkost steht, ist bei diesem Spiel goldrichtig.

UNFAIR Mit der kleinen Elemental-Einheit ist es nahezu unmöglich, gegen mehrere Mechs zu bestehen.



SCHNEE Die Wetterbedingungen könnten unterschiedlicher nicht sein. Hier schneit es zur Abwechslung mal.



Medal of Honor Frontline

Die **Schrecken** des 2. Weltkrieges wurden nie eindrucksvoller und packender in Szene gesetzt!



Jimmy Patterson ist ein mutiger Mann. Nur mithilfe einiger ebenfalls unerschrockener Mitstreiter gelingt es ihm, während des Zweiten Weltkriegs hinter die feindlichen deutschen Linien zu gelangen. Dort soll er die geheime Wunderwaffe der Deutschen unschädlich machen.

Gnadenlose Action

Schon zu Beginn wird der Spieler mit dem Grauen des Krieges konfrontiert. Bei der Landung in der Normandie pfeifen einem die Geschosse um die Ohren, während unzählige Soldaten am Strand einen grausamen Tod sterben. Nach dem

donnernden Stahlgewitter warten abwechslungsreiche Missionen auf den furchtlosen Amerikaner. Mit seinen Kameraden erforscht er beispielsweise als deutscher Soldat getarnt ein feindliches Hauptquartier oder nimmt auf der Ladefläche eines LKW die Nazischergen unter Beschuss. Die Sabotage von Panzern steht ebenso auf der Aufgabenliste wie die Suche nach wichtigen Dokumenten. Bei Feindberührung hält sich Jimmy die zahlenmäßig überlegenen Soldaten mit einer Pistole, einer Schrotflinte, einem mächtigen MG oder dem effektiven Scharfschützengewehr vom Leib. Größere Ansammlungen von Feinden kann man dagegen am besten mit Granaten unschädlich machen.

In The Army Now!

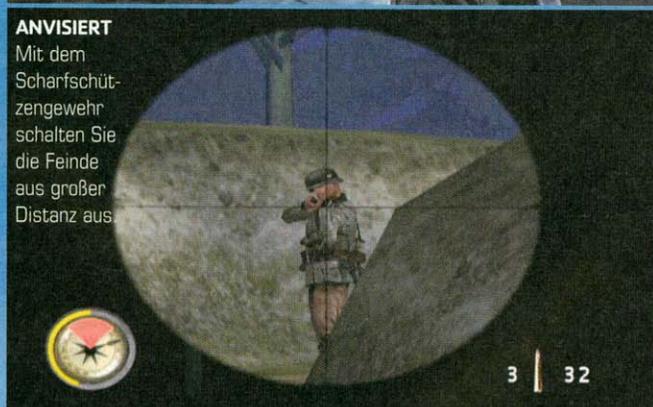
Ob verdeckte Ermittlungen im Feindesland oder offene Gefechte mit den deutschen Truppen: Die beklemmende Kriegs Atmosphäre des Spiels fesselt ungemein. Vor allem die genialen Soundeffekte mit den Rufen der deutschen Truppen, dem Pfeifen der herumschwirrenden Geschosse und den Schreien verwundeter Kameraden sorgt für Gänsehaut. In optischer Hinsicht kann der Titel dieses hohe Niveau aufgrund einzelner Ruckel einlagen nicht ganz halten, Level design und Lichteffekte sind aber sehenswert. Die gut umgesetzte Steuerung garantiert, dass man die Aktionen von Jimmy



CALVIN KLEIN? Während der Soldat in Unterhosen sein Leben aushaucht, bekämpfen wir den nächsten Feind.

ANVISIERT

Mit dem Scharfschützengewehr schalten Sie die Feinde aus großer Distanz aus



DAS DUELL Im Mehrspielermodus nehmen sich bis zu vier Spieler gegenseitig aufs Korn.



Patterson auch bei harten Feuergefechten stets unter Kontrolle hat. Als einen der wenigen Kritikpunkte könnte man den knackigen Schwierigkeitsgrad des Kriegsepops nennen. Während man auf der normalen Spielstufe anfangs nur selten gefordert wird, steigt der Schwierigkeitsgrad in späteren Levels fast schon unverschämte an. Hier wäre etwas mehr Ausgewogenheit wünschenswert gewesen. Auch die ein oder andere Ruckeleinlage trübt das Spielgeschehen geringfügig. Abgesehen von diesen kleinen Wermutstropfen bekommen geschichtlich aufgeklärte Ego-Shooter-Fans ein erschreckend realistisches Weltkriegsszenario mit packenden Missionen, guter Steuerung und superber Audio-Unterhaltung geboten.

JENS QUENTIN

TEST

Medal of Honor: Frontline

GENRE:
Ego-Shooter

HERSTELLER:
Electronic Arts

ENTWICKLER:
EA Los Angeles

TERMIN:
Erhältlich

PREIS:
Ca. € 60,-

SPRACHE:
Deutsch

SPIELER:
1-4 Spieler

SAVEGAME:
Ja

SCHWIERIGKEIT:
3 Spielstufen

USK-FREIGABE:
Ab 18 Jahren

INTERNET:
www.electronicarts.de

GRAFIK

80%

SOUND

89%

SPASS

83%

83%

FAZIT: Besonders die beeindruckende Audio-Kulisse versetzt einen mitten ins Kriegsgemüel. Eine ausgereifte Steuerung, packende Missionen und eine ordentliche grafische Präsentation sorgen für einen Hit, den sich kein Fan harter Action entgehen lassen sollte.

007 Nightfire

Er ist Engländer, er hat Stil und er ist im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs. Nein, die Rede ist nicht von Robbie Williams, sondern vom **berühmtesten Geheimagenten** der Welt.

Bei *007 Nightfire* handelt es sich um den neuesten Action-Kracher aus dem Hause EA, der jedoch rein storytechnisch nichts mit dem aktuellen Kinofilm *Stirb an einem anderen Tag* zu tun hat. Bei *007 Nightfire* ist nämlich der ach so böse Rafael Drake Ihr Gegenspieler, der mit seinem Arsenal an Atomraketen die ganze Welt terrorisiert. Um ihn davon abzubringen, müssen Sie insgesamt zehn verschiedene Missionen erfüllen und dem Übeltäter das Handwerk legen. In bester Ego-Shooter-Manier spazieren Sie durch die verschiedenen Maps und erledigen die Missionsziele. Besonderes Merkmal hierbei: Oftmals gibt es verschiedene Möglichkeiten, um einen Level zu meistern. Entweder Sie handeln ganz Bond-like, machen Ihrem Namen als „Spion“ also alle Ehre und meiden feindlichen Kontakt, oder Sie gehen nach dem Motto „Gewalt löst alle Probleme“ vor und lassen bei jedem Gegner die Waffen sprechen. Die unterschiedlichen Spezialwaffen aus Qs berühmtem Entwicklungslabor, wie zum Beispiel der in der Armbanduhr versteckte Laser, unterstützen Sie dabei tatkräftig und sind oftmals vonnöten, um die wirklich toll ausgearbeiteten Levels abzuschließen.

Abwechslung über alles

Wie schon auf der PlayStation 2 wird auch bei der Xbox-Version Abwechslung groß geschrieben und so finden sich neben den First-Person-Maps einige Fahrzeugmissionen im Angebot. Diese Extramissionen machen zwar wirklich Spaß und lockern das Spiel enorm auf, doch erreichen sie leider bei weitem nicht die grafische Brillanz der Ego-Shooter-Sequenzen, da ein böses Dauer-Ruckeln das Vergnügen trübt. Die Steuerung ist jedoch sehr gut gelungen und bereits nach kur-

zer Zeit beherrscht man alle wichtigen Bond-Moves und navigiert sich gekonnt durchs üppig dimensionierte Waffen- und Spezialwerkzeugarchiv. Auch die Präsentation des Titels ist äußerst überzeugend. Vor allem die massig vorhandenen Zwischenszenen erheitern ein ums andere Mal mit dem typischen Bond-Humor.

Weil der Umfang mit etwa vier Stunden jedoch leider viel zu gering ist, kann das Spiel nicht auf ganzer Linie begeistern und verbaut sich damit die Chance auf eine höhere Wertung.

Multi-Spielspaß

Neben dem Singleplayer-Modus gibt es auch noch einen hervorragend gelungenen Multiplayer-Modus, bei dem bis zu vier Leute in den unterschiedlichsten Spielvarianten (z. B. Deathmatch, Capture the Flag etc.) gegeneinander antreten können.

OLIVER BECK

TEST	
007 Nightfire	
GENRE: Action	GRAFIK 80% SOUND 85% SPASS 83% 82%
HERSTELLER: Electronic Arts	
ENTWICKLER: Eurocom	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
SAVEGAME: Nach jeder Mission	
SCHWIERIGKEIT: Variabel	
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren	
INTERNET: www.electronicarts.de	
FAZIT: Bei <i>007 Nightfire</i> handelt es sich um ein tolles Actionspiel mit viel Abwechslung und interessantem Level-design. Leider verhindern der viel zu geringe Spielumfang und die technischen Unzulänglichkeiten in den Fahrzeugmissionen eine höhere Wertung.	



BLICKFANG Hier kann man schön der Pistolenkugel am Anfang ihrer Reise (Richtung Gegner) zusehen.



FEUER FREI! Er oder Bond. Einer von beiden muss jetzt gleich sterben. Aller Wahrscheinlichkeit nach er.



UNSCHULDIG Fliegt das Haus dort zufällig in die Luft oder war da mal wieder James Bond am Werk?



Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Eigentlich ist das aber nur die halbe Wahrheit, denn zu Beginn des Spiels ist Ihr Charakter noch kein richtiger Jedi-Ritter, da er seine Ausbildung wegen familiärer Probleme abgebrochen hat. Dies hat nicht nur auf die Story, sondern auf das gesamte Spiel Auswirkungen: Während der ersten sechs Maps ist *Jedi Knight II* nämlich ein ganz gewöhnlicher Ego-Shooter – und dabei nicht mal ein besonders guter. Ein mehr als wirres Leveldesign und viele nervige Missionsziele zerstören sozusagen das *Star Wars*-Feeling.

Drittelpause

Nach etwa 30 Prozent des gesamten Spiels statten Sie dann Luke Skywalker und seiner Jedi-Schule einen Besuch ab, bekommen Ihr Laserschwert und lernen, mit der „Macht“ umzugehen. Von da an wechselt das Spiel zwischen First-Person-

(normale Waffen) und Third-Person-Sicht (Lichtschwert) hin und her. Dabei hat nicht nur das Lichtschwert, sondern auch die neu erlernte Macht einen großen Einfluss auf das weitere Vorgehen: Von nun an sind Sie in der Lage, Gegenstände und Gegner zu beeinflussen, ohne sie dabei zu berühren. Vor allem die zusätzlichen Angriffsmöglichkeiten sind in Zukunft ein großer Vorteil gegen die Vielzahl von Gegnern. Zwar wird das Spiel von diesem Moment an definitiv besser, da die Abwechslung und die Aktionsmöglichkeiten zunehmen, doch will der rechte Funke einfach nicht überspringen. Die großen Schwächen im Level- und Missionsdesign ziehen sich durchs ganze Spiel und verhindern eine höhere Wertung.

Grafische Schwächen

Technisch hat man auf der Xbox schon wesentlich Besseres gesehen. Während die Figuren alle

Alle Mächtigen-Jedis angepasst. Der Nachfolger **des bekanntesten Ego-Shooters** entführt Sie mal wieder ins *Star Wars*-Universum.

noch recht ordentlich aussehen und sich halbwegs passabel über den Bildschirm bewegen, ist die Umwelt doch sehr trist gestaltet: Niedrig aufgelöste Texturen und sich ständig wiederholende Farbtöne stören einfach nur. Es wirkt einfach alles viel zu eckig und steril. Umso erstaunlicher ist, dass trotz der Sparoptik die Frame-rate sehr oft in die Knie geht. Sobald mehrere Gegner auf dem Bildschirm zu sehen sind, können Sie sich sicher sein, dass das Spiel zu ruckeln beginnt. Der Sound ist allerdings ganz *Star Wars*-typisch gelungen: Die bekannte Hintergrundmusik ist und bleibt ein Traum und die Soundeffekte, z. B. der Waffen und Lichtschwerter, werden alle Fans überzeugen.

OLIVER BECK

Jedi Knight II: Jedi Outcast

GENRE:	Action
HERSTELLER:	Activision
ENTWICKLER:	Raven Software
TERMIN:	Erhältlich
PREIS:	Ca. € 60,-
SPRACHE:	Deutsch
SPIELER:	1-4
SAVEGAME:	Nach jeder Mission
SCHWIERIGKEIT:	Variabel
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren

TEST

GRAFIK 71%

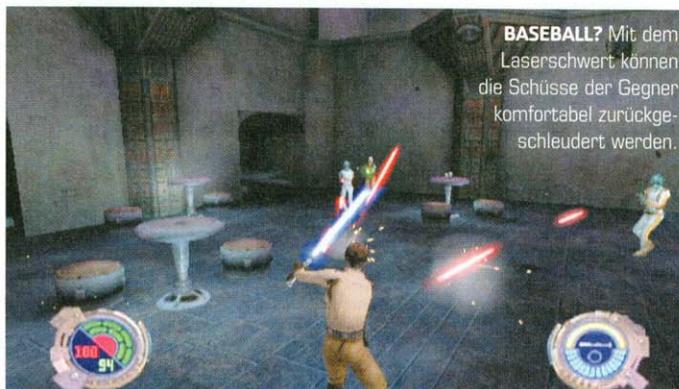
SOUND 82%

SPASS 74%

GESAMT-WERTUNG 73%

MULTIPLAYER-WERTUNG 78%

FAZIT: Mit *Jedi Knight II: Jedi Outcast* liefert uns Activision eine simple Umsetzung des gleichnamigen PC-Spiels. Während die Spielmechanik ab dem zweiten Drittel des Spiels gut ist, bleiben die Technik und das Missionsdesign nur besserer Durchschnitt.



BASEBALL? Mit dem Laserschwert können die Schüsse der Gegner komfortabel zurückgeschleudert werden.

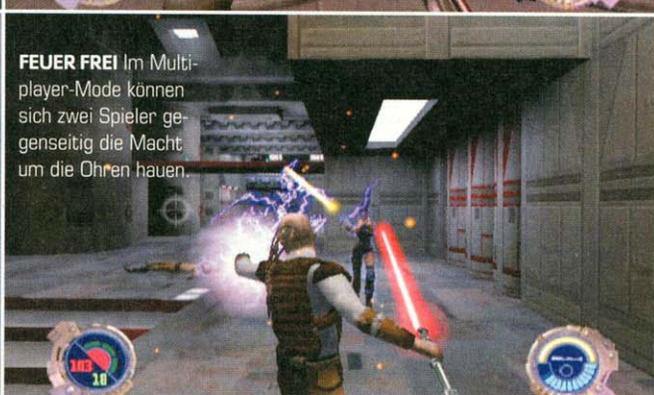


ROT-GRÜN? Die Farben der Laserwaffen haben nichts mit der aktuellen Regierung zu tun, Versprochen.



1VS.7 Ach, was sind schon sieben dämliche Gegner? Alles kein Problem für einen echten Jedi-Ritter.

Steuerpad aktualisiert
Neue Informationen - Missionsziele



FEUER FREI Im Multiplayer-Mode können sich zwei Spieler gegenseitig die Macht um die Ohren hauen.

Bin ich schon drin? Mit diesem Xbox-Live-fähigen Shooter bringen Sie das Netz zum Glühen.

Unreal Championship



Unreal Championship präsentiert sich fast wie eine Xbox-Version von UT 2003. Zwar war Unreal Championship als eigenständiges Spiel geplant, zu mehr als einer abgeänderten Version hat es aber nicht gereicht. Digital Extremes hat jedoch entscheidende Änderungen vorgenommen, um das Gameplay Xbox- und besonders Xbox-Live-tauglich zu machen. Welcher Titel wäre also besser für ein Online-Rendezvous mit der weltweiten Shooter-Community auf der Xbox geeignet als Unreal Championship? Der Titel wartet nicht nur mit der kompletten Palette altbekannter und beliebter Multiplayer-Modi wie Deathmatch und Capture the Flag auf, sondern auch mit neuen, rasanten Spielmodi wie Survivor, Double Domination oder Bombing Run. In der Rolle eines umfeierten Superstars virtueller Deathmatches schickt Sie Infogrames in über 30 exotische Indoor- und Outdoor-Arenen, vom Dschungel über Schneelandschaften bis zu Fabrikgebäuden. Jeder der zahlreichen Levels ist dabei abwechslungsreich und detailliert designt. Genauso kreativ wie bei den Arenen waren die Entwickler von Digital Extremes auch bei den diversen Waffen im Spiel. Ob Schockkanonen, Raketenwerfer oder Biowaffe; Unreal bietet alles, was das Herz des Ego-Shooter-Fans begehrt.

Yeehah!

Wer sich bei den hektischen Frag-Festen öfters mal wie auf einem Rodeo vorkommt, muss sich nicht wundern. Unreal Championship leidet vor allem online mit vielen Mitspielern unter schlimmen Aussetzern und Rucklern, welche den Spielspaß mindern. Präzises Zielen, beispielsweise in der Sniperansicht, ist so gut wie unmöglich. Die Stealth-Methode mit dem Scharfschützengewehr ist bei Unreal allgemein wenig zu empfehlen. Dafür ist das

Gameplay zu sehr auf schnelle, erbarmungslose Action ausgelegt.

Live is Live

Angesichts der erfolgreichen Vorgänger ist es nicht überraschend, dass Unreal Championship vom Start weg Xbox Live unterstützt. Schon die Unreal-Championship-Vorgänger boten auf dem PC grandiosen Mehrspieler-Spaß. Unreal Championship macht da keine Ausnahme. So ganz rund läuft die Sache dennoch nicht. Neben den erwähnten technischen Schwächen, kann man online leider keine bevorzugte Sprache angeben, wie z.B. bei Moto GP. Andererseits wird man angesichts der überaus rasanten Matches kaum die Zeit haben, genauer auf den Wortlaut seines Gegenübers zu achten. Freunde von richtig schnellen Frag-Festen kommen an dem derzeit besten Multiplayer-Shooter Unreal Championship jedenfalls nicht vorbei.

JANINA WINTERMAYR

TEST	
Unreal Championship	
GENRE: Ego-Shooter	GRAFIK 80% SOUND 82% SPASS 84% GESAMT-WERTUNG 81% MULTIPLAYER-WERTUNG 86%
HERSTELLER: Infogrames	
ENTWICKLER: Digital Extremes	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: € 59,99	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-16	
SAVEGAME: Ja	
SCHWIERIGKEIT: Wechselnd	
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren	
INTERNET: www.infogrames.de	
FAZIT: Gelingene Umsetzung des Unreal-Stils mit beeindruckender Grafik und ordentlicher Steuerung. Allerdings leidet die Performance vor allem online unter Rucklern. Trotzdem ein unerreicht gutes Multiplayer-Spiel und für Xbox Live der Renner des Jahres.	



BEAM ME UP, SCOTTY!
Der tragbare Transporter bringt Sie fast überallhin.



DURCHSCHLAGEND Für Doppel-Kills braucht es durchschlagende Waffen wie die Gatling-Gun.



DOPPELT GUT
Ob im Team oder gegeneinander – Unreal macht im Multiplayer-Modus doppelt so viel Spaß.



KOMBINATION
Die Attacken der Schockkanone lassen sich kombinieren.



AUFPOSTEN Nicht alle Center können sich unter dem Korb gut aufposten.

1st		
NJ	2	2:48
LAL	4	



REBOUND Der Spieler der New York Knicks war schneller.

1st		
NY	2	3:59
MIN	2	

NBA 2K3

Segas realistische **Basketballsimulation** hat nur einen Vorsatz: die Referenz im Genre zu werden!



Basketballspiele gibt es ja wirklich wie Sand am Meer. Ob *NBA Inside Drive*, *NBA Live* oder *Street Hoops*, viele Hersteller haben ein Korbspiel im Angebot. Die meisten Entwickler, darunter dieses Jahr auch Electronic Arts, setzen dabei auf unkomplizierte Actionkost, bei der viele Körbe, dicke Blocks und Monster-Dunks im Vordergrund stehen. Sega geht mit der 2K3-Reihe einen anderen Weg und bringt Jahr für Jahr eine verbesserte Version seiner realistischen Basketballserie.

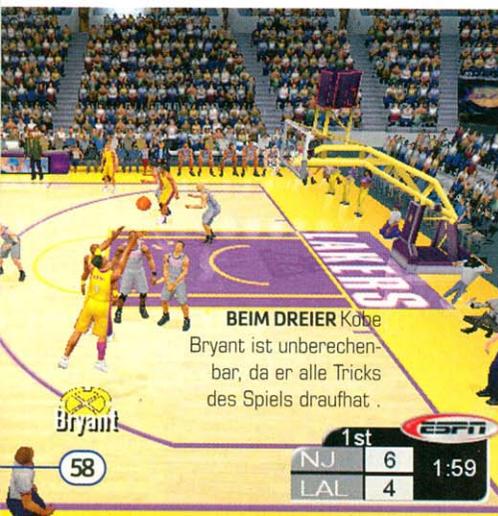
Spielbarkeit: Sehr gut

Wie schon erwähnt, wird bei *NBA 2K3* Realismus großgeschrieben.

Wahnwitzige Alleingänge mit den Superstars der Teams sind deswegen ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad nicht mehr möglich und führen meistens nur zu Fehlwürfen oder Steals. Vielmehr stehen ein kontrollierter Spielaufbau und das Finden von Lücken in der gegnerischen Verteidigung im Vordergrund. Das hat zur Folge, dass es insgesamt etwas gemächlicher zur Sache geht und nur bei schnellen Fast-Brakes die Post abgeht. Vor allem die Taktik ist ein wichtiges Kriterium, um Erfolg zu haben. Es ist Pflicht, während des Spiels zwischen den verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsspielen zu wechseln, da sich die Gegner sonst

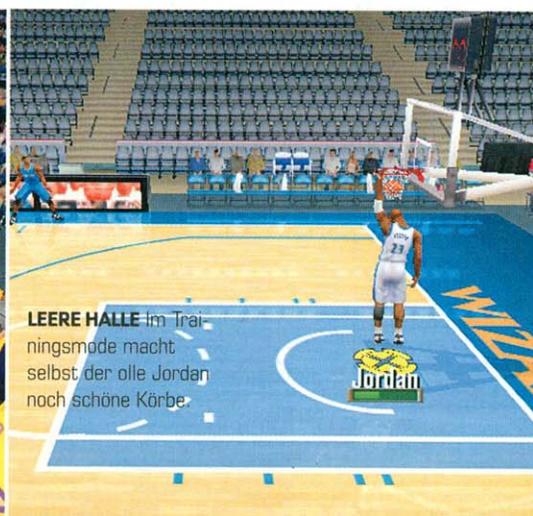
schnell auf einen einstellen und die Räume eng machen. Während die direkte und logisch aufgebaute Steuerung dabei voll überzeugen kann und praktisch alle echten Basketball-Moves abdeckt, sorgen die Standardpässe öfters für Verwirrung, da sie nicht immer den gewünschten Spieler ansteuern. Hier hilft die Direktpasssteuerung ungemein, die nach einer kurzen Einspielzeit leicht von der Hand geht. Nachdem man sich nach einer gewissen Zeit mit dem Spiel vertraut gemacht hat, wird man jedenfalls ziemlich überrascht sein, wie sehr die gebotene Basketballkost ihrem realen Vorbild aus dem TV ähnelt. Neben der tadellosen Spiel-

barkeit können sich auch die verschiedenen Spielmodi sehen lassen. Egal ob Trainingsmode, Streetgame (von 2on2 bis 4on4) oder einfaches Freundschaftsspiel: Es gibt genügend Auswahl. Besonders gelungen ist der Franchise-Mode, in dem Sie ein Team übernehmen und nicht nur als Spieler auftreten, sondern auch die Managerfunktion übernehmen. Im Verlauf der Saisons gehören hier zum Beispiel das Draften von Rookies, Vertragsverlängerungen mit eigenen Spielern oder der Spielertausch mit anderen Vereinen zu Ihren Aufgaben. Kenntnisse über die NBA-Regeln, wie z. B. Salary Caps, sind dabei allerdings Voraussetzung.

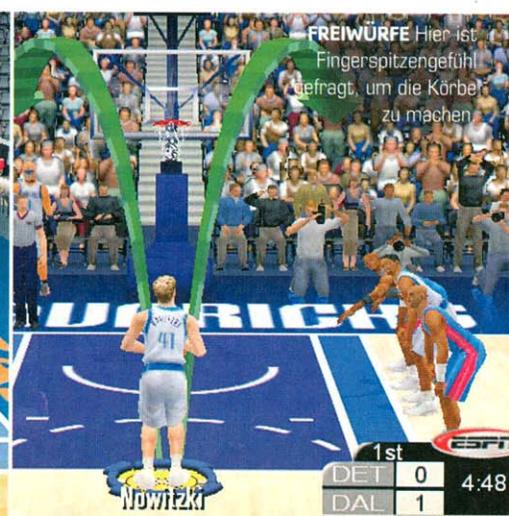


BEIM DREIER Kobe Bryant ist unberechenbar, da er alle Tricks des Spiels draufhat.

1st		
NJ	6	1:59
LAL	4	



LEERE HALLE Im Trainingsmode macht selbst der olle Jordan noch schöne Körbe.



FREIWÜRFE Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt, um die Körbe zu machen.

1st		
DET	0	4:48
DAL	1	



DUNK Die Spieler im Vordergrund stehen nur rum, während Allen Iverson dunkt.

1st		
DEN	0	4:44
PHI	0	



TEST
NBA 2K3

KLAR Die Vor- und Nachteile der Grafik: schöne Gesichter; kantige Körper.

Technik: okay

Die Grafik eines jeden Basketballspiels muss sich mit der aktuellen Referenz, *NBA Live 2003* aus dem Hause EA, messen. Leider kann *NBA 2K3* hier nicht ganz mithalten, was mehrere Gründe hat. Zum einen wäre da die Darstellung der Akteure, die noch etwas zu kantig geraten ist und aufgrund des fehlenden Full Screen Antialiasing auch recht fransig aussieht. Auch beim, relativ billig aussehenden Publikum hat sich Sega nicht mit Ruhm bekleckert. Ansonsten sind noch einige Animationen der Spieler negativ hervorzuheben. Gerade die Passanimationen sind alles andere als geglückt und sorgen das eine oder andere Mal für Unverständnis. Auch gibt es öfters starke Clippingfehler – so kann es schon mal vorkommen, dass sich der Ball durch den Körper eines Spielers bewegt oder dass sich die Arme der Spieler überlappen. Obwohl es also noch einige Sachen zu verbessern gibt, heißt das noch lange nicht, dass *NBA 2K3* schlecht aussieht oder keine guten Grafikeigenschaften hat. Neben den einwandfreien Wurf- und Dunking-Animationen sehen zum Beispiel die Gesichter der Spieler hervor-

gend aus und ähneln ihren echten Vorbildern. Auch die verschiedenen Stadien mit all ihren Zuschauern wurden sehr gut umgesetzt.

Multiplayermodus: perfekt

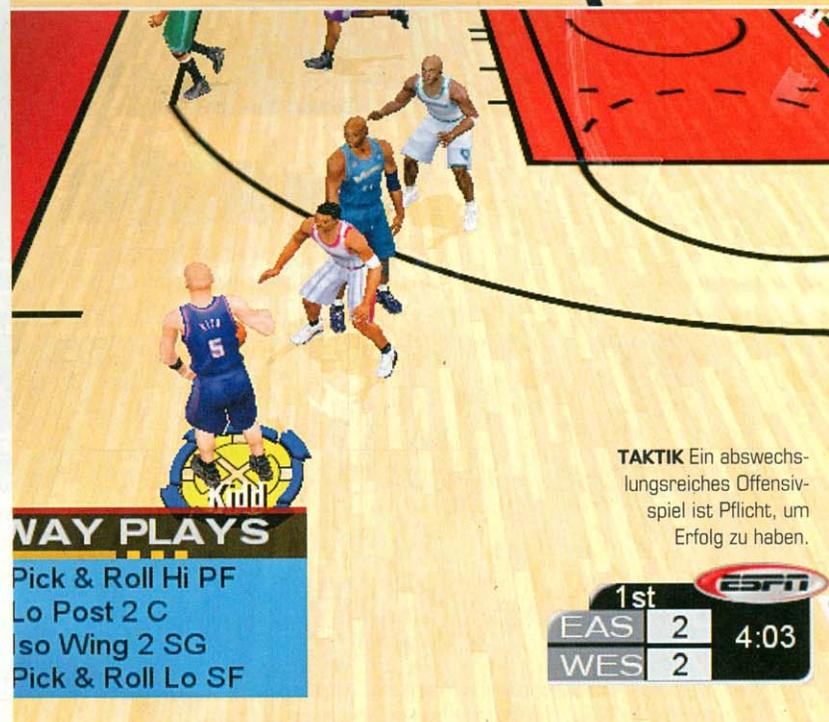
Gerade Sportspiele machen ja bekanntermaßen gegen einen menschlichen Mitspieler am meisten Spaß. Bei *NBA 2K3* haben Sie dank Xbox-Live-Unterstützung nicht nur die Möglichkeit, gegen einen Freund lokal zu spielen, sondern Sie dürfen sich auch per Internet Ihre Gegner aus dem Netz aussuchen. Zusätzlich können Sie sich auch aktualisierte Spielerdaten herunterladen und sich so immer auf dem Laufenden halten. Per „Gameranking“ ist zudem ein Vergleich der persönlichen Statistik mit anderen *NBA 2K3*-Spielern weltweit möglich.

OLIVER BECK



DIREKTPASS Für Profis absolute Pflicht, da der Standardpass leider viel zu ungenau ist.

3rd		
EAS	27	4:57
WES	21	



TAKTIK Ein abwechslungsreiches Offensivspiel ist Pflicht, um Erfolg zu haben.

KEY PLAYS

- Pick & Roll Hi PF
- Lo Post 2 C
- so Wing 2 SG
- Pick & Roll Lo SF

1st		
EAS	2	4:03
WES	2	

IM VERGLEICH

NBA 2K3 Sega	85%
Für den anspruchsvollen Basketballfan ganz klar die Nummer 1. Sega setzt mehr auf die Spieliefe und wird dadurch belohnt.	
NBA LIVE 2003 Electronic Arts	82%
Gelungenes Basketballspiel mit deutlich mehr Actionanteil als die Vorgänger. Technisch die momentane Referenz im Genre.	
NBA INSIDE DRIVE 2003 Microsoft	79%
Eher träges und unspektakuläres Spiel mit ordentlicher Steuerung und durchschnittlicher Präsentation. Spielerisch o.k.	

NBA 2k3

GENRE: Sport
HERSTELLER: Sega
ENTWICKLER: Visual Concepts
TERMIN: März 2003
PREIS: € 59,99
SPRACHE: Deutsch
SPIELER: 1-4 Spieler
SAVEGAME: Ja
SCHWIERIGKEIT: Variabel
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung

INTERNET:
www.infogames.de

FAZIT: *NBA 2K3* ist ein starkes Basketballspiel mit einem hohen Realismusgrad und einem fantastischen Multiplayermodus. Für Leute, die weniger auf Show stehen und lieber ein Sportspiel mit Spieliefe haben wollen, ist dieses Spiel ein Pflichtkauf.

TEST

GRAFIK 79%

SOUND 85%

SPASS 85%

GESAMT-WERTUNG 85%

MULTIPLAYER-WERTUNG 88%

NBA Inside Drive

2003



Die NBA-Saison geht in die **heiße Play-off-Phase** und auch auf der Xbox fliegen die Stars tief. Hat Microsoft ganze Arbeit geleistet?

Der Vorgänger *NBA Inside Drive 2002* wies zwar ein grundsolides Gameplay auf, allerdings bot der Titel in Sachen Langzeitmotivation einfach zu wenig. Dieses Manko wurde mit *NBA Inside Drive 2003* behoben.

Dunking-Dynastie

Im Rahmen des Dynasty-Modus besteht nunmehr die Möglichkeit, ein NBA-Team über 25 Spielzeiten zu betreuen. Dabei kontrollieren Sie nicht nur die Hünen auf dem Court, auch der Draft von College-Absolventen und der Tausch von Bankdrückern gegen Spieler eines anderen Teams gehört zu den Aufgaben eines Teambesitzers. Neulinge machen sich beim Training mit der Steuerung vertraut und ziehen ohne lästige Verteidiger zum Korb. Beim Wurf auf den Korb gibt es

darüber hinaus hilfreiche Tipps. Einen Streetball-Modus mit der Möglichkeit, die Superstars im 1-1 antreten zu lassen, gibt es nicht. Die Steuerung ist eingängig und bietet alle herkömmlichen Feinheiten wie den Direkt-Pass. Vor dem Tipp-off wird dank eines euphorischen Stadionsprechers und lautstarken Fans die Atmosphäre einer NBA-Arena perfekt eingefangen.

Eher unspektakulär

Nicht ganz so mitreißend verläuft das Geschehen unter den Brettern. Gerade im Vergleich zum direkten Konkurrenten *NBA Live 2003* wirken die Microsoft-Basketballer etwas hüftsteif. Die Animationen beim Dribbling oder beim Dunk sind solide, aber nicht gerade umwerfend. Insgesamt wirken die Aktionen bei *NBA Live 2003* einfach viel dynamischer und spektakulärer.

In Sachen Detailreichtum reißt *NBA Inside Drive 2003* ebenfalls nicht gerade Bäume aus, obwohl die Spieler einen hohen Wiedererkennungswert haben. Jubelnde Spieler oder aufgeregte Coaches, die viel zur Atmosphäre beitragen, sucht man aber vergebens. Hier hat *NBA Live 2003* deutlich mehr zu bieten. Während in Sachen grafischer Präsentation mehr drin gewesen wäre, gibt es an der Audiokulisse nix zu meckern. Das Kommentatornduo begleitet das Spiel gekonnt und auch der Stadionsprecher trägt seinen Teil zu einer packenden NBA-Atmosphäre bei. Insgesamt kann *NBA Inside Drive* weder in Sachen Simulationsgrad noch in Sachen technischer Präsentation mit der starken Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts und Sega mithalten.

JENS QUENTIN

NBA Inside Drive 2003

GENRE: American Sports
HERSTELLER: Microsoft
ENTWICKLER: High Voltage Software
TERMIN: Erhältlich
PREIS: Ca. € 60,-
SPRACHE: Englisch
SPIELER: 1-4 Spieler
SAVEGAME: Ja
SCHWIERIGKEIT: Einstellbar
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
INTERNET: www.xbox.de

GRAFIK 78%

SOUND 80%

SPASS 79%

79%

FAZIT: Zum einen bietet *NBA Inside Drive 2003* keine spektakulären Aktionen, zum anderen hat es aber auch in Sachen Spieltiefe nicht mehr zu bieten als die Konkurrenz von Electronic Arts oder Sega. Einen Streetball-Modus sucht man leider ebenfalls vergeblich.



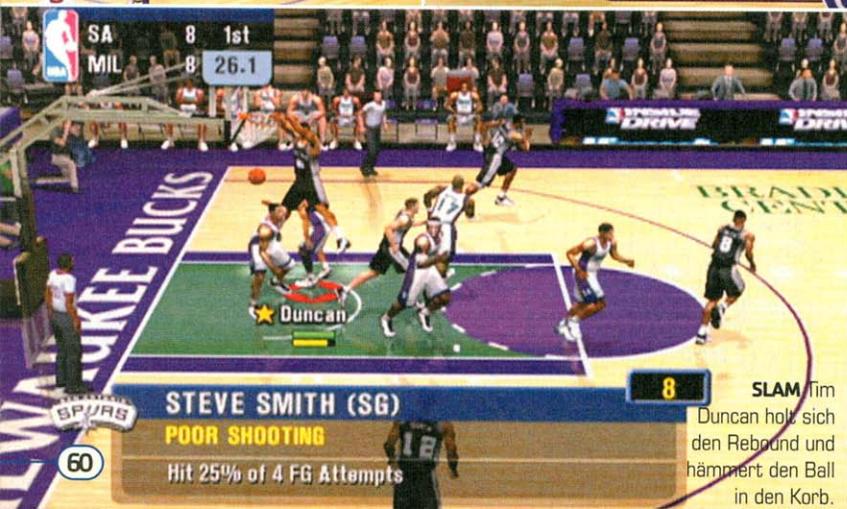
AUF VERLORENEM POSTEN Wenn Shaq zum Korb drängt, wird es für den Verteidiger schwer.



SCHÖN Gegen diesen perfekten Hookshot ist eine gute Verteidigung fast unmöglich.

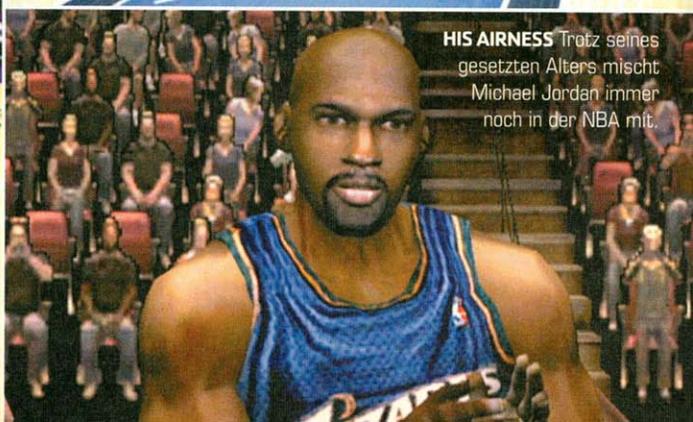


ÜBUNGSFLUG Im Training zeigt Dirk Nowitzki den Teamkameraden, was ein Dunking ist.



STEVE SMITH (SG)
POOR SHOOTING
Hit 25% of 4 FG Attempts

SLAM Tim Duncan holt sich den Rebound und hämmert den Ball in den Korb.



HIS AIRNESS Trotz seines gesetzten Alters mischt Michael Jordan immer noch in der NBA mit.

NBA Live 2003



The same procedure as every year: Electronic Arts bringt eine neue Auflage seiner bekannten NBA-Live-Serie auf den Markt.

Electronic Arts war bis vor einigen Jahren die unangefochtene Nummer 1 bei den Sportspielen. Doch dann kam Konami und schnappte sich mit *Pro Evolution Soccer* die Poleposition im Bereich Fußball. Sega machte es Konami nach und stellt seither mit *NBA 2K2* die Basketball-Referenz. Bei EA setzte man sich deswegen auf den Hosenboden und überlegte sich drastische Veränderungen für die Nachfolger. Bei *FIFA 2003* bedeuten diese Veränderungen mehr Realismus und weniger Action. Bei *NBA Live 2003* geht man aber unverständlicherweise genau den anderen Weg. Der diesjährige Ableger ist nämlich mehr Actionbasketball als jedes andere Spiel aus der Serie es jemals war.

Action satt

Unverständlich ist die Entwicklung deswegen, weil *NBA Live* bisher immer ein Synonym für ein realistisches Basketballspiel war, das sich über Jahre hinweg kontinuierlich verbessert hat. Bei der 2003er-Version, egal ob Sie sich für den Simulations- oder den Arcademodus entscheiden, stehen allerdings schnelle Körbe, fette Dunks, häufige Blocks und viele Fast Breaks im Vordergrund. Die Steuerung geht dabei ziemlich locker von der Hand und

ermöglicht dem Spieler relativ einfach die verschiedensten Manöver. Alle wichtigen Angriffsmöglichkeiten wurden integriert und so steht tollen Dribbleinlagen, Alley Hoops und sonstigen Showeinlagen nichts im Weg. In der Verteidigung sieht die Sache schon wieder etwas anders aus: Vor allem gegen schnelle Spieler, wie z. B. Allen Iverson, Kobe Bryant etc., ist es verdammt schwer, ordentlich zu verteidigen. Die Folge ist, dass viele Spiele irrwitzige Ergebnisse aufweisen und die guten, schnellen Spieler viel zu viele Punkte pro Spiel erzielen. Da der Simulationsanspruch insgesamt deutlich zurückgeschraubt wurde, werden vor allem Anfänger oder Hobby-Spieler ihren Spaß mit dem Spiel haben, während eingefleischte Basketball-Fans zum Sega-Spiel *NBA 2K3* greifen sollten. Ein Extralob verdient der große Umfang. Neben dem Freundschaftsspiel, dem Training und dem 1on1 gibt es auch in der diesjährigen Ausgabe wieder einen hervorragenden Franchise-Mode, in dem Sie Ihr eigenes Team erstellen und anschließend managen (Rookies draften und Freeagents verpflichten) müssen.

Bekannte Technik

Grafisch ist der EA-Titel mehr als ordentlich und insgesamt das hübscheste NBA-Spiel auf dem Markt.

Die Spieler sind wie schon beim Vorgänger sehr schön ausmodelliert und bewegen sich geschmeidig über das Parkett. Die generelle Präsentation des Titels ist – wie von EA nicht anders zu erwarten – wieder ein Fest für die Sinne. Die fetten Beats wurden von bekannten Hip-Hop-Größen aufgenommen, die TV-Sprecher kommentieren das Geschehen auf

dem Feld ordentlich und die ständig einsetzenden Wiederholungen lockern das Spiel ungemein auf. Etwas störend ist die stark begrenzte Anzahl von Kameraperspektiven. Eine Seitenansicht steht z. B. nicht zur Auswahl und so muss der Spieler mit einer isometrischen Perspektive.

OLIVER BECK

NBA Live 2003

GENRE: Sport
HERSTELLER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Electronic Arts
TERMIN: Erhältlich
PREIS: Ca. € 59,99 -
SPRACHE: Deutsch
SPIELER: 1-4 Spieler
SAVEGAME: Ja
SCHWIERIGKEIT: Variabel
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung

INTERNET: www.electronicarts.de

FAZIT: Die *NBA Live*-Serie hat sich dieses Jahr stark in Richtung Arcade verändert. Wenn auf unkompliziertes und schnelles Basketball steht, der ist bei *NBA Live 2003* genau an der richtigen Stelle, alle anderen sollten es erst einmal Probe spielen.

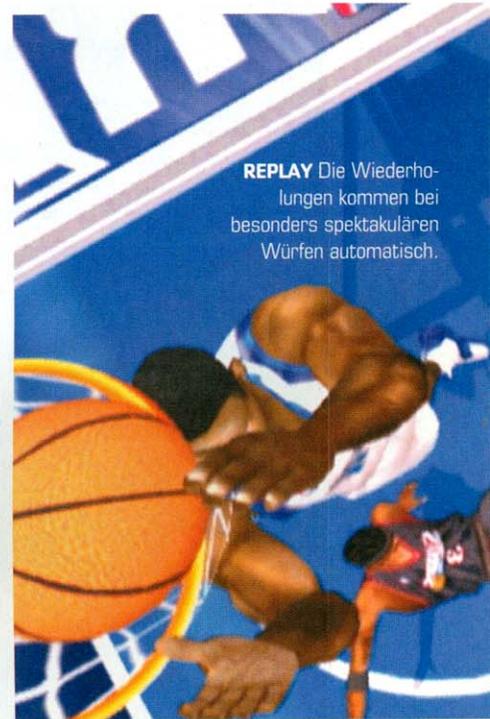
TEST

GRAFIK 84%

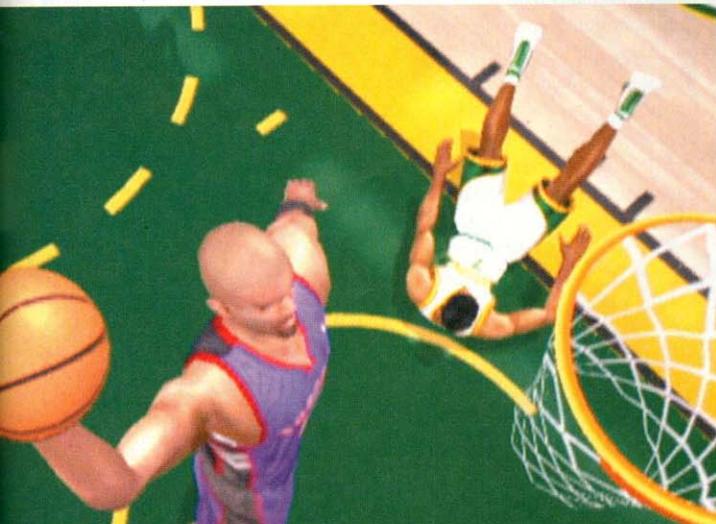
SOUND 84%

SPASS 81%

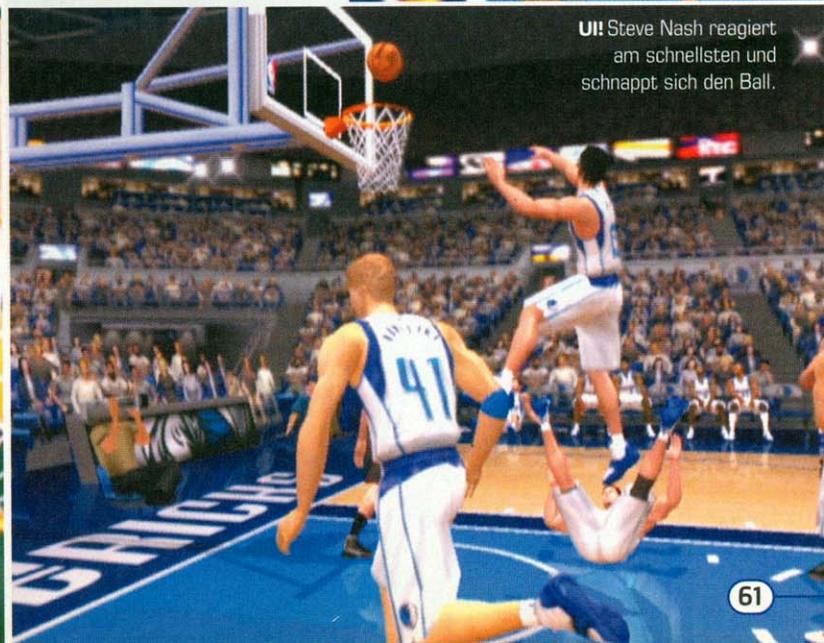
82%



REPLAY Die Wiederholungen kommen bei besonders spektakulären Würfen automatisch.



"EILSACHE" Vince "Air Canada" Carter geht seinen Weg und keiner kann ihn dabei aufhalten.



UI! Steve Nash reagiert am schnellsten und schnappt sich den Ball.

World Racing



Die **bekanntesten PC-Entwickler** Synetic machen ihren ersten Konsolenausflug.



1:11.38
VORNE
5. +0:100.46
STADTMAP Die Autos sehen gut aus. Leider bieten sie keine echten Reflexionen.



LANGWEILIG Mit den Geländewagen zu fahren, macht so viel Spaß, wie in der Stadt einen Parkplatz zu suchen.



GANZ SCHWACH Die gegnerischen Fahrer verhalten sich so dumm, dass sie selbst hier nicht überholen werden.

Um heutzutage unter den vielen verschiedenen Rennspielen hervorstechen, muss man sich als Entwickler schon etwas Besonderes einfallen lassen. Vor allem wenn die aktuelle Konkurrenz, wie z. B. *Racing Evolution*, derart stark ist. Bei Synetic entschied man sich deswegen für eine enge Zusammenarbeit mit dem deutschen Automobilhersteller Mercedes-Benz. Das hat zur Folge, dass im Spiel die gesamte Modellpalette und einige Spezialfahrzeuge des schwäbischen Herstellers auswählbar sind und sich deren Fahreigenschaften stark an den echten Fahrzeugen orientieren sollen.

Riesiger Umfang

Hinsichtlich des Umfangs kann man den Herstellern nur gratulieren: 109 verschiedene Fahrzeuge und 117 verschiedene Strecken (unterteilt in sieben verschiedene Umgebungen) sind alles andere als Genre-Standard. Auch die unzähligen Einstellmöglichkeiten am eigenen Auto sind bemerkenswert. So können Sie als Fahrer nicht nur die verschiedenen Fahrhilfen – darunter ABS, ASR und den Bremsassistenten – aktivieren, sondern auch gleich das komplette Fahrverhalten der Autos zwischen Arcade und Simulation punktgenau einstellen. Genau hier beginnen aber auch schon die Probleme des Titels. Das Fahrverhalten der Autos ist nämlich alles andere als ausgewogen. Die viel zu schwammige Steuerung lässt sich nicht so recht in eine der bekannten Kategorien einteilen. Für einen Funracer ist sie eindeutig zu ungenau und zu träge, während sie für ein ernsthaftes Simulationsrennspiel nicht anspruchsvoll genug ist. Vor allem mit den höher motorisierten Autos schlittern Sie

dermaßen unrealistisch über die Straßen,

dass Benz im wahren Leben wohl keinen einzigen Kunden mehr hätte, würden sich dessen Autos wirklich so verhalten. Eine unausgewogene Steuerung alleine wäre nicht so schlimm, wenn die technische Seite des Titels dieses Manko wieder ausbügeln könnte. Das kann sie aber leider zu keiner Zeit.

Technisch enttäuschend

Die Grafik sieht anfangs wirklich schick aus und die saubere Fahrzeugdarstellung wirkt überzeugend, doch gibt es dabei ein großes Manko. Entweder das Geschwindigkeitsgefühl der untermotorisierten Fahrzeuge (z. B. die A-Klasse oder die Geländewagen) sorgt für Gähnen oder das Spiel ruckelt. Wieso in einigen Strecken die Umgebungsgrafik mit allerlei – teilweise sogar animierten – Hintergrunddetails versehen wurde, während gleichzeitig heftige Slowdowns den Spielfluss mindern, bleibt wohl ein Geheimnis der Entwickler. Der äußerst gewöhnungsbedürftige Sound, der sich teilweise anhört wie von einem Jazz-Musiker auf Drogen aufgenommen, trägt seinen Teil zu diesem unausgereiften Produkt bei.

OLIVER BECK

World Racing

GENRE:
Rennspiel
HERSTELLER:
TDK Mediactive
ENTWICKLER:
Synetic
TERMIN:
21. Februar
PREIS:
Ca. € 60,-
SPRACHE:
Deutsch
SPIELER:
Bis zu 4 Spieler
SAVEGAME:
Ja
SCHWIERIGKEIT:
Variabel
USK-FREIGABE:
Ab 6 Jahren

INTERNET:
www.tdk-mediactive.com

FAZIT: *World Racing* hat gravierende Schwächen in den wichtigsten Bereichen eines Rennspiels: bei der Steuerung und bei der technischen Präsentation. Insgesamt erscheint der Titel unausgereift und hätte bei mehr Entwicklungszeit besser werden können.

TEST

GRAFIK
72%

SOUND
69%

SPASS
66%

66%

MX Superfly



Staubfressen inklusive. Holen Sie Ihren Helm aus der Garage und rauf aufs Moped!

Mit Motocross verbinden die meisten Fans sofort wilde Sprünge, unrealistische Stunts und viel Show. Dass es bei diesem Sport auf den Strecken auch spannende Positionskämpfe und interessante Überholmanöver gibt, wissen nur die wenigsten, da Motocross eher als Funsport verkauft wird. Mit *MX Superfly* zeigt THQ jetzt aber, dass diese durchaus ernste Sportart ihre Daseinsberechtigung hat.

Komplettpaket

Natürlich gibt es – um gleich alle Freestyle-Fans zu beruhigen – auch die Möglichkeit, mit seinem Bike wilde Stunts auszuführen. Eigens dafür integrierte man den Freestyle Mode, in dem Sie nicht nur Ihren Drang nach Sprüngen und Tricks ausleben, sondern auch einige Mini-Spielchen anwählen können. Das Hauptaugenmerk liegt allerdings bei den normalen Rennen. Hier treten Sie gegen sieben Kontrahenten an und heizen über die abgesteckten Pisten.

die Tatsache, dass die Kurse nur durch regen Einsatz des Federbeins optimal bewältigt werden können, motiviert ungemein. Dessen Benutzung ist auch ein Muss, denn die Gegner bei *MX Superfly* sind harte Brocken, die jeden Fehler Ihrerseits gnadenlos ausnutzen und an Ihnen vorbeiziehen. Technisch macht der Titel leider nicht viel her. Sicher, die enorme Weitsicht, die konstante Framerate (30 fps) und die saubere Optik sind gerade für ein Rennspiel nicht schlecht, jedoch reicht das einfach nicht. Die Hintergrundgrafik und die Animationen sind für Xbox-Verhältnisse unbefriedigend. Auch der kaum vorhandene Staubeffekt lässt das Spiel viel zu steril wirken. Wen die technischen Mängel nicht stören, der bekommt mit *MX Superfly* allerdings ein realistisches und gut durchdachtes Motocross-Rennspiel. Per Xbox Live können zudem neue Daten heruntergeladen werden.

OLIVER BECK

Geniale Steuerung

Auf der Strecke wird Ihnen dabei zu Beginn nicht allzu viel gelingen, was vor allem an der komplexen, aber innovativen Steuerung liegt. Mit Gasgeben und Bremsen ist es bei *MX Superfly* nämlich noch längst nicht getan. Den linken Analogstick-Knopf müssen Sie regelmäßig in den Kurven drücken, um extreme Schräglagen zu realisieren. Während der Sprünge lohnt es sich zudem, die Kupplung zu drücken und kurz nach der Landung wieder loszulassen, um einen kleinen Boost zu bekommen. Ansonsten spielt der rechte Analogstick, mit dem Sie Ihr Federbein aufladen, was Ihnen bei Sprüngen zusätzliche Höhe und Weite verschafft, eine große Rolle. Klingt alles ziemlich kompliziert und überladen, geht aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit schnell in Fleisch und Blut über. Vor allem



TEST

MX Superfly
 GENRE: Motocross
 HERSTELLER: THQ
 ENTWICKLER: Pacific Coast Power & Light
 TERMIN: März 2003
 PREIS: Ca. € 60,-
 SPRACHE: Deutsch
 SPIELER: 1-2
 SAVEGAME: Ja
 SCHWIERIGKEIT: Variabel
 USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren

GRAFIK 62%
 SOUND 75%
 SPASS 80%
78%

FAZIT: *MX Superfly* ist ein realistisches und gutes Motocross-Spiel, schaut aber leider nicht wirklich toll aus. Wer über die technischen Defizite hinwegsehen kann, der wird mit einer tadellosen Spielbarkeit und einer motivierenden Steuerung belohnt.

NFL Fever 2003



NFL Fever 2003 bietet eine **explosiv-unterhaltsame Mischung** aus Simulation und Arcade-Football.

Während Fans realistischer Simulationen bereits mit *Madden NFL 2003* bestens versorgt sind, ist mit *NFL Fever 2003* nun auch ein einsteigerfreundliches Footballspiel erschienen, bei dem sich die Simulationstiefe zugunsten spektakulärer Spielzüge bewusst in Grenzen hält.

Kick-off

Spaßig und vor allem für Beginner empfehlenswert ist das Trainingscamp. Hier wird man mit den Feinheiten der Steuerung vertraut gemacht und lernt beispielsweise, wie man lästige Verteidiger mit einem Schulterschöß zu Boden schickt oder wie man punktgenaue Pässe landet. Als Belohnung für gemeisterte Aufgaben warten diverse Bonusteams wie die 49ers von 1994 (mit einem gewissen Joe Montana) auf fleißige Spieler. Nach einigen Partien im Einzelspielermodus sorgt der Dynasty-Modus für Langzeitmotivation. Zwar gibt es nicht so viele anwählbare Formationen wie beim EA-Konkurrenten, dafür wurden Tacklings, Interceptions und harte Hits auf dem Turf spektakulärer in Szene gesetzt. Ein weiterer Beleg für die Arcade-Lastigkeit des Titels ist die Turbo-Taste. Durch Drücken von X beschleunigt der Running Back oder Wide Receiver extrem, um die gegnerische Abwehr schlichtweg stehen zu lassen. Erwischen die Verteidiger den Angreifer allerdings, wird dieser mit sehenswerten Monsterhits von den Beinen geholt. Auffallend ist die laxe Einstellung der Schiris. Gerade in Sachen Passbehinderung muss der Verteidiger den Wide Receiver schon massiv bearbeiten, bevor eine Flagge geückt wird.

Hits online!

Eine der Stärken gegenüber *Madden Football 2003* ist die Möglichkeit, gegen Spieler aus der ganzen Welt anzutreten. Es macht einfach tierischen Spaß, den Gegner mit einem

überraschenden Spielzug ins Leere laufen zu lassen und auf dem Weg in die Endzone einen hämischen Kommentar durchs Mikrofon zu schicken. Wenn man das krachende Tackling mit einigen markigen Worten unterstützen kann, machen Quarterback-Sacks gleich doppelt Freude. Die Möglichkeit, sich in den Online-Rankings nach oben zu arbeiten, lässt einen immer wieder zum Controller greifen. Doch Vorsicht: Die vorwiegend amerikanischen Xbox-Live-Zocker sind mit allen Wassern gewaschen und verblüffen gerade Neulinge mit fiesem Spielzügen und Bonusteams, die mit Superwerten auflaufen. Besonders bei Würfen des Quarterbacks muss man sich sowohl offline als online an das etwas gemächliche Tempo der Pässe gewöhnen. Hat man sich aber erst einmal mit dem nicht gerade berauschten Spieltempo angefreundet, bekommt man ein technisch sauberes, mit seichem Gameplay ausgestattetes NFL-Spektakel geboten.

JENS QUENTIN

NFL Fever 2003

GENRE:
American Sports
HERSTELLER:
Microsoft
ENTWICKLER:
Microsoft Game Studios
TERMIN:
Erhältlich
PREIS:
Ca. € 60,-
SPRACHE:
Englisch
SPIELER:
Bis zu vier Spieler
SAVEGAME:
Ja
SCHWIERIGKEIT:
3 Spielstufen
USK-FREIGABE:
Ohne Altersbeschränkung

INTERNET:
www.xbox.de

FAZIT: Wer sich nicht durch zahllose Menüs kämpfen will, der ist bei *NFL Fever 2003* genau richtig. Der Titel bietet vor allem unkomplizierte Football-Action mit spektakulären Hits und Tacklings. Die Xbox-Live-Unterstützung sorgt für packende Online-Matches.

TEST

GRAFIK
80%

SOUND
76%

SPASS
87%

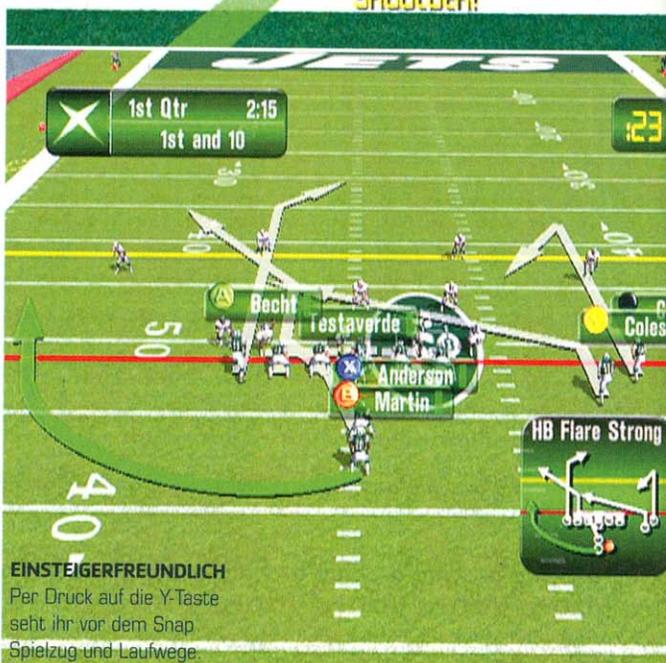
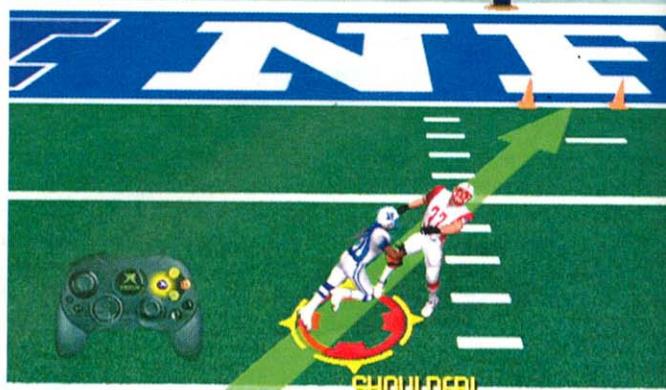
GESAMTE WERTUNG
80%

MULTIPLAYER-WERTUNG
85%

DIVING CATCH So eine spektakuläre Interception hat ein Replay verdient.



TRAINING Im Trainingscamp lernt ihr den richtigen Einsatz der Schulter im Angriff.



EINSTEIGERFREUNDLICH

Per Druck auf die Y-Taste seht ihr vor dem Snap Spielzug und Laufwege.

BDFL Manager 2003



Sind Sie **besser als der Trainer** und Manager Ihres Lieblingsvereins?

Fußball-Manager für Konsolen waren ja bisher immer mit dem Klischee behaftet, dass es sich hierbei um viel zu simple Abklatsche der großen PC-Vorbilder handelt. Umso überraschender ist es, dass der *BDFL Manager 2003* in Sachen Umfang und Komplexität den bekanntesten PC-Spielen in nichts nachsteht. Alleine die erworbenen Lizenzen sprechen Bände: 16 Ligen, 772 Mannschaften und sage und schreibe 17.000 Original-Spieler stehen zur Auswahl, alle mit den aktuellen Daten aus der 2002/2003er-Saison.

Mittendrin statt nur dabei
Im eigentlichen Spiel stehen Ihnen alle erdenklichen Möglichkeiten zur Verfügung. Die Hauptaufgaben sind dabei in die Trainer- und die Manageraufgaben unterteilt. Als Trainer sind Sie natürlich für die Aufstellung, die Taktik und das Training der Mannschaft verantwortlich. Als Manager genießen die Finanzen Ihr Hauptaugenmerk, wobei jedoch auch Vertragsverhandlungen mit den Spielern, der Stadionausbau und sonstige Tätigkeiten auf Sie warten. Bei den Spieltagen haben Sie die Auswahlmöglichkeit zwischen der Methode „Kurz & schmerzlos“ – sprich

Sie bekommen das Ergebnis Ihres Teams als nüchterne Zahlen serviert – oder Sie schauen sich das aktuelle Spiel in einer 3D-Darstellung an. Hierbei haben Sie zumindest die Möglichkeit, bestimmte Befehle an Ihr Team weiterzugeben und so gezielt Einfluss auf den Spielverlauf zu nehmen. Technisch reißt der Titel keine Bäume aus, was bei diesem Genre allerdings normal ist.

OLIVER BECK

TEST	
BDFL Manager 2003	
GENRE: Strategie	GRAFIK 45% SOUND 71% SPASS 85% 85%
HERSTELLER: Codemasters	
ENTWICKLER: Codemasters	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1	
SAVEGAME: Ja	
SCHWIERIGKEIT: Variabel	
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren	
INTERNET: www.codemasters.de	
FAZIT: Der <i>BDFL Manager 2003</i> kann sogar mich als alten PC-Fußball-Manager voll und ganz überzeugen – und das will was heißen! Die intuitive Steuerung, der gigantische Umfang und die realistische Spielbarkeit machen dieses Spiel zum Hit!	



Wir hätten es uns auch einfach machen können...



Mercedes-Benz



www.tdk-mediactive.com

Tony Hawk's Pro Skater 4

Wer dachte, dass sich der Begründer des **Trendsport-Booms** langsam zur Ruhe setzt, wird eines Besseren belehrt.



Die Konkurrenz schläft nicht. Dieser Spruch hat sich auch im Trendsportgenre bewahrt. Während Tony lange Zeit den Thron innehatte, wurde er nach seinem dritten Auftritt von den Bladern aus *Aggressive Inline* von selbigem gestoßen. Mit *Tony Hawk's Pro Skater 4* meldet er sich eindrucksvoll zurück! Eines der im Vergleich zur starken Konkurrenz lästigsten Features, das Zeitlimit innerhalb eines Levels, gehört der Vergangenheit an. Die Uhr beginnt nun erst dann zu ticken, wenn die Skater nach einem Plausch mit in den Arealen verteilten Charakteren den Auftrag in Angriff nehmen.

Aufgabenflut

Die insgesamt 190 (!) Aufträge sind ebenso abwechslungsreich wie komisch. Neben dem hinlänglich bekannten Aufspüren der Buchstaben S-K-A-T-E müssen beispielsweise Seelöwen gefüttert, Knastbrüdern bei der Flucht geholfen oder Rennen gewonnen werden. Natürlich tritt man auch wieder in Wettbewerben an – diese sind nun allerdings in den Arealen integriert und werden erst gestartet, sobald man den entsprechenden Charakter anspricht. Bevor man eine der Aufgaben angeht, kann man sich in aller Ruhe in den Levels umschauen. Dies lohnt sich auch, denn in den riesigen Arealen wird viel geboten. So skatet man über einen Jahrmarkt, grindet auf den Gefängnismauern von Alcatraz oder zeigt im Zoo krasse Manöver. Besonders aufmerksame Skater können Minispiele freischalten, bei denen sich ein paar Dollars verdienen lassen. Mit der Knete können Sie dann später in neue Ausrüstung investieren. Die diversen Mehrspielerduelle sorgen ebenfalls für viel Spaß vor dem Bildschirm.

Grandioser Auftritt

Auch aus technischer Sicht haben die Entwickler von Neversoft im Vergleich zum dritten Teil noch mal ein Schippchen draufgelegt. Die Animationen der Skater wirken noch einen Tick realistischer, was sich besonders bei den Sturzanimationen bemerkbar macht. Tony Hawk und Co. rasen absolut flüssig durch verkehrsreiche Straßen und über Rampen. Die Steuerung geht gut von der Hand, allerdings legen wir Ihnen das Steuerkreuz ans Herz. Dank des detailverliebten Leveldesigns und der vielen verschiedenen Aufträge kann man sich nur schwer vom Controller lösen. Zu der tollen Atmosphäre trägt der hämmende Soundtrack seinen Teil bei. Kapellen wie The Cult, Public Enemy, Sex Pistols oder Iron Maiden heizen die Stimmung beim Skaten ungemein an und bieten die richtige Untermauerung für das rasanten Trendsport-Spektakel.

JENS QUENTIN

Tony Hawk's Pro Skater 4

GENRE:
Trendsport

HERSTELLER:
Activision

ENTWICKLER:
Neversoft

TERMIN:
Erhältlich

PREIS:
Ca. € 60,-

SPRACHE:
Deutsch

SPIELER:
Bis zu 4 Spieler

SAVEGAME:
Ja

SCHWIERIGKEIT:
Mittel

USK-FREIGABE:
Ab 6 Jahren

INTERNET:
www.activision.de

TEST

GRAFIK
88%

SOUND
86%

SPASS
90%

89%

FAZIT: Statt immer nur Opfer liebloser Plagiate zu sein, kuppert *Tony 4* diesmal seinerseits geknont bei der Konkurrenz ab. Statt nervende Zeitlimits gibt es mehr und witzigere Aufgaben. Dazu gesellt sich eine tadellose technische Präsentation. Pflichtkauf!



World Racing®



... aber was wäre das Leben ohne Herausforderungen.

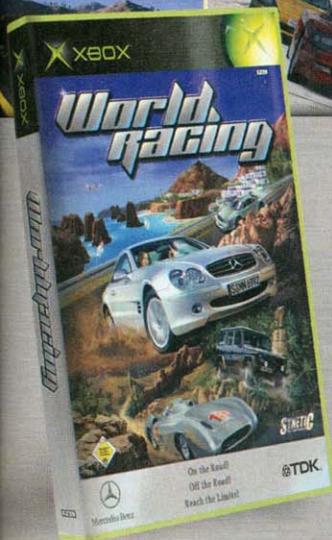
On the Road! Off the Road! Reach the Limits!

Seien Sie wählerisch und entscheiden Sie sich zwischen 110 hochdetaillierten Mercedes-Benz Fahrzeugvarianten. Viele davon sind „Traumwagen“, denn einige der Luxuslimousinen und Sportwagen, Renn- und Tourenfahrzeuge, Geländewagen sowie Oldtimer und Prototypen existieren in der Realität nur noch in Museen. Unübersichtliches Gelände, extreme Berg- und Talfahrten, auf Schotter-, Sand- und Asphalt werden Ihnen bei Schnee, Regen und Glatteis ihr ganzes Können abverlangen.

Entscheiden Sie sich für schnelle Fun-Fahrten im Arcade-Modus oder erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad stufenlos bis zur Simulation.

Features:

- ▶ Erleben Sie 120 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände)!
- ▶ Die 50 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben!
- ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!
- ▶ Fahren Sie bis zu 110 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)!
- ▶ Alle Modelle basieren auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern!
- ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern. Spielen Sie die Aufzeichnung eines Rennens ab und beobachten Sie Ihre Performance!
- ▶ Spielen Sie gleichzeitig mit bis zu vier Spielern via Splitscreen!



SYNETIC
The FunFactory

FEATURING MUSIC FROM
MINISTRY OF SOUND



Mobil 1

W R I S T
TECHNOLOGY
CASIO

BLAUPUNKT



TDK
mediactive

www.mercedes-benz.de/worldracing

*Microsoft, "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt.

ToeJam and Earl III: Mission to Earth

Yeah, Baby! **ToeJam & Earl** sind zurück und haben sogar Hilfe für die **Mission to Earth** mitgebracht.

Bevor es rappende Hunde und tanzende Reporterinnen gab, mischten bereits die Aliens ToeJam und Big Earl das Musik-Business im Videospielebereich auf. Die funkigen Außerirdischen bestreiten nun wieder ein voll abgefahrenes Abenteuer. Völlig uncool, was die Erdlinge hier abziehen: Die zwölf heiligen Alben des Funk wurden von den unfunkigen Menschen gestohlen. Lamont, der Große Funkapotomus, schickt Dreibein ToeJam, Dumpfbacke Big Earl und Funk-Schnitte Latisha daher in geheimer Mission von Funkotron los, um die Schallplatten wiederzubeschaffen und den Anti-Funk aufzuhalten. Nebenbei sollen die drei noch die Menschen zum Funk bekehren. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, dass sich ToeJam, Big Earl und Latisha Oberfieslinge wie Cheerleader, Bauarbeiter oder Hühner in den Weg stellen. Zum Glück ist jeder der Helden in Funk-Fu ausgebildet.

Feel the Funk

Wie beim Beutelratten-Konkurrenten *Crash Bandicoot* geht es in diesem Jump & Run darum, von Plattform zu Plattform zu springen, schräge Gegner zu bekämpfen und Schlüssel und anderen Kram aufzusammeln. Das können Sie entweder solo oder im Splitscreen-Modus zusammen mit einem Sangesbruder. Vor jeder Zone trällern die Soul Sisters Ihnen noch die Missionsliste zu und auf geht's. Meist ist es Ihre Aufgabe, Geschenke zu überbringen, Punkte zu sammeln und den Aufzug zu finden. Hauptsächlich sind Sie aber mit der Konvertierung der Menschen zum Funk beschäftigt. Sollte die musikalische Berieselung per Funk-Fu einmal nicht funktionieren, gibt es immer noch diverse Hilfsmittel wie zum Beispiel die Funkifizierungs-Noten. Zielgenau lassen sich diese Geschosse in der Ego-Perspektive auf die uncoolen Gegner abschießen.

Geld regiert die Welt

Einmal zum Funk konvertiert, sind Menschen mit einer glitzernden Discokugel über dem Kopf sogar bereit, den einen oder anderen Dollar springen zu lassen. Mit ordentlich Zaster auf dem Konto lässt sich dann so allerhand einkaufen. Neben Sushi beim örtlichen Japaner und Goodies aus dem Automaten identifiziert der Typ im Karottenkostüm gegen Bezahlung unbekannte Geschenke und wertet – sofern Sie genügend Punkte haben – Ihren Funk-Fu-Gürtel auf. Danach können Sie auch unwillige Menschen dem Funk unterziehen. Wer der bekannten Missionen überdrüssig ist, kann sich auch per Xbox Live neue Levels herunterladen. Das Leveldesign passt sich gewohnt bunt und überdreht dem restlichen Spiel an. Eine Augenweide sind die scharfen Texturen, Lichteffekte und flüssigen Animationen. Wer sich an dem wiederholungsanfälligen Gameplay nicht stört und auf schrille Comic-Grafik, flippige Szenensprache und funkige R&B-Beats steht, der ist bei *ToeJam & Earl III* genau richtig.

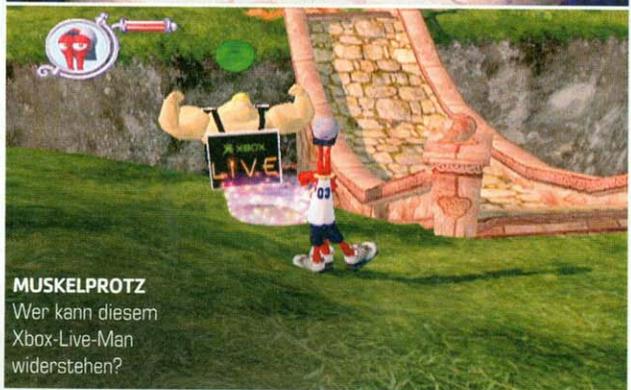
JANIÑA WINTERMAYR



HALLOWEEN Für ein so ausgefallenes Kostüm gibt's keine Süßigkeiten, sondern Zaster.



WEATHER GIRLS Die Aufgabenliste bekommen Sie von den Soul Sisters vorgesungen.



MUSKELPROTZ Wer kann diesem Xbox-Live-Man widerstehen?



FRÜHLINGSROLLE Der Chinastand um die Ecke sorgt für das leibliche Wohl.



DISCO-QUEEN Konvertierte Erdlinge erkennt man an der Discokugel über ihrem Kopf.



FEDERLEICHT In einigen Levels geht ToeJam sprichwörtlich in die Luft.

TEST

ToeJam & Earl III

GENRE:
Jump & Run
HERSTELLER:
Microsoft
ENTWICKLER:
Sega
TERMIN:
7. März
PREIS:
Ca. € 70,-
SPRACHE:
Englisch, deutsche Untertitel
SPIELER:
1-2
SAVEGAME:
Ja
SCHWIERIGKEIT:
Variabel
USK-FREIGABE:
Ohne Beschränkung

GRAFIK
75%

SOUND
69%

SPASS
70%

74%

INTERNET:
www.tjande.com

FAZIT: Kunterbuntes und funkiges Jump & Run mit den drei Funk-Aliens ToeJam, Earl und Latisha für alle, die auf schwarzen Humor, derbe Sprüche und abgefahrenere Musik stehen.

Harry Potter

und die Kammer des Schreckens



Nach Harry Potter und der Stein der Weisen folgt nun **das zweite Abenteuer** des kleinen Zauberlehrlings.

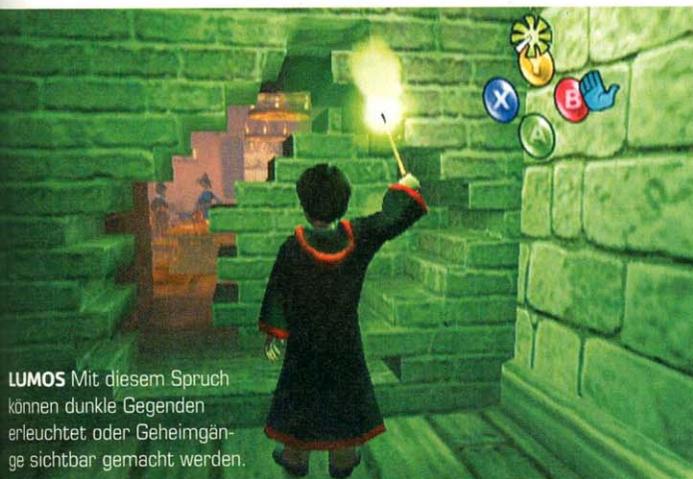
Joanne K. Rowling begeisterte bereits mit vier *Harry Potter*-Bänden Jung und Alt. Der bald folgende fünfte Band steht schon jetzt mit den Vorbestellungen in den Bestsellerlisten. Laut dem britischen Verlag Bloomsbury wird das Original am 21.06.2003 erscheinen. Hierzulande wird das Buch den Titel *Harry Potter und der Phönixorden* tragen. Bei *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* handelt es

sich um die Versoftung des zweiten Buches. Dabei können Sie die Abenteuer des jungen Zauberlehrlings in einem spannenden 3D-Action-Adventure hautnah miterleben – vom „Entgnomen“ des Gartens der Weasleys über das Reisen durch Feuerstellen bis hin zur Fahrt mit dem fliegenden Auto. Auch am jährlichen Quidditch-Turnier dürfen Sie teilnehmen, wo Sie Ihr Können im Besenreiten unter Beweis stellen müssen. Und in Hogwarts

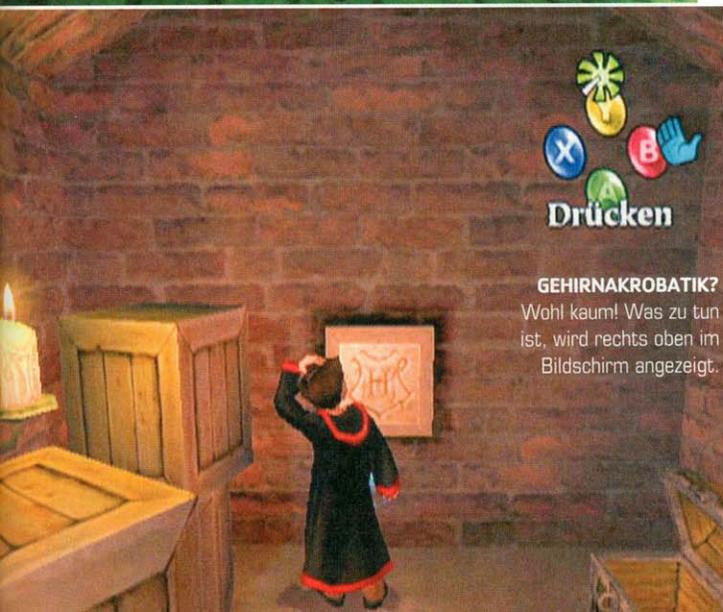
wartet natürlich noch das Geheimnis der Kammer des Schreckens auf Sie. Den Entwicklern ist es dabei gut gelungen, die Magie der Bücher einzufangen. Die Zauberschule ist riesig und strotzt vor liebevollen Details. Es gibt unglaublich viel zu sehen und zu entdecken. Sollten Sie sich mal nicht mehr ganz sicher sein, welche Aufgabe als Nächstes ansteht, ist das überhaupt kein Problem, da Sie jederzeit auf Ihr „Erinner-mich“, eine Art Nachschlagewerk, zurückgreifen können. Hier finden sich Karten zur Orientierung, Angaben zu den zu erledigenden Aufgaben und vieles mehr. Dank der guten automatischen Kameraführung sollten Sie auch immer genau da ankommen, wo Sie hinmöchten. Sollten Sie dennoch mal Schwierigkeiten mit einem ungünstigen Blickwinkel haben, können Sie die Kamera mit einem Druck auf die L-Taste zentrieren. Die Grafik von *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* ist gut und überzeugt dank diverser Lichteffekte. Die Charaktermodelle ähneln sehr den Filmvorbildern. Dennoch wird die Power der Xbox nicht einmal annähernd ausgenutzt. Schade: Einige Texturen sind schwach. Der Sound befindet sich etwa auf einem Niveau mit der Grafik. Auch die Sprachausgabe ist gut gelungen. Wer eine Dolby-Digital-Anlage sein

Eigen nennt, wird sich wie in Hogwarts fühlen. Allerdings fordern die meisten Rätsel zu wenig Einfallsreichtum, wodurch sich Erwachsene sicherlich ständig unterfordert fühlen werden. Das Spiel ist einfach viel zu simpel gestrickt und richtet sich eindeutig an eine sehr junge Zielgruppe. Harry-Potter-Fans könnten trotzdem einen Blick riskieren.

KERSTIN SPRINGER



LUMOS Mit diesem Spruch können dunkle Gegenden erleuchtet oder Geheimgänge sichtbar gemacht werden.



GEHIRNAKROBATIK?
Wohl kaum! Was zu tun ist, wird rechts oben im Bildschirm angezeigt.

MIT FLIPENDO müssen die Gnome vor dem Werfen außer Gefecht gesetzt werden.



TEST	
Harry Potter	
GENRE: Action-Adventure	GRAFIK 76% SOUND 73% SPASS 74% 74%
HERSTELLER: Electronic Arts	
ENTWICKLER: Eurocom	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1	
SAVEGAME: Checkpoints	
SCHWIERIGKEIT: Leicht	
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren	
INTERNET: www.electronicarts.de	
FAZIT: Grafik und Sound lassen echte <i>Harry Potter</i> -Stimmung aufkommen. Wer sich also schon mal auf den neuesten Roman einstimmen möchte, ist hier gut aufgehoben. Schade, dass das Spiel viel zu einfach ist und dadurch auch eine kurze Spieldauer aufweist.	

Dynasty Warriors 3



Beim neuesten THQ-Spiel finden im alten Japan mal wieder riesige Massenschlachten statt – **und Sie mischen lustig mit.**

Dynasty Warriors 3 wird von den Herstellern als „taktisches Action-Adventure“ angepriesen. Man merkt allerdings schon nach kurzer Spielzeit, dass die Marketing-Abteilung dabei wohl etwas übers Ziel hinausgeschossen ist, denn viel Taktik ist bei diesem Titel wirklich nicht gefragt. Nachdem Sie eine der neun Spielfiguren ausgewählt haben und im Story-Modus in die erste Mission gestartet sind, müssen Sie so viele Gegner wie möglich niedermetzeln. Ob das Ziel der Mission jetzt lautet, die eigene Burg zu verteidigen, die gegnerische Festung einzunehmen oder Ähnliches, am Ende läuft es immer nur auf eines hinaus: die gegnerischen Truppen und deren Offiziere auf dem Schlachtfeld zu vernichten.

Auf in den Kampf

Dazu attackieren Sie mit den zwei verschiedenen Angriffsschlägen die heranstürmenden Feinde. Um gegen die Massen eine Chance zu haben, müssen Sie allerdings regen Gebrauch von Ihren Combos machen, die durch einfache Tastenkombinationen ausgelöst werden. Das Wort „Massen“ ist bei *Dynasty Warriors 3* übrigens wörtlich zu nehmen, denn hier kämpfen Sie nicht gegen einige wenige, sondern gegen Tausende von Gegnern! Unterstützt werden Sie dabei von den eigenen Soldaten, die sich aktiv in den Kampf einschalten und ebenfalls gegen die Bösewichte vorgehen.

Abwechslung Fehlanzeige

Leider zeigt sich schon ziemlich schnell das größte Problem des Titels: die unglaubliche Monotonie. In den bis zu 90 Minuten langen Missionen strecken Sie einen schwachen Gegner nach dem anderen nieder und treffen nur höchst selten auf wirkliche Herausforderungen, wie z. B. den starken Offi-

zier LuBu. Ist die Mission nach unzähligen Minuten und etwa 1.500 getöteten Gegnern pro Stunde (!) dann endlich vorbei, bekommen Sie eine kleine Statistik präsentiert, Ihr Charakter wird leicht aufgewertet und Sie erhalten eventuell neue Waffen und neue Gegenstände. Und dann? Richtig, dann geht's in die nächste Mission, die wieder viel zu lang ist, viel zu wenig Abwechslung bietet und kaum herausfordernde Gegner parat hat. Selbst der ansehnliche Multiplayer-Mode, in dem Sie entweder gegeneinander oder miteinander in die Schlacht ziehen können, kann das Manko der fehlenden Abwechslung nicht kompensieren. Technisch ist das Spiel ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite sorgen die karge Umwelt und die katastrophale Weitsicht für Grausen, andererseits imponiert die pure Menge an Spielfiguren auf dem Bildschirm.

OLIVER BECK

TEST	
Dynasty Warriors 3	
GENRE: Action	GRAFIK 70% SOUND 64% SPASS 62% GESAMT-WERTUNG 61% MULTIPLAYER-WERTUNG 69%
HERSTELLER: THQ	
ENTWICKLER: Koei	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: € 59,99	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-2	
SAVEGAME: Ja	
SCHWIERIGKEIT: Variabel	
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren	
INTERNET: www.thq.de	
FAZIT: <i>Dynasty Warriors 3</i> setzt ein bekanntes Spielprinzip ordentlich um, krankt jedoch an der fehlenden Abwechslung. Die ersten Spielstunden mit dem Titel machen durchaus Spaß, doch dann stellt sich ziemlich schnell große Langeweile ein.	



MASSIG GEGNER Das Positive an der Grafik ist, dass viele Kämpfer dargestellt werden.

23
Anzahl K.O.



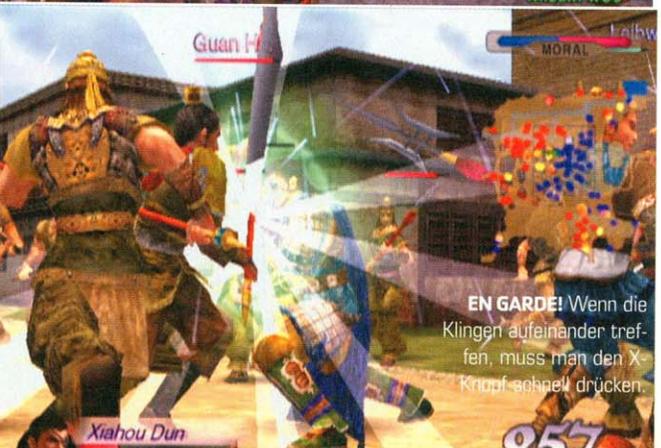
KARGE UMGEBUNG Die Umwelt sieht dagegen beschämend leer aus und vermittelt null Stimmung.

16
Anzahl K.O.



MUSOU-ANGRIFF Zhou Yu macht den Gegnern ordentlich Feuer unter dem Hintern.

38
Anzahl K.O.



EN GARDE! Wenn die Klängen aufeinander treffen, muss man den X-Knopf schnell drücken.

257
Anzahl K.O.

James Cameron's Dark Angel



In ihrer Kindheit wurde sie zum **perfekten Soldaten** gemacht. Jetzt stellt sie sich gegen ihre Schöpfer.



5 ON 1 Die drei Glatzköpfe sollten Sie nicht unterschätzen.

MESSAGE Max muss sich mit ihren Fäusten Respekt verschaffen.

Nachdem im Jahr 2019 eine Atombombe mit einem elektromagnetischen Impuls die Vereinigten Staaten getroffen hat, ist es vorbei mit der Herrlichkeit. Gewalt und Verbrechen bestimmen das tägliche Leben. Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Max, die dank Genmanipulation mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet und jetzt auf der Suche nach Gleichgesinnten ist. Dazu laufen Sie durch das verwüstete Seattle und treffen auf die korrupten Soldaten der I-Corp, die diesen Leuten ebenfalls auf der Spur sind. Sobald Sie auf die Gegner treffen, fliegen dann auch gleich die Fäuste. Zum Attackieren stehen Ihnen dabei Faust-, Fußschläge und Würfe zur Auswahl, die miteinander zu wirkungsvollen Combos kombiniert werden können. Grafisch wurde die TV-Vorlage ordentlich umgesetzt. Während die Locations die angestrebte Endzeitstimmung vermitteln, bewegen sich die Figuren ordentlich animiert über den Bildschirm. Zudem sind alle Originalstimmen der deutschen Synchronsprecher vorhanden. Um das Thema Abwechslung ist es nicht ganz so gut bestellt. Die Geg-

nervielfalt lässt sehr zu wünschen übrig und die ständig gleiche Vorgehensweise bei den Gegnern lässt ziemlich schnell Langeweile aufkommen.

OLIVER BECK

Dark Angel

GENRE:
Action

HERSTELLER:
Vivendi Universal

ENTWICKLER:
Radical Entertainment

TERMIN:
Februar 2003

PREIS:
€ 59,99

SPRACHE:
Deutsch

SPIELER:
1

SAVEGAME:
Nach jedem Level

SCHWIERIGKEIT:
Schwer

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

INTERNET:
www.siemra.de

FAZIT: *Dark Angel* macht gar keine so schlechte Figur. Die Grafik und Spielbarkeit ist noch ordentlich und Fans der Serie werden Spaß mit Max und ihren Freunden haben. Leider krankt der Titel an der fehlenden Abwechslung und der etwas hakigen Steuerung.

TEST

GRAFIK
61%

SOUND
72%

SPASS
63%

62%

Phantom Crash

Die starke Ähnlichkeit mit dem TV-Spektakel **Robot Wars** ist wirklich verblüffend ...



NÄCHTLICHE KÄMPFE erschweren die Sicht ungemain. Also Augen auf!
HA HA! Knapp daneben ist auch vorbei. Noch mal Glück gehabt.

Können Sie die *Robot Wars*-Reihe? Falls ja, dann haben Sie damit schon eine ziemlich genaue Vorstellung von Koch Medias *Phantom Crash*. In der Zukunft, im Jahre 2031, siedelt die japanische Regierung aufgrund zahlreicher fataler Umweltkatastrophen die Bevölkerung nach Neo Tokio um. Die Japaner, schon immer für abgedrehte Ideen bekannt, verwandeln das alte, evakuierte Tokio in eine Kampfarena für gigantische Mechs. Im Quest-Modus können Sie an dieser neuen Kampfsportart teilnehmen und versuchen, als First Ranker hervorzugehen. Eine Vielzahl von Tuning-Möglichkeiten erwartet Sie, z. B. Schnellfeuerwaffen, Zielschaketen, sogar bunte Aufkleber, die Sie auf Ihren Schützling draufbasteln können. Um Ihren Kampfroboter aufzutetzen, müssen Sie sich das nötige Kleingeld aber erst in diversen Kämpfen verdienen. Zu viele Treffer sollte Ihr Mech dabei nicht abbekommen, da sonst die Reparaturkosten die ergatterte Gewinnsumme übersteigen könnten. Wurde Ihr Mech allzu sehr attackiert, erscheint ein Crasher, der erbar-

mungslos die Exekution vornimmt. Allerdings können Sie sich leider nur in drei Kampfarenen austoben, was eindeutig zu wenig ist, um richtig Spaß zu haben.

KERSTIN SPRINGER

Phantom Crash

GENRE:
Action

HERSTELLER:
Koch Media

ENTWICKLER:
Genki

TERMIN:
Erhältlich

PREIS:
Ca. € 60,-

SPRACHE:
Deutsch

SPIELER:
1-4

SAVEGAME:
Ja

SCHWIERIGKEIT:
Mittel

USK-FREIGABE:
Ab 12 Jahren

INTERNET:
www.phantagram.com

FAZIT: Das richtige Spiel für Mech-Fans mit Tuningwahn. Andere sollten sich den Kauf noch mal überlegen. Vor allem die ewig langen Dialoge via Bildschirmtext sind nervtötend. Durch realistische, spektakuläre Explosionen wird man aber darüber hinweggetröstet.

TEST

GRAFIK
73%

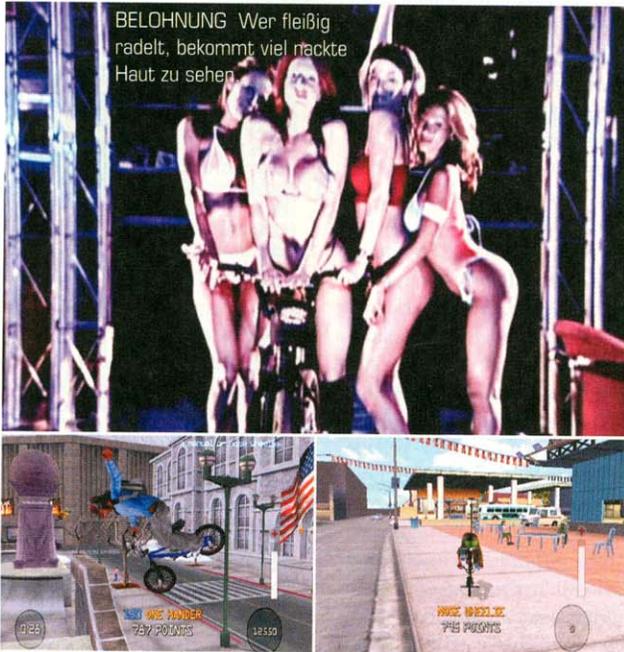
SOUND
70%

SPASS
70%

71%

BMX XXX

Derber Humor + nackte Haut = **gutes Trend-sportspiel?** Nein, leider nicht!



KID FROST Selbst Schnee und Eis können die Radler nicht aufhalten.

BALANCE Auf diese Art kann man das Profil des Hinterreifens schonen.

H eutzutage ist es schwer, aus der Masse der Trend-sport-Games herauszuragen. Acclaim setzt dabei voll auf den Körpereinsatz heißer Hasen sowie auf Witze am unteren Ende der Niveau-Skala. Haben Sie nämlich selbst einen Biker gebastelt oder sich für einen der teilweise extrem knapp bekleideten Radler entschieden, warten im Rahmen der Hardcore-Tour haarsträubende Aufgaben auf Sie. So müssen Sie von heftigem Durchfall geplagte Bauarbeiter zum Klohäuschen bringen oder das von Tauben verzierte Auto des örtlichen Zuhälters reinigen. Hat man genug Aufgaben gelöst, geht's in den nächsten von insgesamt acht Levels. Wer auf heiße Stripeinlagen steht, sollte dem Table-Dance-Club mal einen Besuch abstatten, sobald er genug von den in den Arealen verstreuten Münzen eingesammelt hat. Dort entkleiden sich dann gut gebaute Damen in diversen FMV-Sequenzen. Leider haben die Entwickler scheinbar so viel Zeit mit dem Erfinden möglichst ekeliger Missionen zugebracht, dass es für ein gutes Gameplay und eine zeitgemäße Präsentation nicht mehr

gereicht hat. Nur so lassen sich die träge Steuerung, das lieblose Level-design und die technischen Schwächen erklären. Allein der Soundtrack ist ganz gut.

JENS QUENTIN

BMX XXX

GENRE: Trendsport
HERSTELLER: Acclaim
ENTWICKLER: Z-Axis
TERMIN: Erhältlich
PREIS: Ca. € 60,-
SPRACHE: Deutsch
SPIELER: 1-2 Spieler
SAVEGAME: Ja
SCHWIERIGKEIT: Mittel
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
INTERNET: www.acclaim.de

TEST

GRAFIK 60%

SOUND 70%

SPASS 67%

66%

FAZIT: Abgesehen von den Stripperinnen gibt es wenig Sehenswertes. Die Bikes steuern sich zu träge und die Areale strotzen nicht gerade vor Abwechslung. Ein durchschnittliches Trendsportspiel mit Geschmacklosigkeiten und schwacher Technik.

Fireblade

Und wieder geht es in den Kampf gegen den Terrorismus – diesmal mit einem **Hightech-Helikopter**.



RAKETEN Brücke Nummer 2 wird nicht mehr lange stehen.

VOLLTREFFER Jetzt können die Laster nicht mehr vorwärts kommen.

A ls Mitglied einer militärischen Spezialeinheit müssen Sie im Cockpit eines Helikopters den Kampf gegen eine terroristische Vereinigung aufnehmen. Die Story des Spiels ist simpel gehalten, ebenso das Spielprinzip. Ballern Sie einfach auf „fast“ alles, was sich bewegt. Vier verschiedene Kampagnen gilt es zu bestehen, die in 18 Missionen unterteilt sind. Zugangsbrücken zerstören, Funk-einrichtungen lahm legen, Spezialeinheiten absetzen, feindliche Camps eliminieren: Sie können Ihrer Zerstörungswut freien Lauf lassen. Behilflich dabei ist Ihnen ein durchschlagskräftiges Waffenarsenal. Neben einem Maschinengewehr stehen Ihnen Raketen, eine Sniper-Kanone und eine EMP-Kanone zur Verfügung. Katastrophal ist die grafische Umsetzung von *Fireblade* ausgefallen. Wenn sich Ihr Hubschrauber im Flug befindet, ruckelt die Umgebungsgrafik in bester Breakdance-Manier vorbei. Von Weitsicht außerdem keine Spur: Permanenter Nebel ist angesagt. Beachtenswert ist auch der Nostalgie-Faktor bei Explosionen. Diese sehen genauso spektakulär

aus wie zu Zeiten der 16-Bit-Konsolen – zum Gähnen also. Der Sound beschränkt sich in erster Linie auf die Effekte und Funksprüche, passt aber gut dazu.

MANFRED REICHL

Fire Blade

GENRE: Action
HERSTELLER: Midway
ENTWICKLER: Kuju
TERMIN: Erhältlich
PREIS: € 59,99
SPRACHE: Deutsch
SPIELER: 1
SAVEGAME: Nach jeder Mission
SCHWIERIGKEIT: Schwer
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
INTERNET: www.midway.com

TEST

GRAFIK 41%

SOUND 58%

SPASS 55%

50%

FAZIT: Für Action-Puristen, die nicht viel Wert auf opulente Grafiken legen, könnte *Fireblade* durchaus interessant sein. In den Missionen rumst und kracht es nicht zu knapp, allerdings werden diese dann doch relativ schnell langweilig und eintönig.

Metal Dungeon

Endlich ein neues RPG, aber leider **kein mit-reißendes Abenteuer.**



RPG-Fans sollten sich allerdings nicht zu früh freuen. Als Cyborg müssen Sie sich dem Kampf gegen eine Vielzahl von Dämonen stellen. Während des 08/15-Abenteuers gilt es, sich in einem langweiligen Labyrinth zurechtzufinden und dabei wie immer möglichst viele Waffen, Rüstungen o. Ä. aufzustöbern. Vier Teamkameraden unterstützen Sie während der Kämpfe. Da aber vor allem die Animationen der Charaktere sehr zu wünschen übrig lassen, kommt kaum Spaß auf. Das Gameplay kann im Großen und Ganzen als lähmend bezeichnet werden.

KERSTIN SPRINGER

Robotech: Battlecry

Die Monster aus der **weltbekannten Zeichentrickserie** halten Einzug.



Beschützen Sie den Planeten Erde wieder einmal vor der außerirdischen Bedrohung. In einem riesigen, transformierbaren Mech-Roboter ziehen Sie gegen die Invasoren in über 40 Missionen zu Felde. Ihren Veritech-Fighter, sozusagen einen Hightech-Blechaufen, können Sie wahlweise in einen gigantischen humanoiden Roboter, einen Kampfjet oder in eine Mischung aus beidem verwandeln. Alle drei Varianten lassen sich angenehm steuern. Comicgemäß wurde das Spiel im Cel-Shading-Look gestaltet, was allerdings doch einiger Gewöhnung bedarf.

KERSTIN SPRINGER

Furious Karting

Infogrames bringt eine **verrückte Kartfahrt** exklusiv auf die Xbox.



Bei dieser abgedrehten Jagd sollten Sie sich besser anschnallen. Nicht nur andere Rennfahrer, Bordsteinkanten oder Laternen stehen hier im Weg, sondern sogar Hühner. Durch Sammeln von Power-ups können diese auf der Straße abgesetzt werden. Auch ein Baseballschläger kann den Gegnern über die Rübe gebraten werden. Sie rasen durch Hinterhöfe und sogar Supermärkte. Lob oder Beleidigungen können ebenfalls ausgesprochen werden, was sich im weiteren Verlauf allerdings auf das Fahrverhalten der angepöbelten Kontrahenten auswirkt.

KERSTIN SPRINGER

Reign of Fire

Dieses Actionspiel schlachtet eine **aktuelle Filmlizenz** aus.



Die Entwickler halten sich beim Spiel kaum an die Story des Films und schustern uninspirierte und langweilige 08/15-Levels zusammen. Außerdem sind die Levels viel zu lang. Nächster großer Schwachpunkt des Spiels ist die Steuerung der verschiedenen Fahrzeuge, die zu sensibel, zu hektisch und vor allem viel zu überladen ist. Dass es sich um ein auf die Xbox portiertes PlayStation-2-Spiel handelt, sieht man dem Titel sofort an. Die niedrig aufgelösten und sich oft wiederholenden Texturen langweilen bereits nach kurzer Zeit. *Reign of Fire* ist leider kein Hit.

OLIVER BECK



KÄMPFE Die Spannung lässt bei diesem RPG zu wünschen übrig.



CEL-SHADING-LOOK Aufgrund der Comicserie gewöhnt man sich daran.



ZWEIKAMPF Zu zweit oder zu viert ist definitiv mehr Spielspaß geboten.



FEUERTEUFEL Als Drache lassen Sie Feuersalven auf böse Menschen los.

TEST	
Metal Dungeon	
GENRE: Rollenspiel	GRAFIK 51% SOUND 55% SPASS 48% GESAMT-WERTUNG 49%
HERSTELLER: THQ	
ENTWICKLER: Panther Software	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Englisch	
SPIELER: 1	
SAVEGAME: Nach jeder Mission	
SCHWIERIGKEIT: Mittel	
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren	
INTERNET: www.thq.de	
FAZIT: Unglaublich, aber dieses Spiel zeichnet sich vor allem durch sein ödes Gameplay und die miesen Effekte aus.	

TEST	
Robotech: Battlecry	
GENRE: Action	GRAFIK 65% SOUND 64% SPASS 63% GESAMT-WERTUNG 65%
HERSTELLER: TDK Mediactive	
ENTWICKLER: Vicious Cycle	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-2	
SAVEGAME: Nach jedem Level	
SCHWIERIGKEIT: Mittel	
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren	
INTERNET: www.tdk-mediactive.com	
FAZIT: Die grafische Umsetzung kann nicht so ganz überzeugen. <i>Robotech</i> -Fans können aber einen Blick riskieren.	

TEST	
Furious Karting	
GENRE: Rennspiel	GRAFIK 70% SOUND 69% SPASS 67% GESAMT-WERTUNG 68% MULTIPLAYER-WERTUNG 73%
HERSTELLER: Infogrames	
ENTWICKLER: Babylon Software	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 50,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: Bis zu 4 Spieler	
SAVEGAME: Nach jedem Rennen	
SCHWIERIGKEIT: Leicht	
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren	
INTERNET: www.infogrames.de	
FAZIT: Netter, lustiger Funnracer mit solider Grafik, der im Mehrspielermodus auf jeden Fall Laune macht.	

TEST	
Reign of Fire	
GENRE: Action	GRAFIK 71% SOUND 69% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG 60%
HERSTELLER: Bam!	
ENTWICKLER: Kuju	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-2	
SAVEGAME: Nach jedem Level	
SCHWIERIGKEIT: Schwer	
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren	
INTERNET: www.bam4fun.com	
FAZIT: Während Grafik und Sound solide sind, kann die Spielbarkeit nicht überzeugen. Nur guter Durchschnitt.	

Superman: The Man of Steel

Flügelahm und **spiele-risch abgestürzt!** Superman ist alt geworden!



Natürlich kann Superman nicht tatenlos dabei zusehen, wie Brainiacs Roboter Metropolis plätten. Mit allen außergewöhnlichen Kräften wie Hitzeblick, Kälteatem und Superkraft dürfen Sie in der Rolle des tapferen Helden die feindliche Maschinenarmee kräftig vermöbeln. Ihre Aufgaben in den neun Levels sind immer die gleichen: Gegner verkloppen, Feuer löschen und Objekte aus der Gefahrenzone bewegen. Die hakelige Steuerung tut neben der unspektakulären Optik ein Übriges, um den Spielspaß zu vermiesen. Nur echte Superman-Fans greifen zu.

UWE HÖNIG



ORBITMISSION Selbst der Weltraum ist von Robotern verseucht.

Marvel vs. Capcom 2

Wie üblich brennt Capcom ein **2D-Effekt-Feuerwerk** sondergleichen ab.



Nun wird auch die Xbox mit einem Ableger der 2D-Prügelserie bedacht, was gerade Fans traditioneller Beat 'em Ups erfreuen dürfte. Insgesamt 56 Helden, allesamt Superstars aus bekannten Produkten der beiden Unternehmen Capcom und Marvel, geben sich dabei ein Stelldichein. Leider wirken die Figuren etwas pixelig, dafür werden die Special Moves mit schönen Effekten untermauert und die Hintergründe sind ebenfalls gelungen. Interessant ist die Möglichkeit, mit drei Charakteren in den Kampf zu ziehen und während des Matches zu wechseln.

UWE HÖNIG



EFFEKTGEWITTER Nicht nur Super-Specials warten mit Effekten auf.

Big Mutha Truckers

Bei diesem Spiel dürfen Sie mit **dicken Dingern** ordentlich Gas geben!



Im Karrieremodus stehen Ihnen bei *Big Mutha Truckers* vier Charaktere mit unterschiedlichen Trucks zur Verfügung. Die Aufgabe im Karrieremodus ist es, innerhalb von 60 Tagen massig Kohle zu scheffeln. Geld lässt sich bei diesem witzigen Rennspiel erwirtschaften, indem Sie in einer der fünf Städte billig Waren einkaufen und in der nächsten Stadt teuer wieder verkaufen. Abgefahrene Zusatzmissionen lockern das Truckerleben auf. Grafisch wurde erfreulicherweise nicht geschlampt und die Grafik-Engine läuft ebenfalls wunderbar flüssig.

UWE HÖNIG



BIKERSCHRECK Motorradgangs sind gelegentlich scharf auf Ihre Fracht.

X-Men: Next Dimension

X-Men feat. Xbox – **Marvels Mutanten** schlagen sich erneut die Köpfe ein.



Bei *X-Men: Next Dimension* können Sie in fünf Modi inklusive Story-Modus mit 25 der bekanntesten Marvel-Charaktere kämpfen. Die technische Seite des Spiels ist leider nicht ganz so mächtig wie die Mutanten. Die Qualität der recht großen 3D-Levels schwankt teilweise beträchtlich und vor allem die Texturen und die Animationen der Charaktere hätten noch etwas Feinschliff vertragen können. Ein gewisser Reiz ist dem Titel dennoch nicht abzusprechen und vor allem X-Men-Fans können sich bis zum Kinostart von *X-Men 2* im Mai die Zeit damit verstreuen.

JANINA WINTERMAYR



DAVID GEGEN GOLIATH Trotz der Größe steht der Gewinner nicht fest.

TEST

Superman

GENRE: Action
HERSTELLER: Infogrames
ENTWICKLER: Circus Freak
TERMIN: Erhältlich
PREIS: Ca. € 60,-
SPRACHE: Deutsch
SPIELER: 1
SAVEGAME: Nach jeder Mission
SCHWIERIGKEIT: Mittel
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren

INTERNET: www.infogrames.de

FAZIT: Unspektakuläre Grafik, lahmes Gameplay und die schreckliche Kameraführung verderben die Laune.

GRAFIK: 52%
SOUND: 61%
SPASS: 54%
GESAMT-WERTUNG: 53%
MULTIPLAYER-WERTUNG: 53%

TEST

Marvel vs. Capcom 2

GENRE: Beat 'em Up
HERSTELLER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Capcom
TERMIN: Erhältlich
PREIS: Ca. € 60,-
SPRACHE: Deutsch
SPIELER: 1-2
SAVEGAME: Freigespielte Charaktere
SCHWIERIGKEIT: Mittel
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren

INTERNET: www.infogames.de

FAZIT: Wer immer noch nicht genug von Capcoms 2D-Prügelspielen hat, der darf auch hier bedenkenlos zugreifen.

GRAFIK: 72%
SOUND: 64%
SPASS: 75%
GESAMT-WERTUNG: 76%
MULTIPLAYER-WERTUNG: 81%

TEST

Big Mutha Truckers

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Empire Interactive
ENTWICKLER: Eutechnyx
TERMIN: Erhältlich
PREIS: Ca. € 60,-
SPRACHE: Deutsch
SPIELER: 1
SAVEGAME: Nach jedem Tag
SCHWIERIGKEIT: Mittel
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung

INTERNET: www.bigmuthatruckers.com

FAZIT: Das virtuelle Truckerleben war nie schöner. Witzige Zusatzmissionen sorgen für die nötige Abwechslung.

GRAFIK: 78%
SOUND: 82%
SPASS: 81%
GESAMT-WERTUNG: 81%

TEST

X-Men: Next Dimension

GENRE: Beat 'em Up
HERSTELLER: Activision
ENTWICKLER: Paradox Development
TERMIN: Erhältlich
PREIS: Ca. € 60,-
SPRACHE: Englisch
SPIELER: 1-2
SAVEGAME: Ja
SCHWIERIGKEIT: Mittel bis hoch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren

INTERNET: www.universeofheroes.com

FAZIT: Je länger man sich mit *X-Men: Next Dimension* beschäftigt, desto mehr kann man dem Titel abgewinnen.

GRAFIK: 64%
SOUND: 75%
SPASS: 72%
GESAMT-WERTUNG: 70%

Monopoly Party

Wer braucht eine virtuelle Ausführung dieses Klassikers?



Die Fakten: Neben dem klassischen *Monopoly*-Spiel mit seinen weltbekannten Regeln gibt es bei der diesjährigen Ausgabe auch noch den „Party“-Mode. Alleine das Wort „Party“ kann dabei falsch verstanden werden, denn mit mehreren, vielleicht unterhaltsamen Spielchen hat das Ganze nichts zu tun. Vielmehr steht das Wort für „Alle Teilnehmer spielen gleichzeitig Monopoly und verlieren deswegen vollkommen die Übersicht“. Spielerisch orientiert sich der Titel sehr stark am Original, wurde jedoch um einige nette „Handelsoptionen“ erweitert.

OLIVER BECK

Outlaw Golf

Outlaw Golf ist das Gegenteil eines normalen Golfspiels. Versprochen.



Outlaw Golf ist rüde, stellenweise gewalttätig und insgesamt einfach verdammt witzig. Mit einem von zehn durchgeknallten Mochtegern-Golfspielern begeben Sie sich auf den Golfplatz und hauen sich gegenseitig die Bälle um die Ohren. Die Steuerung ist intuitiv gehalten, jedoch auch ziemlich schwer und entfacht deswegen erst nach anfänglichen Startproblemen ihre ganze Stärke. Die Umgebungsgrafik der Golfplätze ist schön ausmodelliert und die Charaktere passen sich durch ihre witzige Aufmachung der gelungenen Gesamtpräsentation des Spiels an.

OLIVER BECK

Tiger Woods PGA Tour 2003

Der beste Golfer der Welt gibt sich auch 2003 wieder die Ehre.



Für den Golf-Fan ist dieses Spiel ein wahrer Traum. *Tiger Woods PGA Tour 2003* sieht gut aus, hat eine konkurrenzlos gute Steuerung, viele Spielmodi und alle wichtigen Lizenzen, die sich ein Golfman nur wünschen kann. Sie wählen einen der 17 echten Golfprofis aus und können sich anschließend auf einem der insgesamt zwölf authentischen Golfplätze austoben. Während das eigentliche Spiel und die gesamte Präsentation sehr realistisch gestaltet sind, lockern immer wieder abwechslungsreiche Zwischensequenzen das Geschehen auf.

OLIVER BECK

Whacked!



Vier bewaffnete Gegner und eine Arena garantieren ein lustiges Gemetzel.



Richtige Party-Spiele sucht man auf der Xbox bisher vergebens. Mit *Whacked!* unternimmt Microsoft jetzt den Versuch, das Genre zu beleben. Die insgesamt sechs verschiedenen Spielvarianten in *Whacked!* sind allesamt äußerst simpel gehalten und vom Anspruch her ganz klar an die jüngeren Xbox-Besitzer bzw. an Gelegenheits-Zocker gerichtet. Im Singleplayer-Modus ist deswegen auch sehr schnell die Luft raus. Mit mehreren menschlichen Mitspielern – entweder lokal oder per Xbox Live – macht das Spiel dann aber doch Spaß.

OLIVER BECK



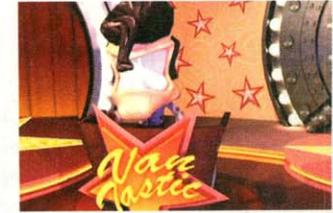
PARTY-MODE Hier ist gleichzeitiges Würfeln und Ziehen angesagt.



SEXY LADY Die hübsche Dame mit dem roten Top holt mächtig aus.



PUTTEN Aus dieser Entfernung ist das Einlochen kein Problem.



ELVIS PRESLEY? Der obercoole Showmaster heißt „Mr. Van Tastic“.

TEST	
Monopoly Party	
GENRE: Puzzle	GRAFIK 35% SOUND 40% SPASS 50% GESAMT-WERTUNG 49% MULTIPLAYER-WERTUNG 55%
HERSTELLER: Infogrames	
ENTWICKLER: RuneCraft	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-4	
SAVEGAME: Nein	
SCHWIERIGKEIT: Variabel	
USK-FREIGABE: Ohne Beschränkung	
INTERNET: www.infogrames.de	
FAZIT: Wer in seinem tristen Leben wirklich keine Freunde hat, die mit ihm das Brettspiel spielen, kann zugreifen.	

TEST	
Outlaw Golf	
GENRE: Sport	GRAFIK 71% SOUND 70% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG 72% MULTIPLAYER-WERTUNG 77%
HERSTELLER: TDK Mediactive	
ENTWICKLER: Hypnotix	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-4	
SAVEGAME: Nach jedem Kurs	
SCHWIERIGKEIT: Variabel	
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren	
INTERNET: www.xbox.de	
FAZIT: Mit <i>Outlaw Golf</i> erwartet Sie ein herrlich abgedrehtes Golfspiel mit einer tollen Präsentation und guter Technik.	

TEST	
Tiger Woods PGA Tour 2003	
GENRE: Sport	GRAFIK 81% SOUND 74% SPASS 89% GESAMT-WERTUNG 87%
HERSTELLER: Electronic Arts	
ENTWICKLER: Electronic Arts	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-4	
SAVEGAME: Nach jedem Loch	
SCHWIERIGKEIT: Variabel	
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren	
INTERNET: www.electronicarts.de	
FAZIT: <i>Tiger Woods PGA Tour 2003</i> macht es seinem Namensgeber nach: Es ist die klare Nummer 1!	

TEST	
Whacked!	
GENRE: Action	GRAFIK 61% SOUND 79% SPASS 58% GESAMT-WERTUNG 52% MULTIPLAYER-WERTUNG 71%
HERSTELLER: Microsoft	
ENTWICKLER: Presto Studios	
TERMIN: Erhältlich	
PREIS: Ca. € 60,-	
SPRACHE: Deutsch	
SPIELER: 1-4	
SAVEGAME: Nach jedem Level	
SCHWIERIGKEIT: Variabel	
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren	
INTERNET: www.xbox.de	
FAZIT: Mit <i>Whacked!</i> liefert uns Microsoft ein abgedrehtes Action-Spiel mit toller Präsentation und wenig Inhalt.	

Leser Briefe

Sie haben Anregungen, Kritik, Lob oder wollen einfach nur mal Ihre Meinung kundtun? Wunderbar! Dann schreiben Sie uns doch einfach einen Brief an:
 Computec Media AG
 Redaktion X-ZONE
 Dr.-Mack-Straße 77
 90762 Fürth
 Oder per E-Mail:
 x-zone@computec.de



Splinter Cell

Guten Tag!

Ich muss einfach mal meine Meinung über *Tom Clancy's Splinter Cell* loswerden. Denn lange Zeit war ich nicht gerade begeistert von den Toptiteln der Xbox. Es gibt zwar viele gute Titel, aber die richtigen Kracher habe ich lange Zeit vermisst. *Halo* ist ganz o.k., aber da habe ich auch schon bessere Ego-Shooter gespielt. Dann habe ich mir *Splinter Cell* gekauft und muss sagen, ich bin absolut begeistert. Die Grafik ist der absolute Wahnsinn. So etwas habe ich noch auf keiner anderen Konsole gesehen. Und auch das Spielprinzip ist absolut genial. In keinem anderen Spiel musste man Schatten so konsequent ausnutzen und sich dermaßen lautlos und unsichtbar fortbewegen. Absolut top! Ihre Wertung von 90 % geht daher vollkommen in Ordnung. Von mir aus hätten es sogar noch ein paar Prozent mehr sein dürfen. Weiter so!

Jonathan Beck

Hallo X-ZONE-Team!

Ich habe ihren Test zu *Splinter Cell* in der letzten X-ZONE aufmerksam gelesen. Und ich finde Ihre Wertung von 90 % total überzogen. Die Grafik ist zwar gut, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad total überhöht und die Steuerung viel zu kompliziert. Außerdem wird man viel zu leicht entdeckt. Wenn

man nicht gerade die ganze Zeit schleicht, wird man sofort erspäht. Ist man einmal entdeckt, dann wird man sofort erschossen. So ein Scheiß! Warum kann man nicht mehr Waffen mitnehmen und die Gegner einfach eliminieren? Das geht doch schon in jedem James-Bond-Film! ;-) Mit freundlichen Grüßen,
 Thomas Schmitz

X-ZONE: Stellvertretend für die vielen Zuschriften zu *Tom Clancy's Splinter Cell*, haben wir diese beiden abgedruckt. Allerdings ist der Großteil der Leser von den Qualitäten des Ubi-Soft-Titels überzeugt. Das zeigt sich auch an den Verkaufszahlen, denn mittlerweile wurden weltweit über 1,5 Millionen Einheiten verkauft. Und wir in der Redaktion wurden alle vom Agenten-Fieber gepackt. Geheimagent Manfred Reichel wagt sich in dieser Ausgabe aber in neue Gefilde und hat Sam-Fisher-Konkurrent *Solid Snake* ab Seite 36 einem ausführlichen Check unterzogen.

Vorschau

Hallo X-ZONE-Team!

Ich finde euer Magazin richtig gut. Allerdings finde ich die Vorschau-Einschätzungen nicht besonders verständlich. Was bedeutet es, wenn ein Produkt Sehr gut oder Gut bekommt. Wo ist der Unterschied? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Tschüss,
 Udo

X-ZONE: Aber sicher können wir dir helfen. Unsere Vorschau-Einschätzungen spiegeln wieder, in welchem Wertungsbereich das finale Produkt vermutlich landen dürfte. Super = 90% und höher
 Sehr gut = 83%-89%
 Gut = 70%-82%
 OK = 50%-69%
 Schwach = 30%-50%
 Schlecht = 29% und niedriger

Verärgert

Sehr geehrtes X-ZONE-Team!

Ich habe eine Frage, die brennt mir schon länger auf der Seele: Warum erscheinen PAL-Versionen so viel später als in den USA oder Japan? Bestes Beispiel ist *Shenmue II*. Schon seit der ersten Ankündigung, dass dieser Titel für die Xbox umgesetzt wird, warte ich sehnsüchtig auf dieses Spiel. Bereits Ende

Oktober erschien das Spiel in den USA. Nun habe ich im Internet gelesen, das *Shenmue II* im März in Europa erscheinen soll. Wenn das stimmen sollte, dann wären das sechs Monate Wartezeit. Warum? Ein anderes Beispiel ist *Metal Gear Solid 2: Substance*. Das Spiel ist bereits im November in den Staaten erschienen. Jetzt haben wir Mitte Januar und in Europa ist es immer noch nicht erschienen. Was denken sich die Publisher eigentlich, uns Europäer so lange warten zu lassen? Mit freundlichen Grüßen,
Jürgen Schmitz

X-ZONE: Uns ist es manchmal auch ein Rätsel, warum einige Titel so lange brauchen, bis sie hierzulande erscheinen. Gerade im Fall von *Shenmue II*, welches noch nicht einmal eingedeutscht wird, ist die lange Wartezeit unverständlich. Allerdings muss man fairerweise sagen, dass man bei vielen Titeln gerade mal zwei Monate warten muss (z. B. *Panzer Dragoon Orta* oder *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*). Einige Titel, wie *Tom Clancy's Splinter Cell*, werden sogar weltweit zeitgleich veröffentlicht. So ist man auf der Xbox meist noch relativ gut mit den PAL-Veröffentlichungen bedient. Für PlayStation 2 oder GameCube muss man auf Toptitel schon mal ein halbes Jahr warten.

Online-Titel

Hallöchen!

Bisher hatte ich mit Konsolen nicht allzu viel am Hut. Als ich jedoch einem Bekannten beim Xbox-Zocken zugeschaut habe, hat mich das Videospiel-Fieber gepackt. Als ich dann noch die Videos auf Ihrer DVD gesehen habe, war ich restlos überzeugt. Allerdings habe ich eine Frage: Wie gut ist Xbox Live wirklich? Die Idee mittels eines Headsets zu kommunizieren, finde ich absolut faszinierend. Ich hoffe, Sie können mir helfen. Gruß,
Andreas Meier

X-ZONE: Wir zocken bereits seit einigen Monaten Online, und sind restlos von Xbox Live überzeugt. Die Sprachqualität über das Headset ist hervorragend und die Installation einfach. Außerdem gibt es bereits jetzt ein paar richtig gute Spiele, welche Xbox Live unterstützen. Wir empfehlen diesbezüglich einen Blick in unsere Reportage ab Seite 12.

Verbesserungen

Hallo!
Ich finde Ihr Magazin richtig klasse! Allerdings habe ich ein paar Anregungen, wie man die X-ZONE besser machen könnte. Erstens wäre es toll, wenn Sie mehr Interviews abdrucken könnten. Eine Rubrik, wo

Leser fragen an Entwickler stellen können, wäre ebenfalls klasse. Zweitens fände ich eine Multiplayer-Wertung super, wie sie bereits bei verschiedenen anderen Magazinen eingeführt wurde. Drittens wäre es spitze, wenn es eine Ecke im Heft geben würde, wo man die besten Spiele eines Genres sehen würde. Die Spieleübersicht mit sämtlichen Spielen ist zwar spitze, allerdings ist es etwas mühselig, wenn man nur nach dem besten Spiel eines Genres sucht. Außerdem würde ich mir noch aktuelle Charts wünschen. Trotzdem ist die X-ZONE das beste Magazin am Start. Ich hoffe, dass sie irgendwann einmal monatlich erscheint. Tschüss,
Gunnar

X-ZONE: Eine ganze Menge Vorschläge sind das ja. Einen Teil davon haben wir auch tatsächlich schon in der aktuellen X-ZONE realisiert, wie die Multiplayer-Wertung (die wir allerdings nur bei Spielen einsetzen, wo eine Differenz zur Singleplayer-Wertung besteht) oder die Kaufempfehlungen in unserem Spielelexikon. Auch konnten wir exklusive Interviews mit den *Panzer Dragoon*-Machern, dem *Metal Gear Solid*-Schöpfer Hideo Kojima, sowie Boris Schneider-Johne von Microsoft führen. Über eine „Leser fragen Entwickler“-Rubrik denken wir noch nach, genau so wie über Charts. Wir freuen uns aber auch immer, Anregungen von unseren Lesern zu bekommen!

Indiziert?

Hi X-ZONE!

1. Ich freue mich sehr auf *House of the Dead*.
 2. Können Sie mir mehr zu dem Titel sagen?
 3. Als großer Rare-Fan habe ich mich sehr gefreut, dass Rare nun für die Xbox entwickelt. Wann erscheint das erste Rare-Spiel?
 4. Gibt es zu *Doom 3* schon neue Infos?
- Bis dann,
Andreas

X-ZONE: 1. Infogrames hat sich entschieden aufgrund der Indizierungs- oder sogar Beschlagnahmungs-Gefahr *House of the Dead 3* nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Wegen dieser heiklen Thematik, haben wir uns gegen eine Berichterstattung zu *House of the Dead 3* entschieden. Der Titel erscheint aber ganz normal im europäischen Ausland.
2. *Kameo – Elements of Power* sollte ursprünglich bereits im Frühjahr 2003 erscheinen. Allerdings dürfte dieses Datum mittlerweile nicht mehr aktuell sein und bei Microsoft scheint man auch nicht wirklich an diesen Termin zu glauben. Bei Rückfragen war man schon leicht genervt;-) Wir erwarten weitere Infos zu *Kameo – Elements of Power* erst zur E3. Solange können Sie sich aber schon mal mit unserem Vorab-Bericht auf Seite 23 darauf einstimmen.

3. Nein, auch bei *Doom 3* ist alles beim Alten. Der Titel soll weiterhin für die Xbox erscheinen und wird weiterhin im stillen Kämmerchen entwickelt. Auch hier erwarten wir die nächsten Infos zur E3 Mitte Mai. Selbstverständlich halten wir Sie auf dem Laufenden.

Budgetreihe

Sehr geehrtes X-ZONE-Team!

Ich habe da ein paar Fragen.

1. Im Internet kursieren immer wieder Gerüchte über eine Budgetreihe für die Xbox. Wissen Sie mehr darüber?
 2. Wie erfolgreich war das Weihnachtsbundle mit *Jet Set Radio Future* und *Sega GT 2002* wirklich?
 3. Was ist an den Gerüchten dran, dass eine neue Xbox bereits 2005 auf den Markt kommen wird?
 4. Außerdem habe ich gelesen, dass es eine Kombination aus Xbox und Digital-Videorekorder geben wird. Stimmt das?
- Vielen Dank schon mal!
Mit freundlichen Grüßen
Joachim Schneider

X-ZONE: 1. Von offizieller Seite ist eine Budgetreihe derzeit nicht geplant. Da allerdings in den USA bereits eine Budgetreihe angekündigt wurde, ist in absehbarer Zeit auch bei uns mit einer zu rechnen. Erfahrungsgemäß dauert es mindestens ein Jahr, bis Spiele zu vergünstigten Preisen erscheinen.

2. Das Weihnachtsbundle war sehr erfolgreich und bescherte der Xbox in Europa einen Marktanteil von 20 %. Nintendos GameCube kam nur auf 10 %. Dies geht aus unabhängigen Marktstudien hervor. Allerdings liegt die PlayStation 2 immer noch weit, weit vorne.

3. Eine neue Xbox im Jahr 2005 erscheint für Japan oder die USA nicht ganz unwahrscheinlich. Allerdings handelt es sich bei den diversen Gerüchten im Internet, z. B. dass ATI die Grafikkarte stellen wird, wirklich nur um Gerüchte. Zumindest bisher.
4. Hierzu ein Zitat von Boris Schneider-Johne, Pressenmanager für die Xbox in Deutschland: „Welchen Sinn soll ein Hybrid aus Xbox und Digital-Videorekorder haben?“

INFO

Internet-Forum

Forum	Beitrag
Die beliebtesten 100 Beiträge aller Foren	3351
Nintendo 64	413
Game Boy	5550
Game Boy Advance	55310
GameCube	4478
Tipps & Tricks	21331
Allgemeines	7265
Kleinanzeigen	838
Fragen & Antworten zur Community	20
FAQ N-Zone	1198
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN	237
X-ZONE	237

Sie wollen sich mit anderen Lesern oder einem Redakteur austauschen? Dann schauen Sie doch mal in unser **Internet-Diskussions-Forum** rein, welches Sie über die Communitys der PLAYZONE (www.pszone.de), N-ZONE (www.n-zone.de) und der Kids Zone (www.kidszone.de) erreichen können.

cheats & codes



UNBEGRENZT Dank der Cheats müssen Sie sich über verbleibende Leben und Munition keine Sorgen mehr machen.

Serious Sam

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie im Hauptmenü den linken Analogstick gedrückt halten und die schwarze, die weiße und die Y-Taste nacheinander betätigen. Jetzt können Sie den Unterpunkt Cheats anwählen und folgende Cheats verwenden:

- Alle Waffen und volle Munition
- Volle Gesundheit
- Plus 99 Leben
- Alle Türen sind offen
- Alle Levels anwählbar

Sollten während des Spieles Munition, Gesundheit oder Leben zur Neige gehen, können Sie im Pausenbildschirm die Cheats erneut anwählen und Sam wieder „auffrischen“.

Star Wars: Starfighter – Special Edition

Geben Sie folgende Cheats im Codes-Menü des Spieles ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen:

EUROPA

Sämtliche Boni werden freigeschaltet.

EARCHIPS

Unverwundbarkeit

BRUISER

Die Bruiser-Kanone wird freigeschaltet.

UTILITY

Trade Federation Freighter

FSNEULB

Das versteckte Raumschiff wird für die Bonus-Missionen freigeschaltet.

SHIPS, PLANETS, HEROES

Artworks und Produktionsskizzen

LATEAM

FMV-Sequenzen können angeschaut werden.

NOHUD

Das Cockpit wird ausgeblendet.

DIRECTOR

Alternative Kameraperspektiven werden freigeschaltet

JARJAR

Steuerung wird invertiert

CREDITS

Credits werden angezeigt

Rocky

Halten Sie im Hauptmenü die R-Taste gedrückt und geben Sie die folgenden Tastenkombinationen ein:

→, ↑, ←, ↑, ←, L

Doppelter Schaden bei Schlägen

↓, ←, ↓, ↑, →, L

Erhöhte Spielgeschwindigkeit

→, →, →, ←, →, L

Alle Boxer und Arenen sowie die

Rocky-Statue stehen zur Verfügung.

↑, ↓, ↓, ←, ←, L

Alle Boxer, Arenen, die Rocky-Statue sowie Mickey stehen zur Verfügung.

→, ↓, ↓, ↑, ←, L

Volle Statistiken im Movie-Modus

←, ↑, ↑, ↓, →, L

Volle Statistiken im Exhibition-Modus

Sega Soccer Slam

Folgende Tastenkombinationen müssen im Titelschirm eingegeben werden, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

L, R, ←, →, Y, Y

Maximale Energie

L, R, →, ↑, X, X

Unendlich viel Turbo

L, R, ↓, →, Y, X

Unendlich Flutlicht

R, L, ↑, ↑, Y, Y

Große Köpfe

L, R, ↑, ↑, X, Y

Große Hits

R, R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X

Alle Stadien werden freigeschaltet.



BIRNE Der Bighead-Cheat macht die Akteure noch drolliger. Freuen Sie sich auf lustige Kopfballtore!

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Erfüllen Sie die folgenden Bedingungen, um die entsprechende Bonus-Strecke freizuschalten:

Alpine Trail

Championship Event 22 absolvieren

Ancient Ruins II

Ultimate Racer Event 12 absolvieren

Autumn Crossing II

Ultimate Racer Event 14 absolvieren

Autumn Crossing

Ultimate Racer Event 17 absolvieren

Calypto Coast II

Ultimate Racer Event 26 absolvieren

Calypto Coast

Ultimate Racer Event 10 absolvieren

Coastal Parklands

Championship Event 4 absolvieren

Desert Heat II

Championship Event 25 absolvieren

Fall Winds II

Championship Event 24 absolvieren

Island Outskirts II

Championship Event 8 absolvieren

Mediterranean Paradise II

Championship Event 14 absolvieren

National Forest 2

Ultimate Racer Event 26 absolvieren

National Forest

Championship Event absolvieren

Outback 2

Ultimate Racer Event 25 absolvieren

Outback

Championship Event 11 absolvieren

Palm City Island II

Ultimate Racer Event 29 absolvieren

Rocky Canyons II

Championship Event 9 absolvieren

Rocky Canyons

Championship Event 27 absolvieren

Scenic Drive II

Championship Event 6 absolvieren

Tropical Circuit II

Championship Event 28 absolvieren

Tropical Circuit

Championship Event 29 absolvieren

James Bond 007: Nightfire

Die Cheatcodes müssen im „Geheimnisse freischalten“-Bildschirm eingegeben werden:

PASSPORT

Alle Levels verfügbar

MELTDOWN

Chain Reaction Level wird freigeschaltet

BLASTOFF

Countdown Level wird freigeschaltet

VACUUM

Equinox Level wird freigeschaltet

MAGAZINE

Größere Magazine (Bigger-Clip) für das Scharfschützengewehr

SLEEPY

Aufgerüstete Tranquilizer-Darts

TARGET

Goldener Colt
Q LAB
Alle Gadgets verfügbar



SUPERHELD Mit „Super Tiger Woods“ fällt das Einlochen sogar blutigen Anfängern äußerst leicht.

Tiger Woods PGA Tour 2003

Die folgenden Codes müssen im Cheats-Menü des Spiels eingegeben werden. Ein kurzer Sound bestätigt die Aktivierung des Cheats:

ALLTW3
Alle Golfer verfügbar
14COURSES
Alle Golfplätze freigeschaltet
SUNDAY
Super Tiger Woods
XON
Brad Faxon
IAM#1
Cedric „Ace“ Andrews
BANDPANTS
Charles Howell III
GODFATHER
Dominic „The Don“ Donatello
MCRUFF
Hamish
THESWING
Jim Furyk
SUPERSTAR
Josey „Superstar“ Scott
JUSTINTIME
Justin Leonard
COWGIRL
Kellie Newman
CALCULATE
Mark Calavecchia
TB
Mark Omeara
YOYOYO
Melvin „Yosh“ Tanigawa
NOTABLY
Notah BeGay III

SOLITARY1
Solita Lopez
SS
Steve Stricker
SINK
Stewart Cink
ORANGES
Stuart Appleby
2TON
Takeharu „Tsunami“ Moto
TYNO
Ty Tryon
VALENTINE
Val „Sunshine“ Summers
VJSING
Vijay Singh

Medal of Honor: Frontline

Geben Sie die folgenden Codes in die Enigma-Maschine des Optionsmenüs ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Bei richtiger Eingabe blinkt die Enigma-Maschine grün auf:

SALMON
Den aktuellen Level mit einer Goldmedaille beenden
BASS
Die zweite Mission wird freigeschaltet
STURGEON
Die dritte Mission wird freigeschaltet
PIKE
Die vierte Mission wird freigeschaltet
TROUT
Die fünfte Mission wird freigeschaltet
CATFISH
Die sechste Mission wird freigeschaltet
NOHITSFORU
Sie sind unverwundbar
COTOBREATH
Bonus-Zwischensequenz wird freigegeben
FLIPBOOK
Die Entwicklerskizzen werden freigeschaltet

Die Medaillen

Wenn Sie jede Mission mit einer Goldmedaille abschließen, bekommen Sie nach der letzten Mission die EA-LA-Ehrenmedaille verliehen. Absolvieren Sie jeden Level der Missionen, um die entsprechende Medaille zu erhalten und Ihr

Ordenskästchen zu füllen:

D-Day:
Army Distinguished Service Medaille
Sturm im Hafen:
Army Commendation Medaille
Die Nadel im Heuhaufen:
Soldiers-Medaille
Einige Brücken zu weit:
Dutch WWII Commemorative Cross
Donnergrollen:
Legion of Merit - Complete
Das Hortengeschütz:
Distinguished Service Flying Cross

NHL 2003

Geben Sie Ihrem selbst kreierten Schützling den Namen eines NHL-Profis. Sie erhalten eine Nachricht, dass der Spieler in der Datenbank vorhanden ist, und werden gefragt, ob Sie den Spieler benutzen wollen. Klicken Sie auf „Ja“, um Ihren Spieler genauso aussehen zu lassen wie das Original. Nun können Sie dem Neuling einen Namen geben und seine Statistiken vervollständigen.

Bonusspieler:

Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie ihm einen der unten aufgeführten Namen. Die Fähigkeiten und Statistiken werden automatisch vervollständigt. Manche Spieler verfügen sogar über ein Porträt.

Spielernamen:
Adam Hall
Alfie Michaud
Barry Richter
Ben Simon
Blake Bellefeuille
Brad Moran
Brian Sutherby
Chris Ferraro
Corey Hirsch
Dave Morisset
David Nemirovsky
Derek Mackenzie
Eric Fichaud
Evgeny Konstantinov
Greg Crozier
Greg Pankewicz
Guy Hebert
Ivan Huml
Jakub Cutta
Jason LaBarbera
Jason Zent
Johan Wittehall

Kay Whitmore
Larry Murphy
Mark Fitzpatrick
Marquis Mathieu
Martin Brochu
Matt Herr
Matt Higgins
Michel Larocque
Raffi Torres
Rene Corbet
Rich Parent
Rick Tabaracci
Sascha Goc
Scott Fankhouser
Ty Jones
Xavier Delisle

Mat Hoffman's Pro BMX

Geben Sie die Tastenkombinationen im Start-Bildschirm ein. Bei richtiger Eingabe hören Sie ein akustisches Signal.

↓, ↑, X, ↓, ↑, X, ↓, ↑, X
Perfekte Balance
↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑
Die Bikes werden unsichtbar.
↓, B, B, A, A, R, R
Große Hände und Füße
↓, A, A, A, R, R, R
Permanent gefüllte Special-Anzeige
Y, →, →, B, ↓, Y
Alle Levels verfügbar
X, L, L, ↑, ↑
Elvis-Kostüm
X, B, ←, →, ←, X
BMX-Kostüm
L, L, ↓, R, R, L
Tiki-Battle-Modus
L, ←, ←, →, →, →, A, A
Alle Musikstücke werden freigeschaltet.



TRICKY Mit den Cheats können Sie Mat Hoffman „flambieren“. Jetzt sehen die Stunts spektakulärer aus.



EINGANG Durch diese Tür gelangen Sie in das Innere des Tankers.

Metal Gear

Unsere Komplettlösung führt Sie sicher durch die Hauptstory des Spiels. **Wir haben Konamis Meisterwerk auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“ gelöst.** Bei den anderen Schwierigkeitsgraden können sich Endgegnerstrategien und einzelne Aufgaben minimal unterscheiden.

Kapitel 1: Tanker

Es gibt zwei Türen, durch die Sie in das Innere des Schiffs gelangen. Die erste finden Sie auf der linken Seite des Schiffs auf dem „Aft Deck“. Vorsicht, diese Tür wird bewacht. Sie gelangen so zu den Mannschaftsquartieren auf Deck A der Backbordseite. Den zweiten Zugang zum Schiffsinnen entdecken Sie auf der Steuerbordseite auf der ersten Ebene bei dem Rettungsboot. Durch diese Tür betreten Sie die Mannschaftsquartiere auf Deck B der Steuerbordseite. Entscheiden Sie sich für die linke Tür, wie Otacon es empfohlen hat.

Was soll ich im Inneren des Schiffes tun?

Schleichen Sie durch die Mannschaftsquartiere des A-Decks. Unterwegs können Sie in den Spinden des Umkleieraums einige Items finden. Setzen Sie Ihren Weg bis zu der Mannschafts-Lounge fort. Schnappen Sie sich die Items unterhalb der Treppe und schalten Sie die beiden Gegner aus. Auf der Backbordseite

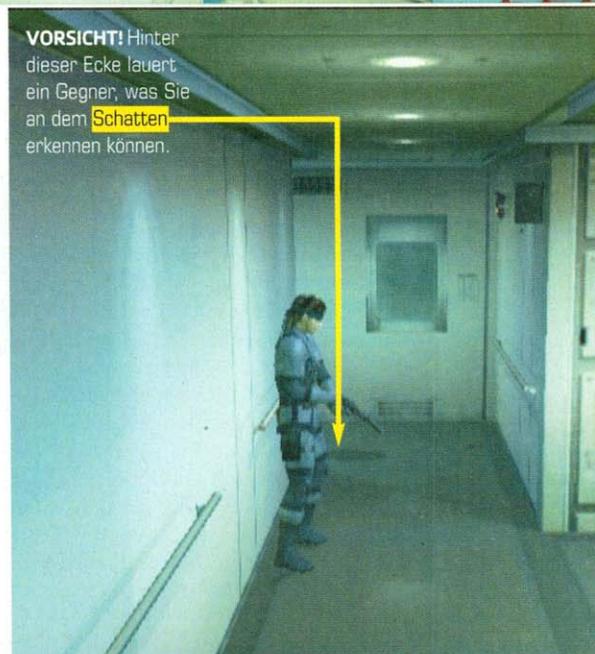


GOODIE IN DER LOUNGE Hinter dem Tresen entdecken Sie in der Lounge etwas Munition.



SPIND Durchsuchen Sie jeden Spind, um darin eventuell ein Item zu entdecken.

Solid 2: Substance

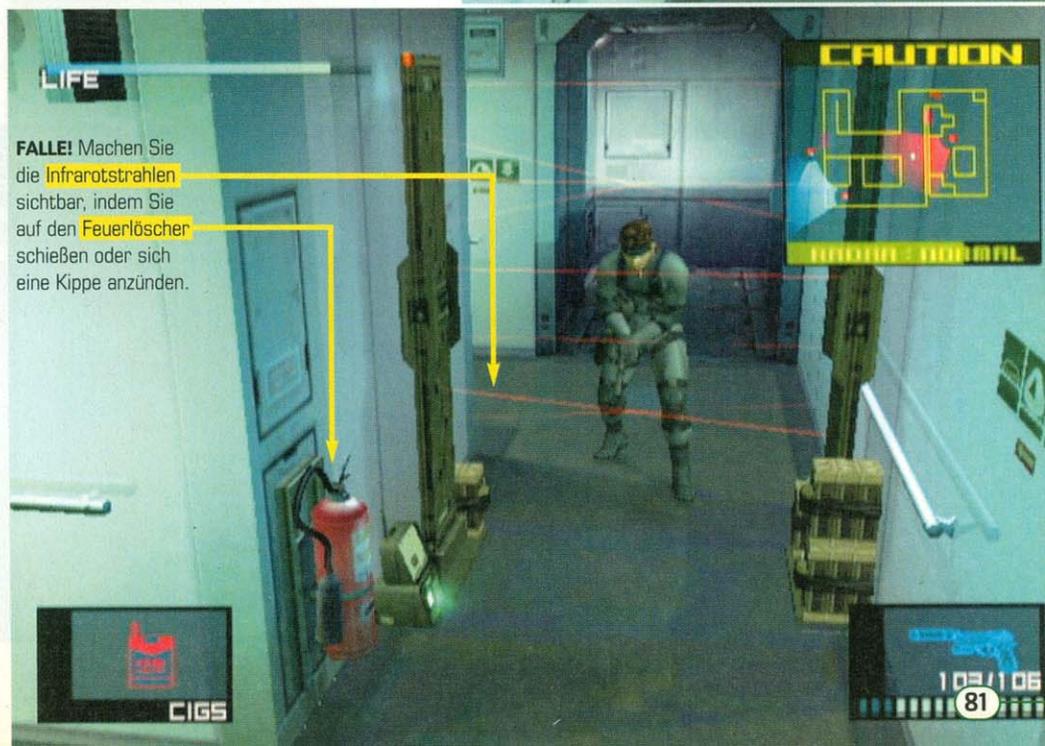


VORSICHT! Hinter dieser Ecke lauert ein Gegner, was Sie an dem **Schatten** erkennen können.

finden Sie ebenfalls Items unterhalb der Treppe, allerdings werden diese bewacht. Gehen Sie nun zurück zur Lounge. Dort gelangen Sie durch eine der Türen bei der Treppe in der Mitte zu den Mannschaftsquartieren von Deck B. Gehen Sie zur Backbordseite von Deck B und schicken Sie auf dem Weg dorthin die Gegner ins Land der Träume. Über die Treppe auf der Backbordseite kommen Sie zu den Mannschaftsquartieren von Deck C. Um nicht unfreiwillig im Rampenlicht zu stehen, müssen Sie sich gegen die Wand unterhalb der Kamera drücken und so den Gang bis zu der Treppe neben dem Spind durchqueren. Verlassen Sie Deck C über die Treppe zu den Mannschaftsquartieren von Deck D.

Wie komme ich an den Infrarot-Sensoren vorbei?

Auf Deck D gelangen Sie zu einigen Infrarot-Sensoren, die mit Sprengstoff verbunden sind. Befolgen Sie den Funkspruch Otacons und schießen Sie auf den Feuerlöscher. Der austretende Schaum macht die Strahlen sichtbar und

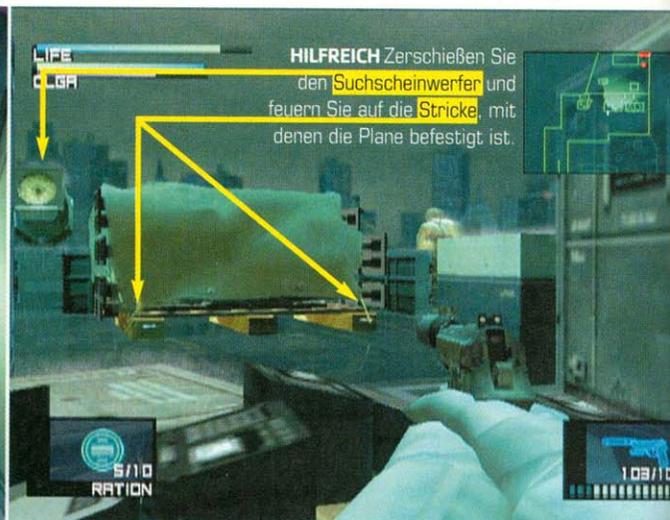


FALLE! Machen Sie die **Infrarotstrahlen** sichtbar, indem Sie auf den **Feuerlöscher** schießen oder sich eine Kippe anzünden.





MAHLZEIT Durchsuchen Sie den Speiseraum gründlich. Außer der Munition finden Sie weitere Items unter den Tischen.



HILFREICH Zerschließen Sie den Suchscheinwerfer und feuern Sie auf die Stricke, mit denen die Plane befestigt ist.

Sie können gefahrlos unter ihnen hindurchrobren. Alternativ können Sie auch eine Zigarette anzünden, denn mit dem Rauch der Kippe werden die Strahlen ebenfalls sichtbar. Wie im richtigen Leben schadet Rauchen jedoch der Gesundheit, was sich an Ihrer Lebensenergieanzeige bemerkbar macht. Vorsicht, hinter der nächsten Ecke treffen Sie auf einen Gegner.

Wie gelange ich auf die Brücke des Schiffs?

Begeben Sie sich in den Speiseraum von Deck D und schalten Sie dort sämtliche Gegner aus. Achten Sie darauf, nicht in das Sichtfeld der Kamera zu treten, da Sie sonst schnell ungewollte Gesellschaft bekommen. Sammeln Sie die Items ein und verlassen Sie den Speiseraum durch die untere Tür. Steigen Sie jetzt über die schmale Treppe in der Nähe der Infrarot-Sensoren nach oben und Sie sind auf der Brücke. Nach dem Gespräch mit Otacon verlassen Sie die Brücke durch die Tür auf der linken Seite. Auf dem Deck davor treffen Sie auf Olga, den ersten Endgegner des Spiels.

Was soll ich tun, nachdem ich Olga erledigt habe?

Durchsuchen Sie das Navigations-Deck. Sie werden eine Box und ein Wärmesichtgerät auf

Olga

Die erste und leichtere Möglichkeit, Olga auszuschalten, ist, hinter dem Spalt zwischen den beiden Kisten in die Hocke zu gehen und durch den Schlitz auf Olga zu schießen. Mit den „Strafe-Buttons“ können Sie Olga in Ihrem Sichtfeld behalten, wenn diese zur Seite geht. Die zweite Möglichkeit ist, dass Sie im Stehen mithilfe der „Strafe-Tasten“ kurz hinter einer Kiste hervorschauen und ein paar gezielte Schüsse auf Olga abfeuern, bevor diese das Feuer eröffnet. Sobald sie eine Granate wirft, müssen Sie schleunigst das Weite suchen, um nicht verletzt zu werden. Ballern Sie auf die Stricke, mit denen die Plane befestigt ist, damit die Russin dahinter keinen Schutz finden kann. Außerdem sollten Sie versuchen, den Suchscheinwerfer zu zerschließen, bevor Olga Sie damit blendet. Nachdem sie keine Gefahr mehr für Sie darstellt, sollten Sie die Russin noch durchsuchen (durchschütteln), um Munition und ihre Hundemarke zu bekommen. Darüber hinaus erhalten Sie eine Pistole, die nicht nur Betäubungspfeile verschießt.

dem Mast finden. Kehren Sie nun zur Mannschafts-Lounge auf Deck A zurück. Wenden Sie dazu dieselben Taktiken wie auf Ihrem Hinweg an, um Gegner, Kameras und Sensoren zu umgehen. Gehen Sie von der Lounge

aus über die kleine Treppe auf der Steuerbordseite nach unten und betreten Sie den Maschinenraum. Hier müssen Sie auf der Hut sein, denn wenn Sie auch nur von einem einzigen Gegner entdeckt werden, haben Sie gleich die ganze Meute, die sich hier aufhält, am Hals. Ihr Weg führt Sie bis auf die oberste Ebene der Backbordseite. Gehen Sie dort durch die Tür in den dahinter liegenden Raum.

Wie kann ich die Infrarot-Sensoren ausschalten?

Ihr weiterer Weg wird von drei Infrarot-Lichtschranken versperrt, unter denen Sie diesmal nicht hindurchrobren können. Zerstören Sie deshalb alle drei Auslöser, die Sie an einem grünen Licht erkennen. Vorsicht! Wenn Sie aus Versehen den Sprengstoff treffen, können Sie sich auf den Game-Over-Bildschirm gefasst machen. Den ersten Auslöser können Sie von der Kiste aus erkennen und zerstören. Klettern Sie dazu auf die Kiste und stellen Sie sich auf die Zehenspitzen. Der Auslöser ist auf der rechten Seite. Den nächsten Auslöser können Sie rechts unten in der Mitte erkennen. Den letzten Auslöser können Sie kaum sehen. Er befindet sich hinten auf der linken Seite über der unteren Sprengstoffladung. Mit einem



OLGA Sobald Olga aus einem ihrer Verstecke hervorschaut, feuern Sie, was Ihre Wumme hergibt.



SCHWINDELFREI? Oben auf dem Mast entdecken Sie nützliche Items.

gezielten Schuss entschärfen Sie auch diesen und können unbeschadet Ihren Weg durch die Tür fortsetzen.

Wo finde ich Metal Gear Ray?

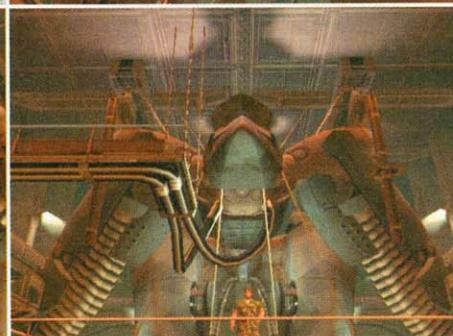
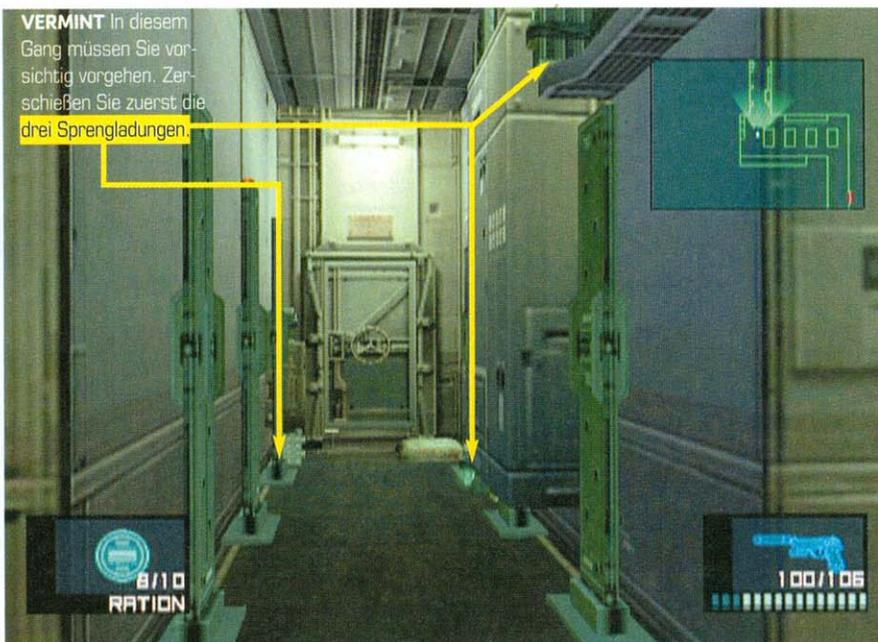
Sie betreten einen langen Gang, in dessen Nebenräumen Sie mehrere Items finden. Schalten Sie Gegner, die in dem Gang warten, lautlos aus, indem Sie die Soldaten mit Ihrer M9 betäuben. Folgen Sie dem Verlauf des Flurs, bis Sie am Ende des Quergangs angekommen sind. Öffnen Sie die Tür dort und tasten Sie sich durch den nächsten Gang nach vorne. Sie werden von Wachen entdeckt und liefern sich ein ausgiebiges Feuergefecht mit ihnen. Suchen Sie Schutz hinter der Kiste und versuchen Sie, Ihren Gegnern in den Kopf zu schießen, da so ein Schuss pro Mann genügt. Rüsten Sie sich mit der USP-Knarre aus, um die Kontrahenten zu eliminieren. Sobald Granaten in Ihre Richtung fliegen, sollten Sie zurückweichen. Ein paar Schritte hinter Ihnen finden Sie noch Medi-Packs und Munition. Sobald Sie alle Gegner ausgeschaltet haben, betreten Sie die Frachträume, wo Sie auch den Metal Gear finden.

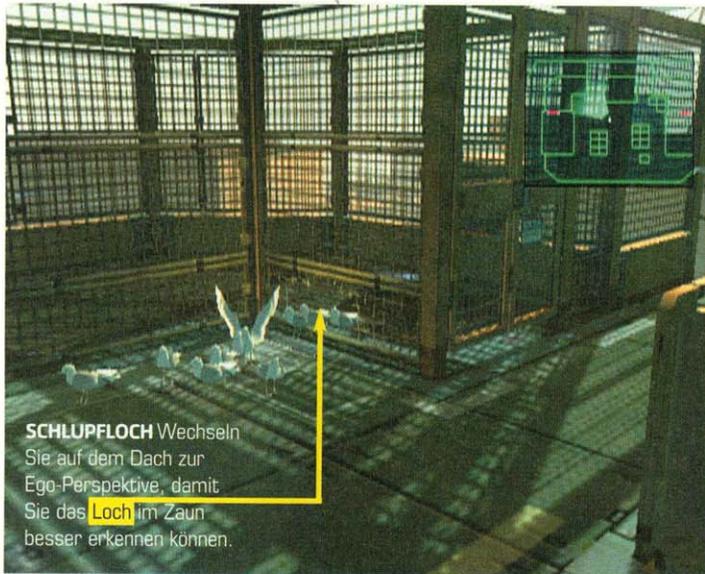
Wie komme ich in den Frachtraum 3?

Klettern Sie über die Leitern bis ganz nach unten und schleichen Sie am unteren Bildschirmrand entlang. Robben Sie unter dem Lichtkegel des Projektors hindurch, damit Sie nicht von den Marines entdeckt werden. Kriechen Sie weiter an der linken Wand hinter den Kisten entlang. Hüten Sie sich davor, aufzustehen, da man Ihre Schritte auf dem Metallboden hört. Durch die Tür in der oberen linken Ecke gelangen Sie in den zweiten Frachtraum. Robben Sie zuerst unter die erste Kiste. Warten Sie dort, bis die Marines abgelenkt sind und die Wache hinter der nächsten Kiste ihre Runde dreht. Verstecken Sie sich jetzt unter der dritten Kiste und warten Sie, bis der Weg, der in den linken vorderen Teil führt, frei ist. Schleichen Sie um die Kiste herum und betreten Sie Frachtraum 3.

Wie kann ich unbemerkt die Fotos machen?

Schießen Sie schnell das erste Foto von Metal Gear (vorne links) und robben Sie am linken Bildschirmrand entlang, bis Sie sich seitlich von Ray befinden. Dort knipsen Sie das zweite Foto von der Marines-Aufschrift auf dem Mech. Kriechen Sie jetzt durch den Tunnel unterhalb des Colonels. Vorsicht! Am Ende befindet sich eine Wache, an der Sie aber leicht vorbeikommen. Warten Sie einfach nur, bis der Soldat wieder ein kurzes Nickerchen macht. Robben Sie jetzt bis zu der rechten Eingangstür und knipsen Sie ein weiteres Foto (vorne rechts). Um das letzte Foto (von der Mitte) zu schießen, müssen Sie an dem Kameramann vorbei bis zu dem schwarzen Spalt im Boden robben. Dieser Spalt markiert die Mitte des Raums. Kehren Sie nun zu dem Rechner an der rechten Seite des Raums zurück und übermitteln Sie die Fotos. Jetzt können Sie eine lange Zwischensequenz bewundern.





SCHLÜPFLOCH Wechseln Sie auf dem Dach zur Ego-Perspektive, damit Sie das **Loch** im Zaun besser erkennen können.



BOMBE Hier finden Sie den **Sprengsatz** der Strebe A. Robben Sie unter den Rohren durch.

Kapitel 2: „Big Shell“ Teil 1

Was soll ich nach meiner Ankunft machen?

Sammeln Sie zuerst die Items auf, bevor Sie weiter in Richtung Aufzug schleichen. Gehen Sie danach durch die Tür am oberen Bildschirmrand. Nach dem Gespräch mit dem Colonel müssen Sie Ihren Radar an dem Rechner rechts oben aktivieren. Sie erkennen ihn an seiner blauen Farbe. Verstecken Sie sich bei den Kisten in der Mitte des Raums, sobald die Wachen wieder zu Bewusstsein kommen. Warten Sie den richtigen Zeitpunkt ab, um dann auf der linken Seite der Kisten bis zum Aufzug zu sprinten.

Wie gelange ich zur B-Strebe?

Auf dem Dach von Strebe A müssen Sie durch das Loch in dem Zaun robben. Sie erkennen es am besten, wenn Sie sich in der Ego-Perspektive umsehen. Durch die Tür gelangen Sie in die Strebe A. Aktivieren Sie dort Ihren Radar an der Node und nehmen Sie den linken Weg, den Sie am oberen Rand des Bildschirms erkennen. Überqueren Sie den AB-Steg, so wie es der Colonel vorschlägt, und betreten Sie die B-Strebe. Verlassen Sie den B-Bereich und machen Sie sich auf den Weg zum BC-Steg, wo eine weitere Zwischensequenz beginnt.

Wo finde ich die Bomben in Strebe C und D?

Nach dem Gemetzel müssen Sie in die Küche im C-Bereich gehen, wo Sie auf den Sprengstoffexperten Peter Stillman und Pliskin treffen. Schnappen Sie sich die Items, die Sie in der Küche und im Speisesaal finden, und aktivieren Sie den Computer. Verlassen Sie jetzt die Küche und gehen Sie in den rechten Toilettenbereich. Aktivieren Sie den Sensor, damit Sie auf Ihrem Radar sehen, wo die Bombe ist. Sie entdecken die Höllenmaschine über dem rechten der beiden Spiegel. Sprühen Sie die Bombe ein und machen Sie sich auf den Weg zum D-Bereich. Passieren Sie die Wache auf dem Steg und achten Sie auf die Kamera in dem Gang. Schalten Sie im D-Bereich zuerst

die beiden Wachen auf der oberen Ebene aus, bevor Sie sich dann um das C4 kümmern, das Sie auf der linken Seite der unteren Ebene unter der hinteren Klappe finden. Warten Sie ab, bis die Wache hier den rechten Bereich kontrolliert. Bevor Sie die C-Strebe in Richtung D verlassen, sollten Sie noch den Computer auf der rechten unteren Ebene aktivieren. Gehen Sie jetzt zu Strebe E.

Wo finde ich die Bombe in der E-Strebe?

Durchqueren Sie zuerst den Postraum und schnappen Sie sich die Items. Vergessen Sie den Minen-Detektor auf der unteren Ebene nicht. Gehen Sie jetzt über die Treppe auf der rechten Seite des Postraums nach oben zum Hubschrauberlandeplatz, wo Sie kurz auf Olga treffen. Schalten Sie die Wachen auf dem Dach aus und robben Sie unter den Harrier-Jet, um die Bombe auf einem der Klötze zu entschärfen. Verlassen Sie die E-Strebe durch die untere Tür im Postraum. Auf dem EF-Verbindungssteg müssen Sie den Minen-Detektor benutzen und darauf achten, nicht von der Wache, die oben auf der E-Strebe steht, entdeckt zu werden.

Wie soll ich in der F-Strebe vorgehen?

Gehen Sie zuerst in die untere Ebene. Schalten Sie dort die Wachen aus und schnappen Sie sich die Goodies, die Sie in den Räumen hier entdecken. Auf keinen Fall sollten Sie den Schalldämpfer vergessen. Sie findet ihn, wenn Sie durch einen Schacht robben. Kümmern Sie sich danach um die Wachen auf der oberen Ebene. Lassen Sie aber eine am Leben, damit diese weiterhin Funksprüche senden kann. Sammeln Sie hier ebenfalls alle Items ein und schwingen Sie sich über das linke Geländer auf die Kisten nach unten. Dort finden Sie die nächste Bombe, die es zu entschärfen gilt. Verlassen Sie die F-Strebe durch die Tür auf der unteren linken Seite der oberen Ebene. Vorsicht! Auf dem FA-Steg warten Cypher auf Sie. Erledigen Sie die Drohnen mit Ihrer Pistole und begeben Sie sich in die A-Strebe.

Wo finde ich die letzten beiden Bomben?

Gehen Sie in der A-Strebe in den Raum mit den vielen Rohren. Schleichen Sie rechts an der Wand entlang und benutzen Sie die kleine Treppe. Robben Sie jetzt nach links und dann unterhalb der roten dicken Rohre entlang. In dem kleinen Bereich dahinter finden Sie die erste Bombe. Entschärfen Sie den Sprengsatz und steuern Sie auf Strebe B zu. Dort entdecken Sie die letzte Bombe – sie ist in dem großen Raum hinter der geöffneten Tür des Stromkastens im linken oberen Bereich. Danach geht's weiter in die C-Strebe, wo Sie im Kühlraum der Küche einen Sensor holen müssen. Zu allem Übel stellt sich heraus, dass die Terroristen eine weitere Bombe platziert haben. Sprinten Sie schnellstmöglich zurück auf das Dach von Strebe A, und dort mit dem Aufzug nach unten zum Dock zu fahren. Dort finden Sie die Bombe unterhalb des U-Boots. Knien Sie am unteren Rand des Beckens und sprühen Sie mit dem Kältespray auf den Sprengsatz. Eilen Sie jetzt wieder zurück, um den Präsidenten zu retten.

Fatman:

Rüsten Sie sich mit dem A-Sensor aus und entschärfen Sie die erste Bombe. Nach der Zwischensequenz müssen Sie wiederum Bomben innerhalb eines Zeitlimits entschärfen. Legen Sie die Claymores in den Gängen zwischen den Containern ab. Sobald Fatman auf eine der Minen fährt, müssen Sie zu ihm eilen und auf seinen Kopf, seine einzige verwundbare Stelle, schießen. Alternativ können Sie den Schwergewichtler auch zum Fallen bringen, indem Sie auf seine In-line-Skates schießen oder ihn mit Tritten und Schlägen bearbeiten. Achten Sie aber darauf, dass Sie zuerst alle Bomben entschärft haben, bevor Sie sich um den Dicken kümmern. Weichen Sie seinen Rollangriffen und seinen Schüssen aus, so gut Sie können. Nachdem Sie Fatman in die Knie gezwungen haben, hat er noch eine weitere Überraschung für Sie parat. Ziehen Sie seinen fetten Kadaver weg, um darunter eine weitere, letzte Bombe zu finden. Entschärfen Sie die Höllenmaschine und verlassen Sie das Deck.



FORTUNE Während des Kampfes gegen Fortune müssen Sie lediglich ihren Schüssen aus und bringen Sie sich vor den herabstürzenden Trümmern in Sicherheit. Der Kampf wird von Vamp beendet. Jetzt haben Sie aber ein ganz anderes Problem: Fatman, der auf dem Heli-Landeplatz ausgeflippt ist. Also nichts wie dorthin! Passen Sie auf die Claymore-Minen auf, die vor dem Eingang zu Strebe A versteckt sind. Robben Sie darüber und sammeln Sie die Minen ein. Sie werden sie gleich gebrauchen können.



FATMAN
SCHWACHSTELLE
Sobald Sie Fatman zu Fall gebracht haben, müssen Sie auf seinen Kopf ballern.

Fortune:

Auf Ihrem Weg treffen Sie auf Fortune, die Ihnen mit ihrer Riesenwumme den Garaus machen will. Versuchen Sie erst gar nicht, etwas gegen sie auszurichten – keine Ihrer Waffen kann Fortune verletzen. Weichen Sie lediglich ihren Schüssen aus und bringen Sie sich vor den herabstürzenden Trümmern in Sicherheit. Der Kampf wird von Vamp beendet. Jetzt haben Sie aber ein ganz anderes Problem: Fatman, der auf dem Heli-Landeplatz ausgeflippt ist. Also nichts wie dorthin! Passen Sie auf die Claymore-Minen auf, die vor dem Eingang zu Strebe A versteckt sind. Robben Sie darüber und sammeln Sie die Minen ein. Sie werden sie gleich gebrauchen können.

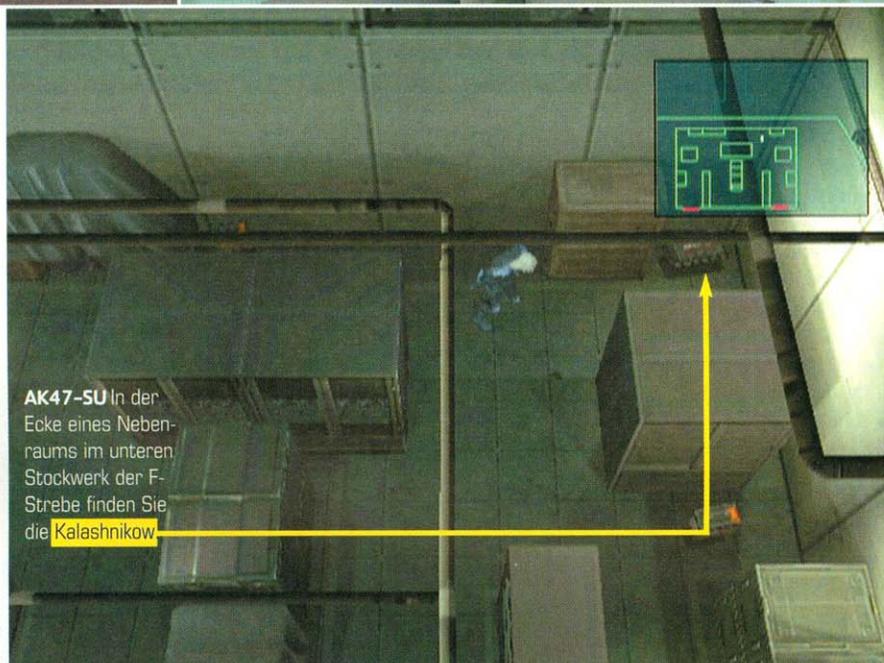
Teil 2

Wo finde ich die AK47-SU?

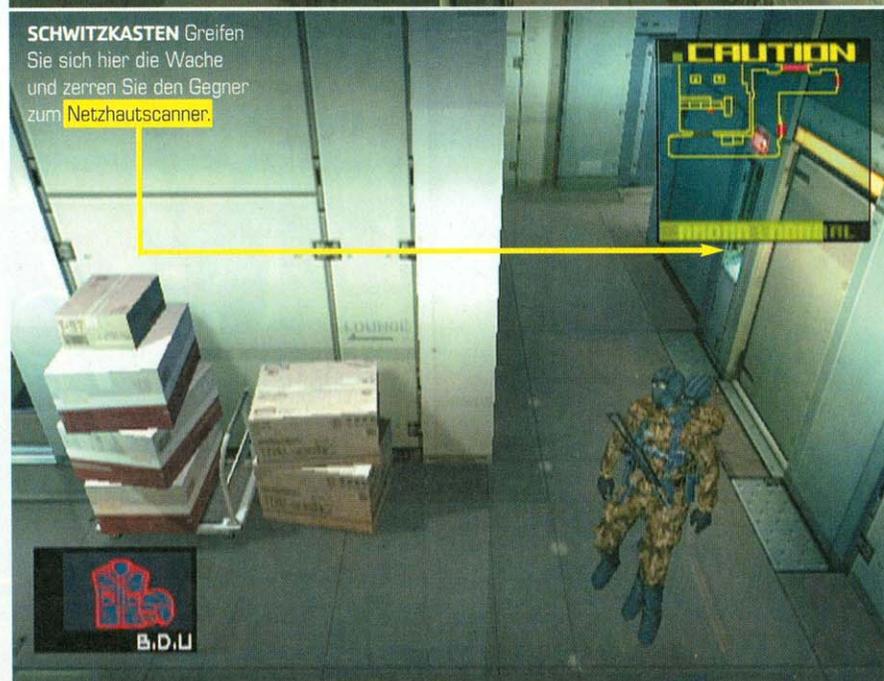
Bevor Sie zu den Geiseln in der Shell 1 vordringen können, benötigen Sie eine Kalaschnikow, damit Sie sich nicht mehr von den russischen Militärs unterscheiden. Begeben Sie sich zur F-Strebe. Schalten Sie die Cypher bei der Brücke aus und achten Sie auf die Wache, die auf dem Dach von Strebe E Ausschau hält. Ihr Minendetektor führt Sie sicher an den Claymores vorbei. Hinter den Level-2-Türen der unteren Ebene der F-Strebe finden Sie die AK und die dazugehörige Munition. Ein Stockwerk höher finden Sie in dem linken der beiden mit Level-2 gesicherten Räume ein M4. Vorsicht, der Raum ist vermint. Machen Sie die Infrarotstrahlen sichtbar, indem Sie auf den Feuerlöscher schießen. Ein weiterer Schuss auf den Auslöser auf dem Schrank in der Ecke entschärft den Sprengsatz.

Wie gelange ich in den Raum mit den Geiseln?

Ziehen Sie den russischen Kampfanzug an und rüsten Sie sich mit der AK-74 aus. Über die EF-Brücke gelangen Sie zum Kern von Shell 1. Rennen Sie über den schmalen Steg, da die Bodenplatten nach unten durchbrechen. Nachdem Sie den Kern betreten haben, aktivieren Sie zuerst den Rechner im Lagerbereich



AK47-SU In der Ecke eines Nebenraums im unteren Stockwerk der F-Strebe finden Sie die Kalaschnikow



SCHWITZKASTEN Greifen Sie sich hier die Wache und zerrn Sie den Gegner zum Netzhautescanner.

der obersten Ebene und sammeln dann die Goodies in den Schränken dort ein. Nehmen Sie den Aufzug zur untersten Ebene und schnappen Sie sich im Hauptbereich des Computerraums das Richtmikrofon. Im selben Raum finden Sie den blauen PC, an dem Sie Ihr Radar aktivieren können. Machen Sie sich auf den Weg zur mittleren Ebene. Hier finden Sie den blauen Rechner in dem kleinen Seitenraum. Nehmen Sie die patrouillierende Wache vor dem Netzhautscanner in den Schwitzkasten und halten Sie sein Gesicht vor den Scanner. Betreten Sie jetzt den Raum mit den Geiseln.

Wie finde ich Ames?

Zielen Sie mit dem Richtmikrofon auf die einzelnen Geiseln, um deren Herzschlag zu hören. Sie erkennen Ames an der schnelleren Herzschlagfrequenz und einem leisen Piepen. Achten Sie darauf, nicht im Sichtfeld der Wache mit dem Richtmikrofon zu hantieren. Sollten Sie entdeckt werden, müssen Sie das Mikrofon schnell gegen die Kalaschnikow austauschen. Wenn Sie sich das Suchen ersparen wollen, müssen Sie im unteren Bildschirmrand nach einem Mann Ausschau halten, der auf die untere Wand blickt. Er ist an einen Tisch gefesselt, auf dem einige Kisten stehen. Während des Gesprächs mit Ames haben Sie die Möglichkeit, ein Gespräch zwischen Ocelot, King und Olga zu belauschen. Dazu müssen Sie mit dem Richtmikrofon immer auf die sprechende Person zielen. Wenn Ocelot misstrauisch wird und auf Sie zugeht, haben Sie zehn Sekunden, um das Richtmikrofon gegen die AK auszutauschen. Trotzdem wird Revolver Ocelot Raiden demaskieren.

Wie gelange ich auf Shell 2?

Nachdem Ihre Tarnung aufgefliegen ist, müssen Sie sich den Weg aus dem Kern der Shell 1 freischießen. Vermeiden Sie aufreibende Feuergefechte, indem Sie versuchen, Ihre Gegner zu betäuben, bevor diese Alarm auslösen. Nehmen Sie den Aufzug zur obersten Ebene und verlassen Sie den Kern über den EF-Steg zur Strebe F. Schalten Sie die Cypher dort aus. Schnappen Sie sich die Items und Waffen, die Sie hinter den Level-3-Türen in der F-Strebe finden. Durchqueren Sie die Strebe E und betreten Sie über die DE-Brücke die D-Strebe. Passieren Sie dort die Level-3-Tür und betreten Sie den Verbindungssteg zwischen Shell 1 und Shell 2.

Wie kann ich den verminten Steg überqueren?

Zerstören Sie die Sprengsätze mit Ihrer PSG oder der Socom. Den ersten finden Sie hinter sich, über der Tür. Die nächsten beiden sind direkt auf dem Steg vor Ihnen und leicht zu erkennen. Einen Sprengsatz erblicken Sie auf dem Kasten vor Ihnen. Daneben finden Sie noch einen auf der linken Seite des Mittelstücks der Brücke. An der Wand von Strebe G sind zwei weitere Bomben befestigt. Über Strebe G schwebt ein Cypher, der ebenfalls mit einer Sprengladung bestückt ist. Benutzen Sie Ihr PSG-Gewehr und gegebenenfalls etwas Pentazemin, damit Sie den Auslöser treffen. Die vorletzte Höllenmaschine können Sie oberhalb des rechten großen Rohrs erkennen, wenn Sie die Tauben verscheucht haben. Der letzte Sprengsatz wird von der Flagge auf der linken Seite verdeckt; warten Sie, bis der Wind sich dreht. In leichteren Schwierigkeitsgraden müssen Sie weniger Sprengsätze entschärfen.

Harrier:

Gleich zu Beginn des Kampfes wirft Ihnen Pliskin den Stinger-Raketenwerfer zu. Schnappen Sie sich das gute Stück und gehen Sie sogleich zur unteren Ebene der Brücke. Dort weichen Sie den Angriffen des Harriers aus, indem Sie sich hinter den Kisten verstecken. Sobald Solidus eine kurze Feuerpause einlegt, müssen Sie Ihre Deckung verlassen und mit dem Raketenwerfer auf den Harrier ballern. Das Fadenkreuz verfärbt sich rot, sobald Sie den Kampfjet lange genug anvisiert haben. Blicken Sie immer in die Richtung des großen roten Punktes auf Ihrem Radar. Dieser Punkt stellt den Harrier dar, während die Kasatka von Pliskin und Otacon nur ein kleiner roter Punkt ist. Sobald Sie aus der Nähe angegriffen werden, müssen Sie die Waffe beiseite legen und versuchen, dem MG-Feuer und den Raketen auszuweichen. Wenn Sie genügend Rationen auf Vorrat haben und Sie sich nicht auf einen langen Kampf einlassen wollen, können Sie auf einer Stelle stehen bleiben und den Harrier ständig bearbeiten.

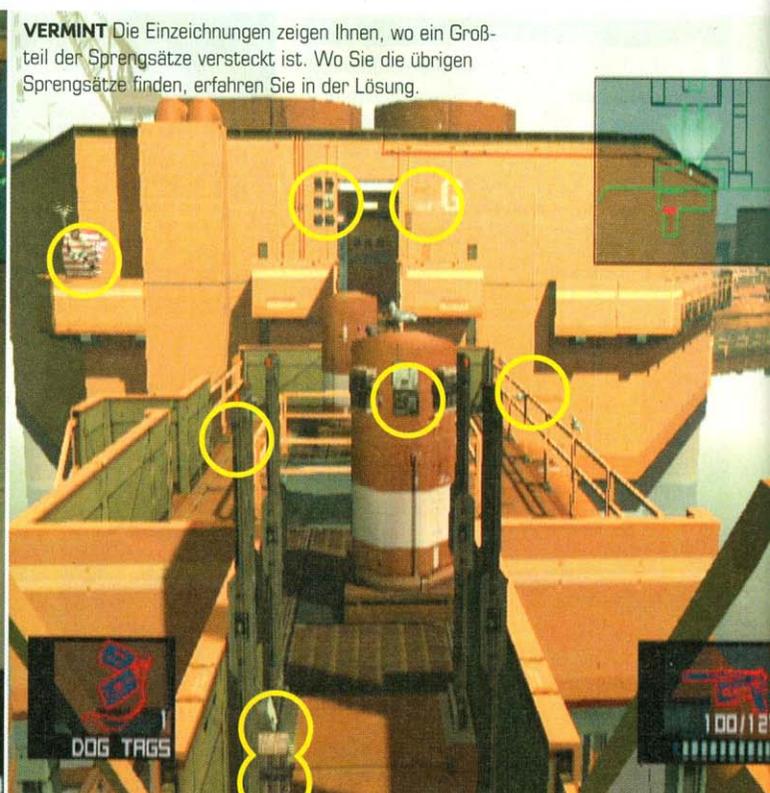
Teil 3

Wie gelange ich zum Kern der Shell 2?

Nach dem Kampf gegen den Harrier ist die Brücke zur Shell 2 nicht mehr passierbar. Schwingen Sie sich auf das Rohr zu Ihrer Rechten und gehen Sie langsam darauf entlang, bis Sie die andere Seite erreichen. Mit einem gewagten Sprung können Sie von dem Rohr aus (etwa auf Höhe des Vogelmistes) auf die Treppenüberreste springen und sich dort PSG-Munition und einen Schalldämpfer für die Kalaschnikow schnappen. Vorher müssen Sie das Feuer mit dem Kältespray löschen. Folgen Sie dem schmalen Steg, der rechts um die Strebe herumführt. Lassen Sie sich am Ende



AMES Gehen Sie einfach zu dieser Person, wenn Sie sich die Sucharbeit ersparen wollen.



VERMINT Die Einzeichnungen zeigen Ihnen, wo ein Großteil der Sprengsätze versteckt ist. Wo Sie die übrigen Sprengsätze finden, erfahren Sie in der Lösung.

des Stegs nach unten auf den nächsten Steg fallen. Kümmern Sie sich um die beiden Wachen und überqueren Sie die teils zerstörte Brücke. Über die Leiter gelangen Sie zu Strebe L, wo Sie einen Steg entlanggehen müssen. Robben Sie unter den Fenstern an den Wachen vorbei. Nach weiteren Akrobatikeinlagen erreichen Sie die KL-Verbindungsbrücke. Mit einem gezielten Flip-Sprung können Sie das Loch auf dem Steg zum Kern überwinden.

Wie komme ich zum Präsidenten?

Betreten Sie den Kern und belauschen Sie Olgas Unterhaltung. Sammeln Sie danach herumliegende Items ein, aktivieren Sie den Rechner und nehmen Sie den Aufzug nach unten. Die untere Ebene steht größtenteils unter Wasser. Ihr Radar hilft Ihnen, lebenswichtige Luftlöcher zu finden. Deshalb muss er unbedingt an der Node eingeschaltet werden. Schwimmen Sie über die Treppen nach unten und tauchen Sie den langen Gang auf der rechten Seite des Radars entlang. Hier finden Sie die Nikita: eine Waffe, mit der Sie Lenkraketen abfeuern können. Schwimmen Sie zurück zu den Stufen und verlassen Sie das Wasser. Nehmen Sie den Aufzug nach oben und gehen Sie zu den beiden Lüftungsschächten bei den Kisten im unteren Bildschirmbereich. In einem Nebenraum auf der linken Seite finden Sie noch etwas Munition für den Nikita-Raketenwerfer (Vorsicht, Kameras!). Klettern Sie jetzt auf die Kiste vor dem höheren Schacht und feuern Sie eine Rakete hinein. Steuern Sie die Rakete durch den Schacht und biegen Sie jedes Mal rechts ab, wenn sich die Möglichkeit ergibt. Im Raum mit dem Präsidenten müssen Sie das Geschoss

auf den großen grauen Kasten in der Ecke lenken. Alternativ können Sie die Rakete auch durch den Schacht in dem kleinen Raum mit den Kameras steuern. Nachdem Sie den Stromkasten zerstört haben, können Sie den Raum mit dem Präsidenten gefahrlos betreten.

Wo finde ich Emma?

Kehren Sie in den überfluteten Teil des Kerns zurück. Schwimmen Sie diesmal den Gang auf der linken Seite Ihres Radars entlang und tauchen Sie in den mittleren Bereich, wo Sie in einen langen Gang geraten. Dort finden Sie eine Tür, die Sie öffnen können, indem Sie an dem Rad drehen. Den sich anschließenden Raum durchqueren Sie am besten, indem Sie nahe an der Wasseroberfläche schwimmen. Öffnen Sie eine weitere Tür und verlassen Sie das Wasser über die Treppe. Einen Raum weiter werden Sie von Vamp erwartet.

Vamp:

Vamp ist ein zäher Gegner. Deswegen sollten Sie ihn mit Ihren schwersten Geschützen, wie zum Beispiel dem Granatwerfer, angreifen. Mit kleineren Waffen wie der Socom ist Vamp nur schwer zu treffen. Sie müssen abwarten, bis er auf einer Stelle stehen bleibt und sein roter Schutzschild kurzzeitig verschwindet. Vorsicht, denn kurz darauf wirft er mit Messern auf Sie! Ducken Sie sich oder schießen Sie auf die Messer, um nicht getroffen zu werden. Wenn Vamp Sie aus der Nähe angreifen will, müssen Sie Ihre Waffe beiseite legen und sich mit den Fäusten wehren. Bleiben Sie während des Kampfes immer in Bewegung, um so Vamps Attacken auszuweichen. Wenn Vamp Ihren Schatten mit einem Messer am Boden festheftet, können Sie nicht mehr ausweichen.

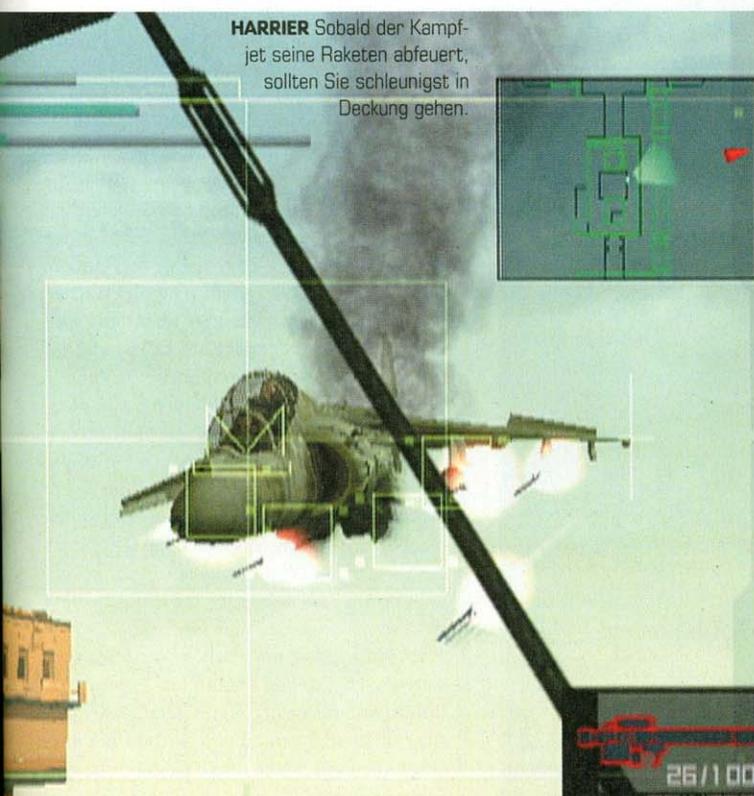
Gehen Sie dann zur Offensive über: Sie können dieser Attacke von Vamp vorbeugen, indem Sie vorher alle Lampen in dem Raum zerschießen. Greifen Sie den Vampir auch dann mit großkalibrigen Waffen wie dem Stinger-Raketenwerfer oder dem RGB-Granatwerfer an, wenn er unter Wasser ist. Hüten Sie sich davor, in die Flüssigkeit zu stürzen, da dies fast immer den sicheren Tod bedeutet.

Wie bringe ich Emma zu Strebe 1?

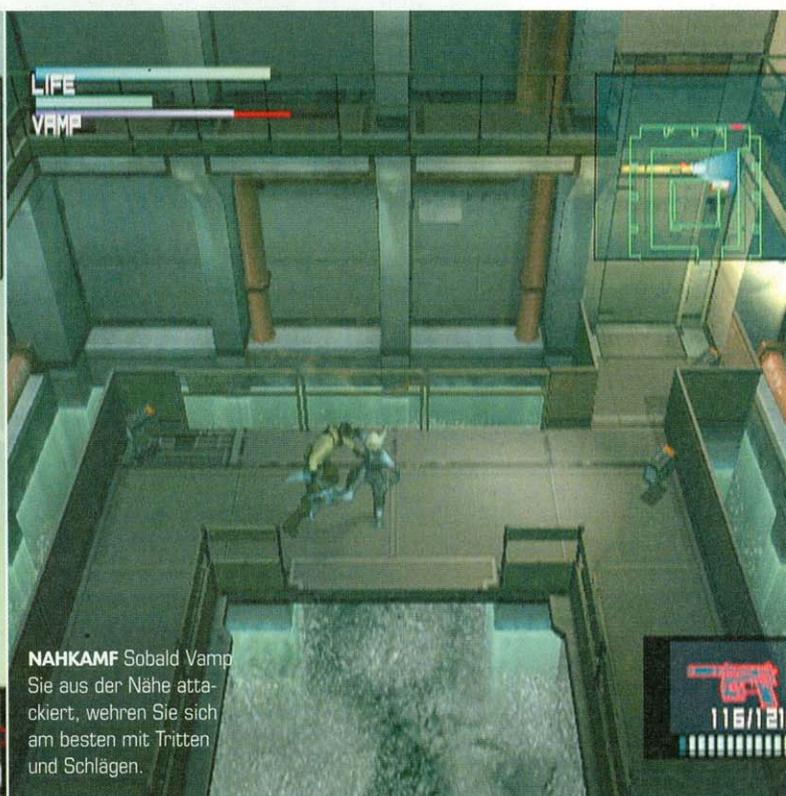
Nachdem Sie durch einen weiteren kleinen Bereich durchgetaucht sind, gelangen Sie in einen trockenen Raum. Aktivieren Sie zuerst den Radar an der Node und durchsuchen Sie dann die Schränke, um Emma zu entdecken. Nach dem Dialog müssen Sie zusammen mit Emma bis zur Filter-Kammer-2 tauchen. Wenn die Luft knapp wird, können Sie unterhalb der Gitter, die auf dem Radar blau eingezeichnet sind, nach Luft schnappen. Achtung, in der Filter-Kammer-2 liegen Claymores auf Ihrem Weg! Tauchen Sie auch durch den nächsten Abschnitt und behalten Sie dabei Emmas Sauerstoff- und Lebensenergieanzeige im Auge. Bevor Sie den Aufzug betreten, müssen Sie ein paar Käfer mit dem Kältespray vertreiben. Auf der oberen Ebene des Kerns „umgehen“ Sie noch einige Wachen, bevor Sie den Kern Richtung KL-Brücke verlassen. Löschen Sie das Feuer und begeben Sie sich in das Innere von Strebe L, wo zwei Wachen lauern. Kümmern Sie sich um die beiden und klettern Sie mit Emma über die Leiter nach unten zum Ölzaun.

Wie kann ich Emma beschützen?

Zerballern Sie zuerst die Minen auf dem Ölzaun. Tragen Sie dazu Ihr Wärmesichtgerät.

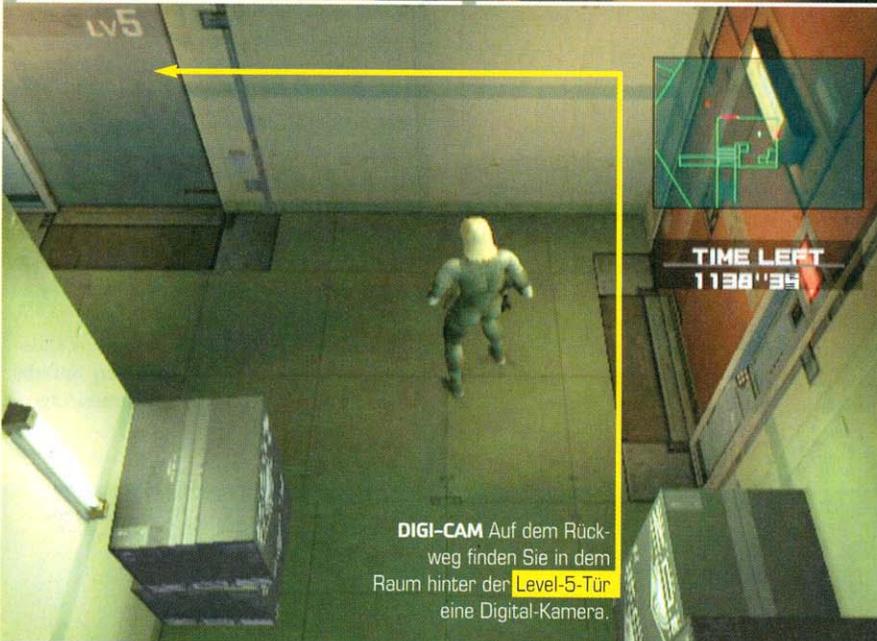


HARRIER Sobald der Kampfflugzeug seine Raketen abfeuert, sollten Sie schleunigst in Deckung gehen.



NAHKAMPF Sobald Vamp Sie aus der Nähe attackiert, wehren Sie sich am besten mit Tritten und Schlägen.

KIDNAPPING Auf dem Ölzaun verpassen Sie Vamp ein weiteres Einschussloch in seinen Kopf.



DIGI-CAM Auf dem Rückweg finden Sie in dem Raum hinter der Level-5-Tür eine Digital-Kamera.



DAUERFEUER Geben Sie Ihrem Gefährten Snake ausreichend Rückendeckung.

Bleiben Sie nicht mit dem Visier auf Emma kleben. Schauen Sie sich Ihre Umgebung an und halten Sie nach möglichen Gefahren wie Cypher oder Wachen Ausschau. Solange Sie kein Ziel erblickt hat, empfiehlt es sich, den Zoom auf der niedrigsten Stufe zu lassen. Erst wenn Sie einen Gegner sehen, sollten Sie den Zoom benutzen. Achten Sie nicht nur auf den Weg, den Emma noch vor sich hat, sondern werfen Sie hin und wieder auch einen Blick auf den Weg, den Emma bereits zurückgelegt hat. Sollte Ihnen die Munition ausgehen, finden Sie in Ihrer unmittelbaren Nähe neue Patronen. Sobald Vamp Emma in seinen Fängen hat, müssen Sie auf seinen Kopf ballern. Werfen Sie ein paar Pentazemin ein, damit Sie nicht aus Versehen Emma treffen.

Wie komme ich zum Computerraum?

Sie befinden Sie jetzt im unteren Bereich des Postraums der Strebe E von Shell 1. Eilen Sie in den oberen Bereich und schalten Sie die Wache aus. Nehmen Sie im Postraum den Ausgang am unteren Bildschirmrand zur EF-Brücke. Schalten Sie dort die Cypher aus und steuern Sie auf den Kern zu. Drücken Sie sich auf dem Steg die ganze Zeit gegen das Geländer, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Im obersten Bereich des Kerns sind Claymore-Minen verstreut, also aktivieren Sie Ihren Minendetektor. Wenn Sie in den Aufzug steigen, beginnt eine Zwischensequenz. Am Ende der langen Zwischensequenz müssen Sie die Y-Taste so schnell wie möglich hintereinander drücken, um die Folter von Solidus zu überleben.

Wie bekomme ich meine Ausrüstung zurück?

Nach der Festnahme wurden Ihnen sämtliche Ausrüstungsgegenstände und sogar Ihr Anzug abgenommen. So müssen Sie sich jetzt nackt vorankämpfen. Sammeln Sie zuerst die Gegenstände in der Zelle ein und gehen Sie dann in den nächsten Raum, wo Sie unbedingt Ihren Radar an dem Rechner aktivieren müssen. Im nächsten Raum müssen Sie extrem vorsichtig sein und darauf achten, nicht entdeckt zu werden. Nehmen Sie die Treppe auf der rechten Seite und schleichen Sie zur oberen Ebene. Dort gehen Sie über den Steg nach links. Die Box, die Sie hier finden, wird Ihnen helfen, ungesehen an den Wachen vorbeizukommen. Gehen Sie über den zweiten Steg (Vorsicht vor der Kamera!) wieder auf die rechte Seite der oberen Ebene. Mit einem Flip-Sprung überwinden Sie den Spalt. Steuern Sie jetzt weiter auf den rechten oberen Bildschirmbereich zu. Achten Sie auf die Kamera und die Wachen. Wenn die letzte Wache rechts oben den langen Weg nach rechts patrouilliert, verstecken Sie sich hinter der Kiste in der Ecke. Ducken nicht vergessen! Sobald die Wache wieder im Hauptbereich des Raums ist, können Sie ungesehen an ihr vorbeischieben und den nächsten Raum betreten. Hier treffen Sie auf Snake, der Ihnen Ihre Ausrüstung zurückgibt. Jetzt stellen Sie sich am besten auf Action ein, da Sie sich zusammen mit Snake durch Gegnerschaaren ballern müssen.

Wie gelange ich heil durch die Kampfabschnitte?

Nach dem Treffen mit Snake machen Sie sich nun gemeinsam auf den Weg. In den nächsten beiden Abschnitten müssen Sie sich gegen etliche Angreifer zur Wehr setzen. Wichtig ist, dass Sie stets eine Ration angewählt haben sollten, denn sonst verlieren Sie Ihr Leben schneller, als Ihnen lieb ist. Kämpfen Sie in der Ego-Perspektive und entscheiden Sie sich für eine große Waffe wie die AKS-74-U. Zielen Sie auf die Köpfe der Angreifer, um sie schnellstmöglich in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Drehen Sie sich schnell im Kreis, wenn Sie den Laser der Waffe auf Kopfhöhe der Feinde haben. So können Sie alles um sich herum ummähen und verringern das Risiko, von hinten angegriffen zu werden. Achten Sie auch darauf, in welche Richtung Snake ballert, und versuchen Sie, ihm den Rücken freizuhalten. Nach dem Gemetzel gehen Sie alleine weiter, bis Sie auf Solidus treffen.

Metal Gear Ray:

Solidus hetzt eine Armee von Metal Gear Rays auf Sie. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie gegen mindestens drei Rays antreten. Glücklicherweise

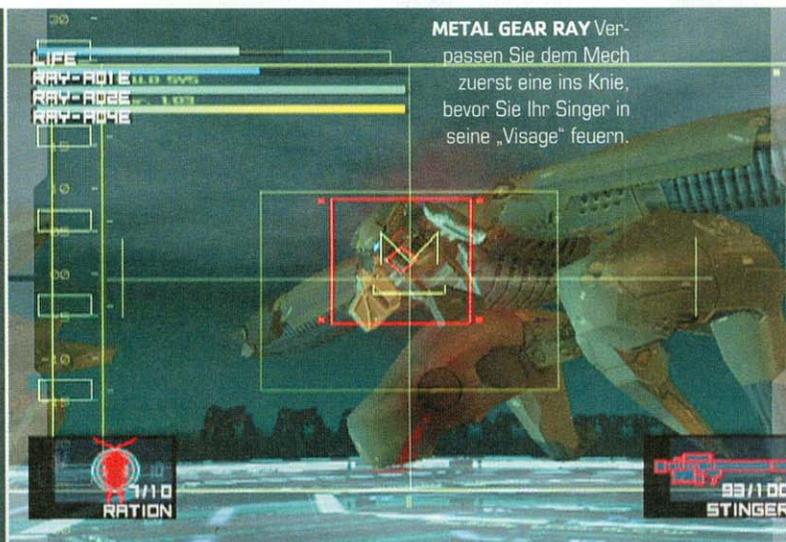
haben Sie es nie mit mehr als drei Mechs auf einmal zu tun. Ihr Stinger-Raketenwerfer ist die einzige Waffe, mit der Sie etwas gegen die Blech-Ungetüme ausrichten können. Die Metal Gears werden Sie entweder mit MG-Feuer, Raketen, zielsuchenden Raketen oder einem Laser angreifen. Wenn Sie ihnen zu nahe kommen, werden sie versuchen, Sie zu zertreten. Wichtig für den gesamten Kampf ist, nie lange an einer Stelle zu stehen, sondern ständig in Bewegung zu bleiben. Dem MG-Feuer weichen Sie aus, indem Sie auf den unteren Bildschirmrand zu rennen oder eine Flip-Rolle machen. Die normalen Raketen werden von den Rays nach oben abgeschossen und benötigen einige Zeit, bis sie einschlagen. Achten Sie auf das akustische Signal, damit Sie abschätzen können, wann Sie besser das Weite suchen. Für die zielsuchenden Raketen reicht ein gut getimter Flip-Sprung und damit Sie nicht von dem Laser erwischt werden, müssen Sie darauf achten, nie direkt vor einem Metal Gear zu stehen. Die Haupttrefferzone der Rays ist der Kopf. Trotzdem können Sie die Mechs zu Beginn des Kampfes auch an den Knien verletzen. Den meisten Schaden fügen Sie ihnen zu, wenn Sie zuerst auf ihre Knie ballern und dann, wenn ein Mech sich nach unten beugt, auf seinen Kopf schießen. Mit dieser Taktik sollte es Ihnen gelingen, diese auf den ersten Blick unlösbar wirkende Aufgabe zu meistern.

Solidus Snake:

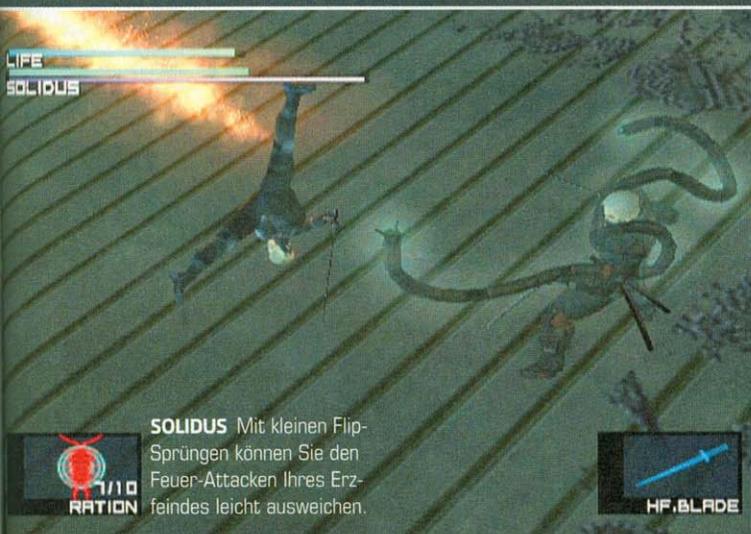
Im letzten Kampf des Spiels stehen Sie Solidus Snake gegenüber. Die einzige Waffe, die Sie in dem Kampf benutzen können, ist das Schwert. Solidus wird Sie mit den verschiedensten Attacken angreifen: Schwertschläge, Feuer, Tritte und Schläge mit seinen Tentakeln. Sollte er Sie mit einem der Tentakel schnappen und strangulieren, müssen Sie schnell hintereinander die Dreieckstaste drücken, damit Ihnen die Luft nicht ausgeht. Ihre Strategie sollte auf kurzen Angriffen und einem schnellen Rückzug danach beruhen. Bleiben Sie ständig in Bewegung, da Sie so den meisten Angriffen entkommen können. Ihr Flip-Sprung hilft Ihnen dabei, schnell hinter Solidus zu gelangen, von wo aus Sie ihn am besten treffen können. Für den Nahkampf sollten Sie horizontale Schläge bevorzugen, da Sie diese sehr schnell nacheinander ausführen können. Steht Solidus etwas weiter von Ihnen entfernt, bietet sich der Schwertstoß an. Hüten Sie sich davor, in eine der Feuerspuren zu laufen, denn dadurch geht Ihnen viel Energie verloren. Einige von Solidus' Attacken können Sie auch mit Ihrem Schwert abwehren, indem Sie L drücken. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit zu einem schnellen Konter. Nachdem Solidus seine Tentakel abgeworfen hat, versucht er Sie mit Feuer einzukreisen. Weichen Sie diesen Attacken aus und verpassen Sie ihm die letzten paar Schläge, um ihn ins Jenseits zu schicken.



FAKE! Lassen Sie sich nicht von dem „Fission Mailed“-Bildschirm verwirren. Oben in dem kleinen Bildausschnitt geht die Action weiter.



METAL GEAR RAY Verpassen Sie dem Mech zuerst eine ins Knie, bevor Sie Ihr Stinger in seine „Visage“ feuern.



SOLIDUS Mit kleinen Flip-Sprüngen können Sie den Feuer-Attacken Ihres Erzfeindes leicht ausweichen.



AUSGEKONTERT Nachdem Sie einen Angriff von Solidus abgeblockt haben, bietet sich die ideale Gelegenheit zum Kontern.

XBOX

Alle Xbox-Spiele im Überblick

Was lohnt sich?
Was ist
absoluter Müll?
— **Unser Spiele-
Überblick** verrät
es Ihnen!

4x4 Evolution 2

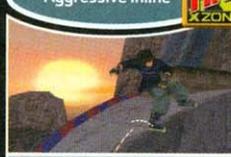


Der Kamera-Modus und die Multiplayer-Spielchen können Offroad-Fans vielleicht begeistern.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 63%

Aggressive Inline **HIT**
X ZONE

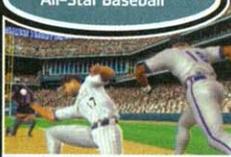


Cooler Extremsport-Spiel. Die Inliner lehren Tony Hawk das Fürchten um den Referenzthron.

GETESTET: —
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 88%

All-Star Baseball



Anständige Baseball-Simulation, die den amerikanischen Volkssport sehr gut überbringt.

GETESTET: —
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 81%

Amped: Freestyle Snowboarding



Snowboardspiel mit massig Optionen und Spielmodi. Auch die Langzeitmotivation stimmt.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 84% MULTI 81%

Antz Extreme Racing



Absolut durchschnittlicher Fun-racer ohne große Macken und leider auch ohne Höhepunkte.

GETESTET: —
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 52%

Arctic Thunder



Grafisch enttäuschender Titel ohne Spieltiefe. Auch im Mehrspielermodus ist es öde.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 60%

Azuric: Rise of Perathia



Laufen, kämpfen, rätseln – Orientierung verlieren, fluchen! Kein tolles Rollenspiel.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rollenspiel

EINSCHÄTZUNG: 74%

Baldur's Gate Dark Alliance



Ab ins Gemetzel. Mit wenig Rollenspiel-Schnickschnack geht's gegen fiese Dungeon-Monster.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rollenspiel

EINSCHÄTZUNG: 85%

Barbarian



Ein solides Arcade-Beat-'em-Up mit einigen neckischen Ideen. Auch im Mehrspielermodus gut.

GETESTET: —
GENRE: Beat 'em Up

EINSCHÄTZUNG: 77% MULTI 82%

Batman: Vengeance



Das Action-Spiel um den dunklen Rächer bringt das Flair der Comic-Vorlage gut rüber.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 76%

Battle Engine Aquila



In der Super-Kampfmaschine auf dem Schlachtfeld. Furiose Mech-Action mit hohem Detail-Level.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 82%

BDFL Manager 2003



Ein sehr gut gemachter Fußball-Manager, der mit vielen Optionen und Möglichkeiten aufwartet.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Simulation

EINSCHÄTZUNG: 85%

Big Mutha Truckers



Rennspiel um riesige Lastwagen, das nebenbei noch einen soliden Taktik-Einschlag hat.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 81%

Blade 2



Blutige, lineare Vampijagd. Technisch schwach und keine spielerischen Höhepunkte.

GETESTET: —
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 41%

Blinx: The Time Sweeper



Die Revolution im Jump&Run-Genre. Der coole Kater Blinx manipuliert an der Zeit herum.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Jump & Run

EINSCHÄTZUNG: 85%

Blood Omen 2



Ein außergewöhnliches Action-Adventure mit extrem düsterer Atmosphäre.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 84%

Blood Wake



Nett präsentiertes Ballerspiel. Die Steuerung ist jedoch eine Frechheit.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 84%

BMX XXX



Wie viel nackte Haut passt in ein Spiel? *BMX XXX* zeigt alles, nur der Spielspaß stolpert ein wenig.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 66%

Bruce Lee: Quest of the Dragon



Absolut grötliches Actionspiel. Das hat der Altmeister nun wirklich nicht verdient. Pfu!

GETESTET: —
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 29%

Buffy the Vampire Slayer



Wow! Es gibt doch gute Filmumsetzungen. Buffy macht auch ohne Serien-Background Spaß.

GETESTET: —
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 82%

Burnout



Mit Vollgas durch den Stadtverkehr! Adrenalintreibendes Rennspiel mit hohem Suchtfaktor.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 85%

Cel Damage



Comic-Ballerei im Cel-Shading-Look. Nur für Leute, die so etwas wirklich mögen.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 69%

Chase



Recht mäßiges *Stuntman*-Herumgegurke. PS2-Besitzer haben bessere Alternativen.

GETESTET: —
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 61%

Circus Maximus



Brutales Streitwagen-Rennen im alten Rom. Technisch nicht überzeugend, aber durchaus Spaßig.

GETESTET: —
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 69%

Colin McRae Rally 3



Der dritte Teil der bekannten Serie auf der Xbox. Abseits der Straße fahren Sie um Bestzeiten.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 87%

Commandos 2: Men of Courage



Hartes Strategie-Spiel, das jede investierte Minute wert ist. Taktik-Muffel sollten Probe spielen.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Strategie

EINSCHÄTZUNG: 81%

Conflict: Desert Storm



Ein Taktik-Shooter, der zwar sehr spartanisch wirkt, aber dennoch sein Potenzial hat.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 79%

Crash



Zerschrotten Sie mit Ihrem Gefährt so viele Fahrzeuge wie möglich. Wind schnell öde.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 75%

Alle Xbox-Spiele im Überblick

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex



Grafisch aufgemotzt, macht die Beutelratte auch die Xbox unsicher. Ein sehr gutes Jump & Run.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Jump & Run

EINSCHÄTZUNG: 85%

Crazy Taxi 3



Das Beste aus allen Crazy Taxi-Spielen. Besitzer der Vorgänger sollten sich den Kauf überlegen.

GETESTET: —
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 82%

Das Ding aus einer anderen Welt



Horrorspiel um den 80er-Jahre-Film. Gewinnen Sie das Vertrauen Ihrer Teamkameraden.

GETESTET: —
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 80%

Dark Angel



James Camerons Fernsehserie kann nicht ganz mit der Buffy-Umsetzung mithalten.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 62%

Dark Summit



Gelungene Mischung aus Snowboard- und Actionspiel, die Genre-Hasser begeistert.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 74%
MULTI 60%

Dave Mirra Freestyle BMX 2



Typischer Trendsport-Titel, der alle Anforderungen erfüllt, aber niemals wirklich begeistern kann.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 76%
MULTI 70%

David Beckham Soccer



David Beckhams Videospieldarstellung ist nur Durchschnitt. Es gibt genug bessere Alternativen.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 61%

Deadly Skies



Der Titel bietet Flugzeugfans solide Technik, wirkt aber auf Dauer recht eintönig.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 72%

Dead or Alive 3



Grafisch spektakuläre Kellerei, die auch spielerisch Maßstäbe setzt. Gehört in jede Sammlung.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Beat 'em Up

EINSCHÄTZUNG: 89%

Deathrow



Futuristisches Ballspektakel mit Prügeleinlagen. Mangelnde Innovationen sorgen für Langeweile.

GETESTET: —
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 85%

Der Herr der Ringe



Vivendis Versoffung der Buchvorlage macht nur absoluten Tolkien-Fans Spaß.

GETESTET: —
GENRE: Rollenspiel

EINSCHÄTZUNG: 58%

Dynasty Warriors 3



Kämpfen Sie gegen tausende chinesischer Soldaten auf einem mittelalterlichen Schlachtfeld.

GETESTET: —
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 61%
MULTI 69%

Eggo Mania

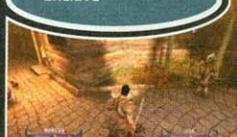


Tetris mit lustigen Eierfiguren. Nach etwas längerer Einspielzeit macht der Titel sehr viel Laune.

GETESTET: —
GENRE: Geschicklichkeit

EINSCHÄTZUNG: 73%

Enclave



Fantasy-Abenteuer mit atemberaubenden Texturen. Allerdings ruckelt die Grafik ohne Ende.

GETESTET: Ausgabe 01/2003
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 66%

ESPN International Wintersports



Zehn Wintersportarten warten auf Sie. Kurzweilige Unterhaltung für Gelegenheitsspieler.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 72%
MULTI 76%

ESPN Winter X Games Snowboarding 2



Durchgestyltes Snowboardspiel mit cooler Musik und einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 82%

FIFA WM 2002



Die Xbox-Fassung des WM-Spieles begeistert mit schnörkellosem Gameplay.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 82%

FIFA 2003



Sehr gut gelungene Fußball-Simulation mit jeder Menge Schnickschnack.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 83%

FILA World Tour Tennis



Technisch absolut Xbox-unwürdiges Tennisgeklappe. Auch spielerisch nicht wirklich überzeugend.

GETESTET: —
GENRE: Tennis

EINSCHÄTZUNG: 52%

Fireblade



Im bewaffneten Heli ballern Sie sich durch ein durchschnittliches Shoot 'em Up.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 50%

Formel 1 2002



Schumacher und Co. geben sich die Ehre. Leicht veraltete Formel-1-Simulation mit offizieller Lizenz.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 85%
MULTI 73%

Furious Karting



Auf der Kart-Strecke ist der Teufel los. Für eine Rennspiel-Referenz reicht es jedoch nicht.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 68%

Fuzion Frenzy



Trendig aufgemachte Multiplayer-Sammlung, die nur Arcade-Oldies neu aufwärmt.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Geschicklichkeit

EINSCHÄTZUNG: 65%
MULTI 76%

Gauntlet: Dark Legacy



Der Spielhallen-Klassiker im neuen Gewand. Das uralte Original macht um Längen mehr Spaß.

GETESTET: —
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 49%
MULTI 64%

Genma Onimusha



Als Samurai wüten Sie gegen die Kreaturen der Finsternis. Sehr hoher Schwierigkeitsgrad.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 85%

Gravity Games



Schlimmer geht's nimmer! Extraschlechtes BMX-Spiel, das nur in die Mülltonne gehört.

GETESTET: –
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 19%

Gun Metal



Hirn abschalten und Spaß haben – die simple Mech-Ballerei kränkelt an fehlender Abwechslung.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 70%

Gun Valkyrie



Grafisch imposantes und unkompliziertes Mechspiel mit knackigem Schwierigkeitsgrad.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 84%

Halo: Kampf um die Zukunft

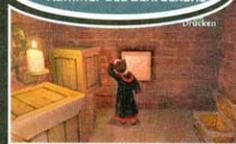


Hervorragender Shooter, der durch viele Fahrzeuge und tollen Multiplayer-Modus besticht.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 85% MULTI 87%

Harry Potter und die Kammer des Schreckens



Der kleine Magier-Azubi zaubert sich durch Hogwarts und entdeckt keine neuen Spiel-Ideen.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 74%

Hitman 2: Silent Assassin



Als Berufskiller im Alltagsleben. Erleben Sie das Metal Gear-Spielprinzip mal anders.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 86%

ISS 2



Das actionreiche Gebozle richtet sich eher an Gelegenheitsspieler als an Simulationfans.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 77%

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer



Ein Muss für alle Bond-Fans. Trotz dümmlicher Gegner kommt echtes 007-Feeling auf.

GETESTET: –
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 81%

James Bond 007: Nightfire



Bond is back! Spielerisch und grafisch eindeutig besser als der Vorgänger. Ein Muss für Bond-Fans.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 82%

Jet Set Radio Future



Die Anarcho-Inliner sind los. Heizen Sie durch Innenstädte und sauen Sie alles mit Graffiti ein.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 90%

Kelly Slater's Pro Surfer



Schnapp dir die Welle! Das beste Surfer-Spiel, das es derzeit auf der Xbox zu kaufen gibt.

GETESTET: Ausgabe 01/2003
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 85%

Knockout Kings 2002



Wegen des hohen Schwierigkeitsgrades nur für Boxspielfans interessant.

GETESTET: –
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 79%

Legends of Wrestling



Altbackenes Wrestlingspiel, das wohl nur Genre-Fans interessieren dürfte.

GETESTET: –
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 62% MULTI 70%

Loons: The Fight for Fame



Ein kurzweiliges Multiplayer-Spiel um die bekannten Warner-Cartoon-Helden.

GETESTET: –
GENRE: Geschicklichkeit

EINSCHÄTZUNG: 60% MULTI 69%

Mad Dash Racing



Originelle Mischung aus Jump & Run und Funracer mit eingängigem Gameplay.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 79% MULTI 84%

Madden NFL 2003



Komplexe American-Football-Simulation. Für Anfänger kaum geeignet. Profis greifen zu.

GETESTET: –
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 88%

Marvel vs. Capcom 2



Zurück in selbige 16-Bit-Zeiten: Capcoms Kloperei ist eine Reise in die Zeit der 2D-Prügelspiele.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Beat'em Up

EINSCHÄTZUNG: 76%

Mat Hoffman's Pro BMX 2



Der zweite Aufguss der Trendsport-Serie verblasst hinter *Tony Hawk's Pro Skater 3*.

GETESTET: –
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 70%

Mech Assault



Im BattleTech-Universum darf fleißig geballert werden. Viel Abwechslung für Multiplayer-Fans.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 84%

Medal of Honor: Frontline



Die PlayStation-2-Ego-Shooter-Referenz macht auf der Xbox eine noch bessere Figur.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 83%

Metal Dungeon



Na ja, vor zehn Jahren wäre es wahrscheinlich noch als gut durchgegangen.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rollenspiel

EINSCHÄTZUNG: 49%

Metal Gear Solid Substance



Solid Snake tritt in Konkurrenz zu *Splinter Cell*. Trotz leichter Macken immer noch ein Top-Titel.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 87%

Micro Machines

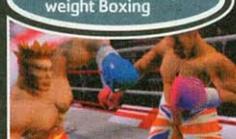


Die Modellautos machen die Inneneinrichtung unsicher. Im Mehrspielermodus motivierend.

GETESTET: –
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 70% MULTI 75%

Mike Tyson Heavyweight Boxing



Eines der besten Boxspiele. Hohe Gegner-Intelligenz und knackiger Schwierigkeitsgrad.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 82%

Monopoly Party



Ein Brettspiel verliert bei einer Videospiel-Umsetzung meist sehr viel an Spielspaß.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Geschicklichkeit

EINSCHÄTZUNG: 49% MULTI 55%

Alle X-Box-Spiele im Überblick

Morrowind



Die Umsetzung des bombastischen PC-Rollenspiels hat grafisch ein wenig gelitten.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rollenspiel

EINSCHÄTZUNG: 82%

Mortal Kombat: Deadly Alliance



Finish him! Die Skandal-Klopperei ist wieder da und erkämpft sich einen Platz im Mittelfeld.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Beat 'em Up

EINSCHÄTZUNG: 81%

Moto GP **HIT LIVE**



Das Zweirad-Rennspiel leidet sogar die meisten Autorennspiele ab. *Moto GP* gehört in jede Sammlung.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 85% MULTI 88%

MX2002 featuring Ricky Carmichael



Actiongeladener Mix aus Renn- und Sportspiel, der nur grafisch einige Macken hat.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 80%

MX Superfly 2003

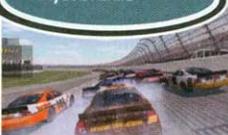


Der Nachfolger legt noch mal ein paar Prozentpunkte in der Spielspaßwertung zu.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 78%

Myst 3: Exile



Klick mich! Der dritte Teil des klassischen Adventures ist inzwischen merklich ausgelutscht. Für Fans!

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 64%

NASCAR Heat 2002



Der Realismus in dieser NASCAR-Simulation wird wohl nur Fans ansprechen.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 78%

NASCAR Thunder 2002



Das zweite NASCAR-Spiel sieht recht gut aus, wirkt aber sehr steril und altbacken.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 78%

NBA 2K3 **HIT LIVE**



Die Sega-Sports-Serie geht auf der Xbox weiter und besticht durch eine famose Basketball-Simulation.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 85% MULTI 88%

NBA Inside Drive 2002



Diverse fehlende Spielmodi machen das Basketballspiel nur für Sammler interessant.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 75%

NBA Inside Drive 2003

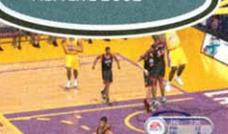


Die Fortsetzung zur durchwachsenen 2002er-Version hat einige Mängel wieder ausgegübelt.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 79%

NBA Live 2002



Trotz einiger Mängel im Spieldesign kann *NBA Live 2002* überzeugen.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 81% MULTI 85%

NBA Live 2003



Und schon wieder ein verbesserter Titel in der Neuauflage. Electronic Arts liefert wieder gute Qualität ab.

GETESTET: Ausgabe 02/2003
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 82%

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Technisch schlechter als die PS2-Version geht der coole Racer an den Xbox-Start. Macht aber Spaß.

GETESTET: Ausgabe 01/2003
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 71%

New Legends



Nur für Metzelfreunde. Alle anderen fluchen über die unbequeme Steuerung.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 64%

NFL Fever 2003 **HIT LIVE**



Madden NFL bekommt harte Konkurrenz. Besonders für Football-Fans mit Xbox Live ein Pflichtkauf.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 80% MULTI 85%

NHL 2002 **HIT LIVE**



Erstklassiges Eishockeyspiel, das auch höchste Ansprüche an eine Sportsimulation erfüllt.

GETESTET: Ausgabe 01/
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 88% MULTI 86%

NHL 2003



Es geht noch besser! Die 2003er-Auflage platziert sich auf dem Referenz-Thron der Eishockeyspiele.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 89% MULTI 86%

NHL Hitz 20-02 **HIT LIVE**



Kaum Regeln – viel Action! Der unausgewogene Schwierigkeitsgrad stört sehr.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 78%

NHL Hitz 20-03



Die Neuauflage des Eishockey-Gebolzes ist erwartungsgemäß um einiges besser als der Vorgänger.

GETESTET: Ausgabe 01/2003
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 82%

Nightcaster: Kampf gegen die Finsternis



Ödes Rollenspiel, das nur kurzzeitig Spaß macht – wenn man nicht über die Steuerung flucht.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rollenspiel

EINSCHÄTZUNG: 68%

Oddworld: Munch's Oddysee **HIT LIVE**



Auch wer die Vorgänger nicht mochte, sollte unbedingt mal einen Blick auf diesen Hit werfen.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 86%

Outlaw Golf



Golfen für echte Rüpel. TDK drängt den Rentnorsport mit viel guter Laune in die Trendsport-Ecke.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 72% MULTI 77%

Panzer Dragon Orta **HIT LIVE**



Ein wahres Fest für die Sinne. Sowohl technisch als auch spielerisch eine echte Perle für die Xbox.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 90%

Phantom Crash



Basteln Sie einen Mech und schießen Sie die Gegner zusammen. Sehr gelungener Shooter.

GETESTET: -
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 71 MULTI 65%

Pirates: The Legend of Black Cat



Wer die langatmigen Passagen erträgt, wird mit guter Atmosphäre belohnt.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 70%

Prisoner of War



Nett gemachtes strategisches Actionspiel, das an einer miesen Kameraführung kränkt.

GETESTET: –
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 71%

Project Gotham Racing



Tolle Automobile sowie das innovative Kudos-System sorgen für langen Spielspaß.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 80%

Pro Tennis WTA Tour



Ein weiteres Tennisspiel, das es nicht schafft, Spielspaß, Sport und Technik zu kombinieren.

GETESTET: –
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 46%

Quantum Redshift



Sehr gutes, futuristisches Gleitern mit toller Optik und fetziger Musik von Junkie XL.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 85% MULTI 80%

Racing Evoluzione



Basteln Sie sich ein Auto zusammen und sacken Sie saftige Preisgelder ein.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 87% MULTI 80%

Rallispport Challenge



Unerbittlich schnell und optisch allererste Sahne. Nur die Asphalt-Strecken bremsen den Spaß.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 81%

Red Card



Innovatives Cartoon-Fußballspiel, dessen Schwachpunkt in den CPU-Gegnern liegt.

GETESTET: –
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 70%

Reign of Fire



Die Herrschaft des Feuers brodet; auch auf der Xbox. Allerdings ist der Film um einiges spaßiger.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 60%

Robotech: Battlecry



Wer den Cel-Shading-Look mag und Grafik-Rucker verzeihen kann, wird kurzweilig unterhalten.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 62%

Rocky



Der italienische Hengst erobert den Referenzthron der Boxspiele. Auch für Boxspiele-Hasser.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 85%

Sega GT 2002



Rasen, Autos kaufen, tunen. Segas Gran Turismo-Konkurrent brilliert mit Langzeitmotivation.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 84%

Sega Soccer Slam



Regeln sind für Weicheier: Anarchisches Fußballspiel mit einem sehr starken Mehrspielermodus.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 79%

Shadow of Memories



Konamis durchschnittliches Action-Adventure wurde vollständig 1:1 auf die Xbox konvertiert.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 69%

Shenmue II



Yu Suzukis interaktive Saga vollführt den Sprung vom Dreamcast auf die Xbox mit Bravour.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 83%

Shrek



Der raubeinige Ork bietet auf der Box zwar eine gute Grafik, aber das war es auch schon.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 61%

Silent Hill 2: Inner Fears



Ein zusätzliches Kapitel für die Xbox-Spieler: Ansonsten sieht das Spiel wie auf der PS2 aus.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 86%

Simpsons Road Rage



Crazy Taxi für Simpsons-Fans, das den Spielspaß des Vorbildes leider nicht erreicht.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 56%

Slam Tennis



Gut gemachtes Tennisspiel, das (dank der schlechten Konkurrenz) die Referenz stellt.

GETESTET: –
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 77%

Spider-Man: The Movie



Der Spinnen-Mann hangelt auf der Xbox am besten. Zusätzliche Modi machen Laune.

GETESTET: –
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 83%

Splashdown



Ein wirklich unterhaltsames Jet-Ski-Rennspiel. Gut durchdachte Strecken sorgen für Motivation.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 82%

Spy Hunter



Die Rückkehr des Spielhallen-Oldies hat durchaus Potenzial. Die PS2-Fassung ist besser.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 58%

SSX Tricky



Massig Tricks und ein cooles Design machen dieses Snowboard-Spiel zu einem Top-Spiel.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 83%

Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast



Auf dem PC ein Top-Hit. Auf der Xbox kommt Kyle Katarn leider nur mäßig rüber.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 73% MULTI 78%

Star Wars: Jedi Starfighter



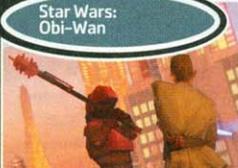
Gar nicht mal so schlecht. Sorgen Sie im Raumjäger für Ruhe und Ordnung in der Galaxie.

GETESTET: –
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 80%

Alle X-Box-Spiele im Überblick

Star Wars: Obi-Wan

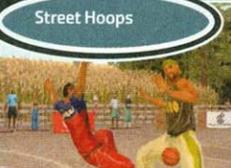


Trotz guter Ansätze trüben technische Mängel den 3D-Action-Spielspaß im Universum.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 65%

Street Hoops

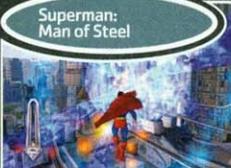


Street-Basketball, wie es sein soll. Ruppig, schnell und gnadenlos, doch ohne Tiefgang.

GETESTET: -
GENRE: American Sports

EINSCHÄTZUNG: 77%

Superman: Man of Steel



Für Superman-Fans ist der Titel noch akzeptabel. Alle anderen wenden sich mit Grausen ab.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 53%

Taz: Wanted

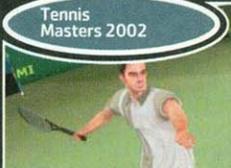


Der Tasmanische Teufel muss aus dem Zoo fliehen. Witziges Jump & Run mit argen Mängeln.

GETESTET: -
GENRE: Jump & Run

EINSCHÄTZUNG: 69%

Tennis Masters 2002



Eine Enttäuschung auf dem Tennisplatz. Die Grafik und Steuerung vernichten jeden Spielspaß.

GETESTET: -
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 41%

Test Drive Off-Road: Wide Open

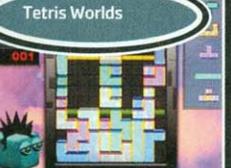


Über Stock und Stein und selten stupide im Kreis: Kurzweiliger, aber anspruchloser Funracer.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 70%

Tetris Worlds



Sollten Sie Ihre alte Game-Boy-Version nicht mehr haben, hier ist der Ersatz.

GETESTET: -
GENRE: Geschicklichkeit

EINSCHÄTZUNG: 60% MULTI 81%

Tiger Woods PGA Tour 2003



Wem *Outlaw Golf* zu albern ist, der sollte unbedingt ein paar Bälle mit Tiger Woods abschlagen.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Sport

EINSCHÄTZUNG: 87%

TimeSplitters 2



Ein Ego-Shooter voller Action und Humor. In verschiedenen Zeitzeonen jagen Sie Aliens.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 86% MULTI 88%

Toe Jam & Earl 3



Nach jahrelanger Pause sind die Hip-Hop-Aliens wieder da und rocken mächtig auf der Xbox ab.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Jump & Run

EINSCHÄTZUNG: 74%

Tom Clancy's Ghost Recon



Als Mitglied einer Spezial-Einheit durchstößern Sie das Gelände nach Terroristen.

GETESTET: Ausgabe 01/2003
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 79%

Tom Clancy's Splinter Cell



Ubi Softs *Metal Gear Solid*-Konkurrent hat jede Menge Innovationen. Auch technisch sehr gut.

GETESTET: Ausgabe 01/2003
GENRE: Action-Adventure

EINSCHÄTZUNG: 90%

Tony Hawk's Pro Skater 3

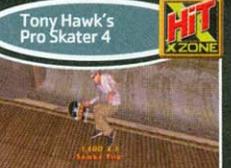


Der Skaterkönig kommt auf der Xbox am besten. Der dritte Teil der Serie ist ein Pflichtkauf.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 87%

Tony Hawk's Pro Skater 4



Noch größer! Noch besser! Noch genialer! Tony Hawk zeigt auch im vierten Teil keine Altersschwäche.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 89%

Tour de France



Das Rennspiel für Umweltbewusste. Die Radeltour ist jedoch nur Durchschnitt.

GETESTET: -
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 53%

Transworld Snowboarding

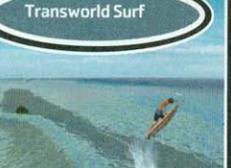


Grafisch imposant inszeniertes Snowboard-Rennen. Kleine Ruckler trüben die Aussicht.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 81%

Transworld Surf



Anständiges Surf-Spiel, das jedoch locker von *Kelly Slater's Pro Surfer* abgehängt wird.

GETESTET: Ausgabe 01/2002
GENRE: Trendsport

EINSCHÄTZUNG: 77%

Turok Evolution



Der Dinosaurier-Jäger ist wieder da! Und kann sich leider nicht behaupten.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Ego-Shooter

EINSCHÄTZUNG: 70%

Ultimate Fighting Championship: Tapout



Nettes Wrestling-Spiel mit guten Ansätzen. Leider ist die Gegnerintelligenz unter aller Kanone.

GETESTET: Ausgabe 02/2002
GENRE: American Sport

EINSCHÄTZUNG: 75%

Unreal Championship



Einer der wichtigsten Gründe, online zu gehen. Die kleinen Ruckler stören nur bedingt.

GETESTET: Ausgabe 02/2003
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 81% MULTI 87%

Whacked!

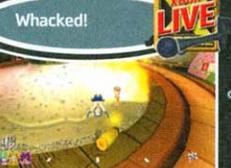


Albernes Party-Game, das auch im Multiplayer-Modus nur sehr wenig Spaß macht.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 52% MULTI 71%

World Racing



Ein großer Autohersteller macht leider noch kein großartiges Spiel. Auch technisch ziemlich mau.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Rennspiel

EINSCHÄTZUNG: 66%

Wreckless: The Yakuza Missions



Hier dürfen Sie nach Herzenslust auf die Tube drücken und Blechschäden verursachen.

GETESTET: -
GENRE: Action

EINSCHÄTZUNG: 80%

X-Men: Next Dimension



Die X-Men teilen aus und verkloppen sich gegenseitig in diesem durchschnittlichen Beat 'em Up.

GETESTET: In dieser Ausgabe
GENRE: Beat 'em Up

EINSCHÄTZUNG: 70%



zeugnis

x-zone

Stellen Sie uns ein Zeugnis aus und bestimmen Sie, wie das Magazin künftig aussehen soll! **Unter allen Einsendern werden fünf Xbox-Spiele verlost.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie diese Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media, Redaktion X-ZONE, Kennwort: XZ-Zeugnis 02/03, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

1 Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2 Welche Hardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Xbox (PAL)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox (NTSC)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation/PSone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance SP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dreamcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy/Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamebuster/Xploder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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
Cheats & Codes	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lexikon-Box	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Marktübersicht: Alle Xbox-Spiele	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage Xbox-Live	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test Metal Gear Solid 2: Substance	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test Mortal Kombat: Deadly Alliance	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test Racing Evoluzione	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6 Unserer kompletten Auflage liegt die X-ZONE-DVD bei.

Wie nutzen Sie die DVD?

- Kann sie leider nicht nutzen Spiele sie auf der Xbox ab
 Verwende normalen DVD-Player Nutze PC mit DVD-Laufwerk
 Ich sehe sie mir bei Freunden an

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

7 Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____
 Tests: _____ Angespielt: _____ Specials: _____
 Kann die DVD leider noch nicht benutzen

8 Welche Eigenschaften treffen auf X-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9 Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

10 Folgende Rubriken interessieren mich:

- News Reportagen Vorschau Tests
 Tipps Zubehör Xbox Live Lexikon

11 Seit welcher Ausgabe lesen Sie X-ZONE? (Aktuelle Ausgabe: 02/03)

Ausgabe: _____/_____

12 Kaufen Sie die nächste X-ZONE? Ja Nein

13 Würden Sie X-ZONE monatlich kaufen? Ja Nein

14 Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15 Was hat Ihnen allgemein an X-ZONE gefallen?

16 Was hat Ihnen an X-ZONE weniger gefallen?

17 Lesercharts: Welche drei Xbox-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

18 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. _____

inserterenverzeichnis

AMS GMBH	30-31
Computec Media AG	43
Eidos	24-25
Future Network	7
Infogrames	15
Koch Media	100
Konami	2
Microsoft	99
SMS Online	49
TDK	65, 67

spiele-hotlines

Acclaim	www.acclaim.de	
0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision	www.activision.de	
0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Cryo	www.modern-games.de	
02408/959209	Mo.-Fr. 15:30-18 Uhr	
Eidos	www.eidos.de	
0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de	
0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames	www.infogrames.de	
0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	www.konami-europe.de	
0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Microsoft	www.microsoft.de	
0800-181 2968	Mo.-Sa. 8-23 Uhr, So. 9-17 Uhr	
Swing!	www.swing-games.de	
02131-4066-499	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2	www.take2.de	
0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ	www.thq.de	
0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft	www.ubisoft.de	
0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive	www.vid.de	
0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO

DVD defekt?

Um diese DVD auf der Xbox abspielen zu können, ist die Installation des zusätzlichen DVD-Playback-Kits zwingend erforderlich. Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden kann es jedoch passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrer Konsole oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion X-ZONE,
Kennwort: DVD 2/2003,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**



Impressum

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion X-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: x-zone@computec.de, Internet: www.computec.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion: Fabian Sluga (Projektleitung), Bernd Holtmann, Manfred Reichel, Udo Crnjak, Uwe Hönig, Jens Quentin, Janina Wintermayer, Jean-Reiner Jung, Oliver Beck, Kerstin Springer
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Redaktion DVD: Robert Heller
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Thomas Eder, Ralph Wollner
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog, Margit Koch-Weiß (stellv. Textchefin)
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alexandra Böhm, Lars Kromat, Stefanie Sämman, Sandra Wendorf, Tanja Päßler, Andreas Röschke
Grafisches Konzept: Gisela Müller

Manuskripte und Programme: 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 X-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: ++49-911-2872-341, Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de
Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat, V. i. S. d. P.
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigenberatung: Wolfgang Menne, Ina Willax, Michael Wamser, Alexander Kreis
Anzeigendisposition: Andreas Klopfer, Anca Stef
Anzeigenassistent: Annett Heinze

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Druck: Oberndorfer Druckerei, Oberndorf
ISSN/Pressepost: X-ZONE wurde folgendes
Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 58498

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Games

PC ACTION

Hardware

PLAYZONE

N-ZONE

Kids Zone

WIDESCREEN

MCV Markt für
Computer-
& Videospiele

Die nächste X-ZONE erscheint
Ende April 2003!



XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR



TRIFF INTERESSANTE LEUTE AUF DER GANZEN WELT UND MACH SIE PLATT

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



www.xbox.com/de/mechassault

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

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

Es wiegt 3 Tonnen.

Benötigt 100 m².

Und versteckt sich unmittelbar vor deinem Gesicht.

new enemy

XGAMER

"Block rockin,
mech fun"

8/10

Xgamer Magazine



XBM

"Is it wrong to go to
sleep at night thinking
about a new pair of
legs for your mech rather
than a pair of legs for
your dream girl? We
hope not."

"Deceptively deep,
looks great, and
plays well - get into
it and grin."

8.5/10

Official UK Xbox Magazine

8/10

XBM Magazine



Phantom Crash

Schnell. Schlau. Unschlagbar.



PHANTAGRAM
INTERACTIVE

**Ab sofort
erhältlich !**